“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”

Juegos Lúdicos en Educación Primaria

Trabajo de Investigación presentado por:

SAAVEDRA CASTILLO, María Fernanda

ID ORCID: 0009-0008-8258-4105

Para obtención el Grado Académico de Bachiller en Educación

ASESORA

Mg. SILUPÚ PEDRERA, Cecilia Alejandrina

ID ORCID: 0009-003-2181-5313

Línea de Investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

PIURA – PERÚ

2026

"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Juegos Lúdicos en Educación Primaria

Trabajo Académico Aprobado en Forma y Estilo por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas .....

Miembro Vocal: Mg. Juan Carlos Santos Arriola .....

Miembro secretario: Mg. María Sara Antón y Pérez .....

PIURA-PERÚ

2026

"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Juegos Lúdicos en Educación Primaria

La suscrita declara que el trabajo académico es original en su contenido y forma

SAAVEDRA CASTILLO, María Fernanda .....

PIURA-PERÚ

2026

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

CERTIFICA:

Que, el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación presentado por la autora: **SAAVEDRA CASTILLO María Fernanda** del Programa de Formación Inicial Docente, Programa de Estudios de Educación Primaria denominado:

Juegos Lúdicos en Educación Primaria.
Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud verificable requerido según el reporte de originalidad del Software Turnitin, el cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

10%

Distrito veintiséis de octubre, 09 OCT 2026

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Unidad de Investigación Piura

Dr. Hildegardo Oclides Tamara Nuñez
Orcid: 0000-0002-4512-6120
Jefatura de Unidad de Investigación

Dr. HOTN/JUI
bam

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Yo, **SAAVEDRA CASTILLO María Fernanda** identificada con **DNI** N° 71237825 del Programa de Estudios de Educación Primaria, de la EESPP "Piura" autorizo, la publicación y comunicación de mi trabajo de investigación Trabajo titulado:

Juegos Lúdicos en Educación Primaria en el Repositorio Institucional de la EESPP "Piura" http://repositorio.eespppiura.edu.pe/, según lo estipula el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

1. **TIPO DE ACCESO**

   (x) Acceso abierto*

   ( ) Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

_____

_____

_____

_____

2. **ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.**

Por el presente dejo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entregó a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

Veintiséis de octubre, 09 OCT 2026

Apellidos y Nombres del autor: SAAVEDRA CASTILLO Maria Fernanda **DNI N° 71237825**

ORCID: 0009-0008-8258-4105 **Firma:** .....



Dr. HOTN/JUI
bam

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Yo, **SAAVEDRA CASTILLO Maria Fernanda**, egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Primaria, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de investigación titulado:

Juegos Lúdicos en Educación Primarias.

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, es de mi autoría, por lo tanto, declaro: No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. Se cita y referencia todas las fuentes empleadas según las Normas APA de redacción acorde al programa. No ha sido presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. La información presentada en los resultados no ha sido falseada, duplicada, ni copiada.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en el Reglamento Institucional e Investigación de la EESSPP "Piura".

Autor: SAAVEDRA CASTILLO María Fernanda

Orcid: 0009-0008-8258-4105

DNI.N°. 71237825

Firma: _____

Distrito Veintiséis de octubre, 09 OCT 2026

Dr. HOTN/JUI
bam

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESORA

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, **Mg. CECILIA ALEJANDRINA SILUPÚ PEDRERA**, identificada con DNI N° 02646547 como asesora del trabajo de investigación titulado:

JUEGOS LÚDICOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

Desarrollada por el investigador (a) **SAAVEDRA CASTILLO MARÍA FERNANDA**, identificado (a) con DNI N° 71237825, egresado (a) del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Primaria; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, 04 de setiembre de 2025

Mg. CECILIA ALEJANDRINA SILUPÚ PEDRERA
DNI. N° 02646547

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

A mis padres, quienes me dieron toda su motivación y apoyo para poder ejercer esta carrera. Así mismo, dedico este trabajo a la memoria de mis abuelos que permanecen como una fuente de inspiración permanente en mi vida personal y profesional.

María Saavedra

Agradecimiento

A Dios por bendecirme y ser mi fortaleza, a mi familia por su apoyo incondicional. Agradezco a mi Asesora, quien me ayudo en este camino.

María Saavedra.

