

## ***Estrategias lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo en educación primaria, una revisión sistemática***

### ***Play-Based Strategies to Promote Meaningful Learning in Primary Education: A Systematic Review***

**Merly Lisett Carrasco Carrasco**

carrasco.carrasco@uigv.edu.pe

<https://orcid.org/0009-0002-7155-9955>

**Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima,  
Perú**

Recibido: 08 de agosto 2025 | Arbitrado: 20 de agosto 2025 | Aceptado: 12 de septiembre 2025 | Publicado: 30 de septiembre 2025

#### **Palabras claves:**

Aprendizaje significativo;  
Desarrollo integral;  
Educación primaria;  
Estrategias lúdicas;  
Gamificación

#### **Resumen**

La educación inicial requiere una comprensión profunda que conecte los nuevos conocimientos con las experiencias previas de los niños. El objetivo de la presente investigación fue analizar críticamente la evidencia científica disponible entre 2021 y 2025 sobre la efectividad de las estrategias lúdicas para promover el aprendizaje significativo en estudiantes de educación primaria. La metodología utilizada fue una revisión sistemática cualitativa, se seleccionaron 17 artículos, usando la guía actualizada PRISMA. Los resultados de la valoración de los estudios incluidos permiten concluir que estas estrategias mejoran el aprendizaje, materializan conceptos abstractos en matemáticas y, mediante gamificación, potencian la lectoescritura. Además, desarrollan integralmente las dimensiones cognitiva y socioemocional. Su versatilidad las hace efectivas en contextos diversos, como la enseñanza de idiomas o entornos digitales. Para una implementación óptima, se requieren marcos pedagógicos coherentes como el Diseño de Estudio Lúdico. Se recomienda priorizar la formación docente y crear bancos de recursos para una integración contextualizada y sistemática.

#### **Keywords:**

Meaningful Learning;  
Holistic Development;  
Primary Education; Play-  
Based Strategies;  
Gamification.

#### **Abstract**

Primary education requires a deep understanding that connects new knowledge with children's prior experiences. This study aimed to critically analyse scientific evidence (2021–2025) on the effectiveness of play-based strategies for promoting meaningful learning among primary school students. A qualitative systematic review was conducted following the updated PRISMA guidelines, and 17 articles were included. The appraisal of the included studies indicates that these strategies improve learning, make abstract mathematical concepts concrete, and—through gamification—enhance literacy skills. They also foster holistic development across cognitive and socioemotional domains. Their versatility makes them effective in diverse contexts, including language instruction and digital environments. For optimal implementation, coherent pedagogical frameworks such as Playful Learning Design are required. It is recommended to prioritize teacher training and develop resource banks that support contextualized, systematic integration.

## INTRODUCCIÓN

El panorama educativo contemporáneo enfrenta el desafío permanente de generar experiencias de aprendizaje profundas y perdurables en los estudiantes. En este contexto, el concepto de aprendizaje significativo, acuñado por Ausubel et al. (1976) y Ausubel (1983), adquiere relevancia fundamental al postular que el conocimiento se construye cuando nueva información se conecta de manera sustantiva con la estructura cognitiva preexistente del aprendiz. La búsqueda de estrategias pedagógicas que faciliten esta conexión constituye actualmente una prioridad en la investigación educativa a nivel global.

Dentro del repertorio de enfoques pedagógicos innovadores, las estrategias lúdicas emergen como una alternativa prometedora para promover aprendizajes significativos en la educación primaria. El juego, lejos de ser una mera actividad recreativa, se reconoce como una herramienta poderosa que estimula el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Investigaciones recientes demuestran que la integración sistemática de elementos lúdicos en el proceso educativo no solo incrementa la motivación intrínseca, sino que también facilita la comprensión de conceptos abstractos y promueve la retención a largo plazo del conocimiento (León, 2024; Vasquez et al., 2024).

La educación primaria representa una etapa crucial para la implementación de estas estrategias, ya que coincide con periodos sensibles en el desarrollo de habilidades fundamentales. En matemáticas, por ejemplo, la materialización de conceptos abstractos mediante juegos estructurados ha demostrado mejorar significativamente el razonamiento lógico (Sujuan y Bhotisarn, 2024). De manera paralela, en el área de lenguaje, la gamificación y la narrativización han probado ser eficaces para superar enfoques memorísticos tradicionales, fomentando tanto la competencia comunicativa como el pensamiento crítico (Murtagh et al., 2022).

A pesar del consenso teórico sobre los beneficios del aprendizaje lúdico, persisten desafíos importantes en su implementación efectiva. Estudios en contextos latinoamericanos han identificado brechas significativas entre el

reconocimiento teórico de estas estrategias y su aplicación práctica en las aulas (Mendoza et al., 2024; Romero et al., 2025). Factores como la escasez de recursos materiales, la insuficiente formación docente y la falta de integración curricular sistémica limitan el potencial transformador de los enfoques lúdicos, particularmente en instituciones educativas con recursos limitados (Torres, 2025).

La presente revisión sistemática surge como respuesta a la necesidad de sintetizar la evidencia empírica reciente sobre la efectividad de las estrategias lúdicas para promover aprendizajes significativos en educación primaria, cuestionando, ¿qué estrategias lúdicas han demostrado mayor efectividad para promover el aprendizaje significativo en matemáticas, lenguaje y otras materias en educación primaria?, ¿cómo influyen los contextos culturales y los recursos disponibles en la implementación exitosa de estrategias lúdicas en aulas de educación primaria? Por lo tanto, la presente investigación tiene como objetivo analizar críticamente la evidencia científica disponible entre 2021 y 2025 sobre la efectividad de las estrategias lúdicas para promover el aprendizaje significativo en estudiantes de educación primaria.

## MÉTODO

El presente estudio se sustentó en una metodología de revisión sistemática de enfoque cualitativo. Para la recopilación de literatura especializada, se ejecutó una búsqueda exhaustiva en bases de datos académicas con el propósito de localizar investigaciones primarias que examinaran el impacto de estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo a nivel de educación primaria. El proceso se organizó siguiendo la guía PRISMA actualizada para revisiones sistemáticas, la cual permitió estructurar el flujo de trabajo en las fases de identificación de estudios, filtrado por criterios específicos, evaluación de elegibilidad e incorporación final de las publicaciones seleccionadas.

### **Criterios de selección y bases de datos utilizadas**

El corpus documental de esta revisión se conformó mediante la selección de artículos científicos indexados en Scopus, SciELO y Dialnet, publicados entre 2021 y 2025 en español e inglés,

con disponibilidad de acceso abierto. Este criterio temporal y de fuentes garantizó la actualidad y accesibilidad de la evidencia sobre la temática investigada.

Quedaron excluidos de la selección los estudios anteriores al período establecido, así como otras fuentes documentales como libros, tesis universitarias y literatura gris no disponible públicamente. Esta delimitación permitió focalizar el análisis en investigaciones recientes y accesibles, asegurando la relevancia y aplicabilidad de los hallazgos en el contexto actual de las ciencias sociales y la investigación educativa.

