



Doi: <https://doi.org/10.70577/ASCE/691.711/2025>

Recibido: 2025-03-26

Aceptado: 2025-04-28

Publicado: 2025-05-29

El aprendizaje por proyectos lúdico-cooperativos: revisión sistemática de metodologías adaptadas al desarrollo de estudiantes de 1ro a 7mo de EGB.

Learning by playful-cooperative projects: systematic review of methodologies adapted to the development of students from 1st to 7th grade of EGB

Bryan Javier Ayala Díaz

<https://orcid.org/0009-0002-2291-8990>

bryan.ayala@educacion.gob.ec

Escuela de Educación Básica "Junta Nacional de la Vivienda"

Quito-Ecuador

Jeaneth Beatriz Yungán Quitio

<https://orcid.org/0009-0000-9647-5745>

jeaneth.yungan@educacion.gob.ec

Escuela de Educación Básica "Junta Nacional de la Vivienda"

Quito-Ecuador

Beatriz Genoveva Carlosama Montoya

<https://orcid.org/0009-0000-6510-4466>

beatriz.carlosama@educacion.gob.ec

Escuela de Educación Básica "Junta Nacional de la Vivienda"

Quito-Ecuador

Rocio Elizabeth Quezada Bustillos

<https://orcid.org/0009-0001-9108-7206>

rocio.quezadab@educacion.gob.ec

Escuela de Educación Básica "Junta Nacional de la Vivienda"

Quito-Ecuador

Cómo citar:

Ayala Díaz, B. J., Yungán Quitio, J. B., Carlosama Montoya, B. G., & Quezada Bustillos, R. E. (2025). El aprendizaje por proyectos lúdico-cooperativos: revisión sistemática de metodologías adaptadas al desarrollo de estudiantes de 1ro a 7mo de EGB. *ASCE*, 4(2), 691–711. <https://doi.org/10.70577/ASCE/691.711/2025>



Resumen

El presente artículo tuvo como objetivo analizar las metodologías educativas basadas en el aprendizaje por proyectos con enfoque lúdico-cooperativo, adaptadas al desarrollo integral de estudiantes de 1ro a 7mo de Educación General Básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo-descriptivo y se sustentó en una revisión sistemática de literatura científica reciente 2020-2025, utilizando el protocolo PRISMA para la selección y análisis de 13 estudios relevantes, localizados en bases como ERIC, SciELO, Scopus y Google Académico. Los resultados permitieron identificar que entre las metodologías destacadas se incluyen los juegos de rol, las simulaciones educativas, las dramatizaciones, los experimentos grupales, las actividades al aire libre, las dinámicas sensoriales y los proyectos colaborativos en áreas como ciencias, lengua o valores. Las estrategias permiten contextualizar el contenido curricular, fortalecer la autonomía del estudiante y fomentar el trabajo en equipo. Asimismo, se constató un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, reflejado en mejoras en la motivación, la atención, la memoria, la empatía, la autorregulación emocional y la convivencia escolar. No obstante, se identificaron limitaciones en su implementación relacionadas con la falta de formación docente, la escasez de recursos, la rigidez curricular y la resistencia institucional a la innovación pedagógica. En conclusión, el aprendizaje por proyectos con enfoque lúdico-cooperativo constituye una herramienta pedagógica pertinente y transformadora en la educación básica. Su aplicación efectiva requiere una planificación cuidadosa, condiciones institucionales favorables y una cultura escolar comprometida con el desarrollo integral del estudiante.

Palabras clave: Aprendizaje Basado En Proyectos, Estrategias Lúdicas, Trabajo Cooperativo, Educación Primaria, Desarrollo Integral.



Abstract

The objective of this article was to analyze educational methodologies based on project-based learning with a playful-cooperative approach, adapted to the integral development of students from 1st to 7th grade of Basic General Education. The research was developed under a qualitative-descriptive approach and was based on a systematic review of recent scientific literature 2020-2025, using the PRISMA protocol for the selection and analysis of 13 relevant studies, located in databases such as ERIC, SciELO, Scopus and Google Scholar. The results made it possible to identify that the methodologies highlighted include role-playing, educational simulations, dramatizations, group experiments, outdoor activities, sensory dynamics and collaborative projects in areas such as science, language or values. The strategies allow contextualizing the curricular content, strengthening the student's autonomy and promoting teamwork. Likewise, a positive impact on the cognitive, emotional and social development of students was confirmed, reflected in improvements in motivation, attention, memory, empathy, emotional self-regulation and school coexistence. However, limitations in its implementation were identified related to the lack of teacher training, scarcity of resources, curricular rigidity, and institutional resistance to pedagogical innovation. In conclusion, project-based learning with a playful-cooperative approach is a relevant and transformative pedagogical tool in basic education. Its effective application requires careful planning, favorable institutional conditions and a school culture committed to the integral development of the student.

Keywords: project-based learning, playful strategies, cooperative work, primary education, integral development.



Introducción

En la actualidad, la educación básica enfrenta el desafío de modificar sus métodos de enseñanza para atender las necesidades de una infancia diversa, activa y en constante relación con su entorno. Las prácticas tradicionales, que se enfocan en la repetición mecánica de información, han demostrado ser inadecuadas para promover el pensamiento crítico, la autonomía y la participación de los alumnos. En este contexto, los métodos de aprendizaje activo han ganado relevancia al ofrecer estrategias que favorecen un papel más activo del estudiante en su educación (Ruiz & Ortega, 2022). Un enfoque destacado en este sentido es el aprendizaje basado en proyectos (ABP), que se centra en “aprender haciendo” y permite vincular los contenidos del currículo con situaciones auténticas, relevantes y contextualizadas.

