

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 5

Número 13

2026

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

Editora en Jefe: Ph.D. Susana Paz Viteri

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Laura Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Córdor Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: PhD. Javier Fernández-Rio



Revisión

Recreational activities for socio-emotional development in children

Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños

Rodrigo Alejandro Aguirre Vega ¹
ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8041-4735>

Universidad Central del Ecuador. Quito-Ecuador ¹

Autor de correspondencia
rcaguirrealejandro@gmail.com

Recibido: 01-06-2025
Aceptado: 13-09-2025
Disponible en línea: 15-01-2026

Abstract

Socioemotional development in childhood is of utmost importance, as it provides the basis for children to establish relationships with their environment, enabling them to succeed in the various social contexts in which they operate. In this context, recreational activities emerge as an effective strategy for contributing to their development. Therefore, this article aimed to systematize the theoretical and methodological assumptions regarding recreational activities for children's socioemotional development. The PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) protocol was used for the review. The Scielo, Dialnet, and Redalyc databases were considered as the main sources of information based on inclusion and exclusion criteria. Finally, after identifying 100 studies, 20 were selected for the review. The results reveal that the integration of different types of games, recreational, and artistic activities into the educational process—whether as strategies, methodological guides, or playful intervention programs—opens up new possibilities for learning and the development of children's communication and socio-emotional skills. It is concluded that playful activities contribute significantly to children's socio-emotional development.

Keywords: Recreational activities, play, socio-emotional development, social skills, emotions.

Resumen

El desarrollo socioemocional en la etapa de la niñez es de suma importancia, ya que es la base para que el niño pueda establecer relaciones con su entorno, permitiéndole tener éxito en diferentes contextos sociales en los que se desenvuelva. En este contexto, las actividades lúdicas surgen como una estrategia efectiva para contribuir a su desarrollo. Por tanto, el presente artículo tuvo como objetivo sistematizar los presupuestos teóricos y metodológicos sobre las actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños. La metodología que se utilizó para la revisión fue el protocolo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), se consideró utilizar las bases de datos Scielo, Dialnet y Redalyc como principales fuentes de información a partir de criterios de inclusión y exclusión. Finalmente, después de identificar 100 estudios se seleccionaron 20 para la revisión. Los resultados revelan que la integración de diferentes tipos de juegos, actividades recreativas y artísticas en el proceso educativo ya sea como estrategias, guías metodológicas o programas de intervención con enfoque lúdico abren nuevas posibilidades para el aprendizaje, el desarrollo de habilidades comunicativas y socioafectivas de los niños. Se concluye que las actividades lúdicas contribuyen de manera significativa al desarrollo socioemocional de los niños.

Palabras clave: Actividades lúdicas, juego, desarrollo socioemocional, habilidades sociales, emociones.

Introducción

El ser humano a lo largo del tiempo atraviesa por varios estadios del desarrollo de vida, que dan comienzo en el estadio prenatal (concepción hasta nacimiento), pasando a la primera infancia (nacimiento hasta 2 años), luego la niñez (temprana, intermedia y tardía) (de 2 a 11 años), adolescencia (de 12 a 19 años), juventud (de 20 a 34 años), madurez (de 35 a 60 años) y termina en la vejez (de 61 hasta la muerte). Todos ellos enmarcados por procesos biológicos, cognitivos y socioemocionales (Santrock, 2006).

Es en la niñez, donde el correcto desarrollo de estos procesos serán un pilar fundamental y los cimientos en la formación integral del niño a futuro. Es así como el proceso del desarrollo socioemocional toma gran relevancia, debido a que ayuda al niño a comprender, entender y gestionar sus emociones mejorando así las relaciones sociales con su entorno (Borjas & Barrón, 2024).

El abordaje de este aspecto del desarrollo ha cobrado gran protagonismo, tanto así, que el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2023) menciona, que instituciones gubernamentales como el Ministerio de Educación buscan cada vez más potenciar el mismo a través de los establecimientos educativos. Pero, según el Ministerio de Educación (2024) la mejora de las habilidades sociales y la gestión de emociones no solo corresponde a las instituciones por medio de los docentes, sino que debe existir una corresponsabilidad con el ámbito familiar de los niños.

Sin embargo, el contexto actual, muestra que en el entorno familiar los niños desde temprana edad (2 a 4 años), manipulan aparatos electrónicos la mayor parte de su tiempo. La sobreexposición a estos aparatos tiene consecuencias en el desarrollo de competencias emocionales y sociales, ya que produce un aislamiento social, provocando una pérdida de la noción de su entorno y las relaciones interpersonales se ven afectadas (Cabay, 2024).

De igual forma, pero esta vez en el entorno educativo, el mal uso de estrategias y recursos por parte de los docentes que trabajan con niños de 5 años en adelante, crean un ambiente monótono donde los niños no pueden expresar ideas o compartir con lo demás, perjudicando el crecimiento de habilidades de comunicación y de gestión de emociones por la falta de conocimiento y aplicación de estrategias pedagógicas (Uchu, 2024).

