

SSTSDS-Vol.4. N1. 079

## El juego como estrategia fundamental en la educación inicial

### *Play as a fundamental strategy in early childhood education*

#### **Autores:**

Maricela Basantes Moreano  
Unidad Educativa Isidro Ayora  
Ambato – Ecuador

[verito7687@hotmail.com](mailto:verito7687@hotmail.com)

<https://orcid.org/0009-0005-6174-5895>

Daysy Margoth Herrera Lasluisa  
Investigadora independiente  
Latacunga – Ecuador

[daysy.herrera.las@gmail.com](mailto:daysy.herrera.las@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0006-2186-7377>

María Norma Albán Yanchapanta  
Unidad Educativa Gonzalo Pizarro  
Cotopaxi – Ecuador

[albannorma87@gmail.com](mailto:albannorma87@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0008-5487-8528>

Águeda Lucía Chicaiza Chiluiza  
Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez  
Ambato – Ecuador

[agueda.chicaiza@educacion.gob.ec](mailto:agueda.chicaiza@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0003-7775-2913>

Rosy Moya Soria  
Investigadora independiente  
Píllaro – Ecuador

[rosymoyasoria@yahoo.es](mailto:rosymoyasoria@yahoo.es)

<https://orcid.org/0009-0006-5516-6595>

**Autor de correspondencia:** *Maricela Basantes Moreano*, [verito7687@hotmail.com](mailto:verito7687@hotmail.com)

**Recepción:** 28-abril-2026

**Aceptación:** 03-junio-2026

**Publicación:** 07-julio-2026



**Cómo citar este artículo:**

Basantes Moreano, M., Herrera Lasluisa, D. M., Albán Yanchapanta, M. N., Chicaiza Chiluisa, Águeda L., & Moya Soria, R. (2026). El juego como estrategia fundamental en la educación inicial. *Sage Sphere of Technology, Sciences, Discoveries And Society*, 4(1), 1-29. <https://doi.org/10.63688/654yts07>

© 2026; Los autores. Este es un artículo en acceso abierto, distribuido bajo los términos de una licencia Creative Commons (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>) que permite el uso, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que la obra original sea correctamente citada.



### RESUMEN

El presente estudio analiza el juego como una estrategia pedagógica fundamental en la educación inicial y su impacto en el desarrollo integral de los niños. A través de una revisión sistemática de literatura científica publicada entre 2020 y 2026, se identifican los principales aportes del aprendizaje basado en el juego en las dimensiones cognitiva, socioemocional, motriz y comunicativa. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo descriptivo-analítico, siguiendo las directrices PRISMA, con la selección de 18 estudios provenientes de bases de datos indexadas. Los resultados evidencian que el juego favorece la motivación, la participación activa, la creatividad y el desarrollo de funciones ejecutivas como la atención, la memoria y la autorregulación. Asimismo, se destaca el rol del docente como mediador en la planificación de experiencias lúdicas significativas. Sin embargo, se identifican desafíos como la limitada formación docente y la escasez de recursos didácticos. Se concluye que el juego es esencial para una educación inicial de calidad.

**Palabras clave:** juego, educación inicial, aprendizaje basado en el juego, desarrollo infantil, revisión sistemática.

### ABSTRACT

This study analyzes play as a fundamental pedagogical strategy in early childhood education and its impact on the integral development of children. Through a systematic review of scientific literature published between 2020 and 2026, the main contributions of play-based learning in the cognitive, socio-emotional, motor and communicative dimensions are identified. The research was developed under a qualitative descriptive-analytical approach, following the PRISMA guidelines, with the selection of 18 studies from indexed databases. The results show that play favors motivation, active participation, creativity and the development of executive functions such as attention, memory and self-regulation. Likewise, the role of the teacher as a mediator in the planning of meaningful play experiences is highlighted. However, challenges such as limited teacher training and the scarcity of teaching resources are identified. It is concluded that play is essential for quality early education.

**Keywords:** play, early education, play-based learning, child development, systematic review.



## 1. INTRODUCCIÓN

El juego constituye una de las estrategias pedagógicas más relevantes en la educación inicial debido a su contribución al desarrollo integral de los niños en las dimensiones cognitiva, socioemocional, motriz y comunicativa. Desde una perspectiva educativa, el juego trasciende el carácter recreativo para convertirse en una herramienta metodológica que favorece la construcción activa del conocimiento, el desarrollo de habilidades sociales y la adquisición de competencias fundamentales durante los primeros años de vida. En este sentido, las experiencias lúdicas permiten que los niños exploren su entorno, desarrollen la creatividad, fortalezcan el pensamiento crítico y construyan aprendizajes significativos mediante la interacción con sus pares y con el ambiente educativo. En particular, el juego simbólico ofrece oportunidades para la representación de roles, la imaginación y la interacción social, aunque sus efectos dependen de la calidad de las experiencias y del contexto pedagógico en el que se desarrollan (Lillard et al., 2013; Zosh et al., 2017; Yogman et al., 2018).

La educación inicial representa una etapa decisiva para el desarrollo humano, ya que durante este periodo se establecen las bases del aprendizaje futuro y del desarrollo cerebral. Diversas investigaciones en neuroeducación han demostrado que los ambientes de aprendizaje enriquecidos mediante actividades lúdicas estimulan la plasticidad cerebral, fortalecen las funciones ejecutivas y favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, la atención y la autorregulación emocional. En consecuencia, el juego se reconoce como un componente esencial para promover un aprendizaje activo, participativo y centrado en las necesidades e intereses de los niños. Además, el desarrollo de funciones ejecutivas, como la atención, la memoria de trabajo y la autorregulación, requiere experiencias educativas intencionales y adaptadas a las características evolutivas de la infancia (Whitebread et al., 2017; Center on the Developing Child at Harvard University, 2014; Diamond & Ling, 2016).

En los últimos años, la evidencia científica ha reforzado la importancia del aprendizaje basado en el juego (*play-based learning*) como una estrategia que incrementa la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso educativo. A diferencia de los métodos tradicionales centrados en la transmisión de contenidos, las metodologías lúdicas favorecen el aprendizaje experiencial, la resolución de problemas, la cooperación y el desarrollo de competencias del siglo XXI, como la creatividad, la



comunicación y el pensamiento crítico. Asimismo, el docente asume un rol de mediador que diseña experiencias pedagógicas capaces de integrar el juego con los objetivos curriculares establecidos para la educación infantil. Esta mediación permite orientar el juego sin eliminar la iniciativa, la exploración ni la participación activa de los niños, especialmente mediante estrategias de juego guiado (Weisberg et al., 2013; Zosh et al., 2017; Hirsh-Pasek et al., 2020).