A esta metodología se añade un aspecto lúdico-cooperativo, que incorpora el juego como recurso pedagógico y promueve la cooperación entre los estudiantes, cuya combinación ha mostrado ser muy eficaz durante los primeros años de escolaridad, ya que mejora la motivación, la atención, la memoria y la disposición para trabajar en equipo (Bustamante et al., 2024). Además, los proyectos que incluyen dinámicas lúdicas favorecen un desarrollo integral del estudiante, estimulando no solo sus habilidades cognitivas, sino también sus competencias sociales y emocionales (Moyón et al., 2025). Por estas razones, el interés por estas metodologías ha aumentado tanto en el ámbito académico como en las políticas públicas enfocadas en mejorar la calidad educativa.

Desde una perspectiva teórica, el enfoque lúdico-cooperativo está bien fundamentado en diferentes corrientes educativas. Por ejemplo, Piaget (1970) destacó en el constructivismo el valor del juego en el desarrollo del pensamiento lógico y en la socialización, mientras que Vygotsky (1978) subrayó la relevancia de la interacción y la cooperación como motores del aprendizaje, indicando que el conocimiento más significativo se construye en contextos compartidos (Bonilla & Marcano, 2024). De igual forma, Fröbel veía el juego no solo como una actividad recreativa, sino como un medio fundamental de expresión, exploración y aprendizaje (Moya, 2024). Tales ideas han dado lugar al diseño de enfoques pedagógicos que consideran el juego como un mecanismo para alcanzar aprendizajes significativos y duraderos.

En consecuencia, así en la pedagogía activa se reconoce que los estudiantes aprenden mejor cuando participan, experimentan y construyen conocimiento a partir de su propia realidad. El ABP se basa en esta noción, permitiendo que los alumnos desarrollen habilidades como la investigación, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo (Nurhidayah et al., 2021). En particular, esta metodología se caracteriza por situar al estudiante en el centro del proceso educativo, lo que implica transformar su rol tradicional y permitirle convertirse en protagonista activo de su propio aprendizaje.

A partir del análisis de distintas propuestas, Zambrano et al. (2022) sintetizan un conjunto de principios que definen la esencia del ABP y su aplicabilidad en contextos educativos reales. Entre estas características se incluye:

- La resolución de problemas auténticos, que busca abordar situaciones relacionadas con el entorno social y educativo.
- La práctica enfocada, que permite aplicar conocimientos teóricos en experiencias concretas.
- La participación activa del alumno, que resalta su papel central mientras que el docente actúa como guía o facilitador.
- La orientación al estudiante, al atender sus necesidades particulares.
- El foco en un resultado final, que da sentido al proceso y promueve la valoración de distintas perspectivas.
- El desarrollo de competencias fundamentales como aprender a aprender, a convivir, a ser y a hacer, que son esenciales para una formación integral.
- La interdisciplinariedad, que favorece la integración de saberes de distintas áreas.
- La colaboración en el aprendizaje, entendida como una construcción compartida entre pares.
- La posibilidad de combinar el aprendizaje individual con el colectivo.

Ahora bien, cuando estos proyectos integran elementos lúdicos y cooperativos, las experiencias se tornan aún más significativas para los estudiantes, ya que logran captar su atención, despertar su curiosidad y mantener su implicación a lo largo del proceso. Así lo evidencian estudios que han documentado cómo la integración de dinámicas lúdicas favorece el aprendizaje activo, la participación constante y el desarrollo emocional en los niveles iniciales de la educación básica (Rodríguez et al., 2022).

Por otro lado, varias investigaciones han documentado los resultados positivos que estas metodologías pueden tener en el aula. Los estudios recientes han demostrado que la aplicación de juegos cooperativos como herramienta pedagógica no solo fomentan la participación de los alumnos, sino que también mejoran la empatía, la confianza y el respeto entre ellos (Rivas et al., 2025). Asimismo, las actividades lúdicas adaptadas a los intereses y al entorno de los niños han ayudado a incrementar el rendimiento académico y a fortalecer habilidades como la autorregulación, la comunicación y la creatividad (Daza et al., 2022; Acuña & Quiñones, 2020), lo que confirma su efectividad en contextos educativos reales.

Sin embargo, a pesar de los beneficios observados, la aplicación de metodologías lúdico-cooperativas en la educación básica presenta varios desafíos. Una de las principales preguntas es si estas estrategias se adecuan realmente a las necesidades y características de los estudiantes de los diferentes niveles de EGB. En muchos casos, el desconocimiento por parte de los docentes, la escasez de recursos, o la rigidez del currículo pueden limitar su implementación efectiva (Vera et al., 2025; Cevallos & Palma, 2022). Además, existe cierta incertidumbre acerca de la eficacia de estas metodologías en el aprendizaje de áreas específicas como ciencias, matemáticas o lenguaje. Aunque algunos estudios han reportado resultados positivos, aún no se tiene suficiente claridad sobre qué enfoques son más adecuados según el contexto educativo, el nivel de desarrollo de los alumnos y los objetivos de aprendizaje (Baquero & Castro, 2022).

