



Estrategias lúdicas en la infancia: una revisión en el contexto Latinoamericano

Playful strategies in childhood: a review in the Latin American context

Mariel Jenny Tejada Tantalean

superjenicita24@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-4445-0692>

Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú

Anne Cecilia Yabeth Leandro De los Reyes

anne.leandro20@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9957-5482>

Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú

Recibido: 10 de junio 2025 / Arbitrado: 01 de julio 2025 / Aceptado: 08 de agosto 2025 / Publicado: 05 de septiembre 2025

RESUMEN

El juego constituye una herramienta pedagógica para el desarrollo de la niñez. Es por ello que el objetivo de la investigación fue analizar las estrategias lúdicas en la infancia en el contexto Latinoamericano. Para ello, se realizó una revisión sistemática basada en el método PRISMA, donde se identificaron 35 estudios publicados a partir del año 2021. Los resultados mostraron que las estrategias lúdicas favorecen dimensiones cognitivas, motrices, lingüísticas y socioemocionales, además de fortalecer la autonomía, la creatividad y la convivencia escolar. Se constató una diversidad de modalidades, desde juegos tradicionales y simbólicos hasta recursos digitales y propuestas neuroeducativas, con impactos positivos en el rendimiento académico, la regulación emocional y la motivación. Asimismo, se evidenció la mayor concentración de estudios en Ecuador, lo que plantea la necesidad de ampliar la investigación hacia contextos menos representados. Se concluye que, las estrategias lúdicas deben establecerse como programas escolares en la educación infantil latinoamericana.

Palabras clave: Desarrollo infantil; Educación inicial; Estrategias de enseñanza; Juegos educativos; Métodos de Enseñanza.

ABSTRACT

Play is a valuable pedagogical tool for child development. Therefore, the objective of this research was to analyze play-based strategies in early childhood education within the Latin American context. To this end, a systematic review based on the PRISMA methodology was conducted, identifying 35 studies published since 2021. The results showed that play-based strategies promote cognitive, motor, linguistic, and socio-emotional development, as well as strengthening autonomy, creativity, and positive school relationships. A diversity of modalities was observed, ranging from traditional and symbolic games to digital resources and neuroeducational approaches, with positive impacts on academic performance, emotional regulation, and motivation. Furthermore, the highest concentration of studies was found in Ecuador, highlighting the need to expand research to less represented contexts. The study concludes that play-based strategies should be established as part of school programs in Latin American early childhood education.

Keywords: Child development; Early childhood education; Teaching strategies; Educational games; Teaching methods

INTRODUCCIÓN

La educación inicial constituye un proceso decisivo para el desarrollo de la infancia, en el cual el juego se reconoce como metodología básica que potencia capacidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales. Acosta et al. (2023) sostienen que el niño aprende en espacios de interacción lúdica que estimulan su creatividad y favorecen aprendizajes espontáneos ajustados a sus necesidades. En esta misma línea, Caballero (2021) enfatiza que el juego abarca dimensiones afectivas, culturales y cognitivas, lo que refuerza aprendizajes significativos y fortalece el pensamiento crítico. De este modo se aprecia que la lúdica no se limita a la recreación, más bien resulta un recurso pedagógico que permite la formación general en los primeros años de vida.

A partir de esta base conceptual, se puede destacar que las estrategias lúdicas también cumplen un papel fundamental en el desarrollo del lenguaje y la lectura. Herrera (2021) argumenta que el juego, al estimular dimensiones cognitivas y motrices, fomenta la motivación y la comprensión crítica de textos. Cunia (2025) por su parte, evidenció que las actividades lúdicas previenen dificultades en la articulación y comprensión oral, lo cual es una herramienta eficaz para mejorar la expresión en preescolar. Estos autores mostraron que el juego favorece la adquisición de competencias comunicativas y la afirmación de hábitos lectores, lo que reafirma su valor como estrategia pedagógica en la educación inicial.

En relación con el desarrollo cognitivo y socioemocional, López et al. (2024) documentaron que las actividades lúdicas incrementan la motivación intrínseca, potencian la creatividad y reducen el estrés infantil. En reafirmación a esto, Cuje y García (2025) demostraron que la implementación de estas estrategias mejora la atención, la interacción entre pares y la expresión oral. La apreciación de estos autores confirma que el juego constituye un recurso pedagógico que fortalece la dimensión socioemocional y estimula la participación activa en el aula, lo que evidencia su impacto positivo en la formación de los niños.

De manera complementaria, Moya (2024) destacó el papel del docente como facilitador de la estrategia lúdica y el potencial de la gamificación para incrementar la motivación y la participación. Cano y Quintero (2022) añadieron que el juego simbólico y de reglas favorece procesos cognitivos como la clasificación y la resolución de problemas, aunque señalaron que en la práctica aún predominan actividades estructuradas que limitan su aplicación transversal. Miranda et al. (2023) reforzaron esta visión al destacar que la lúdica, aplicada mediante metodologías como el arte o la música, potencia dimensiones sociales, cognitivas y psicomotoras, siempre que exista capacitación docente y colaboración familiar.

En este contexto, se considera necesario comprender cómo se aplican las estrategias lúdicas en la infancia dentro del ámbito latinoamericano. Se observa que, aunque el juego se reconoce como actividad rectora, su implementación enfrenta limitaciones vinculadas a currículos rígidos, escasez de recursos y prácticas docentes tradicionales. La situación ideal sería fortalecer un enfoque pedagógico que integre de las actividades lúdicas en los programas educativos, donde se garantice su impacto en el desarrollo integral. Ante esto se plantea la siguiente interrogante: ¿qué patrones y tendencias caracterizan la aplicación de estrategias lúdicas en la infancia en América Latina y cómo contribuyen a la formación general de los niños?

Un estudio orientado a responder esta pregunta permitiría construir una síntesis crítica sobre el papel de las estrategias lúdicas en la infancia, lo que aportaría evidencia sólida que respalde su valor pedagógico y su influencia en el desarrollo de los niños. La sistematización de estos hallazgos resulta importante para comprender cómo el juego, concebido como recurso educativo, contribuye a la adquisición de competencias fundamentales y a la construcción de experiencias significativas en los primeros años de vida. Además, este tipo de investigación ofrece insumos valiosos para orientar políticas educativas y prácticas docentes que promuevan ambientes de aprendizaje inclusivos y dinámicos. En consecuencia, la presente revisión sistemática tuvo como objetivo analizar las

estrategias lúdicas en la infancia en el contexto latinoamericano.

MÉTODO

La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo, mediante una revisión sistemática de estudios que concibieran las estrategias lúdicas en la infancia dentro del ámbito latinoamericano. La recopilación de la literatura se efectuó a partir de búsquedas en las bases de datos académicas Scopus, Google Scholar, Dialnet, Redalyc y Scielo, seleccionadas por su reconocida trayectoria y amplia cobertura de producción científica en el campo educativo. De esta manera se pudo acceder a investigaciones recientes, pertinentes y con diversidad geográfica, lo que posibilitó la construcción de un corpus documental sólido y representativo.

