

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

[DOI 10.35381/noesisin.v7i14.390](https://doi.org/10.35381/noesisin.v7i14.390)

Estrategias de juegos en estudiantes de primero de básica

Game strategies in first grade students

Mariela Leonor Cuje-Cevallos
mcujece1379@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo, Piura, Piura
Perú
<https://orcid.org/0000-0001-6663-2228>

Recibido: 15 de marzo 2025
Revisado: 12 de abril 2025
Aprobado: 15 de junio 2025
Publicado: 01 de julio 2025

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la incidencia de las estrategias de los juegos pedagógicos en el fortalecimiento de la participación activa en los estudiantes de primero de básica en Manabí, Ecuador, durante el año 2025. El estudio se enmarcó en un enfoque cualitativo, correspondiendo a un diseño de tipo documental, apoyado en la revisión de fuentes teóricas. Como resultado, estas estrategias han permitido diseñar actividades lúdicas adaptadas a las necesidades de los niños, incentivando la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo; además de fomentar la motivación, el interés y la autoconfianza. Como conclusión, la implementación de los juegos pedagógicos ha constituido una estrategia efectiva para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los primeros niveles de la educación básica, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes y consolidando ambientes escolares motivadores.

Descriptores: Juegos pedagógicos; participación activa; educación básica; estrategias didácticas; motivación escolar. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze the incidence of pedagogical games strategies in the strengthening of active participation in first grade students in Manabí, Ecuador, during the year 2025. The study was framed in a qualitative approach, corresponding to a documentary type design, supported by the review of theoretical sources. As a result, these strategies have allowed the design of playful activities adapted to the needs of children, encouraging communication, collaboration and teamwork, as well as fostering motivation, interest and self-confidence. In conclusion, the implementation of pedagogical games has constituted an effective strategy to dynamize the teaching-learning process in the first levels of basic education, favoring the integral development of students and consolidating motivating school environments.

Descriptors: Pedagogical games; active participation; basic education; didactic strategies; school motivation (UNESCO Thesaurus).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

INTRODUCCIÓN

La educación básica constituye el primer eslabón formal en la formación académica de los niños y niñas, donde se consolidan aprendizajes fundamentales y se desarrollan habilidades sociales, cognitivas y emocionales (Guevara, Madariaga, Reyes & Zuleta, 2023; Meneses, Isea & Infante, 2024; Chamorro, Hurtado, Chamorro, & Isea, 2024). En este contexto, la participación activa de los estudiantes se convierte en un factor determinante para garantizar procesos educativos significativos, ya que implica no solo la recepción pasiva de conocimientos, sino la interacción constante, el interés y la construcción colectiva del aprendizaje (Guevara et al., 2023).

Diversos estudios han demostrado que el juego pedagógico constituye una estrategia didáctica que favorece la motivación, la atención y el desarrollo integral de los estudiantes en las etapas iniciales (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024). Según investigaciones recientes, las actividades lúdicas permiten que los niños se involucren en el proceso educativo de manera espontánea, creativa y colaborativa, fortaleciendo su participación dentro del aula (Isea, Gómez & Comas, 2023; Buenaño, 2023). En el caso de Manabí, Ecuador, la realidad educativa de los primeros años de básica demanda metodologías innovadoras que potencien la motivación escolar y disminuyan los niveles de apatía o desinterés frente a las actividades académicas tradicionales (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024; Aliriad et al., 2024).

La educación inicial y básica constituye la base del desarrollo integral de los niños, al ser la etapa donde se consolidan los aprendizajes fundamentales que inciden en su futuro académico y social (Guevara et al., 2023). En este contexto, las estrategias pedagógicas basadas en el juego han cobrado un lugar relevante dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, al ser consideradas un medio esencial para fomentar la participación activa, la motivación y la interacción social (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024). Este estudio, desarrollado bajo un enfoque de revisión sistemática, analiza el impacto y la efectividad de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la participación de estudiantes de primero de básica en Ecuador,

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

considerando la evidencia académica disponible a nivel internacional, nacional y local (Buenaño, 2023).

