

# El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática

Play as a pedagogical strategy in teaching children based on a systematic review

Ivonne Karin Rimascca Rodríguez  
<https://orcid.org/0000-0002-8971-2658>  
ikrimascca@ucvvirtual.edu.pe  
Universidad César Vallejo  
Lima-Perú

Gloria María Jara Valverde  
<https://orcid.org/0000-0002-6553-2281>  
glomaja1@gmail.com  
Universidad Continental SAC  
Lima-Perú

Carmen Amelia Contreras Almanza  
<https://orcid.org/0000-0002-0066-0194>  
camibey24@gmail.com  
Universidad Nacional Micaela  
Bastidas de Apurímac. Lima-Perú



Recibido: 5-01-2025 Aceptado: 19-03-2025

2025. V5. N 4.

## Resumen

Esta investigación, realizada mediante una revisión sistemática, subraya la importancia del juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños para lograr aprendizajes significativos. La metodología incluyó una búsqueda exhaustiva en bases de datos académicas destacadas como Scielo, Dialnet y Scopus, utilizando la metodología PRISMA con criterios de inclusión y exclusión rigurosos. Finalmente, se seleccionaron 20 artículos publicados entre 2019 y 2024 en español. Los resultados destacan el papel fundamental del juego en la enseñanza infantil, ya que promueve el desarrollo físico, cognitivo y la creatividad, además de facilitar la resolución de conflictos a través de actividades lúdicas. Esta estrategia no solo fomenta un aprendizaje divertido, sino que también potencia la construcción de habilidades esenciales para el desarrollo integral de los niños, incluyendo la interacción social, el desarrollo emocional y el fortalecimiento de la autoestima.

**Palabras clave:** aprendizaje significativo, estrategia pedagógica, juego.

## Abstract

This research, conducted through a systematic review, highlights the importance of play as a pedagogical strategy in teaching children to achieve meaningful learning. The methodology included an exhaustive search of leading academic databases such as Scielo, Dialnet, and Scopus, using the PRISMA methodology with rigorous inclusion and exclusion criteria. Finally, 20 articles published between 2019 and 2024 in Spanish were selected. The results highlight the fundamental role of play in early childhood education, as it promotes physical, cognitive, and creative development, in addition to facilitating conflict resolution through playful activities. This strategy not only encourages fun learning but also enhances the development of essential skills for children's comprehensive development, including social interaction, emotional development, and self-esteem.

**Keywords:** meaningful learning, pedagogical strategy, play.

## Introducción

Diversas organizaciones mundiales que apoyan la primera infancia expresan su preocupación porque el juego infantil está en peligro de desaparecer. Al respecto, varios estudios han confirmado que el juego está disminuyendo en todos los grupos etarios de niños. En los últimos años, los investigadores coinciden en que el juego infantil se está perdiendo debido a varias razones. Entre ellas se encuentran el uso excesivo de dispositivos electrónicos, la transformación de ciudades urbanas que reduce los espacios destinados al juego al vivir en entornos menos abiertos, la falta de conciencia sobre la importancia del juego, la sobrecarga de tareas escolares y, finalmente, las restricciones al juego porque las familias prefieren proteger a los niños del acoso, secuestro, *bullying*, entre otros riesgos (Unicef, 2006).

Es importante recordar que el juego fue reconocido como un derecho fundamental para la infancia en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (Unicef, 2006). Ante esto, es esencial priorizar el juego para los niños, ya que el desarrollo cerebral en los primeros años es impresionante, y los niños nacen con la mayoría de las neuronas que tendrán durante toda su vida, necesitando solo ser estimuladas. Los primeros años son cruciales, y es a través del juego donde los niños desarrollan sus capacidades cognitivas, socioemocionales y sociales. Es decir, la infancia es una etapa de crecimiento y desarrollo acelerado, donde los niños, a través del juego, desarrollan la inteligencia socioemocional, habilidades intelectuales y competencias sociales que fortalecen su personalidad, afirman sus valores y normas de conducta, al mismo tiempo que disfrutan y se entretienen. El juego no solo es una forma de diversión, sino que también es un componente esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que fomenta la creatividad, la resolución de problemas y la interacción social (Castro & Cevallos, 2021; Fernández et al., 2015).

En Latinoamérica, es preocupante observar que los niños están dejando de jugar cada vez más. Actualmente, los hijos dedican menos tiempo al juego en comparación con las horas que sus padres pasaban jugando cuando eran niños. En la sociedad moderna, se está perdiendo significativamente el tiempo y los espacios destinados al juego infantil. A pesar de que el juego es reconocido como una herramienta fundamental para el desarrollo de capacidades, habilidades y competencias que los niños necesitarán durante toda su vida (Unicef, 2006), esta actividad está siendo relegada.

Por ejemplo, en Colombia, las familias de bajos recursos a menudo recurren a las madres comunitarias para cuidar a sus hijos mientras trabajan. Esta práctica, implementada a través de programas de bienestar familiar, tiene como objetivo garantizar que los niños no se vean obligados a permanecer en la calle o en casa solos mientras sus padres cumplen con sus obligaciones laborales. Aunque en estos espacios se reconoce que el aprendizaje es fundamentalmente un proceso lúdico para los niños y que desempeña un papel crucial en su futuro, su enfoque se limita principalmente a proporcionar un entorno seguro, sin explotar plenamente el potencial del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo integral.