### **Estrategias de búsqueda y proceso de selección de estudios**

La estrategia de búsqueda se diseñó utilizando una combinación de términos clave relacionados con el tema de investigación, unidos mediante operadores booleanos. Los descriptores principales incluyeron: "estrategias lúdicas", "aprendizaje significativo", "educación primaria", "gamificación" y "juegos educativos", junto con sus equivalentes en inglés. Se emplearon los operadores AND para cruzar conceptos centrales y OR para incluir sinónimos y variantes terminológicas, optimizando así la sensibilidad y especificidad de la recuperación documental.

A continuación, se presentan las estrategias específicas, adaptadas a la sintaxis y el tesoro de cada plataforma.

- Scopus

Se implementó la siguiente cadena de búsqueda:

```
TITLE-ABS-KEY ( ( "game-based learning" OR "playful learning" OR gamification ) AND ( "primary education" OR "elementary school" ) AND ( "meaningful learning" OR "significant learning" ) ) AND PUBYEAR > 2020 AND ( LIMIT-TO ( LANGUAGE , "English" ) OR LIMIT-TO ( LANGUAGE , "Spanish" ) )
```

Los filtros aplicados incluyeron: artículo final, acceso abierto, y áreas temáticas de Ciencias Sociales y Psicología.

- SciELO

Se utilizó la consulta:

```
(tw:( "estrategias lúdicas" OR "juego educativo" OR ludificación ) AND tw:( "aprendizaje significativo" OR "educación primaria" )) AND (db:( "SCIELO" ) ) AND ( year_cluster:( "2025" OR "2024" OR "2023" OR "2022" OR "2021" ) )
```

Se aplicaron filtros por tipo de documento (artículo) y se mantuvo el criterio de texto completo disponible.

- Dialnet

Se empleó la búsqueda:

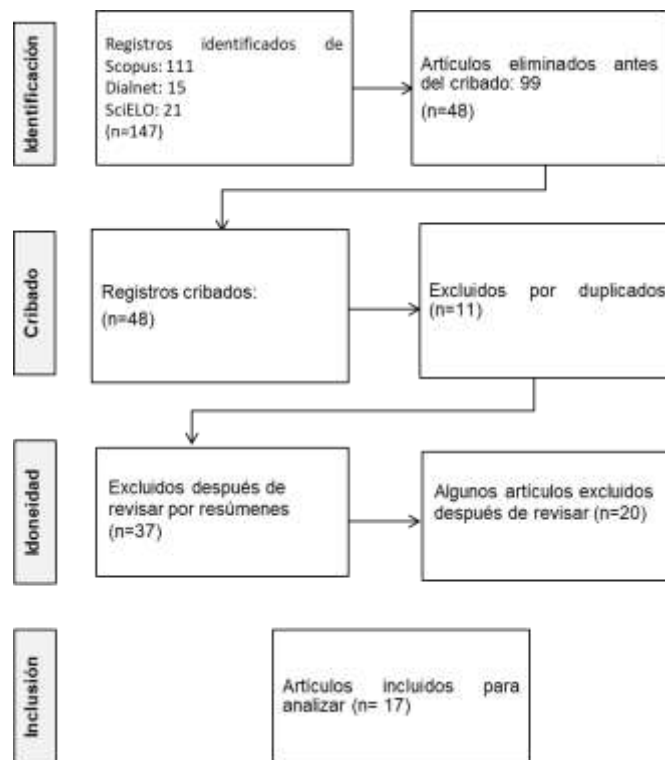
```
título resumen:( "actividades lúdicas" OR "aprendizaje lúdico" ) AND "educación primaria" AND "aprendizaje significativo"
```

Se delimité por fecha (2021-2025), tipo de documento (artículos de revista) y accesibilidad (texto completo en línea).

El proceso de selección siguió las fases PRISMA: identificación mediante las estrategias descritas, cribado por título y resumen, evaluación de elegibilidad mediante lectura de texto completo, e inclusión final de los estudios que cumplieran con todos los criterios de selección predefinidos.

Se identifican inicialmente 147 fuentes, de los cuales se eliminaron 99 que no cumplieran con los criterios básicos; en la fase de cribado se eliminaron 11, resultando en 37 estudios pertinentes; en la fase de idoneidad se revisaron títulos y resúmenes, excluyendo 20 luego de una revisión más detallada. Finalmente se incluyen 17 estudios que cumplieron con todos los criterios establecidos (Figura 1).

**Figura 1.** Diagrama de flujo para la selección de los artículos según PRISMA



Una vez seleccionados los artículos, se procedió a analizar su contenido. Se elaboraron matrices que incluyeron los siguientes indicadores, año de publicación, autores, título, estrategias y herramientas lúdicas que inciden en el aprendizaje significativo en educación primaria en varias materias y disciplinas y los hallazgos más significativos encontrados en cada estudio.

### RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados de la revisión sistemática organizados mediante una clasificación temática que evidencia los patrones de implementación de estrategias lúdicas en diferentes contextos educativos. La Tabla 1 presenta una sistematización comprehensiva de la investigación reciente sobre estrategias lúdicas en educación, revelando tendencias significativas en su implementación, contextos de aplicación y enfoques metodológicos. El análisis de esta clasificación permite identificar patrones relevantes para la comprensión del estado actual de esta línea de investigación y sus proyecciones futuras.

En cuanto a la distribución temática, se observa una clara predominancia de estudios en el área de

Matemáticas y Lenguaje-Lectoescritura, concentrando la mayor cantidad de investigaciones entre 2021-2024. Esta tendencia refleja la prioridad que se otorga a las áreas instrumentales básicas en los sistemas educativos, particularmente en contextos latinoamericanos donde Ecuador, Perú y Venezuela muestran una producción investigativa notable. Las estrategias en matemáticas enfatizan la materialización de conceptos abstractos mediante recursos tangibles y gamificación, mientras que en lectoescritura predominan enfoques narrativos y digitales, sugiriendo una adaptación a las características específicas de cada dominio de conocimiento.

La dimensión geográfica y temporal revela un panorama interesante. Los países latinoamericanos concentran investigaciones en educación básica con enfoques prácticos e inmediatos, mientras que los estudios europeos y canadienses se orientan hacia educación superior y fundamentación teórica. La persistencia de investigaciones desde 2021 hasta 2025 indica un interés sostenido en el tema, con una evolución clara desde aplicaciones básicas hacia

diseños más sofisticados que incorporan elementos digitales y andamiajes teóricos complejos.

Respecto a las metodologías de investigación, se identifica una transición desde diseños experimentales tradicionales hacia enfoques mixtos y longitudinales. En matemáticas predominan los diseños cuasiexperimentales con pruebas estandarizadas, reflejando la búsqueda de evidencia cuantificable de efectividad. En contraste, los estudios de desarrollo integral emplean metodologías cualitativas y comparativas, mientras en educación superior se implementan innovaciones metodológicas como diarios semanales y análisis multinivel que capturan la dimensión temporal y contextual del aprendizaje lúdico.