Índice de contenidos

Dedicatoria viii
Agradecimiento ix
Índice de contenidos x
Índice de Figuras xii
Resumen xiii
Abstract xiv
Introducción 15
Capítulo I: 17
Objetivos de Investigación Académica 17
1.1. Objetivo General 17
1.2. Objetivos Específicos 17
1.3. Justificación de Investigación 18
Capítulo II: 19
Marco Teórico Conceptual 19
2.1. Definición de Juego 19
2.1.1. Juego lúdico 25
2.2. Clasificación de los principales tipos de juegos lúdicos. 31
2.2.1. Juegos sensoriales 32
2.2.2 Juegos motores 33
2.2.3. Juegos sociales 33
2.2.4. Juegos de construcción 33
2.3. Beneficios de los juegos lúdicos en el nivel primario. 35
2.3.1. Dimensión cognitiva 36
2.3.2. Dimensión social 37
2.3.3. Dimensión Emocional 38
2.3.4. Dimensión Motriz 38
2.3.5. Rol del Docente en el Juego Lúdico 39
2.3.6. Importancia del Juego en el Desarrollo del Lenguaje 41
2.3.7. El juego como estrategia pedagógica 41
Capítulo III: 44
Metodología de análisis de la información 44
3.1. Descripción de la metodología 44

Capítulo IV 47
Conclusiones y recomendaciones 47
4.1. Conclusiones 47
4.2. Recomendaciones 48
Referencias Bibliográficas 49

Índice de Figuras

Figura 1 Definicion de los Juegos Lúdicos …… 31
Figura 2 Tipos de Juegos Lúdicos ……35
Figura 3 Beneficios de los Juegos Lúdicos en el nivel Primario ……43
Figura 4 Esquema de la Metodología en el Trabajo de Investigación ……46
Figura 5 Matriz de Consistencia de la Investigación ……55

Resumen

El juego lúdico viene a constituir una estrategia pedagógica relevante en la Educación Primaria, el cual favorece el aprendizaje significativo y va contribuir al desarrollo integral de los estudiantes. A través del juego, los niños exploran su entorno, interactúan con sus compañeros, expresan sus emociones, desarrollan su creatividad y ponen en práctica habilidades para resolver problemas. En este sentido, la presente investigación tuvo como objetivo general analizar, mediante una revisión bibliográfica, los fundamentos teóricos de los juegos lúdicos en Educación Primaria. De manera específica, se propuso sistematizar las definiciones del juego lúdico, detallar sus principales tipos y precisar los beneficios que aporta al proceso de aprendizaje. La metodología correspondió a una investigación documental de revisión bibliográfica con carácter sistemático. Para recopilar información se consultaron buscadores, bases de datos y repositorios, entre ellos Google Académico, Google Books, Redalyc, Dialnet, SciELO y ALICIA. Se consideraron criterios de pertinencia temática, confiabilidad y actualidad de las fuentes, priorizando publicaciones de los últimos cinco años y documentos vinculados con la Educación Primaria. La información seleccionada fue examinada mediante lectura analítica, organizada en categorías y sintetizada de acuerdo con los objetivos del estudio. La revisión permitió reconocer diversos tipos de juegos lúdicos, entre ellos los sensoriales, motores, sociales y de construcción, así como sus aportes a las dimensiones cognitiva, social, emocional y motriz. Asimismo, se identificó que el docente cumple un papel fundamental al planificar, orientar y acompañar las actividades con una intencionalidad pedagógica. Se concluye que el juego lúdico, cuando responde a propósitos educativos, constituye un recurso que promueve la participación, la motivación, la convivencia y el desarrollo integral de los estudiantes de Educación Primaria.

Palabras claves: Juegos lúdicos, Educación Primaria, aprendizaje significativo, desarrollo integral.

Abstract

Play-based activities constitute a relevant pedagogical strategy in Primary Education because they promote meaningful learning and contribute to students' comprehensive development. Through play experiences, children explore their environment, interact with their peers, express emotions, develop creativity, and practice problem-solving skills. Accordingly, the general objective of this research was to analyze the theoretical foundations of play-based activities in Primary Education through a bibliographic review. Specifically, the study aimed to systematize definitions of play-based activities, describe their main types, and identify the benefits they bring to the learning process. The methodology was a documentary study based on a systematic bibliographic review. Information was collected from search engines, databases, and repositories, including Google Scholar, Google Books, Redalyc, Dialnet, SciELO, and ALICIA. The sources were selected according to thematic relevance, reliability, and currency, prioritizing publications from the previous five years and documents related to Primary Education. The selected information was examined through analytical reading, organized into thematic categories, and synthesized in accordance with the research objectives. The review identified several types of play-based activities, including sensory, motor, social, and construction games, as well as their contributions to students' cognitive, social, emotional, and motor development. It also highlighted the teacher's essential role in planning, guiding, and supporting activities with clear educational purposes. It is concluded that play-based activities, when guided by pedagogical objectives, are a valuable resource for promoting participation, motivation, positive relationships, and the comprehensive development of Primary Education students.