Bajo este contexto, surge la necesidad de revisar, analizar y sistematizar la evidencia científica disponible para entender mejor el impacto de estas metodologías en el desarrollo integral de los niños. Así, el objetivo general de este trabajo es analizar las metodologías educativas que se basan en el aprendizaje a través de proyectos lúdico-cooperativos, adaptadas al desarrollo integral de estudiantes de 1ro a 7mo de EGB, mediante una revisión sistemática de la literatura científica reciente. De manera más específica, se busca identificar los enfoques metodológicos aplicados en distintos contextos escolares, sintetizar los hallazgos sobre su impacto en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes y examinar las limitaciones detectadas. Se espera que esta revisión contribuya a mejorar las prácticas docentes y guiar futuras decisiones en el ámbito educativo básico.

Metodología

La presente investigación acerca del aprendizaje por proyectos lúdico-cooperativos y las metodologías adaptadas al desarrollo de estudiantes de 1ro a 7mo de EGB, fue desarrollada bajo un enfoque cualitativo-descriptivo, cuyo propósito comprende identificar, analizar y sintetizar la información disponible acerca de la temática de estudio. Para dar cumplimiento a los objetivos de estudio, se procedió con una revisión sistemática de la literatura científica disponible, estructurada bajo el método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), el cual contempla cuatro fases: identificación, cribado, selección e inclusión.

Durante la fase de identificación, el proceso de búsqueda de la información se efectuó en bases de datos destacadas como ERIC, Scielo y Google Académico. Para delimitar la búsqueda al tema en específico, se construyó una ruta de búsqueda, descrita en la tabla 1, la cual define los términos clave tanto en español como en inglés, tales como “aprendizaje basado en proyectos”, “estrategias lúdicas”, “trabajo cooperativo”, “educación primaria”, “desarrollo infantil”, y sus equivalentes: project-based learning, playful strategies, cooperative learning, primary education, child development, junto con operadores booleanos “AND” y “OR”.

Tabla 1.

Ruta de búsqueda de información científica

Base de datos	Ecuación de búsqueda utilizada
ERIC	("project-based learning" AND "cooperative learning" AND "playful strategies" AND "primary education")
SciELO	("aprendizaje basado en proyectos" AND "estrategias lúdicas" AND "trabajo cooperativo" AND "educación básica")
Scopus	("project-based learning" AND "play-based learning" AND "student engagement" AND "elementary education")
Google Académico	allintitle: "aprendizaje por proyectos" "juego cooperativo" "educación básica" OR "project-based learning" "playful learning" "cooperative learning"

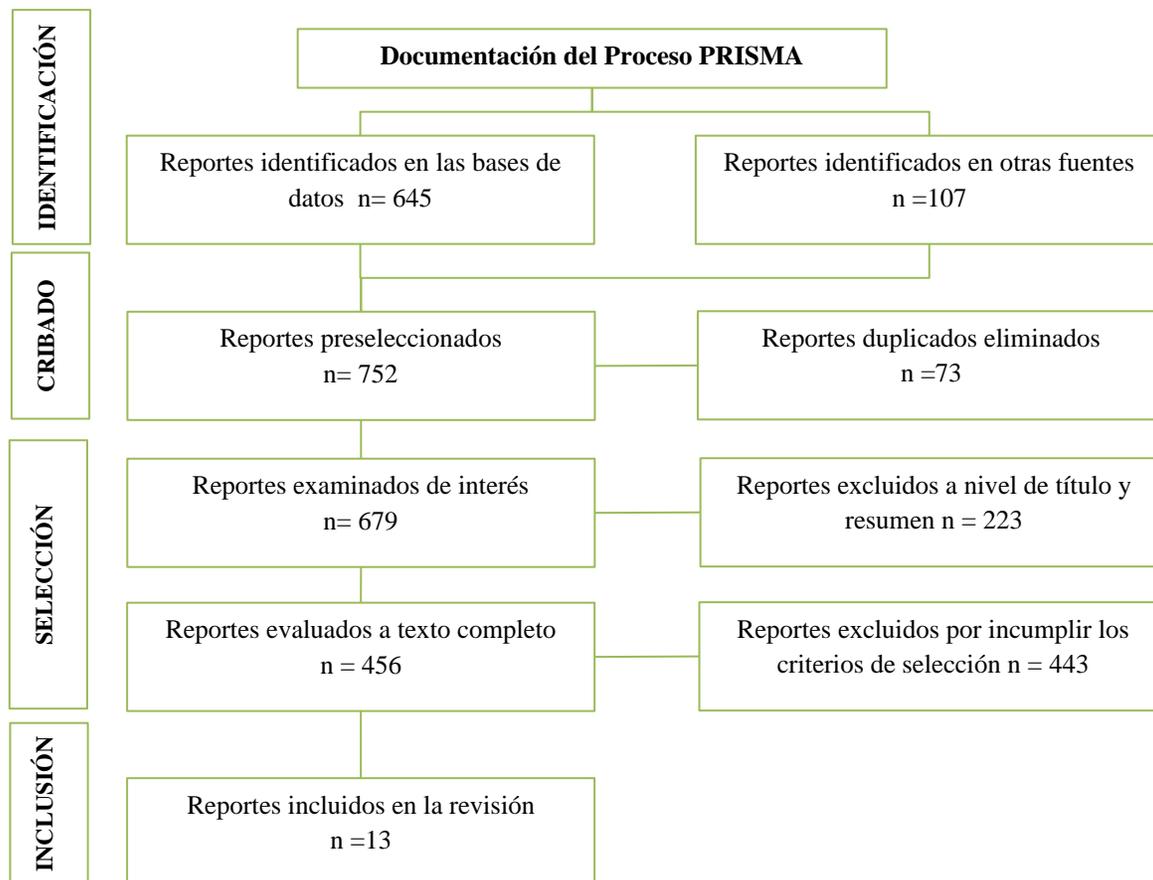
Consecutivamente, en la fase de cribado corresponde seleccionar los estudios pertinentes y relacionados al tema propuesto para lo cual se establecieron como criterios de inclusión: investigaciones publicadas entre los años 2020-2025 disponibles en idioma inglés o español, con metodologías cualitativas, cuantitativas o mixtas que se desarrollen por las variables de estudio, en forma conjunta o individual y que hayan sido revisadas por pares. En cuanto a los criterios de exclusión se descartaron estudios fuera del rango de publicación y distintos al idioma aceptado, artículos teóricos o ensayos sin aplicación empírica y documentos duplicados o que no proporcionen información relevante sobre los objetivos propuestos.