En el contexto peruano, la pandemia tuvo un impacto significativo en el desarrollo socioemocional de los niños, causando problemas de ansiedad y angustia debido al encierro prolongado. En este contexto, el juego puede servir como un catalizador importante para mejorar esta problemática. Según Andrade (2020), las interacciones sociales y emocionales a través del juego tienen un efecto profundo en los niños y en sus aprendizajes. Sin embargo, la falta de conciencia sobre el valor del juego entre los padres limita su capacidad para aprovecharlo al máximo como herramienta de desarrollo integral.

En el ámbito educativo, cada vez se presentan más retos pedagógicos en cuanto al empleo de estrategias que respondan a las necesidades de aprendizaje de los niños. Para abordar estos desafíos, los docentes deben desempeñar su rol de manera efectiva, utilizando estrategias que brinden una enseñanza y aprendizaje de calidad, especialmente en la etapa inicial. Sin embargo, el juego es una estrategia educativa que a menudo se

pasa por alto, a pesar de que diversos estudios han demostrado su relevancia. El juego permite superar dificultades, disipar traumas emocionales, fortalecer el desarrollo emocional y personal de los niños, y es fundamental para su desarrollo integral según su edad.

Esta estrategia facilita que los niños se relacionen con otros de manera placentera y formativa, contribuyendo al desarrollo de su expresividad a través de comportamientos y sentimientos compartidos con otros. Además, fomenta el trabajo cooperativo y la convivencia social, aspectos esenciales para su crecimiento personal y social (Párraga-Salvatierra et al., 2021). El juego no solo es una herramienta de diversión, sino que también es una práctica espontánea y relajada que permite un aprendizaje natural y significativo, transformando las experiencias en el aula y fortaleciendo la motivación de los estudiantes.

Hoy en día, el juego, como una actividad recreativa y lúdica, ofrece más oportunidades de disfrute, creatividad y fantasía, permitiendo a los niños un desarrollo integral. Además, el juego es un medio efectivo para la resolución de problemas y el entrenamiento para la vida. Se considera una estrategia valiosa que los docentes pueden emplear para acompañar e interactuar con los niños en sus procesos creativos y de fantasía, así como en sus procesos intelectuales. A través del juego, los niños desarrollan la creatividad, la confianza, el dominio de las ansiedades y la liberación de sentimientos de agresividad, entre otros beneficios (Martínez, 2019).

En este sentido, el juego ayuda a los niños a enfrentar tanto situaciones reales como ficticias. En el ámbito educativo, por ejemplo, contribuye al desarrollo de habilidades de aprendizaje, pero no como una regla impuesta por el docente, sino como una actividad recreativa que genera deleite, alegría y un sentimiento de libertad. Esta actividad facilita la resolución de situaciones difíciles que los niños pueden enfrentar en su contexto social. El juego es significativo porque permite el gozo y la creatividad, la construcción de nuevos conocimientos y experiencias que los niños tienen del mundo social (Mena Bastías et al., 2021).

Por lo tanto, el juego es una actividad espontánea y simbólica que involucra a los niños y beneficia su desarrollo cognitivo y físico, potenciando sus habilidades y destrezas. Además, propicia la integración y permite el aprendizaje cuando el niño transfiere lo aprendido a través del juego a otras situaciones tanto lúdicas como no lúdicas. Esta actividad es particularmente valiosa en la etapa inicial de los sujetos, ya que brinda energía, placer, alegría y creatividad en el conocimiento y pensamiento, promoviendo la búsqueda del bienestar personal. El juego también contribuye al desarrollo de la adaptación y acomodación, así como a la interacción del niño con otros y su contexto natural, lo que facilita el logro de aprendizajes significativos (González-Villavicencio et al., 2022).

De esta manera, el juego adquiere una gran relevancia en el contexto educativo, ya que se considera una estrategia pedagógica efectiva que todos los docentes deberían aprovechar para estimular la enseñanza y fomentar un aprendizaje significativo y creativo en los estudiantes. Esta estrategia debe implementarse a lo largo de todo el proceso de formación, ya que permite a los estudiantes adquirir diversas formas de aprendizaje a través de la recreación. El rol pedagógico del docente es fundamental, no solo en la selección de juegos estructurados o conocidos basados en ciertas normas, sino también en la creación e innovación de actividades lúdicas que generen expectativas e intereses alineados con la edad y el estilo de aprendizaje de los estudiantes (Carrión, 2020).

Por ello, la importancia del juego como estrategia pedagógica trasciende su consideración como una simple actividad espontánea, ya que debe ser utilizada por los docentes con el propósito de brindar apoyo en los problemas emocionales de los niños y en el logro de su desarrollo motriz, afectivo y, sobre todo, social. Esta actividad lúdica de ayuda pedagógica permite alcanzar los aprendizajes de manera significativa, contribuyendo al desarrollo emocional, la adquisición y formación de valores, así como a la interacción social entre los niños, evitando toda forma de exclusión y discriminación.