En este sentido, se subraya la necesidad de asegurar que los niños adquieran conocimientos, competencias y habilidades que les permitan desenvolverse en entornos cambiantes, promoviendo aprendizajes significativos y un desarrollo integral (Guevara et al., 2023). Desde esta perspectiva, el juego se reconoce como un recurso pedagógico que no solo fortalece la dimensión cognitiva, sino también la socioemocional, al fomentar valores como la colaboración, la creatividad, el respeto y la autonomía (Isea et al., 2023; Meneses et al., 2024; Chamorro et al., 2024; Hurtado, Villa, Caicedo & Isea, 2024).

Para Guevara et al. (2023), el juego constituye una herramienta universal para la educación, pues permite el aprendizaje mediante la exploración, la experimentación y la interacción. Su implementación en el aula contribuye a crear ambientes inclusivos y motivadores donde cada niño puede participar activamente, potenciando así sus habilidades comunicativas y sociales (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024). De igual forma, la ONU ha reiterado que garantizar espacios de juego y aprendizaje en la primera infancia es un derecho y una necesidad para el desarrollo humano sostenible.

En el contexto ecuatoriano, aún persisten problemáticas como la desmotivación, la timidez, la escasa participación en actividades grupales y la falta de estímulos familiares, lo cual limita la socialización y el aprendizaje colaborativo. Frente a ello, las estrategias de los juegos pedagógicos representan una alternativa eficaz para contrarrestar estas limitaciones, al transformar el ambiente educativo en un espacio dinámico, participativo y enriquecedor. El juego pedagógico, además de mejorar la atención y el interés de los estudiantes, facilita la construcción de conocimientos desde la práctica, estimula la autoconfianza y fortalece el desarrollo de habilidades socioemocionales (Meneses et al., 2024; Hurtado et al., 2024).

La motivación docente también constituye un factor decisivo en el éxito de estas estrategias, pues es el educador quien orienta, dinamiza y adapta las experiencias

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

lúdicas al contexto del aula (Martín, Palacios & Gallego, 2022; Bermello et al., 2023; Buenaño, 2023). En este sentido, la motivación docente en el cumplimiento de los contenidos temáticos resulta clave para consolidar aprendizajes significativos y cumplir con las metas educativas (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024). Sin docentes motivados y comprometidos, el potencial del juego como estrategia pedagógica pierde fuerza en el aula.

Asimismo, la participación activa en la primera etapa de la educación básica se traduce en un mayor involucramiento en las actividades escolares y está estrechamente vinculada con la construcción de la autonomía, la autoestima y el sentido de pertenencia en el entorno escolar. Los estudiantes que participan de manera dinámica en el aula desarrollan habilidades comunicativas, fortalecen el trabajo en equipo y aprenden a tomar decisiones, aspectos fundamentales para su formación integral (Nofriansyah et al., 2024). En este sentido, los juegos pedagógicos constituyen una vía de innovación que se alinea con los enfoques actuales de la educación inclusiva y centrada en el estudiante. Estas estrategias, al ser aplicadas de manera planificada, contribuyen no solo al aprendizaje académico, sino también al desarrollo de competencias socioemocionales y de convivencia escolar (Meneses et al., 2024; Hurtado et al., 2024). Además, permiten al docente adaptar los contenidos curriculares a las características y necesidades propias de la niñez manabita, respondiendo a un contexto cultural diverso y a los retos que plantea la educación en el siglo XXI (Bermello et al., 2023).

Atendiendo a lo expuesto, el presente artículo tuvo como propósito analizar la incidencia de las estrategias de juegos pedagógicos en el fortalecimiento de la participación activa en estudiantes de primero de básica en Manabí, Ecuador, durante el año 2025. Su relevancia radica en aportar evidencia teórica y práctica que oriente a docentes y directivos en la implementación de metodologías lúdicas como recurso clave para mejorar la calidad educativa y dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Martín et al., 2022; Bermello et al., 2023; Buenaño, 2023).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

De esta manera, el presente estudio cobra importancia al generar un análisis documental que sintetiza evidencias, teorías y experiencias relacionadas con el uso de juegos pedagógicos como recurso metodológico, con el fin de demostrar su potencial en el fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes de primero de básica en Manabí, Ecuador, en el año 2025.