Sumado a ello, el a ver atravesado una crisis sanitaria como lo fue el COVID-19 y de haber implementado un sistema de educación virtual, trajo consecuencia en los procesos de obtención de habilidades interpersonales en cada uno de los niños del sistema educativo (Albán, 2023). Ante estas problemáticas, surge un creciente interés que ha llevado a la búsqueda de estrategias efectivas que ayuden a solventarlas, siendo las actividades lúdicas la alternativa más viable, ya que son el medio donde el niño puede expresarse y comunicarse (Chipana, 2022).

Para dilucidar el término “actividades lúdicas”, resulta fundamental primero definir etimológicamente la palabra lúdica, esta proviene del latín “ludus” que significa juego (Munzon-Chuya & Jarrín-Navas, 2021). Partiendo de ello, si bien todo juego tiene un enfoque lúdico, no todo lo lúdico es juego, ya que existe una inmensa variedad de expresiones o manifestaciones asociadas a la misma como la lectura, escritura, danza, baile, la recreación entre otros (Bennasar-García, 2023). Todas estas actividades caracterizadas por generar en quienes las practican de manera voluntaria placer y disfrute.

En el ámbito educativo, los docentes hacen uso de las actividades lúdicas como herramienta para estimular la parte cognitiva, emocional y social de los niños. Esto gracias a que mediante su práctica los infantes desarrollan aspectos base como: la percepción del conocimiento y control de su cuerpo (imagen corporal), desarrollo de autonomía, dominio de la orientación espacial, estimulación de la percepción sensorial y la coordinación motriz (Candela & Benavides, 2020). Facilitando la transmisión y asimilación del aprendizaje para que sea de carácter significativo.

Por otro lado, el desarrollo socioemocional se refiere al proceso en el que los seres humanos aprenden a reconocer, entender, controlar sus emociones y de manera paralela desarrollar habilidades sociales que faciliten la interacción con sus iguales, con su entorno y en diferentes contextos (Lara-Montero et al., 2025). Este proceso debe dar inicio en edades tempranas ya que contribuye al desarrollo integral de los niños fortaleciendo habilidades que le permitan enfrentar adversidades sin comprometer su bienestar (Pucují et al., 2025).

Para el Ministerio de Educación (2021) la enseñanza de la educación socioemocional en los niños parte sobre la base de cinco habilidades fundamentales: empatía, autoconocimiento, manejo de emociones, resolución de conflictos y toma de decisiones. Este compendio de habilidades busca darle al proceso de aprendizaje un enfoque más integrador y que vaya más allá del éxito netamente académico.

Al considerar investigaciones relacionados con las variables de estudio encontramos, estudios donde a través de sistemas de actividades lúdicas (juegos de rol, juegos cooperativos y actividades artísticas) se busca generar un impacto positivo en la maduración de habilidades sociales, regulación emocional y autoestima en los niños. Estos sistemas de actividades tendrán una efectividad de acuerdo con factores como: la edad de los niños, el contexto sociocultural y la duración de la intervención (Lucas & Agramonte, 2024).

De igual manera, investigaciones realizadas subrayan la importancia de conocer las diferentes experiencias pedagógicas de carácter lúdicas implementadas por docentes en el aula de clase, con el fin de dar un enfoque más holístico en la educación de los infantes, siendo el juego y las experiencias lúdicas las estrategias pedagógicas mejor posicionadas (Esparza et al., 2023). Finalmente, estudios demuestran que las actividades lúdicas y el desarrollo socioemocional son variables que se correlacionan. Lo que indica que las variables se asocian, dependen una de la otra

e influye entre sí, este resultado contribuye a que tanto docentes como padres de familia se involucren más en el tema (Nieto, 2022).

Por lo antes mencionado, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿cuáles son los presupuestos teóricos y metodológicos que sustentan a las actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños? A través del compendio y análisis de información obtenida mediante la revisión, se proporcionará conocimiento para investigadores, preparación y capacitación de docentes y guiar futuras investigaciones relacionadas del tema de estudio.

A partir de estas consideraciones, el objetivo de este artículo fue sistematizar los presupuestos teóricos y metodológicos sobre las actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños.

Metodología

La realización del presente artículo se llevó a cabo a través de una revisión sistemática aplicando el protocolo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses. Para Page et al. (2021) este protocolo se constituye como una herramienta para analizar investigaciones de manera transparente y rigurosa. El presente estudio se apoyó en esta metodología con el objetivo de sistematizar los presupuestos teóricos y metodológicos sobre las actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños, cumpliendo con las siguientes etapas: identificación, selección, elegibilidad, inclusión, extracción de datos, evaluación de la calidad, síntesis y análisis de la información.

En la etapa de identificación se realizó una búsqueda exhaustiva de literatura en bases de datos (SciELO, Dialnet y Redalyc), identificando estudios propios para la revisión sistemática. Para la selección, se eligieron los estudios a través de un proceso de filtrado basado en los criterios de inclusión y exclusión establecidos. En la etapa de elegibilidad se revisó los estudios para determinar su pertinencia, adecuación al tema y necesidad de la investigación a partir de la relevancia de su contenido.

