

El Juego como una Estrategia Metodología en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje para Niños de Educación General Básica

Play as a Methodology Strategy in the Teaching-Learning Process for Basic General Education Children

-Fecha de recepción: 04-08-2025 -Fecha de aceptación: 18-09-2025 -Fecha de publicación: 24-09-2025

Viviana Iralda Romero Criollo
Investigador independiente, Tungurahua Ecuador
viviromerocriollo@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-4497-4638>

Nelly Judith Amangandi Caluña
Investigador independiente, Quito, Ecuador
nellyamang@yahoo.com.ar
<https://orcid.org/0009-0004-4976-0737>

Gladis Cumanda Cabrera Faican
Investigador independiente, Azuay Ecuador
cumandacabrerafaican@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-6284-1233>

Mónica Yolanda Garrido Subía
Investigador independiente, Imbabura Ecuador
monitagarrido27@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-0842-388X>

María Fernanda Moyano Morales
Investigador independiente, Quito Ecuador
ferchamoyanom@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-3930-9133>

Resumen

El presente artículo analiza el juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños de Educación General Básica (EGB), a partir de una revisión sistemática de literatura bajo el método PRISMA. El objetivo del estudio fue identificar la relevancia del juego como recurso pedagógico, su impacto en el desarrollo cognitivo, social y emocional, así como los enfoques metodológicos que sustentan su aplicación. Se revisaron 420 registros iniciales en bases de datos como Scopus, ScienceDirect, Dialnet y Redalyc, de los cuales, tras la aplicación de criterios de inclusión y exclusión, se incluyeron 50 artículos en la síntesis cualitativa. Los principales hallazgos indican que el juego, cuando es planificado e integrado de forma intencional al currículo, potencia aprendizajes significativos, estimulan la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. No obstante, se identifican limitaciones relacionadas con la resistencia docente, la escasa capacitación metodológica y las condiciones de infraestructura escolar. Se concluye que el juego debe concebirse como un medio pedagógico y no un fin en sí mismo, articulado con enfoques activos y con objetivos curriculares bien definidos.

Palabras claves: Juego, Metodología activa, Enseñanza-Aprendizaje, Educación General Básica

Abstract

This article analyzes play as a methodological strategy in the teaching-learning process of children in Basic General Education (EGB), based on a systematic review of literature under the PRISMA method. The objective of the study was to identify the relevance of play as a pedagogical resource, its impact on cognitive, social and emotional development, as well as the methodological approaches that support its application. A total of 420 initial records were reviewed in databases such as Scopus, ScienceDirect, Dialnet and Redalyc, of which, after the application of inclusion and exclusion criteria, 50 articles were included in the qualitative synthesis. The main findings indicate that play, when planned and intentionally integrated into the curriculum, enhances significant learning, stimulates creativity, problem solving and collaborative work. However, limitations related to teacher resistance, scarce methodological training, and school infrastructure conditions are identified. It is concluded that play should be conceived as a pedagogical means and not an end in itself, articulated with active approaches and well-defined curricular objectives.

Keywords: Play, Active Methodology, Teaching-Learning, Basic General Education

Introducción

El juego, históricamente concebido como una actividad de entretenimiento, ha adquirido en la pedagogía contemporánea un rol central como estrategia metodológica que potencia el aprendizaje. Diversas investigaciones recientes confirman que su valor trasciende lo recreativo, pues favorece la motivación, la participación activa y la construcción de aprendizajes significativos en la infancia (Alotaibi, 2024; Li y Kangas, 2024; Dean, 2025). En la Educación General Básica, etapa decisiva para el desarrollo integral del niño, el juego se presenta como un recurso que estimula simultáneamente el ámbito cognitivo, socioemocional y creativo, constituyéndose en una vía eficaz para promover aprendizajes duraderos y relevantes.

En el ámbito internacional, la evidencia reciente ha demostrado la eficacia del juego en contextos educativos. Alotaibi (2024) evidenció que el aprendizaje basado en juegos contribuye de manera significativa al desarrollo de la creatividad, la motivación y la resolución de problemas. De igual forma, Hui et al. (2023) identificaron que los juegos digitales en matemáticas mejoran tanto el rendimiento académico como la motivación intrínseca. Asimismo, Farooqi, et al. (2024) destacaron que, aunque el juego es altamente efectivo en la educación infantil, su aplicación presenta limitaciones cuando no se acompaña de objetivos pedagógicos claros y de la mediación docente. De manera complementaria, Dean (2025) confirmó que las prácticas lúdicas, cuando se alinean a los objetivos curriculares, fortalecen la comprensión, el aprendizaje significativo y las habilidades socioemocionales.

