

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “LA INMACULADA”

D.S. de Creación N° 004-92-ED R.M. de Licenciamiento N° 324-2020-MINEDU y R.M. N° 662-2023-MINEDU
Gestionada, dirigida, conducida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción en Convenio con la
Gerencia Regional de Educación de Arequipa RGR.N°1294-2020-GREA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



ESTADO DEL ARTE:

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MOTOR DEL DESARROLLO INTEGRAL EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE PERÚ Y ECUADOR

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en
Educación

AUTORES:

Chacalla Corahua Nena Milagros

Taco Soto Vanessa Dalila

Yana Franco Maria Rosario

ASESOR:

Mag. Canales Rodriguez Olivia Jesus

<https://orcid.org/0009-0007-5544-1988>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Evaluación y aprendizaje

CAMANÁ – PERÚ

2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LA INMACULADA" - CAMANÁ

D.S. de Creación N° 004-92-ED R.M. de Licenciamiento N° 324-2020-MINEDU Y R.M. N° 662-2023-MINEDU
Gestionada, dirigida, conducida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción en
Convenio con la Gerencia Regional de Educación de Arequipa RGR N° 1294-2020-GRFA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En Camaná, siendo las 3:00 pm. del 18/12/2025, se reunieron los integrantes del jurado evaluador:

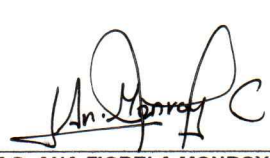
Mag. Yanini Milagros Rodriguez Perez	Presidente
Mag. Ana Fiorela Monroy Centeno	Secretario
Mag. Yessica Patricia Rosas Roldan	Vocal

Acreditados, mediante Resolución Jefatural N°182-2025-JUFC-EESP"LI", procedieron a evaluar la sustentación y respuestas sobre el Trabajo de Investigación denominado, **ESTADO DEL ARTE: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MOTOR DE DESARROLLO INTEGRAL EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE PERÚ Y ECUADOR** para optar el grado académico de Bachiller en Educación.

Concluido el acto de sustentación y de respuestas a las preguntas formuladas, el jurado procedió a la deliberación y dictaminó:

N°	EGRESADAS	DICTAMEN
1	CHACALLA CORAHUA NENA MILAGROS	APROBADA
2	TACO SOTO VANESSA DALILA	APROBADA
3	YANA FRANCO MARIA ROSARIO	APROBADA


MAG. YANINI MILAGROS RODRIGUEZ PEREZ
D.N.I.: 29548069
PRESIDENTE


MAG. ANA FIORELA MONROY CENTENO
D.N.I.: 43093564
SECRETARIO


MAG. YESSICA PATRICIA ROSAS ROLDAN
D.N.I.: 40822055
VOCAL

ESCALA DE CALIFICACIÓN

CALIFICATIVO	NIVELES	CRITERIO
De 18 a 20	APROBADO SOBRESALIENTE	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 18 a 20
De 14 a 17	APROBADO	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 14 a 17
De 0 a 13	DESAPROBADO	Cuando es desaprobado por dos o tres de los miembros del jurado.

NOMBRE DEL TRABAJO

ESTADO DEL ARTE: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MOTOR DEL DESARROLLO INTEGRAL EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE PERÚ Y ECUADOR

AUTOR

**Chacalla Corahua Nena Milagros
Taco Soto Vanessa Dalila
Yana Franco Maria Rosario**

RECUENTO DE PALABRAS

10392 Words

RECUENTO DE CARACTERES

61090 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

39 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

957.2KB

FECHA DE ENTREGA

Dec 20, 2025 7:49 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

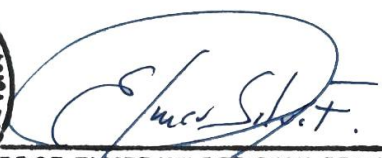
Dec 20, 2025 7:49 PM GMT-5

● **14% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

Chacalla Corahua Nena Milagros Taco Soto Vaness...

ESTADO DEL ARTE: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MOTOR DEL DESARROLLO INTEGRAL EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE...

ED INICIAL

ED INICIAL

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::16794:542464246

Fecha de entrega

20 dic 2025, 19:49 GMT-5

Fecha de descarga

20 dic 2025, 19:56 GMT-5

Nombre del archivo

TURNITIN.pdf

Tamaño del archivo

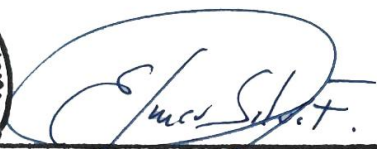
957.2 KB

39 páginas

10.392 palabras

61.090 caracteres




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.



Elmer Silva F.
PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
 RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
 EESP LA INMACULADA

RESUMEN

El presente estado del arte tuvo como propósito analizar las investigaciones desarrolladas entre los años 2019 y 2024 en Perú y Ecuador, referidas al uso de las actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la educación inicial. El estudio se estructuró a partir de la revisión de 16 investigaciones seleccionadas bajo criterios de pertinencia, actualidad y validez académica. Se realizó un análisis comparativo considerando los objetivos, teorías, enfoques metodológicos, estrategias aplicadas y conclusiones, con el fin de identificar tendencias, aportes y vacíos en la producción científica. Los hallazgos evidenciaron que las actividades lúdicas contribuyeron significativamente al fortalecimiento de las dimensiones cognitiva, motriz, lingüística, emocional y social del niño, demostrando su valor como herramienta pedagógica integral. Se determinó una mayor presencia de estudios peruanos (56 %) frente a los ecuatorianos (44 %), con predominio de enfoques cuantitativos y diseños descriptivos y correlacionales. Entre las teorías más recurrentes destacaron la sociocultural de Vygotsky, el desarrollo cognitivo de Piaget y el aprendizaje significativo de Ausubel, las cuales sustentaron la función del juego como mediador del aprendizaje y la socialización. Finalmente, se concluyó que el juego favoreció la autonomía, la creatividad y la interacción infantil, reafirmando su importancia en la formación integral de la primera infancia.

Palabras clave: Actividades lúdicas, desarrollo integral, educación inicial, aprendizaje significativo, investigación educativa.

ABSTRACT

The purpose of this state of the art was to analyze the research carried out between 2019 and 2024 in Peru and Ecuador, referring to the use of recreational activities as a driver of integral development in early education. The study was structured based on the review of 16 studies selected under criteria of relevance, timeliness and academic validity. A comparative analysis was carried out considering the objectives, theories, methodological approaches, applied strategies and conclusions, in order to identify trends, contributions and gaps in scientific production. The findings showed that playful activities contributed significantly to the strengthening of the cognitive, motor, linguistic, emotional and social dimensions of the child, demonstrating its value as a comprehensive pedagogical tool. A greater presence of Peruvian studies (56%) compared to Ecuadorian studies (44%) was determined, with a predominance of quantitative approaches and descriptive and correlational designs. Among the most recurrent theories were Vygotsky's sociocultural theory, Piaget's cognitive development and Ausubel's significant learning, which supported the function of play as a mediator of learning and socialization. Finally, it was concluded that play favored children's autonomy, creativity, and interaction, reaffirming its importance in the comprehensive formation of early childhood.

Keywords: Playful activities, integral development, initial education, meaningful learning, educational research.

ÍNDICE

RESUMEN.....	¡Error! Marcador no definido.
SUMMARY	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE	iv
ÍNDICE DE TABLAS	¡Error! Marcador no definido.
I. INTRODUCCIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
II. METODOLOGÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
III. RESULTADOS	¡Error! Marcador no definido.
3.1. Estudios identificados y revisados.....	¡Error! Marcador no definido.
3.2. Objetivos generales	¡Error! Marcador no definido.
3.3. Teorías, enfoques, modelos y sus autores.¡Error!	Marcador no definido.
3.4. Aspectos metodológicos	¡Error! Marcador no definido.
3.5. Estrategias Aplicadas	¡Error! Marcador no definido.
3.6. Conclusiones de las investigaciones	49
IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.6
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	¡Error! Marcador no definido.1
VI. ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.5

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre el uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial de Perú y Ecuador, publicadas en el periodo 2019–2024	12
Tabla 2 Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de publicación, título, país y autores.	18
Tabla 3 Teorías, enfoques, modelos y autores significativos que sustentan las investigaciones sobre el uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial de Perú y Ecuador, publicadas en el periodo 2019–2024.....	24
Tabla 4 Aspectos metodológicos de las investigaciones sobre el uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial de Perú y Ecuador, publicadas en el periodo 2019–2024.....	32
Tabla 5 Estrategias y características de su aplicación.....	39
Tabla 6 Conclusiones de las investigaciones.....	49

I. INTRODUCCIÓN

El juego, según nuestros descriptores actividades lúdicas y desarrollo integral es el lenguaje de la infancia para conocer, actuar y transformar el mundo. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia declara que jugar no es una pérdida de tiempo, sino una forma de explorar el mundo, interactuar con los demás y desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2023. En este sentido, el juego posibilita que los niños elaboren esquemas mentales asociando acción y pensamiento. Además, una guía de actividades para la primera infancia indica que, mediante el juego dirigido y con supervisión respetuosa, se estimula el pensamiento, el lenguaje y las relaciones interpersonales (UNICEF, 2018). Así, el juego no es gratuito, es un campo donde el niño controla el riesgo, prueba estrategias y estructura su comprensión.

El concepto de desarrollo integral implica la integración de las dimensiones cognitivas, motoras, sociales, emocionales y lingüísticas. En ese sentido, el juego es el eslabón de esas dimensiones, a través del juego el niño pone en movimiento habilidades motoras finas y gruesas, al tiempo que comunica, negocia y expresa sus emociones. UNICEF (2023) indica que jugar refuerza las habilidades para relacionarse con otros y procesa aprendizajes afectivos, cognitivos y sociales al mismo tiempo. En la educación inicial, el juego planificado abre espacios para que los niños sean actores de su desarrollo y no simples receptores. Por eso, el juego es el canal por donde se expresa el desarrollo infantil con significado y continuidad.

El juego educativo se asienta sobre teorías clásicas del aprendizaje. Piaget plantea que el niño construye estructuras cognitivas mediante la acción sobre el mundo, y el juego se convierte en laboratorio donde aplica esquemas, prueba hipótesis y ajusta su pensamiento (Bálsamo, 2022). Vygotsky aporta una mirada decisiva al situar el juego dentro de la zona de desarrollo próximo en interacción con adultos o pares más avanzados, el niño puede actuar un paso más allá de lo que haría solo (Ledesma, 2014). La mediación no es controladora, sino orientadora, pues el docente facilita sin imponer.

Numerosos estudios confirman que las actividades lúdicas bien mediadas favorecen el aprendizaje. Una revisión reciente en neuroeducación concluye que el aprendizaje lúdico mejora la atención, memoria de trabajo y funciones ejecutivas, además de estimular la motivación intrínseca (Hernández et al., 2024). En el plano afectivo, UNICEF expone que el juego permite expresar y gestionar emociones, negociar normas sociales y fortalecer la autoestima infantil (UNICEF, 2024).

Para que las actividades lúdicas funcionen como motor de desarrollo, la intervención del docente es clave. El docente debe observar intencionadamente, intervenir con preguntas que orienten sin dirigir y adaptar retos al nivel de los niños. En Perú, orientaciones pedagógicas señalan que el docente interviene en el juego libre, organizando el ambiente, promoviendo interacciones entre niños y registrando evidencias para retroalimentar el proceso (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2024). Asimismo, la planificación en niveles iniciales exige que el docente integre el juego dentro de secuencias pedagógicas con propósito y no lo vea como elemento aislado (MINEDU, 2016). En Ecuador, el currículo para educación inicial plantea que el docente organice ambientes donde el juego sea eje central, pero también instrumentos para mediar aprendizajes integrados (Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC], 2023).

En Perú, el Programa Curricular de Educación Inicial reconoce que el juego y las actividades lúdicas movilizan múltiples dimensiones del desarrollo (cognitiva, motriz, social y comunicación). El documento plantea que los ambientes de aprendizaje deben ofrecer oportunidades de exploración, interacción y juego estructurado y no estructurado (MINEDU, 2016). Además, las Orientaciones al docente establecen que el juego libre no se considere tiempo libre vacío, sino instancias donde la docente observa, interviene y relaciona con objetivos curriculares (MINEDU, 2024). En Ecuador, el Currículo de Educación Inicial coloca el juego como elemento organizador del currículo, definiendo que las experiencias educativas se planifican bajo el enfoque de juego-trabajo, que instrumentaliza el juego como secuencias de aprendizaje intencionales (MINEDUC, 2023). En ese país, se promueve que el docente diseñe retos progresivos, mediaciones respetuosas y ambientes retadores vinculados con objetivos de aprendizaje.

A partir del propósito de la presente revisión, se formulan las siguientes interrogantes que orientan el proceso de análisis:

1. ¿Cuál es el estado actual de las investigaciones publicadas entre los años 2019 y 2024 en Perú y Ecuador sobre las actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial?
2. ¿Cuáles son los objetivos generales que plantean las investigaciones publicadas entre 2019 y 2024 en Perú y Ecuador respecto al uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial?
3. ¿Qué teorías, modelos o enfoques pedagógicos sustentan las investigaciones publicadas entre 2019 y 2024 en Perú y Ecuador sobre la aplicación de actividades lúdicas en la Educación Inicial para fortalecer el desarrollo integral de los niños?
4. ¿Cuáles son los aspectos metodológicos más relevantes de las investigaciones publicadas entre 2019 y 2024 en Perú y Ecuador acerca de las actividades lúdicas en la Educación Inicial?
5. ¿Qué estrategias, programas o intervenciones lúdicas se han aplicado en las investigaciones publicadas entre 2019 y 2024 en Perú y Ecuador, y cuáles son sus características, duración, materiales, métodos y resultados obtenidos?
6. ¿Cuáles son las principales conclusiones derivadas de las investigaciones publicadas entre 2019 y 2024 en Perú y Ecuador sobre el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los niños de Educación Inicial?
7. ¿Qué hallazgos significativos y tendencias evidencian las investigaciones publicadas entre 2019 y 2024 en Perú y Ecuador respecto a la contribución de las actividades lúdicas al fortalecimiento del desarrollo integral en la primera infancia?