MÉTODO

El presente estudio se enmarcó en un enfoque cualitativo, ya que se analizaron diversas categorías emergentes a partir de la revisión sistemática de fuentes extraídas de las bases de datos Scielo, Scopus, Web of Science y Redalyc acerca de la incidencia de los juegos pedagógicos en la participación activa de los estudiantes.

En cuanto al tipo de investigación, correspondió a un diseño documental con apoyo descriptivo, pues se fundamentó en la recopilación, análisis y sistematización de la información proveniente de artículos científicos que abordaron la temática de las estrategias lúdicas en la educación básica.

La técnica utilizada fue la revisión bibliográfica sistemática y, como instrumento, se empleó una ficha de análisis documental para organizar la información de las fuentes.

En cuanto a los criterios de inclusión, se consideraron artículos y documentos publicados entre los años 2022 al 2025 en las bases de datos académicas antes mencionadas, que abordaran temas relacionados con los juegos pedagógicos, las estrategias lúdicas y la participación estudiantil en educación básica. Asimismo, se incluyó literatura enfocada en el contexto latinoamericano y, de manera específica, en el sistema educativo ecuatoriano. Los criterios de exclusión contemplaron fuentes no científicas (blogs y páginas web sin respaldo académico), documentos sin relación directa con el tema y aquellos que no presentaran resultados verificables sobre la aplicación de juegos pedagógicos en educación inicial o básica.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

Este diseño metodológico garantizó un análisis riguroso, confiable y contextualizado que favoreció la comprensión de cómo las estrategias lúdicas influyen en la participación activa de los estudiantes en su primera etapa escolar.

En este marco, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera las estrategias de juegos pedagógicos fortalecen la participación activa en los estudiantes de primero de básica en Manabí, Ecuador 2025?

RESULTADOS

Tomando en cuenta los planteamientos previos, se presentan los siguientes resultados que responden al propósito de la investigación, el cual se basó en el análisis de la incidencia de las estrategias de los juegos pedagógicos en el fortalecimiento de la participación activa en los estudiantes de primero de básica en Manabí, Ecuador, 2025. Según la tabla 1, la motivación fue el primer efecto visible en los estudios. Los niños muestran entusiasmo por participar en dinámicas lúdicas, lo que indica que el juego constituye un motor afectivo y cognitivo esencial en los primeros años de básica (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024; Chamorro et al., 2024).

Tabla 1.
Categoría 1: Motivación estudiantil.

Descripción	Principal aporte
Los juegos pedagógicos aumentan el interés y disposición de los estudiantes hacia las actividades escolares.	Favorecen una actitud positiva frente al aprendizaje, disminuyendo la apatía y el desinterés.

Elaboración: El autor.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

Según la tabla 2, los juegos generan un contexto atractivo que capta la atención, lo que beneficia la comprensión y la retención de contenidos, especialmente en estudiantes pequeños (Oliveira et al., 2023; Zeybek & Saygi, 2024).

Tabla 2.

Categoría 2: Atención y concentración.

Descripción	Principal aporte
Se observa mayor capacidad de La atención durante las actividades lúdicas.	La concentración aumenta, reduciendo distracciones y mejorando la permanencia en la tarea.

Elaboración: El autor.

Según la tabla 3, la dinámica grupal fortalece la socialización y el sentido de pertenencia, facilitando un aprendizaje más inclusivo y participativo (Guevara et al., 2023).

Tabla 3.

Categoría 3: Interacción social.

Descripción	Principal aporte
El trabajo en parejas o grupos durante los juegos estimula la cooperación.	Promueve valores de respeto, colaboración y comunicación entre compañeros.

Elaboración: El autor.

Según la tabla 4, la participación activa se potencia significativamente, consolidándose como un indicador clave de la efectividad de los juegos pedagógicos.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

Tabla 4.

Categoría 4: Participación activa.

Descripción	Principal aporte
La implementación de juegos incrementa la cantidad y calidad de intervenciones en el aula.	Los estudiantes participan más en la construcción del aprendizaje y expresan ideas con seguridad.

Elaboración: El autor.

Según la tabla 5, la dimensión cognitiva se fortalece gracias a la interacción entre lo lúdico y lo académico, contribuyendo a aprendizajes más duraderos (Guevara et al., 2023; Chamorro et al., 2024; Buenaño, 2023).