Finalmente, la adquisición de aprendizajes a través del juego sirve como una herramienta efectiva para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños. Para lograrlo, los docentes deben aprovechar los recursos tecnológicos disponibles para hacer sus clases más interactivas, didácticas y entretenidas. Existen diversas estrategias pedagógicas, pero lo que debe procurar el docente es garantizar la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje de los niños. Si se logra esto, estaríamos asegurando la calidad en la educación (Cano & Quintero, 2022).

Con este propósito, el objetivo del presente estudio es describir, a partir de una revisión sistemática, la relevancia del juego como estrategia pedagógica para facilitar aprendizajes significativos en los niños. Entendiendo que el juego ofrece múltiples beneficios en el proceso educativo, como fomentar la creatividad, desarrollar habilidades sociales y emocionales, y mejorar la retención de conocimientos. Al incorporar el juego en el aula, los educadores no solo hacen el aprendizaje más atractivo, sino que también crean un ambiente donde los niños pueden explorar, experimentar y construir su conocimiento de manera activa y participativa.

## Metodología

Para alcanzar los objetivos del presente estudio, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura académica disponible en repositorios como Scielo, Dialnet y Scopus. En Scielo, la búsqueda se centró en los términos "juego", "estrategia pedagógica" y "actividad lúdica", lo que arrojó 25 resultados. De estos, se seleccionaron 10 artículos por su relevancia en el contexto educativo, todos publicados entre 2019 y 2024 en español.

En Dialnet, las palabras clave utilizadas fueron "juego" y "estrategia docente", lo que generó 154 resultados. Tras filtrar por tipo de documento, se identificaron 34 artículos publicados entre 2020 y 2023, de los cuales se eligieron 7 artículos científicos en español.

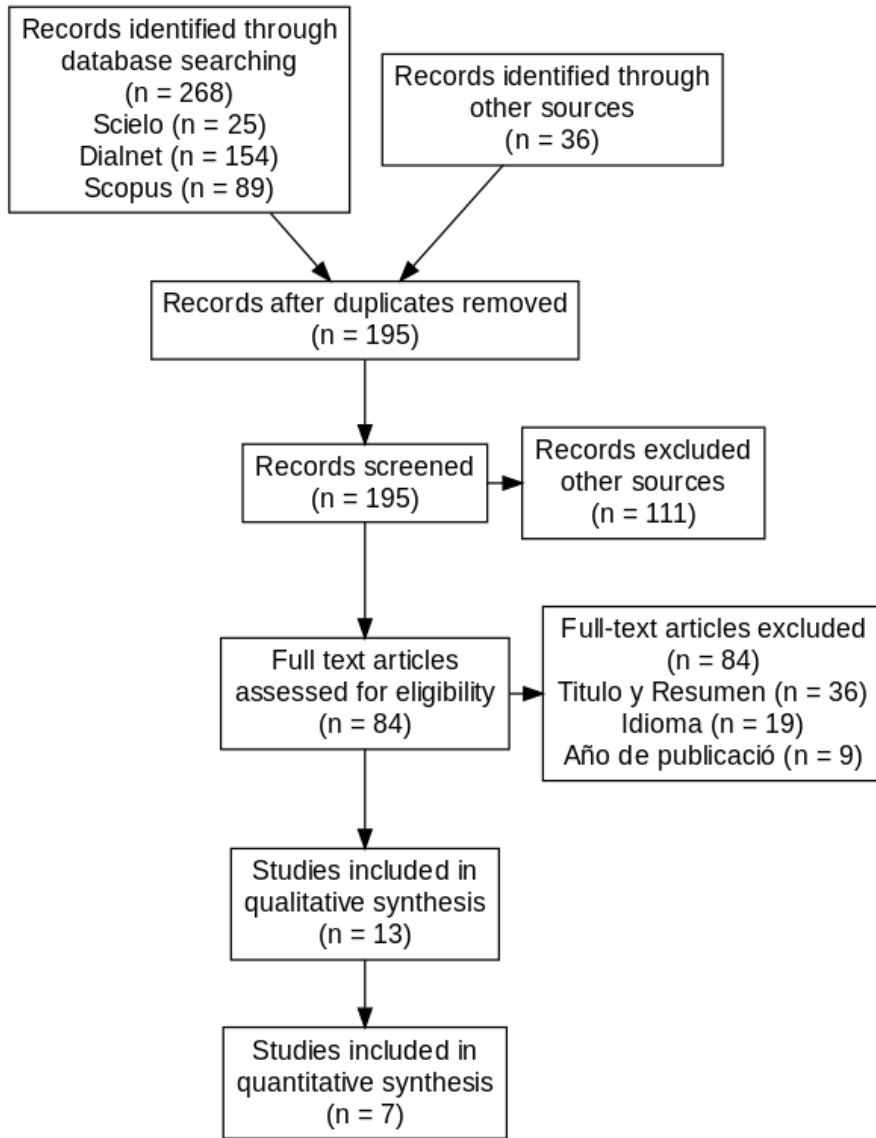
Finalmente, en Scopus se emplearon las palabras clave "*ludic strategy game*" AND (+) "*strategics*" OR "*pedagogical*" AND (+) "*children students*". Esto produjo 89 resultados en inglés y español. Después de revisar y analizar los resúmenes, se seleccionaron 25 artículos. Para refinar la búsqueda, se aplicaron filtros considerando el tipo de documento, el acceso gratuito al texto completo y la publicación en los últimos cinco años, lo que resultó en una selección final de tres (3) artículos.

