

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

[DOI 10.35381/noesisin.v7i14.426](https://doi.org/10.35381/noesisin.v7i14.426)

## **La participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de primero de básica**

### **Active participation through ludic activities of the first grade students in basic education**

Mariela Leonor Cuje-Cevallos  
[mcujece1379@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mcujece1379@ucvvirtual.edu.pe)  
Universidad Cesar Vallejo, Piura, Costa  
Perú  
<https://orcid.org/0000-0001-6663-2228>

Bety Elizabeth García-Zambrano  
[bgarciaza81@ucvvirtual.edu.pe](mailto:bgarciaza81@ucvvirtual.edu.pe)  
Universidad Cesar Vallejo, Piura, Costa  
Perú  
<https://orcid.org/0000-0002-2189-1565>

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

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

## RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la participación activa de los estudiantes de primero de básica mediante la implementación de actividades lúdicas en el aula. Se empleó un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, con el fin de identificar la frecuencia y nivel de involucramiento de los estudiantes durante dichas actividades. La población estuvo conformada por 150 maestros, seleccionados mediante muestreo intencional. Las técnicas utilizadas incluyeron la observación directa y la encuesta estructurada, mientras que los instrumentos consistieron en una guía de observación y un cuestionario de participación. Los resultados evidenciaron que las actividades lúdicas incrementaron notablemente la motivación, la interacción entre compañeros y la atención durante el desarrollo de la clase. Se concluyó que la incorporación de juegos y dinámicas educativas podría fomentar la participación activa, promoviendo el aprendizaje significativo y fortaleciendo las habilidades sociales en los estudiantes de primero de básica u otros niveles.

**Descriptores:** Participación activa; actividades lúdicas; educación primaria; aprendizaje significativo; motivación escolar. (Tesauro UNESCO).

## ABSTRACT

The purpose of this study was to analyse the active participation of first grade students through the implementation of ludic activities in the classroom. A descriptive quantitative approach was used in order to identify the frequency and level of students' involvement during these activities. The population consisted of 150 teachers, selected by purposive sampling. The techniques used included direct observation and structured survey, while the instruments consisted of an observation guide and a participation questionnaire. The results showed that the ludic activities significantly increased motivation, peer interaction and attention during class development. It was concluded that the incorporation of educational games and dynamics could encourage active participation, promoting meaningful learning and strengthening social skills in students of first grade and other levels.

**Descriptors:** Active participation; ludic activities; primary education; meaningful learning; school motivation (UNESCO Thesaurus).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

## INTRODUCCIÓN

La educación primaria representa una etapa fundamental en el desarrollo integral de los niños, donde no solo se busca la adquisición de conocimientos académicos, sino también el fortalecimiento de habilidades sociales, cognitivas y emocionales (Hurtado, Villa, Caicedo & Isea, 2024). Dentro de este contexto, la participación activa de los estudiantes se convierte en un elemento clave para favorecer el aprendizaje significativo, la motivación tanto del docente como del estudiante y la retención de contenidos (Vera, Mendoza & Beltrán, 2024; Flores & Durán, 2022). La participación no solo implica la asistencia física a clases, sino también el involucramiento consciente en las actividades, la interacción con compañeros y docentes, y la expresión de ideas y emociones de manera efectiva (Hurtado et al., 2024; Flores & Durán, 2022).

En los primeros grados de básica, los niños se encuentran en una etapa de desarrollo donde la curiosidad, la exploración y el juego constituyen herramientas esenciales para la construcción del conocimiento. Las actividades lúdicas, entendidas como estrategias educativas que incorporan el juego, la creatividad y la diversión, se han identificado como recursos efectivos para incrementar la atención, la cooperación y la motivación en el aula (Vera et al., 2024; Park, 2025; García, García & Pin, 2024). Estudios recientes en educación primaria destacan que el aprendizaje basado en el juego permite que los estudiantes internalicen conceptos de manera más profunda, fomentando la autonomía, la resolución de problemas y la interacción social (Oliveira et al., 2023; Maldonado & Cuadrado, 2023).