Tabla 5.

Categoría 5: Desarrollo de habilidades cognitivas.

Descripción	Principal aporte
Los juegos estimulan los procesos de memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas.	Los estudiantes muestran mayor agilidad en actividades que requieren pensamiento crítico.

Elaboración: El autor.

Según la tabla 6, la creatividad surge como un elemento transversal, reforzando la capacidad de los niños para generar ideas propias y soluciones innovadoras.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

Tabla 6.

Categoría 6: Expresión creativa.

Descripción	Principal aporte
Los estudiantes utilizan la imaginación en la resolución de retos planteados en los juegos.	Se desarrollan competencias de creatividad y originalidad en el aula.

Elaboración: El autor.

Según la tabla 7, la dimensión socioemocional resulta beneficiada, mostrando que las dinámicas lúdicas contribuyen al equilibrio afectivo y a la convivencia escolar armónica (Hurtado et al., 2024; Buenaño, 2023).

Tabla 7.

Categoría 7: Regulación emocional.

Descripción	Principal aporte
Los juegos permiten canalizar emociones como la frustración y la alegría.	Se observa un mayor control de la impulsividad y actitudes más tolerantes.

Elaboración: El autor.

Según la tabla 8, la práctica pedagógica se transforma: el docente deja de ser el único transmisor de información y se convierte en un facilitador del aprendizaje activo (Guevara et al., 2023; Bermello et al., 2023).

Tabla 8.

Categoría 8: Rol del docente como facilitador.

Descripción	Principal aporte
El docente asume un rol mediador, orientando la dinámica sin ser protagonista.	La relación docente-estudiante se hace más cercana, fomentando confianza y participación.

Elaboración: El autor.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

Estas 8 categorías reflejan que los juegos pedagógicos no solo impactan en la participación activa, sino también en dimensiones cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes (Meneses et al., 2024; Chamorro et al., 2024; Hurtado et al., 2024).

En términos generales, los juegos pedagógicos se convierten en un estímulo intrínseco que despierta el interés de los estudiantes, logrando que se involucren de manera espontánea en el proceso de aprendizaje (Guevara et al., 2023). La motivación no solo se evidencia en la disposición a participar, sino también en el entusiasmo previo y posterior a las actividades, mostrando un cambio significativo en la actitud hacia la escuela (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024).

La naturaleza dinámica y variada de los juegos permite captar y mantener la atención de los estudiantes durante períodos más prolongados que en las clases tradicionales. Se evidenció que las actividades lúdicas reducen las distracciones, fortaleciendo la capacidad de concentración y el seguimiento de instrucciones, lo cual repercute positivamente en el rendimiento académico (Buenaño, 2023).

Los juegos, además, favorecen el trabajo colaborativo y el respeto mutuo entre los estudiantes. La necesidad de cumplir roles, seguir reglas y cooperar en equipo impulsa un aprendizaje social que va más allá de lo académico, fortaleciendo valores como la solidaridad, la empatía y la resolución pacífica de conflictos (Isea et al., 2023; Nofriansyah et al., 2024).

La incorporación de juegos pedagógicos aumenta la frecuencia y la calidad de la participación de los estudiantes. No solo se incrementa el número de intervenciones en clase, sino también mejora la seguridad al expresarse, el deseo de compartir ideas y el compromiso en las actividades, lo que representa un indicador clave del aprendizaje activo (Guevara et al., 2023).

El componente lúdico estimula procesos como la memoria, la lógica, la atención selectiva y la resolución de problemas (Buenaño, 2023). Los estudiantes logran responder con mayor rapidez y eficacia a los retos planteados, evidenciando que los juegos no solo

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

divierten, sino también fortalecen las capacidades cognitivas necesarias para aprendizajes más complejos (Chamorro et al., 2024).

Los juegos pedagógicos proporcionan un espacio para la imaginación y la innovación tecnológica. De este modo, los estudiantes diseñan soluciones originales a los desafíos, exploran diferentes formas de expresión y se atreven a experimentar sin temor al error (Yaman et al., 2024; Mustafa et al., 2024). Esto refleja que la creatividad se potencia cuando el aprendizaje se desarrolla en un entorno flexible y motivador (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024).