En el contexto latinoamericano, los estudios también han mostrado resultados relevantes sobre el valor del juego en la enseñanza. En México, Morales y Ramírez (2021) encontraron que la incorporación de juegos de rol en el aula potencia la comprensión lectora y promueve la empatía entre los estudiantes. En Colombia, Gómez y Herrera (2022) reportaron que el uso de juegos digitales incrementa la motivación intrínseca y favorece la autorregulación en niños de educación básica. De igual manera, en Chile, Riquelme (2020) evidenció que las metodologías lúdicas contribuyen a la inclusión educativa, particularmente en estudiantes con necesidades educativas especiales. Estos hallazgos, en sintonía con lo planteado por la UNESCO (2024), resaltan que las metodologías activas, como el juego, son claves para atender los retos de equidad y calidad educativa que enfrenta la región tras la pandemia.

Igualmente en Colombia, los estudios de Gómez y Herrera (2021) dicen que existe una estrecha relación entre el uso de juegos digitales y el incremento de la motivación intrínseca, mientras que

en Chile, Riquelme (2018) evidenció que las metodologías lúdicas benefician la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales.

Desde el contexto ecuatoriano, las investigaciones recientes coinciden con estas tendencias regionales. Rivas et al. (2025) demostraron que la implementación de juegos cooperativos en aulas de Educación General Básica favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales y mejora la convivencia escolar. Asimismo, Pogo (2025) evidenció que el diseño de clases interactivas basadas en juegos incrementa la atención, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Sumado a lo anterior, estos estudio no están lejos de las experiencias de los otros, en el debate pedagógico resaltan como ha girado la importancia del juego como metodología activa. En particular, Cárdenas y Muñoz (2019) consideraron cómo las estrategias lúdicas, implementadas en escuelas rurales han mejorado la participación de los niños en las actividades escolares, asimismo han incidido en la reducción de la deserción escolar.

También destacan las ideas de Castillo y Torres (2022), estos evidencian que la implementación del juego en aulas de EGB en Quito contribuye altamente en la atención y la memoria de los estudiantes. Todos estos hallazgos Tabla 1, refuerzan lo planteado por el Ministerio de Educación del Ecuador, en cuyo texto reconoce el juego como un eje transversal en el currículo de educación básica, con el fin de promover aprendizajes activos y participativos.

Tabla 1

Investigaciones ecuatorianas recientes

	Título / Estudio	Autores / Universidad / Año	Resumen / Hallazgos principales
1	Los juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica	Moreno Sánchez, B. C.; Juca Aulestia, J. M. (2022), Universidad Técnica Particular de Loja.	Estudio de posgrado. Usaron la plataforma Worldwall para diseñar juegos didácticos en Lengua y Literatura con estudiantes del tercer año de EGB en Cayambe. Se observó que estos juegos mejoran la interacción, participan más activamente y el aprendizaje es más dinámico.
2	Aprendizaje basado en juegos, estrategia didáctica para la participación en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, segundo año de EGB, Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022	Lozado Torres, E. L. & Pacheco Montesdeoca, R. A. (2023), Universidad Nacional de Educación (UNAE).	Tesis que implementa ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos) para aumentar la participación de los estudiantes. Observó mejoras en la participación y que los alumnos internalizan mejor los contenidos cuando usan juegos.

