

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE



TESIS

**JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN
NIÑOS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA
EN LA BASE SCOPUS**

Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Autores:

Norma Pariansullca De la Cruz

Flor Cintya Cuchula Cuya

Asesora:

Mg. Adriana Margarita Turriate Guzman

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2026

METADATOS COMPLEMENTARIOS

Datos de Autor	
Nombres y apellidos	Norma Pariansullca De la Cruz
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72283457
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-8249-2809
Datos de Autor	
Nombres y apellidos	Flor Cintya Cuchula Cuya
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74534919
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0001-9701-1608
Datos del Asesor	
Nombres y apellidos	Mg. Adriana Margarita Turriate Guzman
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	43263060
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-1171-0027
Datos de los Jurados	
Presidente	
Nombres y apellidos	Mg. Edwin Hector Guzman Zuñiga
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	04078318
Secretario	
Nombres y apellidos	Mg. Paul Ynquillay Lima
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	45421542
Vocal	
Nombres y apellidos	Mg. Mario Chahuayo Quispe
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	20089147

DATOS DE INVESTIGACIÓN	
Línea de investigación	Pedagogía y didáctica intercultural bilingüe
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	No aplica
Ubicación geográfica de la investigación	No aplica
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Junio 2025 – Marzo 2026
URL de disciplinas OCDE	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00

DEDICATORIA

El presente trabajo es dedicado en primer lugar a dios, por la salud, tranquilidad y las oportunidades que nos dan en todo momento.

En segundo lugar, a nuestros padres, por el apoyo incondicional y moral, ya que estuvieron con nosotros en todo momento para vernos formados profesionalmente en esta carrera lleno de retos y desafíos.

AGRADECIMIENTO

A Dios que siempre nos dirige por el buen camino y por darnos su incondicional amor, la inteligencia, la salud y la sabiduría necesaria para poder alcanzar nuestras metas y objetivos trazados.

A nuestros padres, hermanos y familiares, quienes han sido nuestra red de apoyo constante, les agradecemos por su paciencia, amor y ánimo. Sus palabras de aliento nos han impulsado en los momentos desafiantes y poder alcanzar nuestras metas.

A la Universidad para el Desarrollo Andino por ser mi Alma Mater, la cual brinda oportunidad a los estudiantes de superarse cada día para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien. A los docentes de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales que estuvieron en este proceso de crecimiento profesional.

En especial a nuestra asesora del SIT (Seminario Intensivo de Tesis), Mg. Adriana Margarita Turriate Guzmán por su guía y dedicación. Su conocimiento y orientación han sido fundamentales para la realización y culminación de esta investigación. Finalmente, a todos los amigos y colegas quienes, de alguna forma, con sus palabras nos han orientado para desarrollar el presente estudio.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE TABLA	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
CHINTI	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
1.1 Contextualización	12
1.3. Objetivo de la revisión.....	15
II. METODOLOGÍA DE BÚSQUEDA	16
2.1. Bases de datos utilizadas.....	17
2.2. Palabras clave y criterios de búsqueda	17
2.3. Criterios de inclusión y exclusión de artículos	17
2.4. Procedimiento para la gestión de datos.....	19
III. RESULTADOS	20
IV. DISCUSIÓN.....	27
4.1. Comparación crítica de los estudios revisados	27
4.2. Vacíos en la literatura	29
4.3. Implicancias prácticas.....	30
4.4. Limitaciones.....	31
V. CONCLUSIONES	32
VI. RECOMENDACIONES	33
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Lista de ecuación de búsqueda	17
Tabla 2: Síntesis de los artículos seleccionados.	20

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diagrama de flujo PRISMA	19
--	----

RESUMEN

La revisión de los documentos sobre juegos lúdicos como estrategia educativa en los niños es importante, ya que es un campo abierto a nuevos enfoques, prácticas y discusiones. Por ello, se propuso como objetivo de investigación: documentar la información sobre el uso de juegos lúdicos como estrategia educativa, para ello se estableció elaborar una revisión sistemática bajo el protocolo PRISMA. Inicialmente se seleccionaron 26 textos, de los cuales 12 cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión. Los resultados obtenidos comprenden una caracterización exhaustiva de los estudios examinados, ofreciendo datos relevantes acerca de múltiples elementos, tales como la procedencia geográfica de los trabajos de investigación y las metodologías empleadas en su desarrollo. Lo que permitió documentar la información sobre el uso del juego en la educación. Asimismo, se evidenció un vacío en la literatura de la base Scopus, ya que la participación de investigadores latinoamericanos con relación al tema de investigación es limitada. En conclusión, los estudios destacan que para lograr una educación infantil realmente buena y justa para todos los niños, es necesario usar métodos de enseñanza dinámicos y participativos que incluyan la igualdad de género. Es importante ver el juego no solo como diversión, sino como una herramienta educativa planeada que ayude al desarrollo completo de los niños en áreas como el pensamiento, las emociones, el movimiento físico y la capacidad de usar símbolos.

Palabras clave: Juegos, estrategia educativa, educación infantil y revisión sistemática.

ABSTRACT

Reviewing documents on play-based learning as an educational strategy for children is important, as it is a field open to new approaches, practices, and discussions. Therefore, the research objective was to document information on the use of play-based learning as an educational strategy. To this end, a systematic review was conducted following the PRISMA protocol. Initially, 26 texts were selected, of which 12 met the inclusion and exclusion criteria. The results obtained comprise a comprehensive characterization of the studies examined, offering relevant data on multiple elements, such as the geographical origin of the research and the methodologies employed in their development. This allowed for the documentation of information on the use of play in education. Furthermore, a gap was identified in the Scopus database literature, as the participation of Latin American researchers on this research topic is limited. In conclusion, the studies highlight that to achieve truly effective and equitable early childhood education for all children, it is necessary to use dynamic and participatory teaching methods that incorporate gender equality. It is important to view play not only as entertainment, but also as a planned educational tool that aids in children's holistic development in areas such as thinking, emotions, physical movement, and the ability to use symbols.

Keywords: Games, educational strategy, early childhood education, and systematic review.

CHINTI

Kay maskay maytu qillqakunamanta pukllaypi yachaymanta qawayqa wawakunapaq yachachiy estrategia hina ancha allinmi, chaymi kay chakra kicharisqa hina musuq yuyaykunapa rimanakuykuspa ruwaykunapaq kan. Chayraykun, kaypi munayninqa karqa yachay maskay: willakuykunata qillqay maskaypi huñuy ancha yachaykunata imaynataq kay kusirikuy pukllaykunata yachachinapaq estrategia hina apaykachanamanta, chaypaqmi huk revisión sistemática nisqa churakurqa protocolo PRISMA nisqawan. Qallariypi is kay chunka suqtayuq (26) qillqakuna akllasqa karqa, chaykunamanta chunka iskayniyuqlla (12) qillqakuna akllasqa kay criterios nisqanwan kay inclusion hinaspa exclusión nisqawanpas. Chay ruwasqakunata tarisqaku yachay qillqasqakunamanta allin churanayuq riksichiyta rikuchinku, chaymi allin willakuykunata qun imaymana kaqkunamanta, hinataq yachay llamkaykunapa maymanta hamusqanmantapas hinaspa chay metodologíakuna llankachisqanmanta. Chaynapin kay maytukunapi willakuyunata pukllaspa yachachiymanata qillqaykuraniku. Hinallataqmi chay base de datos Scopuspi chusaq tarikusqa, chayqa kay Latinoamérica suyupi yachaq runakunapa llamkayninqa kay yachay tupachisqanmantapaq pisi kasqanmantan. Tukuykunapiqa, kay maytukunapin qawarichiwanchik chiqaq allin hinaspa chanin wawakunapa yachachiyta tarinapaqa, kay dinámico hinaspa participativo yachachina ñankunatas llamkayninchikpi apaykachana chaykunapim qari warmi wawakunapas kuskalla llamkanku. Pukllaytaqa manan kusikuyta qinallachu qawana, ichaqa huk herramientata hinan wawakuna yachachinapak hina qawana chaymi yanapan wawakunata wiñaynin juntayninpi yuyaynin hinapi, sientikuyninpi, kurku kuyuchiypi, chaynallataq siñalkunata llamkachiyta atiyapi.