Para la inclusión se tomó en cuenta 20 estudios para la revisión, obteniendo la base de datos para el análisis y síntesis de la información (Matriz de revisión sistemática). Para la extracción de datos, se sintetizó los datos de cada estudio a partir de indicadores o dimensiones como: autores/años, objetivos, muestra/metodología y variables. Por último, se realizó una evaluación crítica de la calidad de los estudios incluidos y un análisis crítico de los estudios incluidos.

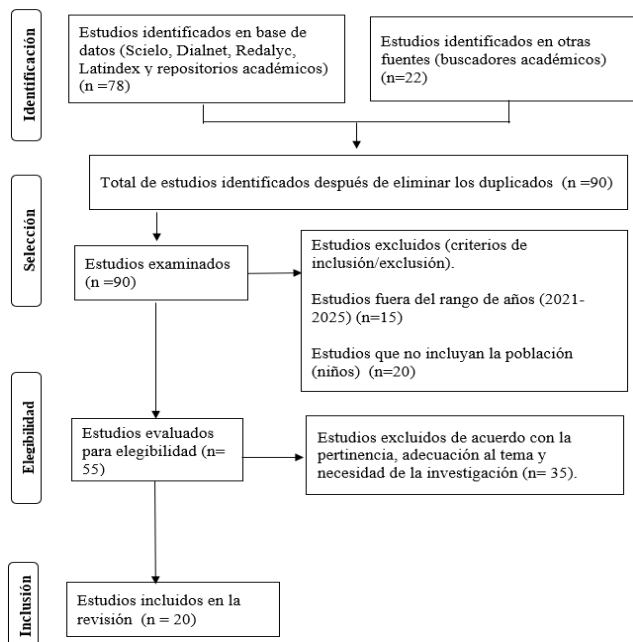
Para la realización de esta revisión sistemática se consideró utilizar las bases de datos SciELO, Dialnet, y Redalyc como principales fuentes de información. Se emplearon palabras clave asociados al tópico de estudio como: actividades lúdicas, juego, desarrollo socioemocional, habilidades sociales, emociones utilizando los operadores “and” y “or” para asegurar la validez y relevancia de los resultados. Los criterios de elegibilidad que se tomaron en cuenta para la selección de los documentos se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1
Criterios de elegibilidad.

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Estudios publicados en los últimos 5 años (2021-2025)	Estudios que no cumplan con el periodo de tiempo (2021-2025)
Estudios en idioma español inglés y portugués	Estudios de otros idiomas distintos al español inglés y portugués
Estudios que sean de acceso gratuito	Estudios que no sean de acceso gratuito
Estudios que se relacionen con las variables (actividades lúdicas y desarrollo socioemocional)	Estudios que no se relacionen con las variables (actividades lúdicas y desarrollo socioemocional)
Estudios que incluyeran población (niños)	Estudios que no incluyeran población (niños)
Estudios con disponibilidad de texto completo	Estudios que no cuenten con la disponibilidad de texto completo

La implementación de estos criterios permitió filtrar la información, descartando estudios que no se adecuasen con el objetivo de la investigación. La Figura 1 muestra el diagrama de flujo protocolo PRISMA para la revisión sistemática, donde consta el proceso de identificación, selección, elegibilidad e inclusión de estudios para garantizar su transparencia y claridad. Se observa, que en la fase de identificación se reconocieron cien (100) estudios y tras la aplicación del protocolo, se seleccionaron veinte (20) estudios que cumplieron con los criterios de inclusión establecidos.

Figura 1
Diagrama de flujo protocolo PRISMA para la revisión sistemática



Resultados

En la tabla 2 se describen los 20 estudios seleccionados que se analizaron de forma crítica a partir de indicadores o dimensiones como: autores/años, objetivos, muestra/metodología y variables, para poder obtener resultados que ayuden a responder a la pregunta de investigación: ¿cómo y cuáles son las actividades que ayudan a mejorar las habilidades sociales y emocionales de los niños favoreciendo su proceso de aprendizaje?