La transformación de los sistemas educativos y los desafíos surgidos después de la pandemia por COVID-19 han impulsado la necesidad de fortalecer metodologías activas que favorezcan el bienestar integral de los niños y reduzcan las brechas de aprendizaje. En este contexto, organismos internacionales como la UNESCO y UNICEF destacan que el juego constituye una estrategia clave para promover la recuperación educativa, el desarrollo socioemocional y la inclusión, especialmente durante la primera infancia. Además, el uso de recursos didácticos innovadores y ambientes de aprendizaje flexibles ha permitido ampliar las oportunidades para integrar actividades lúdicas tanto en contextos presenciales como híbridos (UNESCO, 2021; UNICEF, 2018).

No obstante, la literatura científica también evidencia diversos desafíos para la implementación efectiva del juego como estrategia pedagógica. Entre ellos se encuentran la limitada formación docente en metodologías lúdicas, la presión por priorizar contenidos académicos desde edades tempranas, la insuficiencia de recursos didácticos y las diferencias existentes entre contextos educativos. Asimismo, persisten discrepancias respecto a las estrategias más efectivas para integrar el juego dentro del currículo sin afectar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, lo que evidencia la necesidad de continuar desarrollando investigaciones que analicen sus beneficios desde diferentes enfoques pedagógicos y realidades educativas (Parker & Thomsen, 2019; Hirsh-Pasek et al., 2020).

En este sentido, analizar el juego como estrategia fundamental en la educación inicial resulta indispensable para comprender su contribución al desarrollo integral de los niños y al fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ello, el presente trabajo tiene como objetivo analizar la evidencia científica publicada sobre el juego como estrategia pedagógica en la educación inicial mediante una revisión sistemática de la literatura, identificando sus principales fundamentos teóricos, beneficios educativos,



## 2. Marco teórico

El juego constituye una metodología activa que favorece el aprendizaje integral durante la primera infancia al permitir que los niños construyan conocimientos a partir de la exploración, la experimentación y la interacción con su entorno. En la actualidad, la pedagogía basada en el juego ha cobrado mayor relevancia porque promueve procesos de aprendizaje centrados en el estudiante, respetando sus intereses, necesidades y ritmos de desarrollo. Asimismo, esta metodología fortalece la participación infantil y genera experiencias educativas significativas que contribuyen al desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales (Hesterman & Targowska, 2020).

Uno de los principales aportes del juego en la educación inicial radica en la posibilidad de integrar el aprendizaje con procesos permanentes de evaluación. La evaluación dentro de actividades lúdicas permite que el docente observe el progreso de los estudiantes en situaciones reales de interacción, identificando fortalezas y necesidades de aprendizaje sin interrumpir el desarrollo natural de las experiencias pedagógicas. De esta manera, la evaluación deja de ser un proceso exclusivamente sumativo para convertirse en un mecanismo continuo de acompañamiento educativo (DeLuca et al., 2020).

La incorporación del juego en los procesos educativos también favorece el desarrollo de habilidades relacionadas con la creatividad, la comunicación y la resolución de problemas. Los niños construyen conocimientos cuando participan activamente en actividades que les permiten experimentar, formular hipótesis y encontrar soluciones mediante la interacción con materiales y compañeros. Este proceso fortalece el pensamiento autónomo y promueve aprendizajes con mayor significado para la vida cotidiana (Taylor & Boyer, 2020).

En los últimos años, el concepto de juego ha evolucionado como consecuencia del avance de las tecnologías digitales. Actualmente, las experiencias lúdicas integran recursos físicos y digitales que amplían las oportunidades de aprendizaje sin perder el protagonismo del niño. Esta convergencia favorece nuevas formas de exploración, creatividad y comunicación, permitiendo desarrollar competencias acordes con las demandas educativas contemporáneas (Edwards et al., 2020).

El aprendizaje mediante el juego requiere que el docente asuma un papel de mediador, planificando experiencias pedagógicas que estimulen la curiosidad, la investigación y el



descubrimiento. La calidad de las actividades lúdicas depende en gran medida de la capacidad del educador para organizar ambientes de aprendizaje flexibles, donde los niños participen activamente en la construcción del conocimiento y desarrollen habilidades para el trabajo colaborativo y la toma de decisiones (Wallace & Hesterman, 2021).

La educación inicial busca favorecer el desarrollo integral de los niños mediante experiencias que respondan a sus características evolutivas. En este contexto, el juego constituye una estrategia que fortalece la autonomía, la socialización y la capacidad de adaptación al entorno escolar. Además, permite desarrollar habilidades relacionadas con la autorregulación, el respeto por las normas y la convivencia, aspectos esenciales para la formación de ciudadanos participativos desde edades tempranas (Lowrie & Larkin, 2020).

Otro aspecto relevante corresponde a las concepciones que poseen los docentes sobre el juego. Diversas investigaciones evidencian que las percepciones del profesorado influyen directamente en la forma como se implementan las actividades lúdicas dentro del aula. Cuando los docentes reconocen el valor pedagógico del juego, diseñan experiencias de aprendizaje más participativas, mientras que una visión limitada conduce a reducir el juego únicamente a espacios recreativos desvinculados del currículo (Parker et al., 2020).

Finalmente, la evidencia científica coincide en que la incorporación sistemática del juego dentro de la educación inicial favorece una enseñanza más inclusiva, dinámica y significativa. La planificación de experiencias lúdicas contribuye al desarrollo de competencias cognitivas, comunicativas y socioemocionales, fortaleciendo la calidad de los procesos educativos y respondiendo a las necesidades de aprendizaje de la infancia en contextos diversos (Taylor & Boyer, 2020; Edwards et al., 2020).

### 3. Metodología

El presente estudio se desarrolló mediante una revisión sistemática de la literatura científica, con el propósito de analizar la evidencia disponible sobre el juego como estrategia fundamental en la educación inicial. Esta metodología permitió identificar, recopilar, evaluar y sintetizar de manera rigurosa los hallazgos reportados en investigaciones recientes, favoreciendo la integración crítica del conocimiento existente sobre las variables de estudio. Asimismo, se adoptó un enfoque cualitativo de carácter descriptivo-analítico, orientado a interpretar la evidencia científica publicada y establecer tendencias, aportes y vacíos de



investigación (Snyder, 2019; Xiao & Watson, 2019; Booth et al., 2021; Paul & Criado, 2020; Page et al., 2021; Aromataris & Munn, 2020; Grant & Booth, 2009; Kitchenham & Charters, 2007).