Asimismo, la integración de estrategias lúdicas en el currículo responde a la necesidad de transformar los espacios de aprendizaje en ambientes dinámicos y significativos, donde los estudiantes se sientan protagonistas de su proceso educativo (Vera, Huayamave, Sandoval & Chele, 2025). La literatura indica que cuando los docentes implementan juegos educativos, dinámicas grupales y actividades interactivas, se observa un aumento en la participación activa y una mejora en el desempeño académico

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

de los niños (Nofriansyah, Wardiman & Rahmi, 2024; Oliveira et al., 2023; Flores & Durán, 2022).

Además de su valor pedagógico, las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de competencias socioemocionales esenciales en los primeros años escolares, tales como la empatía, la cooperación y la autorregulación emocional (Hurtado et al., 2024). Estas competencias facilitan la adaptación de los estudiantes al entorno escolar, favorecen relaciones positivas con sus pares y docentes, y fortalecen la confianza en sí mismos al enfrentar nuevos desafíos académicos como el uso de las tecnologías (Mustafa, Mai Nguyen & Gao, 2024; Juárez, López, Cruz & Hernández, 2025).

La inclusión del juego como recurso didáctico también está vinculada con la estimulación cognitiva temprana, pues permite a los niños experimentar, explorar y establecer conexiones entre conceptos de manera natural y significativa (Oliveira et al., 2023). Por ejemplo, los juegos de clasificación, asociación o dramatización ayudan a consolidar habilidades de pensamiento lógico, memoria, atención y resolución de problemas, fomentando un aprendizaje activo y participativo (Ríos, Duran & Mucha, 2025).

Por otra parte, la participación activa mediante estrategias lúdicas genera un entorno de aprendizaje motivador y seguro, donde los errores se perciben como oportunidades de aprendizaje y no como fracasos (Vera et al., 2024; Vera et al., 2025). Esto contribuye a disminuir la ansiedad escolar y a aumentar la disposición de los estudiantes para asumir roles proactivos en el aula, promoviendo la autonomía y la toma de decisiones desde edades tempranas (Maldonado & Cuadrado, 2023).

Finalmente, este enfoque responde a la necesidad de una educación centrada en el estudiante, en la que se valoran sus intereses, experiencias previas y estilos de aprendizaje. La implementación de actividades lúdicas se presenta, por tanto, como una estrategia integral que facilita la adquisición de contenidos académicos, promoviendo el desarrollo integral de los niños y preparando las bases para su éxito académico y social en los niveles educativos posteriores (Vera et al., 2025; García et al., 2024).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

Cabe agregar que la participación activa en el aula se define como el grado en el cual los estudiantes se involucran física, cognitiva y emocionalmente en las actividades escolares (Hurtado et al., 2024; Flores & Durán, 2022). La literatura educativa destaca que la participación no solo influye en la adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de habilidades sociales y competencias socioemocionales. En los primeros años de educación primaria, incentivar la participación es crucial, ya que permite que los estudiantes construyan una base sólida para el aprendizaje futuro y desarrollen hábitos de estudio autónomos.

Por otro lado, las actividades lúdicas se conciben como estrategias pedagógicas que integran el juego, la creatividad y la exploración en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Oliveira et al., 2023; Vera et al., 2025; García et al., 2024). Luna & Gutiérrez (2022) reafirman lo señalado por Piaget, quien resaltó la importancia del juego como medio esencial para el desarrollo del niño, ya que facilita la comprensión de conceptos abstractos mediante experiencias concretas y significativas. También, el juego promueve la interacción social, la cooperación y la resolución de conflictos, aspectos fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

Diversos estudios señalan que las actividades lúdicas contribuyen a incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes, fortaleciendo la atención sostenida y mejorando la retención de contenidos (Vera et al., 2024; Vera et al., 2025; García et al., 2024). Asimismo, su implementación permite adaptar la enseñanza a distintos estilos de aprendizaje, favoreciendo la inclusión y la participación equitativa de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades previas.

En este contexto, la combinación de participación activa y estrategias lúdicas se configura como un enfoque educativo integral que no solo facilita la adquisición de conocimientos académicos, sino también fortalece competencias cognitivas, sociales y emocionales esenciales para el desarrollo de los estudiantes de primero de básica (Flores & Durán, 2022).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

En este sentido, el presente estudio se centra en analizar la participación activa de los estudiantes de primero de básica mediante actividades lúdicas, con el propósito de evidenciar cómo estas estrategias contribuyen al desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales, y fomentan un aprendizaje más inclusivo y motivador (Vera et al., 2024; Vera et al., 2025; García et al., 2024). La investigación busca proporcionar información que pueda orientar a los docentes en la planificación de estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan la participación y el aprendizaje significativo desde los primeros años de escolarización.