Sapaq simikuna: Pukllaykuna, imaymana yachachiy, wawakunapa yachaynin, sistematika qawariy.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Contextualización

Se presenta una revisión sistemática sobre los juegos lúdicos como estrategia educativa. Este tema busca aportar en el conocimiento que se tiene sobre el juego lúdico como estrategia educativa, el juego es una actividad fundamental en el aula, ya que favorece un aprendizaje creativo y motivador, promueve la participación activa del estudiante y contribuye a su desarrollo físico, intelectual y social mediante actividades acordes a su edad e intereses, Carrión, (2020). Asimismo, tiene la finalidad de documentar cómo el uso de juegos lúdicos genera aprendizajes en los niños de educación inicial.

Pérez et al. (2025), afirman que el uso del juego en el ámbito educativo es muy necesario por que fomenta la adquisición de aprendizajes y habilidades esenciales. También el juego propicia el fomento de las aptitudes, las interrelaciones y perfeccionar la actitud para afrontar las diversas circunstancias en las personas, (lanza, et al. 2024). el juego lúdico tiene el sustento de teoría constructivista propuesta por Vigotsky, (1896) al considerarlo un recurso social y cultural que impulsa de manera placentera el desarrollo intelectual infantil. Según este enfoque, jugar estimula la evolución de funciones mentales superiores, como la atención, al permitir que el niño aprenda y se desarrolle a través de la interacción con su entorno.

Para Landa, et al. (2023), las actividades lúdicas tienen una relación directa con el desarrollo motor grueso en niños, confirmando que constituyen un factor fundamental para mejorar la autonomía, el desarrollo del movimiento y la coordinación. A su vez Huertas (2024), considera al juego, como una actividad muy importante para el desarrollo cognitivo y social para los seres humanos en todas las edades, Adicionalmente, Casadiego et al. (2021) mencionan que el juego, además de ser una de las actividades que más disfrutan los niños en su etapa de educación inicial, les facilita aprender y crecer de manera integral. Es decir, la relevancia del juego como la estrategia lúdica en la enseñanza y aprendizaje es muy favorable, ya que el juego fomenta la creatividad, inteligencia y sociabilidad, asimismo fomenta el desarrollo integral permitiendo logros muy favorables en el aprendizaje de los niños.

Al respecto, existen diferentes experiencias educativas, por ejemplo, en España, Zuazagoitia et al. (2023). la implementación y evaluación de una didáctica basada en rampas y caminos en un aula de educación infantil evidenciaron que estas experiencias promovieron aprendizajes activos y motivadores, los cuales se reflejaron en el desarrollo del pensamiento científico y de competencias transversales en los estudiantes. A través

del juego, los niños lograron comprender conceptos básicos de física, como la relación entre la inclinación y la velocidad, además de fortalecer habilidades STEM, entre ellas la observación, la medición, el registro y el análisis de datos, mientras ejercitaban su pensamiento crítico.

En Colombia, Casadiego et al., (2020), realizó un estudio sobre el impacto del juego con bloques de lego mediante observación sistemática de 19 aspectos en tres dimensiones: Exploratorios, temporales y socio afectivas. Los resultados revelaron que 75% de los eventos fueron exitosos, donde el 87% de los niños desarrollo capacidades de planificación y que los aspectos socioafectivos mostraron los mejores resultados desde el inicio, en contraste el juego con lego es una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo integral infantil, especialmente en pensamiento lógico matemático y habilidades sociales, aunque identifica limitaciones metodológicas que requieren atención en futuros estudios.

La estrategia educativa es un procedimiento que consiste en un conjunto de acciones, que son orientadas a cumplir un objetivo, que permita construir y adquirir conocimientos en los estudiantes y docentes en el ámbito educativo por (Vargas, 2020). Se puede decir que la estrategia educativa se desarrolla mediante la utilización de métodos participativos en el proceso enseñanza aprendizaje. En ese sentido Bocanegra et al, (2025), en su análisis sistemático encontró que el juego emerge como una estrategia pedagógica fundamental que fortalece capacidades, habilidades y destrezas en los estudiantes; promueve entornos educativos más inclusivos y adaptados a las necesidades individuales; favorece el desarrollo simultáneo de competencias cognitivas, físicas y socio afectivas; estimula la curiosidad y el interés por el aprendizaje significativo; facilita el trabajo cooperativo mediante dinámicas interactivas.

En Perú, Cajahuamán et al. (2021), demostraron que las estrategias lúdicas se transversalizan efectivamente en las clases de matemática, favoreciendo un entorno de desarrollo del saber sin mecanizaciones y enfatizando las acciones positivas. El ambiente lúdico beneficia y estimula la curiosidad de los estudiantes, ayudándoles a gozar de la alegría del hallazgo y promoviendo aprendizajes más largos y significativos. Además, cuando las estrategias lúdicas se implementan como táctica dentro del aprendizaje cooperativo, refuerzan el razonamiento de los estudiantes, quienes aprenden de forma activa e innovadora, desarrollando mayor atención e interés por la asignatura de Matemática. En conclusión, las autoras mencionan que las estrategias lúdicas con actividades como el juego y las expresiones comunicativas necesitan de tácticas

metodológicas concretas que permitan desarrollar la corporeidad, la afectividad, la dimensión social y cognitiva de los alumnos. En el ambiente peruano de la clase matemática, el aprendizaje cooperativo como metodología activa se establece como una de las opciones metodológicas más efectivas que favorece el aprendizaje con enfoque lúdico, gracias a la interacción entre parejas, la aceptación de normas, el debate de ideas, el reconocimiento de los éxitos de los demás y la corrección de los propios errores.

Por otro lado, Contreras-Nieto et al. (2023), determino que los videojuegos educativos son herramientas didácticas capaces de imitar entornos de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico y potenciar habilidades sociales, de resolución de problemas, comunicación y pensamiento crítico. Segundo, se identificaron beneficios específicos como la mejora en la información aprendida, el desarrollo de capacidades cognitivas superiores y la facilitación de un aprendizaje más atractivo y agradable. Tercero, se determinó que los mejores géneros de videojuegos para la educación son los serios o instructivos, que están específicamente diseñados para impartir conocimiento, a diferencia de los géneros de acción y aventura que existen principalmente para entretenimiento. Cuarto, se confirmó que una cantidad moderada de tiempo dedicada a los videojuegos no tiene efectos adversos en el rendimiento académico, sino que puede aprovecharse positivamente para mejorar el rendimiento académico, ya que proporcionan recursos para perfeccionar capacidades de resolución de problemas y toma de decisiones.

Esta investigación constituye una revisión sistemática sobre los juegos lúdicos como estrategia educativa. Su propósito principal consiste en sintetizar el conocimiento disponible acerca de cómo estos juegos lúdicos favorecen en el aprendizaje de los estudiantes. Los hallazgos preliminares revelan que el año 2022-2024 concentró el mayor volumen de publicaciones relacionadas con este tema, siendo España el país con mayor producción científica al respecto. En el proceso se seleccionaron 12 artículos que responden la pregunta de la investigación. ¿Qué se conoce sobre el uso de juegos lúdicos como estrategia educativa en niños en la base Scopus durante los últimos 6 años?