Keywords: Play-based activities, Primary Education, meaningful learning, comprehensive development.

Introducción

El presente trabajo de grado tiene como objetivo analizar la importancia de los juegos lúdicos en el nivel de Educación Primaria, destacando su influencia en el desarrollo integral de los estudiantes. En el contexto educativo actual, el juego lúdico se reconoce no solo como una actividad recreativa, sino como una estrategia pedagógica fundamental que favorece el aprendizaje significativo, la socialización y el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños.

Estudios contemporáneos dados en el ámbito pedagógico y psicológico, marcar sus propias coincidencias al mencionar que el juego es un medio poderoso para producir, construir, fortalecer y desarrollar el aprendizaje, más aún en edades tempranas. Con ello su relevancia en educación primaria, debido a que se convierte es esa oportunidad donde los estudiantes expanden su conocimiento partiendo de sus experiencias y promoviendo de forma activa su interacción con sus pares. Desde un enfoque sociales el juego tiene un gran aporte de diversos autores, donde destaca Vygotsky (2009), quien asevera que el juego permite el despliegue social y cultural, es ese espacio donde el sujeto aprender a convivir respetando las normas, expande su lenguaje, la forma de comunicarse con los demás, así como el fortalecimiento de las habilidades cognitivas superiores. Por su parte, el aporte de Bruner (2016), engrandece el juego lúdico, ya que este tiene sus bases en el aprendizaje por descubrimiento permitiendo una mayor motivación y amplia comprensión de sus actividades académicas.

En ese sentido, el juego lúdico, se vuelve una herramienta pedagógica indispensable para desarrollar y fortalecer el aprendizaje, más aún en el nivel primero. Este mismo va ir respondiendo a las características propias de sus estudiantes, promoviendo en ellos una participación activa y más dinámica, generando mayor interés en todas las actividades académicas formativas asegurando de esta manera y aprendizaje más significativo y sostenible Al incorporar actividades lúdicas en el aula,

se promueve la participación activa de los niños, se fortalece su interés por aprender y se facilita la adquisición de conocimientos de manera significativa y duradera.

Autores Piaget (1980), mencionó que este juego lúdico, señala que el juego desempeña un papel indispensable en el desarrollo infantil, permitiendo que los estudiantes desarrollen sus habilidades sensoriomotoras, simbólicas y de razonamiento lógico, influenciado directamente en el aspecto cognitivo y emocional. Este enfoque constructivista, complementado por aportes teóricos más recientes, sustenta la importancia de los juegos lúdicos como recursos educativos integrales.

La presente investigación bibliográfica, se contextualiza en Educación Primaria, tomando en cuenta las características propias de los estudiantes, sus necesidades y propios procesos de aprendizaje. Ante ello se planteó como propósito general el análisis de las bases teóricas del juego lúdico, y los objetivos específicos orientados a definir las concepciones básicas, definir las características más relevantes, así como detallar los principales tipos de juego y sus beneficios en el proceso de aprendizaje. Además, se analizaron estudios similares que evidenciaron la eficacia del juego lúdico desde la motivación, la parte creativa, la cooperación y la resolución de problemas en el aula.

El desarrollo de la presente investigación busca brindar un aporte solido desde las bases teóricas, la metodología desarrollada, así como su aporte social que favorecerá a todos los profesionales interesados en la temática abordada mejorando los procesos de enseñanza-aprendizaje. De esta forma, se espera contribuir a la construcción de ambientes educativos más dinámicos, inclusivos y estimulantes, que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes del nivel primario.

Capítulo I:

Objetivos de Investigación Académica

1.1. Objetivo General

Analizar a través de revisión bibliográfica, los fundamentos teóricos de los juegos lúdicos en Educación Primaria.

1.2. Objetivos Específicos

- Sistematizar las diferentes definiciones de juego lúdico utilizado en el contexto educativo en el nivel primario.
- Detallar los principales tipos de juegos lúdicos aplicados en el nivel primario.
- Precisar los beneficios que aportan los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje a partir de evidencias revisadas.

1.3. Justificación de Investigación

Esta investigación de justifico, en primer lugar, desde una perspectiva teórica, ya que aporta al análisis y comprensión del juego lúdico como una estrategia fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel primario. Se sustenta principalmente en los aportes de Vygotsky (2009), quien propone que el aprendizaje se construye a través de la interacción social y se potencia en la zona de desarrollo próximo donde el niño logra desarrollar habilidades superiores con la ayuda de un adulto o compañeros con más experiencia. En este sentido los juegos lúdicos se convierten en un medio pedagógico ideal para promover dichas interacciones, favoreciendo el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes así mismo enriqueciendo el desarrollo emocional del aprendizaje.