## **MÉTODO**

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, orientado a la medición y análisis de variables específicas relacionadas con la participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de primero de básica. Este enfoque permitió obtener datos numéricos objetivos en relación a la participación en el aula.

Para ello, se empleó un diseño descriptivo, que buscó caracterizar la percepción y prácticas de los docentes sobre la participación activa de los estudiantes, sin intervenir directamente en las condiciones de enseñanza. Este tipo de investigación permitió generar información estadística sobre la frecuencia y características de la participación en el contexto educativo.

Cae destacar que la población estuvo constituida por 200 maestros de educación primaria que imparten clases a estudiantes de primero de básica. Se seleccionó una muestra de 150 maestros de escuelas públicas mediante muestreo intencional, considerando aquellos docentes que aplican actividades lúdicas en sus clases y poseen experiencia mínima de un año en el grado. Se utilizaron dos técnicas principales: la encuesta estructurada, para recabar información sobre la percepción de los docentes acerca de la participación activa y el uso de actividades lúdicas y la observación directa, para corroborar la información reportada y registrar la frecuencia y tipo de participación de los estudiantes durante las actividades.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

Los instrumentos consistieron en un cuestionario validado de 20 ítems con escala Likert de 5 puntos y una guía de observación con indicadores de participación (atención, interacción con pares, iniciativa, expresión de ideas y cooperación).

Entre los criterios de inclusión y exclusión para la selección de la muestra se consideró lo siguiente:

- Docentes de primero de básica con experiencia mínima de un año.

- Maestros que implementan actividades lúdicas en sus clases.

- Disposición para participar voluntariamente en la investigación.

Como criterios de exclusión, se tomaron en cuenta los siguientes:

- Docentes con menos de un año de experiencia en el grado.

- Maestros que no aplican actividades lúdicas de manera regular.

- Aquellos que no desearan participar en el estudio o no completaran los instrumentos de recolección de datos.

Como procedimiento, se siguieron los pasos especificados a continuación: primero, se contactó a los docentes mediante comunicación institucional y se les explicó el objetivo del estudio. Posteriormente, se aplicaron los cuestionarios y se realizaron observaciones en el aula. Los datos recolectados fueron organizados y analizados mediante estadística descriptiva, utilizando medidas de tendencia central y frecuencia para identificar patrones de participación activa en los estudiantes.

## RESULTADOS

El análisis de los datos obtenidos de los 150 docentes permitió analizar la participación activa de los estudiantes de primero de básica mediante actividades lúdicas. A continuación, se presentan siete tablas en total, organizadas por dimensiones de participación: atención, interacción, expresión de ideas, cooperación, motivación, creatividad y autonomía.

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

Según la tabla 1, el 63,3% de los docentes reportaron un nivel alto de atención durante las actividades lúdicas, demostrando que estas estrategias contribuyen significativamente a mantener el enfoque y la concentración de los estudiantes.

**Tabla 1.**

Nivel de atención de los estudiantes durante actividades lúdicas.

<b>Nivel de atención</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Alto	95	63.3
Medio	45	30.0
Bajo	10	6.7
<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>100</b>

**Elaboración:** Los autores.

Según la tabla 2, el 58,7% de los docentes indicaron un nivel alto de interacción, evidenciando que las dinámicas grupales fomentan la cooperación y la comunicación entre los estudiantes (Ponce & Isea, 2025).

**Tabla 2.**

Interacción de los estudiantes con sus compañeros durante actividades lúdicas.

<b>Nivel de interacción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Alto	88	58.7
Medio	50	33.3
Bajo	12	8.0
<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>100</b>

**Elaboración:** Los autores.

Según la tabla 3, más de la mitad de los estudiantes expresan ideas de forma activa, lo que demuestra que las actividades lúdicas fortalecen la confianza y creatividad (García et al., 2024).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

**Tabla 3.**  
Expresión de ideas y participación oral.

Nivel de expresión de ideas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Alto	80	53.3
Medio	55	36.7
Bajo	15	10.0
<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>100</b>

**Elaboración:** Los autores.

Según la tabla 4, el 60% de los docentes señalaron una cooperación alta entre los estudiantes, mostrando que los juegos fomentan habilidades sociales y el trabajo colaborativo (Oliveira et al., 2023).