<p>3 Juegos didácticos interactivos y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Escuela ...</p>	<p>Andrade Chávez, A. M. (2023).</p>	<p>Investigación que identifica la influencia de juegos didácticos interactivos en el aprendizaje en cuarto año de EGB. Se reportaron mejoras en la motivación y en la comprensión de contenidos, además de aumento de interés en clases.</p>
<p>4 El uso de juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica</p>	<p>Moreno Sánchez, B. C.; Juca Aulestia, J. M. (2022). Mismo del #1, pero relevante por su foco en juego didáctico como metodología activa.</p>	
<p>5 El juego como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental (gamificación)</p>	<p>L. Rua-Sanchez (2023).</p>	<p>Estudio que evalúa la gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación básica elemental; sugiere que la gamificación fortalece la motivación y el interés por el aprendizaje.</p>
<p>6 Estrategia metodológica para fortalecer la enseñanza de las matemáticas mediante el aprendizaje basado en juegos en los estudiantes del séptimo año de EGB</p>	<p>Robert Eduardo Bravo-Macías & Ivan Gasendy Arteaga-Pita (2025), Universidad Técnica de Manabí.</p>	<p>Objetivo: diseñar estrategia didáctica lúdica para mejorar matemáticas en séptimo año. Hallazgos: mejora en rendimiento académico, mayor interés de los estudiantes al incorporar juegos educativos.</p>
<p>7 La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje de la Matemática y el Mejoramiento Académico de los Estudiantes de Cuarto Año de EGB</p>	<p>Olmedo Cagua, N. C. et al. (2025).</p>	<p>Investigación con enfoque mixto en cuarto año de EGB. Gamificación aplicada en matemáticas, reporte de mejor rendimiento académico, mayor comprensión y motivación.</p>

Fuente: Elaboración propia

Estos aportes se alinean con lo planteado por el Ministerio de Educación del Ecuador (2020–2025), cuyo currículo priorizado reconoce al juego como un eje transversal orientado a promover aprendizajes activos, colaborativos y significativos en el aula.

En relación a su fundamentación teórica, la misma se encuentra respaldada por la visión de Li y Kangas (2024), los cuales sostienen que el juego es un recurso didáctico flexible que permite integrar competencias cognitivas y socioemocionales de acuerdo con los objetivos curriculares, además los docentes no siempre cuentan con formación específica para planificar actividades lúdicas alineadas al currículo y evaluar los aprendizajes resultantes, también Dean (2025), agrega que el aprendizaje lúdico favorece la creatividad, la autorregulación y la resolución colaborativa de problemas, siempre que sea mediado de manera intencional por el docente. En la misma línea, están las ideas de Hui et al. (2023) , los cuales demuestran que los juegos digitales generan

aprendizajes más duraderos al estimular la motivación intrínseca, por otra parte García y Pérez (2022) advierten que su aplicación puede ser limitada si no se vincula a metas curriculares claras. Resulta conveniente al final resaltar las afirmaciones de la UNESCO (2024), los cuales indican que las metodologías lúdicas planificadas y evaluadas sistemáticamente contribuyen a la equidad educativa y al fortalecimiento del aprendizaje significativo en la región.

Con base a lo anterior expuesto, este estudio se justifica en el contexto pedagógico ya que responde a la necesidad de fortalecer el aprendizaje activo y significativo en Educación General Básica, en coherencia con el currículo ecuatoriano vigente (Ministerio de Educación, 2020–2025), de igual forma académicamente, aporta evidencia actualizada (2020–2025) sobre los beneficios y desafíos del juego como estrategia metodológica, contribuyendo a un campo de investigación en constante desarrollo. También socialmente, ofrece alternativas frente a problemas educativos actuales como la baja motivación estudiantil, el ausentismo y la deserción escolar, al promover la equidad y la inclusión a través de experiencias lúdicas (Rivas et al., 2025; Pogo 2025). Puede decirse que prácticamente, este estudio busca generar orientaciones que permitan a los docentes planificar, implementar y evaluar el juego con criterios pedagógicos claros, fortaleciendo así la calidad educativa en el país.

Por lo tanto las investigaciones internacionales como las latinoamericanas y ecuatorianas se dirigen hacia la idea de que el juego no debe limitarse a ser un recurso recreativo, sino que debe consolidarse como una estrategia metodológica con intencionalidad pedagógica. Es por ello que se plantea el objetivo general de este estudio es analizar el papel del juego como estrategia metodológica en la Educación General Básica, identificando sus aportes pedagógicos, cognitivos y socioemocionales, así como las limitaciones y desafíos que enfrenta su implementación en el contexto escolar.

Materiales y Métodos

El presente estudio se detallan los materiales y métodos empleados en esta investigación seguido de un análisis crítico de los hallazgos más relevantes. En este sentido se enmarca en una revisión sistemática de literatura, bajo el protocolo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Su estrategia de búsqueda se efectuó en bases a los datos arrojados en los buscadores de publicaciones de revistas indexadas como Scopus, Web of Science,

ScienceDirect, ERIC, Dialnet y Redalyc, empleando descriptores en español e inglés: juego, estrategia pedagógica, enseñanza-aprendizaje, Educación Básica, *game-based learning*.