A novel Por ello, a través del juego el estudiante incrementa su motivación, participación y compromiso con el aprendizaje, lo que permite transformar el proceso educativo en una experiencia más dinámica y significativa, acorde con las características evolutivas de la infancia. Asimismo, los juegos lúdicos contribuyen al desarrollo de las habilidades como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la autorregulación, facilitando un aprendizaje más continuo y funcional que puede aplicarse en diversos contextos educativos.

Finalmente, esta investigación se justifica desde una dimensión social, ya que los juegos lúdicos favorecen el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para interactuar de manera adecuada en distintos ámbitos de su vida personal y social. El fortalecimiento de habilidades sociales, emocionales y comunicativas mediante el juego contribuye a mejorar la calidad educativa y a formas estudiantes más autónomos, participativos y cooperativos. En este sentido, el estudio resulta pertinente al promover practicas pedagógicas que respondan a las demandas actuales de una educación centrada en el estudiante y orientada a su desarrollo integral.

Capítulo II:

Marco Teórico Conceptual

2.1. Definición de Juego

El juego se ha convertido en un elemento esencial en el desarrollo del ser humano, más aún prevalente en edades tempranos, sin dejar de lado una intervención en el proceso de construcción del conocimiento. Desde el aspecto cognitivo, los aportes de diferentes autores son relevantes, entre los que destacó Piaget (1980), quien afirmó que el juego es una pieza indispensable en el desarrollo infantil, debido que es en esta etapa donde los niños logran asimilar mejor lo que sucede en su alrededor y que además puedes reproducirle según cada etapa de su crecimiento

A través de este, los niños logran interactuar con los demás construyendo relaciones amicales con los demás, y que además ello favorece el despliegue de las habilidades sensorio motoras, representaciones simbólicas y el despliegue del razonamiento través del juego, el niño interactúa activamente con su entorno, lo que favorece en el desarrollo de habilidades sensoriomotoras, simbólicas y de razonamiento, las cuales desempeñan un papel clave en su desarrollo individual (Piaget 1980, p. 16). Logrando integrar el medio donde el estudiante de educación primaria organiza sus ideas, construye su conocimiento fortaleciendo de esta manera el pensamiento lógico y creativo, y que además asegura la parte emocional, ya que el juego favorece la imaginación el pensamiento crítico y la interacción social de calidad, asistiendo a un aprendizaje significativo a partir de la experiencia.

A través de los juegos lúdicos, los niños aprenden a interactuar con su entorno inmediato y comprender el mundo que los rodea, por ello, en el contexto educativo el juego no debe entenderse únicamente como una actividad recreativa, por lo contrario, se entiende como una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes. Por medio del juego, los niños participan activamente en un proceso de aprendizaje experimentando y descubriendo habilidades que serán útiles en diferentes ámbitos de su vida.

Desde el enfoque sociocultural, Vygotsky (1971), sostiene que el juego desempeña un papel clave en la construcción del lenguaje simbólico y el desarrollo del pensamiento abstracto y teórico. Asimismo, nos dice que el niño a través de experiencias lúdicas experimenta e interactúa con objetos y personas, lo que permite elaborar conceptos descriptivos y referenciales teniendo en cuenta las características físicas de los objetivos (p.77). En este sentido el juego se convierte en un espacio privilegiado de interacción social donde el aprendizaje se va construyendo mediante la mediación y el intercambio con los demás.

Asimismo, el juego cumple una función esencial en el desarrollo del lenguaje simbólico favoreciendo la evolución del pensamiento abstracto y teórico.

En el despliegue de las interacciones de calidad, el estudiante tiene una oportunidad de generar nuevas vivencias, mejorar sus habilidades descriptivas y de comunicación, con ello comprender mejor el mundo que nos rodea hasta obtener formas de pensamiento cada vez más complejas.

Por medio la observación y experimentación de objetos, los niños y niñas desarrollan habilidades para identificar, comparas y comprender sus características físicas. Este proceso no solo fortalece su capacidad para conceptualizar y teorizar, sino que también contribuye a enriquecer su comprensión del entorno, favoreciendo el desarrollo cognitivo de manera progresiva y significativa dentro del contexto educativo.