**Tabla 4.**  
Cooperación y trabajo en equipo.

Nivel de cooperación	Frecuencia	Porcentaje (%)
Alto	90	60.0
Medio	45	30.0
Bajo	15	10.0
<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>100</b>

**Elaboración:** Los autores.

Según la tabla 5, el 66,7% de los estudiantes mostraron alta motivación durante las actividades lúdicas, indicando que estas estrategias incrementan el interés y disfrute por el aprendizaje (Vera et al., 2024).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

**Tabla 5.**  
Motivación hacia el aprendizaje.

Nivel de motivación	Frecuencia	Porcentaje (%)
Alto	100	66.7
Medio	40	26.7
Bajo	10	6.6
<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>100</b>

**Elaboración:** Los autores.

Según la tabla 6, más de la mitad de los estudiantes demostraron niveles altos de creatividad al participar en actividades lúdicas, lo que evidencia que estas fomentan la imaginación y la innovación (García et al., 2024).

**Tabla 6.**  
Desarrollo de la creatividad.

Nivel de creatividad	Frecuencia	Porcentaje (%)
Alto	85	56.7
Medio	50	33.3
Bajo	15	10.0
<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>100</b>

**Elaboración:** Los autores.

Según la tabla 7, el 46,7% de los docentes observaron un nivel alto de autonomía en sus estudiantes, destacando que las actividades lúdicas permiten que los niños tomen decisiones y asuman responsabilidades dentro del aula (Maldonado & Cuadrado, 2023).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

**Tabla 7.**  
Autonomía y toma de decisiones.

Nivel de autonomía	Frecuencia	Porcentaje (%)
Alto	70	46.7
Medio	60	40.0
Bajo	20	13.3
<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>100</b>

**Elaboración:** Los autores.

Tomando como base los resultados de forma general, se puede afirmar que las actividades lúdicas mejoran la atención, la interacción, la expresión de ideas, la cooperación, la motivación, la creatividad y la autonomía de los estudiantes de primero de básica (Vera et al., 2024; Maldonado & Cuadrado, 2023; García et al., 2024). Estas estrategias contribuyen al desarrollo integral, fomentando habilidades cognitivas, sociales y emocionales esenciales para el aprendizaje significativo (Ríos et al., 2025).

También se puede agregar que las actividades lúdicas aumentan la atención y concentración, mejorando la disposición para el aprendizaje (Vera et al., 2025), promueven la interacción social y la colaboración entre compañeros y estimulan la expresión de ideas y la participación activa en clase.

Los resultados muestran que dichas actividades influyen de manera positiva en múltiples dimensiones del aprendizaje y en la participación activa de los estudiantes de primero de básica (Vera et al., 2025). En primer lugar, la **atención en clase**, alcanzó niveles altos en el 63,3% de los estudiantes, lo que indica que las estrategias lúdicas logran captar y mantener el interés de los niños, superando los métodos tradicionales basados únicamente en la instrucción directa. Esto coincide con estudios que señalan que el aprendizaje activo incrementa la concentración y reduce la dispersión en el aula (Vera et al., 2025; Flores & Durán, 2022).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

En cuanto a la **interacción con compañeros** y la **cooperación**, se observa que más de la mitad de los estudiantes presentan niveles altos en estas dimensiones. Esto evidencia que las actividades grupales fomentan la socialización, la empatía y la resolución colaborativa de problemas, competencias socioemocionales fundamentales para el desarrollo integral. La interacción frecuente durante el juego contribuye a mejorar la comunicación, la negociación y la capacidad de trabajo en equipo, preparando a los estudiantes para contextos escolares y sociales más complejos (Oliveira et al., 2023; Ponce & Isea, 2025).