Con el propósito de responder a las interrogantes planteadas, esta revisión tiene como objetivo general:

Analizar las investigaciones publicadas entre los años 2019 y 2024 sobre las actividades lúdicas y su influencia como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial de Perú y Ecuador.

De este propósito general se desprenden los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar y describir las investigaciones publicadas entre 2019 y 2024 en Perú y Ecuador sobre el uso de actividades lúdicas orientadas al desarrollo integral en la Educación Inicial.
2. Analizar los objetivos generales planteados en dichas investigaciones, destacando los propósitos formativos y pedagógicos que guían la aplicación de las actividades lúdicas en la primera infancia.
3. Reconocer las principales teorías, modelos y enfoques pedagógicos que sustentan las investigaciones publicadas entre 2019 y 2024, resaltando sus aportes a la comprensión del juego y la ludicidad en el desarrollo infantil.
4. Examinar los aspectos metodológicos presentes en los estudios para caracterizar las tendencias científicas del periodo 2019–2024 en Perú y Ecuador.
5. Describir las estrategias, programas o propuestas didácticas basadas en actividades lúdicas, precisando sus características, duración, materiales, fases de implementación y resultados en el desarrollo integral de los niños.
6. Analizar las conclusiones generales de las investigaciones revisadas, identificando los aportes más relevantes del uso de las actividades lúdicas al desarrollo integral en la Educación Inicial.
7. Sintetizar los hallazgos significativos derivados de las investigaciones publicadas entre 2019 y 2024, destacando la contribución de las actividades lúdicas al aprendizaje, la creatividad y la convivencia social de los niños y niñas en Perú y Ecuador.

II. METODOLOGÍA

La presente revisión se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de tipo documental, ya que se basó en la recopilación, análisis e interpretación de información proveniente de investigaciones publicadas entre los años 2019 y 2024 en Perú y Ecuador. El propósito fue analizar cómo las actividades lúdicas se presentaron como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial. El tipo de estudio hizo posible conocer las tendencias, contribuciones y vacíos del conocimiento desde literatura científica y académica actualizada.

En un primer momento, se revisaron artículos, tesis y documentos académicos existentes en repositorios institucionales y bases de datos de acceso abierto, como Google Académico y repositorios de universidades peruanas y ecuatorianas. Se usaron filtros de búsqueda con palabras clave como “actividades lúdicas”, “juegos lúdicos”, “desarrollo integral”, “educación inicial”, “Perú”, “Ecuador”. Las combinaciones permitieron encontrar estudios relacionados con el tema y que estuvieran actualizados.

Luego, se eligieron 16 estudios que se ajustaban a los criterios. Para ser incluidas, las investigaciones debían haber sido publicadas entre 2019 y 2024, estar enfocadas en niños y niñas de Educación Inicial, mencionar explícitamente el uso de juegos o actividades lúdicas y tener resultados asociados al desarrollo integral en alguna de sus dimensiones: cognitiva, motriz, socioemocional o del lenguaje. Se excluyeron aquellos estudios que no explicitaban la población infantil o que sólo enuncian al juego como un recurso complementario sin evidencia pedagógica.

Una vez identificadas las fuentes, se elaboró una matriz de análisis donde se sistematizaron los datos relevantes de cada estudio: autor, año, país, título, objetivo general, enfoque teórico, metodología, muestra, instrumentos, estrategias lúdicas utilizadas, resultados. Este proceso permitió identificar patrones, comparar enfoques y reconocer las tendencias compartidas entre los dos países. Además, la matriz fue útil para sistematizar la información y facilitar su posterior análisis.

Para el análisis, se usó el método de análisis de contenido, que implica leer, codificar e interpretar la información de cada documento. El proceso posibilitó la extracción de las principales ideas, teorías más utilizadas, metodologías y estrategias lúdicas más efectivas que informaron en la investigación. El análisis se realizó de manera comparativa, identificando similitudes y diferencias entre los estudios peruanos y ecuatorianos.

Finalmente, los datos recolectados se organizaron y se agruparon en categorías que resumieran los principales hallazgos. El proceso permitió desarrollar conclusiones argumentadas y reflexionar sobre la importancia del juego como herramienta de aprendizaje en la primera infancia. La metodología utilizada aseguró la rigurosidad, coherencia y validez de la investigación, dando una perspectiva completa del panorama de la investigación en Perú y Ecuador sobre el valor educativo de las actividades lúdicas.

III. RESULTADOS

3.1. Estudios identificados y revisados

Tabla 1

Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre el uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial de Perú y Ecuador, publicadas en el periodo 2019–2024

N°	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DE ESTUDIO	TÍTULO	AUTORES	PAÍS REGIÓN LOCALIDAD	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO / LICENCIATURA	ENTIDAD UNIVERSITARIA REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL
1	2024	2024	Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial	Pincay Pincay Erick Adrian	Ecuador La Libertad Santa Elena	Tesis	Licenciatura	Universidad Estatal Península de Santa Elena	GOOGLE ACADEMICO
2	2024	2024	Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública región Callao 2024	Oshiro Martinez Mirtha Yvonne Villalta Romero Dorsi Matilde	Perú Lima Callao	Tesis	Licenciatura	Universidad de San Martín de Porres	GOOGLE ACADEMICO
3	2024	2023	Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024	Yaguana Abad Yuri Lisbeth	Ecuador Loja Loja	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de Loja	GOOGLE ACADEMICO

4	2023	2023	Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años del centro de educación Inicial ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023	Farez Zhañay Josseline Cristina	Ecuador Cuenca Ciudad de Cuenca	Tesis	Licenciatura	Universidad Politécnica Salesiana	GOOGLE ACADEMICO
5	2023	2023	Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la institución educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023	Araujo Noriega Angy Jaksul	Perú Pucallpa Ucayali	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía	GOOGLE ACADEMICO
6	2023	2021	Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la institución educativa “Tradiciones Ricardo Palma” – Lima 2021	Ricra Fonseca Alison Andrea	Perú Lima Lima	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle	GOOGLE ACADEMICO
7	2023	2021	Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del centro de educación inicial Marcia Magdalena Altamirano Solarte de la ciudad de Nueva Loja, provincia de Sucumbíos durante el período 2021-2022	Rodas Romero Carmen Noemí	Ecuador Ibarra Nueva Loja	Tesis	Maestría	Universidad Técnica del Norte	GOOGLE ACADEMICO

8	2023	2022	Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022	Meza Delgado Tatiana Rosaly	Perú Piura Guayas	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV
9	2023	2023	El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años	Izurieta Guzmán María Belén	Ecuador Latacunga Cotopaxi	Tesis	Maestría	Universidad Técnica de Cotopaxi	GOOGLE ACADEMICO
10	2022	2018	Juegos lúdicos y el aprendizaje en los niños de la institución educativa Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, Ugel 09 - 2018	Torres Cotería Katty Eliza	Perú Huaura Hualmay	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	GOOGLE ACADEMICO
11	2022	2021	Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021	Regalado Enrique Rut Ivana	Perú Lima Nuevo Chimbote	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV
12	2022	2022	Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo	Montalvo García Vanesa	Perú Lambayeque Chiclayo	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV

13	2022	2022	Actividades lúdicas para el desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 4 a 5 años	Reyes Tumbaco Cinthya Elizabeth Villón Domínguez Silvia Patricia	Ecuador La Libertad Santa Elena	Tesis	Licenciatura	Universidad Estatal Península de Santa Elena	GOOGLE ACADEMICO
14	2021	2020	La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el centro de educación inicial Lucerito en el sub inicial 2 grupo de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020 – 2021	Chifla Chuncho Verónica Maricela	Ecuador Latacunga Cotopaxi	Tesis	Maestría	Universidad Técnica de Cotopaxi	GOOGLE ACADEMICO
15	2021	2019	El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659 jurisdicción de Santa María en el 2019	Velasquez Yancunta Katia Geraldine	Perú Lima Huacho	Tesis	Licenciatura	Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	GOOGLE ACADEMICO
16	2019	2019	Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 Divino Niño Jesús Pacanga 2019	Medina Ayay Violeta Flor	Perú Trujillo Chimbote	Tesis	Licenciatura	Universidad Católica Los Ángeles Chimbote	GOOGLE ACADEMICO

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 1

La Tabla 1 presenta la relación completa de 16 investigaciones analizadas sobre el uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial de Perú y Ecuador, publicadas entre los años 2019 y 2024. De este total, 9 estudios corresponden al contexto peruano y 7 al ecuatoriano, lo que refleja una participación equilibrada entre ambos países, aunque con una ligera mayor producción en Perú.

En cuanto al nivel académico, se identificó que 10 trabajos pertenecen a tesis de licenciatura y 6 a tesis de maestría. En el caso peruano, se registraron 6 investigaciones de licenciatura y 3 de maestría, mientras que en Ecuador se hallaron 4 de licenciatura y 3 de maestría; la distribución demuestra que, en ambos contextos, la investigación sobre actividades lúdicas no se limita al pregrado, sino que también se fortalece en el posgrado, evidenciando un interés sostenido por el tema.

Respecto a las temáticas abordadas, se observó que 8 investigaciones se centraron en las actividades lúdicas (3 peruanas y 5 ecuatorianas), mientras que 2 estudios peruanos profundizaron en las estrategias lúdicas y 6 investigaciones (4 peruanas y 2 ecuatorianas) analizaron el papel de los juegos lúdicos. Por lo que se confirma que, tanto en Perú como en Ecuador, el interés académico por el juego educativo se orientó hacia distintas dimensiones del desarrollo infantil: cognitiva, motriz, socioemocional y del lenguaje.

En relación con los años de publicación, el periodo analizado muestra una tendencia constante. En 2024 se publicaron 3 estudios (1 peruano y 2 ecuatorianos), en 2023 se identificaron 6 (3 de cada país), en 2022 se registraron 4 (3 peruanos y 1 ecuatoriano), en 2021 se hallaron 2 (1 de cada país) y en 2019 se publicó 1 estudio peruano. Estos datos evidencian que, a partir de 2021, la producción académica se mantuvo activa y que el interés por las actividades lúdicas ha cobrado mayor relevancia en los últimos años, especialmente después de la pandemia, cuando la educación inicial buscó nuevas formas de aprendizaje significativo.

En cuanto a la autoría, se contabilizaron 18 investigadores, de los cuales 10 son peruanos y 8 ecuatorianos. La mayoría son mujeres (17) y solo 1 varón, perteneciente a Ecuador. Este dato evidencia una marcada presencia femenina en la producción académica sobre educación inicial, coherente con la composición predominante del magisterio en ambos países.

En relación con el lugar donde se desarrollaron los estudios, los trabajos peruanos se realizaron principalmente en Lima (4 investigaciones), seguidas por Pucallpa (1), Piura (1), Huaura (1), Lambayeque (1) y Trujillo (1). En Ecuador, los estudios se distribuyeron en La Libertad (2 investigaciones), Latacunga (2), Loja (1), Cuenca (1) e Ibarra (1). La distribución revela que la investigación sobre ludicidad no se concentra en una sola región, sino que se extiende a distintas zonas geográficas, lo que favorece una mirada más amplia de la realidad educativa en ambos países.

En el análisis de las instituciones universitarias, se identificó una mayor diversidad en Perú, donde participaron 6 universidades: la Universidad de San Martín de Porres (1), la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía (1), la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle (1), la Universidad César Vallejo (3), la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión (2) y la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (1). En Ecuador, las investigaciones provinieron de 5 universidades: la Universidad Estatal Península de Santa Elena (2), la Universidad Nacional de Loja (1), la Universidad Politécnica Salesiana (1), la Universidad Técnica del Norte (1) y la Universidad Técnica de Cotopaxi (2). El panorama muestra que tanto las universidades públicas como privadas han contribuido al desarrollo de estudios sobre el valor del juego en la educación inicial.

Por último, respecto a la procedencia de las fuentes, se evidenció que los repositorios institucionales fueron el principal medio de acceso a las investigaciones. En el caso de Perú, 4 estudios procedieron de universidades públicas y 5 de privadas, mientras que en Ecuador los 7 estudios se localizaron en repositorios públicos; reflejando el compromiso de las universidades ecuatorianas con la difusión abierta del conocimiento, mientras que en Perú se observa una participación equilibrada entre ambas gestiones.

3.2. Objetivos generales

Tabla 2

Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de publicación, título, país y autores.