El componente lúdico permite que los estudiantes aprendan a manejar emociones como la frustración, la alegría y la competencia (Meneses et al., 2024; Buenaño, 2023). A través de la dinámica de ganar o perder, desarrollan tolerancia, autocontrol y resiliencia. La práctica constante de juegos promueve actitudes más calmadas y reflexivas frente a los retos escolares.

La aplicación de juegos pedagógicos implica un cambio en la función del docente, pasando de ser transmisor de conocimientos a mediador del aprendizaje. El docente guía, acompaña y facilita las experiencias, lo que permite construir un ambiente de confianza y cercanía. Esta transformación pedagógica es clave para consolidar procesos participativos y activos en los primeros niveles educativos (Bermello et al., 2023).

A manera de síntesis, estas categorías muestran que los juegos pedagógicos tienen un impacto integral, ya que mejoran la participación activa y fortalecen la motivación, la atención, las habilidades cognitivas, emocionales y sociales, además de transformar el rol docente en el aula (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024; Chamorro et al., 2024; Martín et al., 2022).

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos reflejan que la incorporación de juegos pedagógicos en el aula de primero de básica en Manabí constituye una estrategia con incidencia significativa en la participación activa de los estudiantes. Este hallazgo confirma que el juego es la vía

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

natural de aprendizaje en la infancia, pues permite la construcción de conocimientos a partir de la interacción con el entorno (Guevara et al., 2023).

La primera categoría, relacionada con la motivación estudiantil, se vincula con los aportes de Vera et al. (2024); Ábalos et al. (2024) y Laca et al. (2024), quienes argumentan que la motivación se incrementa cuando el aprendizaje se contextualiza en dinámicas sociales y culturales significativas. Los juegos, al integrar diversión y aprendizaje, generan un entorno motivador que reduce el desinterés y promueve el compromiso escolar.

En cuanto a la atención y concentración, diversos estudios en educación inicial sostienen que los juegos estructurados favorecen la atención sostenida, al brindar estímulos variados y retadores que despiertan el interés de los niños. Los resultados de este estudio refuerzan dicha perspectiva, demostrando que la lúdica permite mantener la concentración en actividades más prolongadas (Buenaño, 2023).

La interacción social observada confirma que los juegos fomentan la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos, aspectos fundamentales en el desarrollo socioemocional temprano (Meneses et al., 2024). Investigaciones previas en contextos latinoamericanos han subrayado que el juego, además de ser una herramienta didáctica, constituye un medio para la formación ciudadana y la convivencia pacífica.

La categoría de participación activa se alinea con enfoques pedagógicos constructivistas, donde el estudiante asume un rol protagónico en su aprendizaje. Este resultado coincide con la investigación de Guevara et al. (2023), quien plantea que el aprendizaje activo se fortalece cuando se promueven metodologías participativas que rompen con el esquema tradicional de la enseñanza.

En relación con el desarrollo de habilidades cognitivas, se confirma que los juegos estimulan procesos mentales como memoria, razonamiento y resolución de problemas (Chamorro et al., 2024). Estudios similares en Ecuador y otros países de la región han demostrado que las metodologías lúdicas impactan de manera positiva en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación básica (Buenaño, 2023).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

La expresión creativa, por su parte, resalta la importancia de ofrecer espacios donde los niños puedan imaginar, experimentar y proponer soluciones innovadoras. Desde esta perspectiva, la creatividad puede cultivarse desde edades tempranas si se crean ambientes de aprendizaje flexibles y estimulantes.

En cuanto a la regulación emocional, se observó que los estudiantes aprendieron a manejar la frustración y la competencia (Meneses et al., 2024; Hurtado et al., 2024). Finalmente, la categoría sobre el rol del docente como facilitador evidencia un cambio metodológico importante. El maestro ya no es un transmisor exclusivo de información, sino un mediador del aprendizaje, en concordancia con los enfoques actuales de la pedagogía activa y la educación inclusiva. Este hallazgo respalda lo señalado por Bermello et al. (2023), quien planteaba que el docente debe propiciar espacios de diálogo y construcción conjunta de saberes.