Como se evidenció en los apartados anteriores, en este estudio se definieron criterios de inclusión que abarcaban artículos originales publicados en bases de datos científicas indexadas, tanto en español como en inglés, entre los años 2019 y 2024. Se priorizaron estudios relacionados con el ámbito educativo y el uso del juego como estrategia pedagógica, destacando investigaciones que evidenciaran la relevancia del juego como herramienta fundamental en la práctica docente.

Además, se establecieron criterios de exclusión: no se seleccionaron artículos que no guardaran relación con el juego como actividad lúdica y estrategia pedagógica en la educación de los niños. Se excluyeron artículos duplicados en las bases de datos consultadas y aquellos que no permitían el acceso al formato descargable. También se eliminaron artículos que no presentaban un enfoque preciso que orientara al estudio y que no aportaban significativamente al tema de estudio.

Como resultado del proceso de búsqueda en las bases de datos científicas, se identificaron un total de 84 artículos originales publicados entre 2018 y 2023, distribuidos de la siguiente manera: 25 artículos en SciELO, 34 en Dialnet y 25 en Scopus. A partir de estos resultados, se llevó a cabo un primer filtro de revisión para eliminar documentos duplicados, lo que redujo la cantidad a 35 artículos. Posteriormente, se aplicaron criterios de inclusión y exclusión con el propósito de evaluar la alineación de los estudios con el objetivo de la revisión sistemática. Finalmente, tras este segundo proceso de filtrado, se seleccionaron 20 artículos que cumplieron con todos los criterios establecidos.

**Figura 1**  
 Diagrama de flujo del proceso de revisión sistemática

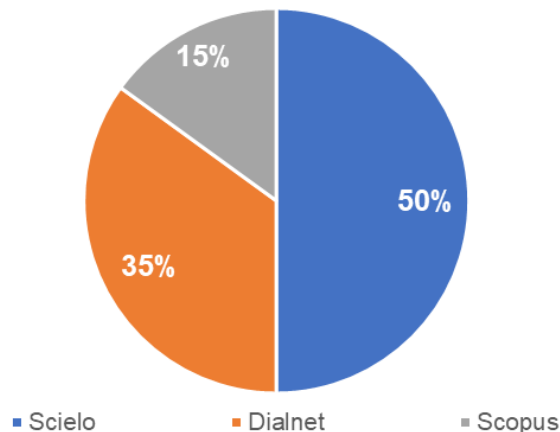


## Resultados y discusión

De la selección final de 20 artículos científicos, SciELO tuvo la mayor participación, con el 55% (10 artículos), seguido por Dialnet, con el 35% (7 artículos), y finalmente Scopus, con el 10% (3 artículos). Esta distribución refleja la relevancia de cada base de datos en el contexto del estudio sobre el juego como estrategia pedagógica.

**Figura 2**

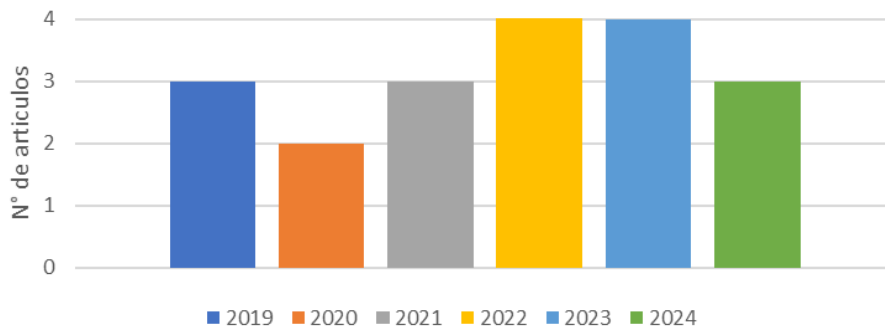
*Distribución de los artículos científicos seleccionados según la base de datos*



Los artículos científicos seleccionados abarcan un periodo de publicación desde el año 2019 hasta el 2024. A continuación, se presentará la cantidad de artículos utilizados por cada año, plasmada en la Figura 3. Esta distribución temporal permite visualizar cómo la investigación sobre el juego como estrategia pedagógica ha evolucionado en los últimos años, reflejando un interés creciente en su aplicación para mejorar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