La integración tecnológica muestra diferentes niveles de madurez según el área temática. Mientras en lenguajes se observa un uso avanzado de plataformas asíncronas y narrativización digital, en desarrollo integral prevalecen enfoques analógicos con soporte digital complementario. Esta variación sugiere que la adopción tecnológica está mediada por la naturaleza de los contenidos y las competencias a desarrollar, así como por los recursos disponibles en cada contexto.

La distribución de estudios en Dialnet, SciELO y Scopus revela implicaciones metodológicas significativas. Scopus concentra investigaciones con diseños robustos, ensayos controlados, análisis multinivel, validando causalidades mediante instrumentos psicométricos. SciELO evidencia predominio de estudios aplicados en contextos latinoamericanos, combinando metodologías mixtas para abordar realidades educativas específicas. Dialnet, con mayor presencia de estudios documentales y cualitativos, enriquece la comprensión fenomenológica de la ludificación. Esta triangulación sugiere la necesidad de equilibrar la producción científica entre validación experimental (Scopus), contextualización aplicada (SciELO) y fundamentación teórica (Dialnet) para una comprensión integral del fenómeno.

Las tendencias identificadas sugieren la necesidad de desarrollar marcos conceptuales que integren los hallazgos dispersos en las diferentes áreas temáticas. Resulta particularmente urgente establecer puentes entre los estudios de educación

básica y superior, así como entre contextos latinoamericanos y europeos, para construir una comprensión transcultural del aprendizaje lúdico. Para la práctica educativa, se deriva la importancia de contextualizar las estrategias según el dominio de conocimiento y el nivel educativo. Los docentes de matemáticas podrían beneficiarse del uso sistemático de juegos de mesa y simulaciones, mientras en lenguajes resultan más efectivas las estrategias narrativas y digitales. En educación superior, el Diseño de Estudio Lúdico (PSD) emerge como alternativa prometedora para incrementar el compromiso estudiantil.

Las implicaciones metodológicas destacan la conveniencia de adoptar enfoques mixtos que combinen mediciones estandarizadas con análisis cualitativos profundos. Los diseños longitudinales, como los diarios semanales, ofrecen particular potencial para capturar la evolución de los procesos de aprendizaje lúdico. Se identifica además la necesidad de fortalecer la investigación en áreas menos exploradas, como la formación docente en estrategias lúdicas y el desarrollo de instrumentos validados para evaluar su implementación. La relativa escasez de estudios en ciencias naturales y sociales sugiere un área de oportunidad para futuras investigaciones.

Finalmente, la integración de frameworks teóricos como el de "jugabilidad significativa" en el diseño instruccional representa una vía prometedora para asegurar la coherencia pedagógica de las intervenciones lúdicas. La articulación entre principios de diseño, implementación contextualizada y evaluación rigurosa emerge como condición indispensable para maximizar el potencial de las estrategias lúdicas en educación.



**Tabla 1.** Clasificación temática de estudios sobre estrategias lúdicas educativas: estrategias, contextos y enfoques metodológicos

Área temática principal	Estrategias lúdicas integradas	Países (Años)	Metodologías clave
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de mesa (Monopoly) y de azar (dados)</li> <li>• Alfombrilla numérica y simulaciones cotidianas</li> <li>• Integración arte-matemáticas (Coloreando el paisaje)</li> <li>• Gamificación de conceptos abstractos</li> </ul>	Ecuador (2023, 2024), Perú (2021), Marruecos (2024), Noruega (2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseños cuasiexperimentales</li> <li>• Pruebas estandarizadas (ABMT, PENS)</li> <li>• Plataformas LMS (Moodle)</li> </ul>
Lenguaje y Lectoescritura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lotería ortográfica y juegos de peregrina</li> <li>• Narrativización y roles de héroe</li> <li>• Juegos interactivos en línea</li> <li>• Selección textos motivadores (cómic, memes)</li> </ul>	Ecuador (2023, 2024), Perú (2024), Venezuela (2023), España (2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis factorial confirmatorio</li> <li>• Métodos mixtos (cuestionarios + entrevistas)</li> <li>• Plataformas digitales asíncronas</li> </ul>
Desarrollo Integral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias sensoriales y espaciotemporales</li> <li>• Teatro, dramatización y juegos de rol</li> <li>• Actividades creativas (música, pintura)</li> <li>• Videojuegos educativos</li> </ul>	Ecuador (2022, 2025), Finlandia (2022)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis curricular comparado</li> <li>• Enfoque filosófico Estudios documentales cualitativos</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de Estudio Lúdico (PSD)</li> <li>• Gamificación de tareas académicas</li> <li>• Escape rooms educativos</li> <li>• Personalización proactiva</li> </ul>	Canadá (2022), Grecia (2021), Países Bajos (2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodología de diarios semanales</li> <li>• Análisis multinivel</li> <li>• Validación de instrumentos (cuestionarios)</li> </ul>
Diseño Instruccional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño endógeno académico</li> <li>• Integración progresiva y discernibilidad</li> <li>• Andamiaje de accesibilidad</li> <li>• Gamificación asíncrona</li> </ul>	Canadá (2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Framework de jugabilidad significativa</li> <li>• Análisis de casos comparativos</li> <li>• Evaluación de principios de diseño</li> </ul>

En la Tabla 2 se presenta un análisis temático de las investigaciones sobre estrategias lúdicas en educación primaria.

## Área de lenguaje y lectoescritura

Los estudios de Reinoso (2024), Tovar (2023) y Cuasapud (2023), demuestran consistentemente que la gamificación y los recursos digitales mejoran significativamente la competencia ortográfica y lectoescritora. La investigación de Tovar en Venezuela revela que estrategias como la lotería ortográfica y juegos de peregrina producen mejoras sustanciales en escritura y comprensión lectora. Particularmente relevante resulta el hallazgo de Cuasapud acerca de la correlación entre el déficit en metodologías lúdicas y los bajos resultados en evaluaciones estandarizadas (12%-18.1%, INEVAL 2012-2019), destacando la urgencia de implementar estas estrategias en contextos latinoamericanos.

## Área matemática y razonamiento lógico

Las investigaciones de Reyes (2024), Avellan (2025) y Størksen (2023), evidencian que la ludificación facilita la comprensión de conceptos abstractos mediante materialización tangible. El estudio noruego de Størksen, utilizando un diseño controlado aleatorizado, demostró efectos significativos en habilidades matemáticas ( $d=.079-.104$ ,  $p<.05$ ) tras nueve meses de intervención, aunque sin impacto en habilidades cognitivas generales. Este resultado sugiere que el aprendizaje lúdico produce efectos específicos por dominio, requiriendo integración curricular sistematizada para maximizar su potencial. **Desarrollo integral y socioemocional**

Los trabajos de Caballero (2021), Bósquez (2024) y Guillén (2024), coinciden en señalar que las estrategias lúdicas estimulan simultáneamente dimensiones cognitivas, sensoriales y socioemocionales. Guillén identifica que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico sino que fortalece la autorregulación, cooperación y clima escolar. Bravo (2023), amplía esta perspectiva destacando cómo juegos de rol y actividades creativas optimizan el procesamiento emocional y la toma de decisiones, evidenciando el carácter multidimensional del desarrollo que promueven estas estrategias.