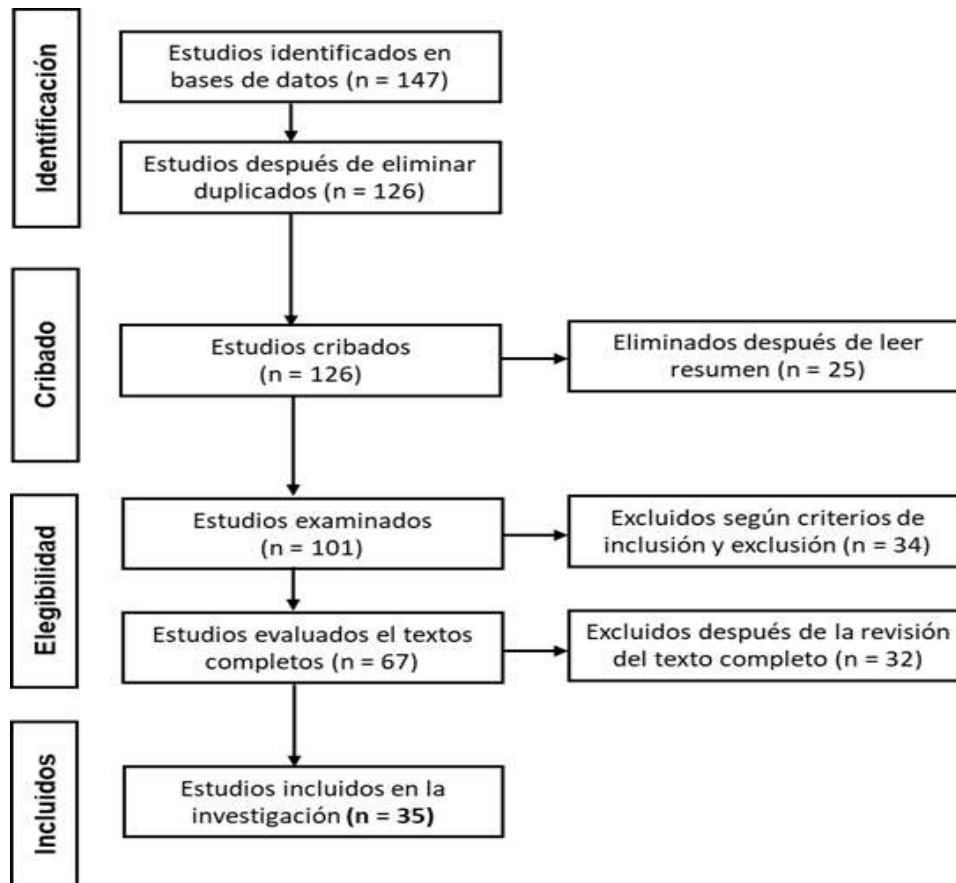
En el proceso de selección de las investigaciones se aplicaron filtros que restringieron los resultados por año de publicación, idioma y tipo de documento. La estrategia de búsqueda utilizó operadores booleanos (AND, OR) que facilitaron la combinación de términos como "estrategias lúdicas", "juego", "educación infantil" y "América Latina", junto con sus equivalentes en inglés. Esta metodología permitió localizar estudios que abordaron dimensiones cognitivas, socioemocionales, motrices y lingüísticas del desarrollo infantil, lo que enriqueció la revisión con perspectivas complementarias sobre la aplicación e impacto de la lúdica en distintos contextos educativos de la región.

Los criterios de inclusión establecieron la selección de estudios que abordaran en específico la implementación de estrategias lúdicas en contextos educativos de educación inicial de países latinoamericanos. Para garantizar la calidad y confiabilidad de la muestra, se contemplaron artículos originales publicados en revistas con proceso de arbitraje, disponibles en acceso abierto y en idioma español o inglés, dentro del periodo de enero de 2021 a octubre de 2025. En este proceso se descartó aquellas investigaciones que no cumplieran con estos parámetros, así como documentos duplicados, con el fin de asegurar la pertinencia

temática, la vigencia del contenido y la originalidad de los trabajos.

La sistematización y el registro de la literatura seleccionada se realizaron a partir de los criterios establecidos por la versión más actualizada de la declaración PRISMA. La Figura 1 ilustra el flujo de selección de los estudios, proceso que inició con la localización de 147 referencias y finalizó con la incorporación de 35 artículos que cumplieron todos los criterios de elegibilidad. La adopción rigurosa de este protocolo garantizó un proceso de cribado transparente y metódico, alineado con estándares metodológicos de reconocido prestigio internacional. Este enfoque robusteció la validez de los hallazgos y facilita la replicabilidad del estudio, al asegurar la trazabilidad y consistencia de todo el proceso de revisión.

Figura 1. *Flujograma PRISMA para la revisión sistemática de la literatura*



RESULTADOS

En la revisión sistemática se analizaron 35 artículos científicos que implementaron estrategias lúdicas en la infancia en América Latina. De ellos, 7 se publicaron en 2025, 4 en 2024, 9 en 2023, 12 en 2022 y 3 en 2021, lo que evidencia que se trata de un tema activo y de creciente interés para la comunidad científica en el quinquenio considerado. En cuanto a la procedencia, la mayor representación de investigaciones correspondió a Ecuador con 17 estudios, seguido por Perú con 7 y Colombia con 4. República Dominicana y Costa Rica aportaron dos investigaciones cada uno. Además, Chile, México y Panamá contribuyeron con un estudio cada uno. Esta distribución geográfica refleja una concentración significativa de la producción científica en Ecuador, lo que podría ser oportunidades de fortalecer redes de colaboración y diversificar los contextos de estudio, con el fin de enriquecer la comprensión de las prácticas lúdicas en la infancia desde una perspectiva regional.

En la Tabla 1 se ha sintetizado la información más relevante de los trabajos incluidos en la revisión sistemática, donde se presentan los datos de los autores, el país y contexto de estudio, el objetivo de la intervención, las estrategias lúdicas implementadas y los principales hallazgos obtenidos. Esta organización permite identificar patrones comunes en el diseño metodológico y en la aplicación de las estrategias, así como reconocer tendencias en los objetivos perseguidos y en los resultados alcanzados. Además, facilita la comparación entre distintos contextos nacionales y educativos.

Como resultado del análisis de los estudios, en relación con los objetivos de las intervenciones se pudo apreciar una diversidad de propuestas que coinciden en la intención de potenciar el desarrollo completo de la infancia en América Latina. Los estudios priorizaron el fortalecimiento de habilidades cognitivas, socioemocionales y motrices, con énfasis en la comunicación, la creatividad y la autonomía. Se observa un interés

recurrente en mejorar la motricidad gruesa y fina, así como en estimular el lenguaje verbal y la identidad cultural mediante juegos tradicionales y simbólicos. Varios trabajos orientan sus objetivos hacia la formación de valores, la convivencia escolar y la conciencia ambiental, lo que evidencia una perspectiva amplia que trasciende el aprendizaje académico. También se identifican propuestas dirigidas a la inclusión de niños con necesidades específicas, como dislexia o dificultades en la autonomía.