Otro aspecto a considerar es que la aplicación de los juegos pedagógicos no solo transforma la dinámica del aula, sino también redefine el clima escolar. Se genera, de este modo, un ambiente más ameno, relajado y libre de tensiones, lo cual favorece la expresión natural de los aprendices. Este tipo de atmósferas fomenta la confianza y reduce la ansiedad que, en ocasiones, provocan los métodos tradicionales de enseñanza. Asimismo, la experiencia muestra que los juegos no deben entenderse como actividades aisladas o meramente recreativas, sino como estrategias planificadas y articuladas con los objetivos curriculares. Cuando se integran de manera intencionada al proceso educativo, los juegos contribuyen directamente al logro de competencias básicas, fortaleciendo la relación entre lo académico y lo lúdico (Buenaño, 2023).

Un punto relevante es la adaptabilidad de las estrategias lúdicas (Buenaño, 2023). Se observó que estas pueden ajustarse a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, beneficiando tanto a estudiantes más participativos como a aquellos que presentan dificultades de integración o timidez. De esta manera, los juegos pedagógicos se convierten en una herramienta inclusiva, capaz de reducir brechas y favorecer la equidad en el aula.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

De igual forma, la evidencia obtenida resalta la importancia de considerar la formación docente en metodologías lúdicas (Buenaño, 2023). Muchos maestros aún conciben el juego como una pérdida de tiempo; sin embargo, los resultados muestran que, cuando se utiliza con fines pedagógicos claros, el juego potencia la enseñanza y maximiza la participación. Esto sugiere la necesidad de fortalecer programas de capacitación que integren el diseño y la aplicación de estrategias lúdicas dentro de la práctica educativa (Mendoza, 2025; Martín et al., 2022).

Otro aporte relevante es la relación entre los juegos pedagógicos y el desarrollo de competencias del siglo XXI. Se evidenció que las dinámicas lúdicas inciden en la participación inmediata y promueven habilidades como la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la toma de decisiones colaborativas, aspectos claves para formar estudiantes preparados para escenarios sociales y académicos complejos (Isea et al., 2023; Buenaño, 2023).

En síntesis, los resultados de este estudio confirman que las estrategias de juegos pedagógicos tienen un impacto multidimensional en la educación básica, fortaleciendo no solo la participación activa, sino también la motivación, la atención, la creatividad, las habilidades cognitivas y socioemocionales, así como la práctica docente (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024). Esto ratifica la pertinencia de implementar metodologías lúdicas como una alternativa innovadora para mejorar la calidad educativa en el contexto ecuatoriano (Buenaño, 2023).

Finalmente, cabe destacar que la aplicación de juegos pedagógicos se alinea con políticas educativas que buscan una educación más activa, inclusiva y contextualizada en el Ecuador. La pertinencia de estas estrategias responde a las demandas de innovación y calidad educativa, planteando un modelo que sitúa al estudiante en el centro del proceso y reconoce la importancia del aprendizaje experiencial.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

CONCLUSIONES

Considerando los resultados expuestos en base al análisis de la incidencia de las estrategias de los juegos pedagógicos en el fortalecimiento de la participación activa en los estudiantes de primero de básica en Manabí, Ecuador, se concluye lo siguiente:

-La implementación de estrategias lúdicas tiene un impacto significativo en la participación activa de los estudiantes de primero de básica, incrementando su motivación, interés y disposición hacia el aprendizaje (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024; Buenaño, 2023).

-Los juegos pedagógicos contribuyen a generar un ambiente escolar más dinámico, ameno y colaborativo, lo que facilita la interacción entre los estudiantes y reduce la apatía que suelen provocar las metodologías tradicionales (Isea et al., 2023).

-Además de fomentar la participación, los juegos fortalecieron dimensiones cognitivas, socioemocionales y creativas, demostrando que constituyen un recurso transversal para el desarrollo integral en la educación básica (Meneses et al., 2024; Chamorro et al., 2024).

-Las estrategias lúdicas se muestran adaptables a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, favoreciendo la inclusión de estudiantes con mayor timidez o con dificultades de integración, y contribuyendo a una mayor equidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Buenaño, 2023).

-La evidencia mostró que el juego pedagógico exige un docente facilitador, capaz de mediar el aprendizaje y de orientar la dinámica educativa sin asumir un papel protagónico. Esto transforma la práctica pedagógica hacia un enfoque más participativo y constructivo (Martín et al., 2022; Bermello et al., 2023).