N°	AÑO DE PUBLICACIÓN	TÍTULO	OBJETIVO GENERAL	PAÍS AUTORES
1	2024	Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial	Describir de qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial.	Ecuador Pincay Pincay Erick Adrian
2	2024	Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública región Callao 2024	Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de inicial de una institución pública de la Región Callao.	Perú Oshiro Martinez Mirtha Yvonne Villalta Romero Dorsi Matilde
3	2024	Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024	Determinar cómo los juegos lúdicos inciden en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, de la Escuela Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024	Ecuador Yaguana Abad Yuri Lisbeth
4	2023	Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años del centro de educación Inicial ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023	Elaborar actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años del centro de educación Inicial ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023	Ecuador Farez Zhañay Josseline Cristina

5	2023	Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la institución educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023	Demostrar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de enero, Ucayali 2023	Perú Araujo Noriega Angy Jaksul
6	2023	Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la institución educativa “Tradiciones Ricardo Palma” – Lima 2021	Identificar el nivel de predominio de los tipos de actividades lúdicas en niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa Privada “Tradiciones Ricardo Palma” - Lima 2021.	Perú Ricra Fonseca Alison Andrea
7	2023	Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del centro de educación inicial Marcia Magdalena Altamirano Solarte de la ciudad de Nueva Loja, provincia de Sucumbíos durante el período 2021-2022	Proponer estrategias lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Marcia Magdalena Altamirano Solarte de la ciudad de Nueva Loja Provincia de Sucumbíos, durante el período 2021-2022.	Ecuador Rodas Romero Carmen Noemí
8	2023	Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022	Determinar si las actividades lúdicas influyen en mejora para gestionar las emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.	Perú Meza Delgado Tatiana Rosaly
9	2023	El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años	Implementar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Escuela Santiago Apóstol de Fe y Alegría	Ecuador Izurieta Guzmán María Belén
10	2022	Juegos lúdicos y el aprendizaje en los niños de la institución educativa Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, Ugel 09 - 2018	Determinar la relación de los juegos lúdicos con el aprendizaje en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús – La Esperanza Hualmay – UGEL 09 – 2018.	Perú Torres Cotera Katty Eliza

11	2022	Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021	Determinar la relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021.	Perú Regalado Enrique Rut Ivana
12	2022	Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo	Proponer actividades lúdicas para contribuir con la mejora en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.	Perú Montalvo Garcia Vanesa
13	2022	Actividades lúdicas para el desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 4 a 5 años	Analizar el uso de las actividades lúdicas en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 4 a 5 años en Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica "Pedro María Zambrano Reyes".	Ecuador Reyes Tumbaco Cintha Elizabeth Villón Domínguez Silvia Patricia
14	2021	La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el centro de educación inicial Lucerito en el sub inicial 2 grupo de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020 – 2021	Fortalecer la motricidad gruesa mediante la lúdica en los niños y niñas del nivel inicial; del Centro de Educación Inicial Lucerito.	Ecuador Chifla Chuncho Verónica Maricela
15	2021	El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659 jurisdicción de Santa María en el 2019	Determinar y conocer la conexión entre el juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659 en el 2019.	Perú Velasquez Yancunta Katia Geraldine
16	2019	Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 Divino Niño Jesús Pacanga 2019	Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 "Divino Niño Jesús" Pacanga 2019.	Perú Medina Ayay Violeta Flor

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 2

El análisis de 16 investigaciones publicadas entre 2019 y 2024 en Perú y Ecuador permitió identificar una diversidad de propósitos centrados en valorar, proponer, demostrar o determinar la influencia de las actividades lúdicas en distintas dimensiones del desarrollo integral infantil. Los objetivos revelan una visión compartida: comprender cómo el juego actúa como motor del aprendizaje y catalizador del crecimiento cognitivo, motriz, lingüístico, emocional y social. A continuación, se agrupan los estudios según la dimensión del desarrollo que cada uno potencia a través de la lúdica.

Objetivos de las actividades lúdicas como motor del desarrollo cognitivo

El grupo está integrado por 3 investigaciones de Pincay (2024) e Izurieta (2023) de Ecuador y Velásquez (2021) de Perú. Los estudios tratan de explicar, diseñar y establecer cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial. En ellos el juego es una actividad que desarrolla la atención, la memoria, la observación y el pensamiento lógico; las sugerencias van dirigidas a desarrollar el pensamiento crítico y la creatividad, demostrando que el niño aprende mejor cuando manipula, explora y reflexiona mientras juega. El objetivo común de este grupo es promover el desarrollo de las capacidades cognitivas mediante experiencias lúdicas que despierten la curiosidad, la imaginación y la exploración activa del entorno.

Objetivos de las actividades lúdicas como camino hacia el aprendizaje significativo

Contiene 3 investigaciones de Oshiro y Villalta (2024), Ricra (2023) y Torres (2022), todas realizadas en Perú. Los tres tienen como objetivo establecer o identificar la relación entre el uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo. Las investigaciones confirman que los niños aprenden más cuando el aprendizaje se construye jugando. El objetivo que integra este grupo es analizar cómo las estrategias lúdicas fortalecen la construcción de aprendizajes duraderos y significativos mediante la participación activa, la emoción y el descubrimiento.

Objetivos de las actividades lúdicas como puente para el desarrollo del lenguaje oral

Conformado por 2 estudios de Yaguana (2024) y Rodas (2023), ambos del contexto ecuatoriano. Sus objetivos apuntan a determinar y proponer estrategias lúdicas que impulsen la comunicación verbal de los niños. Las investigaciones destacan que el uso de dramatizaciones, canciones, adivinanzas y juegos simbólicos mejora la pronunciación, la fluidez y la comprensión oral. El lenguaje, al enseñarse de forma divertida, deja de ser una habilidad mecánica para convertirse en un medio de expresión emocional y social. El objetivo unificador de este grupo es fortalecer el desarrollo del lenguaje oral mediante actividades lúdicas que fomenten la expresión, la creatividad y la seguridad comunicativa de los niños.

Objetivos de las actividades lúdicas como impulso para la motricidad fina y la lateralidad

Reúne los aportes de 3 estudios de Farez (2023), Reyes y Villón (2022) y Chifla (2021), todos provenientes de Ecuador. Los trabajos se proponen elaborar, analizar y fortalecer la motricidad fina y gruesa a través del juego y el arte. Las actividades con materiales como plastilina, papel, pintura o elementos reciclados contribuyen al control muscular, la coordinación ojo–mano y la orientación espacial. El objetivo general de este grupo es estimular las habilidades motrices y la lateralidad infantil mediante experiencias lúdicas artísticas y corporales que integren el movimiento, la precisión y la creatividad.

Objetivos de las actividades lúdicas como herramienta para el aprendizaje matemático

Incluye 2 estudios de Araujo (2023) y Medina (2019), ambos desarrollados en Perú. Sus objetivos buscan demostrar y determinar cómo el juego influye en la comprensión de la noción de número y las operaciones básicas. Las actividades de clasificación, seriación y conteo facilitan la comprensión de relaciones lógico–matemáticas. El objetivo integrador de este grupo es comprobar la efectividad de

los juegos lúdicos en la construcción del pensamiento lógico y en el fortalecimiento de la competencia matemática en la primera infancia.

Objetivos de las actividades lúdicas como fuente de emociones y habilidades sociales

El grupo reúne 3 investigaciones de Meza (2023), Regalado (2022) y Montalvo (2022), realizadas en Perú. Los estudios tienen como propósito determinar o proponer cómo las actividades lúdicas fortalecen la gestión emocional, la autoestima y la convivencia social. El objetivo general es fomentar el desarrollo socioemocional de los niños mediante estrategias lúdicas que promuevan la empatía, la autoestima y la convivencia armónica en el aula.

3.3. Teorías, enfoques, modelos y sus autores

Tabla 3

Teorías, enfoques, modelos y autores significativos que sustentan las investigaciones sobre el uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial de Perú y Ecuador, publicadas en el periodo 2019–2024

TEORÍA / MODELO / ENFOQUE	TEÓRICOS	AUTORES QUE REFIEREN LAS TEORÍAS / MODELOS / ENFOQUES
Teoría sociocultural	Lev Vygotsky	Pincay (2024), Oshiro y Villalta (2024), Yaguana (2024), Farez (2023), Araujo (2023), Ricra (2023), Rodas (2023), Meza (2023), Regalado (2022), Montalvo (2022), Reyes y Villón (2022), Chifla (2021), Velasquez (2021), Medina (2019)
Teoría del desarrollo cognitivo	Jean Piaget	Pincay (2024), Yaguana (2024), Farez (2023), Araujo (2023), Ricra (2023), Rodas (2023), Izurieta (2023), Torres (2022), Montalvo (2022), Reyes y Villón (2022), Chifla (2021), Velasquez (2021), Medina (2019)
Teoría del Aprendizaje Significativo	David Ausubel	Oshiro y Villalta (2024), Yaguana (2024), Farez (2023), Araujo (2023), Izurieta (2023), Torres (2022), Regalado (2022), Montalvo (2022), Velasquez (2021), Medina (2019)
Teoría del aprendizaje por descubrimiento	Jerome Bruner	Pincay (2024), Oshiro y Villalta (2024), Yaguana (2024), Farez (2023), Rodas (2023), Izurieta (2023), Torres (2022)
Teoría del Aprendizaje Social	Albert Bandura	Oshiro y Villalta (2024), Farez (2023), Meza (2023), Velasquez (2021)
Teoría de la Pedagogía del juego	Friedrich Froebel	Pincay (2024), Farez (2023), Chifla (2021)
Teoría del juego	Jean Chateau	Ricra (2023), Meza (2023), Montalvo (2022)

Teoría psicoanalítica del juego	Sigmund Freud	Ricra (2023), Izurieta (2023), Velasquez (2021)
Teoría pragmática del juego	Karl Groos	Ricra (2023), Torres (2022)
Teoría fisiológica del juego	Herbert Spencer y Friedrich Schiller	Ricra (2023), Regalado (2022),
Teoría psicopedagógica del aprendizaje activo	María Montessori	Meza (2023), Medina (2019)
Teoría de las Inteligencias Múltiples	Howard Gardner	Oshiro y Villalta (2024)
Teoría de los campos conceptuales	Gérard Vergnaud	Araujo (2023)
Teoría de la inteligencia emocional	Daniel Goleman	Meza (2023)

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 3

La Tabla 3 presenta las 14 teorías, enfoques y modelos que sustentan las 16 investigaciones analizadas sobre el uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial de Perú y Ecuador, publicadas entre 2019 y 2024. Las teorías más frecuentes: sociocultural, desarrollo cognitivo y aprendizaje significativo son las que vertebran el análisis, mientras que las demás complementan la comprensión del juego como medio para el desarrollo físico, emocional y cognitivo del niño.

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Es la teoría más recurrente, citada en 14 investigaciones: 8 peruanas y 6 ecuatorianas. Los autores peruanos son: Oshiro y Villalta (2024), Araujo (2023), Ricra (2023), Meza (2023), Regalado (2022), Montalvo (2022), Velásquez (2021) y Medina (2019). En relación a los autores ecuatorianos: Pincay (2024), Yaguana (2024), Farez (2023), Rodas (2023), Reyes y Villón (2022) y Chifla (2021). Vygotsky sostiene que el aprendizaje se construye socialmente a través de la interacción y el lenguaje, siendo el docente un mediador dentro de la zona de desarrollo próximo.

En las investigaciones peruanas, la teoría orienta la lúdica hacia la mediación pedagógica, la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales; por ejemplo, Oshiro y Villalta (2024) aplican juegos cooperativos para fortalecer el aprendizaje significativo, mientras que Ricra (2023) vincula la lúdica con la comunicación y la empatía.

En los estudios ecuatorianos, como los de Pincay (2024) y Farez (2023), se concibe el juego como un espacio de interacción simbólica, donde los niños expresan ideas, emociones y resuelven conflictos de manera creativa. La teoría se mantiene vigente al reconocer que el juego no solo enseña, sino que construye vínculos y pensamiento social.

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

Identificada en 13 investigaciones: 6 peruanas y 7 ecuatorianas. Los autores peruanos: Araujo (2023), Ricra (2023), Torres (2022), Montalvo (2022), Velásquez (2021) y Medina (2019); en cambio, los autores ecuatorianos: Pincay (2024), Yaguana (2024), Farez (2023), Rodas (2023), Izurieta (2023), Reyes y Villón (2022) y Chifla (2021). Piaget plantea que el conocimiento surge de la acción del niño sobre el entorno, mediante los procesos de asimilación y acomodación. El juego permite que el pensamiento avance desde lo sensoriomotor hacia la abstracción.

En las investigaciones peruanas, se relaciona el juego con la construcción del pensamiento lógico. Araujo (2023) aplica juegos para fortalecer la noción numérica, mientras que Medina (2019) diseña un programa lúdico para mejorar el aprendizaje matemático.

En los estudios ecuatorianos, como Yaguana (2024) y Farez (2023), se vincula el juego con la exploración, la creatividad y la experimentación artística, destacando su papel en la consolidación de estructuras cognitivas. La teoría sigue siendo un cimiento esencial para entender cómo el niño aprende jugando y desarrolla su inteligencia mediante la acción.

Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

Citada en 10 investigaciones: 7 peruanas y 3 ecuatorianas. Los autores peruanos: Oshiro y Villalta (2024), Araujo (2023), Torres (2022), Regalado (2022), Montalvo (2022), Velásquez (2021) y Medina (2019); en relación a los autores ecuatorianos: Yaguana (2024), Farez (2023) e Izurieta (2023). Ausubel sostiene que el aprendizaje es duradero cuando los nuevos conocimientos se integran con los saberes previos del estudiante.

En las investigaciones peruanas, el aprendizaje significativo se refleja en actividades que conectan el juego con la realidad del niño: Oshiro y Villalta (2024) implementan dramatizaciones y dinámicas cooperativas, mientras que Regalado (2022) vincula la lúdica con la autoestima infantil.

En los estudios ecuatorianos, Yaguana (2024) e Izurieta (2023) emplean la lúdica como medio para fortalecer la comprensión lingüística y emocional. La teoría refuerza que el juego no solo entretiene, sino que da sentido y profundidad al aprendizaje.

Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner

Presente en 7 investigaciones: 2 peruanas y 5 ecuatorianas. Los autores peruanos: Oshiro y Villalta (2024) y Torres (2022). Los autores ecuatorianos: Pincay (2024), Yaguana (2024), Farez (2023), Rodas (2023) e Izurieta (2023). Bruner plantea que el aprendizaje se produce por exploración y descubrimiento guiado.