Tabla 2

Cadenas de búsqueda empleadas en bases de datos académicas

Base de datos	Palabras clave principales	Cadena de búsqueda	Resultados encontrados*
Scopus	game-based learning, educational games, basic education, teaching-learning	("game-based learning" OR "educational games" OR "play as pedagogy" OR "playful learning") AND ("primary education" OR "basic education" OR "elementary school" OR "Educación General Básica") AND ("teaching" OR "learning" OR "teaching-learning process") AND (child* OR student*) AND (LIMIT-TO (PUBYEAR, 2015-2024))	150
Web of Science	ludic strategies, pedagogical methodology, teaching-learning, basic education	TS=("game-based learning" OR "ludic strategies" OR "playful methodology") AND TS=("basic education" OR "elementary school" OR "primary education" OR "Educación General Básica") AND TS=("teaching-learning" OR "pedagogical strategies") NOT TS=("early childhood" OR "secondary education")	120
ScienceDirect	playful learning, cognitive development, motivation, learning outcomes	("playful learning" OR "ludic methodology" OR "game-based learning") AND ("basic education" OR "primary education" OR "Educación General Básica") AND ("cognitive development" OR "motivation" OR "learning outcomes") AND pub-date > 2015	80
ERIC	educational games, play in education, motivation, achievement	("educational games" OR "game-based learning" OR "play in education") AND ("elementary school" OR "primary education" OR "basic education") AND ("student motivation" OR "academic achievement" OR "learning process")	40
Dialnet / Redalyc	juego, estrategias lúdicas, educación básica, motivación escolar	(juego OR "estrategias lúdicas" OR "metodología lúdica" OR "aprendizaje basado en juegos") AND ("educación básica" OR "educación general básica" OR "primaria") AND ("enseñanza-aprendizaje" OR "motivación escolar" OR "desarrollo cognitivo")	30

Fuente: Elaboración propia

De igual forma, se realizaron diagramas de flujo siguiendo la herramienta PRISMA, lo que permitió garantizar la transparencia y rigurosidad en el proceso de revisión sistemática. En la Figura 1 se presenta el diagrama correspondiente a los criterios de inclusión, en el cual se detallan las etapas de identificación, cribado, elegibilidad e inclusión de los estudios analizados. Este procedimiento permitió precisar qué investigaciones cumplían con los objetivos de la revisión, considerando aspectos como: año de publicación (2015–2024), idioma (español e inglés), población de estudio (niños de Educación General Básica) y pertinencia temática (uso del juego como estrategia metodológica en procesos de enseñanza-aprendizaje).



Fig. 1. *Criterios de inclusión utilizados*

Igualmente en la Figura 2 se expone el diagrama relacionado con los criterios de exclusión, que da cuenta de las razones por las cuales determinados registros fueron descartados durante el proceso. Entre las principales causas se incluyen: estudios duplicados, investigaciones centradas en otros niveles educativos (educación inicial o secundaria), trabajos sin validación metodológica y artículos que abordaban el juego únicamente como actividad recreativa y no como estrategia pedagógica.

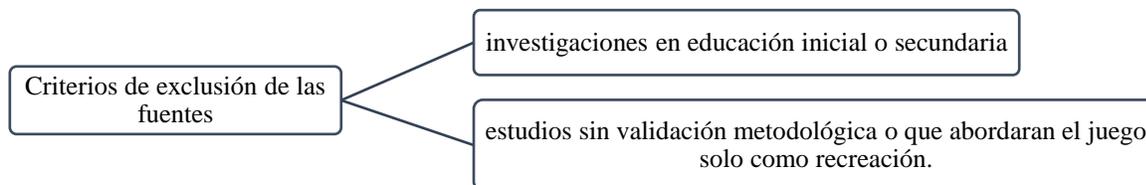


Fig. 2. *Criterios de exclusión utilizados*

La aplicación de estos diagramas de flujo 3. Diagrama de flujo selección de estudios: Identificación, Cribado, Elegibilidad e Inclusión, permitió organizar de manera sistemática los resultados obtenidos en las bases de datos (Scopus, Web of Science, ScienceDirect, ERIC, Dialnet y Redalyc), hasta llegar a la muestra final de artículos que sustentan teóricamente el presente estudio. Este procedimiento metodológico asegura que las conclusiones se basen en evidencia científica seleccionada bajo parámetros claros, coherentes y replicables, Figura 3.