1.2. Justificación de la investigación

La presente investigación se justifica teóricamente porque permite comprender y organizar la información existente sobre los juegos lúdicos como estrategia educativa en la educación infantil. El juego es una actividad fundamental en la vida de los niños, ya que a través de él desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices. Diversos autores coinciden en que el juego favorece aprendizajes significativos y una participación activa de los niños en el proceso educativo.

Sin embargo, la información científica sobre este tema se encuentra dispersa en distintos estudios, lo que dificulta tener una visión clara y actualizada. Por ello, esta revisión sistemática reúne y analiza investigaciones recientes publicadas en la base Scopus, permitiendo fortalecer el sustento teórico sobre el valor educativo del juego y reafirmar su importancia como estrategia pedagógica en la educación inicial.

Desde el punto de vista metodológico, esta investigación se justifica porque emplea una revisión sistemática de la literatura bajo el protocolo PRISMA, lo cual asegura un proceso ordenado, transparente y confiable en la selección y análisis de los artículos científicos. Este método permitió identificar estudios relevantes, aplicar criterios claros de inclusión y exclusión, y analizar de manera objetiva los resultados obtenidos.

Asimismo, el uso de la base de datos Scopus garantiza la calidad de la información revisada, ya que reúne artículos científicos revisados por pares. De esta manera, el estudio ofrece resultados confiables que pueden servir como referencia para futuras investigaciones en el área de educación infantil.

La justificación social de esta investigación se basa en la importancia del juego como una herramienta educativa que contribuye al desarrollo integral de los niños. Los resultados evidencian que el uso de juegos lúdicos favorece el aprendizaje, la motivación, la socialización y el bienestar emocional en la educación inicial.

Además, esta investigación aporta información útil para docentes y profesionales de la educación, quienes pueden aplicar estrategias lúdicas de manera planificada en el aula. De esta forma, se contribuye a mejorar la calidad educativa y a promover una educación más inclusiva, especialmente en contextos interculturales y bilingües como en nuestro país Perú.

1.3. Objetivo de la revisión

Siendo el objetivo documentar la información sobre el uso de juegos lúdicos como estrategia educativa en niños en la base Scopus durante los últimos seis.

II. METODOLOGÍA DE BÚSQUEDA

El estudio es una revisión sistemática de la literatura. Este tipo de investigación busca responder a una cuestión específica, utilizan un método de búsqueda bien definido y establecen criterios de manera clara y precisa, lo que las convierte en altamente reproducibles (Molina, 2020). Los autores concuerdan que este tipo de documento está definido por un enfoque metódico, Esto incluye una búsqueda exhaustiva que permite encontrar los estudios pertinentes, publicados e inéditos sobre un tema específico (Andy et al., 2019). Es importante destacar que la contribución de una revisión es recopilar información sobre un asunto con el objetivo de desarrollar teorías.

Asimismo, se desarrolló bajo la metodología PRISMA. Es una herramienta para analizar las revisiones sistemáticas de manera probabilística, y ha sido utilizado con éxito en diversos campos, abarcando desde protocolos de comunicación en tiempo real hasta vías de señalización biológica (Hinton, et al., 2006). Se trabajó con la base de datos Scopus. Es una herramienta de búsqueda y descubrimiento, se considera una de las mayores bases de datos bibliográficas de resúmenes y citas, caracterizado por su contenido seleccionado y de alta calidad (Baas, et al, 2020). Esta base recopila artículos de Scopus.

Para la creación de las fórmulas de búsqueda, se usó ChatGPT. Esta es una herramienta valiosa para los estudios tecnológicos. Puede facilitar revisiones rápidas de bibliografía, ayudar a recopilar información inicial y sintetizar el contenido apropiado (Stephen, et al., 2024). En dicha herramienta se ingresó la siguiente indicación:

“Eres un asesor de investigación, tu tarea es proponer ecuaciones de búsqueda que permitan encontrar información sobre los juegos lúdicos como estrategia educativa. Usa operaciones de búsqueda AND, OR, NOT, y presenta cinco alternativas de palabras en inglés. Las fórmulas de búsqueda son para Scopus”.

El resultado fue "games" or "game" AND PUBYEAR > 2019 AND PUBYEAR < 2026 AND (LIMIT-TO (OA , "all")) AND (LIMIT-TO (LANGUAGE , "Spanish")) AND (LIMIT-TO (EXACTKEYWORD , "Early Childhood Education")). Esto permitió encontrar los primeros documentos (26 artículos). Para determinar, los textos que forman parte de esta investigación se aplicaron criterios de selección. Por un lado, los criterios de inclusión fueron el tipo de acceso (open access), el idioma (español), el tiempo (2020-2025), el área de conocimiento (artes y humanidades, ciencias sociales) y las palabras clave ("games" or "game"). Por otro lado, los criterios de exclusión se concentraron en separar los textos, que no corresponden al área de investigación, no

pertenece a la población del estudio y las que son revisiones sistemáticas. La fecha de recopilación de información fue en el mes de julio del 2025.

Tabla 1

Lista de ecuación de búsqueda

Ecuación de búsqueda	Resultado
"games" or "game" AND PUBYEAR > 2019 AND PUBYEAR < 2026 AND (LIMIT-TO (OA, "all")) AND (LIMIT-TO (LANGUAGE, "Spanish")) AND (LIMIT-TO (EXACTKEYWORD, "Early Childhood Education"))	26

Fuente: Elaboración propia

Se realizó un análisis de los estudios en ello se pudieron seleccionar 12 artículos. Para la sistematización de la información, se usarán herramientas digitales que permitan encontrar publicaciones sobre el uso de juegos lúdicos como estrategia educativa en niños. En Excel, se crearán matrices para el análisis de la información.

2.1. Bases de datos utilizadas

Para esta investigación, se realizó la búsqueda exclusiva en la base de datos Scopus.

2.2. Palabras clave y criterios de búsqueda

Se usaron como palabras clave “games” or “game” (juego o juegos). Se filtraron los resultados por la fecha (últimos 6 años), tipo de documento (solo artículos revisados por pares) open Access, publicados en idiomas, y como palabras filtro se usó (Early Childhood Education) Educación infantil.