En los estudios ecuatorianos, esta teoría sustenta juegos de exploración y manipulación de materiales que despiertan la curiosidad; en cambio, en los estudios peruanos, el juego es un medio de descubrimiento reflexivo, en el que el docente guía sin intervenir directamente. El aprendizaje por descubrimiento respalda la idea de que el niño es protagonista de su propio aprendizaje y el juego es su principal herramienta de indagación.

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

Aparece en 4 investigaciones: 3 peruanas y 1 ecuatoriana. Los autores peruanos: Oshiro y Villalta (2024), Meza (2023) y Velásquez (2021); y un único autor ecuatoriano: Farez (2023). Bandura sostiene que el aprendizaje se da por observación, imitación y modelado.

En las investigaciones peruanas, el juego grupal se convierte en un espacio donde los niños aprenden valores y comportamientos sociales positivos. Meza (2023) crea juegos para empatizar y colaborar; Velásquez (2021) enfatiza el juego como convivencia; por el contrario, en Ecuador, Farez (2023) emplea la lúdica para trabajar en equipo y resolver conflictos de forma pacífica. La teoría destaca la capacidad del juego para aprender a vivir juntos, a compartir.

Teoría de la Pedagogía del Juego de Friedrich Froebel

Mencionada en 3 estudios, todos ecuatorianos: Pincay (2024), Farez (2023) y Chifla (2021). El juego es para Froebel la forma propia del desarrollo humano, a través de la cual el niño aprende jugando libremente. Los autores ecuatorianos lo utilizan a través de juegos simbólicos, musicales, artísticos, enfatizando la alegría como principio de la educación. La teoría confirma que el juego es un acto espiritual y pedagógico que desarrolla la creatividad y la sensibilidad del niño.

Teoría del Juego de Jean Chateau

Estuvo presente en 3 estudios peruanos: Ricra (2023), Meza (2023) y Montalvo (2022). Chateau: El juego es una actividad libre y espontánea que desarrolla la mente y el cuerpo. En las tesis peruanas, los juegos dramatizados, recreativos y simbólicos son espacios creativos que desarrollan la comunicación y la imaginación; desde esta perspectiva, el juego es una fuerza interna que desarrolla el pensamiento y despierta las emociones.

Teoría Psicoanalítica del Juego de Sigmund Freud

Mencionada en 3 investigaciones: 2 peruanas: Ricra (2023), Velásquez (2021) y 1 ecuatoriana de Izurieta (2023). Para Freud, el juego es una forma de expresión inconsciente que permite al niño liberar emociones reprimidas. En la escuela, las actividades lúdicas están dirigidas a liberar tensiones, reforzar la autoestima, mejorar la adaptación emocional, manifestando la función terapéutica del juego en el aula inicial.

Teoría Pragmática del Juego de Karl Groos

Mencionada en 2 estudios peruanos: Ricra (2023) y Torres (2022). Groos propone que el juego es una manera de práctica anticipada de la vida adulta, que desarrolla habilidades de supervivencia y adaptación. Las dos tesis la aplican en el diseño de circuitos motores y estaciones donde los niños trabajan su control corporal, atención y cooperación.

Teoría Fisiológica del Juego de Herbert Spencer y Friedrich Schiller

Encontrado en 2 estudios peruanos: Ricra (2023) y Regalado (2022). La teoría dice que el juego gasta la energía extra y promueve el bienestar físico y mental. Los autores la aplican en propuestas que incluyen juegos al aire libre y actividades rítmicas, orientadas a mantener el equilibrio motriz y la salud mental de los niños.

Teoría Psicopedagógica del Aprendizaje Activo de María Montessori

Citadas en 2 investigaciones peruanas: Meza (2023) y Medina (2019). Montessori plantea que el aprendizaje ocurre mediante la acción autónoma y la manipulación de materiales concretos. Los estudios peruanos la aplican en juegos de exploración, construcción y motricidad fina, donde el niño aprende haciendo y descubre su entorno con libertad y orden.

Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

Aparece en 1 investigación peruana: Oshiro y Villalta (2024). Gardner plantea que existen diversas inteligencias (lingüística, corporal, lógico-matemática, interpersonal, entre otras) y que la educación debe atender esa diversidad. El estudio diseña actividades lúdicas diferenciadas que estimulan múltiples dimensiones del desarrollo.

Teoría de los Campos Conceptuales de Gérard Vergnaud

Citada en 1 tesis peruana: Araujo (2023). Vergnaud sostiene que el conocimiento se organiza en esquemas conceptuales que se construyen mediante la acción. El autor aplica esta teoría al uso de juegos numéricos y espaciales, promoviendo el pensamiento lógico y el razonamiento matemático desde la lúdica.

Teoría de la Inteligencia Emocional de Daniel Goleman

Mencionada en 1 investigación peruana: Meza (2023). Goleman considera que la educación emocional es clave para el aprendizaje integral. El estudio utiliza juegos cooperativos y de autorregulación para ayudar al niño a reconocer y gestionar sus emociones, fortaleciendo su empatía y autoestima.

3.4. Aspectos metodológicos

Tabla 4

Aspectos metodológicos de las investigaciones sobre el uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial de Perú y Ecuador, publicadas en el periodo 2019–2024

N°	TÍTULOS	ENFOQUE	TIPO	DISEÑO	POBLACIÓN	MUESTRA
1	Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial	Cualitativo	Básica	Fenomenológico	1 docentes y 21 estudiantes	21 estudiantes
2	Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública región Callao 2024	Cuantitativo	Básica	Correlacional	24 estudiantes	24 estudiantes
3	Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024	Mixto	Aplicada	Cuasiexperimental	54 estudiantes	28 estudiantes
4	Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años del centro de educación Inicial ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023	Mixto	Básica	Descriptiva propositiva	26 estudiantes	25 estudiantes
5	Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la institución educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023	Mixto	Aplicada	Pre experimental	56 estudiantes	20 estudiantes

6	Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la institución educativa “Tradiciones Ricardo Palma” – Lima 2021	Cuantitativo	Básica	Descriptivo simple	44 estudiantes	20 estudiantes
7	Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del centro de educación inicial Marcia Magdalena Altamirano Solarte de la ciudad de Nueva Loja, provincia de Sucumbíos durante el período 2021-2022	Cualitativo	Básica	Descriptiva propositiva	34 estudiantes	34 estudiantes
8	Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022	Cuantitativo	Aplicada	Pre experimental	40 estudiantes	20 estudiantes
9	El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años	Mixto	Básica	Descriptiva propositiva	75 estudiantes	75 estudiantes
10	Juegos lúdicos y el aprendizaje en los niños de la institución educativa Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, Ugel 09 - 2018	Cuantitativo	Básica	Correlacional	40 estudiantes	20 estudiantes
11	Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021	Cuantitativo	Básica	Correlacional	74 estudiantes	58 estudiantes
12	Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo	Cuantitativo	Básica	Descriptiva propositiva	25 estudiantes	25 estudiantes

13	Actividades lúdicas para el desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 4 a 5 años	Cualitativo	Básica	Fenomenológico	1 docente y 26 estudiantes	26 estudiantes
14	La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el centro de educación inicial Lucerito en el sub inicial 2 grupo de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020 – 2021	Cualitativo	Aplicada	Investigación acción	1 autoridad, 4 maestras, 55 PP.FF., 59 estudiantes	21 estudiantes
15	El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659 jurisdicción de Santa María en el 2019	Cuantitativo	Básica	Correlacional	63 estudiantes	63 estudiantes
16	Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 Divino Niño Jesús Pacanga 2019	Cuantitativo	Aplicada	Pre experimental	64 estudiantes	21 estudiantes

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 4

La Tabla 4 presenta los aspectos metodológicos identificados en 16 investigaciones sobre el uso de actividades lúdicas como motor del desarrollo integral en la Educación Inicial, desarrolladas entre 2019 y 2024 en Perú (9 estudios) y Ecuador (7 estudios). El análisis comparativo revela una tendencia metodológica coherente con las líneas de investigación educativa contemporánea, donde el juego es abordado desde enfoques científicos diversos, pero complementarios. Las elecciones metodológicas reflejan la intención de los investigadores por comprender, medir e intervenir en los procesos de aprendizaje infantil mediante estrategias lúdicas que fortalecen el desarrollo integral.

ENFOQUES METODOLÓGICOS

Se evidencia un predominio del enfoque cuantitativo, utilizado en 8 investigaciones peruanas desarrolladas por Oshiro y Villalta (2024); Ricra (2023); Meza (2023); Torres (2022); Regalado (2022); Montalvo (2022); Velásquez (2021); y Medina (2019). El enfoque permitió obtener información precisa mediante el uso de instrumentos estructurados, como cuestionarios, fichas de observación y pruebas diagnósticas, con el fin de analizar los efectos de las actividades lúdicas sobre dimensiones como el aprendizaje, la autoestima y la motricidad. En los estudios, la tendencia se orienta hacia la verificación de hipótesis que demuestran la relación entre la lúdica y el desarrollo cognitivo o socioemocional.

En Ecuador, destacan 4 estudios cualitativos realizados por Pincay (2024); Rodas (2023); Reyes y Villón (2022); y Chifla (2021). Los autores adoptaron una perspectiva interpretativa, valorando la experiencia del niño y la mirada del docente sobre el juego como vehículo pedagógico. Desde esta perspectiva, la lúdica se concibe como un espacio de expresión simbólica y comunicación significativa.

Asimismo, el enfoque mixto aparece en 4 investigaciones: 3 ecuatorianas de Yaguana (2024), Farez (2023) e Izurieta (2023) y 1 peruana, elaborada por

Araujo (2023). El enfoque combina herramientas cuantitativas y cualitativas, permitiendo no solo medir resultados, sino también comprender los procesos de aprendizaje a través de la observación y el análisis reflexivo. La presencia del enfoque mixto evidencia una búsqueda de equilibrio entre la objetividad numérica y la interpretación pedagógica.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

En cuanto al tipo, la investigación básica se identifica en 11 estudios, 6 en Perú y 5 en Ecuador. Los autores peruanos: Oshiro y Villalta (2024); Ricra (2023); Torres (2022); Regalado (2022); Montalvo (2022); y Velásquez (2021), orientaron su trabajo a describir y analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral del niño. Las investigaciones buscan comprender la esencia del fenómeno educativo, sin intervenir directamente en la realidad.

En Ecuador, Pincay (2024); Farez (2023); Rodas (2023); Izurieta (2023); y Reyes y Villón (2022) siguieron una línea semejante, aunque incorporaron un matiz propositivo que vincula la reflexión teórica con propuestas de mejora en la práctica docente. Por otro lado, la investigación aplicada se observa en 5 trabajos, 3 peruanos de Araujo (2023); Meza (2023); y Medina (2019) y 2 ecuatorianos de Yaguana (2024) y Chifla (2021). En los estudios, el propósito fue intervenir en el aula con programas, juegos o estrategias diseñadas para mejorar aspectos específicos del desarrollo infantil, como la coordinación, la expresión oral o la regulación emocional.

DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN

El análisis de los diseños metodológicos muestra una diversidad que refleja la riqueza investigativa de ambos países. El **diseño descriptivo-propositivo** se emplea en 4 estudios, 3 ecuatorianos de Farez (2023); Rodas (2023); Izurieta (2023) y 1 peruano de Montalvo (2022); todos orientados a describir una realidad educativa y plantear propuestas innovadoras que mejoren la práctica docente mediante el juego. **diseño descriptivo simple** de Ricra (2023) enfocado en el registro detallado de los comportamientos observados en los estudiantes durante las actividades lúdicas, El **diseño preexperimental**, identificado en 3

investigaciones peruanas de Araujo (2023); Meza (2023); Medina (2019), permitió evaluar el impacto de programas lúdicos a partir de mediciones antes y después de la intervención.

En Ecuador, se hallan 2 estudios de **diseño fenomenológico** de Pincay (2024); Reyes y Villón (2022) centrados en la experiencia subjetiva de los participantes; además, 1 **diseño cuasiexperimental** de Yaguana (2024) orientado a comparar resultados entre grupos; y 1 **investigación-acción** de Chifla (2021) que promueve la reflexión y transformación de la práctica educativa a través del juego. En Perú, también se identificó 1 **diseño descriptivo simple** de Ricra (2023) enfocado en el registro detallado de los comportamientos observados en los estudiantes durante las actividades lúdicas, El **diseño correlacional** es el más frecuente, utilizado en 4 investigaciones peruanas de Oshiro y Villalta (2024); Torres (2022); Regalado (2022); y Velásquez (2021). Las investigaciones buscan determinar el grado de relación entre variables como el uso de actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo, social o emocional de los niños.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Los estudios se desarrollaron con poblaciones infantiles del nivel de Educación Inicial considerando a los niños y niñas de la etapa temprana del desarrollo infantil; además, las muestras de población fluctuaron entre 20 y 75 participantes, siendo los grupos de aula los más comunes, lo que favoreció la observación directa del comportamiento infantil en contextos reales, la participación y las formas de aprendizaje que emergen en el juego.

Estudios centrados sólo en niños de educación inicial

En Perú, 9 investigaciones de Oshiro y Villalta (2024); Araujo (2023); Ricra (2023); Meza (2023); Torres (2022); Regalado (2022); Montalvo (2022); Velásquez (2021); y Medina (2019) trabajaron directamente con niños y niñas de 3 a 5 años, evidenciando el interés por mejorar los procesos de aprendizaje desde las primeras etapas. En Ecuador, 4 investigaciones de Yaguana (2024); Farez (2023); Rodas (2023); Izurieta (2023) también se centraron en estudiantes de nivel inicial, aunque con un enfoque más experiencial y expresivo.