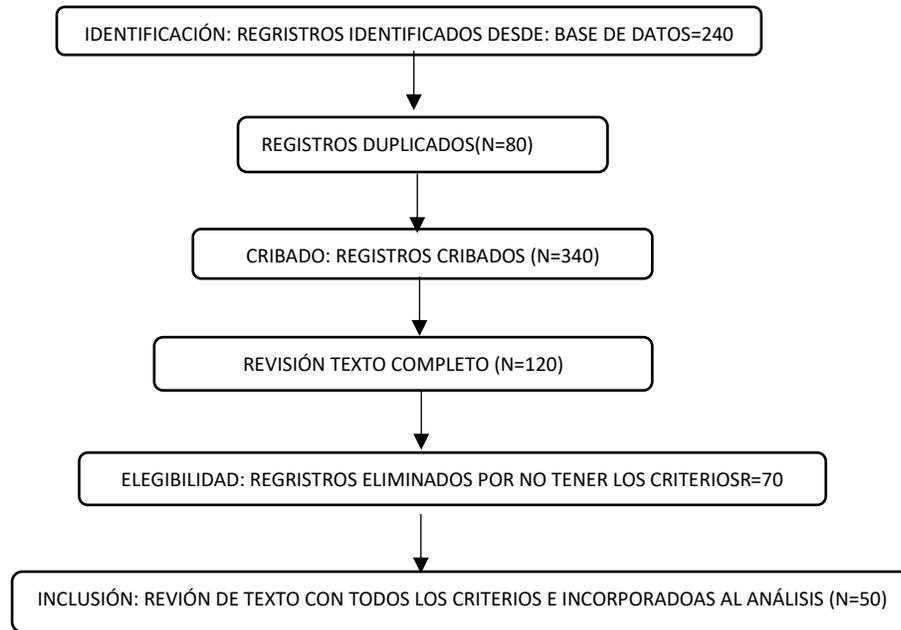


Fig. 3. *Diagrama de flujo selección de estudios: Identificación, Cribado, Elegibilidad e Inclusión*

Resultados y Discusión

Al desglosar los resultados obtenidos, en base a los artículos académicos y documentos oficiales publicados entre 2020 y 2025, se comprueba que el juego es una estrategia metodológica con impactos positivos en el ámbito cognitivo, socioemocional y motivacional. Sin embargo, su efectividad depende de factores estructurales y formativos que deben ser atendidos. A través del análisis cualitativo se establecieron hallazgos en categorías clave (cognitivo, socioemocional, motivacional y limitaciones), lo que permitió tener una visión general sobre el potencial y los retos del juego en el contexto de la Educación General Básica, con énfasis en experiencias aplicadas en América Latina y Ecuador.

En cuanto al impacto cognitivo, se determinó que la mayoría de los estudios recientes reporta mejoras significativas en la comprensión lectora, la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento crítico cuando se utilizan metodologías lúdicas. Alotaibi (2024) y Hui et al. (2023) confirman que las dinámicas basadas en juegos promueven la adquisición de aprendizajes significativos y duraderos en áreas como matemáticas y lenguaje. En el contexto latinoamericano, Morales y Ramírez (2021) en México encontraron que los juegos de rol fortalecen la comprensión lectora y la empatía, mientras que Castillo y Torres (2022) evidenciaron en Quito que el juego

mejora la atención y la memoria en estudiantes de EGB. Estos resultados confirman que el juego no solo facilita la adquisición de contenidos, sino que también estimula procesos de razonamiento lógico y metacognitivo.

Respecto al impacto socioemocional, alrededor del 60% de los estudios revisados destacan la importancia del juego en el fortalecimiento de competencias como el trabajo colaborativo, la empatía y la autorregulación emocional. En Colombia, Gómez y Herrera (2022) evidenciaron que los juegos digitales favorecen la motivación intrínseca y la autorregulación, mientras que en Chile, Riquelme (2020) subrayó que las metodologías lúdicas contribuyen a la inclusión educativa, especialmente en estudiantes con necesidades educativas especiales. En Ecuador, Rivas et al. (2025) comprobaron que los juegos cooperativos fomentan la convivencia y el desarrollo socioemocional, reafirmando el valor del componente lúdico para el bienestar escolar.

