Noesis. Revista Electrónica de Investigación
Año 8. Vol 8. N°1. Edición Especial. 2026
Hecho el depósito de Ley: FA2019000060
ISSN: 2739-0365
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS AVANZADOS KOINONIA (IIEAK).
Santa Ana de Coro. Venezuela.

DOI 10.35381/noesisin.v8i1.929

Actividades lúdicas y desarrollo cognitivo, social y emocional en básica inicial: revisión sistemática

Playful activities and cognitive, social and emotional development in early basic education: a systematic review

Karina Cesibel Malla-Meca
p7001256850@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo, Piura, Piura
Perú
https://orcid.org/0000-0002-9945-500X

Carlos Alberto Cherre-Anton
chantonca@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo, Piura, Piura
Perú
https://orcid.org/0000-0001-6565-5348

Recepción: 15 de junio 2026
Revisado: 26 de agosto 2026
Aprobación: 15 de octubre 2026
Publicado: 01 de noviembre 2026

Noesis. Revista Electrónica de Investigación
Año 8. Vol 8. N°1. Edición Especial. 2026
Hecho el depósito de Ley: FA2019000060
ISSN: 2739-0365
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS AVANZADOS KOINONIA (IIEAK).
Santa Ana de Coro. Venezuela.

RESUMEN

El objetivo fue analizar la contribución de las actividades lúdicas al desarrollo cognitivo, social y emocional de estudiantes de educación inicial y básica inicial. Se realizó una revisión sistemática de literatura en Scopus, Web of Science y SciELO, con estudios publicados entre 2022 y 2024 en inglés y español; de 50 documentos consultados se incluyeron 20, examinados mediante análisis descriptivo y temático. Los estudios mostraron que el juego favoreció la memoria, la atención, el pensamiento lógico y la resolución de problemas; fortaleció la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos; y contribuyó a la expresión y regulación de las emociones y a la autoestima. Se identificaron limitaciones asociadas a la falta de recursos, a la formación docente y a la adaptación cultural de las actividades. Se concluyó que la integración sistemática del juego en el currículo y la capacitación docente son necesarias para aprovechar sus beneficios.

Descriptores: Juego educativo; desarrollo del niño; desarrollo afectivo; educación de la primera infancia. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The objective was to analyze the contribution of playful activities to the cognitive, social, and emotional development of early childhood and early basic education students. A systematic literature review was conducted in Scopus, Web of Science, and SciELO, covering studies published between 2022 and 2024 in English and Spanish; of 50 documents consulted, 20 were included and examined through descriptive and thematic analysis. The studies showed that play fostered memory, attention, logical thinking, and problem solving; strengthened communication, cooperation, and conflict resolution; and contributed to the expression and regulation of emotions and to self-esteem. Limitations related to scarce resources, teacher training, and the cultural adaptation of activities were identified. It was concluded that the systematic integration of play into the curriculum and teacher training are necessary to take advantage of its benefits.

Descriptors: Educational games; child development; emotional development; early childhood education. (UNESCO Thesaurus).

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas ocupan un lugar central en la educación inicial, porque integran el aprendizaje con la exploración, la interacción y la expresión afectiva, y con ello influyen en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. En el ámbito internacional, Del Moral Pérez et al. (2018) evidenciaron que la participación en un proyecto de aprendizaje basado en juegos digitales incrementó los niveles de aprendizaje lógico-matemático, naturalista y lingüístico de 119 estudiantes de primaria. Asimismo, el metaanálisis de Skene et al. (2022) mostró que el juego guiado tuvo un efecto positivo mayor que la instrucción directa en las habilidades matemáticas tempranas, el conocimiento de las formas y la flexibilidad para alternar tareas en niños de 1 a 8 años.

Desde el punto de vista teórico, Piaget (1976) situó el juego en el centro de la construcción del conocimiento y distinguió tres tipos que acompañan las etapas del desarrollo: el juego de ejercicio (0-2 años), basado en la repetición de acciones placenteras que favorecen la comprensión de la relación causa-efecto; el juego simbólico (2-7 años), en el que la representación de roles y situaciones impulsa el lenguaje y la socialización; y el juego de reglas (7-11 años), que fomenta el pensamiento lógico y la colaboración. Para la educación básica inicial, este marco se traduce en juegos de exploración y manipulación del entorno, de dramatización y de seguimiento de instrucciones compartidas con los compañeros.