2.3. Criterios de inclusión y exclusión de artículos

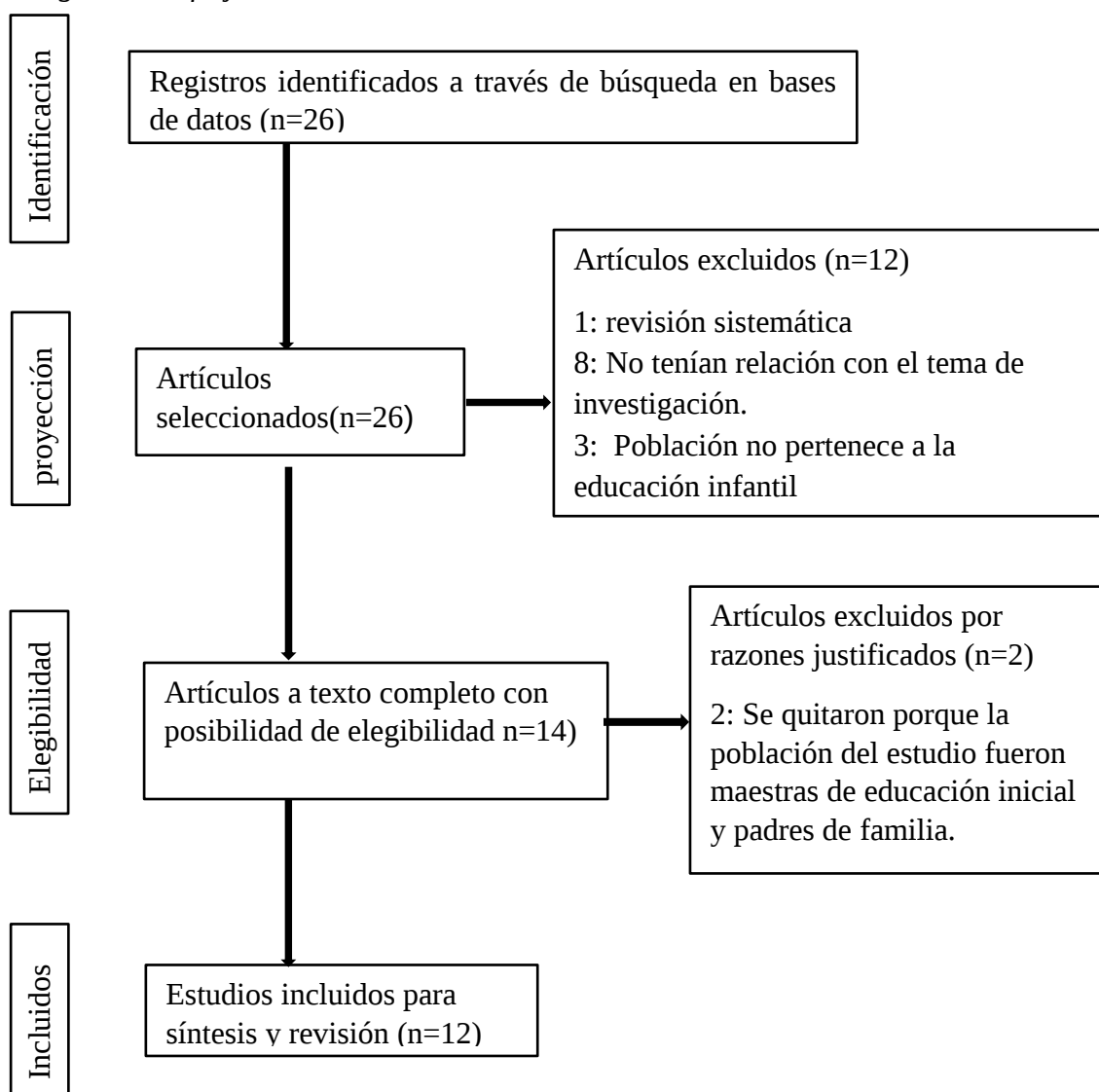
Para la selección de los estudios que conformaron la muestra final de esta revisión sistemática se aplicó un proceso progresivo de depuración, partiendo de un total de 26 artículos identificados inicialmente en la base de datos Scopus mediante las ecuaciones de búsqueda establecidas. Este procedimiento se desarrolló en 2 procesos: Aplicación de los criterios y lectura a texto completo.

Para el desarrollo de la revisión sistemática se ha considerado un periodo (2020 - 2025), priorizando únicamente publicaciones en idioma español de libre acceso y solo se incluyen estudios que se centran en estudiantes de educación inicial. El proceso de búsqueda incluyó específicamente a investigaciones centradas a juegos lúdicos como estrategia educativa dentro de la educación infantil. Respecto a los parámetros de

exclusión, no se consideró revisiones sistemáticas, además se quitaron los estudios que no tenían relación con el tema de investigación y se excluyeron también estudios referidos a juegos en niveles educativos distintos a la educación infantil, tales como educación primaria, secundaria o educación superior.

Tras completar esta depuración final, se seleccionaron 12 artículos que cumplieron íntegramente con todos los criterios de inclusión y exclusión establecidos.

El proceso de selección se desarrolló de manera sistemática y progresiva: de los 26 artículos iniciales, 14 fueron excluidos en la fase de aplicación de criterios formales y 2 en la fase de lectura a texto completo, lo que dio como resultado una muestra final de 12 estudios válidos para el análisis. Este procedimiento permitió garantizar la pertinencia temática, la calidad metodológica y la coherencia de los artículos incluidos en la presente revisión sistemática.

Figura 1*Diagrama de flujo PRISMA*

Fuente: Elaboración propia

Nota. La Figura 1 presenta el diagrama PRISMA que describe el proceso de identificación, cribado y selección de artículos

2.4. Procedimiento para la gestión de datos

Los documentos seleccionados fueron dispuestos en una hoja de cálculo Excel, con información: Autor, título, metodología, variables, muestra, intervención, resultado, conclusión, limitación, investigaciones futuras y brechas de conocimiento. Asimismo, se incorporaron herramientas de inteligencia artificial para ayudar en la recopilación de información, tales como Scispace, Notebook LM y Claude. Todas ellas facilitaron la organización de información.

III. RESULTADOS

El proceso de selección de los estudios, representado en el diagrama de flujo Figura 1, fue detallado y minucioso. Se inició con un total de 26 artículos, los cuales fueron sometidos a diversas etapas de filtrado para descartar aquellos que no cumplían con los criterios inclusión. Al final, solo 12 estudios fueron incluidos en la revisión sistemática. Este procedimiento garantiza que los artículos seleccionados sean relevantes y de alta calidad para el tema investigado.

tabla 2 plasma la relación de autores, síntesis de la investigación, así como país de procedencia.

Tabla 2

Síntesis de los artículos seleccionados.

Autor (es) - año	Síntesis	País de procedencia
(Galak et al.,2022)	La propuesta se centra en las posturas sobre el juego discutidas en el Simposio internacional de Educación Inicial de 2016. Este evento destacó la importancia del juego colectivo, especialmente en tiempo de virtualidad, buscando reflexionar sobre la relación entre juego y educación.	Argentina
(González Serrano D.2024)	Se realizó un estudio sobre la metodología Reggio Emilia en clases de natación para los niños de hasta de 2 años de edad, el estudio consistió en comparar dos cursos: uno se trabajó con una metodología tradicional basada en el juego y el otro con el enfoque Reggio, adaptado al medio acuático.	España
(Caudeli V.G.2022)	Se analizó una experiencia musical con 190 niños de 2 a 3 años para discriminar duración e intensidad en la música. Utilizando metodologías constructivistas y conexionistas, se adaptó el Test de Aptitud Musical Seashore para la edad infantil.	España
(Vizcarra et al.,2022)	Este artículo presenta una herramienta de observación para investigar el desarrollo motor en niños en una instalación de arte que fomenta la experimentación. Se	Colombia

	desarrollan nociones espaciales topológicas, proyectivas y euclidianas por comparación y experiencia.	
(Zuazagoitia et al.,2023)	Este estudio evaluó una intervención socio constructivista en 20 niños de 5-6 años para enseñar física mediante rampas y caminos en contexto lúdico.	España
(González et al.,2024)	Realizó un estudio del desarrollo de la función simbólica. desde la edad preescolar (con el juego de roles sociales) hasta la edad escolar (con la introducción del aprendizaje formal de la lectura) se analizó cómo esto influye en el desarrollo infantil.	España
(Solórzano et al.,2025)	Este estudio se centra en la educación musical infantil usando videojuegos MIDI-Musical, apoyados por metodologías como Design Thinking. Se busca mejorar la conexión entre aprendizaje y diversión.	Colombia
(Ruiz D. 2024)	Esta investigación examina el juego dramático como un medio para el desarrollo integral de los niños, destacando la creatividad y el papel del profesor como guía.	Colombia
(Pérez et al.,2025)	Esta investigación analiza cómo los estereotipos de género temprano influyen en el desinterés hacia las ciencias, especialmente entre mujeres.	España
(Digón et al.,2021)	Realizó una investigación sobre las aplicaciones educativas para niños, se examinó diez apps populares en España. Se concluyó que no todas las aplicaciones de juego tienen un propósito educativo, sino que muchas de ellas solo son un entretenimiento para los niños.	Colombia
(Casadiego et al.,2021)	Este estudio busca entender qué logros en relaciones espaciales, temporales y socio afectivas son más destacados en estos niños, y cómo evolucionan en un periodo de 10 semanas de observación.	Colombia
(Parejo et al.,2021)	Este artículo examina programas educativos para niños en tres museos de Madrid que se enfocan en el patrimonio cultural, el arte y la ciencia. Se utilizaron	España

observación, entrevistas y análisis de fotos para recopilar datos.