Respecto a las estrategias lúdicas implementadas, las propuestas fueron amplias enmarcadas en estimular dimensiones cognitivas, motrices, lingüísticas y socioemocionales en la infancia. Los estudios destacan el uso de juegos simbólicos, rondas, dramatizaciones y narraciones como recursos frecuentes para fortalecer el lenguaje verbal, la creatividad y la autonomía. Se identifican también circuitos motrices, juegos motores y actividades de coordinación como medios para desarrollar la motricidad gruesa y fina. En varios contextos, los juegos tradicionales y cooperativos se integran con la participación familiar, lo que refuerza la identidad cultural y fomenta la resolución de conflictos.

Unido a esto, los estudios muestran además una incorporación creciente de recursos digitales y plataformas de gamificación, en especial en México y Ecuador, donde se aplicaron juegos interactivos y actividades virtuales para mejorar el rendimiento académico y la motivación. Se observa un interés particular en estrategias neuroeducativas que combinan dinámicas sensoriales, juegos de rol y actividades cooperativas con principios de la neurodidáctica, lo que favorece la autorregulación emocional y la empatía. En contextos específicos, como la atención a niños con dislexia o dificultades en la autonomía, se diseñaron guías lúdicas que integran juegos lingüísticos, títeres y actividades expresivas.

Por otro lado, los principales hallazgos descritos en los estudios analizados evidencian que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo completo de la infancia en múltiples dimensiones. Se reportan mejoras en la motricidad gruesa y fina,

con avances en equilibrio, coordinación óculo-manual y conciencia corporal. Se destacan también progresos en el lenguaje verbal, la creatividad y la resolución de problemas, lo que confirma la capacidad del juego para estimular procesos cognitivos y comunicativos. Los resultados muestran que las actividades lúdicas fortalecen la autonomía, la identidad cultural y la capacidad de interacción social, además de promover valores como cooperación, empatía y solidaridad. En contextos específicos, las intervenciones contribuyen a la inclusión de niños con dislexia o dificultades en la autonomía, lo que resalta la versatilidad del recurso lúdico en distintos escenarios educativos.

Asimismo, los estudios analizados destacan un impacto positivo en el rendimiento académico y en la motivación estudiantil, en especial en áreas como matemáticas y pensamiento lógico. Las estrategias digitales y de gamificación constituyen herramientas eficaces para dinamizar el aprendizaje y aumentar la retención de conceptos. En varias investigaciones, los docentes y familias reconocen que el juego mejora la convivencia escolar, fomenta la autorregulación emocional y fortalece la capacidad de tomar decisiones. Se observa además un aporte significativo en la formación de conciencia ambiental y en la construcción de una cultura de paz, lo que amplía el alcance pedagógico del recurso lúdico.

Tabla 1. *Síntesis de los estudios incluidos en la revisión sistemática que implementaron estrategias lúdicas en la infancia en el contexto Latinoamericano*

No.	Autor (año)	País / Contexto de estudio	Objetivo de la intervención	Estrategia lúdica implementada	Principales hallazgos
1	Ilbay (2025)	Ecuador / En tres instituciones de educación inicial de contexto urbano.	Analizar la efectividad de estrategias lúdicas guiadas aplicadas por docentes para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 3 a 4 años.	Juego guiado. Las estrategias específicas identificadas fueron: juegos simbólicos estructurados, cantos y rondas con consignas verbales, narración guiada de cuentos, secuencias de imágenes para oralidad y dinámicas con títeres y dramatizaciones.	Las estrategias lúdicas guiadas promueven una participación oral activa y contextualizada en los niños. Los juegos simbólicos estructurados fueron la estrategia más utilizada. El estudio identificó debilidades en la claridad de las consignas verbales de los docentes y una integración limitada de recursos tecnológicos.
2	Juárez et al. (2025)	México / Institución Educativa Guadalupe Victoria, Santo Domingo Tehuantepec, Oaxaca. Segundo grado de primaria.	Mejorar el rendimiento académico en matemáticas.	Juegos digitales interactivos (drag and drop, crucigramas, búsqueda visual, bingo matemático).	El grupo experimental mejoró de manera significativa su rendimiento, con un aumento de la media de 23,5 a 42,3 puntos, el grupo control se mantuvo en niveles similares (22,8 a 24,1). Las actividades lúdicas digitales facilitaron un aprendizaje más dinámico y una mayor retención de conceptos matemáticos.
3	Merette y Peña (2025)	República Dominicana / Escuelas del Distrito Educativo 06-07 del municipio de Gaspar Hernández, nivel inicial.	Evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo integral infantil.	No se especifica un tipo concreto de juego o dinámica lúdica.	Las actividades lúdicas mejoraron de manera significativa la resolución de problemas (30 %), creatividad (28,6 %) y concentración (36,7 %). También fortalecieron la cooperación, empatía y autoconfianza.
4	Mojica (2025)	Panamá / Estudiantes de educación básica primaria (5 a 10 años).	Analizar estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje en niños de primaria, con énfasis en el desarrollo cognitivo, social y emocional.	No se implementa una intervención específica.	El juego facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejora habilidades cognitivas (memoria, atención, razonamiento lógico), favorece el desarrollo socioemocional y aumenta la motivación y participación estudiantil.

5	Quiroz (2025)	Perú / Contexto urbano y rural, en aulas de educación inicial, en instituciones públicas y privadas.	Fortalecer el desarrollo cognitivo, socioemocional y cultural mediante la integración de juegos tradicionales con participación familiar.	Juegos tradicionales cooperativos y simbólicos (canicas, rayuela, salta sogas, adivinanzas, rondas infantiles, juegos con materiales reciclados).	La integración de juegos tradicionales con participación parental mejora la coordinación motora, memoria espacial, razonamiento abstracto e identidad cultural. Se observa mayor capacidad para resolver conflictos y trabajar en equipo.
6	Torres et al. (2025)	Ecuador / En instituciones educativas públicas urbanas de Quito y la provincia de Tungurahua de educación inicial.	Fortalecer el desarrollo socioemocional.	Estrategias lúdico-neuroeducativas. La intervención combinó juegos cooperativos, juegos de rol, dinámicas sensoriales y una plataforma de gamificación con principios neurodidácticos.	La intervención produjo mejoras significativas en la empatía y la autorregulación emocional del grupo experimental. Los datos cualitativos mostraron un mayor vínculo emocional, colaboración, gestión de emociones, interés y activación cognitiva en los niños. Los docentes y familiares reportaron una mejor interacción social y autocontrol en los niños.
7	Vargas et al. (2025)	Ecuador / Centros de Desarrollo Infantil de la Comunidad Libertador Bolívar del Barrio Los Celbos en Santa Elena.	Evaluar la efectividad de una guía lúdica para fortalecer las habilidades motrices en niños de 2 a 3 años.	Juegos motrices. Las actividades incluyeron juegos con botellas de plástico (motricidad fina), rollos de papel sanitario (motricidad fina y gruesa), telas para bailar (motricidad gruesa y coordinación), carreras de obstáculos (equilibrio y motricidad gruesa) y circuitos con sillas (trepar y reptar).	La aplicación de la guía lúdica produjo una mejora significativa en las habilidades motrices. El dominio de las destrezas evaluadas aumentó del 33 % al 84 %. Las actividades desarrollaron de manera efectiva la coordinación óculo-manual, movimientos de muñeca y dedos, y la capacidad de caminar, correr y saltar con coordinación.
8	Bonilla (2024)	Ecuador / Unidad Educativa “Ciudad de Azogues”, nivel educativo inicial.	Desarrollar la motricidad gruesa.	Circuitos motrices y juegos motores (ej., carrera de obstáculos, busca el tesoro).	La implementación de circuitos motrices tuvo una percepción positiva por los docentes y padres de familia. Los ejercicios mejoran la coordinación, el equilibrio, la conciencia corporal y contribuyen al desarrollo integral.