Desde una perspectiva pedagógica, las actividades lúdicas se conciben como dinámicas que emplean el juego como herramienta para promover el aprendizaje y el desarrollo integral. Lunga et al. (2022) propusieron la pedagogía basada en el juego como un enfoque para impulsar el desarrollo holístico de los niños pequeños; Parker et al. (2022) plantearon un marco de políticas y prácticas para el aprendizaje mediante el juego en la escuela; y Veresov y Veraksa (2023) analizaron los juegos y el juego digital en la primera infancia desde un enfoque histórico-cultural.

En cuanto a las dimensiones de interés, el desarrollo cognitivo comprende habilidades

de pensamiento, memoria, atención, razonamiento y resolución de problemas; Gizzonio et al. (2022) evaluaron los efectos a corto y mediano plazo de entrenamientos de razonamiento fluido, visoespaciales y motores en preescolares, y Díaz-Romero et al. (2024) reportaron mejoras en el pensamiento crítico de niños de 6 y 7 años al integrar el juego y la lectura en estrategias didácticas. El desarrollo social se refiere a la capacidad de interactuar, cooperar, comunicarse y resolver conflictos, que puede fortalecerse mediante la tutoría de juego (Kalkusch et al., 2022). El desarrollo emocional implica identificar, comprender y regular las emociones y construir la autoestima, aspectos que las intervenciones basadas en el juego han vinculado con las competencias socioemocionales (Garaigordobil et al., 2022; Johnstone et al., 2022).

Sin embargo, a pesar de la amplia documentación de sus beneficios, la literatura también señala inconsistencias y desafíos en la implementación de estas prácticas en contextos diversos. Persisten vacíos sobre la adaptación de las actividades lúdicas a distintos entornos culturales y socioeconómicos y sobre sus efectos a largo plazo (Vigo-Borjas, 2025), y la formación docente para diseñar experiencias de aprendizaje lúdico es objeto de creciente atención (Boysen et al., 2022). En Ecuador, Cuje-Cevallos y García-Zambrano (2025) reportaron, a partir de la percepción de 150 docentes, niveles altos de atención, motivación y cooperación en estudiantes de primero de básica durante las actividades lúdicas, lo que refuerza la necesidad de sistematizar su uso en el aula.

Dado este panorama, resultó necesario realizar una revisión sistemática que compilara y sintetizara los hallazgos recientes, con el fin de consolidar la evidencia sobre las metodologías y los contextos en los que el juego resulta más efectivo y de ofrecer a docentes y responsables educativos criterios para integrarlo de manera planificada en el currículo. En consecuencia, se planteó la siguiente pregunta: ¿cuál es el estado actual de la investigación sobre la contribución de las actividades lúdicas al desarrollo cognitivo, social y emocional de estudiantes de educación inicial?

Por tanto, el objetivo de este artículo fue analizar la contribución de las actividades lúdicas

al desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes de educación inicial y básica inicial, a partir de la revisión sistemática de estudios publicados entre 2022 y 2024.

MÉTODO

Se desarrolló una revisión sistemática de la literatura de tipo descriptivo-documental.

Recolección de información

Se identificaron y seleccionaron estudios publicados entre 2022 y 2024 en las bases de datos Web of Science, Scopus y SciELO, mediante palabras clave y combinaciones de términos como «actividades lúdicas», «desarrollo cognitivo», «habilidades sociales», «bienestar emocional» y «educación inicial», y sus equivalentes en inglés. Los criterios de inclusión abarcaron estudios empíricos, revisiones sistemáticas y metaanálisis publicados en inglés y español que examinaran el efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo, social o emocional de los niños de educación inicial y básica. Se excluyeron los estudios que no abordaban directamente estas áreas o que carecían de rigor metodológico. De los 50 documentos consultados, se incluyeron 20 (tablas 1 y 2).