La búsqueda bibliográfica se realizó en bases de datos académicas de reconocido prestigio científico, entre ellas Scopus, Web of Science, ERIC, ScienceDirect, SpringerLink, Taylor & Francis Online, Dialnet y Google Scholar, debido a su amplia cobertura de investigaciones relacionadas con educación inicial, pedagogía infantil, aprendizaje basado en el juego y desarrollo infantil.

Tabla 1

Bases de datos usadas.

| Base de datos           | Registros identificados |
|-------------------------|-------------------------|
| Scopus                  | 14                      |
| Web of Science          | 13                      |
| ERIC                    | 12                      |
| ScienceDirect           | 14                      |
| SpringerLink            | 13                      |
| Taylor & Francis Online | 12                      |
| Dialnet                 | 16                      |
| Google Scholar          | 18                      |
| Total                   | 112                     |

**Nota.** En total, se recuperaron 112 registros: Scopus (n = 14), Web of Science (n = 13), ERIC (n = 12), ScienceDirect (n = 14), SpringerLink (n = 13), Taylor & Francis Online (n = 12), Dialnet (n = 16) y Google Scholar (n = 18).

Posteriormente, se eliminaron 22 registros duplicados, quedando 90 documentos para la fase de cribado. Tras la revisión de títulos y resúmenes, se excluyeron 52 registros por no cumplir con los criterios de inclusión. Se evaluaron 38 artículos a texto completo, de los cuales 20 fueron excluidos por no cumplir los criterios establecidos. Finalmente, se incluyeron 18 estudios en la revisión sistemática.



La estrategia de búsqueda se estructuró mediante palabras clave en español e inglés combinadas con los operadores booleanos AND y OR. Entre los principales términos utilizados se incluyeron: *"play-based learning"*, *"play in early childhood"*, *"educational play"*, *"early childhood education"*, *"learning through play"*, *"juego"*, *"educación inicial"*, *"aprendizaje basado en el juego"* y *"desarrollo infantil"*. Las ecuaciones de búsqueda fueron adaptadas a la sintaxis específica de cada base de datos para optimizar la recuperación de estudios relevantes.

### **Ecuaciones de búsqueda**

Con el propósito de garantizar una búsqueda sistemática y reproducible, se formularon ecuaciones específicas para cada base de datos.

Scopus y Web of Science

("play-based learning" OR "learning through play") AND ("early childhood education" OR preschool)

ERIC y ScienceDirect

("educational play") AND ("early childhood education") AND ("child development")

SpringerLink

("play-based learning") AND ("early childhood") AND ("education")

Google Scholar

"play-based learning" "early childhood education" "learning through play"

Asimismo, se realizaron búsquedas complementarias en español mediante la ecuación:

"juego" AND "educación inicial"

Las ecuaciones fueron ajustadas según los criterios de búsqueda de cada base de datos con el fin de maximizar la recuperación de literatura científica pertinente y minimizar la omisión de estudios relevantes.

La búsqueda y selección de estudios empíricos y revisiones sistemáticas se limitó a publicaciones comprendidas entre 2020 y 2026, periodo que concentra un importante crecimiento de investigaciones relacionadas con el aprendizaje basado en el juego, el desarrollo infantil y las metodologías activas en educación inicial.

Los criterios de inclusión contemplaron artículos científicos publicados en revistas indexadas, investigaciones revisadas por pares, estudios empíricos y revisiones sistemáticas



relacionados directamente con el juego y la educación inicial. Asimismo, se incluyeron publicaciones disponibles en texto completo, redactadas en español o inglés y publicadas entre 2020 y 2026. Se priorizaron estudios que contaran con DOI o información bibliográfica verificable.

Los criterios de exclusión comprendieron documentos duplicados, tesis, libros, capítulos de libros, memorias de congresos, investigaciones fuera del periodo establecido y estudios que abordaran variables diferentes al juego y la educación inicial.

De manera complementaria, se incorporaron fuentes seminales publicadas antes de 2020 y documentos técnicos de organismos internacionales, debido a su relevancia para sustentar el marco teórico, metodológico y conceptual de la investigación. Estas referencias complementarias no formaron parte de la muestra final de estudios analizados, sino que se utilizaron como apoyo para contextualizar los fundamentos del juego, la revisión sistemática y las directrices metodológicas empleadas. En los casos de informes institucionales, manuales metodológicos o documentos académicos sin DOI, se incluyeron enlaces oficiales o datos bibliográficos completos, según su disponibilidad