Estudios centrados en niños y docentes de educación inicial

Además, 2 estudios ecuatorianos de Pincay (2024); Reyes y Villón (2022) ampliaron la investigación donde incluyeron a los docentes y estudiantes, lo cual permitió analizar el comportamiento y el aprendizaje de los niños, reconociendo el rol del maestro como mediador del aprendizaje lúdico y sus estrategias pedagógicas. Así mismo, se evidencio la importancia de la planificación, observación e intervención del docente en el desarrollo integral del niño.

Estudios centrados en niños, docentes y padres de familia de educación inicial

Por su parte, Chifla (2021) incorporó una población más amplia y abarcó autoridades educativas, maestras, padres de familia y estudiantes, ampliando la mirada mas allá del aula lo que permitió analizar el impacto del juego en la comunidad educativa como un todo. Así mismo facilito la comprensión de como las practicas lúdicas influyen en la cultura institucional y corresponsabilidad educativa.

3.5. Estrategias Aplicadas

Tabla 5

Estrategias y características de su aplicación

N°	TÍTULO	AUTOR AÑO PAÍS	NOMBRE DE LA PROPUESTA / ESTRATEGIA	CARACTERÍSTICA DE LA ESTRATEGIAS
1	Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024	Yaguana Abad Yuri Lisbeth 2024 Ecuador	Guía didáctica “Jugamos para pensar”	La investigación desarrolló una estrategia metodológica aplicada en una guía didáctica, diseñadas para fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños de cinco años. compuesta por seis actividades lúdicas denominadas Somos mariposas, La pelota rebota y retumba, Todos somos marinos, Escucho y danzo, Imítame y Socializando, cada actividad se implementó en seis sesiones semanales de 40 minutos, organizadas de manera progresiva para estimular la atención, la memoria, el razonamiento y la interacción social. Los materiales utilizados incluyeron pelotas, cintas, instrumentos musicales, carteles, papelógrafos, pinturas y recursos reciclables, seleccionados con el propósito de fomentar la creatividad y el aprendizaje significativo. En cuanto a los contenidos, se abordaron nociones de identidad corporal, lateralidad, ritmo, coordinación visomotora, percepción auditiva y memoria visual, los cuales se integraron en un contexto de aprendizaje activo y expresivo. La metodología docente se sustentó en el aprendizaje vivencial, la observación participante y el juego libre guiado. Los resultados evidenciaron una mejora sustancial en las capacidades cognitivas de los niños, especialmente en la comprensión verbal, la concentración y la autonomía intelectual; además, los docentes valoraron la propuesta como pertinente, innovadora y replicable en otros contextos de Educación Inicial, reafirmando el juego como un encantamiento pedagógico esencial para aprender con alegría y sentido.

2	Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años del centro de educación Inicial ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023	Farez Zhañay Josseline Cristina 2023 Ecuador	Folleto metodológico “Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte”	La autora plantea una propuesta metodológica orientada a estimular la motricidad fina mediante el arte y la lúdica. La propuesta se materializa en un folleto compuesto por diez actividades recreativas y artísticas que integran materiales accesibles y ecológicos, como hojas secas, plastilina, cartón, papel seda, palillos, pompones, algodón y pintura dactilar. Cada experiencia combina movimiento, color y manipulación de materiales para desarrollar la coordinación óculo–manual, la pinza digital y la precisión de los movimientos musculares. Entre las actividades destacan Arte con hojas, Lluvia de arcoíris, Sube la arañita, Mariposa de colores, Laberinto divertido y Árbol de pompones, estructuradas con objetivos, destrezas, beneficios y recursos claramente definidos. El programa está diseñado para desarrollarse en 10 sesiones semanales de 40 minutos, en las que se alternará la observación, la dirección docente y la exploración libre; su pedagogía se basa en la acción participativa, la experimentación sensorial y el constructivismo para lograr un aprendizaje significativo. Los materiales están enfocados a desarrollar la pinza digital, la coordinación ojo-mano, la percepción de texturas, el reconocimiento de color y la expresión plástica. Finalmente, los resultados esperados destacan que, al utilizarse el folleto, los niños mejorarían su precisión manual, serían más creativos y seguros de sí mismos, y los maestros tendrían un material novedoso y adaptable para hacer más dinámicas sus clases.
3	Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la institución educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023	Araujo Noriega Angy Jaksul 2023 Perú	Programa de juegos lúdicos para el desarrollo de la noción básica de número	La investigación planteó una estrategia aplicada de intervención pedagógica, para fortalecer la noción de número en niños de 5 años. La propuesta consistió en 9 sesiones de aprendizaje realizadas en el mes de agosto, con una duración de 40 minutos aproximadamente por sesión, donde se trabajaron de manera escalonada las tres dimensiones del pensamiento lógico-matemático: clasificación, seriación y correspondencia. Los juegos utilizados fueron bloques lógicos, regletas, pelotas, figuras geométricas, material reciclado, material del entorno natural, que favorecieron la manipulación, la observación y la comparación. Cada sesión siguió una estructura de tres partes: inicio

4	Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del centro de educación inicial Marcia Magdalena Altamirano Solarte de la ciudad de Nueva Loja, provincia de Sucumbíos durante el período 2021-2022	Rodas Romero Carmen Noemí 2023 Ecuador	Guía didáctica de actividades lúdicas para el fortalecimiento del lenguaje oral	motivador, desarrollo lúdico dirigido y cierre reflexivo, apoyando la comprensión de conceptos numéricos a través de la manipulación y el descubrimiento. La metodología de enseñanza se basó en la observación participante, la mediación verbal y la retroalimentación constante, fomentando la interacción entre pares y la autonomía en la resolución de problemas matemáticos. Los contenidos abarcaron el reconocimiento y clasificación de formas, seriación por tamaño y color, asociación de cantidad con símbolo. Los resultados mostraron que la propuesta de que el juego es un conjuro pedagógico que transforma la abstracción en realidad viva, que los niños comprendan el número no como un signo, sino como una construcción mental a partir de la acción y la experiencia. El estudio propone una guía didáctica de tipo propositivo para desarrollar el lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. La idea surge tras un diagnóstico cualitativo que reveló un vocabulario pobre, mala pronunciación y pocas oportunidades de expresión oral en los estudiantes. La guía propone actividades lúdicas graduadas en ocho sesiones para trabajar fonología, semántica, morfosintaxis y pragmática del lenguaje. Las actividades como “Juego eco de sonidos”, “Cuento rimado”, “Trabalenguas mágicos”, “Adivina y cuenta” e “Historias con títeres” integran el juego simbólico, la dramatización, la narración y la imitación vocal para estimular la articulación, la fluidez expresiva y la comprensión oral. Los materiales que se utilizan son sencillos y de fácil acceso: tarjetas de imágenes, títeres, cuentos ilustrados, láminas, instrumentos sonoros y materiales de desecho. La metodología propuesta implica participación, aprendizaje experiencial, interacción comunicativa, creando un ambiente afectivo y de confianza en el que el error es parte del aprendizaje. La autora estructura la aplicación en tres momentos: motivación inicial, desarrollo interactivo y reflexión final, para lograr que el niño sienta la necesidad de comunicarse y expresar situaciones cotidianas. Los resultados esperan que después de su aplicación los niños sean más seguros al expresarse, amplíen su vocabulario y mejoren su pronunciación y comprensión de estructuras gramaticales básicas.
---	---	---	---	--

				Finalmente, la autora señala que el juego es el hechizo pedagógico que despierta la curiosidad, la imaginación y fortalece el lenguaje como herramienta de comunicación y pensamiento en la niñez ecuatoriana.
5	Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022	Meza Delgado Tatiana Rosaly 2023 Perú	Actividades lúdicas para gestionar las emociones	La estrategia fue aplicada en ocho sesiones pedagógicas, desarrolladas en cinco días consecutivos, con una duración de 30 minutos diarios, para niños de nivel inicial. Se basó en el uso de actividades lúdicas libres y dirigidas, estimulando la exploración, el movimiento, la creatividad y la interacción emocional a través del juego. Las dinámicas integraron materiales concretos del entorno escolar, juguetes sensoriales y recursos simbólicos que estimulan la percepción, la regulación y la comprensión emocional. El docente cumplió un rol mediador, guiando las experiencias mediante la observación activa, la retroalimentación afectiva y la adaptación de los juegos según las respuestas emocionales de los niños, lo que favoreció un aprendizaje autónomo, empático y significativo. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la gestión de emociones, pasando del 50 % de niños en nivel bajo al 100 % en nivel alto tras la intervención, lo que demostró la eficacia del programa para fortalecer la percepción, regulación y comprensión de sentimientos.
6	El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años	Izurieta Guzmán María Belén 2023 Ecuador	Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo	La investigación plantea una propuesta pedagógica propositiva orientada a potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de cinco años, a través de una guía didáctica estructurada en 6 actividades lúdicas cuidadosamente diseñadas: Somos Mariposas, La pelota rebota y retumba, Todos somos marinos, Escucho y danzo, Imítame y Socializando. Las dinámicas involucran lo motor, lo cognitivo, lo social y lo afectivo, y ayudan a los niños a concentrarse, a ejercitar su memoria, su atención y su coordinación corporal. Cada actividad tiene una duración estimada de 20 a 30 minutos y se realiza en espacios abiertos que invitan a explorar e interactuar en grupo. Se utilizan materiales sencillos y manipulables, como pelotas, música infantil, dibujos, instrumentos musicales, objetos naturales, que despiertan la curiosidad, la observación y el aprendizaje. La estructura metodológica está

7

Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo

Montalvo Garcia Vanesa
2022
Perú

Programa de actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en la infancia temprana

compuesta por tres momentos: inicio motivacional, desarrollo orientado y cierre reflexivo, donde se promueve la participación, la comunicación oral y el trabajo cooperativo. Los resultados esperan mejorar el razonamiento, la memoria de trabajo y la autoconfianza, aprendiendo a pensar jugando, construyendo el conocimiento a partir del cuerpo y la emoción.

La investigación plantea una propuesta propositiva para diseñar un programa de 10 juegos estructurados en dos dimensiones: juegos físicos y juegos simbólicos, diseñados para fortalecer las habilidades sociales en niños de 5 años. Todas las actividades están diseñadas para fomentar tres aspectos fundamentales de la competencia social: habilidades interpersonales, asertividad y expresión emocional. Los juegos motores, como las carreras cooperativas, los circuitos de equilibrio o las dinámicas grupales de movimiento, promueven la interacción y la confianza mutua; los juegos simbólicos, como las dramatizaciones, los juegos de roles o las narrativas con títeres, desarrollan la empatía, la comunicación y la expresión emocional. La estructura metodológica está compuesta por tres momentos: inicio motivacional, desarrollo participativo y cierre reflexivo, donde prevalece la exploración corporal, la imaginación y la socialización. Los materiales propuestos son pelotas, cuerdas, tarjetas pictográficas, disfraces, música, objetos reciclados, para así generar un ambiente lúdico y accesible. El papel del profesor es el de mediador del aprendizaje, promoviendo la colaboración, la observación empática y la resolución pacífica de conflictos. Los resultados esperan cambios significativos en la empatía, la participación grupal y la regulación emocional, demostrando que el juego es una herramienta mágica y pedagógica para cambiar la convivencia y fortalecer la socialización desde temprana edad.

La investigación buscó implementar un programa de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo motor en niños de Educación Inicial durante

8	La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el centro de educación inicial Lucerito en el sub inicial 2 grupo de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020 – 2021	Chifla Chuncho Verónica Maricela 2021 Ecuador	Guía de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en el nivel inicial	el año lectivo 2020-2021. El programa consistió en 10 sesiones lúdicas progresivas de 30 minutos aproximadamente, aplicadas a 21 estudiantes de entre 3 y 5 años. Las sesiones se organizaron en tres momentos: un inicio motivacional de activación corporal y emocional; un desarrollo dirigido, en el que se realizaban dinámicas motoras grupales; y un cierre reflexivo, fomentando la autoevaluación infantil mediante la palabra y la expresión simbólica. Entre ellas tenemos La gallinita ciega, El gato y el ratón, Carrera de obstáculos, Barra de equilibrio y La rayuela, las cuales desarrollan la coordinación general, la lateralidad, la orientación espacial, el equilibrio y la tonicidad muscular. Los materiales utilizados fueron accesibles y fáciles de manipular: pelotas, aros, cuerdas, conos, papeles de colores, cartulinas y material reciclado. La pedagogía se inspiró en la actividad participativa y el aprendizaje experiencial; el niño aprendía haciendo, explorando y descubriendo con el cuerpo. La profesora se convirtió en guía, acompañante y retroalimentadora, pero también observadora de los avances personales a través de fichas y listas de cotejo. Los resultados mostraron una mejora significativa en la ejecución motriz de los niños. Antes de la intervención, el 67 % presentaba un nivel bajo de coordinación y equilibrio; después de la aplicación del programa, el 95 % alcanzó un nivel óptimo de control corporal y desplazamiento. Se observó también una mejora en la seguridad, la socialización y la autonomía durante las actividades físicas, confirmando que el juego se convierte en un instrumento educativo integral que impulsa el desarrollo físico y emocional.
9	Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 Divino Niño Jesús Pacanga 2019	Medina Ayay Violeta Flor 2019 Perú	Programa de Juegos Lúdicos para el Aprendizaje Matemático	La estrategia aplicada constó de 10 sesiones programadas a lo largo de 5 semanas, con una duración de 30-40 minutos por sesión, en las que los niños realizaban actividades lúdicas manipulando materiales concretos y resolviendo situaciones problemáticas. Las actividades planificadas se fundamentaron en el aprendizaje a través del juego, tales como juegos de conteo, clasificación, seriación, correspondencia uno a uno, noción de número y comparación de cantidades. Entre ellas destacan El mercado divertido, Contando con mi amigo, El dado mágico y Atrapando números, juegos para reforzar la comprensión numérica y

las operaciones básicas. Los materiales que se utilizaron fueron bloques lógicos, dados, tarjetas numéricas, plastilina, objetos reciclados, material gráfico a color que favoreció la manipulación, observación e interacción grupal. La profesora hizo de mediadora y facilitadora, fomentando el trabajo cooperativo y la reflexión sobre el resultado de cada juego. Los resultados de la aplicación arrojaron una mejora en el rendimiento de los estudiantes: el promedio del pretest fue de 10.9 puntos, mientras que el posttest llegó a 17.4 puntos, lo que representa un aumento de 6.5 puntos en la comprensión de las nociones matemáticas elementales. También se notó más entusiasmo, participación y seguridad al resolver problemas del día a día, comprobando que la lúdica es una herramienta de aprendizaje para la primera infancia.