Tabla 1. *Cantidad de documentos consultados por base de datos y dimensión*

Fuente	Número de Archivos	Dimensión 1 (cognitiva)	Dimensión 2 (social)	Dimensión 3 (emocional)
Scopus	29	11	15	3
Web of Science	8	2	0	6
SciELO	13	8	3	2
Total	**50**	**21**	**18**	**11**

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. *Número de documentos analizados e incluidos*

Fuente	Archivos analizados	Archivos incluidos
Scopus	29	6
Web of Science	8	1
SciELO	13	13
Total	**50**	**20**

Fuente: Elaboración propia.

Procesamiento y análisis de información

Una vez recolectados los estudios pertinentes, se procedió a la organización y sistematización de la información. Los datos relevantes de cada estudio, tales como objetivos, métodos, resultados y conclusiones, fueron extraídos y resumidos en una tabla de análisis (tabla 3). Esta tabla facilitó la comparación de los estudios y la identificación de patrones y tendencias comunes, así como las discrepancias y vacíos en la literatura.

El análisis de la información se realizó en varias etapas. En primer lugar, se llevó a cabo un análisis descriptivo de los estudios seleccionados para identificar las principales características y hallazgos. Luego, se procedió a un análisis temático para agrupar los resultados en tres categorías principales: contribuciones de las actividades lúdicas al desarrollo cognitivo, impacto en las habilidades sociales y relación con el bienestar emocional de los estudiantes. Cada categoría fue analizada en profundidad para sintetizar los hallazgos y evaluar la consistencia y validez de las conclusiones reportadas en los estudios revisados.

Finalmente, se integraron los resultados de los análisis descriptivos y temáticos para proporcionar una visión comprensiva del estado actual de la investigación sobre las actividades lúdicas en la educación inicial. Además, se identificaron áreas que requieren mayor investigación y se ofrecieron recomendaciones para futuras investigaciones y prácticas educativas basadas en los hallazgos de la revisión.

RESULTADOS

Los 20 estudios incluidos se publicaron entre 2022 y 2023: 14 abordaron la dimensión cognitiva, 3 la social y 3 la emocional. La tabla 3 resume el aporte de cada uno.

Tabla 3. *Estudios incluidos en la revisión y su aporte por dimensión*

Autor(es) y año	Base de datos	Dimensión	Aporte principal
Guerrero Rodríguez & Tejeda Díaz (2022)	SciELO	Cognitiva	Comprensión más profunda de cómo las actividades lúdicas pueden ser utilizadas para desarrollar habilidades cognitivas, específicamente el pensamiento lógico-matemático, en niños de educación iniciall.
López Villa & Lescay Blanco (2023)	SciELO	Cognitiva	Estrategias que potencian las habilidades comunicativas, facilitando la interacción y el crecimiento intelectual y personal de los niños.
Luna & Gutiérrez (2022)	SciELO	Cognitiva	Un sistema de actividades lúdicas y deportivas mejora significativamente las habilidades motrices de los estudiantes.
Peñafiel Rea & Aldas Arcos (2023)	Web of Science	Cognitiva	Propuesta de actividades lúdicas para mejorar las habilidades motrices básicas en escolares de básica media.
Ayala et al. (2022)	SciELO	Cognitiva	Estrategia didáctica basada en juegos didácticos para desarrollar el pensamiento lógico en escolares de 2do, 3ro y 4to año en Ibarra, Ecuador.
Escuza Mesías et al. (2022)	SciELO	Cognitiva	Un programa de psicomotricidad mejora significativamente el desarrollo motor en estudiantes de educación básica, evidenciado por un incremento notable en las puntuaciones de las pruebas pre y post test.
Chicaiza Sinchi et al. (2023)	SciELO	Cognitiva	Una guía didáctica basada en juegos tradicionales y sensorio-motores mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de educación básica.
López et al. (2022)	Scopus	Cognitiva	Las estrategias metodológicas basadas en el juego mejoran significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de educación básica.
Ludeña-Carrillo & Zambrano-Acosta (2022)	SciELO	Cognitiva	Una guía validada de actividades lúdicas aporta a desarrollar el pensamiento lógico-matemático en niños de educación iniciall.
Castillejo et al. (2023)	SciELO	Cognitiva	La modalidad presencial es mejor que la virtualidad para lograr una educación de calidad y un desarrollo motor adecuado.
García & Moreira (2022)	Scopus	Cognitiva	Una guía de actividades lúdicas validada por expertos aporta al desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años.
Anchundia & Alay (2023)	SciELO	Cognitiva	Una propuesta de seis actividades didácticas basadas en rincones lúdicos favorece el pensamiento lógico-matemático en niños de educación iniciall.
Alvear Ortiz et al. (2023)	SciELO	Cognitiva	Subraya la importancia de incorporar el juego como herramienta pedagógica en la educación infantil.
Aguilar Osorio et al. (2022)	SciELO	Cognitiva	Demuestra la eficacia de un programa de ejercicios físicos y juegos recreativos para mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes de quinto año.
Vega Chacha et al. (2023)	SciELO	Social	El uso de actividades lúdicas puede motivar y mejorar el deseo de aprender en los niños, al tiempo que promueve la interculturalidad.
Tuárez Párraga & Tarazona Meza (2022)	Scopus	Social	Implementa la metodología lúdica para fomentar la identidad y autonomía en niños de educación inicial.