Posterior en la fase de selección de estudios, se examinó detalladamente el contenido y los resultados de los artículos seleccionados, confirmando su relevancia con respecto a los objetivos planteados. Por último, en la fase de inclusión de artículos se contempló la extracción de datos, se registraron los siguientes elementos: título del estudio, autores/año de publicación, tipo de estudio, Revista y resultados obtenidos. La información se organizó en tablas temáticas para facilitar el análisis comparativo y sistemático de los hallazgos.

A modo de resumen, en la Figura 1 se presenta el diagrama de flujo que ilustra las fases descritas en secciones anteriores.

Figura 1

Proceso de selección de los estudios



Resultados

En cumplimiento de los objetivos específicos planteados, la revisión sistemática de los 13 artículos permitió identificar, organizar y analizar la información disponible en torno a las metodologías lúdico-cooperativas aplicadas al aprendizaje por proyectos en estudiantes de 1ro a 7mo de Educación General Básica. A continuación, se presenta una síntesis de los resultados obtenidos según cada uno de los objetivos definidos en el estudio.

a) Enfoques metodológicos lúdico-cooperativos aplicados en educación básica

En relación con el primer objetivo específico, se identificaron diversos enfoques metodológicos que integran actividades lúdicas y cooperativas dentro del marco del aprendizaje por proyectos. Entre los más destacados se detalla la revisión de los siguientes artículos:

Tabla 2.

Enfoques metodológicos identificados

Nº	Autor/Año	Título	Metodología	Referencias	Resultados relevantes
1	(Bustamante et al., 2024)	El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial: estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje.	Enfoque Metodológico Mixto experimental	Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar 8(5), 4201-4217. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886	El estudio evidenció que el 92 % de las actividades combinaban dinámicas lúdicas con trabajo cooperativo, siendo los juegos de rol y construcción los más efectivos para mejorar la participación, atención y comprensión de los estudiantes.
2	(Rodríguez et al., 2022)	Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental.	Metodología lúdica constructivista	Revista de Ciencias Ambientales, 56(1), 209-228. https://doi.org/10.15359/rca.56/1.10	Se implementaron estrategias participativas como juegos educativos y exploraciones en la naturaleza que conectaron el aprendizaje ambiental con el contexto real de los estudiantes, fortaleciendo su curiosidad y vínculo con el entorno.



3	(Acuña & Quiñones, 2020)	Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados	Investigación-acción con enfoque cualitativo.	Educación Y Educadores, 23(3), 444–468. https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5	A través de juegos con material del entorno, talleres grupales y actividades al aire libre, los niños desarrollaron pensamiento lógico, atención sostenida y mayor interacción con sus compañeros.
4	(Nurhidayah et al., 2021)	Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review	Revisión estructurada de 20 artículos sobre PjBL en la enseñanza de las ciencias, publicados entre 2017 y 2021.	Journal of Physics: Conference Series(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012043	Se identificaron proyectos colaborativos en ciencias donde los estudiantes resolvieron problemas reales mediante el trabajo grupal, fortaleciendo la comprensión conceptual y la iniciativa personal.
5	(Moya, 2024)	El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje	Investigación documental basada en revisión bibliográfica.	Revista Neuronum, 10(2), 275-294. https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533	El autor describió el uso de simulaciones, retos lúdicos y entornos gamificados que promueven el trabajo cooperativo y la resolución creativa de situaciones dentro de un contexto escolar dinámico.
6	(Cevallos & Palma, 2022)	Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica	Estudio de enfoque mixto con diseño de campo no experimental.	MQRInvestigar, 6(4), 68-90. https://doi.org/10.56048/MQR2022.5.6.4.2022.68-90	Se incorporaron juegos didácticos, canciones y dramatizaciones que incentivaron la colaboración entre estudiantes y mejoraron la motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés.
7	(Vera et al., 2025)	Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica	Revisión bibliográfica utilizando la matriz PRISMA, seleccionando 36 artículos.	Revista InveCom, 5(2). https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503	Se documentaron actividades como creación de historias, experimentos grupales y juegos simbólicos, integrados dentro de proyectos escolares que