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 5

De un total de 16 investigaciones revisadas, 9 estudios fueron seleccionados en la Tabla 5 por presentar estrategias o programas pedagógicos concretos, de los cuales 5 corresponden a investigaciones aplicadas; es decir, ejecutaron y evaluaron sus propuestas en contextos reales de aula; y 4 son estudios descriptivos de carácter propositivo, orientados a diseñar guías o programas con posibilidad de implementación futura.

Para su análisis, las 9 propuestas se agrupan en tres categorías fundamentales según el tipo de desarrollo integral que priorizan: Estrategias orientadas al desarrollo cognitivo y matemático; Estrategias centradas en la motricidad y el desarrollo físico, y Estrategias enfocadas en el lenguaje, las emociones y las habilidades sociales.

Estrategias Orientadas al Desarrollo Cognitivo y Matemático

El grupo reúne 4 investigaciones de Yaguana (2024), Izurieta (2023), Araujo (2023), y Medina (2019), quienes coinciden en potenciar el pensamiento lógico, la atención, la memoria y el razonamiento a través de experiencias lúdicas planificadas. Yaguana (2024), por su parte, diseñó la guía “Jugamos para pensar”, con seis sesiones lúdicas que promueven la atención, la memoria y la interacción social mediante juegos con pelotas, pinturas, música y objetos reciclados, articulando la lúdica con la exploración sensorial. De igual modo, Izurieta (2023) propuso una “Guía de actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo”, que reúne seis actividades enfocadas en la coordinación, la concentración y la comunicación, con tiempos breves y espacios abiertos que fomentan el trabajo cooperativo y la creatividad.

Araujo (2023) aplicó un “Programa de juegos lúdicos para el desarrollo de la noción básica de número”, desarrolló estrategias lúdicas de aprendizaje significativo, que integró juegos de clasificación, seriación y correspondencia, aplicados en sesiones de aula para fortalecer el razonamiento y la comprensión de conceptos básicos en el nivel inicial. Su propuesta se apoyó en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, destacando la importancia de los materiales

visuales y manipulativos para lograr aprendizajes duraderos y significativos.

Finalmente, Medina (2019) aplicó el "Programa de Juegos Lúdicos para el Aprendizaje Matemático" de diez sesiones, mejorando significativamente la comprensión de la noción de número, seriación y correspondencia. Los estudios demuestran que el juego estructurado convierte el pensamiento abstracto en algo concreto, desarrollando la lógica, la resolución de problemas y el amor al aprendizaje.

Estrategias Centradas en la Motricidad y el Desarrollo Físico

En este grupo se ubican 2 estudios de Farez (2023) y Chifla (2021), que coinciden en priorizar el cuerpo como medio esencial de expresión y aprendizaje. Farez (2023) diseñó el folleto "Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte", compuesto por diez experiencias que combinan pintura, manipulación y experimentación sensorial para fortalecer la coordinación óculo-manual y la pinza digital. Aunque la propuesta no fue aplicada, plantea un modelo innovador que fusiona arte y psicomotricidad en el nivel inicial.

Por su parte, Chifla (2021) implementó la "Guía de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa", aplicada a 21 niños durante diez sesiones, con juegos como Carrera de obstáculos o La gallinita ciega, que mejoraron notablemente el equilibrio, la lateralidad y la coordinación. Los resultados de esta última mostraron un incremento del 67 % al 95 % en el nivel motriz de los participantes. Ambas investigaciones confirman que la motricidad, estimulada a través del juego, es el primer lenguaje del aprendizaje infantil, alineándose con los postulados de Vygotsky y Montessori, quienes sostienen que la acción corporal impulsa el desarrollo cognitivo y socioemocional.

Estrategias Enfocadas en el Lenguaje, las Emociones y las Habilidades Sociales

Este conjunto agrupa los estudios de Rodas (2023), Meza (2023) y Montalvo (2022), cuyas propuestas comparten una mirada integral hacia la dimensión socioafectiva y comunicativa del niño, evidenciando que el juego no solo enseña, sino que también humaniza y fortalece vínculos. Rodas (2023) presentó una “Guía didáctica de actividades lúdicas para el fortalecimiento del lenguaje oral”, compuesta por ocho sesiones que integran cuentos rimados, trabalenguas, dramatizaciones y juegos de eco, orientadas a mejorar la articulación y fluidez verbal de los niños de 4 y 5 años. Meza (2023) diseñó la propuesta “Actividades lúdicas para regular emociones”, implementada durante ocho sesiones diarias, mejorando entre un 50 % y 100 % la autorregulación emocional y la empatía.

Finalmente, Montalvo (2022) diseñó un “Programa de actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales” en 10 sesiones que integran juegos físicos y simbólicos para promover la cooperación, la comunicación y la expresión emocional. Las estrategias evidencian la ludoterapia como brebaje empático, verbal y convivencial, reafirmando los postulados de Bandura, Goleman y Ausubel sobre el aprendizaje social y emocional desde la primera infancia.

3.6. Conclusiones de las investigaciones

Tabla 6

Conclusiones de las investigaciones

N°	TÍTULO DE LAS INVESTIGACIONES	AUTORES AÑO DE PUBLICACIÓN	CONCLUSIÓN
1	Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial	Pincay Pincay Erick Adrian 2024	A partir del desarrollo de esta investigación, se ha podido evidenciar la influencia positiva y significativa que las actividades lúdicas ejercen en el desarrollo cognitivo de los niños en el contexto de la educación inicial. La riqueza de los datos obtenidos mediante las entrevistas y la observación posibilita una comprensión más profunda de cómo el juego y la lúdica no solo constituyen un recurso pedagógico, sino que se consolidan como una vía esencial para el aprendizaje integral de los infantes.
2	Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública región Callao 2024	Oshiro Martinez Mirtha Yvonne Villalta Romero Dorsi Matilde 2024	Se concluyó que la correlación de Spearman entre "Estrategias lúdicas" y "Aprendizaje significativo" en un estudio con 24 participantes. El coeficiente de correlación de Spearman, ρ , es 0.842, indicó una fuerte correlación positiva entre las dos variables. El valor de significancia (bilateral) es 0.000, lo cual es menor que el umbral típico de 0.05, sugiriendo que la correlación es estadísticamente significativa. Esto implicó que las estrategias lúdicas están positivamente relacionadas con el aprendizaje significativo en los estudiantes, es decir, a mayor uso de estrategias lúdicas, mayor es el aprendizaje significativo observado.
3	Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024	Yaguana Abad Yuri Lisbeth 2024	Con los resultados obtenidos se plantea la elaboración y aplicación de la guía de actividades basada en juegos lúdicos para el desarrollo del lenguaje oral, misma que empleó las tipologías de juegos de reglas, intelectuales, didácticos, de argumentos, simbólicos y al aire libre, con lo cual se mejoró en los niños de 4 a 5 años sus habilidades de comunicación, de pronunciación y entonación de fonemas, así mismo estos juegos contribuyeron a su desarrollo emocional, cognitivo y social gracias a que estas actividades fueron recreativas, de diversión y entretenimiento.

4	Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años del centro de educación Inicial ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023	Farez Zhañay Josseline Cristina 2023	Después de haber concluido el trabajo investigativo sobre el tema propuesto realizado en el Centro de Educación Inicial "Ciudad de Cuenca", el correcto desarrollo de la motricidad fina en edades tempranas es crucial porque cuando se presenta una dificultad en esta área, actuar inmediatamente con actividades lúdicas infundiéndole en los niños un aprendizaje significativo.
5	Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la institución educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023	Araujo Noriega Angy Jaksul 2023	Los juegos lúdicos inciden significativamente en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023, debido a que los resultados obtenidos a través de la prueba t de student para muestras relacionadas muestran que el promedio de la prueba de entrada es 19.90, y de la prueba de salida es 38.10, y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$; asimismo, en la evaluación de la prueba de entrada sobre el desarrollo de la noción básica del número, el 80% de los niños se encontraban en inicio, mientras que el 20 % se ubicaron en el nivel de proceso, este resultado tuvo una variación luego de la aplicación de los juegos lúdicos, porque en la prueba de salida el 90% de los niños se encontraron en el nivel de logrado.
6	Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la institución educativa "Tradiciones Ricardo Palma" – Lima 2021	Ricra Fonseca Alison Andrea 2023	En relación con el objetivo general, según los resultados descriptivos obtenidos, se evidencia que existe un nivel de predominio alto de actividades lúdicas de manera cotidiana en niños de 4 años, quedando representado en la Tabla 13, donde se puede ver que el 50% de la muestra presenta un nivel de prevalencia alta.
7	Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del centro de educación inicial Marcia Magdalena Altamirano Solarte de la ciudad de Nueva Loja, provincia de Sucumbíos durante el período 2021-2022	Rodas Romero Carmen Noemí 2023	Del diagnóstico de los hechos de interés, realizado al inicio de la investigación en Centro de Educación Inicial Marcia Magdalena Altamirano Solarte, se determina que es necesario que los docentes apliquen la lúdica en sus actividades para el desarrollo del lenguaje oral, tomando en cuenta los componentes que interviene en el proceso de comunicación como el semántico, fonológico, morfosintáctico y pragmático, pues como manifiestan Gutierrez y Díez (2017) estos componentes son los que posibilitan a las personas desarrollar la comunicación y gradualmente comprender el significado de la frase para poder llevarla a la práctica.

8	Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022	Meza Delgado Tatiana Rosaly 2023	La aplicación de las actividades lúdicas influye en el mejoramiento de la gestión de emociones en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022, esta afirmación quedó demostrada en la tabla 8 con el valor Z es -4,111 y la significancia 0,000 que es menor que 0,05 de p valor.
9	El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años	Izurieta Guzmán María Belén 2023	A través del juego, el niño y niña aprende, especialmente en edades muy tempranas, constantemente, el infante juega y junto con su juego aprende, por ello, se puede identificar que las actividades propuestas permitirán una evolución adecuada de las capacidades intelectuales.
10	Juegos lúdicos y el aprendizaje en los niños de la institución educativa Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, Ugel 09 - 2018	Torres Cotera Katty Eliza 2022	Las actividades lúdicas y el aprendizaje constructivista se relacionan significativamente positiva en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, UGEL 09 – 2018. Se confirma la hipótesis, los estudiantes realizan ejercicios de manera voluntaria, representan algún personaje de su preferencia, son creativos e imaginativos pueden realizar esquemas de un texto sin embargo no ayudan a resolver conflictos.
11	Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021	Regalado Enrique Rut Ivana 2022	Con respecto al objetivo general, se concluye que existe relación positiva entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote, 2021. Cuyos resultados de Rho de Spearman fueron de 0.598 y p-valor: 0.000.
12	Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo	Montalvo Garcia Vanesa 2022	Se consignó diseñar la propuesta de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; la misma que se basa en dos dimensiones muy bien definidas como los juegos físicos y los juegos simbólicos, con respecto a la primera las actividades son realizadas con el cuerpo y con objetos, en relación a la segunda, se emplea la imaginación; por ende estas actividades lúdicas, permiten mejorar en los infantes el desarrollo de las habilidades sociales.

13	Actividades lúdicas para el desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 4 a 5 años	Reyes Tumbaco Cinthya Elizabeth Villón Domínguez Silvia Patricia 2022	Se pudo concretar que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la lateralidad de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, puesto que los usos frecuentes de las actividades lúdicas propician un mejor desarrollo en sus aprendizajes, favorece la autoconfianza, la autonomía, además permite que los niños conozcan la orientación de su espacio y tiempo con respecto a la lateralidad.
14	La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el centro de educación inicial Lucerito en el sub inicial 2 grupo de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020 – 2021	Chifla Chuncho Verónica Maricela 2021	Fortalecer la motricidad gruesa mediante la lúdica en los niños y niñas del nivel inicial; del Centro de Educación Inicial Lucerito.
15	El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659 jurisdicción de Santa María en el 2019	Velasquez Yancunta Katia Geraldine 2021	Existe una relación entre el juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659 en el 2019. La correlación es de una magnitud buena.
16	Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 Divino Niño Jesús Pacanga 2019	Medina Ayay Violeta Flor 2019	Se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, los resultados de la Prueba T Student así lo evidencian $t = -17.936 < 1.721$, es decir la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 divino niño Jesús Pacanga.2019.

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 6

El análisis de 16 estudios realizados entre los años 2019 y 2024 en los países de Perú y Ecuador muestran que las actividades lúdicas son un vehículo importante para promover el desarrollo integral de los niños del nivel de educación inicial. Los resultados revelan que el juego es una herramienta no solo pedagógica, sino transformadora de aprendizajes cognitivos, emocionales, motrices y sociales.

Conclusiones de los Estudios sobre las Actividades Lúdicas como Motor del Desarrollo Cognitivo

Los 3 estudios concluyen que el juego influye de manera positiva y significativa en el desarrollo cognitivo de los niños, mejorando su atención, memoria, razonamiento y comprensión del mundo. En Ecuador, Pincay (2024) menciona que la lúdica se establece como un camino para el aprendizaje integral, ya que los niños aprenden explorando y descubriendo el conocimiento. Izurieta (2023), también de Ecuador, afirma que el juego desarrolla las capacidades intelectuales al combinar movimiento, pensamiento y emoción; Velásquez (2021) de Perú, encuentra una asociación positiva entre juego y desarrollo integral, corroborando que el juego fortalece las funciones mentales superiores y el pensamiento.