Según los aportes de Calero (2003), el juego cumple un rol imprescindible en los procesos de aprendizaje y desarrollo de los niños, permitiendo que estos tengan mejores oportunidades y nuevas formas des de aprender, consiguiendo manifestar activamente su creatividad, adaptándose con facilidad a diversos contextos desde lo familiar hasta lo social (p.15). Aseverando la importancia de promover acciones lúdicas durante el desarrollo de los niños, en especial de educación primaria, con ello una apertura más asertiva evitando situaciones discriminativas que limiten o interrumpan la participación activa de estos mismos

El juego trasciende la idea de ser una actividad destinada únicamente al entretenimiento, pues en el ámbito educativo constituye una experiencia fundamental para el desarrollo integral y la construcción de aprendizajes significativos en la primera infancia. A nivel del cognitivo, aporta en la adquisición de nuevos conocimientos y desarrollo del pensamiento desde la exploración y el descubrimiento, permitiendo un mejor razonamiento para la toma de decisiones y la autorregulación; y la toma de decisiones. Para Cankaya et al. (2023), las practicas experienciales de la lúdica dan paso a nuevas acciones como el de la manipulación, combinación y transformación vinculadas directamente con la flexibilidad, el razonamiento, autorregulación y la solución de problemas

Asimismo, autores como Bodrova et al. (2023), resaltan que el juego en el nivel inicial compone un elemento primordial en el despliegue de la parte socioemocional de los niños, más aún en educación primaria ya que favorece en las interrelaciones con sus pares y el contexto haciendo que tenga una mayor regulación de la conducta.

Rodríguez-Rodríguez et al. (2025), asevera que el juego brinda una amplia oprtunidad de fortalecer de las inetracciones y con ello un mejoramiento de la comunicación asertiva y empatica entre sus miembros, ademas de un manejo estable de las emociones se da una presencia cada vez mas autonoma. Por ello la prescencia del adulto significativo es importante ya que cumple su rol mediador, desde su intervencion pertinente para favorecer ambientes mas seguros y alejados de toda discriminacion. Todo generado desde el despliegue de una mediación respetuosa por medio de la observación, el acompañamiento, preguntas orientadoras y límites claros cuando se requiera; de modo que los niños actúen con autonomía y libertad, seguridad y confianza. De esta forma el juego lúdico en se consolida como el mejor espacio para potenciar y desarrollar aprendizajes significativos acompañado una alta posibilidad de poner en prácticas las habilidades sociales y la capacidad de afrontar desafíos.

El juego posee en su propio accionar el componente de la actividad libre, que solo lo comprende quien participa de en el mismo. Los aportes de Moreno (2002), explican que este aparece como una experiencia que de da dentro de ciertos límites como: el tiempo, espacio, disponibilidad de materiales, y que además se adecua dentro del establecimiento de normas para poder jugar e interaccionar con los demás participantes. Ello permite sacar de lado la frase de que el juego es solo para entretenerse, es más ello ya que implica asumir acuerdos en común para poder disfrutar del momento de juego, en consecuencia, adopta un gran valor educativo porque combina libertad, participación, organización e interacción social en una misma experiencia (Morales, 2021).

Al incorporar el juego en el contexto educativo, se vuelve aún más relevante la generación de ambientes de aprendizaje con mayor acceso, más significativos sostenibles, favoreciendo una mejor comprensión, una mayor asimilación del conocimiento y despliegue de capacidades. Convirtiendo en el soporte esencial educación, especialmente en educación primaria, ya que va ir ayudando a los estudiantes en todo su proceso formativo y preparándolos ante cualquier situación desafiante (Sánchez et al., 2025).

Según Moya (2024), resalta desde el enfoque lúdico , que este se entiende como una sucesión de operaciones estratégicamente establecidas para conseguir metas educativas por medio del juego, donde este se convierte en un recurso didáctico clave para proporcionar un aprendizaje significativo, desde la estimulación interna y el desarrollo completo de los estudiantes

Desde una perspectiva humanista, autores como Rousseau (1762), reconocieron su valor al mostrar respeto por la naturaleza, a los intereses y necesidades del alumno, así como su actuación con libertad y autonomía, ello vinculado con su espontaneidad, la curiosidad de saber, su exploración del entorno y más aún la posibilidad de general emocionalmente felicidad de quien participa. Esto sentado igualmente en la oportunidad de tener sus propias elecciones, ensayos y hasta equivocaciones, que le permita darse cuenta de sus limitaciones y sus potencialidades.