#### Proceso de selección de los estudios

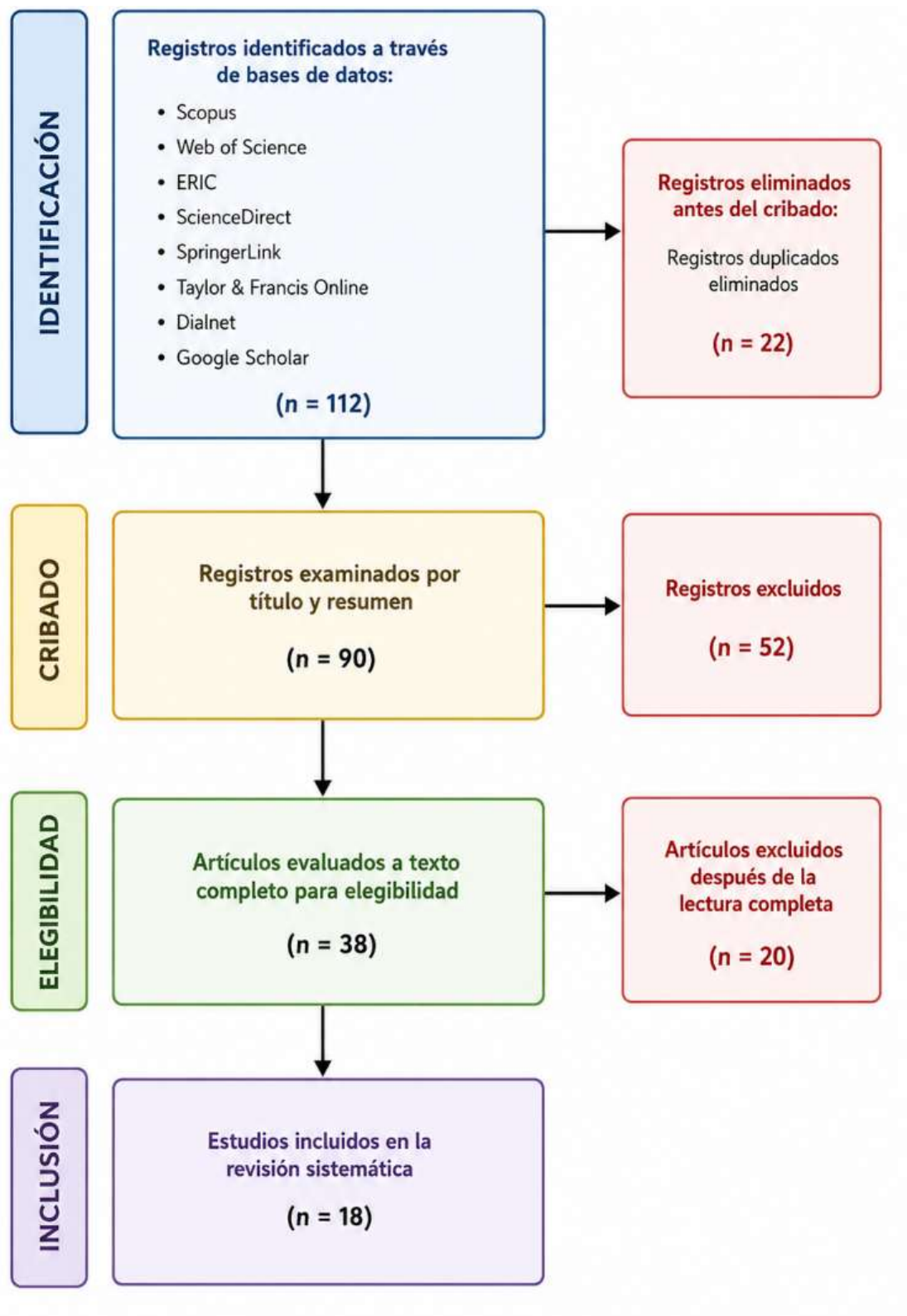
El proceso de selección siguió las directrices establecidas por la declaración PRISMA 2020, propuesta por Page et al. (2021), la cual permite organizar de forma transparente las etapas de identificación, cribado, elegibilidad e inclusión de los estudios seleccionados para la revisión sistemática.

En una primera fase se identificaron los registros mediante las bases de datos seleccionadas. Posteriormente, se eliminaron los documentos duplicados y se revisaron los títulos y resúmenes para verificar su pertinencia. Finalmente, se analizaron los textos completos de los estudios preseleccionados, aplicando los criterios de inclusión y exclusión hasta obtener la muestra definitiva para el análisis.

#### **Figura 1.**

*Diagrama de flujo PRISMA 2020*





*Nota.* Adaptado de la declaración PRISMA 2020 (Page et al., 2021).



4. RESULTADOS

El análisis de los 18 estudios científicos seleccionados permitió identificar las principales tendencias, enfoques y aportes relacionados con el juego como estrategia fundamental en la educación inicial. A partir de la revisión sistemática, los artículos fueron organizados en cinco categorías temáticas: fundamentos del juego en la educación inicial, juego y desarrollo integral infantil, aprendizaje basado en el juego, rol del docente en la implementación de estrategias lúdicas y desafíos para fortalecer el juego en la educación inicial. Esta clasificación permitió comprender el estado actual del conocimiento e identificar oportunidades para fortalecer las prácticas pedagógicas en los primeros años de escolaridad.

Tabla 2.

Fundamentos y condiciones para el aprendizaje basado en el juego

| Autor/año                    | Objetivo                                                                                                          | Diseño/metodología                                   | Muestra o contexto                                                                                              | Hallazgos principales                                                                                                                                                              | Aporte para esta revisión                                                                                                      |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hesterman y Targowska (2020) | Explorar las experiencias y percepciones de educadores sobre la implementación de pedagogías basadas en el juego. | Estudio cualitativo; entrevistas y encuesta abierta. | Cuatro docentes de aprendizaje basado en el juego y 40 educadores de educación inicial en Australia Occidental. | Se identificaron tensiones entre el valor pedagógico del juego y la disminución de oportunidades para aplicarlo; también se reconocieron barreras y facilitadores institucionales. | Sustenta que las concepciones docentes y las condiciones institucionales influyen directamente en la implementación del juego. |
| Taylor y                     | Analizar los fundamentos, beneficios y                                                                            | Revisión narrativa de literatura y                   | Literatura científica y experiencias                                                                            | El aprendizaje basado en el juego favorece el                                                                                                                                      | Aporta fundamentos conceptuales                                                                                                |



|                                 |                                                                                                                                                        |                                                                                                                                           |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Boyer<br>(2020)                 | posibilidades de<br>aplicación del<br>aprendizaje<br>basado en el<br>juego en<br>kindergarten.                                                         | análisis<br>conceptual.                                                                                                                   | de aula en<br>educación<br>inicial.                                                                                                  | desarrollo<br>académico, social<br>y emocional<br>cuando se articula<br>con prácticas<br>apropiadas para<br>la edad y<br>mediación<br>docente.                    | para relacionar<br>el juego con el<br>aprendizaje<br>significativo.                                                                                                      |
| Edwards<br>et al.<br>(2020)     | Identificar las<br>características<br>del juego<br>convergente en<br>educación<br>inicial.                                                             | Análisis<br>cualitativo de<br>diez episodios<br>de juego<br>obtenidos de<br>casos docentes,<br>dentro de un<br>estudio de<br>cuatro años. | Casos de<br>docentes y<br>contextos de<br>educación y<br>cuidado<br>infantil.                                                        | Se identificaron<br>tres características<br>del juego<br>convergente:<br>multimodal,<br>global-local y<br>tradicional-digital.                                    | Explica cómo<br>el juego<br>puede integrar<br>recursos<br>físicos,<br>digitales y<br>culturales en<br>la educación<br>inicial.                                           |
| Lowrie<br>y<br>Larkin<br>(2020) | Proponer y<br>analizar la<br>heurística<br>Experience,<br>Represent,<br>Apply (ERA)<br>para integrar<br>tecnologías<br>digitales en<br>experiencias de | Desarrollo y<br>análisis de<br>una propuesta<br>pedagógica<br>aplicada en el<br>proyecto<br>Early<br>Learning<br>STEM<br>Australia.       | Educadores y<br>niños en el<br>año previo a la<br>escolaridad<br>formal, en<br>contextos de<br>educación<br>inicial en<br>Australia. | Se identificaron<br>barreras<br>relacionadas con<br>la presión<br>académica,<br>escasa<br>formación,<br>recursos<br>limitados y<br>diferencias entre<br>contextos | Aporta criterios<br>para integrar<br>recursos<br>digitales y<br>actividades<br>STEM sin<br>perder el<br>carácter activo,<br>exploratorio y<br>lúdico del<br>aprendizaje. |



aprendizaje  
temprano.

escolares y de  
cuidado infantil.