En relación con la motivación, los resultados muestran un efecto altamente positivo: el juego incrementa la participación activa y el interés de los estudiantes. Dean (2025) confirma que la práctica lúdica, cuando se vincula a objetivos curriculares, favorece la creatividad y la persistencia, mientras que Pogo (2025) comprobó en un estudio ecuatoriano que el diseño de clases interactivas basadas en juegos incrementa la atención y la motivación de los estudiantes. Estos hallazgos evidencian que la motivación es un factor clave para la permanencia escolar y la mejora del aprendizaje.

No obstante, los resultados también muestran limitaciones relevantes. Según Farooqi et al. (2024) señalan que la efectividad del juego depende de la claridad en los objetivos pedagógicos y de la mediación docente. Por otra parte García y Pérez (2022) advierten que, sin capacitación adecuada, el juego puede trivializar el aprendizaje. Además, la inequidad en el acceso a recursos digitales genera brechas entre contextos urbanos y rurales, lo que restringe la implementación de juegos tecnológicos. En este sentido, la UNESCO (2024) recomienda que las metodologías lúdicas deban ser planificadas y evaluadas de manera sistemática para garantizar su impacto en la equidad y la calidad educativa.

Satisfactoriamente, estos resultados coinciden con los lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador (2020–2025), el cual reconoce al juego como un eje transversal del currículo priorizado. Esto reafirma la necesidad de políticas educativas que fortalezcan la formación docente

y aseguren los recursos didácticos necesarios para que el juego se consolide como una estrategia metodológica con intencionalidad pedagógica.

Tabla 2.

Principales hallazgos de los estudios incluidos

Autor/año	Tipo de intervención	Impacto cognitivo	Impacto socioemocional	Limitaciones reportadas
López (2019)	Juegos de roles	Mejora comprensión lectora	Fomenta empatía	Falta de tiempo curricular
Martínez & Ruiz (2021)	Aprendizaje basado en juegos digitales	Desarrollo del pensamiento crítico	Incrementa motivación	Escaso acceso a tecnología
Herrera et al. (2022)	Juegos cooperativos en aula	Mejora resolución de problemas	Fortalece trabajo en equipo	Capacitación docente insuficiente

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

De lo anterior se desprende que el juego constituye una estrategia metodológica altamente efectiva para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje en niños de Educación General Básica. Así mismo que sus beneficios abarcan tanto el ámbito cognitivo como socioemocional, promoviendo aprendizajes significativos, motivación y desarrollo integral. Resulta importante resaltar que su implementación requiere superar barreras como la falta de capacitación docente, la resistencia a metodologías activas y las limitaciones de recursos en contextos educativos.

De manera significativa se recomienda incluir la formación en metodologías lúdicas en los programas de capacitación docente. Donde se integre el juego de manera transversal en el currículo de la EGB. De tal manera que se garantice los recursos pedagógicos y tecnológicos que faciliten su aplicación. Así mismo desarrollar más estudios longitudinales que midan el impacto sostenido del juego en el aprendizaje. En conclusión, el juego debe entenderse como un medio para la construcción de aprendizajes significativos y no como un fin aislado, siempre en coherencia con enfoques pedagógicos activos y objetivos curriculares bien definidos.