Esta posibilidad de decidir y actuar adquiere una importancia particular durante la Educación Primaria. El estudiante que participa en un juego de reglas, por ejemplo, necesita comprender consignas, respetar turnos, anticipar acciones, reconocer las decisiones de los demás y modificar su propia estrategia cuando las circunstancias cambian. En este proceso no solo intervienen capacidades cognitivas, sino también habilidades sociales y emocionales. Desde la visión de Rousseau (1762), el aprendizaje cobra mayor sentido cuando el niño puede experimentar directamente y desenvolverse de acuerdo con su proceso natural de desarrollo; por ello, el juego representa un espacio privilegiado para favorecer experiencias educativas menos pasivas y más relacionadas con la acción, la autonomía y el descubrimiento

En el campo educativo, en educación primaria, la incorporación de elementos de juego lúdico en las actividades educativas, como lo sugiere autores Squire (2021), este no solo origina un ambiente más motivador y participativo, sino que asimismo genera una transformación del aprendizaje al convertirla una experiencia autentica, realista, mucho más atractiva y significativa, proporcionando la adquisición de saberes y destrezas de modo profundo, registrando los pilares para un aprendizaje continuo y autónomo, comprimiendo la resistencia natural que algunos escolares pueden mostrar hacia las actividades académicas diarias.

Por su parte autores como Parker et al. (2022), manifiestan que la labor del docente no solo se centra en desarrollar la parte cognitiva de sus estudiantes, sino que además de ello es de proponer actividades lúdicas que favorezcan la diversión y el sano esparcimiento entre sus participantes. Esto cargado de la parte formativa donde se plantean retos y desafíos, que originen las interacciones de calidad y admitan que el escolar investigue distintas estrategias para educarse.

Las pedagogías lúdicas consiguen enunciarse con métodos educativos, como el aprendizaje colaborativo, la indagación, la resolución de problemas, el descubrimiento guiado y el aprendizaje basado en retos o proyectos. Esta articulación resulta especialmente pertinente en Educación Primaria, porque permite que el juego se vincule con propósitos de aprendizaje concretos sin perder su carácter participativo y motivador. Por tanto, el valor pedagógico del juego, según los diversos autores

citados, estas contribuciones consienten mantener que el juego forma una estrategia pedagógica acertada para favorecer el desarrollo integral y los aprendizajes en Educación Primaria.

Viñes y Ramírez (2020), asumen al juego como una actividad de practica de carácter físico y social que se adapta al contexto en el que se desarrolla. Esta misma se encuentra configurada por determinantes como el espacio, material, tiempo, disponibilidad del participante al integrar los elementos que manipulan siendo situaciones reales o imaginarias propiciando una interacción positiva donde la exploración, la creatividad y la construcción favorece la construcción de nuevos de conocimientos.

Por su parte, López et al. (2020), subrayaron que el criterio de libertad y voluntad dentro del juego favorece a la interacción en donde los alumnos aprenden a comunicarse mejor por medio de diálogos abiertos y respetuosos, donde se respeten las negociaciones o acuerdos a los que lleguen. Estas experiencias ayudan al fortalecimiento de habilidades sociales y a la reproducción de ambientes educativos más cooperativos y armónicos. En educación primaria, esta dimensión es fundamentalmente importante, ya que el juego admite enunciar el aprendizaje académico con el progreso de capacidades sociales, emocionales y comunicativas necesarias en su formación integral.

Flores (2024), mantiene que su inserción en las experiencias de aprendizaje favorece la motivación y contribuye a que los contenidos sean comprendidos de manera más activa, dinámica y significativa. En este sentido, el juego no solo mueve el entusiasmo por educarse, sino que asimismo crea circunstancias para que el estudiante se incluya de forma más directa en la reconstrucción de sus aprendizajes.

2.1.1. Juego lúdico

Las bases teóricas que sustentan el juego lúdico, tienen fundamentos teóricos que han ido evolucionando con el tiempo de acuerdo a sus concepciones relacionadas con el desarrollo del ser humano en sus primeras etapas, reconociéndolo en estas mismas como una estrategia relevante para la construcción aprendizaje y despliegue de las interacciones de calidad y desarrollo social. Destaca para finales del siglo XIX autores como Groos (1898), quien plantea que el juego establece una forma de prepararse y ejercitar las capacidades necesarias para la vida, de modo que por medio la actividad lúdica se pone en práctica las habilidades y conductas que favorecen al desarrollo del individuo. Posteriormente, los aportes Huizinga (1938), permitieron ampliar esta concepción al reflexionar de que el juego es la mayor expresión inherente a la cultura, la misma que se caracteriza por el establecimiento de reglas, participación por voluntad y la construcción de diálogos y significados propios del espacio donde se interactúa.