Tabla 2

Matriz de revisión sistemática

N°	Autores	Objetivos	Muestra/ Metodología	Variables
1	Anchundia (2024)	Analizar la influencia de las artes escénicas en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños de preparatoria.	64 estudiantes del nivel preparatoria 5 años y 8 docentes. M.: enfoque: cuali-cualitativa, alcance: exploratorio y descriptivo, diseño: de campo, técnica: revisión bibliográfica.	Artes escénicas, actividades lúdicas y habilidades socioemocionales.
2	Atiaja et al., (2023)	Identificar la importancia del modelo pedagógico de la Escuela Nueva en el desarrollo socioemocional en educación inicial.	23 niños de educación inicial entre 4 a 5 años. M.: enfoque: cualitativa, alcance: descriptivo, técnica: revisión bibliográfica.	Guía de estrategias lúdicas y desarrollo socioemocional.
3	Ávila et al., (2024)	Analizar la influencia del juego en el desarrollo socioemocional de los niños en educación inicial.	22 documentos entre artículos, tesis de titulación y libros. M.: Revisión bibliográfica (Protocolo PRISMA). Y enfoque: cualitativo	Juegos dramático, simbólico, libre, colaborativo y desarrollo socioemocional.
4	Bejarano et al., (2025)	Analizar el impacto de un programa de educación emocional en niños de 4 a 5 años.	25 estudiantes educación inicial entre 4 a 5 años. M.: enfoque: cualitativa, diseño: cuasi experimental.	Educación emocional, convivencia escolar y rendimiento académico.
5	Bustamante et al., (2024)	Examinar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo socioemocional en educación inicial.	120 niños de educación inicial 5 años. M.: enfoque: cuali-cualitativa, diseño: cuasi- experimental.	Actividades recreativas, desarrollo cognitivo y socioemocional.
6	García & Navarrete (2022)	Diseñar una estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria.	23 niños de 5 años y 6 niños de 6 años, 3 docentes y 27 padre de familia. M.: enfoque: cuali-cualitativa, alcance: descriptivo, técnica: revisión bibliográfica.	Estrategia lúdica e inteligencia emocional.
7	Lisintuña & Razo (2024)	Identificar estrategias de integración para el desarrollo socioemocional, adaptabilidad e integración en educación inicial.	35 niños de educación inicial 5 años. M.: enfoque: cuali-cualitativa, alcance: descriptivo, técnica: revisión bibliográfica.	Estrategias lúdicas de integración y desarrollo socioemocional.

8	Lucas & Agramonte (2024)	Sintetizar la evidencia sobre la efectividad de sistemas de actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional de niños.	28 estudios seleccionados M.: Revisión bibliográfica (Protocolo PRISMA).	Sistema de actividades lúdicas y desarrollo socioemocional.
9	Mendoza (2023)	Diseñar un programa de integración para mejorar el clima socioemocional en estudiantes de sexto grado.	109 estudiantes de 6to grado 10 años, 8 docentes y 3 coordinadores de la institución. M.: enfoque: cualitativa, alcance: descriptivo	Programa de intervención, actividades lúdicas y clima socioemocional.
10	Mero-Montes & Samada-Grasst (2023)	Diseñar un sistema de actividades para el desarrollo socioafectivo en niños de 4 a 5 años.	23 niños de entre 4 a 5 años y 5 docentes de educación inicial. M.: enfoque: cuali-cualitativa, alcance: descriptivo, técnica: revisión bibliográfica.	Sistema de actividades y desarrollo socioafectivo.
11	Montalvo (2022)	Proponer actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años.	25 estudiantes de 5 años, M.: enfoque: cuantitativa, alcance: descriptivo, diseño: no experimental, técnica: revisión bibliográfica.	Juegos físicos, simbólicos, actividades lúdicas y habilidades sociales.
12	Moyón et al., (2025)	Diseñar una guía de actividades para potenciar las habilidades socioemocionales para estudiantes de básica elemental.	37 niños de 2do grado 6 años, M.: enfoque: cuali-cualitativa, alcance: descriptivo, técnica: revisión bibliográfica.	Guía de actividades lúdicas y desarrollo socioemocional.
13	Ninasunta et al., (2023)	Identificar los juegos tradicionales que contribuyen al desarrollo socioemocional en educación inicial II.	23 niños de entre 3 a 5 años y 23 padres de familia. M.: enfoque: cuali-cualitativa, alcance: descriptivo, técnica: revisión bibliográfica.	Guía estratégica, juegos tradicionales y habilidades socioemocionales.
14	Ortiz et al., (2025)	Diseñar una guía didáctica para facilitar el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de educación general básica.	30 estudiantes de 4to año de educación general básica 9 años y 12 docentes de la institución. M.: enfoque: cuali-cualitativa, alcance: descriptivo, técnica: revisión bibliográfica.	Guía didáctica y competencias socioemocionales.
15	Paliza et al., (2025)	Examinar la incidencia del juego simbólico en el aprendizaje de múltiples dimensiones del desarrollo infantil.	120 niños de entre 3 a 5 años 5 años. M.: enfoque: cualitativa, alcance: descriptivo, diseño: cuasi experimental,	Juego simbólico y desarrollo socioemocional.
16	Portilla et al., (2025)	Validar estrategias didácticas para mejorar el desarrollo de habilidades socioemocionales en educación básica elemental.	13 estudiantes de 3er grado e 7 años (5 niños - 8 niñas) M.: enfoque: cuali-cualitativa, técnica: observación.	Estrategias didácticas y desarrollo socioemocional.
17	Saltos & Bucaran (2024)	Elaborar una estrategia lúdica para estimular el desarrollo socioafectivo en niños de subnivel inicial II.	25 niños de educación inicial II 4 años y 2 docentes. M.: enfoque: cuali-cualitativa, alcance: descriptivo.	Estrategias lúdicas y desarrollo socioafectivo.