**Nota.** La tabla sintetiza estudios que abordan el juego como fundamento pedagógico, el aprendizaje significativo, las modalidades contemporáneas del juego y la integración de recursos digitales en educación inicial. Elaboración propia a partir de Hesterman y Targowska (2020), Taylor y Boyer (2020), Edwards et al. (2020) y Lowrie y Larkin (2020)

**Tabla 3.**

*Juego y desarrollo integral infantil*

| Autor/año            | Objetivo del estudio                                                                              | Diseño / metodología                                                                  | Muestra o contexto                                                              | Hallazgos principales                                                                                                        | Aporte para esta revisión                                        |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| DeLuca et al. (2020) | Examinar cómo los docentes integran la evaluación en contextos de aprendizaje basado en el juego. | Estudio empírico de enfoque cualitativo sobre concepciones y prácticas de evaluación. | Veinte aulas de kindergarten seleccionadas intencionalmente en Ontario, Canadá. | La observación, documentación pedagógica y retroalimentación permiten evaluar el progreso infantil sin interrumpir el juego. | Sustenta la evaluación formativa dentro de experiencias lúdicas. |
| Gibb et al. (2021)   | Evaluar un programa de juego dirigido para fortalecer                                             | Intervención pretest-postest mediante el programa                                     | Niños de 3 a 5 años en educación preescolar;                                    | Se observaron mejoras en funciones ejecutivas, lenguaje y                                                                    | Evidencia que el juego dirigido puede fortalecer atención,       |



| Autor/año          | Objetivo del estudio                                                                                                      | Diseño / metodología                                                                               | Muestra o contexto                                                                            | Hallazgos principales                                                                                                                             | Aporte para esta revisión                                                                   |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
|                    | funciones ejecutivas en niños preescolares .                                                                              | <i>Building Brains and Futures.</i>                                                                | piloto inicial con 30 participantes.                                                          | habilidades motoras tras la aplicación de actividades lúdicas estructuradas.                                                                      | memoria y autorregulación .                                                                 |
| Hyun et al. (2021) | Analizar las creencias de padres inmigrantes chinos acerca del juego infantil y su relación con las habilidades sociales. | Estudio de métodos mixtos: validación de escala y análisis cualitativo de percepciones parentales. | Familias inmigrantes chinas con hijos matriculados en programas Head Start de Estados Unidos. | Los padres reconocieron beneficios sociales y de aprendizaje del juego, aunque manifestaron preocupación por las exigencias académicas tempranas. | Aporta una mirada sociocultural sobre el valor del juego y el desarrollo socioemocional .   |
| Gold et al. (2021) | Examinar la relación entre el juego constructivo, las habilidades matemáticas y el                                        | Estudio observacional y correlacional.                                                             | 110 niños preescolares de Estados Unidos, incluidos niños con y sin discapacidad.             | El juego de ingeniería con bloques se relacionó con mejores habilidades de rotación espacial y geometría.                                         | Demuestra la contribución de los materiales constructivos al pensamiento lógico y espacial. |



| Autor/año | Objetivo del estudio  | Diseño / metodología | Muestra o contexto | Hallazgos principales | Aporte para esta revisión |
|-----------|-----------------------|----------------------|--------------------|-----------------------|---------------------------|
|           | pensamiento espacial. |                      |                    |                       |                           |

Nota. La tabla reúne estudios que relacionan el juego con el desarrollo cognitivo, socioemocional, espacial y de las funciones ejecutivas, así como con la evaluación formativa en educación inicial. Elaboración propia a partir de DeLuca et al. (2020), Gibb et al. (2021), Hyun et al. (2021) y Gold et al. (2021).

Tabla 4.

*Aprendizaje basado en el juego, ciencias y autorregulación*

| Autor/año                   | Objetivo del estudio                                                                                | Diseño / metodología                                                  | Muestra o contexto                                                         | Hallazgos principales                                                                                                       | Aporte para esta revisión                                                      |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Vidal Carulla et al. (2021) | Analizar el desarrollo de funciones ejecutivas durante actividades científicas basadas en el juego. | Intervención longitudinal; experimento educativo y etnografía visual. | Niños de educación preescolar durante actividades científicas lúdicas.     | El control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva se desarrollaron de manera articulada durante la exploración científica. | Relaciona el juego, las ciencias y el fortalecimiento de funciones ejecutivas. |
| Sukhikh et al. (2022)       | Examinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de funciones ejecutivas durante la       | Estudio experimental con evaluación antes y después de                | Niños de educación inicial participantes en actividades de juego de roles. | La participación adulta y la organización del juego de roles influyeron en el desarrollo                                    | Resalta el valor del juego simbólico guiado como recurso pedagógico.           |



| Autor/año               | Objetivo del estudio                                                                                               | Diseño / metodología                                           | Muestra o contexto                                                                                   | Hallazgos principales                                                                                                                                     | Aporte para esta revisión                                                                                 |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Panesi y Ferlino (2023) | primera infancia.                                                                                                  | la intervención.                                               |                                                                                                      | de la autorregulación y las funciones ejecutivas.                                                                                                         |                                                                                                           |
|                         | Evaluar un programa lúdico digital-analógico para mejorar funciones ejecutivas y disminuir síntomas de inatención. | Estudio piloto de intervención con evaluación pretest-postest. | Niños preescolares participantes en actividades con aplicaciones educativas y materiales analógicos. | Se observaron mejoras en varias funciones ejecutivas y disminución de indicadores vinculados con dificultades atencionales.                               | Muestra que la combinación de recursos digitales y materiales físicos puede favorecer la autorregulación. |
|                         |                                                                                                                    |                                                                |                                                                                                      | El currículo lúdico produjo mejoras significativas en habilidades matemáticas tempranas, aunque no se registraron diferencias relevantes en vocabulario y |                                                                                                           |
| Størksen et al. (2023)  | Evaluar los efectos de un currículo de aprendizaje lúdico sobre el desarrollo infantil.                            | Ensayo controlado aleatorizado.                                | 96 centros de educación infantil y 1.313 niños en Noruega.                                           | mejoras en habilidades matemáticas tempranas, aunque no se registraron diferencias relevantes en vocabulario y                                            | Aporta evidencia experimental sobre los efectos del aprendizaje lúdico estructurado.                      |



| Autor/año          | Objetivo del estudio                                                                                                          | Diseño / metodología  | Muestra o contexto                                                 | Hallazgos principales                                                                                                                                      | Aporte para esta revisión                                                           |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Muir et al. (2023) | Identificar las características de intervenciones preescolares dirigidas a fortalecer autorregulación y funciones ejecutivas. | Revisión sistemática. | 85 estudios de intervenciones aplicadas en contextos preescolares. | memoria de trabajo.<br><br>Las intervenciones más efectivas incorporan participación activa, mediación adulta, práctica frecuente y ambientes organizados. | Aporta criterios para diseñar experiencias lúdicas orientadas a la autorregulación. |