Autor(es) y año	Base de datos	Dimensión	Aporte principal
Moreira Viteri & Lescay Blanco (2022)	SciELO	Social	Elabora una estrategia didáctica basada en el uso de títeres para mejorar el desarrollo social y del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años.
García & Navarrete (2022)	SciELO	Emocional	La implementación de actividades lúdicas puede mejorar significativamente el reconocimiento y manejo de emociones entre los estudiantes.
Zambrano & Tarazona Meza (2022)	Scopus	Emocional	Estrategias de enseñanza (juego, lectura diaria, TIC y la participación familiar), favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar el desarrollo socioafectivo de los niños.
Johnstone et al. (2022)	Scopus	Emocional	La educación infantil basada en la naturaleza tiene asociaciones positivas con el desarrollo emocional de los niños. Fomenta el juego, socialización y la creatividad.

Fuente: Elaboración propia.

Contribuciones de las actividades lúdicas al desarrollo cognitivo

El análisis de la literatura revisada muestra de manera consistente que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación básica inicial. Los estudios destacan que el juego, especialmente el juego simbólico y el de reglas, facilita el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales como la memoria, atención y el pensamiento abstracto. Los estudios analizados (Guerrero Rodríguez & Tejeda Díaz, 2022; Peñafiel Rea & Aldas Arcos, 2023) subrayan que los niños que participan regularmente en actividades lúdicas muestran mejoras en su capacidad para resolver problemas y en su pensamiento crítico. Además, se observa que estas actividades promueven el aprendizaje significativo al permitir que los niños manipulen conceptos y experimenten de manera práctica.

Estos hallazgos subrayan la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo temprano. La consistencia de los resultados a lo largo de diversos estudios y contextos educativos (Ayala et al., 2022; Escuza Mesías et al., 2022; Chicaiza Sinchi et al., 2023) sugiere que el juego es una herramienta universalmente eficaz para fomentar el desarrollo cognitivo. Esta universalidad es particularmente relevante para los educadores y formuladores de políticas, ya que resalta la necesidad de integrar el juego

en los currículos educativos de manera sistemática y estructurada.

Sin embargo, es importante considerar las variaciones en la efectividad de las actividades lúdicas según el contexto cultural y socioeconómico. Por ejemplo, algunos estudios sugieren que el acceso a recursos de calidad y a un entorno de apoyo puede amplificar los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo (López et al., 2022; Luna & Gutiérrez, 2022). En contextos donde los recursos son limitados, es crucial adaptar las actividades lúdicas a las realidades locales y proporcionar formación y apoyo a los educadores para que puedan implementar estas actividades de manera efectiva (Castillejo et al., 2023; Ludeña-Carrillo & Zambrano-Acosta, 2022).

Otro aspecto a considerar es la necesidad de balancear las actividades lúdicas con otros métodos de enseñanza (Castillejo et al., 2023). Si bien el juego es esencial, no debe reemplazar otras formas de instrucción que también son importantes para el desarrollo cognitivo. Una combinación equilibrada de juego y enseñanza directa puede ofrecer una experiencia educativa más completa y efectiva (García & Moreira, 2022).