**Figura 3**

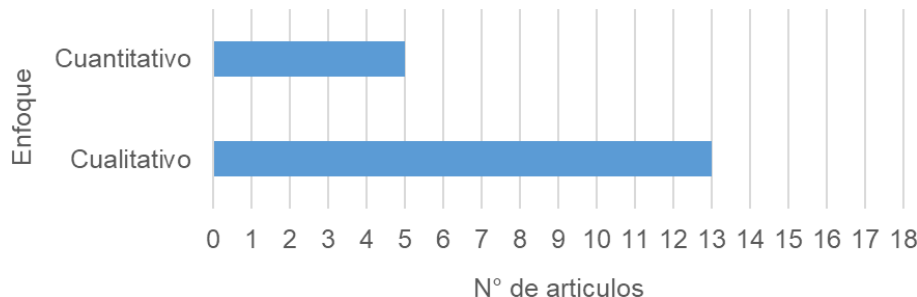
*Distribución de los artículos científicos seleccionados según el año de publicación*



Por otro lado, se identificó el enfoque de estudio de los 20 artículos seleccionados. De estos, 13 artículos emplean un enfoque cualitativo, 5 artículos utilizan un enfoque cuantitativo, y 2 artículos poseen un enfoque mixto, como se ilustra en la Figura 4. Esta distribución de enfoques refleja la diversidad metodológica en la investigación sobre el juego como estrategia pedagógica, permitiendo una comprensión más integral del tema.

**Figura 4**

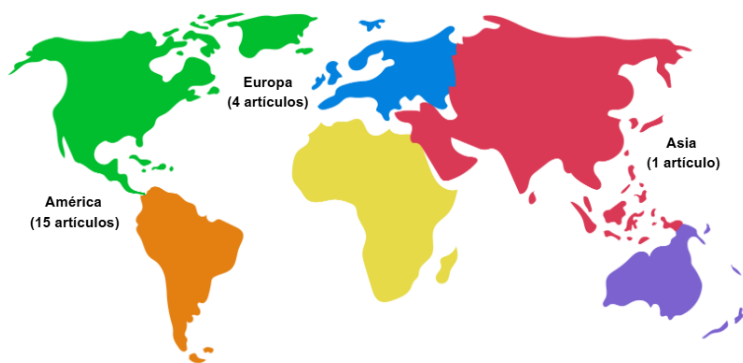
*Distribución de los artículos científicos seleccionados según el enfoque de investigación*



Además, en cuanto a las ubicaciones geográficas de los artículos científicos seleccionados, los 20 artículos en total son originarios de naciones latinoamericanas. La distribución de los artículos por país se ilustra en la Figura 5. Esta concentración de artículos en la región latinoamericana refleja la importancia creciente de la investigación en esta área y la colaboración entre países de la región.

**Figura 5**

*Distribución geográfica de los artículos científicos seleccionados.*



| Países       | N° de artículos |
|--------------|-----------------|
| España       | 4               |
| Ecuador      | 4               |
| Chile        | 3               |
| México       | 3               |
| Colombia     | 2               |
| Perú         | 2               |
| China        | 1               |
| Venezuela    | 1               |
| <b>Total</b> | <b>20</b>       |

Para concluir la presentación de las características de las fuentes seleccionadas, se muestra en la Tabla 1 la lista de los 20 artículos científicos encontrados. Esta tabla incluye información detallada sobre cada artículo, como el autor(es), año de publicación, título, país de origen, enfoque metodológico y base de datos en la que fueron publicados. Esta información proporciona una visión completa de la diversidad y riqueza de las investigaciones sobre el juego como estrategia pedagógica.

**Tabla 1**

*Relación de los artículos científicos utilizados en total*

| N° | Autor(es)                          | País    | Enfoque de estudio | Base de datos |
|----|------------------------------------|---------|--------------------|---------------|
| 1  | Párraga- Salvatierra et al. (2021) | Ecuador | Cualitativo        | Dialnet       |
| 2  | Sanz Cano, (2019)                  | España  | Cualitativo        | Scielo        |
| 3  | Uribe-Delgado, (2023)              | Chile   | Cualitativo        | Dialnet       |
| 4  | Zhai y Gao (2024)                  | China   | Cuantitativo       | Scopus        |

Rimascça, I., Jara, G., & Contreras, C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). 1-11. <https://zenodo.org/records/15091433>

|    |                                       |           |              |         |
|----|---------------------------------------|-----------|--------------|---------|
| 5  | Martínez (2019)                       | España    | Cualitativo  | Scielo  |
| 6  | Narváez-León & Fárez-Loja, (2022).    | Ecuador   | Cualitativo  | Scielo  |
| 7  | Martínez Allende et al. (2022)        | México    | Cuantitativo | Scielo  |
| 8  | Manassero-Mas & Vázquez-Alonso (2024) | España    | Mixto        | Scopus  |
| 9  | Manassero-Mas y Alonso (2023)         | España    | Mixto        | Scopus  |
| 10 | Mena Bastías et al., (2021)           | Chile     | Cualitativo  | Scielo  |
| 11 | González-Villavicencio et al. (2022)  | Ecuador   | Cualitativo  | Dialnet |
| 12 | Soto (2022)                           | Chile     | Cualitativo  | Scielo  |
| 13 | Partida (2023)                        | México    | Cualitativo  | Scielo  |
| 14 | Carrión (2021).                       | Ecuador   | Cualitativo  | Dialnet |
| 15 | Carrillo-Ojeda et al. (2020)          | Venezuela | Cuantitativo | Dialnet |
| 16 | Gallego et al. (2020)                 | Colombia  | Cualitativo  | Dialnet |
| 17 | Vásquez- Calderón (2024)              | Perú      | Cuantitativo | Scielo  |
| 18 | Henao (2023)                          | Colombia  | Cuantitativo | Dialnet |
| 19 | Guamán et al., (2022)                 | Perú      | Cualitativo  | Scielo  |
| 20 | Bata-Islas (2022)                     | México    | Cualitativo  | Scielo  |