**Nota.** La tabla reúne estudios sobre aprendizaje basado en el juego, exploración científica, desarrollo de funciones ejecutivas y pensamiento lógico-espacial. Elaboración propia a partir de Vidal Carulla et al. (2021), Sankalaite et al. (2021) y Gold et al. (2021).

**Tabla 5**

*Mediación docente, inclusión y ambientes pedagógicos*

| Autor/año                     | Objetivo del estudio                                                               | Diseño / metodología                                           | Muestra o contexto                                          | Hallazgos principales                                                              | Aporte para esta revisión                                                |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Wallace y de Hesterman (2021) | Analizar percepciones de educadores sobre oportunidades, barreras y facilitadores. | Estudio mediante cuestionario electrónico autoadministrado y . | 204 educadores de primera infancia en Australia Occidental. | Se identificaron barreras relacionadas con presión académica, recursos limitados y | Sustenta la importancia de fortalecer capacidades docentes y condiciones |



| Autor/año                | Objetivo del estudio                                                                                                          | Diseño / metodología                                                 | Muestra o contexto                                 | Hallazgos principales                                                                                                                | Aporte para esta revisión                                                     |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Sankalaite et al. (2021) | del aprendizaje basado en el juego.                                                                                           |                                                                      |                                                    | necesidad de formación docente.                                                                                                      | de institucionales .                                                          |
|                          | Examinar cómo las interacciones docente-estudiante favorecen funciones ejecutivas y autorregulación .                         | Revisión sistemática de estudios de educación preescolar y primaria. | de Dieciocho en estudios incluidos en la revisión. | Las interacciones de calidad, el apoyo emocional y la organización del aula se asociaron con mejores resultados en autorregulación . | Reafirma el papel mediador del docente durante experiencias lúdicas.          |
|                          | Sintetizar evidencia sobre intervenciones basadas en el juego para fortalecer funciones ejecutivas en niños con discapacidad. |                                                                      | Treinta estudios seleccionados                     | Veintisiete estudios reportaron mejoras en autorregulación, memoria de trabajo, control inhibitorio o flexibilidad cognitiva.        | Aporta evidencia sobre el potencial de incluso de las intervenciones lúdicas. |
|                          | Wardhani y Widjayatri (2025)                                                                                                  | Revisión sistemática guiada por PRISMA 2020.                         | estudios seleccionados                             | mejoras en autorregulación, memoria de trabajo, control inhibitorio o flexibilidad cognitiva.                                        | en sobre el potencial de incluso de las intervenciones lúdicas.               |
| Young et al. (2024)      | Analizar la participación cualitativa                                                                                         | Estudio cualitativo                                                  | Cuatro docentes                                    | La intervención docente puede                                                                                                        | Orienta la mediación                                                          |



| Autor/año                  | Objetivo del estudio                                                                                                           | Diseño / metodología                                                  | Muestra o contexto                                                                          | Hallazgos principales                                                                                                            | Aporte para esta revisión                                                                            |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                            | docente durante el juego dramático infantil.                                                                                   | basado en grabaciones de entrevistas y observación.                   | en participantes en y experiencias semanales de juego no dramático en Melbourne, Australia. | enriquecer el juego, aunque requiere para dramático. no limitar la iniciativa infantil.                                          | el docente en actividades de juego para dramático.                                                   |
| Violant-Holz et al. (2023) | Analizar patrones de acción pedagógica de docentes durante actividades orientadas a promover hábitos saludables en preescolar. | Estudio mixto con análisis de observaciones y registros fotográficos. | Dieciséis docentes y 328 niños de 3 a 6 años de edad en cuatro escuelas de Barcelona.       | La organización del espacio, los materiales y la participación de docente influyeron en las oportunidades de aprendizaje lúdico. | Aporta elementos sobre la organización del ambiente, estrategias lúdicas y acción pedagógica docente |

**Nota:** La tabla presenta estudios relacionados con la mediación docente, las interacciones pedagógicas, la organización del ambiente y la inclusión en experiencias lúdicas de educación inicial. Elaboración propia a partir de Wallace y Hesterman (2021), Sankalaite et al. (2021), Wardhani y Widjayatri (2025), Young et al. (2024) y Violant-Holz et al. (2023).

Tabla 6

*Documentos técnicos y de política educativa complementarios*



| Autor/año     | Objetivo documento                                                                                         | del Tipo documento                             | de Contexto                                            | Aporte principal                                                                                     | Uso en la revisión                                                                                      |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| OECD (2023)   | Presentar indicadores comparativos sobre calidad, acceso y políticas educativas.                           | Informe estadístico y de política educativa.   | Sistemas educativos de países miembros y asociados.    | Proporciona información sobre desafíos de calidad educativa, equidad y condiciones de enseñanza.     | Se utiliza para contextualizar los desafíos de la educación inicial; no integra la muestra de estudios. |
| UNESCO (2021) | Proponer orientaciones para transformar los sistemas educativos hacia modelos inclusivos y participativos. | Documento internacional de política educativa. | Educación global.                                      | Destaca la necesidad de prácticas pedagógicas centradas en el estudiante, inclusivas y democráticas. | Se utiliza como respaldo contextual para la discusión y recomendaciones educativas.                     |
| UNICEF (2018) | Orientar la incorporación del aprendizaje mediante el juego en programas de educación inicial.             | Guía técnica institucional.                    | Programas de atención y educación de primera infancia. | Reconoce el juego como estrategia para favorecer bienestar, participación y aprendizaje integral.    | Se utiliza como apoyo conceptual y técnico; no integra la muestra de estudios.                          |

**Nota.** La tabla presenta documentos técnicos y de política educativa utilizados para contextualizar los desafíos de la educación inicial, la inclusión, la formación docente y la integración del juego en el currículo. Estos documentos no se contabilizaron como



parte de los 18 estudios académicos seleccionados. Elaboración propia a partir de OECD (2023), UNESCO (2021) y UNICEF (2018).