Desde el enfoque cognoscitivista, autores como Piaget (1962), sostuvieron que el juego esta vinculado con el desarrollo intelectual del sujeto, ya que este permite crear una representación de la realidad, donde se asimilan y reorganizan las estructuras cognitivas; de esta forma los diversos juegos se hallan vinculados con los procesos de desarrollo y construcción del saber. Desde el enfoque sociocultural, Vygotsky (1978) otorga al juego un rol primordial dentro del desarrollo infantil, ya que genera situaciones de interacción social con los demás, generando la oportunidad para actuar más allá de lo habitual, beneficiando la autorregulación emocional y conductual, además del progreso de las funciones psicológicas superiores.

En concordancia los aportes de Bruner (1972), resaltaron el valor que poseen las experiencias lúdicas para explorar, experimentar y el aprender, al facilitar que el niño pruebe otras opciones de acción en espacios con una mínima presión frente al error. Por su parte Ausubel et al. (1983), sostuvo que el aprender tiene un mejor sentido cuando ingresa una nueva información, y esta misma logra integrarse con el saber que ya se posee. Desde esta mirada, el juego lúdico logra convertirse en un recurso pedagógico de gran valor, permitiendo un acercamiento de la parte académica –

cognitiva con actividades o experiencias más cercanas, motivadoras y comprensibles para los niños.

Cuando el juego forma parte de la dinámica del aula, los estudiantes se sienten mas seguros y con la libertad de actuar con confianza, no limitan a recibir información; participan activamente, proponen nuevas ideas, prueban nuevas cosas, verifican sus límites, se arriesgan conociendo sus posibilidades, se equivocan, vuelven a intentar y encuentran diferentes formas de comprender aquello que están aprendiendo.

En el ámbito educativo actual, estos aportes permiten comprender el juego lúdico como una experiencia intencional que articula participación activa, interacción, resolución de problemas, creatividad y construcción de aprendizajes. En el Perú, en educación primaria, esta perspectiva encuentra correspondencia con el Ministerio de Educación, cuyo Programa Curricular distingue la participación del estudiante en diferentes tipos de juegos, la elaboración y adaptación de reglas, la interacción con sus compañeros y la creación de estrategias para alcanzar objetivos comunes, demostrando que las actividades lúdicas establecen oportunidades para desenvolver aprendizajes cognitivos, sociales y motrices de manera integrada (Ministerio de Educación [MINEDU], 2016).

Juegos lúdicos basados en el desarrollo cognitivo, emocional, físico y atención o concentración, son conocidos también como juegos recreativos que originan el perfeccionamiento cognitivo en estudiantes desde una etapa temprana hasta culminar su infancia debido a que abarcan actividades de ensambladura y manejo (tales como bloques y puzzles), juegos de memoria (tarjetas, repetir secuencias), actividades de interpretación y simbólicas (teatro, muñecos) y juegos que se establecen a partir de reglas sencillas (Veo, veo, búsqueda de tesoros). Estas actividades incitan capacidades como el razonamiento lógico, la imaginación, la conservación de ideas, la resolución de problemas y el progreso en destrezas motoras (Cevallos & Erazo, 2023).

A partir de los aportes dado de autores como Arguello y Herazo (2024) aseveran que el juego lúdico es el puente natural del aprendizaje, ya que este mismo deja que el sujeto se apropie de nuevos conocimientos de una forma espontánea y más atractiva la misma que activa su centro de interés. Además, sobresalen detalles como

la implementación de los espacios educativos como ambientes de juego seguro, comunicativo, abierto y que posibilita las interacciones seguras, confiables y colaborativas, aumentando de tal manera la seguridad y disposición de los estudiantes originando una participación mucho más activa en su vida académica. Por su parte, Mendoza (2024), destaca que este juego lúdico posibilita el despliegue de las habilidades cognitivas de los estudiantes, logrando una mayor atención – memoria – percepción, favoreciendo sus actividades escolares donde les demande más concentración y resolución de problemas, alcanzado de esta manera sentar al aprendizaje significativo en los estudiantes. Con ello se asegura el ejercitar el desarrollo del pensamiento crítico y su capacidad de elegir y tomar decisiones asertivas y su mayor autonomía en el proceso educativo.