Los estudios longitudinales serían valiosos para entender los efectos a largo plazo de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo como así lo sugieren varios autores (Aguilar Osorio et al., 2022; Alvear Ortiz et al., 2023; Anchundia & Alay, 2023). Aunque los beneficios inmediatos son evidentes, es importante investigar si estos efectos se mantienen a medida que los estudiantes avanzan en su educación y cómo influyen en su rendimiento académico y habilidades cognitivas a largo plazo.

Impacto de las actividades lúdicas en las habilidades sociales

La revisión de la literatura indica que las actividades lúdicas desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Los juegos cooperativos y los que requieren la interacción entre pares fomentan la comunicación, cooperación y la resolución de conflictos. Estudios como el de Vega Chacha et al. (2023) evidencian que el uso de actividades lúdicas puede motivar y mejorar el deseo de aprender en los

niños, trabajando en equipo y, al mismo tiempo, promoviendo la interculturalidad. Estos juegos proporcionan un marco seguro en el que los estudiantes pueden practicar y mejorar sus habilidades interpersonales, lo cual es esencial para su integración social y éxito futuro.

Los hallazgos de la revisión literaria además evidencian que los juegos cooperativos y de roles no solo mejoran las habilidades sociales inmediatas, sino que también fomentan la identidad y autonomía en niños (Tuárez Párraga & Tarazona Meza, 2022). Por ello, la capacidad de trabajar en equipo, comunicar efectivamente y resolver conflictos de manera constructiva son habilidades esenciales para el éxito en la vida personal y profesional.

Sin embargo, es importante considerar las diferencias individuales y culturales en la efectividad de las actividades lúdicas. Por ejemplo, en culturas donde el juego cooperativo no es tan prevalente, puede ser necesario adaptar las actividades para que sean culturalmente relevantes y aceptables. Además, los niños con necesidades educativas especiales pueden requerir adaptaciones específicas para beneficiarse plenamente de las actividades lúdicas (Vega Chacha et al., 2023).

Otro aspecto para considerar es el papel del adulto en la facilitación de las actividades lúdicas. Los educadores deben estar capacitados para guiar y apoyar el juego de manera que maximice sus beneficios sociales. Según un estudio de Moreira Viteri y Lescay Blanco (2022) la intervención positiva de los adultos en las actividades lúdicas como el uso de títeres puede amplificar significativamente los beneficios sociales, ayudando a los niños a resolver conflictos y a aprender nuevas habilidades sociales.

Aunque los beneficios sociales del juego están bien documentados, se necesita más investigación para entender cómo estos beneficios se mantienen a lo largo del tiempo y en diferentes contextos educativos. Estudios longitudinales podrían proporcionar una visión más completa de cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo social a largo plazo.

Relación entre las actividades lúdicas y el bienestar emocional

En cuanto al bienestar emocional, los hallazgos son igualmente positivos. La literatura revisada muestra que las actividades lúdicas contribuyen significativamente al bienestar emocional de los estudiantes. A través del juego, los niños pueden expresar y gestionar sus emociones, desarrollando la resiliencia y aumentando su autoestima. Según el estudio de García y Navarrete (2022), el juego actúa como una vía para que los niños procesen experiencias emocionales y aprendan a manejar el estrés y la ansiedad. Los autores complementan que la implementación de actividades lúdicas puede mejorar significativamente el reconocimiento y manejo de emociones.

Además, la evidencia sugiere que el juego no solo mejora la salud emocional inmediata de los niños, sino que también favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar el desarrollo socioafectivo de los niños (Zambrano & Tarazona Meza, 2022).

Es importante considerar la variabilidad en cómo las diferentes actividades lúdicas afectan el bienestar emocional. Por ejemplo, mientras que el juego simbólico puede ser particularmente eficaz para la expresión emocional y la comprensión, los juegos cooperativos pueden ser más efectivos para construir la resiliencia y la autoestima a través de la colaboración y el logro compartido. Adaptar las actividades lúdicas para satisfacer las necesidades emocionales específicas de los niños es esencial para maximizar sus beneficios. Ante ello, Johnstone et al. (2022) recalcan que las actividades lúdicas fomentan el juego, socialización y la creatividad, permitiendo un desarrollo emocional adecuado para los estudiantes.