Fuente: Elaboración propia

Los estudios se centran en la innovación pedagógica en educación infantil, buscando metodologías activas, participativas y contextualizadas que atiendan al desarrollo integral, combatan los estereotipos de género y preparen a los niños para los desafíos académicos y de la vida, destacando el papel fundamental del juego y la intervención del docente capacitado. Estas investigaciones abarcan el periodo comprendido entre 2020 y 2025. Asimismo, recogen diversas aproximaciones metodológicas en torno al estudio del juego y la educación infantil, mostrando una pluralidad de enfoques que van desde lo cualitativo hasta lo mixto.

Por ejemplo, las autoras Pérez Carmuega et al. (2025) emplean un paradigma interpretativo, exploratorio y descriptivo con un diseño mixto, lo que contrasta con la propuesta de Digón-Regueiro et al. (2021), quienes se centran en un análisis de contenido de carácter cualitativo y descriptivo. Por su parte, Ruiz (2024) adopta un enfoque fenomenológico-hermenéutico, también cualitativo, mientras que Caudeli (2022) introduce un diseño cuasi experimental con elementos fenomenológicos, acercándose más a la validación empírica.

Desde una perspectiva dialógica y socioconstructivista, Zuazagoitia et al. (2023) plantean una metodología observacional con implementación didáctica, en contraste con el trabajo de Parejo et al. (2021), quienes se apoyan en un enfoque naturalista y fenomenológico mediante observación y entrevistas. Asimismo, Solórzano et al. (2025) profundizan en un estudio cualitativo-experimental basado en observación no participante y análisis visual, mientras que Casadiego et al. (2021) destacan por aplicar el design thinking como metodología de investigación para el diseño, aportando una innovación significativa frente a métodos más tradicionales.

Por otro lado, Vizcarra Morales et al. (2022) desarrollan un estudio descriptivo a partir de observaciones estructuradas y prolongadas, lo cual complementa la propuesta de Galak et al. (2022), que se fundamenta en un ensayo teórico y revisión bibliográfica. Asimismo, González Moreno et al. (2024) presentan un artículo de reflexión desde el enfoque histórico-cultural, reafirmando la importancia de los marcos teóricos en la investigación.

Finalmente, González Serrano (2024) contrasta la metodología tradicional con la propuesta Reggio Emilia en un diseño comparativo y observacional, aportando un análisis

riguroso sobre las diferencias pedagógicas en contextos reales. Algunos autores priorizan la comprensión interpretativa del fenómeno lúdico; otros buscan comprobar empíricamente la efectividad de estrategias educativas, lo que refleja la riqueza y diversidad metodológica en la investigación sobre juego y aprendizaje en la infancia.

Es importante señalar que más del 50 % de los textos proceden de España, mientras que los demás provienen de Colombia y Argentina. También es necesario mencionar que los años de mayor producción fueron 2022 y 2024.

Los artículos analizados describen diversas iniciativas de aprendizaje diseñadas para la población infantil. Estas propuestas abarcan tanto programas educativos como estrategias de intervención pedagógica y actividades específicas de enseñanza, orientadas especialmente hacia la etapa de educación infantil y hacia campos como las ciencias, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM), la expresión artística, la educación musical y el fomento del pensamiento simbólico.

Por ejemplo, Pérez et al. (2025) llevaron a cabo una investigación con estudiantes de educación infantil con el propósito de analizar los estereotipos de género presentes en los juegos y juguetes vinculados a la asignatura de ciencias y tecnologías (STEM). Los resultados evidenciaron que tanto los niños como las niñas reproducen estereotipos de género, puesto que asignan con mayor frecuencia los juguetes relacionados con la robótica, las herramientas, la arqueología y la construcción al género masculino. Asimismo, aunque reconocían que ambos sexos podían participar en las mismas actividades lúdicas, los roles asumidos dentro del juego continuaban respondiendo a patrones estereotipados.

Zuazagoitia et al. (2023) desarrollaron una investigación centrada en el diseño, la implementación y la evaluación de una propuesta didáctica basada en rampas y caminos en un aula de educación infantil (niños de 5 a 6 años). El estudio tuvo como propósito analizar las habilidades científicas emergentes, la complejidad de las construcciones y el efecto de la intervención docente. Los resultados evidenciaron que estas experiencias promovieron aprendizajes activos y motivadores, reflejados en el desarrollo del pensamiento científico y de competencias transversales en los estudiantes. A través del juego, los niños lograron comprender conceptos básicos de física, como la relación entre la inclinación y la velocidad, además de fortalecer habilidades STEM, entre ellas la observación, la medición, el registro y el análisis de datos, mientras ejercitaban su pensamiento crítico.

Por su parte, Caudeli (2022) llevó a cabo una intervención basada en el aprendizaje musical desde los enfoques constructivista y conexionista con niños de 2 a 3 años, cuyo propósito fue facilitar la discriminación de la duración e intensidad del sonido. De este modo, los participantes lograron conectar saberes previos con nuevas experiencias musicales, promoviendo la creatividad y la reflexión. Desde la perspectiva constructivista se fomentó la exploración autónoma de sonidos y ritmos, mientras que, desde el enfoque conexionista, se fortalecieron las redes neuronales a través de la práctica constante. La incorporación de ambas metodologías resultó altamente positiva, ya que se observó una evolución significativa en la identificación de estímulos musicales y en la diferenciación de la duración del sonido.

Solórzano et al. (2025) desarrollaron el estudio titulado Estrategias de diseño en la creación de personajes para videojuegos educativos infantiles: caso MIDI-Musical, cuyo objetivo fue proponer un proceso estructurado, basado en la metodología Design Thinking, para el diseño de personajes y escenarios en videojuegos educativos infantiles. Dicha metodología permitió involucrar activamente a los niños en el proceso de diseño, garantizando así la efectividad y el atractivo de las propuestas. Los resultados evidenciaron la relevancia de integrar la participación infantil durante las etapas de diseño, ya que ello favorece la creación de personajes carismáticos y emocionalmente significativos. En consecuencia, se fortaleció la conexión entre el aprendizaje y la diversión, consolidando el valor pedagógico de los videojuegos educativos.

Digón et al. (2021) realizaron el estudio titulado Apps educativas para el público infantil: juegos para el entretenimiento o recursos educativos, en el cual analizaron la calidad pedagógica, técnica y de diseño de diez aplicaciones móviles populares en España, clasificadas como educativas y dirigidas al público infantil. Los resultados revelaron que dichas aplicaciones no cumplen con los criterios necesarios para ser consideradas verdaderamente educativas, ya que se trata principalmente de juegos basados en la repetición y la simulación, los cuales fomentan un aprendizaje de tipo memorístico. En consecuencia, estas aplicaciones desempeñan una función más orientada al entretenimiento y, en muchos casos, actúan como un medio para la obtención de datos, la publicidad y la venta de productos.

El autor González (2024) desarrolló una investigación sobre la aplicación del método Reggio Emilia en la enseñanza de la natación dirigida a niños de hasta 2 años de edad, con el propósito de comparar dos metodologías: la tradicional, basada en el juego, y el enfoque Reggio Emilia adaptado al medio acuático. Los resultados evidenciaron que

la propuesta Reggio permitió alcanzar mayores logros en el proceso de aprendizaje, al incorporar componentes motivadores que fortalecen la autonomía, la socialización y la curiosidad de los estudiantes. En síntesis, esta metodología demostró ser más efectiva para promover un aprendizaje activo y significativo en la primera infancia.