### **Síntesis de los resultados**

En conjunto, la revisión sistemática de los 18 estudios científicos evidencia que el juego constituye una estrategia pedagógica fundamental para la educación inicial, debido a su contribución al desarrollo cognitivo, social, emocional y motriz de los niños.

Los estudios analizados coinciden en que las metodologías basadas en el juego incrementan la motivación, favorecen el aprendizaje significativo y fortalecen el desarrollo de competencias esenciales para las primeras etapas escolares. Asimismo, se identificó que el éxito de estas estrategias depende de la preparación del docente, la planificación pedagógica, la disponibilidad de recursos y la implementación de ambientes educativos que promuevan la participación activa. Finalmente, la literatura científica destaca la necesidad de continuar fortaleciendo la formación docente y las políticas educativas orientadas a consolidar el juego como eje central del proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación inicial.

## **5. DISCUSIÓN**

Los estudios analizados evidencian un amplio consenso respecto a la importancia del juego como estrategia pedagógica fundamental en la educación inicial. La evidencia científica revisada confirma que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo integral de los niños al potenciar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices mediante experiencias de aprendizaje significativas. Asimismo, el juego incrementa la motivación, la creatividad y la participación activa de los estudiantes, aspectos que contribuyen al logro de los objetivos educativos durante la primera infancia (Hesterman & Targowska, 2020; Taylor & Boyer, 2020; Edwards et al., 2020). Estos hallazgos ratifican que el juego constituye un recurso metodológico indispensable para promover procesos de enseñanza centrados en el estudiante. No obstante, aunque existe consenso sobre los beneficios del juego, los estudios difieren en la forma de incorporarlo dentro de la práctica educativa. Algunas investigaciones destacan el aprendizaje basado en el juego como una metodología estructurada e integrada al currículo, mientras que otras enfatizan la necesidad de ofrecer espacios de juego libre que favorezcan la autonomía, la creatividad y la interacción espontánea entre los niños. De igual manera, diversos autores coinciden en que el éxito de las estrategias lúdicas depende de la



planificación pedagógica, la mediación del docente y la organización de ambientes de aprendizaje adecuados para estimular la exploración y el descubrimiento (DeLuca et al., 2020; Lowrie & Larkin, 2020; Wallace & Hesterman, 2021).

La revisión también permitió identificar diversos desafíos para consolidar el juego como eje central de la educación inicial. Entre los principales se encuentran la limitada capacitación docente en metodologías lúdicas, la insuficiente disponibilidad de materiales didácticos, las restricciones de tiempo dentro de la planificación curricular y la persistencia de enfoques tradicionales centrados en la enseñanza expositiva. Además, la literatura señala la necesidad de fortalecer políticas educativas que promuevan el aprendizaje mediante el juego y de desarrollar investigaciones que evalúen su impacto en distintos contextos educativos y socioculturales.

En cuanto a las perspectivas futuras, la evidencia científica sugiere fortalecer la formación inicial y continua del profesorado en estrategias lúdicas, promover el diseño de ambientes educativos innovadores y desarrollar investigaciones que analicen el impacto del juego sobre el rendimiento académico, el desarrollo socioemocional y las competencias para el aprendizaje permanente. Estos avances contribuirán a consolidar modelos pedagógicos más inclusivos, participativos y adaptados a las necesidades de la educación inicial.

## 6. CONCLUSIONES

La presente revisión sistemática permitió cumplir el objetivo de analizar la evidencia científica relacionada con el juego como estrategia fundamental en la educación inicial, identificando los principales enfoques, aportes y desafíos reportados en la literatura científica publicada entre **2020 y 2026**.

La evidencia analizada confirma que el juego constituye una estrategia pedagógica esencial para favorecer el desarrollo integral de los niños, fortaleciendo las dimensiones cognitiva, social, emocional y motriz. Asimismo, se identificó que las metodologías basadas en el juego incrementan la motivación, la participación activa, la creatividad y el aprendizaje significativo, favoreciendo el desarrollo de competencias fundamentales durante la primera infancia.

Finalmente, la revisión evidencia que aún persisten desafíos relacionados con la formación docente en metodologías lúdicas, la disponibilidad de recursos didácticos, la incorporación



sistemática del juego dentro del currículo y la generación de mayor evidencia empírica sobre su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Superar estas limitaciones permitirá fortalecer la calidad de la educación inicial y consolidar prácticas pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades del desarrollo infantil y a los desafíos de los sistemas educativos contemporáneos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aromataris, E., & Munn, Z. (Eds.). (2020). *JBÍ manual for evidence synthesis*. JBI. <https://doi.org/10.46658/JBIMES-20-01>
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2021). *Systematic approaches to a successful literature review* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Center on the Developing Child at Harvard University. (2014). *Enhancing and practicing executive function skills with children from infancy to adolescence*. <https://developingchild.harvard.edu/resources/handouts-tools/activities-guide-enhancing-and-practicing-executive-function-skills/>
- DeLuca, C., Pyle, A., Valiquette, A., & LaPointe-McEwan, D. (2020). Embedding assessment in play-based learning. *The Elementary School Journal*, 120(3), 389–415. <https://doi.org/10.1086/707008>
- Diamond, A., & Ling, D. S. (2016). Conclusions about interventions, programs, and approaches for improving executive functions. *Current Directions in Psychological Science*, 25(1), 34–41. <https://doi.org/10.1177/0963721415607088>
- Edwards, S., Mantilla, A., Grieshaber, S., Nuttall, J., & Wood, E. (2020). Converged play characteristics for early childhood education: Multi-modal, global-local, and traditional-digital. *Oxford Review of Education*, 46(5), 637–660. <https://doi.org/10.1080/03054985.2020.1750358>
- Gibb, R., Coelho, L., Van Rootselaar, N. A., Halliwell, C., MacKinnon, M., Plomp, I., & Gonzalez, C. L. R. (2021). Promoting executive function skills in preschoolers using a play-based program. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 720225. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.720225>