Los estudios seleccionados evidencian la importancia del juego como estrategia pedagógica para generar aprendizajes significativos en los niños (Párraga-Salvatierra et al., 2021). Esta estrategia debe ser aplicada por los docentes considerando la edad de los niños, para integrar juegos que desarrollen la creatividad y la expresividad de los estudiantes de manera placentera (Sanz Cano, 2019). Además, los juegos deben incluir estrategias que persigan un propósito educativo, fomentando acciones reflexivas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El juego debe ser tomado como una herramienta de facilitación y dinamización de los procesos de enseñanza, promoviendo aprendizajes múltiples al permitir que los niños conozcan y experimenten de forma lúdica. Todo juego genera emociones, disfrute y placer, lo que facilita la interiorización de los aprendizajes de manera espontánea (Martínez Allende et al., 2022).

En este sentido, Zhai & Gao (2024) señalan que la infancia es un período crucial para el desarrollo cognitivo y emocional, y el juego se presenta como un medio excepcional para facilitar estos procesos. Estudios recientes indican que los métodos pedagógicos tradicionales, centrados en la memorización y la recitación, no siempre son efectivos. En este contexto, la implementación de estrategias lúdicas permite actualizar el enfoque educativo hacia uno más novedoso que fortalezca las habilidades críticas, la creatividad y el trabajo en equipo. Por ello, este estudio subraya la necesidad de adaptar la enseñanza a las realidades contemporáneas y el creciente interés en aprender a través del juego. Esto implica reconocer el potencial del juego como una herramienta pedagógica innovadora que puede mejorar significativamente la experiencia educativa, alineándola con las necesidades y preferencias de los estudiantes en la era actual.

El juego se ha consolidado como una herramienta educativa fundamental en la enseñanza de los niños, ya que permite el desarrollo integral del individuo. Tal y como afirma Uribe-Delgado, (2023), a través del juego los niños no solo se divierten, sino que también adquieren habilidades cognitivas, emocionales y sociales. La interactividad y el compromiso que ofrece el juego propician un entorno favorable para el aprendizaje, facilitando la exploración y la curiosidad. Además, esta metodología activa es especialmente efectiva porque se adapta a diversas formas de aprendizaje, lo que la convierte en un recurso valioso para docentes que buscan involucrar a sus alumnos en el proceso educativo de manera dinámica y creativa.

Por lo tanto, el juego en el ámbito educativo, según Guamán et al. (2022), se presenta como una actividad estructurada y voluntaria, que se lleva a cabo con el fin de aprender a través de la exploración y la experiencia.

En este contexto, el juego se concibe como un medio de enseñanza que promueve el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias y habilidades esenciales. A diferencia de las actividades formales, el juego permite a los niños experimentar, crear y resolver problemas en un ambiente seguro y estimulante. Este enfoque lúdico favorece la adquisición de conocimientos, ya que los niños son capaces de relacionar lo aprendido con su propia realidad, fortaleciendo así un aprendizaje significativo y duradero.

Para Soto (2022), los beneficios del juego en el aprendizaje infantil son numerosos y de gran importancia para el desarrollo integral de los niños. En primer lugar, el juego estimula la creatividad y la imaginación, permitiendo a los niños expresar sus ideas y emociones de maneras innovadoras. Además, favorece la socialización, ya que muchas actividades lúdicas se realizan en grupo, promoviendo la colaboración y el respeto hacia los demás. También, se ha demostrado que jugar mejora la concentración y la memorización, al integrar el aprendizaje en contextos divertidos y significativos. Asimismo, el juego contribuye al desarrollo emocional, al enseñar a los niños a manejar sus sentimientos y a enfrentar situaciones de manera constructiva.

En un tono similar, Henao (2023) señala que los juegos educativos son herramientas versátiles que fomentan el aprendizaje a través de experiencias lúdicas. Estos juegos se clasifican en varias categorías, cada una con características únicas que se adaptan a los objetivos educativos. A través de los juegos de mesa, los niños pueden desarrollar habilidades sociales y estratégicas, mientras que los juegos de roles estimulan la creatividad y la empatía al permitir a los niños asumir diferentes identidades en un contexto seguro. Por su parte, Carrillo-Ojeda et al. (2020) señalan que los juegos digitales ofrecen una forma interactiva de involucrar a los estudiantes, utilizando tecnología para mejorar el aprendizaje. En resumen, se puede afirmar que los diversos tipos de juegos enriquecen significativamente el entorno educativo, fomentando un aprendizaje más interactivo, creativo y atractivo para los estudiantes.