Se evidenció la necesidad de más investigación para comprender cómo las actividades lúdicas pueden ser diseñadas y aplicadas de manera más efectiva para diferentes grupos de niños, incluyendo aquellos con necesidades emocionales y psicológicas particulares. Estudios futuros podrían investigar la personalización de las actividades lúdicas para abordar problemas específicos como la ansiedad, el estrés o el trauma.

DISCUSIÓN

En conjunto, los resultados de la revisión literaria confirman que las actividades lúdicas son una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los estudiantes de educación básica inicial. Las evidencias recopiladas sugieren que el juego no solo mejora las capacidades cognitivas y sociales de los niños, sino que también es fundamental para su bienestar emocional. La consistencia de los hallazgos a través de diferentes estudios y contextos educativos resalta la importancia de integrar actividades lúdicas en el currículo de educación básica.

La integración de actividades lúdicas en el currículo de educación básica es crucial debido a sus múltiples beneficios ya que el juego facilita el desarrollo cognitivo al permitir que los estudiantes manipulen conceptos de manera práctica y significativa, lo que mejora su memoria, atención y pensamiento crítico. Además, fomenta el desarrollo social al promover la comunicación, la cooperación y la empatía entre los estudiantes. En términos de bienestar emocional, el juego proporciona un medio para la expresión y regulación emocional, ayudando a los niños a desarrollar resiliencia y autoestima.

A pesar de los beneficios bien documentados del juego, la revisión literaria también identifica varias áreas que requieren mayor investigación, por ello, es esencial realizar estudios longitudinales que exploren los efectos a largo plazo de las actividades lúdicas en el desarrollo de los estudiantes. La mayoría de los estudios actuales se centran en los beneficios inmediatos del juego, pero es importante entender cómo estos beneficios se mantienen o evolucionan a lo largo del tiempo. Los estudios longitudinales pueden proporcionar información valiosa sobre el impacto duradero del juego en las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y cómo este impacto influye en el rendimiento académico y el desarrollo personal en etapas posteriores de la vida.

Otra área que requiere atención es la adaptación de las diferentes modalidades de juego para satisfacer diversas necesidades educativas y culturales. Los contextos educativos

varían significativamente, y lo que funciona en un entorno puede no ser igualmente efectivo en otro. Por ejemplo, las actividades lúdicas en una cultura que valora la colaboración y el trabajo en equipo pueden diferir de aquellas en una cultura que enfatiza la independencia y la competencia. Investigar cómo adaptar las modalidades de juego para que sean culturalmente relevantes y efectivas es crucial para maximizar su impacto positivo.

También es importante investigar cómo las actividades lúdicas pueden ser diseñadas y aplicadas de manera efectiva para estudiantes con necesidades educativas especiales. Estos estudiantes pueden requerir adaptaciones específicas para beneficiarse plenamente de las actividades lúdicas. La investigación en esta área puede ayudar a desarrollar estrategias y recursos que permitan a todos los estudiantes participar y beneficiarse del juego, independientemente de sus habilidades o desafíos particulares.

El papel del educador en la facilitación de actividades lúdicas es otro aspecto que merece mayor investigación. Éstos deben estar capacitados para guiar y apoyar el juego de manera que maximice sus beneficios. Investigaciones futuras podrían centrarse en las mejores prácticas para la capacitación y en cómo pueden crear entornos de juego que sean inclusivos y enriquecedores para todos los estudiantes.

CONCLUSIONES

La revisión realizada confirma de manera contundente que las actividades lúdicas son una herramienta poderosa y multifacética para el desarrollo integral de los estudiantes de educación básica inicial. A lo largo del análisis, se ha demostrado que el juego contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, cumpliendo con el objetivo general del estudio y los objetivos específicos planteados.

Las actividades lúdicas facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales como la memoria, la atención y el pensamiento abstracto. Los estudios revisados subrayan que los niños que participan regularmente en juegos simbólicos y de reglas muestran mejoras

notables en su capacidad para resolver problemas y en su pensamiento crítico. Esto destaca la necesidad de integrar el juego en los currículos educativos de manera sistemática y estructurada para fomentar el aprendizaje significativo y práctico.