					promovieron el aprendizaje activo y colaborativo.
8	(Rivas et al., 2025)	Desarrollo de Habilidades Socioemocionales mediante Juegos Cooperativos en Estudiantes de Educación Básica del cantón Naranjal, Ecuador	Enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción.	Revista Veritas de Difusión Científica, 6(1), 2049-2060. https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i1.498	Se aplicaron juegos cooperativos como “La isla solidaria” o “La torre humana”, los cuales reforzaron valores de respeto, empatía y trabajo en equipo en niños de educación básica.
9	(Baquero & Castro, 2022)	Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior	Investigación cualitativa de tipo descriptiva.	Polo del conocimiento, 7(10), 1842-1872. https://doi.org/10.23857/pc.v7i10	Se emplearon dinámicas como “Sillas cooperativas” y “Ambulancias” dentro de proyectos que fomentaron la inclusión y la participación activa en clases de educación física.
10	(Bonilla & Marcano, 2024)	Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica 'Abraham Lincoln'	Enfoque cualitativo, utilizando observación participante y listas de cotejo.	Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(3), 415 – 433. https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167	El estudio implementó juegos de aventuras grupales que promovieron la toma de decisiones conjunta, la resolución pacífica de conflictos y la integración social de estudiantes de primer grado.
11	(Moyón et al., 2025)	Enfoque lúdico para potenciar las habilidades socioemociona	Enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción.	Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 6(1), 1166–1200. https://doi.org/10.	Se integraron dinámicas como “El termómetro de las emociones” y “La torre de los valientes”, vinculadas al trabajo por

		les en los estudiantes de segundo año de básica elemental		60100/rcmg.v6i1.457	proyectos que fortalecieron la expresión emocional, la autoestima y la colaboración.
12	(Daza et al., 2022)	Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu	Investigación cualitativa con enfoque bibliográfico y de revisión documental.	Polo del conocimiento, 7(3), 462-478 . https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.37 42	Las actividades corporales como “El cieguito” o “Los zapatos” fueron incluidas en propuestas lúdicas para mejorar la expresión emocional, el respeto y el trabajo en grupo desde una experiencia sensorial.

Los estudios revisados muestran que existen una amplia diversidad de enfoques metodológicos que integran el componente lúdico y cooperativo dentro del aprendizaje por proyectos, adaptados al contexto de la educación básica, las cuales incluyen desde juegos simbólicos, actividades al aire libre y dinámicas de rol, hasta proyectos colaborativos en ciencias y simulaciones educativas.

b) Impacto del enfoque lúdico-cooperativo en el desarrollo cognitivo, social y emocional

A continuación, se presenta una tabla que presenta los resultados correspondientes al objetivo analizado según los 12 autores incluidos en la revisión sistemática del documento. La síntesis permite observar de forma consolidada cómo las metodologías analizadas inciden de manera positiva en el desarrollo integral de los estudiantes de 1° a 7° de EGB, destacando los principales hallazgos en una sola matriz.

Tabla 4.
Impacto en el desarrollo estudiantil

Nº	Autor/Año	Título	Metodología	Referencias	Resultados relevantes
1	(Bustamante et al., 2024)	El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial	Enfoque Metodológico Mixto experimental	Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 4201-4217. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886	El 82 % mostró mayor disposición a colaborar y un incremento del 48,3 % en la motivación académica. El grupo experimental mejoró en un 41,7 % su

		estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje.			desarrollo cognitivo y socioemocional frente al grupo control.
2	(Rodríguez et al., 2022)	Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental.	Metodología lúdica constructivista	Revista de Ciencias Ambientales, 56(1), 209-228. https://doi.org/10.15359/rca.56/1.10	Se promovió un aprendizaje significativo, fortaleciendo la conciencia ambiental, la participación activa y habilidades emocionales. Ambiente participativo que facilitó la construcción colectiva del conocimiento.
3	(Acuña & Quiñones, 2020)	Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados	Investigación-acción con enfoque cualitativo.	Educación Y Educadores, 23(3), 444-468. https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5	Se observaron mejoras en atención, memoria, pensamiento lógico y participación activa. Se potenció el trabajo colaborativo y el vínculo con el entorno natural.
4	(Nurhidayah et al., 2021)	Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review	Revisión estructurada de 20 artículos sobre PjBL en la enseñanza de las ciencias, publicados entre 2017 y 2021.	Journal of Physics: Conference Series(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012043	Se evidenció participación activa, resolución de problemas reales, fortalecimiento de habilidades cognitivas y sociales, y mayor curiosidad científica.
5	(Moya, 2024)	El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje	Investigación documental basada en revisión bibliográfica.	Revista Neuronum, 10(2), 275-294. https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533	Incremento en motivación, pensamiento crítico, autorregulación emocional y empatía. Impacto positivo en atención, memoria y convivencia escolar.
6	(Cevallos & Palma, 2022)	Estrategias lúdicas para el aprendizaje del	Estudio de enfoque mixto con diseño de	MQRInvestigar, 6(4), 68-90. https://doi.org/10.	Mejora en autoestima, pronunciación, vocabulario y