- Gold, Z. S., Elicker, J., Kellerman, A. M., Christ, S. L., Mishra, A. A., & Howe, N. (2021). Engineering play, mathematics, and spatial skills in children with and without disabilities. *Early Education and Development*, 32(1), 49–65. <https://doi.org/10.1080/10409289.2019.1709382>
- Grant, M. J., & Booth, A. (2009). A typology of reviews: An analysis of 14 review types and associated methodologies. *Health Information & Libraries Journal*, 26(2), 91–108. <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- Hesterman, S., & Targowska, A. (2020). The status-quo of play-based pedagogies in Western Australia: Reflections of early childhood education practitioners. *Australasian Journal of Early Childhood*, 45(1), 30–42. <https://doi.org/10.1177/1836939119885305>
- Hirsh-Pasek, K., Hadani, H. S., Blinkoff, E., & Golinkoff, R. M. (2020). *A new path to education reform: Playful learning promotes 21st-century skills in schools and beyond*. Brookings Institution. [https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2020/10/Big-Ideas\\_Hirsh-Pasek\\_PlayfulLearning.pdf](https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2020/10/Big-Ideas_Hirsh-Pasek_PlayfulLearning.pdf)
- Hyun, S., McWayne, C. M., & Mendez Smith, J. (2021). “I see why they play”: Chinese immigrant parents and their beliefs about young children’s play. *Early Childhood Research Quarterly*, 56, 272–280. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.03.014>
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering* (Version 2.3, EBSE Technical Report EBSE-2007-01). Keele University and Durham University.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children’s development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1–34. <https://doi.org/10.1037/a0029321>
- Lowrie, T., & Larkin, K. (2020). Experience, represent, apply (ERA): A heuristic for digital engagement in the early years. *British Journal of Educational Technology*, 51(1), 131–147. <https://doi.org/10.1111/bjet.12789>
- Muir, R. A., Howard, S. J., & Kervin, L. (2023). Interventions and approaches targeting early self-regulation or executive functioning in preschools: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 35, Article 27. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09740-6>



Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *Education at a glance 2023: OECD indicators*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/e13bef63-en>

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, Article n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>

Panesi, S., & Ferlino, L. (2023). A digital-analogical intervention program following a play-based approach for preschoolers: The effects on executive functions and ADHD symptoms in a pilot study. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(4), 604–613. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.4.1844>

Parker, R., & Thomsen, B. S. (2019). *Learning through play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom*. LEGO Foundation.

Paul, J., & Criado, A. R. (2020). The art of writing literature review: What do we know and what do we need to know? *International Business Review*, 29(4), Article 101717. <https://doi.org/10.1016/j.ibusrev.2020.101717>

Sankalaite, S., Huizinga, M., Dewandeleer, J., Xu, C., de Vries, N., Hens, E., & Baeyens, D. (2021). Strengthening executive function and self-regulation through teacher-student interaction in preschool and primary school children: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 718262. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.718262>

Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>

Størksen, I., Rege, M., Solli, I. F., ten Braak, D., Lenes, R., & Geldhof, G. J. (2023). The playful learning curriculum: A randomized controlled trial. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 36–46. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.015>

Sukhikh, V. L., Veresov, N. N., & Veraksa, N. E. (2022). Dramatic perezhivanie as a driver of executive functions development through role-play in early childhood: Theoretical



framework and experimental evidence. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 1057209.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1057209>

Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-based learning: Evidence-based research to improve children's learning experiences in the kindergarten classroom. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 127–133. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7>

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>

UNICEF. (2018). *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>

Vidal Carulla, C., Christodoulakis, N., & Adbo, K. (2021). Development of preschool children's executive functions throughout a play-based learning approach that embeds science concepts. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), Article 588. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020588>

Violant-Holz, V., Rodríguez-Silva, C., & Rodríguez, M. J. (2023). Preschool teachers display a flexible pattern of pedagogical actions in promoting healthy habits in children. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1172460.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1172460>

Wallace, R., & Hesterman, S. (2021). The nexus of play-based learning and early childhood education: A Western Australian account. *Education and Society*, 39(1), 5–24.  
<https://doi.org/10.7459/es/39.1.02>

Wardhani, Rr. D. K., & Widjayatri, Rr. D. (2025). Play-based intervention to enhance executive function in young children with disabilities: A systematic literature review. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan*, 35(2), 56–73.  
<https://doi.org/10.24235/ath.v35i2.22028>

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104–112.  
<https://doi.org/10.1111/mbe.12015>

Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S. L., Hopkins, E. J., Hirsh-Pasek, K., & Zosh, J. M. (2017). *The role of play in children's development: A review of the*



evidence. LEGO Foundation.  
[https://cms.learningthroughplay.com/media/esriqz2x/role-of-play-in-childrens-development-review\\_web.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/esriqz2x/role-of-play-in-childrens-development-review_web.pdf)

Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112.  
<https://doi.org/10.1177/0739456X17723971>

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), Article e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>

Young, S., Edwards, S., & Nuttall, J. (2024). Teacher participation in young children's dramatic play. *Journal of Early Childhood Research*, 22(4), 598–611.  
<https://doi.org/10.1177/1476718X241258604>

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. LEGO Foundation. [https://cms.learningthroughplay.com/media/wmtlmbe0/learning-through-play\\_web.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/wmtlmbe0/learning-through-play_web.pdf)

**Conflicto de Intereses:** Los autores afirman que no existen conflictos de intereses en este estudio y que se han seguido éticamente los procesos establecidos por esta revista. Además, aseguran que este trabajo no ha sido publicado parcial ni totalmente en ninguna otra revista.

## FINANCIAMIENTO

Los autores no recibieron financiamiento para el desarrollo de esta investigación.

## CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA:

Nombres de autores e iniciales: Maricela Basantes Moreano (MBM), Daysy Margoth Herrera Lasluisa (DMHL), María Norma Albán Yanchapanta (MNAY), Águeda Lucía Chicaiza Chiluiza (ALCC), Rosy Moya Soria (RMS).

1. Conceptualización: (MBM) (DMHL)
2. Curación de datos: (MNAY) (ALCC)
3. Análisis formal: (MBM) (RMS)
4. Adquisición de fondos: (MBM)
5. Investigación: (MBM) (DMHL) (MNAY) (ALCC) (RMS)
6. Metodología: (DMHL) (MNAY)



7. Administración del proyecto: (MBM)
8. Recursos: (ALCC) (RMS)
9. Software: (MNAY) (RMS)
10. Supervisión: (MBM) (DMHL)
11. Validación: (DMHL) (ALCC)
12. Visualización: (MNAY) (RMS)
13. Redacción – Borrador original: (MBM) (MNAY) (ALCC)
14. Redacción – Revisión y edición: (DMHL) (RMS)