La autora Ruiz (2024) desarrolló una investigación sobre la didáctica del juego dramático en el ámbito de la educación inicial (niños de 3 a 6 años), en la cual propuso la resignificación de esta práctica a partir de los principios del teatro aplicado. De este modo, el juego dramático dejó de concebirse como una actividad superficial para transformarse en un medio didáctico complejo y estructurado. La autora identificó tres fases progresivas en su enseñanza: la institucionalización, la representación y la creación conjunta, las cuales favorecen un aumento gradual en la complejidad del juego. En consecuencia, esta propuesta fomenta el desarrollo del pensamiento simbólico, la expresión corporal y la creatividad en los estudiantes de educación inicial.

Casadiegos et al. (2021) llevaron a cabo un estudio durante diez semanas, en el cual evaluaron las relaciones espaciales, temporales y socioafectivas de niños y niñas de 5 años de educación inicial al jugar con bloques de LEGO. Los resultados evidenciaron que la dimensión socioafectiva fue la más valorada en función de los logros de aprendizaje alcanzados, mientras que la relación temporal también mostró avances significativos, particularmente en la capacidad de organizar un plan y anticipar resultados.

Por su parte, Galak et al. (2022) exploraron el juego y la corporeidad desde una dinámica lúdica, lo cual permitió a los niños experimentar con el movimiento, la expresión y la interacción con su entorno. El estudio destacó la importancia de integrar el cuerpo como un eje fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, al evidenciar que los juegos corporales favorecen el desarrollo de habilidades motrices, socioemocionales y cognitivas. Asimismo, estos juegos estimulan la creatividad, la imaginación y la autonomía infantil, fortaleciendo simultáneamente la socialización y el bienestar integral de los niños.

Parejo et al. (2021) analizaron un programa de visitas a museos de diferentes temáticas, el cual se encuentra alineado con el currículo de educación infantil por emplear estrategias pertinentes para cada ámbito educativo. No obstante, los autores identificaron carencias significativas, entre ellas la falta de profesionalización de los educadores, quienes carecen de formación específica en didáctica de la educación infantil, así como la escasa utilización del juego como principio metodológico central.

Las autoras González et al. (2024) abordaron la promoción de la lectura en edad preescolar a través de la función simbólica, señalando que el uso de sustitutos de objetos o acciones antes de la enseñanza formal de la lectura contribuye a prevenir dificultades en este proceso. Las autoras proponen tres actividades fundamentales para su desarrollo: el juego temático de roles sociales, el dibujo como actividad formativa y la lectura compartida de cuentos, todas guiadas por un adulto con el fin de estimular la comprensión simbólica y el pensamiento narrativo infantil.

Finalmente, Vizcarra et al. (2022) identificaron las instalaciones artísticas como espacios que fomentan la experimentación y el aprendizaje a través del movimiento y el juego libre. En su estudio analizaron el proceso de construcción y perfeccionamiento de una herramienta destinada a observar el desarrollo motor, presimbólico y simbólico de los niños, destacando que acciones como contenerse, elevarse y lanzarse resultan clave para comprender el desarrollo infantil en contextos de psicomotricidad y exploración corporal.

En conjunto, los estudios revisados comparten objetivos orientados a promover aprendizajes significativos, la creatividad, la autonomía, la igualdad de género y el desarrollo integral en la infancia. Para ello, se emplean estrategias lúdicas, artísticas, musicales y científicas que fortalecen el proceso educativo. En contraste, los resultados muestran avances en la participación activa, la comprensión conceptual y el desarrollo de habilidades simbólicas y motoras. Además, se evidencia una mayor sensibilización hacia la igualdad y la cultura, lo que confirma la efectividad de enfoques didácticos y tecnológicos innovadores.

IV. DISCUSIÓN

4.1. Comparación crítica de los estudios revisados

Los hallazgos de la presente revisión evidencian que el juego constituye un eje central en la educación infantil, en concordancia con lo reportado en otras investigaciones sistemáticas. En Colombia, Bocanegra Martínez (2025) concluye que el juego emerge como una estrategia pedagógica fundamental para superar barreras de aprendizaje, al promover la inclusión, la cooperación y el desarrollo de competencias cognitivas, físicas y socioafectivas. De manera similar, en Perú, Espíritu (2022) destaca que las estrategias lúdicas en el área de Matemática estimulan la curiosidad, la cooperación y el aprendizaje significativo en estudiantes de cinco años, lo que refuerza la visión de que la dimensión lúdica potencia el desarrollo integral en la infancia.

No obstante, la presente revisión aporta un elemento diferencial al evidenciar la incorporación de aplicaciones educativas en la educación infantil, aspecto que solo aparece de forma tangencial en revisiones previas. Por ejemplo, Contreras-Nieto et al. (2023) analizan la influencia de los videojuegos educativos en el rendimiento académico, confirmando que estos mejoran la motivación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Sin embargo, sus hallazgos se dirigen a niveles educativos más amplios, mientras que en este estudio se resalta la presencia de aplicaciones educativas específicamente en la etapa infantil, como lo muestra Gonzales (2024), quien aplicó el enfoque Reggio Emilia integrando herramientas digitales que incrementaron la autonomía, la indagación y la motivación de los estudiantes.

En términos metodológicos, la revisión actual evidencia que los autores abordan la investigación educativa desde múltiples enfoques. González Moreno (2024) emplea un enfoque mixto con un diseño cuasi experimental de tipo comparativo y observacional. Por su parte, Pérez et al. (2025), Ruiz (2024), Caudeli (2022) y Zuazagoitia et al. (2023) comparten un enfoque predominantemente cualitativo e interpretativo. Otros, como Digón et al. (2021) y Parejo et al. (2021), integran elementos cuantitativos para obtener una visión más completa. Asimismo, Galak et al. (2022) y González Moreno (2024) contribuyen desde una perspectiva teórica, fundamentando y reflexionando sobre la práctica. Finalmente, investigadores como Solórzano et al. (2025) y Vizcarra et al. (2022) demuestran un claro interés en la investigación aplicada y en el diseño de intervenciones pedagógicas concretas. Esta diversidad metodológica enriquece el campo de la educación al ofrecer diferentes formas de generar conocimiento. Tanto en la revisión actual como en otras revisiones, como las de Espíritu (2022) y Bocanegra Martínez (2025), se observa

un predominio de enfoques cualitativos, lo que refleja una tendencia a explorar lo lúdico desde la interpretación de experiencias y significados. No obstante, también se evidencia la necesidad de avanzar en estudios cuantitativos que permitan medir de manera más objetiva el impacto de lo lúdico y de las tecnologías educativas en la infancia.

El análisis de las poblaciones y muestras empleadas en los estudios revisados muestra que la mayoría se centró directamente en niños y niñas, aunque con variaciones según el enfoque pedagógico. Por un lado, Pérez Carmuega (2025) trabajó con 41 estudiantes de 5 a 6 años en Pontevedra, mientras que Zuazagoitia (2023) implementó su propuesta con un grupo de 20 alumnos del mismo rango de edad en una escuela urbana. En una escala mayor, Alix María Casadiego (2021) realizó el seguimiento de 174 niños y niñas de entre 5 y 5,5 años en Colombia, y Rubio (2025) involucró a 90 estudiantes de entre 4 y 8 años para la validación de su videojuego musical. Respecto a la infancia temprana, Caudeli (2022) contó con una muestra de 190 participantes de 2 a 3 años en Madrid, mientras que Serrano (2024) evaluó a 72 niños de hasta 2 años en un entorno acuático. Asimismo, en el estudio de Ruiz (2024), los participantes fueron niños de 3 a 6 años.