9	López et al. (2024)	Colombia / Institución Educativa Santo Domingo Sabio en Lórica, Córdoba. Nivel preescolar (jardín).	Fortalecer las habilidades sociales en niños (ámbito socioemocional).	Se analiza el juego en general como estrategia lúdico-pedagógica, con referencia a investigaciones previas que utilizaron juegos de roles.	El juego fortalece las habilidades sociales de los niños, hace su aprendizaje más asertivo y refuerza la escucha, la toma de decisiones y el autocontrol. Los niños comprenden mejor las instrucciones, colaboran con sus compañeros y resuelven problemas con mayor eficacia.
10	Quiroz y Valencia (2024)	Ecuador / Contexto urbano, en la unidad educativa particular Capitán Edmundo Chiriboga, en Manabí. Nivel Inicial II.	Desarrollar la identidad y autonomía en niños (ámbito socioemocional).	Juegos simbólicos y de roles (ej. "Preparo mi comida", "El tesoro soy yo", "Mi Familia y Yo").	El 67 % de los niños presentaba deficiencias en autonomía básica, el 60 % no practicaba hábitos de higiene con autonomía y el 66,67 % no resolvía problemas de forma independiente. El estudio diseñó una guía de actividades lúdicas para abordar estas carencias.
11	Román et al. (2024)	República Dominicana / Contexto rural, en 17 centros educativos públicos del Distrito Educativo 06-10 Jima Abajo La Vega, nivel Pre-Primario.	Analizar el juego como estrategia para fortalecer la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico (desarrollo cognitivo).	Juegos lógicos, rompecabezas, juegos tradicionales (ej. veo-veo) y actividades lógico-matemáticas.	El 63 % del personal docente identificó el juego como la estrategia lúdica principal. Los docentes reportaron que el juego desarrolla la creatividad (48 %) y estimula el pensamiento lógico (26 %).
12	Caiza et al. (2023)	Ecuador / Unidad Educativa de la parroquia Tanicuchi, con niños de Nivel Inicial II. El contexto se describe como una zona rural.	Desarrollar la motricidad gruesa y el equilibrio dinámico en niños de nivel inicial.	Guía de ejercicios basada en la metodología Juego-Trabajo de Montessori, que incluyó juegos motrices, rondas y bailes tradicionales.	La aplicación de la guía produjo un avance positivo en el desarrollo de la motricidad gruesa y el equilibrio dinámico. Los niños mejoraron sus desplazamientos, coordinación, postura corporal y capacidad para mantener el equilibrio. Las actividades, con dificultades iniciales, se ejecutaron con éxito tras la práctica constante, lo que demostró la eficacia de la propuesta.
13	Chávez et al. (2023)	Perú / Institución Educativa Particular N°00696, en el distrito de Huancavelica, educación inicial.	Determinar la influencia de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 2 años.	Programa de actividades lúdicas basado en juegos de movimiento, equilibrio, saltos, lanzamientos y recepciones. El tipo específico fue motriz.	El programa de actividades lúdicas produjo una diferencia significativa en el desarrollo de la coordinación motora gruesa. Los niños mejoraron su tono y fuerza muscular, y el dominio corporal dinámico. La prueba de

					Wilcoxon confirmó un efecto positivo y significativo ($p = 0,003$).
14	Chiguano et al. (2023)	Ecuador / Contexto educativo formal de nivel inicial o primer año de educación básica.	Mejorar los procesos cognitivos (atención, memoria, concentración) y socioemocionales (interacción social, creatividad) en niños con ritmo de aprendizaje lento.	Guía de actividades lúdico-creativas con enfoque en gimnasia cerebral y desarrollo integral. Las estrategias fueron de tipo motriz, sensorial y cognitivo, como juegos de lateralidad, imitación, secuenciación y coordinación visomotora.	La aplicación de la guía "La Magia de Aprender" produjo una mejora en la coordinación motriz, la concentración, la memoria y la interacción social de los niños. Se observó un avance en el ritmo de aprendizaje, desde un nivel lento hacia uno moderado, con una mayor participación e interés en las actividades.
15	Chui et al. (2023)	Perú / Institución Educativa Inicial San Juan Bautista, en Puno.	Determinar la influencia de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo perceptivo motriz.	Programa de actividades lúdicas implementado de forma virtual, que incluyó juegos sensoriales, motrices y de desarrollo anatómico.	El programa de actividades lúdicas influyó de forma significativa en el desarrollo de la psicomotricidad. Se observaron mejoras significativas en todas las habilidades evaluadas: esquema corporal, equilibrio, salto y caída, recorrido con obstáculos, recepción de la pelota y salto con un pie.
16	Cobeña et al. (2023)	Ecuador / Unidad Educativa Sucre Míles, parroquia Cojimíes. Contexto público y de educación inicial (Subnivel II).	Diseñar una guía de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años.	Juegos verbales (trabalenguas, adivinanzas, canciones, poesía, juego de roles, lectura de imágenes).	La guía de actividades propuesta recibió una valoración en criterios de propósito pedagógico, claridad y potencial para motivar el aprendizaje. La intervención evidenció mejoras significativas en los aspectos morfológico, semántico, sintáctico y pragmático del lenguaje verbal tras la aplicación de las actividades.
17	Demera y Vera (2023)	Ecuador / Escuela Santa Marianita de Jesús, parroquia Charapotó, cantón Sucre. Contexto público y de educación básica elemental.	Implementar actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en niños con Dislexia.	Juegos lingüísticos y digitales (Tingo Tingo Tango, Arenero, aplicaciones electrónicas).	Se apreció que la metodología lúdica influye de forma positiva en la motivación y participación de los estudiantes con dislexia, aunque la implementación efectiva requiere capacitación docente y compromiso familiar.