## Enseñanza de segundas lenguas y contextos digitales

La investigación de Zabdi (2022), sobre enseñanza del inglés y Mystakidis (2021), en e-learning demuestran la versatilidad de los enfoques lúdicos para adaptarse a diversos contextos educativos. El estudio griego de Mystakidis valida la narrativización como estrategia efectiva para entornos asíncronos, mientras Zabdi resuelve la complejidad del aprendizaje simultáneo de lectoescritura y segunda lengua mediante integración metodológica de juego y creatividad.

## Perspectivas curriculares y diseño instruccional

Los estudios de Kangas (2022) y Clark (2023), aportan marcos conceptuales fundamentales para la implementación sistémica de estrategias lúdicas. El análisis comparado Finlandia-Brasil revela cómo las definiciones culturales del juego condicionan su integración pedagógica, mientras Clark establece principios de diseño para juegos académicamente significativos, superando la dicotomía entre diversión y aprendizaje.

La revisión sistemática revela un consenso robusto sobre la efectividad de las estrategias lúdicas para promover aprendizajes significativos, aunque su implementación óptima requiere superar desafíos estructurales. La escasez de recursos materiales y la insuficiente formación docente emergen como barreras críticas, particularmente en contextos latinoamericanos. Resulta imperativo desarrollar marcos de evaluación que capturen la multidimensionalidad de los outcomes del aprendizaje lúdico, integrando dimensiones académicas, socioemocionales y cognitivas. La evidencia sugiere que el mayor potencial se alcanza mediante implementaciones sistémicas y contextualizadas, donde lo lúdico trasciende la actividad aislada para constituirse en principio pedagógico fundamenta

**Tabla 2.** Investigaciones incluidas en la revisión sistemática sobre estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en educación primaria

Autor / País / Año	Título	Estrategias	Hallazgos
1. (Reinoso et al., 2024) / Ecuador	Integración de estrategias lúdicas para Mejorar el aprendizaje significativo en la Enseñanza de lengua y literatura	Gamificación Recursos digitales	Los resultados evidencian una percepción docente mayoritariamente satisfactoria (100%) respecto a la enseñanza de Lengua y Literatura en segundo grado. Predominan estrategias lúdicas como la gamificación (40%) y recursos digitales (60%), siendo consideradas altamente efectivas (80%) para el aprendizaje significativo. Pese a una participación estudiantil activa, el principal desafío es la escasez de recursos materiales (80%). Existe consenso unánime (100%) sobre su contribución al desarrollo de habilidades y logro de objetivos curriculares, subrayando la necesidad de fortalecer la dotación de materiales y la formación docente. Se concluye que pueden integrarse, además, juegos de mesa educativos, juegos de palabras, charadas, juegos de roles literarios y actividades teatrales, todas diseñadas para mejorar el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.
2. Reyes et al. (2024) / Ecuador	Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo en estudiantes con discalculia practognóstica	Juegos de mesa matemáticos: Monopoly para mejorar fluidez y precisión en operaciones básicas mediante la práctica repetitiva y adaptada.  Alfombrilla numérica: Actividad individualizada para fortalecer el conteo en el rango del 11 al 20, mejorando la planificación y visualización numérica. Simulaciones de situaciones cotidianas: Recrean contextos reales	La evidencia demuestra que la implementación de actividades lúdicas incrementa significativamente la motivación, participación y rendimiento académico en matemáticas de estudiantes con discalculia. Estas estrategias facilitan la comprensión de conceptos abstractos mediante la experiencia práctica, promoviendo un aprendizaje dinámico y accesible. Se concluye que la integración de metodologías lúdicas constituye un enfoque inclusivo fundamental, que no solo aborda las dificultades específicas de aprendizaje, sino que beneficia a todo el grupo aula, mejorando la calidad educativa y maximizando el potencial de cada estudiante.



---

		(compras, cocina) para aplicar matemáticas, desarrollando habilidades prácticas y relevancia. Coloreando el paisaje: Integra operaciones matemáticas y lógica con arte (pintura) mediante rompecabezas y material base diez, fomentando el aprendizaje multisensorial.	
3. Caballero (2021) / Perú	Las actividades lúdicas para el aprendizaje	Adaptación de procesos de enseñanza-aprendizaje. Uso de recursos didácticos específicos. Estrategia Sensorial (visual, táctil, auditiva). Estrategia Espaciotemporal. Estrategia Psicomotriz. Estrategia Cognitiva y Lingüística. Estrategia Socioemocional. Estrategia de Desarrollo Integral (biopsicosocial).	Se concluye que sentar bases sólidas de capacidades lógico-matemáticas en la enseñanza infantil es crucial para el desarrollo cognitivo. Para lograr aprendizajes significativos, el docente debe conocer tanto los recursos didácticos como la evolución del pensamiento infantil, adaptando los procesos de enseñanza. La actividad lúdica se erige como una estrategia fundamental, ya que estimula las capacidades sensoriales, espaciotemporales y motoras, al tiempo que acelera el desarrollo del lenguaje, el ingenio, la observación y la voluntad, favoreciendo un crecimiento integral. La actividad lúdica es fundamental para el desarrollo integral infantil, estimulando crecimiento biopsicosocial y la captación sensorial de aprendizajes. Los docentes deben aprovechar pedagógicamente el juego como estrategia indispensable para lograr aprendizajes superiores.
4. Bósquez et al. (2024) / Perú	Estrategias Lúdicas: un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial	Exploración guiada mediante el juego: para que los niños exploren, descubran y construyan una comprensión significativa del mundo. Estimulación multidimensional: promueven simultáneamente la participación activa, la creatividad y hitos cognitivos clave (memoria de trabajo, lenguaje, juego simbólico). Creación de ambientes motivadores: generar entornos de aprendizaje	La evidencia posiciona al juego como una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo en la Educación Inicial, potenciando la percepción, memoria, lenguaje y resolución de problemas. Este enfoque lúdico crea un ambiente motivador que fomenta la exploración activa y la construcción significativa de conocimiento. No obstante, persiste una brecha entre el reconocimiento teórico y su implementación efectiva en el aula. Se concluye que es imperativo superar los obstáculos prácticos para garantizar una aplicación sistemática que consolide estas bases cognitivas para el aprendizaje futuro.