Por otra parte, algunos estudios se enfocaron en el análisis de recursos o registros visuales. Digón-Regueiro (2021) examinó 10 aplicaciones educativas; Parejo et al. (2021) efectuaron 36 observaciones de grupos de entre 20 y 32 niños en museos; y Vizcarra Morales (2022) analizó 50 fotografías y un video de instalaciones artísticas. Finalmente, los trabajos de Galak (2022) y González Moreno (2024) se constituyen como artículos de reflexión que no presentan una muestra experimental propia.

El análisis de los resultados obtenidos en los estudios revisados revela una diversidad significativa en los enfoques adoptados. Investigaciones como las de (Pérez Carmuega, 2025) y (Digón-Regueiro, 2021) adoptan una postura crítica, evidenciando cómo el juego puede reproducir estereotipos de género y cómo algunas aplicaciones “educativas” carecen de rigor pedagógico, priorizando el entretenimiento sobre el aprendizaje significativo. Por otro lado, un grupo importante de autores valida metodologías que potencian el desarrollo: (Ruiz, 2024) demuestra la eficacia del juego dramático guiado para estimular la función simbólica; (Caudeli, 2022) confirma que la combinación de constructivismo y conexionismo mejora la discriminación musical; (Serrano, 2024) prueba que el enfoque Reggio Emilia resulta más eficaz que el tradicional para superar miedos; y (Rubio, 2025) valida el Design Thinking para crear herramientas educativas atractivas.

Otros estudios subrayan la importancia de la intervención del adulto, como el de (Zuazagoitia, 2023), que destaca el rol del docente en el desarrollo de habilidades científicas complejas, o el de (Parejo, 2021), que señala la falta de guías con formación pedagógica en los museos. Finalmente, algunos autores se centran en el desarrollo de funciones cognitivas superiores y en cambios de paradigma: (González-moreno, 2024) vincula la función simbólica con el éxito lector futuro; (Alix María Casadiego, 2021) identifica mejoras en la planificación y la estrategia mediante el uso de Lego; (Maria Vizcarra Morales, 2022) desarrolla herramientas para observar el juego simbólico; y (Eduardo Galak, 2022) propone revalorizar el juego como una “práctica corporal intensa” más allá de su uso como recurso didáctico.

En cuanto a la producción científica por países, las revisiones comparadas coinciden en señalar que España y Colombia lideran la investigación en este campo (Bocanegra Martínez, 2025), (Espiritu, 2022), (Segundo N. Contreras-Nieto, 2023). El presente estudio reafirma esta tendencia al mostrar que seis de los textos revisados provienen de España y cinco de Colombia, lo que refleja una consolidación académica en dichos países. Asimismo, se observa un incremento significativo de publicaciones recientes en torno a lo lúdico y lo digital en educación infantil, especialmente entre 2022 y 2025, lo cual evidencia un interés creciente en la integración de metodologías activas y recursos tecnológicos en este nivel educativo.

4.2. Vacíos en la literatura

Es importante señalar que este estudio se enfoca en la utilización de los juegos lúdicos para mejorar las estrategias de enseñanza en la educación temprana. Tras un análisis exhaustivo de los textos disponibles en Scopus durante los últimos seis años, se evidenció una limitada participación de investigadores en relación con el tema de los juegos lúdicos como estrategia educativa. Por ello, se sugiere que los profesionales interesados en el área educativa se incorporen a este tipo de investigaciones mediante nuevas intervenciones. Estas pueden incluir análisis del estado del arte, investigaciones cualitativas y estudios experimentales y no experimentales.

En los estudios revisados, algunos autores plantean diversas recomendaciones. Pérez Carmuega (2025) sugiere utilizar el juego y los juguetes como herramientas pedagógicas y como una alternativa metodológica adecuada para la enseñanza de las ciencias en Educación Infantil. Asimismo, destaca que fomentar el uso igualitario de los juguetes contribuye a que niños y niñas crezcan libres de prejuicios.

Por su parte, Parejo (2021) recomienda incrementar el uso del juego como estrategia metodológica central. El autor critica su escasa presencia como principio pedagógico, a pesar de su reconocida importancia en la infancia, y señala que el componente lúdico no debería faltar en ninguna actividad dirigida a niños de 0 a 6 años.

En la misma línea, Alix María Casadiego (2021) resalta la necesidad de valorar y estructurar adecuadamente los tiempos de juego. El juego no debe considerarse tiempo perdido, sino una actividad fundamental que fortalece las relaciones sociales y el pensamiento. Además, recomienda que los adultos orienten y realicen seguimiento a las acciones de los niños durante el juego libre para potenciar su desarrollo.

Finalmente, González Moreno (2024) propone priorizar el desarrollo de la función simbólica antes de iniciar la enseñanza formal de la lectura. Su recomendación central es ajustar los métodos de educación preescolar para asegurar que los niños alcancen un desarrollo complejo de esta función, con el fin de prevenir dificultades posteriores en el aprendizaje lector.

No obstante, también se evidencia la necesidad de avanzar en estudios cuantitativos que permitan medir de manera más objetiva el impacto de lo lúdico y de las tecnologías educativas en la infancia.

4.3. Implicancias prácticas

Entre los artículos seleccionados se identificó una gran diversidad de métodos de estudio, que van desde investigaciones centradas en el análisis teórico y documental hasta estudios experimentales que comparan diferentes formas de enseñanza a través del juego. Asimismo, se encontraron investigaciones orientadas a comprender cómo los niños viven y perciben sus experiencias lúdicas. En conjunto, estos enfoques han contribuido a ampliar la comprensión de diversos aspectos de la educación infantil y del desarrollo infantil. La aplicación de estos hallazgos en distintos contextos educativos permite integrar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando experiencias significativas para los estudiantes.

Los aportes de las distintas investigaciones coinciden en que el juego impulsa el aprendizaje, aunque presentan divergencias respecto a la forma de implementarlo en la práctica. Por ejemplo, Pérez Carmuega (2025) revela cómo los estereotipos de género influyen en la elección de juguetes tecnocientíficos, mientras que Alix María Casadiego (2021) destaca el valor del juego con bloques para el desarrollo del pensamiento lógico y socioafectivo. De manera similar, Ruiz (2024) concibe el juego dramático como un

recurso didáctico integral, en contraste con Galak (2022), quien critica su reducción a un simple instrumento pedagógico y propone rescatar su valor estético y corporal.

Asimismo, Caudeli (2022) evidencia el potencial del juego musical para desarrollar la discriminación sonora en la primera infancia, complementando la visión de González Moreno (2024), quien subraya la función simbólica como base para el aprendizaje de la lectura. Desde la perspectiva tecnológica, Digón-Regueiro (2021) advierte sobre la baja calidad educativa de muchas aplicaciones, mientras que Rubio (2025) plantea el diseño participativo de videojuegos como una estrategia válida de aprendizaje. Finalmente, autores como Vizcarra Morales (2022) y Serrano (2024) innovan al integrar el juego en contextos artísticos y acuáticos, respectivamente, lo que amplía el panorama de aplicación educativa.

4.4. Limitaciones

Entre las limitaciones del presente estudio, se encuentra el acceso a la base de datos Scopus para la descarga de información. Durante el periodo en que se llevó a cabo la investigación, la plataforma se encontraba en proceso de renovación de suscripción por parte de Concytec, lo que restringió el acceso directo a los artículos. Ante esta situación, se recurrió al apoyo de la asesora de la investigación, quien contaba con acceso institucional a dicha base de datos y colaboró en la búsqueda y recopilación de los estudios relacionados con el tema.

Asimismo, se identificó la necesidad de establecer un proceso de trabajo organizado que permita avanzar de manera constante en la revisión sistemática. La dedicación diaria a la lectura, análisis y síntesis de los artículos seleccionados resulta fundamental para garantizar la culminación adecuada de la revisión.