Conclusiones de los Estudios sobre las Actividades Lúdicas como Camino hacia el Aprendizaje Significativo

Los 3 estudios peruanos señalan la asociación estadística significativa entre estrategias lúdicas y aprendizaje significativo. Oshiro y Villalta (2024) hallaron un coeficiente de correlación de $\rho = 0.842$ ($p < 0.05$), lo que indica una fuerte correlación positiva entre ambas variables; en tanto que Ricra (2023) determinó que las actividades lúdicas se realizan diariamente y tienen alta prevalencia, lo que permite aprendizajes más significativos. Torres (2022) también encuentra una relación entre la lúdica y el constructivismo, ya que los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados en actividades lúdicas que fomentan la creatividad y la imaginación. Las investigaciones demuestran que cuanto más se utilicen estrategias lúdicas, mayor será el aprendizaje significativo.

Conclusiones de los Estudios sobre las Actividades Lúdicas como Puente para el Desarrollo del Lenguaje Oral

Los 2 estudios ecuatorianos coinciden en que el juego es un instrumento para reforzar el lenguaje oral. Yaguana (2024) evidencia que el uso de una guía de juegos lúdicos mejora las habilidades fonéticas, de entonación y comunicación en niños de 4 a 5 años, estimulando su desarrollo emocional y social. Rodas (2023) lo refuerza indicando que la lúdica se debe incorporar a las prácticas pedagógicas tomando en cuenta los niveles semántico, fonológico, morfosintáctico y pragmático del lenguaje. Ambas investigaciones llegan a la conclusión de que las actividades lúdicas son una manera de enriquecer el vocabulario, mejorar la fluidez verbal y fortalecer la comunicación como base del pensamiento en los niños.

Conclusiones de los Estudios sobre las Actividades Lúdicas como Impulso para la Motricidad Fina y la Lateralidad

Los 3 estudios ecuatorianos demuestran que la aplicación de actividades lúdicas artísticas y corporales favorece significativamente la motricidad fina y la lateralidad. Farez (2023) determina que la intervención temprana con experiencias lúdicas corrige y refuerza la precisión manual y la coordinación ojo-mano, estimulando el aprendizaje. Reyes y Villón (2022) demuestran que la realización de manera frecuente de juegos mejora la autoconfianza, la autonomía y la orientación espacial, al reconocer su esquema corporal y ubicarse en el espacio. Finalmente, Chifla (2021) afirma que la lúdica fortalece la motricidad gruesa, mejorando el equilibrio y la coordinación global. Los estudios confirman que el movimiento y el juego son fundamentales para el desarrollo físico y la autonomía de los niños.

Conclusiones de los Estudios sobre las Actividades Lúdicas como Herramienta para el Aprendizaje Matemático

Los 2 estudios peruanos reafirman que los juegos influyen en la noción de número y el aprendizaje de las matemáticas. Araujo (2023) evidencia, con la *t* de Student, que las notas de las pruebas aumentaron de 19.90 a 38.10 ($p = 0.000 < 0.05$) en las evaluaciones, pasando de un 80% inicial a un 90% de logro después de la aplicación de juegos numéricos. Medina (2019) apoya estos hallazgos mostrando una mejora significativa en el rendimiento matemático, con $t = -17.936$, demostrando la efectividad de su programa de juegos. Ambas investigaciones concluyen que el uso de materiales manipulativos y dinámicas recreativas transforma el aprendizaje matemático en una experiencia concreta, comprensible y motivadora.

Conclusiones de los Estudios sobre Actividades Lúdicas como Fuente de Desarrollo Emocional y Social

Los 3 estudios peruanos concluyen que las actividades lúdicas inciden positivamente en la gestión emocional, la autoestima y las habilidades sociales. Meza (2023) evidencia, con un valor de $Z = -4.111$ ($p = 0.000$), mejoras significativas en la regulación emocional de los niños. Regalado (2022) demuestra una correlación positiva ($\rho = 0.598$, $p = 0.000$) entre estrategias lúdicas y autoestima, mientras que Montalvo (2022) determina que los juegos físicos y simbólicos fortalecen la empatía, la cooperación y la expresión emocional. Los tres estudios confirman que la lúdica favorece el desarrollo socioemocional y la convivencia armónica, consolidando la alegría y la confianza como fundamentos del aprendizaje.

IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN

CONCLUSIONES

PRIMERA: El análisis de 16 investigaciones sobre actividades lúdicas en la educación inicial de Perú y Ecuador (2019–2024) muestra una producción equilibrada, con 9 estudios peruanos (56%) y 7 ecuatorianos (44%). Del total, 10 tesis (63%) corresponden al nivel de licenciatura y 6 (37%) al de maestría, lo que evidencia el interés sostenido por la lúdica tanto en pregrado como en posgrado. En cuanto a las temáticas, las actividades lúdicas representan el 50% de los trabajos, seguidas por los juegos lúdicos (38%) y las estrategias lúdicas (12%). Participaron 18 investigadores, de los cuales 17 (94%) son mujeres y 1 (6%) varón. Además, el 56% de los estudios provino de repositorios públicos y el 44% de privados, reflejando una difusión académica abierta.

SEGUNDA: Del análisis de los 16 estudios sobre actividades lúdicas como motor del desarrollo integral infantil, se observa que el 19% (3 investigaciones) se orienta al desarrollo cognitivo, el 19% (3) al aprendizaje significativo, el 13% (2) al lenguaje oral, el 19% (3) a la motricidad fina y lateralidad, el 13% (2) al aprendizaje matemático y el 19% (3) al desarrollo emocional y social. En conjunto, los resultados evidencian que las investigaciones de Perú (9 estudios, 56%) y Ecuador (7 estudios, 44%) comparten una misma intención: demostrar el poder del juego como medio integral de aprendizaje, capaz de fortalecer la cognición, la expresión, el movimiento y la afectividad. Los objetivos consolidan la idea de que la lúdica no solo enseña, sino también forma y transforma al niño en todas sus dimensiones del desarrollo.

TERCERA: Del análisis de las 14 teorías que sustentan las 16 investigaciones revisadas, se observa que la teoría sociocultural de Vygotsky es la más recurrente, presente en el 88% de los estudios (14), seguida por la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, identificada en el 81% (13), y la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, en el 63% (10). Las tres teorías conforman el eje central que explica cómo el juego promueve la construcción social, cognitiva y significativa del conocimiento. Otras teorías con menor frecuencia, pero de gran valor interpretativo, son la del aprendizaje por descubrimiento de Bruner (44%), el aprendizaje social de Bandura (25%) y la pedagogía del juego de Froebel (19%). Las restantes teorías de Chateau, Freud, Groos, Spencer, Montessori, Gardner, Vergnaud y Goleman aparecen entre el 6% y 19%, aportando perspectivas complementarias sobre la creatividad, la emoción, la autonomía y la inteligencia múltiple.

CUARTA: El análisis metodológico de las 16 investigaciones revela un claro predominio del enfoque cuantitativo (50%), seguido del mixto (25%) y el cualitativo (25%), lo que evidencia una tendencia hacia el análisis empírico complementado por la comprensión pedagógica del fenómeno lúdico. En cuanto al tipo de investigación, el 69% corresponde a investigaciones básicas orientadas a describir y comprender la influencia del juego, mientras que el 31% son aplicadas, centradas en la intervención directa mediante programas o guías didácticas. Respecto a los diseños, el 25% son correlacionales, el 25% descriptivo-propositivos, el 19% preexperimentales, el 13% fenomenológicos, y el restante 18% se distribuye entre cuasiexperimentales, descriptivos simples e investigación-acción. Las muestras oscilaron entre 20 y 75 niños, y el 81% de los estudios se centró exclusivamente en estudiantes de educación inicial, mientras que el 19% incluyó también docentes y familias.

QUINTA: De las 16 investigaciones analizadas, 9 estudios (56%) presentan estrategias pedagógicas concretas orientadas a potenciar el desarrollo integral infantil mediante el juego. De ellas, 5 (31%) fueron aplicadas y 4 (25%) propositivas, lo que demuestra un equilibrio entre la experimentación práctica y la innovación teórica. Las estrategias orientadas al desarrollo cognitivo y matemático (44%) destacan por integrar el juego con el pensamiento lógico y la resolución de problemas, evidenciando mejoras en atención, memoria y razonamiento. Las de orientación motriz y de desarrollo corporal (22%) hacen referencia al movimiento como forma de aprendizaje y comunicación, desarrollando la coordinación y la lateralidad. Por último, las de lenguaje, emociones y habilidades sociales (34%) reafirman la lúdica como un recurso humanizador que posibilita la expresión, la autorregulación emocional y la convivencia.

SEXTA: El análisis de las 16 investigaciones muestra que las actividades lúdicas benefician en un 100% todas las dimensiones del desarrollo integral infantil: cognitiva, lingüística, motriz, emocional y social. Las investigaciones de desarrollo cognitivo (19%) reafirman que el juego apoya la atención, la memoria y el razonamiento, fortaleciendo el aprendizaje activo y reflexivo. Los enfocados en el aprendizaje significativo (19 %) muestran altas correlaciones significativas entre el uso de estrategias lúdicas y la edificación de conocimientos perdurables. Los que se centraron en el habla (13 %) muestran mejoras en la pronunciación, la fluidez y la comprensión comunicativa. Los enfocados en la motricidad fina y la lateralidad (19 %) confirman que el movimiento y el arte refuerzan la coordinación, el equilibrio y la orientación espacial. Los de aprendizaje matemático (13 %), mostrando mejoras significativas en la comprensión de número y operaciones básicas. Finalmente, los relacionados con el desarrollo emocional y social (19%) reafirman que el juego apoya la empatía, la autorregulación y la autoestima.

SÉPTIMA: Estudios realizados entre 2019 y 2024 en Perú y Ecuador muestran una tendencia creciente por reivindicar el juego como motor de desarrollo integral en la primera infancia. Entre sus principales resultados se evidencia que el juego fortalece al mismo tiempo las dimensiones cognitiva, motriz, lingüística, emocional y social del niño, siendo una estrategia pedagógica transversal. A nivel cognitivo y matemático se evidencia una mejora en la atención, la memoria y la comprensión lógico-numérica; a nivel físico se observan mejoras en la coordinación, la lateralidad y la motricidad fina; y a nivel comunicativo y socioemocional se aprecia un aumento en la expresión verbal, la autorregulación y la empatía. Además, los estudios muestran que prevalecen los enfoques constructivistas y socioculturales de Vygotsky, Piaget y Ausubel, donde el juego es una actividad en la que se descubre, interactúa y aprende.

REFLEXIÓN

A través de la elaboración de este estado del arte se ha conocido que el juego va más allá de jugar; es un medio para aprender, crear y desarrollarse. El ejercicio de revisión sistemática fortaleció habilidades investigativas, afinó la capacidad de análisis crítico y profundizó en la teoría que sustenta la relación entre juego y desarrollo infantil. Cada texto analizado fue una invitación a explorar otras maneras de hacer escuela donde el juego se convierte en magia pedagógica para integrar pensamiento, emoción y acción.

En el camino de la creación, sorteó obstáculos, entre ellos, la localización, selección y comparación de fuentes de diferentes contextos académicos y repositorios institucionales. También fue difícil condensar tanta información sin perder la esencia de cada estudio. Pero con disciplina, lectura continua y acompañamiento metodológico se superaron estas dificultades, fortaleciendo el criterio científico y construyendo una mirada más rigurosa y reflexiva sobre la educación inicial. Cada obstáculo fue superado con compromiso y pasión por la investigación educativa.