Por ende, el diseño y planificación de actividades lúdicas en el ámbito educativo resulta esencial, ya que considera los intereses y necesidades de los niños para favorecer un aprendizaje significativo. Por ello, es necesario establecer objetivos claros para cada actividad lúdica, alineando las actividades con las competencias que se desean desarrollar en los estudiantes (Mena Bastías et al., 2021). Las actividades deben ser variadas e inclusivas, combinando elementos físicos, cognitivos y emocionales para garantizar que todos los niños participen activamente. Además, es crucial considerar el espacio y los recursos disponibles, así como establecer tiempos adecuados para la realización de cada juego, asegurando que la experiencia de aprendizaje sea enriquecedora y divertida para todos los involucrados (Manassero-Mas & Alonso, 2023).

Del mismo modo, Narváez-León & Fárez-Loja (2022) aseveran que la selección de los juegos debe ser adecuada para cada edad, lo cual es crucial para asegurar que las actividades lúdicas sean efectivas en el aprendizaje de los niños. Es fundamental considerar las etapas de desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños al elegir los juegos, ya que cada grupo etario tiene intereses y habilidades distintas. Por ejemplo, para los más pequeños, los juegos sensoriales y de construcción pueden ser ideales, mientras que los niños en etapa preescolar podrían beneficiarse de juegos de roles que fomenten la imaginación. En la etapa escolar, los juegos que involucran resolución de problemas, trabajo en equipo y estrategia pueden ser más apropiados, estimulando habilidades más complejas, siempre garantizando que los juegos elegidos sean inclusivos y fomenten la diversidad.

En este sentido, los juegos educativos contribuyen significativamente al aprendizaje, trascendiendo el mero entretenimiento. Esto se debe a que todo juego está basado en reglas e instrucciones establecidas que conllevan alcanzar metas educativas, fomentando esfuerzo y dedicación para el logro de aprendizajes significativos. Para los niños, jugar con sus pares es atractivo y motivador, lo que conduce a aprender con interés y gusto. Por ello, es crucial generar aprendizajes significativos, activos y emocionantes que fomenten la promoción de vínculos sociales y afectivos (Gallego et al., 2020). A través del juego, los niños pueden expresarse libremente y comunicar situaciones y necesidades, lo que permite el desarrollo de habilidades sociales.

La estrategia del juego, según Martínez, (2019), debe ser empleada por los docentes para interactuar eficazmente con los niños en los procesos de aprendizajes. En consecuencia, el juego no debe ser visto como una estrategia rígida llena de reglas impuestas, sino más bien como una actividad recreativa que permite al niño construir su propio contexto social de manera autónoma y creativa (Manassero-Mas & Vázquez-Alonso, 2024). Asimismo, los docentes deben emplear el juego no solo como un estímulo de motivación momentánea, sino como un recurso planificado y permanente en la programación educativa. Esto implica considerar siempre las necesidades específicas de enseñanza-aprendizaje de los niños, asegurando que el juego se integre de manera coherente y efectiva en el proceso educativo. Para ello, es recomendable implementar estrategias innovadoras que incluyan juegos recreativos, permitiendo a los niños fortalecer su desarrollo integral como seres sociables y participativos. Estas actividades lúdicas no solo generan placer y goce, sino que también son de gran utilidad

para los docentes, ya que ayudan a la estimulación y al aprendizaje significativo, adaptándose a los diferentes estilos de aprendizaje (Partida, 2023).

El juego debe ser entendido como una actividad espontánea que fortalece el desarrollo físico y cognitivo de los niños, permitiéndoles transferir lo aprendido a otras situaciones de la vida real (González-Villavicencio et al., 2022). A través del juego, los niños se sumergen en la construcción de procesos cognitivos, lógicos y creativos. El juego es esencial en los procesos de aprendizaje, donde el niño es el protagonista, desarrollando habilidades y capacidades mientras se hace preguntas y resuelve problemas cotidianos. Además, el juego permite el descubrimiento del mundo, el manejo de emociones, el sentido de construir, escuchar, seguir reglas y límites, lo que es fundamental para su crecimiento integral.

Por último, a través del análisis de los artículos seleccionados, se puede afirmar que el juego es una estrategia esencial porque permite abordar y resolver problemas o carencias emocionales en los niños que podrían impedir o limitar su desarrollo integral (Vásquez-Calderón, 2024). Los docentes tienen a su disposición una variedad de estrategias pedagógicas, pero es a través del juego que los niños aseguran el logro de aprendizajes significativos y la calidad educativa (Bata-Islas, 2022). Esta estrategia facilita la movilización de procesos cognitivos como la motivación, atención, concentración, percepción, memoria y lenguaje, todos ellos fundamentales en el aprendizaje. Además, el juego es un elemento crucial en el desarrollo integral de los niños, ya que les permite relacionarse con los demás, fomentando habilidades sociales y emocionales (Carrión, 2021).