Respecto a la **expresión de ideas** y la **participación oral**, el 53,3% de los estudiantes expresan activamente sus ideas, lo que demuestra que las dinámicas lúdicas generan un entorno seguro y motivador donde los niños se sienten capaces de compartir sus opiniones sin temor al juicio (Vera et al., 2024; Vera et al., 2025). Esto fortalece la confianza en sí mismos y fomenta habilidades de pensamiento lógico, crítico y creativo (Ríos et al., 2025).

Los resultados sobre **motivación** indican que el 66,7% de los estudiantes mostraron altos niveles de interés durante las actividades, confirmando que el juego como recurso pedagógico genera disfrute y compromiso con el aprendizaje (Oliveira et al., 2023). La motivación intrínseca es un factor clave para el aprendizaje significativo, pues impulsa a los estudiantes a participar de manera activa y constante en las actividades escolares.

En relación con la **creatividad** y la **autonomía**, los datos muestran que más de la mitad de los estudiantes demuestran capacidad para generar ideas originales y tomar decisiones dentro del aula (Maldonado & Cuadrado, 2023). Esto refleja que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje académico, estimulando la imaginación, la iniciativa y la resolución de problemas, competencias esenciales para la formación integral de los niños (Vera et al., 2025).

En conjunto, los resultados evidencian que las actividades lúdicas cumplen un papel **multidimensional** en el aula de primero de básica, pues no solo aumentan la atención y la motivación, sino también fortalecen habilidades sociales, emocionales y cognitivas

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

(Vera et al., 2024; Vera et al., 2025). La integración de estas estrategias favorece un **aprendizaje activo, participativo y significativo**, donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso educativo.

En general, los resultados confirman que la implementación de estrategias lúdicas en el aula de primero de básica contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, favoreciendo tanto aspectos cognitivos como socioemocionales.

## DISCUSIÓN

Los hallazgos del estudio confirman que la **implementación de actividades lúdicas** en el aula de primero de básica favorece significativamente la participación activa de los estudiantes, tanto en aspectos cognitivos como socioemocionales (García et al., 2024). Los niveles altos de atención observados permiten afirmar que las estrategias basadas en el juego permiten captar la atención de los estudiantes de manera sostenida, aumentando la concentración y la disposición para el aprendizaje. Esto se alinea también con Oliveira et al., (2023), para quienes el juego constituye un medio esencial para la construcción del conocimiento a través de la exploración y la manipulación de experiencias concretas.

La **interacción y cooperación** evidencia que las actividades lúdicas permiten a los niños colaborar, negociar y resolver problemas en grupo, fortaleciendo competencias socioemocionales como la empatía, la comunicación y la cooperación, aspectos fundamentales en los primeros años escolares (Vera et al., 2025; Ponce & Isea, 2025; García et al., 2024).

En cuanto a la **expresión de ideas, creatividad y autonomía**, los resultados muestran que los estudiantes se sienten motivados a participar, tomar decisiones y generar soluciones originales (Maldonado & Cuadrado, 2023). Esto coincide con investigaciones que afirman que los entornos de aprendizaje centrados en el juego fomentan la motivación intrínseca, el pensamiento crítico y la autorregulación, al ofrecer un espacio

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

seguro donde los errores se perciben como oportunidades de aprendizaje (Oliveira et al., 2023; Vera et al., 2024).

La **motivación elevada** durante las actividades lúdicas indica que estas estrategias no solo facilitan la adquisición de contenidos académicos, sino también generan disfrute y compromiso, factores esenciales para un aprendizaje significativo (Vera et al., 2024; Vera et al., 2025). La combinación de atención, interacción, creatividad y autonomía evidencia que el juego actúa como un catalizador integral del desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños (Hurtado et al., 2024; Oliveira et al., 2023; Maldonado & Cuadrado, 2023).

En síntesis, los resultados sugieren que las **actividades lúdicas no deben considerarse un complemento opcional**, sino una herramienta pedagógica central para promover la participación activa en el aula (Vera et al., 2025). Los docentes que implementan juegos y dinámicas educativas crean un ambiente motivador, inclusivo y participativo, donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, desarrollando competencias que serán fundamentales para su éxito académico y social.