Finalmente, el estudio contribuye a la comunidad científica con una mirada actualizada y situada sobre el rol de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de la primera infancia. Su carga en el repositorio institucional hace que esté disponible para otros docentes, estudiantes e investigadores, reflexionen sobre el juego en la educación y abran nuevas vías de investigación para fortalecer la práctica pedagógica. De esta manera, el estado del arte no sólo archiva conocimiento, sino que lo difunde y multiplica, sirviendo al objetivo de la ciencia: iluminar, inspirar y cambiar la realidad de la educación.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araujo, A. (2023). *Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la institución educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia]. Repositorio Institucional UNIA. <https://hdl.handle.net/20.500.14646/476>
- Bálsamo, M. (2022). *Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana*. Centro de Investigación Interdisciplinar en Valores, Integración y Desarrollo Social. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teoría-psicogenética-jean-piaget.pdf>
- Chifla, V. (2021). *La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el centro de educación inicial Lucerito en el sub inicial 2 grupo de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020 – 2021* [tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Institucional UTC. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7313>
- Farez, J. (2023). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años del centro de educación Inicial ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023* [tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26067>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2023). *¿Por qué es importante el*

juego en la primera infancia? UNICEF:
<https://www.unicef.org/uruguay/crianza/primeros-anos/por-que-es-importante-el-juego-en-la-primera-infancia>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2024). *Por qué el juego refuerza la salud mental de tu hijo*. UNICEF:
<https://www.unicef.org/parenting/es/desarrollo-infantil/por-que-juego-refuerza-salud-mental-de-tu-hijo>

Hernández, K. Guerrero, Z. , Ruiz, E. , & Godoy, D. T. (2024). Neuroeducación y aprendizaje lúdico: evidencias sobre el impacto del juego en el desarrollo cognitivo. Revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 8(4), 102-114.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/8.\(4\).diciembre.2024.102-114](https://doi.org/10.26820/recimundo/8.(4).diciembre.2024.102-114)

Izurieta, M. (2023). *El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años* [tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Institucional UTC.
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/10437>

Ledesma, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vygostky para la reconstrucción de la inteligencia social*. Universidad Católica de Cuenca.
<http://hdl.handle.net/10366/127738>

Medina, V. (2019). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 Divino Niño Jesús Pacanga 2019* [tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/13555>

Meza, T. (2023). *Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/105871>

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Marco Curricular Competencial de Aprendizajes*. MinEduc. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/marco-curricular-competencial-de-aprendizajes.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. MINEDU. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2024). *Juego e interacción en el hogar y en el aula. Cartilla con orientaciones para el Ciclo I de Educación Inicial*. MINEDU. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/10850>
- Montalvo, V. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93532>
- Oshiro, M. , & Villalta, D. M. (2024). *Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública región Callao 2024* [tesis de licenciatura, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Institucional USMP. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/14847>
- Pincay, E. (2024). *Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial* [tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12737>
- Regalado, R. (2022). *Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82437>

- Reyes, C. , & Villón, S. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 4 a 5 años* [tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8627>
- Ricra, A. (2023). *Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la Institución Educativa “Tradiciones Ricardo Palma” – Lima 2021* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/10495>
- Rodas, C. (2023). *Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del centro de educación inicial Marcia Magdalena Altamirano Solarte de la ciudad de Nueva Loja, provincia de Sucumbíos durante el período 2021-2022* [tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Institucional UTN. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15246/2/PG%201664%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Torres, K. (2022). *Juegos lúdicos y el aprendizaje en los niños de la institución educativa Pasitos de Jesús, La Esperanza, Hualmay, Ugel 09 - 2018* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/7759>
- Velasquez, K. (2021). *El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N° 659 jurisdicción de Santa María en el 2019* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/6847>
- Yaguana, Y. (2024). *Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/29791>

VI. ANEXOS

Bitácora

	ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS												OBJETIVO GENERAL	TEORIAS Y TEORICOS QUE	
	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES APA 7ma. EDICIÓN	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN/ LOCALIZACIÓN	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO ACADÉMICO	ENTIDAD UNIVERSITARIA / REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL		socio cultural	TEÓRICOS
FUENTE 1	http://repositorio.unpa.edu.ec/bitstream/46000/12737/HUP-SE-TEI-2025-0024.pdf	2024	2024	ERICK ADRIAN PINCAY PINCAY	Pincay (2024)	Actividad lúdica para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial.	Actividad lúdica, desarrollo cognitivo, aprendizaje activo, juego, desarrollo.	ECUADOR/LA LIBERTAD/Santa Elena	TESIS	LICENCIATURA	UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA	Repositorio Universidad Estatal Península Santa Elena	Describir de qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de Educación Inicial	Teoría cognitiva Teoría del juego Actividad Lúdica	Jean Piaget Vygotsky Bruner
FUENTE 2	http://repositorio.unpa.edu.ec/bitstream/handle/20.500.12717/14847/harina_mmy_villalba_rdm.pdf?token=0-18uAllaudd-y	2024	2024	MIRTHA YVONNE OSHIRO MARTINEZ DORSIMATILDE VILLALTA ROMERO	Oshiro & Villalta (2024)	Estrechar la relación y la relación con el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública de la ciudad de Callao 2024	Estrechar la relación; Aprendizaje significativo; Habilidades cognitivas; Creatividad en el juego.	PERÚ	TESIS	LICENCIATURA	USMP	Repositorio Académica USMP	determinar la relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de inicial de una institución pública de la Región.	Teoría del Juego y estrechar la relación Teoría del aprendizaje significativo	Díaz & Hernández Matte David Aurubol
FUENTE 3	http://dspace.unl.edu.ec/bitstream/handle/20.500.12717/14847/harina_mmy_villalba_rdm.pdf?token=0-18uAllaudd-y	2024	2023	Yuri Lirbeth Yaguana Abad	Yaguana (2024)	Juego lúdico y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bartolomé, Bolívar, ciudad de Loja, periodo 2023-2024	actividad recreativa, desarrollo, expresión oral, infancia, preescolar.	ECUADOR	TESIS	LICENCIATURA	Universidad Nacional de Loja	Repositorio Universidad Nacional de Loja	Determinar la relación entre las actividades lúdicas y el lenguaje oral en los niños de 4 a 5 años, de la Escuela Vicente Bartolomé, Bolívar, ciudad de Loja.	Teoría ambiental Teoría innata Teoría evolucionista Teoría interaccionista Filosofía general	Jean Piaget Lev Vygotsky
FUENTE 4	https://dspace.unpa.edu.ec/bitstream/46000/12737/HUP-SE-TEI-2025-0024.pdf	2023	2023	JOSELINE CRISTINA FAREZ ZHARAY	Farez (2023)	Actividad lúdica para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial ciudad de Cuenca, Ecuador, periodo 2022-2023.	Matricidad fina, actividad lúdica, arte.	ECUADOR	TESIS	LICENCIATURA	UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA	Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana	Elaborar actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años.	MOTRICIDAD, TEORÍA DEL JUEGO	ÁLVAREZ & PASOS, 2020, PIAGET
FUENTE 5	http://repositorio.unpa.edu.ec/bitstream/handle/20.500.12717/14847/harina_mmy_villalba_rdm.pdf?token=0-18uAllaudd-y	2023	2023	Anay Jazul Araya Marique	Araya (2023)	Juego lúdico para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la institución educativa 779 Sal de Enera, Ucayali 2023	juego lúdico, noción de número	PERÚ	TESIS	LICENCIATURA	UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA	Repositorio de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia	demostrar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sal de Enera.	Teoría constructivista juego lúdico	Jean Piaget David Aurubol
FUENTE 6	https://repositorio.unpa.edu.ec/bitstream/handle/20.500.12717/14847/harina_mmy_villalba_rdm.pdf?token=0-18uAllaudd-y	2023	2021	Alisan Andrea Riera Fariña	Riera (2023)	Actividad lúdica en niños de educación inicial de la institución educativa "Tradición Ricardo Palma" - Lima 2021	lúdica, nivel inicial, teoría sociocultural, teoría del juego.	PERÚ	TESIS	LICENCIATURA	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE	Repositorio unpa.edu.pe	Identificar el nivel de predominio de los tipos de actividades lúdicas en niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa Privada "Tradición Ricardo Palma".	Teoría sociocultural Teoría del juego Actividad lúdica	(Jiménez, 2002); (Lafrancosa, 2003); (Ballarín, 2011); (Delgado Linares, 2011);
FUENTE 7	http://repositorio.unpa.edu.ec/bitstream/handle/20.500.12717/14847/harina_mmy_villalba_rdm.pdf?token=0-18uAllaudd-y	2023	2021	CARMEN NOEMÍ RODAS ROMERO	Rodas (2023)	Actividad lúdica para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del centro de educación inicial María Magdalena Altamirano Salazar, ciudad de Moquegua.	Actividad lúdica, estimulación, desarrollo del lenguaje oral.	ECUADOR/IBARRA	TESIS	MAESTRÍA	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	Repositorio de la Universidad Técnica del Norte	Preparar actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial María Magdalena Salazar.	Teoría sociocultural Teoría innata Teoría del lenguaje Fonológica, Semántica, Morfosintáctica y Pragmática.	Vygotsky Jerome Bruner Chomsky Jean Piaget
FUENTE 8	https://repositorio.unpa.edu.ec/bitstream/handle/20.500.12717/14847/harina_mmy_villalba_rdm.pdf?token=0-18uAllaudd-y	2023	2022	Moya Delgado, Tatiana Paraly	Moya (2023)	Actividad lúdica para fortalecer las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayaquil, 2022	Actividad lúdica, emoción, fortalecer, mejorar	PERÚ	TESIS	MAESTRÍA	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	Repositorio de la Universidad César Vallejo	Determinar si las actividades lúdicas influyen en mejorar para fortalecer las emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayaquil.	teoría psicopedagógica	Monteserri Vygotsky
FUENTE 9	http://repositorio.unpa.edu.ec/bitstream/handle/20.500.12717/14847/harina_mmy_villalba_rdm.pdf?token=0-18uAllaudd-y			Izurieta Guzmán		El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años.	Juego, desarrollo cognitivo, estrategia, quí, didáctica,	ECUADOR/LA	TESIS		UNIVERSIDAD	Repositorio de la Universidad Técnica de			

ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS													TEORÍAS Y TEÓRICOS QUE		
	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES APA 7ma. EDICIÓN	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN/ LOCALIZACIÓN	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO ACADÉMICO	ENTIDAD UNIVERSITARIA / REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL	OBJETIVO GENERAL	socio cultural	TEÓRICOS
FUENTE 9	https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/4842/2410a3861516a0fcontent	2023	2023	Izurieta Guzmán María Belén	Izurieta (2023)	El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años	Juego, desarrollo cognitivo, estrategia, guía didáctica, actividades lúdicas	ECUADOR/LATA CUNGA/ COTOPAXI	TESIS	MAESTRÍA	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	Repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi	Implementar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años	Juego en el desarrollo cognitivo	Cárdenas (2016)
FUENTE 10	https://repositorio.unfpa.org/handle/20.500.14067/1775919	2022	2018	KATTY ELIZA TORRES COTERA	Torres (2022)	Juego lúdico y el aprendizaje en los niños de la institución educativa Paritar de Jorja, La Esperanza, Huamanga, Ucayali 2018	Juego lúdico, aprendizaje, enfoque cuantitativo	PERÚ/LIMA/HUAYAN	TESIS LICENCIATURA	LICENCIATURA	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN	Repositorio de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	Determinar la relación del juego lúdico con el aprendizaje en los niños de la Institución Educativa Paritar de Jorja, La Esperanza	Teoría del juego lúdico	Vygotsky Auerbach Bruner Navek Gauin
FUENTE 11	https://repositorio.unfpa.org/handle/20.500.12692182437	2022	2021	Rosalinda Enrique, Rutiana	Rosalinda (2022)	Estrategia lúdica de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nueva Chimbote, 2021.	Estrategia lúdica, autoestima, física, intelectual, racial.	PERÚ/TRUJILLO/CHIMBOTE	TESIS	MAESTRÍA	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	Repositorio de la Universidad César Vallejo	Determinar la relación entre la estrategia lúdica de aprendizaje y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del Propanor actividades lúdicas	Teoría del juego y la lógica Teoría del constructivismo	Vygotsky Piaget
FUENTE 12	https://repositorio.unfpa.org/bitstream/handle/20.500.1269218243532	2022	2022	Mantelva García, Yanara	Mantelva (2022)	Actividades lúdicas para desarrollar habilidades raciales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo.	Actividades lúdicas, habilidades raciales, juego, autoestima.	PERÚ/LAMBAYEQUE/CHICLAYO	TESIS	MAESTRÍA	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	Repositorio de la Universidad César Vallejo	Preparar actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de las habilidades raciales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública	Teoría del juego lúdico Teoría Cognitiva Teoría Sociocultural	Vygotsky Jean Piaget
FUENTE 13	https://repositorio.unfpa.org/bitstream/handle/20.500.14067/1775919	2022	2022	REYES TUMBACO CINTHYA ELIZABETH VILLÓN DOMÍNGUEZ SILVA	Reyes & Villón (2022)	Actividades lúdicas para el desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 4 a 5 años.	Actividades lúdicas, desarrollo de la lateralidad, aprendizaje significativo	ECUADOR/LA LIBERTAD/SANTA ELENA	TESIS	LICENCIATURA	UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA	Repositorio de la Universidad Estatal Península de Santa Elena	Analizar el uso de las actividades lúdicas en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 4 a 5 años en Educación Inicial de la Escuela	Teoría sociocultural	Vygotsky
FUENTE 14	https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/4842/2410a3861516a0fcontent	2021	2019	Chiffa Chuncha Verónica Maricela	Chiffa (2021)	La actividad lúdica en el desarrollo motor en el centro de educación inicial Lucerita en el rubro inicial 2 grupo de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020 - 2021	EL JUEGO, MOTRICIDAD GRUESA, ACTIVIDAD LÚDICA, PSICOMOTRICIDAD, EDUCACIÓN, DINÁMICO	ECUADOR/LATA CUNGA/ COTOPAXI	Trabajo de titulación previo a la obtención del título	MAESTRÍA	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	Repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi	Mediante la lógica en los niños y niñas del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerita.	Teoría del juego	Jean Piaget
FUENTE 15	https://repositorio.unfpa.org/bitstream/handle/20.500.14067/16847	2021	2019	VELASQUEZ YANCUNTA KATIA GERALDINE	Velásquez (2021)	El juego en el desarrollo integral del niño del III ciclo del jardín N° 659 jurisdicción de Santa María en el 2019.	El juego, Desarrollo, integral.	PERÚ/LIMA/HUAYAN	TESIS	LICENCIATURA	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN	Repositorio de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	Determinar y conocer la conexión entre el juego en el desarrollo integral del niño del III ciclo del jardín N° 659 en el 2019	Teoría Psicomotricidad Teoría de la Interacción El Desarrollo Psicomotor Teoría del Aprendizaje Social	González (1993) Vygotsky Bandura Piaget
FUENTE 16	https://repositorio.unfpa.org/bitstream/handle/20.500.1269218243532	2019	2019	VIOLETA FLOR MEDINA AYAY	Medina (2019)	Programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 Divina Niña Jorja Páncaro 2019	Estrategia, juego lúdico, aprendizaje.	PERÚ/TRUJILLO/CHIMBOTE	TESIS	LICENCIATURA	UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE	Repositorio de la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote	Determinar la aplicación del programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 182 Divina	JUEGOS LÚDICOS Teoría del constructivismo Teoría del pensamiento lógico y educación sexual	Jean Piaget María Montessori