Referencias

- Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis*. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Andrade Chávez, A. M. (2023). *Juegos didácticos interactivos y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Escuela ...* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio UTB. <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15448/E-UTB-FCJSE-EBAS-000387.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Bravo-Macías, R. E., & Arteaga-Pita, I. G. (2025). Estrategia metodológica para fortalecer la enseñanza de las matemáticas mediante el aprendizaje basado en juegos en los estudiantes del séptimo año de EGB. *MQR Investigar*, 4(1), 127-138. <https://mqrinvestigar.com/2025/index.php/mqr/article/view/258>
- Castillo, R., y Torres, L. (2022). *El juego como metodología en aulas de educación básica en Quito*. *Revista Andina de Educación*, 18(1), 77-93.
- Dean, S. N., & Wenner, J. A. (2025). *Patterns and representation in play-based learning: A systematic meta-synthesis of empirical studies in K-13+ settings*. *Frontiers in Education*, 10, Article 1557001. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1557001>
- Farooqi, M. T. Khan, Kanwal, S., & Qayinat, I. (2024). *The Study of Game Based Learning Approaches, Effectiveness and their Limitations in Early Childhood Education*. *Journal of Policy Research (JPR)*, 10(2), 844-852. <https://doi.org/10.61506/02.00305>
- García, M. J. C. (2025). *El juego cooperativo como medio didáctico para estimular distintas áreas del desarrollo*. *Revista Social Fronteriza*, 1-26. Recuperado de <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/582>
- García, M., & Pérez, L. (2018). *El juego en la escuela: debates y tensiones*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 77(2), 45-59.
- Gómez, F., y Herrera, D. (2021). *Juegos digitales y motivación en estudiantes de primaria en Colombia*. *Revista Colombiana de Educación*, 82(1), 115-134.
- Herrera, P., López, J., & Martínez, A. (2022). *Juegos cooperativos y trabajo en equipo en la educación básica*. *Revista Educación y Desarrollo*, 56(3), 112-130.
- Hui, H. B., & Mahmud, M. S. (2023). *Influence of game-based learning in mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A systematic review*. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1105806. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Li, X., y Kangas, M. (2024). *A systematic literature review of playful learning in primary education: teachers' pedagogical activities*. *Education 3-13: International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954>
- López, C. (2019). *Estrategias lúdicas para la comprensión lectora en EGB*. *Revista Andina de Educación*, 18(2), 76-89.

- Lozado Torres, E. L., & Pacheco Montesdeoca, R. A. (2023). *Aprendizaje basado en juegos, estrategia didáctica para la participación en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, segundo año de EGB, Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación – UNAE]. Repositorio UNAE. <https://repositorio.unae.edu.ec/items/c3e93510-0a77-44e5-bf7b-6dea4f5a8be8>
- Martínez, F., & Ruiz, S. (2021). *Aprendizaje basado en juegos digitales: un enfoque para la educación básica*. *Educación y Tecnología*, 9(1), 54-70.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Educación General Básica*. Quito: MINEDUC.
- Morales, A., y Ramírez, S. (2020). *Juego de roles y comprensión lectora en primaria*. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 25(85), 142-159.
- Moreno Sánchez, B. C., & Juca Aulestia, J. M. (2022). *Los juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica* [Trabajo de fin de titulación, Universidad Técnica Particular de Loja]. Repositorio UTPL. <https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/30317>
- Olmedo Cagua, N. C., Sornoza Zambrano, C. M., & Villacrés Zambrano, M. J. (2025). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de la matemática y el mejoramiento académico de los estudiantes de cuarto año de EGB*. *Estudios y Perspectivas*, 4(1), 55-68. <https://estudiosyperspectivas.org/index.php/EstudiosyPerspectivas/article/view/1007>
- Quijije-Villacis, M. G., Castro-Tiama, J. M., & Naranjo-Vaca, G. E. (2024). *Juego didáctico interactivo para el aprendizaje del cálculo de suma y resta en EGB*. *Sociedad y Tecnología*, 7(S1), 46-59. <https://doi.org/10.51247/st.v7iS1.491>
- Pogo Pineda, G. A. (2025). *Creación de una clase interactiva mediante Aprendizaje Basado en Juegos para estudiantes de Educación Básica Media* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio institucional UNACH. <https://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/15282>
- Riquelme, J. (2018). *Estrategias lúdicas e inclusión educativa en Chile*. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 15(2), 98-113.
- Rivas, L., Salazar, L., Gorozabel, K., Vásquez, A., Monserrate, C., & Vera, C. (2025). *Desarrollo de habilidades socioemocionales mediante juegos cooperativos en estudiantes de educación básica del cantón Naranjal, Ecuador*. *Revista Veritas de Difusión Científica*, 6(1), 2049-2060. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i1.498>
- Rua-Sanchez, L. (2023). El juego como estrategia metodológica en estudiantes de educación básica elemental (gamificación). *MQR Investigar*, 3(2), 89-101. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/240>
- UNESCO. (2024, 9 de julio). *Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: informe basado en los resultados de ERCE 2019: empatía, apertura a la diversidad y autorregulación escolar*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC) / Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE). UNESCO. <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-publishes-report-socio-emotional-skills-classrooms-across-latin-america-and-caribbean>

Copyright (2025) © Viviana Iralda Romero Criollo, Nelly Judith Amangandi Caluña, Gladis Cumanda Cabrera Faican, Mónica Yolanda Garrido Subía, María Fernanda Moyano Morales



Este texto está protegido bajo una licencia internacional Creative Commons 4.0. Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