Además de los efectos observados en la atención, motivación y habilidades sociales, los resultados sugieren que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el **desarrollo de la memoria y la retención de información** (Vera et al., 2024; García et al., 2024). Al integrar elementos lúdicos con contenidos curriculares, los estudiantes pueden relacionar conceptos abstractos con experiencias concretas, facilitando la comprensión y consolidación de aprendizajes a largo plazo. Este efecto está respaldado por estudios que muestran que el juego estimula la codificación y recuperación de información, promoviendo un aprendizaje más profundo y duradero (Oliveira et al., 2023; Vera et al., 2025).

Otro aspecto relevante es la **mejora de la regulación emocional**. Al enfrentarse a dinámicas grupales y desafíos de juego, los estudiantes aprenden a manejar la frustración, la espera de turnos y la resolución de conflictos, desarrollando resiliencia y autocontrol (Hurtado et al., 2024; Oliveira et al., 2023). Esto es especialmente importante

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

en los primeros grados de básica, donde la autorregulación constituye un factor clave para el éxito académico y la convivencia escolar.

Asimismo, la implementación de actividades lúdicas favorece la **adaptación a diferentes estilos de aprendizaje**. Algunos estudiantes aprenden mejor mediante estímulos visuales, otros kinestésicos o auditivos; el juego permite combinar múltiples modalidades, ofreciendo oportunidades equitativas para que todos participen y se beneficien del aprendizaje (Oliveira et al., 2023; Vera et al., 2025). Esta flexibilidad contribuye a una educación más inclusiva y personalizada, que se ajusta a las necesidades individuales de los alumnos.

Finalmente, se observa que las estrategias lúdicas potencian la **autoeficacia académica**. Al experimentar éxito en tareas lúdicas y dinámicas grupales, los estudiantes desarrollan confianza en sus capacidades, lo que a su vez aumenta la disposición a participar en actividades más complejas y fomenta una actitud positiva frente al aprendizaje y la resolución de problemas (Vera et al., 2025).

En síntesis, estos elementos confirman que las actividades lúdicas no solo promueven la participación activa, sino que actúan como un **vehículo integral para el desarrollo cognitivo, emocional y social**, consolidando competencias esenciales para la formación académica y personal de los estudiantes de primero de básica (Hurtado et al., 2024; Flores & Durán, 2022; García et al., 2024).

## CONCLUSIONES

En atención a los datos obtenidos, se puede aseverar que las actividades lúdicas fomentan una participación activa significativa en los estudiantes de primero de básica, incrementando su atención, motivación y disposición para aprender (Vera et al., 2024; Vera et al., 2025; García et al., 2024). Estas estrategias fortalecen las habilidades sociales y emocionales, promoviendo la cooperación, la empatía, la regulación emocional y la resolución de conflictos en el aula (Hurtado et al., 2024).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

La implementación de dinámicas lúdicas contribuye al desarrollo cognitivo, estimulando la creatividad, la expresión de ideas, la memoria y la retención de contenidos académicos (Vera et al., 2025). Asimismo, los juegos educativos potencian la autonomía y la autoeficacia de los estudiantes, generando confianza en sus capacidades y motivándolos a enfrentar desafíos como el uso de recursos tecnológicos, por ejemplo, de manera proactiva (Mustafa et al., 2024; Oliveira et al., 2023; Maldonado & Cuadrado, 2023; Juárez et al., 2025).

La integración de actividades lúdicas permite una educación inclusiva y adaptativa, considerando diferentes estilos de aprendizaje y ofreciendo oportunidades equitativas de participación para todos los alumnos (Vera et al., 2025; García et al., 2024).

Las actividades lúdicas promueven la participación activa, facilitando **la internalización de normas y valores** dentro del aula, como el respeto, la solidaridad y la responsabilidad, fortaleciendo, además, la convivencia escolar (García et al., 2024).

Se evidencia que el juego educativo favorece la **capacidad de atención sostenida y la gestión del tiempo**, al estructurar actividades que requieren seguir instrucciones, esperar turnos y completar tareas en períodos determinados (Oliveira et al., 2023).

La implementación de dinámicas lúdicas contribuye a **estimular la curiosidad y el pensamiento exploratorio**, alentando a los estudiantes a formular preguntas, buscar soluciones y experimentar con ideas de manera autónoma (Vera et al., 2025).

Los resultados muestran que las estrategias lúdicas facilitan la **transición emocional y social al entorno escolar**, especialmente en estudiantes que inician su proceso de escolarización, ayudándolos a adaptarse más fácilmente al ritmo de la clase y a la interacción con sus pares (Hurtado et al., 2024).