		idioma inglés en estudiantes de educación básica	campo no experimental.	56048/MQR2022 5.6.4.2022.68-90	expresión oral. El trabajo cooperativo fortaleció la interacción grupal y emocional.
7	(Vera et al., 2025)	Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica	Revisión bibliográfica utilizando la matriz PRISMA, seleccionando 36 artículos	Revista InveCom, 5(2). https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503	Se reportaron mejoras en creatividad, autoestima y cooperación. Se desarrollaron habilidades perceptivas y sociales, fortaleciendo la integración.
8	(Rivas et al., 2025)	Desarrollo de Habilidades Socioemocional es mediante Juegos Cooperativos en Estudiantes de Educación Básica del cantón Naranjal, Ecuador	Enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción.	Revista Veritas de Difusión Científica, 6(1), 2049-2060. https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i1.498	Fortalecimiento del respeto, empatía, gestión emocional, decisiones responsables y relaciones saludables a través del juego cooperativo.
9	(Baquero & Castro, 2022)	Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior	Investigación cualitativa de tipo descriptiva.	Polo del conocimiento, 7(10), 1842-1872. https://doi.org/10.23857/pc.v7i10	Desarrollo de habilidades de escucha, vocabulario, negociación, empatía y respeto. Mejora del trabajo en equipo en clases de educación física.
10	(Bonilla & Marciano, 2024)	Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica	Enfoque cualitativo, utilizando observación participante y listas de cotejo.	Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(3), 415 – 433. https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167	Participación activa, comunicación efectiva, resolución de conflictos y colaboración. Se fortaleció la integración social de niños de primer grado.

'Abraham Lincoln'					
11	(Moyón et al., 2025)	Enfoque lúdico para potenciar las habilidades socioemocionales en los estudiantes de segundo año de básica elemental	Enfoque mixto con diseño descriptivo	Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 6(1), 1166–1200. https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.457	Se mejoraron la autoestima, expresión emocional, empatía y motivación. La metodología promovió aprendizaje significativo y ambiente de confianza.
12	(Daza et al., 2022)	Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazú	Investigación cualitativa con enfoque bibliográfico y de revisión documental.	Polo del conocimiento, 7(3), 462-478 . https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3742	Actividades sensoriales potenciaron la seguridad personal, reconocimiento emocional, autoconocimiento y cooperación grupal. Impacto positivo en el desarrollo integral.

En síntesis, la integración de dinámicas lúdico-cooperativas mediante proyectos en el aula no solo favorece el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes, sino que también potencia significativamente sus habilidades socioemocionales y su capacidad de interactuar y aprender en comunidad. Los estudios coinciden en destacar la motivación, el trabajo en equipo, la empatía y la expresión emocional como logros centrales de estas metodologías, ratificando su pertinencia y efectividad en los niveles de educación básica.

c) Dificultades y limitaciones en la implementación de estrategias lúdico-cooperativas

Al analizar 12 estudios seleccionados, se observa que, si bien estas estrategias ofrecen grandes beneficios, su implementación se ve restringida por factores institucionales, pedagógicos, materiales y culturales. A continuación, se presenta una tabla detallada que resume y explica los principales resultados identificados en cada investigación:

Tabla 4.

Limitaciones en la implementación

Nº	Autor/Año	Título	Metodología	Referencias	Resultados relevantes
1	(Bustamante et al., 2024)	El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional	Enfoque Metodológico Mixto experimental	Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar , 8(5), 4201-	El 35 % de los docentes reportó falta de tiempo como principal dificultad para planificar e

		en la educación inicial estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje.		4217. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886	implementar actividades lúdico-cooperativas. Además, un 28 % señaló escasez de materiales y deficiencias en su formación pedagógica
2	(Acuña & Quiñones, 2020)	Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados	Investigación -acción con enfoque cualitativo.	Educación Y Educadores, 23(3), 444-468. https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5	Las barreras incluyeron la falta de formación específica en pedagogía lúdica y la carencia de espacios adecuados (abiertos, seguros y estimulantes) para llevar a cabo dinámicas activas con los niños.
3	(Nurhidayah et al., 2021)	Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review	Revisión estructurada de 20 artículos sobre PjBL en la enseñanza de las ciencias, publicados entre 2017 y 2021.	Journal of Physics: Conference Series(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012043	Se identificó la falta de preparación de los docentes en metodologías activas como el ABP. Además, se destacó la necesidad de adaptar espacios físicos y tiempos curriculares para permitir proyectos significativos y colaborativos.
4	(Moya, 2024)	El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje	Investigación documental basada en revisión bibliográfica de fuentes pedagógicas clásicas y contemporáneas.	Revista Neuronum, 10(2), 275-294. https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533	El autor señala que muchas instituciones mantienen un currículo rígido que limita el uso de metodologías innovadoras. También se requiere planificación detallada y capacitación docente, lo cual representa una barrera para su adopción masiva.
5	(Cevallos & Palma, 2022)	Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en	Estudio de enfoque mixto con diseño de	MQRInvestigar, 6(4), 68-90. https://doi.org/10.56048/MQR2	La implementación se vio afectada por la escasa disponibilidad de recursos didácticos