18	Silva et al., (2025)	Analizar la influencia de la relación familia- escuela en el desarrollo socioemocional infantil.	28 niños de educación inicial II 4 años, 27 padres de familia y 3 docentes. M.: enfoque: cuali-cualitativa, alcance: explicativo y descriptivo.	Desarrollo socioemocional y relación familia-escuela
19	Valle & Lorenty (2025)	Analizar como las actividades lúdicas influyen en la obtención de habilidades motoras y de interacción social.	60 estudiantes del 6.º y 7.º entre 10 a 11 años, 10 docentes y 15 padres de familia. M.: enfoque: cualitativa, técnica: observación.	Juegos recreativos, actividades lúdicas, desarrollo cognitivo, físico y socioemocional.
20	Vélez & Tarazona (2022)	Desarrollar habilidades socioemocionales en niños de educación inicial a través de una guía metodológica de actividades lúdicas.	25 niños de educación inicial II 4 años y 2 docentes. M.: enfoque: cualitativa, alcance: descriptivo, técnica: revisión bibliográfica.	Guía metodológica, actividades lúdicas y desarrollo socioemocional.

A continuación, se expone los principales resultados de los indicadores o dimensiones a través de tablas. La Tabla 3 muestra un resumen de los hallazgos referentes a la distribución de los estudios por años.

Tabla 3
Distribución de los estudios por año.

Indicador: Año	Frecuencia	Porcentaje
2022	3	15%
2023	4	20%
2024	6	30%
2025	7	35%
Total	20	100%

Como se observa en la Tabla, los estudios seleccionados comprenden un intervalo de publicación que va desde el año 2022 hasta el 2025. La mayoría de los estudios se centran en el año 2025: 35% de los estudios (7/20), en el año 2024: 30% de los estudios (6/20), en el año 2023: 20% de los estudios (4/20) y en el año 2022: 15% de los estudios (3/20). Reflejando un interés creciente en los últimos años sobre el estudio de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de los niños.

En relación con el indicador “objetivos” la Tabla 3 indica la asociación de los mismos con las variables de estudio. En tal sentido se tiene:

Tabla 4
Asociación de los objetivos con las variables de estudio.

Indicador: Objetivo	Frecuencia	Por ciento
Actividades lúdicas	15	75%
Desarrollo socioemocional	5	25%
Total	20	100%

Como se refleja en la Tabla 4, los objetivos de los 20 estudios revisados se asocian en su gran mayoría con la dimensión “Actividades lúdicas”: 75% de los estudios (15/20) y en menor rango con la dimensión “Desarrollo socioemocional”: 20% de los estudios (5/20). Esto se debe a que los objetivos de las investigaciones, de manera generalizada, buscan a través de diversos recursos como: tipos de juegos, guías metodológicas, estrategias, guías didácticas, sistemas y programas de actividades todas ellas con un enfoque lúdico el desarrollo socioemocional de los niños. Y un pequeño grupo, analiza como prioridad el clima socioemocional, la educación emocional y el desarrollo socioafectivo en los centros educativos y hogares.

Por otro lado, los resultados del análisis de las metodologías empleadas en los estudios se reflejan en la Tabla 5.

Tabla 5

Distribución de metodologías aplicadas en los estudios.

Indicador: Metodología	Frecuencia	Por ciento
M. Descriptiva cuantitativa	1	5%
M. Descriptiva cualitativa	4	20%
M. Descriptiva mixta	8	40%
Revisión sistemática	2	10%
Otras metodologías	5	25%
Total	20	100%

Como se constata en la Tabla 5, existe una extensa y diversa aplicación de metodologías en los estudios revisados. La mayoría de las investigaciones emplea una metodología Descriptiva mixta: 40% de los estudios (8/20), Descriptiva cualitativa: 20% de los estudios (4/20), Revisión sistemática: 10% de los estudios (2/20), Descriptiva cuantitativa: 5% de los estudios (1/20) y otras metodologías: 25% de los estudios (5/20). La prevalencia de metodologías descriptivas cuantitativas, cualitativas y mixtas, al igual que, de otras metodologías como: cuasi experimental, no experimental, de campo, exploratorio y explicativa revelan la necesidad de los autores por buscar una comprensión más profunda y holística de las variables de estudio, apoyados por investigaciones de revisión sistemática que dan una visión global y actualizada sobre las actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños.

Finalmente, en cuanto a las principales variables asociadas al tema de estudio, los resultados se ven reflejados en la Tabla 6.

Tabla 6

Variables asociadas al tema de estudio.