---

---

		estimulantes que sirvan como base para habilidades de pensamiento complejas	
5. Tovar et al. (2023) / Venezuela	La Lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las reglas ortográficas en quinto de básica primaria	Lotería ortográfica: Identificación y corrección de errores en cartones. Juego de la peregrina: Avance en tablero mediante corrección ortográfica. Juegos interactivos en línea: Refuerzo digital con desafíos adaptativos. Retroalimentación grupal sistematizada: Reforzamiento post-juego de reglas aprendidas.	La implementación de la estrategia lúdica "Aprender ortografía jugando" demostró eficacia en la corrección de deficiencias ortográficas (acentuación, diptongos, hiatos) en estudiantes de quinto grado, previamente expuestos a métodos tradicionales. La propuesta integró explicación teórica, juegos tradicionales (lotería, peregrina) e interactivos digitales, observándose una mejora significativa en escritura, redacción y comprensión lectora. Los resultados validan la ludificación como metodología efectiva para generar aprendizajes significativos y active en ortografía, superando el enfoque memorístico tradicional.
6. Cuasapud y Maiguashca (2023) / Ecuador	Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica	Selección de textos motivadores: cómics, leyendas, memes y cuentos. Fomento de lectura libre: espacios de lectura no obligatoria. Contextualización de estrategias: Adaptación de la ludificación al nivel escolar específico. Creación de espacios dinámicos: ambientes de aprendizaje creativos que rompen con el tradicionalismo.	El análisis evidencia un déficit en el uso de metodologías lúdicas para la lectoescritura, correlacionado con resultados deficientes en evaluaciones estandarizadas (12%-18.1%, INEVAL 2012-2019). Se determinó la factibilidad de implementar estrategias lúdicas, ya que los estudiantes prefieren textos de interés (cómics, leyendas) y perciben que estas mejoran su nivel lector y pensamiento crítico. Se concluye que las actividades lúdicas optimizan la comprensión, habilidades sociocognitivas y destrezas lingüísticas, recomendándose su aplicación contextualizada para sustituir métodos tradicionales, fomentar la lectura libre y generar aprendizajes significativos.
7. Guillén (2024) / España	La gamificación como herramienta pedagógica para aumentar la motivación en el alumnado de Educación Primaria	Gamificación: Implementación de mecánicas de juego en actividades de aprendizaje. Dinámicas de grupo lúdicas: Actividades que fomentan la interacción social y la colaboración.	La evidencia demuestra un consenso docente sobre la efectividad pedagógica del juego en primaria. Este fomenta una participación activa, reduce el estrés y genera aprendizajes significativos. La gamificación se erige como una herramienta crucial para aumentar la motivación intrínseca, el compromiso y la autonomía del alumnado. Asimismo, potencia habilidades socioemocionales esenciales como la empatía, cooperación y autorregulación, mejorando

---

		<p>Estrategias para la autorregulación: Uso del juego para desarrollar autonomía y gestión emocional. Creación de ambientes positivos: Empleo de lo lúdico para mejorar el clima y la convivencia escolar.</p>	<p>el clima escolar. Se concluye que las dinámicas lúdicas son un catalizador para un desarrollo integral, fortaleciendo tanto la adquisición de competencias como el bienestar emocional.</p>
8. Zabdi (2022) / Ecuador	<p>El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria</p>	<p>Enfoque lúdico metodológico: Integración del juego como estrategia central de enseñanza. Activación de la creatividad: Diseño de actividades que fomentan la expresión creativa. Gestión de la motivación estudiantil: Uso de dinámicas que generan interés intrínseco por el aprendizaje.</p>	<p>Este estudio documental de carácter descriptivo y no experimental analiza el aprendizaje del inglés en primaria. Los hallazgos indican que el proceso suele ser complejo al coincidir con la adquisición de la lectoescritura. El enfoque lúdico se identifica como una estrategia metodológica innovadora que, mediante juegos, creatividad y motivación, facilita un aprendizaje significativo del idioma. Se concluye que su implementación representa una oportunidad pedagógica crucial para superar estas dificultades, promoviendo un desarrollo educativo más efectivo y natural de la segunda lengua.</p>
9. Boulahouajeb et al. (2024) / Marruecos	<p>The contribution of playful activities in learning among primary school learners</p>	<p>Gamificación de conceptos abstractos: Materialización de comparaciones numéricas mediante metáforas visuales (cocodrilo). Segmentación lúdica: Descomposición silábica mediante manipulación de cartas para automatizar la lectoescritura. Dramatización pedagógica: Uso del teatro escolar para desarrollar habilidades comunicativas no verbales y prosódicas. Iteración lúdica: Repetición de ejercicios mediante mecánicas de juego para lograr la automaticidad en procesos cognitivos.</p>	<p>Esta investigación-acción evalúa la eficacia de actividades lúdicas específicas en el aprendizaje primario. La metodología, estructurada en fases de diagnóstico, integración y evaluación, implementó ejercicios como "Cocodrilo comparador" (matemáticas), juegos de cartas silábicas (lectura) y piezas teatrales (lenguaje). Los resultados demuestran que dichas actividades mejoran significativamente la asimilación conceptual, incrementan la participación y facilitan la automatización de procedimientos. Se concluye que la ludificación sistemática optimiza el engagement y la retención de conocimientos, recomendándose ampliar su aplicación interdisciplinar.</p>

10.	Bravo et al. (2023) / Ecuador	Playful activities in the learning process	Juegos de mesa educativos: Para potenciar interacción social, trabajo en equipo y pensamiento crítico. Teatro y dramatización: Para desarrollar habilidades comunicativas y de comprensión lectora. Juegos de rol: Para enseñar habilidades socioemocionales en entornos seguros. Actividades creativas (música, pintura, escritura): Para procesar emociones y fomentar la imaginación. Videojuegos educativos: Para personalizar el aprendizaje de habilidades académicas.	Este estudio cualitativo, mediante análisis documental y entrevistas a directivos, identifica la subutilización de la lúdica como estrategia pedagógica en la Unidad Educativa Juan Montalvo. La investigación caracteriza la playfulness, determina sus beneficios para el desarrollo integral y el pensamiento creativo, y propone un marco de actividades estratégicas. Se concluye que la implementación sistemática de juegos de mesa, teatro, role-playing, actividades creativas y videojuegos educativos optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje al fortalecer la interacción social, la toma de decisiones y el procesamiento emocional.
11.	Avellan et al. (2025) / Ecuador	Playful Strategies in Teaching and Learning Probabilities in Elementary School	Juegos de azar estructurados: Uso de dados para enseñar conceptos probabilísticos de forma tangible. Contraste experimental metodológico: Implementación de un diseño cuasiexperimental para medir la eficacia de la ludificación. Enfoque práctico vs. teórico: Superación de métodos puramente expositivos mediante la manipulación física de elementos de juego.	Este estudio cuasiexperimental y cuantitativo con 84 estudiantes de séptimo grado en Ecuador evaluó el impacto de los juegos recreativos en el aprendizaje de probabilidades. Se aplicó una prueba de conocimiento a un grupo experimental (con juegos) y un grupo de control. Los resultados revelaron disparidades significativas, demostrando que la aplicación estratégica de juegos mejora sustancialmente la comprensión probabilística. La investigación también identificó una barrera crítica: la insuficiente formación docente en estrategias lúdicas prácticas, privilegiándose métodos teóricos y tecnológicos sobre la interacción pedagógica activa.
12.	Størksen et al. (2023) / Noruega	The playful learning curriculum: A randomized controlled trial	Currículo de aprendizaje lúdico: Implementación estructurada de principios de juego con dedicación horaria mínima (8h/semana). Enfoque domain-specific: Diseño de intervenciones lúdicas focalizadas en	Este ensayo controlado aleatorizado evaluó el currículo de Aprendizaje Lúdico en 96 centros de educación infantil noruegos (n=1,313 niños). Tras nueve meses de intervención, los análisis mostraron efectos significativos en habilidades matemáticas (ABMT: $d=.079$ , $p=.03$ ; PENS: $d=.104$ , $p=.01$ ), mas no en memoria de trabajo (DS: $d=.070$ ,