18	Moreira y Mestre (2023)	Ecuador / Unidad Educativa Azuay #13, Cantón Portoviejo. Contexto urbano y público.	Evaluar el impacto de un conjunto de actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa y su relación con las capacidades físicas y mentales.	Juegos motrices tradicionales (rayuela, salto de cuerda, ensacados) y juegos de imitación (estatuas, zoológico, espejo).	La aplicación de actividades lúdicas durante 15 días produjo mejoras en capacidades mentales. Los niños mostraron avances en memoria, vocabulario, fluidez verbal, formulación de preguntas, creatividad e imaginación. Los resultados evidencian una relación positiva entre el desarrollo de la motricidad gruesa y el fortalecimiento de habilidades cognitivas.
19	Parraga y Zambrano (2023)	Ecuador / Escuela de Educación Básica en la ciudad de Portoviejo. Contexto urbano y público.	Diseñar un conjunto de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años.	Circuitos de obstáculos, juegos de lanzamiento de precisión, actividades de baile con movimientos segmentarios y ejercicios de reptado. La estrategia fue de tipo motriz.	La mayoría de los padres reportó involucrarse en el aprendizaje virtual de sus hijos, pero el 38,9 % de los niños no dominaba la habilidad de saltar sobre un pie. Las actividades lúdicas propuestas buscan suplir estas carencias mediante la práctica guiada.
20	Rincón et al. (2023)	Ecuador / Escuela de Educación Básica Particular "Alfa y Omega", en la Provincia de Santa Elena, Cantón La Libertad.	Determinar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 3 a 4 años.	Actividades lúdicas expresivas e intelectuales, como teatro, títeres, rondas, pintura y dibujo.	Las actividades lúdicas fortalecen las relaciones sociales, la independencia y la capacidad de los niños para desenvolverse en su cotidianidad. Fomentan la autonomía, la toma de decisiones y la resolución de situaciones. La sobreprotección familiar limita el desarrollo de esta autonomía. Los niños mostraron entusiasmo y una participación activa, lo que contribuyó a su desarrollo integral.
21	Aldana (2022)	Colombia / Institución educativa pública de carácter agropecuario, en el grado primero de primaria (estudiantes entre 5 y 9 años).	Desarrollar la noción de cuidado ambiental en estudiantes de primer grado de primaria.	Actividades lúdicas como “La botella ecológica”, “Creando reciclaje”, recuperación de jardines, siembra de plantas y huerta escolar, y prácticas de depósito y clasificación de residuos.	Luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, se registraron mejoras significativas en el cuidado del agua, animales, plantas, manejo de residuos y una percepción positiva frente a la contaminación. Las estrategias lúdicas favorecen la adquisición de prácticas ambientales responsables y el desarrollo de conciencia ambiental.
22	Ardila y Fernández (2022)	Colombia / Contexto rural, Institución	Determinar la influencia de las prácticas lúdicas familiares en el	No se implementó una estrategia específica. Se diseñó una guía de	Predominio de métodos tradicionales sobre lúdicos. Las madres lideran la enseñanza con

	Educativa Nariño.	Antonio	fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura.	estrategias lúdicas lectoescritoras para los padres.	paciencia. Los niños prefieren aprender mediante el juego.
23	Cerdas (2022)	Costa Rica / Contexto no formal, dirigido a grupos de niñez, adolescencia y personas adultas (docentes y líderes comunitarios).	Fomentar la construcción de una cultura de paz a través del desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes para la convivencia pacífica.	Juegos cooperativos, talleres vivenciales con técnicas de rol, dramatización, sociodrama y actividades creativas grupales.	La estrategia lúdica fomentó la comunicación, cooperación, empatía y resolución de conflictos. Los participantes desarrollaron capacidades para una convivencia respetuosa y reconocieron su papel en la construcción de paz. El juego resultó una herramienta pedagógica efectiva para internalizar valores y habilidades socioemocionales.
24	Daza et al. (2022)	Ecuador / Escuela pública de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazú, contexto urbano.	Potenciar la educación emocional mediante estrategias lúdicas corporales.	Juegos corporales con enfoque cooperativo y de expresión motriz.	Las estrategias lúdicas corporales desarrollan emociones como confianza, seguridad personal, control de la agresividad, empatía y entusiasmo. Estas actividades mejoran la interacción entre estudiantes y docentes, fomentan un clima escolar positivo y contribuyen a la formación de valores como cooperación y solidaridad.
25	Díaz et al. (2022)	Perú / Institución Educativa Inicial 083 de Mangamarca, San Juan de Lurigancho, Lima.	Mejorar las normas de convivencia.	No se especifica un tipo concreto de juego o dinámica lúdica.	El programa de estrategias lúdicas mejoró de manera significativa las normas de convivencia. El 100 % del grupo experimental alcanzó el nivel de logro, frente al 0 % del grupo control. La prueba U de Mann-Whitney confirmó una diferencia significativa. La estrategia fue efectiva para desarrollar la solidaridad y las verbalizaciones amables.
26	Linares (2022)	Perú / Contexto urbano, en la Institución Educativa Inicial N°284 de Bagua Grande, región Amazonas, educación inicial.	Desarrollar el pensamiento crítico y creativo.	Modelo basado en la teoría de Gross, que incluye juegos de experimentación, locomoción, cinegéticos, arquitectónicos, imitativos y de curiosidad.	El diagnóstico inicial indicó un nivel bajo de pensamiento crítico y creativo en más del 80 % de los niños. La aplicación de un modelo de estrategias lúdicas se consideró adecuada para desarrollar estas habilidades.