		estudiantes de educación básica	campo no experimental.	0225.6.4.2022.68-90	adaptados al idioma, la resistencia de algunos docentes a cambiar sus prácticas tradicionales y la limitada formación metodológica.
6	(Vera et al., 2025)	Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica	Revisión bibliográfica utilizando la matriz PRISMA, seleccionando 36 artículos	Revista InveCom, 5(2). https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503	Se identificó una brecha significativa entre el diseño metodológico ideal y la realidad escolar: escuelas con infraestructura deficiente, materiales escasos y poco apoyo institucional dificultan el desarrollo de experiencias lúdico-cooperativas.
7	(Rivas et al., 2025)	Desarrollo de Habilidades Socioemocionales mediante Juegos Cooperativos en Estudiantes de Educación Básica del cantón Naranjal, Ecuador	Enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción.	Revista Veritas de Difusión Científica, 6(1), 2049-2060. https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i1.498	La diversidad cultural y socioeconómica de los estudiantes presentó un reto en cuanto a la adaptación de las actividades. Además, se evidenció escasa aplicación de enfoques innovadores por parte de los docentes.
8	(Baquero & Castro, 2022)	Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior	Investigación cualitativa de tipo descriptiva.	Polo del conocimiento, 7(10), 1842-1872. https://doi.org/10.23857/pc.v7i10	Se identificó un gran desconocimiento por parte de los docentes sobre cómo aplicar correctamente los juegos cooperativos. Esto provocó desinterés en los estudiantes al no ejecutarse con el enfoque adecuado.
9	(Bonilla & Marcano, 2024)	Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el	Enfoque cualitativo, utilizando observación participante y	Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades,	Las limitaciones detectadas incluyeron la dificultad para lograr la participación activa de todos los niños y la

		desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica 'Abraham Lincoln'	listas de cotejo.	5(3), 415 – 433. https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167	gestión adecuada de los recursos existentes, lo cual afectó la calidad de las actividades cooperativas.
10	(Moyón et al., 2025)	Enfoque lúdico para potenciar las habilidades socioemocionales en los estudiantes de segundo año de básica elemental	Enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción.	Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 6(1), 1166–1200. https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.457	Se encontraron obstáculos como la falta de formación docente en desarrollo emocional, carencia de materiales adecuados, escasa integración curricular y resistencia institucional al cambio pedagógico.
11	(Daza et al., 2022)	Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu	Investigación cualitativa con enfoque bibliográfico y de revisión documental.	Polo del conocimiento, 7(3), 462-478 . https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3742	Las principales dificultades fueron la falta de espacios amplios y seguros, la necesidad de supervisión constante y la resistencia del entorno escolar tradicional a integrar estas metodologías dentro del currículo formal.

En síntesis, la revisión de los estudios permite establecer que, aunque las estrategias lúdico-cooperativas muestran un alto potencial educativo, su implementación efectiva enfrenta barreras estructurales y pedagógicas importantes. La escasez de recursos, la rigidez del currículo, la falta de formación docente y el desconocimiento de metodologías innovadoras limitan su aprovechamiento en las aulas. Superar estos desafíos implica un compromiso institucional por renovar las prácticas pedagógicas, capacitar al profesorado y flexibilizar las condiciones escolares para favorecer ambientes de aprendizaje más creativos, inclusivos y centrados en el desarrollo integral del estudiante.

Discusión

Los resultados de la revisión sistemática de 13 artículos han puesto de manifiesto una gran variedad de metodologías lúdico-cooperativas utilizadas en la educación básica, todas ellas dentro del marco del aprendizaje basado en proyectos, los cuales incluyen juegos simbólicos,



actividades al aire libre, dinámicas de rol, simulaciones educativas, experimentos en grupo y narrativas creadas de forma colaborativa. La diversidad en los enfoques no solo muestra la adaptabilidad del aprendizaje por proyectos, sino también su capacidad para ajustarse a diferentes contextos escolares.

Según indican Zambrano et al. (2022), el ABP facilita una enseñanza interdisciplinaria, que se centra en el alumno y se orienta a resolver problemas del mundo real. Al respecto, Rodríguez et al. (2022) y Moya (2024) apoyan este hecho al destacar que estrategias como juegos ambientales o retos gamificados logran captar la atención de los estudiantes, fomentando una participación activa y reflexiva dentro de un entorno cooperativo. Además, Nurhidayah et al. (2021) subrayan que la realización de proyectos científicos en grupo no solo mejora la comprensión conceptual, sino que también aumentan la motivación y la iniciativa personal, lo que refuerza el papel de la interacción en el aprendizaje.

A partir de lo analizado, también se han observado significativas ventajas en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los alumnos. El ABP con un enfoque lúdico-cooperativo ha demostrado tener un impacto positivo en aspectos como la atención, la memoria, la motivación, la autorregulación emocional, la empatía, el respeto y la convivencia en la escuela. Las ventajas están alineadas con las teorías de Piaget (1970) y Vygotsky (1978) citadas por Bonilla & Marcano (2024) quienes enfatizaron la importancia del juego y la colaboración en la formación del conocimiento y el desarrollo del pensamiento lógico. Bustamante et al. (2024) reportaron mejoras del 41,7 % en el desarrollo cognitivo y emocional de un grupo experimental.

Por otra parte, Moyón et al. (2025) notaron un aumento notable de la autoestima, la expresión emocional y el sentido de pertenencia a través de actividades como “La torre de los valientes”. De manera similar, Cevallos & Palma (2022) aportaron pruebas desde el campo del aprendizaje de idiomas, donde la utilización de dramatizaciones y canciones no solo facilitó la adquisición del lenguaje, sino que también favoreció la colaboración entre compañeros. Todo esto sugiere que el enfoque lúdico-cooperativo es muy efectivo para abordar el desarrollo integral de los estudiantes, mejorando su aspecto cognitivo sin descuidar lo emocional ni lo social.