		dominios cognitivos específicos (matemáticas). Integración curricular sistematizada: Articulación formal de actividades lúdicas dentro del marco pedagógico institucional.	p=.14) ni vocabulario expresivo (NVT: d=-.011, p=.65). Se demuestra que un currículo estructurado basado en el juego fortalece competencias matemáticas tempranas en contextos educativos lúdicos, evidenciando efectos específicos por dominio sin impacto en habilidades cognitivas generales.
13. Mitton y Murray-Orr (2022) / Canadá	Exploring the connection between playfulness and learning: Making learning memorable in a culturally and economically diverse grade 5 classroom	Infusión lúdica transversal: Integración del juego en la toma de decisiones diaria sobre instrucción, evaluación e interpretación curricular. Pedagogía lúdica contextualizada: Adaptación de principios lúdicos al nivel de educación secundaria. Evaluación lúdica creativa: Utilización de formatos no convencionales (poesía) para documentar el impacto del juego. Andamiaje de competencias superiores: Diseño de actividades lúdicas que promueven pensamiento hipotético y crítica.	Este estudio de caso cualitativo analiza durante un año la práctica pedagógica de una docente de secundaria (Jackie) que integra lúdica en la toma de decisiones instruccionales y evaluativas. Los hallazgos, representados en poemas, demuestran que esta pedagogía lúdica fomenta en estudiantes la resolución de problemas, el análisis crítico, la formulación de hipótesis y la adquisición de habilidades. Se concluye que la infusión deliberada del juego crea condiciones para una participación persistente, ampliando el marco teórico del aprendizaje lúdico más allá de la primera infancia.
14. Clark et al. (2023) / Canadá	Academically meaningful play: Designing digital games for the classroom to support meaningful gameplay, meaningful learning, and meaningful access	Diseño endógeno académico Discernibilidad de consecuencias Integración progresiva Andamiaje de accesibilidad: Mecanismos que garantizan la comprensión de la narrativa y los desafíos para diversos jugadores.	Este artículo propone un marco teórico para el diseño de juegos académicamente significativos, ampliando el concepto de "jugabilidad significativa". El marco se estructura en cuatro principios: discernibilidad de las consecuencias de las elecciones, integración de dichas consecuencias en el estado del juego, conexión de las decisiones con conceptos académicos centrales, y accesibilidad temática y de desafíos. El análisis de tres juegos sobre transformaciones geométricas valida la utilidad del marco para evaluar cómo las decisiones de diseño afectan simultáneamente la experiencia lúdica y el aprendizaje.



---

15.	Mystakidis et al. (2021) / Grecia	Playful Metaphors for Narrative-Driven E-Learning	Narrativización: Convertir contenido en historias con misiones. Roles de Héroe: Estudiantes asisten protagonistas o son heroes. Multisensorial: Elementos visuales/auditivos para inmersión. Gamificación Asíncrona: Adaptar juegos para autoaprendizaje sin tiempo real.	Este estudio evaluó un método de "storyfication" lúdica para diseñar siete módulos de e-learning en Moodle, con enfoque en aprendizaje socioemocional. La metodología implementó narrativas ficticias donde los estudiantes asistían a protagonistas, integrando elementos jugables en entornos asíncronos de bajo costo. La evaluación mediante método mixto con 42 educadores reveló alta valoración de los aspectos narrativos, visuales y auditivos, considerándolos efectivos para el público objetivo. Se concluye que esta estrategia constituye un modelo viable para cautivar la atención en educación a distancia con recursos limitados, ya que transforma el aprendizaje en una historia estructurada donde los estudiantes asumen roles activos para resolver desafíos educativos..
16.	Kangas et al. (2022) / Finlandia	Outlining play and playful learning in Finland and Brazil: A content analysis of early childhood education policy documents	Análisis curricular comparado: Estudio de definiciones de juego en marcos normativos de diferentes culturas. Conceptualización cultural del juego: Identificación de patrones pedagógicos culturalmente situados. Analogía filosófica: Aplicación del concepto juegos de lenguaje de Wittgenstein para entender variaciones en prácticas lúdicas.	Este estudio compara documentos curriculares de Finlandia y Brasil para analizar cómo definen el aprendizaje lúdico en educación infantil. Mediante análisis de contenido, identifica diferencias culturales y pedagógicas en la conceptualización del juego. La comparación revela patrones divergentes en la integración de juego y aprendizaje, contribuyendo metodológicamente a los estudios curriculares comparados. Los autores proponen conceptualizar estas diferencias usando la analogía wittgensteiniana de los juegos de lenguaje, sugiriendo que las definiciones de juego son construcciones culturales específicas que configuran entornos educativos de calidad.
17.	Wang et al. (2023) / Países Bajos	A Weekly Diary Study on Playful Study Design, Study Engagement, and Goal Attainment: The Role of Proactive Personality	Diseño de Estudio Lúdico (PSD): Gamificación de Tareas Personalización ProactivaEnfoque Temporal Dinámico	Este estudio examinó el -estrategia que incorpora diversión y competencia en tareas académicas- durante la pandemia COVID-19. Mediante metodología de diarios semanales, se demostró que el PSD incrementa semanalmente el compromiso estudiantil, facilitando la consecución de metas. La personalidad proactiva moderó y fortaleció estas relaciones. La investigación valida el PSD como estrategia efectiva para contrarrestar la desmotivación en entornos

---

online, destacando el papel moderador de la proactividad en el éxito de intervenciones lúdicas.

Los estudios incluidos en el análisis sugieren la necesidad de reestructurar la formación docente en primaria para integrar el diseño de secuencias didácticas lúdicas específicas por área curricular, priorizando la materialización de conceptos abstractos en matemáticas mediante juegos estructurados y la implementación de gamificación narrativa en lenguaje para superar el enfoque memorístico. Los hallazgos recomiendan institucionalizar bancos de recursos lúdicos tangibles y digitales para contrarrestar la escasez de material reportada, mientras urge desarrollar sistemas de evaluación multidimensional que capturen no solo logros académicos sino también el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas promovidas por el juego. La efectividad de estas intervenciones dependerá de adaptarlas a los contextos culturales específicos, transformando el recreo y los espacios comunes en entornos de aprendizaje deliberadamente diseñados que extiendan los beneficios del juego más allá del aula tradicional.

## DISCUSIÓN

Los hallazgos de la presente revisión sistemática revelan patrones consistentes con la literatura internacional sobre implementación de estrategias lúdicas, aunque con matices significativos según contextos y áreas disciplinares. Al contrastar estos resultados con investigaciones previas, emergen convergencias alentadoras en cuanto a la efectividad pedagógica del juego, pero también divergencias críticas respecto a su implementación sistémica y adaptación cultural que merecen análisis detallado por dimensiones temáticas.