Indicador: Variables	Frecuencia	Porcentaje
Actividades lúdicas	15	75%
Desarrollo socioemocional	5	25%
Total	20	100%

Conforme a los datos de la Tabla 6, existe una prevalencia de variables asociadas a la dimensión “Actividades lúdicas”: 75% de los estudios (15/20) y en menor medida con la dimensión “Desarrollo socioemocional”: 20% de los estudios (5/20). Los resultados indican que las principales variables asociadas a la dimensión “Actividades lúdicas” que se abordaron en los estudios fueron: tipos de juegos (físicos, tradicionales, simbólicos, libre, colaborativos dramáticos y recreativos) y artes escénicas. Mientras que, la dimensión “Desarrollo socioemocional” se vio relacionada con variables como: desarrollo socioafectivo, habilidades sociales, clima socioemocional, inteligencia y educación emocional. A través de las variables en mención se pudo dar una vista panorámica al tema de estudio

Discusión

La revisión sistemática sobre las actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional ha puesto en manifiesto hallazgos considerables sobre su implicación en la etapa de la niñez. En este sentido, Anchundia (2024) menciona que participar en artes escénicas implica grandes beneficios en la mejora de la comunicación de emociones, la interacción social y la autoconfianza en escolares. De igual manera, Ávila et al., (2024) señala que tras la revisión exhaustiva de la literatura, los juegos dramáticos, libres, colaborativos e individuales fortalecen las relaciones sociales, libertad de expresión, la empatía y el autocontrol.

Por otro lado, Montalvo (2022) propone a los juegos físicos y simbólicos como recurso para mejorar la autoafirmación, expresión de emociones y las habilidades para relacionarse. Asimismo, Paliza et al. (2025) corrobora que el juego simbólico contribuye a la regulación emocional, fluidez verbal y resolución de problemas. La diversidad de tipos de juegos y expresiones artísticas propuestas por los autores implica que hay una amplia gama de alternativas que respaldan la influencia e incidencia de las mismas en el desarrollo social y emocional de infantes de entre 3 a 5 años.

En cuanto, a la inserción de actividades lúdicas por parte de los docentes en el entorno educativo como estrategia pedagógica de aprendizaje significativo, Bustamante et al. (2024); García & Navarrete (2022); Lisintuña & Razo (2023) y Saltos & Bucaran (2024) estipulan que la creación e integración de estrategias lúdicas basadas en juegos y actividades recreativas inciden en el mejoramiento del área cognitiva, socioafectiva y plausiblemente en la adaptabilidad e integración a la escolarización de los niños de 4 a 5 años, esto gracias a la creación de vínculos afectivos con sus compañeros de aula. Por su parte, Portilla et al. (2025) ratifica estos planteamientos argumentando que la aplicación de los mismos son una valiosa alternativa para el desarrollo integral de niños de 7 años.

Por el contrario, si bien la creación e implementación de este tipo de estrategias trae consigo un sin número de beneficios se debe tener en cuenta aspectos fundamentales para su integración en el ámbito educativo. En vista de ello, Lucas & Agramonte (2024) señalan que la edad de las participantes, el entorno sociocultural en el que se desenvuelve y el periodo de intervención son factores indispensables que determinarán la efectividad de las estrategias propuestas. Siendo este último, el de mayor relevancia dado que la aplicación de estrategias lúdicas por un lapso de más de 12 semanas tiene un impacto permanente en el desarrollo integral de los niños. La aplicación de estrategias lúdicas basadas en la evidencia sentará las bases para el crecimiento y desarrollo infantil de niños de entre 4 a 7 años.

Considerando la complejidad del desarrollo infantil, y con el fin de asegurar una intervención educativa eficaz surge la necesidad de incorporar, además de las ya mencionadas estrategias, guías metodológicas y programas de intervención con enfoque lúdico en busca de un aprendizaje holístico para los niños. Tal como la expresa Mero-Montes & Samada-Grasst (2023); Ortiz et al. (2025) y Vélez & Tarazona (2022) la guía metodológica es un recurso que utilizan los docentes para plasmar de manera estructurada objetivos, metodologías, sistemas de evaluación y los recursos para solventar una problemática. La implementación de estas guías ha generado resultados significativos respecto al desarrollo de socioemocional y optimizado el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.

Muestra de ello, los hallazgos obtenidos por Ninasunta et al. (2023) que subrayan la efectividad y funcionalidad de la implementación de una guía basada en 10 juegos tradicionales, la cual tuvo como resultado un cambio positivo en aspectos como interrelación, expresión de sentimientos y mejora de la comunicación en niños de educación inicial II. Del mismo modo, Moyón et al. (2025) en su estudio, alude que hubo una mejora del 80% en facetas como identificación y regulación de emociones, cooperación entre iguales y la toma de decisiones con autonomía en niños de 6 años tras la aplicación de la guía con enfoque lúdico.

Finalmente, la puesta en marcha de programas de intervención responde a las necesidades específicas que presentan los infantes en el marco escolar. Bejarano et al. (2025) y Mendoza (2023) mencionan que es imperativo mejorar del clima socioemocional y la educación emocional en los centros educativos. En respuesta a ello, la creación de un programa de intervención basado en

estrategias lúdicas, específicamente el juego de rol mejoró las habilidades sociales y emocionales de los infantes. Tanto las estrategias, guías metodológicas y programas de intervención con enfoque lúdico se articulan para propiciar un entorno adecuado para el desarrollo integral de los niños.