V. CONCLUSIONES

A partir de la revisión de 12 artículos científicos indexados en Scopus durante los últimos seis años, se recopiló información relevante sobre el uso de juegos lúdicos como estrategia educativa en la infancia. La evidencia analizada confirma que el juego constituye una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que favorece procesos de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque lúdico y genera aprendizajes significativos.

Los estudios revisados señalan que la educación infantil se beneficia de metodologías activas, participativas e innovadoras que priorizan el desarrollo integral. No obstante, persisten preocupaciones relacionadas con la presencia de estereotipos de género en recursos tecnocientíficos y con la baja calidad pedagógica de algunas aplicaciones educativas, las cuales priorizan el entretenimiento sobre el aprendizaje significativo. Asimismo, se evidencia la eficacia de diversas metodologías, como el juego dramático guiado, el aprendizaje musical desde un enfoque constructivista, las intervenciones socioconstructivistas en ciencias, el uso de bloques Lego para el desarrollo socioafectivo y las instalaciones artísticas para la construcción de nociones espaciales y temporales.

También se destaca la importancia de desarrollar la función simbólica en la etapa preescolar mediante juegos de roles y el análisis de cuentos, como base para una adecuada comprensión lectora. En el ámbito museístico, se identifican limitaciones relacionadas con la falta de profesionalización y la subutilización del juego como estrategia pedagógica. Por otro lado, la metodología Reggio Emilia, aplicada incluso en contextos como la enseñanza de la natación en la primera infancia, muestra resultados positivos al fomentar la autonomía, la curiosidad y la superación de miedos. Este enfoque refuerza la idea de que el juego no debe entenderse solo como un recurso didáctico, sino como una experiencia integral que favorece el desarrollo global en los primeros años de vida.

En cuanto a la producción científica, la mayoría de los estudios analizados provienen de España, seguidos por investigaciones desarrolladas en Colombia y Argentina. Asimismo, se observa una mayor concentración de publicaciones sobre esta temática en los años 2022 y 2024, lo que evidencia un interés creciente en el estudio del juego y su relación con la educación infantil.

VI. RECOMENDACIONES

1. Incorporar los juegos lúdicos de forma planificada en la enseñanza para fortalecer aprendizajes significativos en los niños.
2. Se sugiere a las maestras capacitarse antes de integrar juegos educativos digitales en sus sesiones de aprendizaje y que seleccionen aquellos que sean acordes con la edad, el nivel de desarrollo y el contexto de los niños.
3. Se recomienda que las maestras desarrollen juegos en sus sesiones de aprendizaje, adecuados a la edad, los intereses y el nivel de desarrollo de los niños, considerando también su contexto cultural y social, con el fin de promover aprendizajes significativos y una participación activa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andy P. Siddaway, Alex M. Wood y Larry V. Hedges 2019
<https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102803>
- Antunez Rosales, R. S. (2021). Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/21734>
- Baas, J., Schotten, M., Plume, A., Côté, G. y Karimi, R. (2020). Scopus como fuente de datos bibliométricos de alta calidad y seleccionados para la investigación académica en estudios de ciencias cuantitativas. *Quantitative Science Studies* , 1, 377-386. https://doi.org/10.1162/qss_a_00019 .
- Bocanegra Martínez, M. E. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la prevención de barreras para el aprendizaje: revisión sistemática de la literatura.
- Cajahuaman, G. E., Lindo Castro, R. E., & Huayta Franco, Y. J. H. F. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática. *GOBERNANZA*, 4(15), 33–53. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial., 5, 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949> .
- Casadiejo, A. M., Casadiejo, K. A., Cuervo, L. C., Avendaño Casadiejo, G., & Avendaño Rodríguez, A. (2021). Logros de niños y niñas de educación inicial mediante el juego con bloques de Lego (Achievements of Early Childhood Education children through play with Lego blocks). *Retos*, 40, 241-249. <https://doi.org/10.47197/retos.v1i40.78802>.
- Caudeli, Vicenta Gisbert (57215829586) Conexionismo; Constructivismo; Educación Infantil; Escuchando; Música; Parámetros; Prueba de costa; constructivismo; conexionismo; Música; Educación Infantil; Prueba de orilla del mar; Parámetros; Escucha; Educación; musica
- Contreras-Nieto, S. N., Bermejo-Terrones, H. P., & Vega-Gavidia, E. A. (2023). Revisión Sistemática: Influencia de los videojuegos educativos en el rendimiento académico entre los años 2013-2023. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E64), 516-526. <https://www.proquest.com/openview/30c1c00465378d40a56d27607f754a17/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

- Digón-Regueiro, P. y Iglesias-Amorín, F. Apps educativas para el público infantil: juegos para el entretenimiento o recursos educativos. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-17. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12495>.
- Galak, E. L., & Rivero, I. (2022). Juego y cuerpo en la educación infantil: de la frivolidad productiva y el desorden ordenado a la intensidad (Play and body in early childhood education: from productive frivolity and the disorder ordered to intensity). *Retos*, 45, 642–650. <https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.91711>
- González Serrano, D. (2024). La Escuela Reggio Emilia aplicada a las clases de natación en Educación Física con niños y niñas de hasta dos años de edad (The Reggio Emilia Approach applied to swimming classes in Physical Education with boys and girls up to two years old). *Retos*, 56, 200-207. <https://doi.org/10.47197/retos.v56.102973>
- Guerra-Antequera, J., & Revuelta-Domínguez, F. I. (2022). Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020. *Revista colombiana de educación*, (85), 236-236.
- Hinton, A., Kwiatkowska, M., Norman, G., y Parker, D. (2006). PRISM: Una herramienta para la verificación automática de sistemas probabilísticos., https://doi.org/10.1007/116913.72_29
- Huertas Ruiz, D. P. (2024). Didáctica del juego dramático para niños de educación inicial (3 a 6 años) una propuesta desde el teatro aplicado. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–22. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1317>
- L. S. Vigotsky (1896 - 1934) (<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>)
- Landa Pico, D. P., Chiliquinga Sifas, G. S., Arroba López, G. A., & Ballesteros Casco, T. Y. (2023). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Conciencia Digital*, 6(1.4), 489-505. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>
- Lanza-Castillo, V. V., Romero-Maza, L. Á., y Bennasar-García, M. I. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Revista Educación*, 48(1). <http://doi.org/10.15517/revedu.v48i1.56006>
- Molina, M. (2020). El todo es mayor que la suma de las partes. Revisión sistemática y metanálisis. *Revista Electrónica AnestesiaR*, 10(9), 4. <https://doi.org/10.30445/rear.v10i9.663>

- Moya Gómez(2024). Stephen Rice, Sean R. Crouse, Scott R. Winter, Connor Rice, (2024). <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102426>
- Pérez Carmuega, C. y Álvarez Martínez, R. (2025). El alumnado de Educación Infantil y los estereotipos de género sobre los juegos y juguetes para ciencias y tecnología [Early childhood education students and gender stereotypes regarding science and technology games and toys]. *European Public & Social Innovation* <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1005>.
- Solorzano Alcivar, N., Park Kim, D. H., Rubio Zurita, A., & Elizalde Ríos, E. (2025). Estrategias de diseño en la creación de personajes para videojuegos educativos infantiles: caso MIDI-Musical. *Grafica*, 13(25), 187–199. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.374>.
URI<http://hdl.handle.net/10486/709393> doi.10.37467/revhuman.v11.3865
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129.
- Zuazagoitia, D., Ruiz de Azua, L., Sanz, J., España-Diez, S., Lopez-Puente, M., & Ruiz-Gonzalez, A. (2023). Una propuesta didáctica sobre rampas en educación infantil: la importancia de la intervención docente en el desarrollo de destrezas científicas y construcciones. *Enseñanza De Las Ciencias. Revista De investigación Y Experiencias didácticas*, 41(3), 11–31. <https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.5676>