27	Mera et al. (2022)	Chile / Colegio privado masculino (Instituto Salesiano Valdivia).	Mejorar el desarrollo motor grueso.	Juegos motores y actividades lúdicas globalizadas.	El programa produjo mejoras significativas en las habilidades locomotoras, de control de objetos y en el cociente motor global. El porcentaje de estudiantes con desarrollo motor bajo o pobre disminuyó de 93 % a 7 % y el 93 % alcanzó categorías acordes o superiores a su edad cronológica.
28	Ponce y Arroyo (2022)	Ecuador / Contexto urbano, en Portoviejo, con niños de 4 a 5 años en modalidad virtual.	Favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual mediante la integración docente-alumno-familia.	Juegos virtuales interactivos, como bingo, "Simón dice" y ruleta del azar, con apoyo de recursos digitales.	La integración docente-alumno-familia resultó fundamental para el éxito del aprendizaje virtual. Las actividades lúdicas mejoraron la atención, la interacción y el desarrollo de habilidades en los niños. La familia cumplió un rol mediador, y el uso de TIC facilitó un aprendizaje significativo y motivador.
29	Regalado y Sanz (2022)	Ecuador / Contexto urbano, en la Unidad Educativa Fiscal "Eleodoro González Cañarte", en el subnivel de educación inicial.	Diseñar y aplicar una estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer el pensamiento creativo en estudiantes.	Estrategia que incluye juegos simbólicos, narración creativa de cuentos, juegos grupales, resolución de problemas imaginativos y expresión artística a través del color.	En el diagnóstico inicial el 50 % de los estudiantes presentaba dependencia de instrucciones y baja autonomía creativa. La estrategia lúdica resultó efectiva para desarrollar la creatividad, pero es necesaria una mayor capacitación docente y espacios específicos para la creación.
30	Rodríguez et al. (2022)	Costa Rica / 37 escuelas rurales públicas del cantón de Matina, provincia de Limón, nivel de primer ciclo de educación primaria (6 a 8.5 años).	Prevención de la exposición a plaguicidas y promoción de la salud ambiental.	Talleres participativos con juegos de movimiento, origami y estaciones de exploración científica.	Las estrategias lúdicas crearon un ambiente participativo que permitió identificar prácticas de riesgo y construir conocimiento colectivo. Los participantes reconocieron acciones preventivas contra plaguicidas y mostraron mayor conciencia sobre sus efectos en la salud y el ambiente.
31	Talledo y Rivadeneira (2022)	Ecuador / Contexto urbano, en la Unidad Educativa "Olmedo" del nivel inicial.	Diseñar una estrategia lúdica para el desarrollo del lenguaje y comunicación.	Los docentes emplean estrategias como dramatizaciones, juegos de rol, canciones, cuentos y diálogos. El estudio propone actividades específicas como "Arma tu	El diagnóstico situó a los estudiantes en niveles inicial o en proceso de desarrollo de la expresión oral. Los docentes emplean estrategias lúdicas que generan estudiantes activos con iniciativa para hablar. Expertos validaron la estrategia

				historia", "Carnaval de palabras" y juegos de simulación.	propuesta con una calificación "muy alta" en pertinencia y factibilidad.
32	Tuárez y Tarazona (2022)	Ecuador / Contexto urbano, en la Unidad Educativa "Olmedo", nivel de educación inicial.	Determinar la incidencia de la metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía.	Se diagnosticó que los docentes aplican de forma limitada las metodologías lúdicas. Se propuso el "juego trabajo".	Un porcentaje significativo de niños presenta bajo nivel de identidad y autonomía: solo el 14 % comunica sus datos personales, el 29 % identifica sus características físicas y el 51 % toma decisiones basadas en sus gustos. Se observa alta dependencia del adulto en hábitos de orden y aseo.
33	Álvarez y Sandoval (2021)	Perú / Institución Educativa San Lorenzo Conchamarca, Huánuco, nivel de educación primaria.	Prevención de infecciones respiratorias agudas.	Juegos de azar didácticos (ruleta, gusanito, yincana).	La "Ruleta de la salud" mostró la mayor eficacia con una puntuación de 11,17/20. Los juegos de azar resultaron efectivos para crear conciencia preventiva y reforzar conocimientos, con potencial para que los estudiantes repliquen las medidas aprendidas.
34	Arroyave et al. (2021)	Colombia / Instituciones educativas públicas y privadas de básica primaria.	Fortalecimiento de la convivencia y prevención del bullying.	No se especifica un tipo concreto de juego o dinámica lúdica.	La lúdica crea ambientes de aprendizaje agradables que promueven la participación y comunicación. Los docentes la consideran una herramienta fundamental para manejar conflictos y adquirir hábitos de convivencia. El estudio identificó la necesidad de un trabajo articulado entre familia y escuela para la formación en valores y habilidades sociales.
35	Quispe (2021)	Perú / Institución educativa inicial pública.	Desarrollo de la motricidad fina.	Juegos motrices con materiales concretos.	Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la motricidad fina, con mejoras específicas en la coordinación bimanual y visomanual en niños de 5 años.

DISCUSIÓN

A partir del análisis de los estudios que formaron parte de la revisión sistemática se pudo constatar que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo completo de la infancia en dimensiones cognitivas, motrices, lingüísticas y socioemocionales. Esto se relaciona con lo planteado por Lapo et al. (2025), quienes identificaron que las actividades lúdicas potencian el aprendizaje personalizado y fortalecen habilidades cognitivas, sociales y emocionales. De manera complementaria, Rimasca et al. (2025) señalaron que el juego como estrategia pedagógica promueve aprendizajes significativos y contribuye al desarrollo físico y creativo, además de facilitar la resolución de conflictos. Ambos estudios confirman que el juego constituye un recurso pedagógico fundamental para reforzar procesos de aprendizaje.

En continuidad con esta línea, la revisión sistemática mostró que las estrategias lúdicas estimulan la socialización, la creatividad y la motivación infantil. Peña et al. (2025) destacaron que el juego en la educación inicial enriquece el aprendizaje y fortalece la motivación, además de favorecer la socialización y el desarrollo emocional. Por su parte, Encarnación et al. (2025) destacaron que las estrategias lúdicas en educación inicial fomentan habilidades sociales y emocionales, donde el juego es la estrategia más utilizada por los docentes para crear clases dinámicas. Estos aportes refuerzan la evidencia de que la dimensión socioemocional se fortalece mediante la implementación de actividades lúdicas en los primeros niveles educativos.

De igual modo, los resultados sistematizados en la presente investigación apuntan a que las estrategias lúdicas fortalecen la regulación emocional, la empatía y la autoestima. Lucas y Agramonte (2024) encontraron que los juegos de rol, las actividades artísticas y los juegos cooperativos impactan de manera positiva en la regulación emocional y la interacción social. Vela (2025) coincidió al mostrar que las actividades lúdicas permiten a los estudiantes expresar emociones, construir relaciones positivas y adquirir

habilidades de autocontrol. Ambos estudios respaldan la tendencia regional que reconoce el valor del juego como herramienta para el desarrollo socioemocional y la formación de vínculos saludables en la infancia.

Asimismo, los hallazgos de la revisión sistemática evidenciaron que las prácticas lúdicas contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa y fina. Coronel et al. (2024) confirmaron que las actividades lúdicas influyen de manera directa en la motricidad fina de niños de cuatro años, en la que fortalecen su coordinación manual. En la misma dirección, Colorado et al. (2025) resaltaron que el juego libre y estructurado favorece el desarrollo de destrezas motrices en niños de dos a tres años, donde se fortalecen habilidades fundamentales en la primera infancia. Estos resultados muestran que la dimensión motriz constituye un elemento importante en la aplicación de estrategias lúdicas en distintos contextos educativos.

Por otro lado, la revisión sistemática identificó que las actividades lúdicas tradicionales refuerzan la identidad cultural y fomentan la cooperación. Matiz et al. (2025) señalaron que los juegos infantiles tradicionales en educación física promueven la actividad física y fortalecen la interacción social, aunque su implementación aún es limitada en los programas escolares. En sintonía, Rabasco et al. (2023) destacaron que las estrategias lúdicas permiten a los niños adquirir habilidades sociales y adaptarse a la sociedad, lo que favorece la autonomía y el cumplimiento de normas. Ambos estudios confirman que el rescate de prácticas tradicionales aporta beneficios culturales y sociales en la infancia.