-Para potenciar el impacto de estas estrategias, es imprescindible fortalecer la formación de los maestros en metodologías lúdicas y en el diseño de actividades planificadas, vinculadas a los objetivos curriculares (Martín et al., 2022; Buenaño, 2023).

-En Manabí y en el sistema educativo ecuatoriano en general, los juegos pedagógicos se presentan como una alternativa viable para responder a los retos de innovación y calidad, alineándose con las políticas de educación inclusiva y activa que promueve el país.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

-Los juegos pedagógicos son una estrategia eficaz y multidimensional para fortalecer la participación activa en la educación básica, constituyéndose en un recurso clave que articula el aprendizaje académico con la motivación, la convivencia escolar y la creatividad infantil (Vera et al., 2024; Ábalos et al., 2024; Laca et al., 2024).

-La experiencia analizada demuestra que los juegos pedagógicos no solo fortalecen la participación, sino que además impulsan la construcción de aprendizajes significativos, al vincular contenidos académicos con actividades que responden a la forma natural en la cual los niños aprenden en sus primeros años (Guevara et al., 2023).

-Los resultados también evidencian que la dimensión lúdica genera un impacto positivo en la autoconfianza de los estudiantes, quienes, al sentirse protagonistas de las dinámicas, asumen con mayor seguridad el reto de expresar sus ideas y tomar decisiones dentro del aula (Buenaño, 2023).

-Se identificó que las estrategias lúdicas favorecen la creación de una cultura escolar más horizontal, donde el aprendizaje se concibe como un proceso compartido entre docentes y estudiantes, y no como una relación jerárquica basada únicamente en la transmisión de información (Buenaño, 2023).

-Finalmente, se concluye que la integración de los juegos pedagógicos responde a una necesidad contemporánea por innovar las metodologías en educación básica, asegurando que los procesos de enseñanza sean más participativos, inclusivos y conectados con las realidades locales de los estudiantes. El juego constituye una herramienta clave en el proceso educativo, por cuanto facilita la construcción de conocimientos de manera espontánea y natural a nivel internacional, nacional y local. Diversos estudios coinciden al afirmar que el juego ha brindado espacios inclusivos, dinámicos y participativos.

Como recomendaciones se plantean las siguientes: diseñar e integrar los juegos pedagógicos tradicionales y digitales dentro de la planificación curricular, asegurando que cada dinámica tenga un propósito claro en el desarrollo de competencias académicas y sociales (Dorouka & Kalogiannakis, 2024; Aliriad et al., 2024; Buenaño, 2023). Por otro

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

lado, se sugiere promover programas de capacitación que brinden herramientas prácticas a los maestros para implementar estrategias lúdicas adaptadas a la realidad del aula y a las características de sus estudiantes (Mendoza, 2025; Martín et al., 2022; Bermello et al., 2023; Buenaño, 2023). Por último, se recomienda implementar mecanismos de seguimiento y evaluación continua que permitan medir los efectos de los juegos pedagógicos en la participación y el aprendizaje, con el fin de perfeccionar su aplicación y replicar buenas prácticas en otros contextos educativos.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a quienes contribuyeron con la construcción de este nuevo conocimiento, por sus relevantes aportes a lo largo de la revisión sistemática.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Ábalos, F., Romero, L. & Bernal, C. (2024). TIC, motivación y rendimiento académico en educación primaria: meta-análisis, revisión de literatura y estado de la cuestión. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 25, e31799, pp. 1-25. Disponible en: <https://n9.cl/xjpwm3>
- Aliriad, H., Adi, S., Manullang, J., Endrawan, I. & Satria, M. (2024). Improvement of motor skills and motivation to learn physical education through the use of traditional games. *Physical Education Theory and Methodology*, 24(1), pp. 32-40. Disponible en: <https://n9.cl/9dnr8>
- Bermello, M., Arteaga, N., Navia, N. & Rezabala, Y. (2023). La pedagogía del amor y la ternura para la humanización de la práctica educativa. *EPISTEME KOINONIA*, 6(12), pp. 219–236. Disponible en: <https://n9.cl/a40v9>
- Buenaño, A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Revista UNIANDES Episteme*, 10(4), pp. 480-499. Disponible en: <https://n9.cl/d3qim>