El impacto en el desarrollo de habilidades sociales es igualmente notable. Los juegos cooperativos y aquellos que requieren interacción entre pares fomentan la comunicación, cooperación y resolución de conflictos. Los estudios evidencian que los niños que participan en juegos grupales desarrollan habilidades sociales más fuertes, como la empatía y la capacidad de trabajar en equipo. Estos resultados subrayan la importancia de adaptar las actividades lúdicas para que sean culturalmente relevantes y accesibles, así como la necesidad de capacitar a los educadores en la facilitación del juego para maximizar sus beneficios sociales.

En términos de bienestar emocional, las actividades lúdicas proporcionan un entorno seguro y enriquecedor para que los niños puedan expresar y gestionar sus emociones, desarrollar resiliencia y aumentar su autoestima. La revisión muestra que el juego es una vía efectiva para que los niños procesen experiencias emocionales y aprendan a manejar el estrés y la ansiedad. Estos hallazgos enfatizan la importancia de adaptar las actividades lúdicas para satisfacer las necesidades emocionales específicas de los niños y de capacitar a los educadores para que puedan observar y apoyar las expresiones emocionales de los estudiantes durante el juego.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad César Vallejo, por ofertar el Programa de Doctorado en Educación en la filial Piura, y al Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros, por su orientación durante el desarrollo de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Aguilar Osorio, G. M., Angamarca, N. M., Rivera Quishpe, K. G., & Santillán, S. E. (2022). La recreación escolar para el desarrollo cognitivo en los estudiantes de educación básica. *Ciencia y Deporte*, *7*(3), 15-29. https://doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no3.002

Alvear Ortiz, L. F., Salazar Almeida, P. A., Román Proaño, Z. G., & Altamirano Álvarez, M. C. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Revista Reincisol*, *2*(4), 304-321. https://doi.org/10.59282/reincisol.V2(4)304-321

Anchundia, B. J., & Alay, A. D. (2023). Propuesta didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de nivel inicial mediante rincones lúdicos. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, *11*(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000200007

Ayala, J. V. B., Torres, C. E. G., Fárez, A. E. A., & Álvarez, D. F. (2022). Desarrollo del pensamiento lógico a través de juegos didácticos en la Educación Básica Elemental. *Universidad y Sociedad*, *14*(4), 513-520. https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3073

Boysen, M. S. W., Sørensen, M. C., Jensen, H., Von Seelen, J., & Skovbjerg, H.-M. (2022). Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *Teaching and Teacher Education*, *120*, 103884. https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884

Castillejo, R., Rodríguez, H. J., Vallejo, M. C., & Feriz, L. (2023). Niveles de desarrollo de la expresión corporal y motricidad, en la Educación Inicial modalidad virtual. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, *18*(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522023000100008

Chicaiza Sinchi, D. L., Bayas Machado, R. F., Guampe, F. V. S., & Viteri, B. S. P. (2023). Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el primer año de educación básica. *Polo del Conocimiento*, *8*(7), 219-239. https://doi.org/10.23857/pc.v8i7.5783

Cuje-Cevallos, M. L., & García-Zambrano, 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

Del Moral Pérez, M. E., Guzmán Duque, A. P., & Fernández García, L. C. (2018). Game-based learning: Increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students. *Journal of New Approaches in Educational Research*, *7*(1), 31-39. https://doi.org/10.7821/naer.2018.1.248

Díaz-Romero, Y., Díaz-Téllez, Á. S., Mejía-Ríos, J., & Lucero-Baldevenites, E. V. (2024). El juego y la lectura: Estrategias didácticas para desarrollar pensamiento crítico en la educación primaria. *Episteme Koinonía*, *7*(14), 133-153. https://doi.org/10.35381/e.k.v7i14.4154

Escuza Mesías, C. D., Laurente Cárdenas, C. M., & Barbarán, F. M. G. (2022). Evaluación de un programa de psicomotricidad en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *6*(23), 604-615. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.361

Garaigordobil, M., Berrueco, L., & Celume, M.-P. (2022). Developing children's creativity and social-emotional competencies through play: Summary of twenty years of findings of the evidence-based interventions "Game Program". *Journal of Intelligence*, *10*(4), 77. https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077

García, D. A., & Navarrete, Y. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, *10*(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300005

García, G. L. G., & Moreira, M. V. L. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez. *Revista EDUCARE*, *26*(Extraordinario), 644-665. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1680