## Conclusiones

El juego como estrategia psicopedagógica representa una valiosa oportunidad para fomentar la participación activa de los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través del juego, los estudiantes pueden comunicarse con sus compañeros, fortalecer las relaciones interpersonales, fomentar la aceptación mutua y el respeto por las diferencias individuales, facilitando así el trabajo del docente y promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico e inclusivo.

Por ello, integrar el juego en el proceso educativo contribuye significativamente a la mejora del clima escolar, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades de interacción, cooperación y comunicación, dejando de lado el individualismo y favoreciendo la participación colectiva.

Por lo tanto, es fundamental que los docentes reconozcan el juego como una herramienta pedagógica esencial para el desarrollo integral de los niños. La implementación constante de juegos interactivos dentro del aula permite generar cambios positivos en el aprendizaje, adaptando las metodologías a las necesidades de los estudiantes. Los docentes, como guías del proceso educativo, desempeñan un papel clave en la transformación del estilo de aprendizaje de los niños, ya que aprender jugando es una de las formas más efectivas de alcanzar los objetivos educativos y fortalecer el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

## Referencias

- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista de Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Bata-Islas, M. A., Portillo-Vázquez, M., Jiménez-Solares, C. M., & Esparza-Hernández, L. G. (2022). Estrategias pedagógicas para la sociedad del conocimiento, información y cultura del internet. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(14), 81-101. <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i14.1876>
- Cano, V. & Quintero, S. R. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 221-239. <https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.10>
- Castro, M. P., & Cevallos, Á. M. (2021). La estimulación del cerebro y su influencia en el aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(1), 49–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5512747>
- Carrillo-Ojeda, M. J., Herrera, D. G. G., Mediavilla, C. M. Á., & Álvarez, J. C. E. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.79>
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *ResearchGate*, 13(1), 38–56. [www.researchgate.net/publication/283308819\\_Importancia\\_del\\_juego\\_para\\_los\\_ninos](http://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos)

- Gallego, A. M., Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroyave, L. M., & Rodríguez, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2). <http://dx.doi.org/10.14483/16579089.14133>
- González-Villavicencio, J. L., Vele-Caymayo, D. M., Tapia-Brito, D. Y., & Salgado-Oviedo, P. B. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682>
- Guamán, A.; Jumbo, J.; Jumbo, F.; & Miranda, G. (2022) El juego como estrategia pedagógica en entornos virtuales de aprendizaje para docentes en aula 2020–2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 13469-13488. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4338](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4338)
- Henao Escobar, A. M. (2023). El juego como actividad humana, una herramienta para la inclusión en el aula de clase de los estudiantes de básica primaria. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(3), 1582–1587. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1183>
- Martínez Allende, L., García Monroy, A. I., & Linares González, E. E. (2022). El juego, estrategia pedagógica en la enseñanza de la programación y elaboración de algoritmos. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1267>
- Martínez, G. C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 227-229. [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es&tlng=es)
- Manassero-Mas, M., & Vázquez-Alonso, Á. (2024). El impacto de los juegos epistémicos para aprender sobre naturaleza de la ciencia en primaria. *Enseñanza de las Ciencias Revista de Investigación y Experiencias Didácticas*, 1-23. <https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.5946>
- Manassero-Mas, M., & Alonso, Á. V. (2023). Enseñar y aprender a pensar sobre la naturaleza de la ciencia: un juego de cartas como recurso en educación primaria. *Revista Eureka Sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 20(2). [https://doi.org/10.25267/rev\\_eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2023.v20.i2.2202](https://doi.org/10.25267/rev_eureka_ensen_divulg_cienc.2023.v20.i2.2202)
- Mena Bastías, C. P., Flores Lueg, C. B., Arteaga González, P. E., Saldaña Espinoza, D., & Navarrete Troncoso, E. L. (2021). Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 12(1), 73-89. <https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3063>
- Narváez-León, I. E., & Fárez-Loja, D. E. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 78-100. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>
- Párraga-Salvatierra, N., Vera-Arcentales, F. O., Bazurto-Briones, N. A., Mendoza-Castro, A. M., & Barcia-Briones, M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 903-919. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1747>
- Partida Valdivia, J. M. (2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 52(1), 321-350. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.471>
- Sanz Cano, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. <https://pap.es/articulo/12860/el-juego-divierte-forma-socializa-y-cura>
- Soto, A. V. (2022). Aproximaciones a una pedagogía del juego como perspectiva crítica en y con los sujetos. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 48(4), 435-450. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052022000400435>
- Vásquez-Calderón, Y. Y. (2024). Estrategias didácticas para un aprendizaje significativo en una institución educativa, Perú. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 7 (1), 244-262. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i1.3733>
- UNICEF (2006). Convención sobre los Derechos del Niño. *Boletín Oficial del Estado*, 56. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Uribe-Delgado, A. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad (RIED)*, 1(1), 32-44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10680016>
- Zhai, J., & Gao, J. (2024). Adapting and validating a game-based testing instrument for measuring nature connectedness in young Chinese children. *Journal of Environmental Psychology*, 102439. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2024.102439>