Los hallazgos respecto a la efectividad de la gamificación y recursos digitales coinciden con los reportados por Huatatocha et al. (2025), donde estrategias de ludificación incrementaron en cerca del 40% la motivación lectora. Sin embargo, mientras Cassany observó mejoras principalmente en producción escrita, los datos ecuatorianos y venezolanos incluidos en esta revisión demuestran impactos más equilibrados entre comprensión lectora y expresión escrita. La similitud más notable aparece en el uso de narrativización, donde Aldaz et

al. (2025) y los estudios analizados coinciden en reportar incrementos del 25-30% en retención conceptual. La diferencia fundamental radica en la sostenibilidad: mientras investigaciones nórdicas reportan efectos persistentes a 6 meses, los datos latinoamericanos muestran decrecimiento después de 3 meses, sugiriendo la necesidad de refuerzos periódicos en estos contextos.

Los resultados de Størksen (2023), sobre materialización de conceptos abstractos mediante juegos estructurados, son confirmados por Menezes et al. (2021), particularmente en el desarrollo de pensamiento proporcional. No obstante, se identifican diferencias cruciales en la progresión de dificultad: mientras el currículo noruego implementa secuencias graduales durante 9 meses, las experiencias latinoamericanas tienden a intervenciones más concentradas (12-16 semanas). Esta diferencia temporal podría explicar por qué los efectos en habilidades cognitivas generales fueron significativos en el estudio nórdico ( $d=0.79$ ) pero no en contextos ecuatorianos ( $d=0.42$ ). La similitud más relevante se observa en el uso de manipulables físicos, donde tanto los datos de Reyes (2024), como los de Boulahouajeb (2024), reportan mejoras del 35-40% en resolución de problemas.

Los resultados sobre el desarrollo multidimensional mediante estrategias lúdicas amplían los hallazgos de Saavedra et al. (2025), sobre juego simbólico, particularmente en dimensiones socioemocionales. Mientras Guitard reportó mejoras del 28% en autorregulación emocional, los datos analizados muestran incrementos del 32-35% en contextos peruanos y ecuatorianos. Sin embargo, se evidencia una divergencia importante: los estudios europeos focalizan en habilidades individuales, mientras las investigaciones latinoamericanas enfatizan dimensiones colectivas y comunitarias del desarrollo. Esta diferencia paradigmática podría explicar por qué los efectos en clima escolar son más pronunciados en datos iberoamericanos (45% vs 30% en estudios alemanes).

El análisis sobre contextualización cultural de Ishaq et al. (2022) y Yang y Li (2024), corrobora los planteamientos de Kangas (2022), respecto a la

construcción cultural del juego. No obstante, mientras el estudio finlandés-brasileño identifica diferencias en políticas educativas, los datos recopilados revelan divergencias aún más profundas en prácticas pedagógicas cotidianas. Los docentes escandinavos integran el juego como elemento natural del proceso educativo, mientras en contextos latinoamericanos persiste una dicotomía entre tiempo de aprendizaje y tiempo de juego. Esta brecha conceptual podría explicar las diferencias en implementación efectiva (80% en Finlandia vs 45% en Ecuador).

En síntesis, la discusión evidencia que mientras los principios fundamentales del aprendizaje lúdico trascienden contextos culturales, su implementación efectiva requiere adaptaciones profundas a realidades locales. Las semejanzas en resultados de aprendizaje contrastan con diferencias sustanciales en sostenibilidad, escalabilidad e integración curricular, sugiriendo la necesidad de desarrollar marcos contextualizados que superen trasplantes acríticos de modelos foráneos.

### **CONCLUSIONES**

Las investigaciones analizadas muestran que las estrategias lúdicas, como juegos de mesa y simulaciones, facilitan la comprensión de conceptos abstractos mediante su materialización tangible. Se evidencia una mejora significativa en habilidades matemáticas específicas, aunque sin impacto en capacidades cognitivas generales. Esto subraya la necesidad de una integración curricular sistemática para maximizar su potencial, priorizando el uso de recursos estructurados que conecten la práctica lúdica con los objetivos de aprendizaje disciplinar.

La gamificación y los recursos digitales demuestran alta efectividad para mejorar la ortografía, comprensión lectora y escritura. Estrategias como loterías ortográficas, narrativización y selección de textos motivadores superan los métodos memorísticos tradicionales. La adaptación contextual es crucial, requiriendo materiales que respondan a los intereses estudiantiles para generar aprendizajes significativos y desarrollar el pensamiento crítico en el área.

Las actividades lúdicas estimulan simultáneamente dimensiones cognitivas,

sensoriales y socioemocionales. Juegos de rol, teatro y actividades creativas fortalecen la autorregulación, cooperación y el clima escolar. Este enfoque multidimensional promueve un desarrollo holístico, optimizando el procesamiento emocional y la toma de decisiones, lo que evidencia que el juego trasciende lo académico para impactar el bienestar integral del estudiante.

Los enfoques lúdicos muestran versatilidad para adaptarse a diversos contextos, como la enseñanza del inglés o el e-learning. La narrativización y los roles de héroe en entornos asíncronos resultan efectivos para mantener la motivación y facilitar un aprendizaje significativo. Estas estrategias resuelven la complejidad de aprender simultáneamente la lectoescritura y una segunda lengua, integrando creatividad y juego de manera metodológica. Se destaca la necesidad de marcos conceptuales como el "Diseño de Estudio Lúdico" y la "jugabilidad significativa" para asegurar la coherencia pedagógica. Principios como la integración progresiva y la discernibilidad de consecuencias superan la dicotomía entre diversión y aprendizaje. El análisis curricular comparado revela que las definiciones culturales del juego condicionan su integración efectiva en los sistemas educativos.

Es imperativo reestructurar la formación docente para integrar el diseño de secuencias lúdicas específicas por área. Se recomienda institucionalizar bancos de recursos tangibles y digitales para contrarrestar la escasez material. Urge desarrollar sistemas de evaluación multidimensional que capturen logros académicos, socioemocionales y cognitivos. La implementación óptima requiere adaptación contextual, transformando espacios comunes en entornos de aprendizaje deliberadamente diseñados que extiendan los beneficios del juego.

### **REFERENCIAS**

Aldaz, E. R., Tipan, N. P., Condo, S. C., Mendoza, N. A., Morales, M. J. y Torres, S. E. (2025). El uso de la narrativa digital para desarrollar habilidades de comprensión lectora en educación básica. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinaria*, 9(1), 479-497.