A pesar de la evidencia sobre la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños, existen limitaciones a superar. Atiaja et al. (2023) declara que los docentes no están familiarizados con nuevos modelos y enfoques pedagógicos y las instituciones educativas continúan aplicando un modelo tradicional de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, Silva et al. (2025) asevera que existen desafíos respecto a la escasa participación de padres de familia en actividades escolares, además de una exigua formación y capacitación de los docentes en estrategias de educación socioemocional. Todos estos obstáculos impactan negativamente el proceso de desarrollo de los niños.

Por tanto, es indispensable integrar actividades lúdicas en los entornos educativos, puesto que contribuyen a fomentar la socialización, la empatía, confianza, autonomía y la cohesión grupal (Valle & Lorenty, 2025). Ya sea de forma intencionada o planificada no solo como una opción recreativa, sino como una herramienta pedagógica para el desarrollo socioemocional de los infantes.

Conclusión

La realización de este estudio de revisión ha permitido sistematizar los presupuestos teóricos y metodológicos tomando como referencia los estudios más destacados que han profundizado en las actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños. Logrando vislumbrar un panorama global sobre el tópico de estudio, contribuyendo a dar respuesta a la pregunta de investigación: ¿cómo y cuáles son las actividades que ayudan a mejorar las habilidades sociales y emocionales de los niños favoreciendo su proceso de aprendizaje?

La integración de diferentes tipos de juegos, actividades recreativas y artísticas en el proceso educativo ya sea como estrategias, o a través de guías metodológicas o programas de intervención con enfoque lúdico abren nuevas posibilidades para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades comunicativas y socioafectivas de los infantes. Sin embargo, su aplicación efectiva exige tener en cuenta aspectos fundamentales como la edad, el entorno sociocultural, el periodo de intervención, capacitación docente y la intervención de los padres de familia. Todos estos aspectos importantes para que el desarrollo de los niños sea integral.

Finalmente, considerando la importancia del tópico de estudio, se recomienda realizar investigaciones complementarias, como estudios longitudinales que permitan analizar y evaluar cambios en el desarrollo socioemocional de los niños a través del tiempo, investigaciones con muestras más grandes que denoten mayor precisión en los resultados e investigaciones enfocadas en analizar la influencia familiar, implementación de nuevas metodologías, formación docente y

adaptación del currículo. Asegurando de esta manera un ambiente eficaz para la mejora continua de los estudiantes.

Referencias

- Albán, H. (2023). *La educación virtual en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Agustín Albán” cantón Pujilí* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10689/1/UNACH-EC-FCEHT-PSCP-0006-2023.pdf>
- Anchundia, E. (2024). *Artes escénicas para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños y niñas de preparatoria en la Unidad Educativa María de la Merced de la ciudad de Portoviejo* [Tesis de Maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/3761>
- Atiaja, G., Reasco, M., & Bravo, J. (2023). Importancia de la Escuela Nueva en el desarrollo socioemocional. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 3, 1–16. <https://doi.org/10.46377/DILEMAS.V10I3.3607>
- Ávila, Á. del R., Loor, W. del J., Padilla, T., Plaza, K., & Rodríguez, I. (2024). El Papel del Juego en el Desarrollo Socioemocional en la Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 8940–8950. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I5.14286
- Bejarano, L., Jiménez, J., Campoverde, K., Sayago, J., & Orellana, L. (2025). Educación emocional, como herramienta para mejorar la convivencia y el rendimiento académico en niños de inicial. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 6(1), 1–15. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/633>
- Bennasar-García, M. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 27(1), 231–251. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1894>
- Borjas, A., & Barrón, M. (2024). Estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo socioemocional en primer grado de primaria. *Revista Normalista Práctica Profesional*, 1(6), 23–41. <https://andiac.org/renopp/renopp6/REVISTARENOPP6.pdf#page=23>
- Bustamante, F., Troya, B., Barboto, C., Hernández, J., Martínez, M., & Bernal, A. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201–4217. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- Cabay, J. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años en el Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, ciudad de Riobamba*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13364>