Sin embargo, estos beneficios no están libres de desafíos. La implementación de estrategias lúdico-cooperativas enfrenta barreras estructurales y pedagógicas que afectan su sostenibilidad y eficacia en el aula. Varios autores coinciden en que la falta de capacitación específica de los profesores, la carencia de materiales, la inflexibilidad del currículo y la resistencia institucional son los principales obstáculos. Vera et al. (2025) informan que muchas escuelas carecen de condiciones básicas, como espacios adecuados o recursos didácticos, lo que limita en gran medida la oportunidad de aplicar metodologías activas.

Moya (2024) apoya esta afirmación al señalar que, sin una planificación cuidadosa y el acompañamiento adecuado, estas estrategias tienden a implementarse de manera superficial. Asimismo, Baquero & Castro (2022) advierten que el desconocimiento de los docentes sobre cómo organizar juegos cooperativos puede llevar a la apatía o a dinámicas excluyentes entre



los estudiantes. Aun cuando existan recursos, los factores socioculturales pueden obstaculizar la cohesión y participación, como mencionan Rivas et al. (2025) al referirse a contextos con alta diversidad. Cada uno de los resultados obtenidos invitan a reconsiderar la implementación del enfoque lúdico-cooperativo no solo como un aspecto metodológico, sino como un proceso institucional que requiere compromiso, flexibilidad y formación continua.

Conclusiones

El revisión de la literatura científica ha permitido establecer que las metodologías lúdicas y cooperativas en el ABP son una estrategia educativa valiosa y adaptable para los grados de 1ro a 7mo de EGB. La diversidad de propuestas detectadas, que incluyen juegos simbólicos, dinámicas grupales, dramatizaciones, simulaciones y proyectos colaborativos en las áreas de ciencias y lenguaje, comprueba que estas metodologías se pueden ajustar fácilmente a diferentes contenidos curriculares y ambientes escolares, promoviendo un aprendizaje activo, contextualizado y centrado en el estudiante.

Además, se ha verificado que el efecto de estas estrategias trasciende el desarrollo intelectual. Las investigaciones revisadas señalan mejoras notables en aspectos como la motivación escolar, la atención, la memoria, la empatía, la autoestima y las habilidades para la interacción social. La fusión del juego con la cooperación en un proyecto refuerza no solo las habilidades cognitivas, sino también las emocionales y sociales, apoyando el desarrollo integral del estudiante durante su etapa educativa más formativa.

No obstante, se encontraron diversas limitaciones que dificultan la aplicación total y efectiva de estas metodologías. Las principales barreras incluyen la falta de formación para los docentes en enfoques lúdicos, la insuficiencia de recursos educativos, una infraestructura inadecuada y la rigidez de los currículos establecidos por las instituciones, cuyas condiciones crean un desfase entre la teoría educativa y su aplicación en el aula, lo que necesita ser abordado a través de políticas educativas que fomenten la innovación, la formación continua y el fortalecimiento institucional.

En síntesis, el ABP con un enfoque lúdico y cooperativo no solo es relevante, sino que resulta esencial en la educación básica actual. Sin embargo, su implementación necesita el compromiso efectivo de las autoridades, educadores y comunidades educativas, con el fin de asegurar experiencias significativas, inclusivas y transformadoras en el aula, lo cual proporciona evidencia concreta que respalda esta necesidad y establece una base sólida para futuras investigaciones y acciones pedagógicas enfocadas en el desarrollo integral del niño.

Referencias

- Acuña, M., & Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación Y Educadores*, 23(3), 444–468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Baquero, R., & Castro, R. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. *Polo del conocimiento*, 7(10), 1842-1872. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i10>
- Bonilla, Y., & Marcano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 415 – 433. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>
- Bustamante, F., Troya, B., Barbot, C., Hernández, J., Martínez, M., Valencia, G., & 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
- Cevallos, L., & Palma, M. (2022). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. *MQRInvestigar*, 6(4), 68-90. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.68-90>
- Daza, M., Fuentes, A., Anchundia, C., & Casquete, R. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazú. *Polo del conocimiento*, 7(3), 462-478. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3742>
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Moyón, K., Vera, M., Fernández, K., & Peña, 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), 1166–1200. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.457>
- Nurhidayah, I., Wibowo, F., & Astra, I. (2021). Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review. *Journal of Physics: Conference Series*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012043>
- Rivas, L., Salazar, L., Gorozabel, K., Vásquez, A., Monserrate, C., & Vera, C. (2025). Desarrollo de Habilidades Socioemocionales mediante Juegos Cooperativos en



-
- Estudiantes de Educación Básica del cantón Naranjal, Ecuador. *Revista Veritas de Difusión Científica*, 6(1), 2049-2060. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i1.498>
- Rodríguez, R., Palomo, L., Padilla, M., Corrales, A., & Wendel, B. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales*, 56(1), 209-228. <https://doi.org/10.15359/rca.56/1.10>
- Ruiz, D., & Ortega, D. (2022). El Aprendizaje Basado En Proyectos: Una Revisión Sistemática De La Literatura (2015-2022). *Revista Internacional de Humanidades*, 11(41), 2-14. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4181>
- Vera, A., Huayamave, A., Sandoval, C., & Chele, S. (2025). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, 5(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503>
- Zambrano, M., Hernández, A., & Mendoza, K. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Conrado*, 18(84). <http://scielo.sld.cu/scielo.php-1990-86442022000100172-es>.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.