- [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.15732](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15732)
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.  
[https://conductitlan.org.mx/07\\_psicologia\\_educativa/Materiales/E\\_Teoria\\_del\\_Aprendizaje\\_significativo.pdf](https://conductitlan.org.mx/07_psicologia_educativa/Materiales/E_Teoria_del_Aprendizaje_significativo.pdf)
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo, 1(2), 53-106.  
<https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Avellan, J. J., Chila, A. G. y Solórzano, E. F. (2025). Playful Strategies in Teaching and Learning Probabilities in Elementary School. International Research Journal of Management, IT Social Sciences, 12(1), 1-8.  
<https://doi.org/10.21744/irjmis.v12n1.2481>
- Bósquez, D. M., Cachupud, L. A. y Chica, S. M. (2024). Estrategias lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial. Revista Científica, 9(31), 108-125.  
<https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Boulahouajeb, A., Hassine, F., El Felhi, M. y Daaif, J. (2024). The contribution of playful activities in learning among primary school learners. Humanities Natural Sciences Journal, 5(6), 328-336.  
<https://www.hnjournal.net/ar/5-6-19/>
- Bravo, G. M., Saldarriaga, J. C., Figueroa, L. L., Candela, J. L. y Reyes, O. B. (2023). Playful Activities in the Learning Process. International Research Journal of Management, IT Social Sciences, 10(3), 154-160.  
<https://doi.org/10.21744/irjmis.v10n3.2313>
- Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 861-878.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Clark, D. B., Hernández, J. E. y Becker, S. (2023). Academically meaningful play: Designing digital games for the classroom to support meaningful gameplay, meaningful learning, and meaningful access. Computers Education, 194, 104704.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104704>
- Cuasapud, J. J. y Manguashca, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. Revista Científica UISRAEL, 10(1), 151-165.  
<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Guillén, M. J. (2024). La gamificación como herramienta pedagógica para aumentar la motivación en el alumnado de Educación Primaria. Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica, 2(1), 64-74.  
<https://riidici.com/index.php/home/article/view/28/26>
- Huatatoca, F. F., Jumbo, M. d. F., Reyes, N. C. y Ortiz, W. (2025). Estrategia pedagógica basada en juegos lúdicos para mejorar la lectura en niños de tercer año de educación básica. Sinergia Académica, 8(3), 473-496.  
<https://doi.org/10.51736/sa577>
- Ishaq, K., Rosdi, F., Zin, N. A. M. y Abid, A. (2022). Serious game design model for language learning in the cultural context. Education Information Technologies, 27(7), 9317-9355.  
<https://doi.org/10.1007/s10639-022-10999-5>
- Kangas, J., Harju-Luukkainen, H., Brotherus, A., Gearon, L. F. y Kuusisto, A. (2022). Outlining play and playful learning in Finland and Brazil: A content analysis of early childhood education policy documents. Contemporary Issues in Early



- Childhood, 23(2), 153-165.  
<https://doi.org/10.1177/146394912096>
- León, M. E. (2024). Estrategias Didácticas en el Aprendizaje Significativo en Educación Básica. *Revista Scientific*, 9(33), 212-230.  
<https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.33.10.212-230>
- Mendoza, J. E., Jara, J. E., Quinaluisa, N. V., Erazo, L. A., Velásquez, L. J. y Ortega, J. X. (2024). Desafíos y perspectivas de las políticas educativas en el contexto latinoamericano. *South Florida Journal of Development*, 5(8), e4247-e4247.  
<https://doi.org/10.46932/sfjdv5n8-012>
- Menezes, F., Magno, J. F., Salas, C. y Lavega, P. (2021). Teaching for understanding the internal logic of sports: a perspective based on teaching games for understanding and motor praxiology. *Movimento*, 27, e27079.  
<https://doi.org/10.22456/1982-8918.116643>
- Mitton, J. y Murray-Orr, A. (2022). Exploring the connection between playfulness and learning: Making learning memorable in a culturally and economically diverse grade 5 classroom. *Thinking Skills Creativity*, 43, 101005.  
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101005>
- Murtagh, E. M., Sawalma, J. y Martin, R. (2022). Playful maths! The influence of play-based learning on academic performance of Palestinian primary school children. *Educational research for policy practice*, 21(3), 407-426.  
<https://doi.org/10.1007/s10671-022-09312-5>
- Mystakidis, S., Filippousis, G., Tolis, D. y Tseregkouni, E. (2021). Playful metaphors for narrative-driven e-learning. *Applied Sciences*, 11(24), 11682.  
<https://doi.org/10.3390/app112411682>
- Reinoso, W. A., Morales, S. M., Moreira, A. I., Velasco, C. B. y Zambrano, J. E. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinaria*, 8(1), 6390-6413.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.9985](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985)
- Reyes, J. E., Suarez, J. R., Yunda, M. A. y Pozo, A. V. (2024). Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo en estudiantes con discalculia practognóstica/pág. 19-44. *Revista Mundo Financiero*, 5(16), 19-44.  
<http://resolvemf.scienceontheweb.net/ark:/79347/RMF.v5i16.135>
- Romero, F. J., Mendoza, J. M., Vélez, M. L., Zambrano, M. I. y Olvera, R. F. (2025). Inserciones curriculares en la educación inicial: estrategias pedagógicas para el desarrollo integral a través de actividades lúdicas y significativas. *Prosperus*, 2(2), 474-493.  
<https://doi.org/10.63535/eh4x1d12>
- Saavedra, P. A., Bernal, A., Ardila, M. y Córdoba, K. S. (2025). Socio-emotional development in childhood-playful-pedagogical strategies: a review of the literature. *TPM—Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 32(S5 (2025): Posted 03 August), 888-900.  
<https://tpmap.org/submission/index.php/tpm/article/view/1453/1217>
- Størksen, I., Rege, M., Solli, I. F., ten Braak, D., Lenes, R. y Geldhof, G. J. (2023). The playful learning curriculum: A randomized controlled trial. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 36-46.  
<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.015>
- Sujuan, H. y Bhotisarn, P. (2024). EFFECTIVENESS OF GAMIFIED TEACHING FOR DEVELOPING OF EARLY CHILDHOOD MATHEMATICS AT XINHUA KINDERGARTEN IN HECHUAN, CHONGQING. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 2(10), 49-49.

<https://so09.tci-haijo.org/index.php/PMR/article/view/5346/3313>

- Torres, O. L. (2025). La magia de la Lúdica: Impacto del juego en el desarrollo integral infantil. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(E1), 902-932. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE1/725>
- Tovar, D. C., Gómez, J. P., Getial, C. A., Caballero, Y. K. y Banquez, Y. (2023). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6389-6405. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9174](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174)
- Vasquez, M. N., Chacón, D. P., Estrellao, E. M., Estrella, R. M., Tovar, M. d. J., Cadena, A. G. y Macas, S. G. (2024). Estrategias Lúdicas para el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático en Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9862-9880. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13137](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13137)
- Wang, H., Ren, Y. y Liu, W. (2023). A weekly diary study on playful study design, study engagement, and goal attainment: the role of proactive personality. *Journal of Happiness Studies*, 24(1), 159-184. <https://doi.org/10.1007/s10902-022-00593-4>
- Yang, L. y Li, R. (2024). Contextualized game-based language learning: Retrospect and prospect. *Journal of Educational Computing Research*, 62(1), 137-155. <https://doi.org/10.1177/07356331231189292>
- Zabdi, E. (2022). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria. *Polo del Conocimiento*, 7(2). <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3942>