- Candela, Y. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90–98. <https://doi.org/10.33936/REHUSO.V5I3.3194>
- Chipana, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Continental]. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11074/1/IV_FHU_501_TE_Chipana_Herquinio_2022.pdf
- Esparza, C., Lueiza-Paredes, D., & Canales, R. (2023). Ludicidad, aprendizaje y desarrollo socioemocional: una mirada en la primera infancia. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 22(49), 85–102. <https://www.redalyc.org/journal/2431/243175539004/html/>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2023). *Orientaciones pedagógicas para el desarrollo de habilidades socioemocionales*. <https://www.unicef.org/peru/media/18541/file/Modulo%20V%20-%20Orientaciones%20Pedagogicas.pdf>
- García, D., & Navarrete, Y. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria. *Estudios del Desarrollo Social*, 10(3), 1–16. <http://scielo.sld.cu/pdf/reds/v10n3/2308-0132-reds-10-03-e5.pdf>
- Lara-Montero, A., García-Aldaz, J., Aldaz-Amaguaña, G., & Chávez-Benavides, R. (2025). La influencia de la familia en el desarrollo socioemocional en niños de educación inicial. *Revista Científica Arbitrada De Investigación En Comunicación, Marketing Y Empresa REICOMUNICAR*, 8(15), 250–269. <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/392>
- Lisintuña, E., & Razo, H. (2023). Estrategias de integración lúdica para niños de Educación Inicial. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1, 1–23. <https://doi.org/10.46377/DILEMAS.V1I1I.3715>
- Lucas, L., & Agramonte, R. (2024). Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 5474–5492. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12763
- Mendoza, M. (2023). *Programa de intervención para mejorar el clima socioemocional en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Lima* [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/e4441155-cbb7-4883-8629-8429f3de7af4>
- Mero-Montes, M., & Samada-Grasst, Y. (2023). Sistema de actividades para el desarrollo socioafectivo en niños de 4 a 5 años. *MQR Investigar*, 7(4), 1644–1663. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.1644-1663>

- Ministerio de Educación. (2021). *Plan Educativo - Sección 5: Socioemocional*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Seccion-5_Socioemocional.pdf
- Ministerio de Educación. (2024). *Inserción Curricular: Educación Socioemocional*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/09/insercion-curricular-educacion-socioemocional.pdf>
- Montalvo, V. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93532/Montalvo_GV-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Moyón, K., Vera, M., Fernández, K., & Abad, G. (2025). Enfoque lúdico para potenciar las habilidades socioemocionales en los estudiantes de segundo año de básica elemental. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 6(1), 1–35 .
<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/457>
- Munzon-Chuya, P., & Jarrín-Navas, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 483–503. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>
- Nieto, M. (2022). *Actividad lúdica y el desarrollo socioemocional en estudiantes de cinco años del colegio Misión integral – pachacutec, 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad de San Martín de Porres].
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/11160/nieto_rmn.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ninasunta, L., Aguirre, D., & Razo, H. (2023). El desarrollo socioemocional de los niños en educación inicial II por medio de los juegos tradicionales. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 3, 1–19. <https://doi.org/10.46377/DILEMAS.V10I3.3615>
- Ortiz, J., Rodríguez, N., Marzo, Y., & Abad, G. (2025). Guía didáctica para el desarrollo de habilidades socio emocionales de los estudiantes de 4to año Educación General Básica de la Escuela Simón Bolívar. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 6(1) , 1–28.
<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/366>
- Page, M., McKenzie, J., Bossuyt, P., Boutron, I., Hoffmann, T., Mulrow, C., Shamseer, L., Tetzlaff, J., Akl, E., Brennan, S., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J., Hróbjartsson, A., Lalu, M., Li, T., Loder, E., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher David. (2021). Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790–799.
<https://doi.org/10.1016/J.RECESP.2021.06.016>
- Paliza, Y., Paucar, I., Villegas, S., Alcántara, J., & Espinoza, Z. (2025). El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano. *Revista InveCom / ISSN en línea: 2739-0063*, 5(4), 1–8.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.15009213>

- Portilla, A., Imbaquingo, O., Caballero, A., & Rodriguez, G. (2025). El desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de tercer año de educación básica elemental. *Revista Social Fronteriza*, 5(2), 1–23. [https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5\(2\)669](https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5(2)669)
- Pucuji, M., Valencia, M., & Defaz, Y. (2025). Desarrollo socioemocional y la conducta de los niños de Educación Inicial. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 8(20), 145–164. <https://doi.org/10.33996/REPSI.V8I20.160>
- Saltos, Z., & Bucaran, C. (2024). Estrategia lúdica para estimular el desarrollo socioafectivo en los niños del subnivel inicial II. *Maestro y Sociedad*, 21(2), 569–582. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6402>
- Santrock, J. (2006). *Psicología del desarrollo: el ciclo vital* (10a ed.). McGraw-Hill.
- Silva, M. de J., Torres, C., Altamirano, S., & Taco, M. (2025). Desarrollo Socioemocional en Educación Inicial: Influencia de la Relación Familia y Escuela. *Revista Veritas de Difusión Científica*, 6(1), 1203–1220. <https://doi.org/10.61616/RVDC.V6I1.455>
- Uchu, J. (2024). *El juego cooperativo en el desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Herlinda Toral* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. <https://repositorio.unae.edu.ec/items/e750284b-3f88-4acf-94db-ccbfdceb6478>
- Valle, E., & Lorenty, S. (2025). Efectos de los juegos recreativos en el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional. *Ciencia y Educación*, 179–188. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15468741>
- Vélez, M., & Tarazona, A. (2022). Metodológica lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de Educación Inicial II. *Revista EDUCARE*, 622–643. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1681>

Financiación

Los autores no recibieron financiación para el desarrollo de la presente investigación.

Conflicto de Intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de Autoría:

Los autores han participado en la construcción del documento.