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

- Chamorro, D., Hurtado, C., Chamorro, Y. & Isea, J. (2024). Comprehensive approaches to prevent clinical illness and promote mental health in children and adolescents. *Health Leadership and Quality of Life [Internet]*, 3:568, pp.1-17. Disponible en: <https://n9.cl/7wcx6>
- Dorouka, P., & Kalogiannakis, M. (2024). Teaching nanotechnology concepts in early-primary education: an experimental study using digital games. *International Journal of Science Education*, 46(13), pp. 1311-1338. Disponible en: <https://n9.cl/3vju2>
- Guevara, G., Madariaga, L., Reyes, C. & Zuleta, C. (2023). Gamificación para el desarrollo del aprendizaje de las operaciones matemáticas en tercero básico. *Información tecnológica*, 34(4), pp. 31-44. Disponible en: <https://n9.cl/h4l0r>
- Hurtado, C., Villa, M., Caicedo, L. & Isea, J. (2024). A plithogenic statistical approach to digital security measures and emotional health in childhood and adolescence. *Journal of Fuzzy Extension and Applications*, 5(Special Issue), pp. 25-39. Disponible en: <https://n9.cl/au5u0>
- Isea, J., Gómez, I. & Comas, R. (2023). Interaction between university extension and curricular innovation: a collaborative and co-creative perspective in higher education. *Revista Conrado*, volumen 19 (3), pp. 469-481. Disponible en: <https://n9.cl/bnb225>
- Laca, L., Díaz García, M. & Piscoche Botello, C. (2024). Gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes universitarios: Revisión sistemática. *Horizontes*, 8(35), pp. 2596–2609. Disponible en: <https://n9.cl/slhbby>
- Martín, L., Palacios, A. & Gallego, Ó. (2022). ¿Jugamos o gamificamos? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. *Alteridad. Revista de educación*, vol. 17 Núm. 1, pp. 36-49. Disponible en: <https://n9.cl/qyppu>
- Mendoza, A. (2025). Los programas de gamificación en la educación. Revisión sistemática. *EPISTEME KOINONIA*, 8(16), pp. 209–226. Disponible en: <https://n9.cl/slidiqi>
- Meneses, J., Isea, J. & Infante, M. (2024). Bienestar emocional y psicológico en niños, niñas y adolescentes desde el estado ecuatoriano. Verdad Y Derecho. *Revista Arbitrada De Ciencias Jurídicas Y Sociales*, 3(especial 3 UNIANDES), pp. 68-73. Disponible en: <https://n9.cl/bkl0k>

Mariela Leonor Cuje-Cevallos

- Mustafa, F. Mai Nguyen, H. & Gao, X. (2024). The challenges and solutions of technology integration in rural schools: A systematic literature review. *International Journal of Educational Research*, volume 126, 102380, pp. 1-14. Disponible en: <https://n9.cl/2gt3qt>
- Nofriansyah, N., Wardiman, J., & Rahmi, Y. (2024). The effect of the team games tournament (tgt) learning model on students' achievement in economics education. *Journal of Economics and Economic Education*, 1(2), pp. 144-155. Disponible en: <https://n9.cl/8vpf2l>
- Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P., & Isotani, S. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. *Education and Information Technologies*, 28(1), pp. 373-406. Disponible en: <https://n9.cl/r9uvz>
- Vera, M., Mendoza, A. & Beltrán, L. (2024). Intervención de la motivación docente en el logro de los objetivos de aprendizaje: Percepción de los docentes. *Revista gestión de las personas y tecnología*, 17(20), pp. 1-20. Disponible en: <https://n9.cl/7dx0p>
- Yaman, H., Sousa, C., Neves, P. & Luz, F. (2024). Implementation of game-based learning in educational contexts: challenges and intervention strategies. *Electronic Journal of e-Learning*, 22(10), pp. 19-36. Disponible en: <https://n9.cl/3f6i4y>
- Zeybek, N., & Saygı, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how? —A systematic review. *Games and Culture*, 19(2), pp. 237-264. Disponible en: <https://n9.cl/ezuz2>