Además, los resultados del análisis de los estudios mostraron que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje cooperativo y el razonamiento lógico. Espiritu et al. (2021) evidenciaron que el ambiente lúdico en clases de matemáticas estimula la indagación y fortalece el razonamiento, lo que promueve aprendizajes creativos e innovadores. En concordancia, Bósquez et al. (2024) resaltaron que las estrategias lúdicas en educación inicial potencian el desarrollo cognitivo,

en especial en percepción, memoria y resolución de problemas. Ambos aportes refuerzan la idea de que el juego constituye un recurso pedagógico que facilita aprendizajes complejos y estimula procesos cognitivos fundamentales.

De manera complementaria, los resultados sistematizados señalaron que las estrategias lúdicas contribuyen a la construcción de valores y a la convivencia escolar. Cerdas (2022) mostró que el juego fomenta la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos, lo que promueve una cultura de paz en distintos grupos sociales. En la misma línea, Daza et al. (2022) evidenciaron que las actividades corporales lúdicas fortalecen la confianza, la empatía y la solidaridad, lo que mejora la interacción entre estudiantes y docentes. Estos hallazgos confirman que el juego impacta en el aprendizaje, sino que también constituye un recurso para la formación ética y la convivencia pacífica.

No menos importante, los resultados de la presente investigación destacaron que las estrategias lúdicas requieren una implementación consciente y contextualizada para maximizar sus beneficios. Lucas y Agramonte (2024) señalaron que la efectividad de las actividades lúdicas depende de factores como la edad, el contexto sociocultural y la duración de la intervención. Peña et al. (2025) añadieron que la capacitación docente resulta indispensable para superar limitaciones asociadas a currículos rígidos y falta de recursos. Estos aportes reflejan la necesidad de diseñar políticas educativas que integren el juego como estrategia pedagógica y que aseguren condiciones adecuadas para su aplicación en la infancia.

CONCLUSIONES

A partir del análisis de los estudios realizados en el contexto latinoamericano se constató que las estrategias lúdicas en la infancia constituyen un recurso pedagógico decisivo para el desarrollo integral de los niños. Estas prácticas favorecen dimensiones cognitivas, motrices, lingüísticas y socioemocionales, además de estimular la autonomía, la creatividad y la convivencia escolar. Los hallazgos muestran que el juego, en sus distintas modalidades como simbólico, cooperativo, tradicional o digital, se configura como un elemento

principal de los procesos educativos y no como un elemento accesorio. Su aplicación permite responder a las necesidades culturales y sociales de la región, lo que aporta herramientas que fortalecen la identidad, la inclusión y la formación de valores en la infancia.

En coherencia con estos resultados, se plantea la necesidad de reforzar políticas educativas que abarquen las actividades lúdicas en los programas escolares y que reconozcan su papel en la formación integral. Es indispensable promover la capacitación docente en metodologías innovadoras que potencien el uso del juego como estrategia pedagógica y fomentar la participación activa de las familias en los procesos de enseñanza. Asimismo, se requiere ampliar la investigación hacia contextos menos representados, con el fin de lograr una visión más equilibrada y generar evidencia que sustente la diversidad de realidades latinoamericanas. El fortalecimiento de redes de colaboración regionales permitirá compartir experiencias, enriquecer las prácticas educativas y avanzar hacia un modelo pedagógico inclusivo y dinámico que sitúe al juego como herramienta para el aprendizaje y el desarrollo infantil.

REFERENCIAS

- Acosta, S. B., Espín, M. M., Rosero, E. del R. y Estupiñán, M. A. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista Multidisciplinaria de Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial y Humanista*, 5(3), 7-7. <https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/datch/article/view/690>
- Aldana, J. P. (2022). Uso de estrategias lúdicas para el cuidado ambiental en educación primaria. *CIENCIAMATRIA*, 8(3), 2018-2032. <https://doi.org/10.35381/cm.v8i3.934>
- Álvarez, L. G. y Sandoval, G. J. (2021). Estrategia lúdica para prevenir infecciones respiratorias agudas en escolares del nivel primaria. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 1(36), 157-166. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v36i1.2252>
- Ardila, D. D. y Fernández, T. G. (2022). Las prácticas lúdicas familiares en el aprendizaje de la lectura y escritura en estudiantes del

- grado primero. *Acta Scientiarum. Education*, 44, e61343. <https://doi.org/10.4025/actascieduc.v44i1.61343>
- Arroyave, L. M., Restrepo, Y. C., Pino, J. W. y Valencia, L. A. (2021). La lúdica: Herramienta para fortalecer la convivencia escolar. *Infancias Imágenes*, 20(2), 174-183. <https://doi.org/10.14483/16579089.15560>
- Bonilla, A. M. (2024). Fortalece tus habilidades motrices a través de actividades lúdicas en al UE ciudad de Azogues. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 4168-4188. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11626
- Bósquez, D. M., Cachupud, L. A. y Chica, S. M. (2024). Estrategias lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108-125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Caiza, J. C., Luján, M. D. y Bravo, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y equilibrio dinámico en el nivel inicial. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 3. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3612>
- Cano, V. y Quintero, S. R. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 221-239. <https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.10>
- Cerdas, E. (2022). Propuesta lúdica de educación para la paz. *Universidad en Diálogo: Revista de Extensión*, 12(2), 117-151. <http://dx.doi.org/10.15359/udre.12-2.6>
- Chávez, J., Piñas, M., Mendivel, R. K. y Arellano, Y. (2023). Actividades lúdicas de coordinación motora gruesa dirigido a niños de 2 años de la Institución Educativa Particular N°00696-Huancavelica. *e-Revista Multidisciplinaria del Saber*, 1, 1-9. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v1i.17>
- Chiguano, C. B., Socasi, L. A. y Garzón, J. A. (2023). Estrategias didácticas lúdicas para niños con ritmo de aprendizaje lento. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 3. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3609>
- Chui, H. N., Romero, Y. Y. y Pérez, K. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en niños de la primera infancia. *Retos*, 51, 753-762. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.98154>
- Cobeña, B. L., Bote, S. y Meza, H. A. (2023). Actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal en los niños del Subnivel II. *Dominio de las Ciencias*, 9(3), 1499-1523. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i2>
- Colorado, D. A., Paladines, A. L., Pihuave, N. N., Solorzano, J. A. y Solórzano, V. C. (2025). El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en niños de 2 a 3 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1), 39-46. <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p39-46>
- Coronel, A. V., Nieto, S. B., Aguirre, R. A. y Ramírez, B. A. (2024). Las prácticas lúdicas y su influencia en la motricidad fina de niños de 4 años: Revisión sistemática. *Revista Interdisciplinaria de Educación, Salud, Actividad Física y Deporte*, 1(3), 38-60. <https://doi.org/10.70262/riesafd.v1i3.2024.11>
- Cuje, M. L. y García, B. E. (2025). La participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de primero de básica. *Noesis. Revista Electrónica de Investigación*, 7(14), 579-597. <https://doi.org/10.35381/noesisin.v7i14.426>
- Cunia, G. (2025). Expresión oral en niños de nivel inicial en Hispanoamérica: Una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14984659>
- Daza, M. M., Fuentes, A. D., Anchundia, C. C. y Casquete, R. B. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazú. *Polo del Conocimiento*, 7(3), 462-478. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3742>
- Demera, C. G. y Vera, L. A. (2023). Actividades lúdicas de aprendizajes en niños con dislexia en la básica elemental: Recreational learning activities in children with dyslexia in