Por otro lado, las actividades lúdicas permiten a los docentes **observar y evaluar competencias de manera natural**, identificando fortalezas individuales y grupales, lo que facilita una intervención pedagógica más efectiva y personalizada (Vera et al., 2025; García et al., 2024).

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

Como recomendaciones, se plantean las siguientes: implementar estrategias lúdicas de manera sistemática en el aula, no solo como complemento, sino como un recurso pedagógico central para promover la participación y el aprendizaje integral; también se sugiere el diseño de actividades que estimulen múltiples competencias (cognitivas, sociales y emocionales) y que permitan a los estudiantes interactuar, colaborar y expresar ideas de manera activa (Hurtado et al., 2024); por otra parte, se recomienda capacitar a los docentes en la planificación y aplicación de juegos educativos, incorporando técnicas de observación y evaluación de la participación activa de los estudiantes para el desarrollo de su motricidad (Buenaño, 2023; Flores & Durán, 2022).

De igual modo, se sugiere el fomento de la personalización del aprendizaje mediante actividades lúdicas que se adapten a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, asegurando que todos los alumnos se beneficien del proceso educativo (García et al., 2024). Finalmente, se recomienda integrar la evaluación de habilidades socioemocionales y cognitivas dentro de las actividades lúdicas, para identificar fortalezas y áreas de optimización, en función de ajustar las estrategias pedagógicas de manera continua.

## FINANCIAMIENTO

No monetario.

## AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a los 150 maestros de escuelas públicas por colaborar significativamente con la presente investigación.

## REFERENCIAS CONSULTADAS

Buenaño, A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, vol. 10, núm. 4, pp. 480-499. Disponible en: <https://n9.cl/d3qim>

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

- Flores, C. & Durán, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *información, cultura y sociedad: revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas*, núm. 46, pp. 129-142. Disponible en: <https://n9.cl/qc2s9>
- García, G., García, L. & Pin, M. (2024). Actividades lúdicas en bachillerato. Pertinencia o desatino, una mirada desde el equipo docente *Espacios en blanco. Serie indagaciones*, vol. 34., num. 2, pp. 227-237. Disponible en: <https://n9.cl/ncnzf>
- 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>
- Juárez, S., López, D., Cruz, A. & Hernández, N. (2025). Estrategias lúdicas digitales: efectos de actividades interactivas en el desempeño matemático de estudiantes de primaria. *Revista Uniandes Episteme*, vol. 12, núm. 2, pp. 195–208. Disponible en: <https://n9.cl/74yvg>
- Luna, J. & Gutiérrez, M. (2022). Actividades lúdicas y deportivas en la formación inicial de los estudiantes de Educación Básica General. *Ciencia y Deporte*, vol. 7, núm. 2, pp. 1-16. Disponible en: <https://n9.cl/u7hl7>
- Maldonado, M. & Cuadrado, J. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial. *CIENCIAMATRIA*, vol. 9, num. 1, pp. 719-731. Disponible en: <https://n9.cl/fgfo4>
- 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/2qt3qt>
- 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., Rodríguez, 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>

Mariela Leonor Cuje-Cevallos; Bety Elizabeth García-Zambrano

- Park, J. (2025). Playification of theatre: game play, ludic activities and being playful in the great gatsby: an immersive theatrical experience. *Theatre Research International*, 50(1), pp. 18-37. Disponible en: <https://n9.cl/1fqpc>
- Ponce, D. & Isea, J. (2025). Teorías pedagógicas emergentes en el marco de un mundo multicultural y fractal. *EPISTEME KOINONIA*, 8(16), pp. 369–390. Disponible en: <https://n9.cl/eux84>
- Ríos, P., Duran, K. & Mucha, L. (2025). Actividades lúdicas para mejorar habilidades numéricas en estudiantes educación básica regular. *EPISTEME KOINONIA*, 8(1), pp. 177–190. Disponible en: <https://n9.cl/gh0ipa>
- Vera, A., Huayamave, A., Sandoval, C. & Chele, S. (2025). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, vol. 5, núm. 2, pp. 1-11. Disponible en: <https://n9.cl/bkk24>
- 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>