Gizzonio, V., Bazzini, M. C., Marsella, C., Papangelo, P., Rizzolatti, G., & Fabbri-Destro, M. (2022). Supporting preschoolers' cognitive development: Short- and mid-term effects of fluid reasoning, visuospatial, and motor training. *Child Development*, *93*(1), 134-149. https://doi.org/10.1111/cdev.13642

Guerrero Rodríguez, M. A., & Tejeda Díaz, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCalE)*, *10*(1), 107-122. https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580

Johnstone, A., Martin, A., Cordovil, R., Fjørtoft, I., Iivonen, S., Jidovtseff, B., Lopes, F., Reilly, J. J., Thomson, H., Wells, V., & McCrorie, P. (2022). Nature-based early childhood education and children's social, emotional and cognitive development: A mixed-methods systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *19*(10), 5967. https://doi.org/10.3390/ijerph19105967

Kalkusch, I., Jaggy, A.-K., Burkhardt Bossi, C., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2022). Fostering children's social pretend play competence and social skills through play tutoring: What is the mechanism of change? *International Journal of Behavioral Development*, *46*(5), 461-471. https://doi.org/10.1177/01650254221108163

López, T. E., Manzano, R. S., Manzano, R. J., & Zumbana, L. F. (2022). Estrategias metodológicas para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de educación básica. *Salud, Ciencia y Tecnología*, *2*, 254. https://doi.org/10.56294/saludcyt2022254

López Villa, J. del R., & Lescay Blanco, D. M. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (76), 1-19. https://www.redalyc.org/journal/3606/360674839001/

Ludeña-Carrillo, J. E., & Zambrano-Acosta, J. M. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, *10*(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300032

Luna, J. J., & Gutiérrez, M. (2022). Actividades lúdicas y deportivas en la formación inicial de los estudiantes de Educación Básica General. *Ciencia y Deporte*, *7*(2), 1-16. https://doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.001

Lunga, P., Esterhuizen, S., & Koen, M. (2022). Play-based pedagogy: An approach to advance young children's holistic development. *South African Journal of Childhood Education*, *12*(1), 1-12. https://doi.org/10.4102/sajce.v12i1.1133

Moreira Viteri, L. S., & Lescay Blanco, D. M. (2022). Estrategia didáctica con el uso de títeres para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Varona. Revista Científico-Metodológica*, (75). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382022000200015

Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school – A

framework for policy and practice. *Frontiers in Education*, *7*, 751801. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801

Peñafiel Rea, J. I., & Aldas Arcos, H. G. (2023). Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en la Educación Física escolar. *Conrado*, *19*(92), 305-312. https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3035

Piaget, J. (1976). Piaget's theory. En B. Inhelder, H. H. Chipman, & C. Zwingmann (Eds.), *Piaget and his school: A reader in developmental psychology* (pp. 11-23). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-46323-5_2

Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, *93*(4), 1162-1180. https://doi.org/10.1111/cdev.13730

Tuárez Párraga, J. M., & Tarazona Meza, 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

Vega Chacha, G. M., Guijarro Intriago, R. V., Sánchez Salazar, T. R., & Henríquez Carrera, E. G. (2023). Actividades lúdicas en el desarrollo de la interculturalidad en estudiantes de noveno de básica. *Universidad y Sociedad*, *15*(6), 196-203. https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/4137

Veresov, N., & Veraksa, N. (2023). Digital games and digital play in early childhood: A cultural-historical approach. *Early Years*, *43*(4-5), 1089-1101. https://doi.org/10.1080/09575146.2022.2056880

Vigo-Borjas, R. C. (2025). Juegos cooperativos como estrategia lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en educación inicial. *Episteme Koinonía*, *8*(2), 136-150. https://doi.org/10.35381/e.k.v8i2.4859

Zambrano, M. R. L., & Tarazona Meza, A. K. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial II: Una propuesta educativa. *Revista EDUCARE*, *26*(Extraordinario), 531-550. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1644

Noesis. Revista Electrónica de Investigación
Año 8. Vol 8. N°1. Edición Especial. 2026
Hecho el depósito de Ley: FA2019000060
ISSN: 2739-0365
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS AVANZADOS KOINONIA (IIEAK).
Santa Ana de Coro. Venezuela.

©2026 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)
(https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)