- elementary basic. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(6), 1079-1092. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1507>
- Díaz, D. J., Chávez, P. E., Taber, Y. O. y Raez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. Horizontes, 6(26), 2078-2093. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>
- Encarnación, M. O., Mena, J. D., Rizzo, S. D., Carriel, M. M., Santana, V. E. y Quiroz, D. L. (2025). Estrategias lúdicas para estudiantes de inicial: Revisión sistemática. Space Scientific Journal of Multidisciplinary, 3(4), 61-73. <https://doi.org/10.63618/omd/ssjm/v3/n4/57>
- Espíritu, G., Lindo, R. E. y Huayta, Y. J. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática. Igobernanza, 4(15), 33-53. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Herrera, R. E. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(4), 110-124. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1448>
- Ilbay, E. L. (2025). Estrategias lúdicas guiadas para fortalecer el desarrollo verbal infantil en docentes de educación inicial. Ethos Scientific Journal, 3(1), 75-88. <https://doi.org/10.63380/esj.v3n1.2025.94>
- Juárez, S., López, D. M., Cruz, A. D. y Hernández, N. (2025). Estrategias lúdicas digitales: Efectos de actividades interactivas en el desempeño matemático de estudiantes de primaria. Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 12(2), 195-208. <https://doi.org/10.61154/rue.v12i2.3795>
- Lapo, J. M., Arteaga, J. D. R., Lanche, M. J. y Suárez, M. M. (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social. Reincisol, 4(7), 1007-1030. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1007-1030](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1007-1030)
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. Revista Innova Educación, 4(3), 168-184. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- López, L. M., Fuentes, C. F. y Díaz, J. A. (2024). El juego como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 2711-2722. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11493
- López, N. M., Nieto, R. Y., Delgado, V. V. y Figueroa, L. K. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual «ALCON», 4(4), 177-194. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218>
- Lucas, L. A. y Agramonte, R. de la C. (2024). Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 5474-5492. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12763
- Matiz, L. F., Ariza, D. P., Ortega, G. I., Gil, D. y Correa, J. E. (2025). Juegos infantiles tradicionales como estrategia pedagógica para promover la actividad física: Una revisión de alcance. Revista Ciencias de la Actividad Física, 26(1), 107-130. <https://doi.org/10.29035/rcaf.26.1.9>
- Mera, E. A., Armijos, J. C. y Luarte, C. E. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. Retos, 43, 719-727. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86575>
- Merette, I. y Peña, M. de la P. (2025). Explorando el Mundo a través del juego.: Estrategias Lúdicas para el Desarrollo Infantil en República Dominicana. EHQUIDAD. Revista Internacional de Políticas de Bienestar y Trabajo Social, 23, 157-174. <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2025.0006>
- Miranda, M. J., Chachipanta, B. L., Castillo, B. M., Jimbicti, A. I. y Cambo, U. V. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(2), 10747-10760. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6159

- Mojica, M. C. (2025). Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje en estudiantes de básica primaria. *Revista Científica Orbis Cognitiona*, 9(2), 306-319. <https://doi.org/10.48204/j.orbis.v9n2.a7341>
- Moreira, F. V. y Mestre, U. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), 1151-1174. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1151-1174>
- Moya, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistanuronum/article/view/533>
- Parraga, A. S. y Zambrano, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar*, 7(1), 2431-2451. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.2431-2451>
- Peña, V. R., Castro, A. V., González, E. de J. y Perlaza, J. A. (2025). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 1103-1112. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9108>
- Ponce, P. y Arroyo, Z. (2022). Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 10(20), 18-27. <https://doi.org/10.36825/RITI.10.20.002>
- Quiroz, B. S. y Valencia, M. E. (2024). Las actividades lúdicas en el ámbito de identidad y autonomía en niños de 4 a 5 años. *MQRInvestigar*, 8(3), 215-239. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.215-239>
- Quiroz, K. J. (2025). Parentalidad lúdica: Juegos tradicionales en entornos pedagógicos en aulas de educación inicial en Perú. *Clío. Revista de Historia, Ciencias Humanas y Pensamiento Crítico*, 5(10), 1517-1540. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15548843>
- Quispe, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*, 19(19), 78-95. <https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2021.19.198>
- Rabasco, M. E., Ullauri, J. G. y Aldaz, A. V. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: Una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio de las Ciencias*, 9(3), 1618-1638. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i1>
- Regalado, A. M. y Sanz, O. (2022). Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatorio. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 35-53. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0192>
- Rimascca, I. K., Jara, G. M. y Contreras, C. A. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *INVECOM*, 5(4). <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n4/2739-0063-ric-5-04-e504108.pdf>
- Rincón, S. L., Mero, Z. M. y Ruiz, N. D. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 5(14), 9-28. <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- Rodríguez, R., Palomo, L., Padilla, M., Corrales, A. y Wendel, B. V. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: Una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales*, 56(1), 209-228. <https://doi.org/10.15359/rca.56-1.10>
- Román, W. M., Martínez, J. M. y De La Cruz, D. D. C. (2024). El juego como estrategia lúdica: Fortalecimiento de la competencia, pensamiento lógico, creativo y crítico en educación infantil. *Perspectivas en Inteligencia*, 16(25), 177-194. <https://doi.org/10.47961/2145194X.718>
- Talledo, T. M. y Rivadeneira, J. C. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la expresión oral en los niños del subnivel preparatoria. *MQRInvestigar*, 6(3), 1050-1070. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1050-1070>
- Torres, G. C., Castillo, A. J., Castillo, M. Y., Galarza, M. D. R. y García, M. E. (2025). Estimulación Temprana y Desarrollo Socioemocional en Educación Inicial: Estrategias Lúdicas Basadas en Neuroeducación para el Fortalecimiento de

Habilidades Socioafectivas. ASCE
Magazine, 4(3), 766-789.
<https://doi.org/10.70577/ASCE/766.789/2025>

Tuárez, J. M. y Tarazona, A. K. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE*, 26(Extraordinario), 459-475.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682>

Vargas, M. F., Miele, J. y Bello, P. A. (2025). Aplicación de una guía lúdica para el fortalecimiento de las habilidades motrices en los niños de 2 a 3 años. *Reicomunicar*, 8(16), 625-642.
<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/477/801>

Vela, V. E. (2025). Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes: Revisión sistemática. *Horizontes*, 9(39), 3179-3193.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1111>