El juego establece una práctica con potencial pedagógico para beneficiar los aprendizajes activos y significativos durante la Educación Primaria. A partir de la evaluación formativa y el desarrollo del enfoque por competencias, el juego lúdico asume un valor determinante en el aprendizaje, ya que este mismo valor no radica exclusivamente en crear diversión, sino en brindar escenarios en las que los alumnos movilizan su sapiencia, destrezas, habilidades y actitudes para enfrentar retos – dificultades - limitaciones, tomar decisiones y indagar alternativas de solución. El Programa Curricular de Educación Primaria, diseña que el aprendizaje debe originar la actuación competente del estudiante ante la diversidad de situaciones, por medio de la movilización articulada de sus capacidades; en este marco, las experiencias lúdicas se convierten en espacios oportunos para explorar, representar, experimentar y resolver problemas de manera participativa (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2016).

Esta, además recae en la implementación oportuna de los espacios educativos con materiales concretos de libre accesibilidad para dar cara a los desafíos o retos que se presenten, donde el estudiante plantea respuestas o alternativas de solución poniendo en práctica estrategias, procedimientos y formas de razonamiento relacionadas con las competencias curriculares (MINEDU, 2022a). Asimismo, la experiencia lúdica asiste la interacción positiva y de calidad no solo entre los estudiantes y sus pares, sino que se suma la participación de los demás actores

educativos (docentes – familia) generando oportunidades para aprender de una forma diferente. Participar en juegos que poseen intenciones y normas simultáneas requiere de una escucha activa, comunicación asertiva y oportuna de las ideas, así como el respeto por las normas establecidas y el asumir responsabilidades durante el desarrollo de la actividad lúdica. Por ello, su aporte logra manifestarse el desarrollo cognitivo y adquiere aspectos coherentes con la convivencia, la autonomía y la regulación de la propia actuación. (MINEDU, 2016). En efecto, el juego logra convertirse en un espacio pedagógico en el que los niños no solo aprenden contenidos, sino que también desarrollan recursos personales y sociales necesarios para desenvolverse en distintos contextos escolares.

Sin embargo, la figura del juego en el aula obtiene verdadero sentido educativo cuando responde a una intencionalidad pedagógica definida. Esto involucra a que el docente distinga o diseñe la actividad lúdica fundamentando la competencia que procura desarrollar, las características de los estudiantes, el nivel de complejidad del desafío, los recursos utilizables y las evidencias que consentirán valorar el aprendizaje. Al respecto, las orientaciones del MINEDU para docentes del 1° y 2do grado manifiestan que una actividad fundada en el juego consigue organizarse mediante retos de complejidad creciente, movilizar distintas capacidades y acompañarse de procesos de retroalimentación formativa (MINEDU, 2022b). Por tanto, el juego lúdico no debe reducirse a una actividad recreativa asociada de manera aislada, sino adjudicarse como una estrategia pedagógica apta a la planificación, mediación y evaluación, idónea para crear situaciones para que los estudiantes participen activamente y funden aprendizajes propios con el desarrollo de competencias (MINEDU, 2016, 2022b).

Cruzado (2023), en concordancia, manifiesta que los juegos lúdicos son una herramienta educativa con la capacidad de crear experiencias de aprendizaje significativas- sostenibles y además interactivas y precisas a las características de los estudiantes. Ello resulta relevante en educación primaria, donde el aprendizaje demanda dinamismo, colaboración, intervención activa y oportunidades constantes para implicarse en las actividades. Mediante el juego, los alumnos alcanzan adjudicarse un rol más activo, tomar decisiones, solucionar pequeños conflictos mostrando mayor autonomía en las tareas planteadas. En efecto, la motivación deja de

estar en manos únicamente de estímulos externos y emprende su relación con el interés que despierta la propia experiencia de aprender (Cruzado, 2023).

El juego lúdico beneficia la inclusión en el nivel primario, debido a que ofrece varias formas de participación, interacción y aprendizaje (Cruzado, 2023). Cuando las actividades se planean y deseñan tomando en cuenta la diversidad del aula, es viable adaptar reglas, materiales, tiempos y niveles de complejidad para comprimir barreras y brindar a todos los estudiantes oportunidades reales de incluirse en la experiencia educativa.

Desde esta perspectiva, la inclusión educativa no reside exclusivamente en consentir que todos estén presentes, sino en crear circunstancias para que cada estudiante participe, ayude y prospere de acuerdo con sus posibilidades, características y necesidades propias. En correspondencia con ello, el MINEDU (2022), marca que la atención a la diversidad demanda detectar y reducir las barreras que restringen el aprendizaje y la participación. Por tanto, un juego convenientemente adecuado puede convertirse en una estrategia pedagógica que beneficie la accesibilidad, el sentido de pertenencia y la cooperación de todos los estudiantes.

Por ende, en educación primaria, las actividades lúdicas, el juego lúdico logra constituirse como un espacio de interacción en los que el estudiante no solo se recrea, sino que también fundan vínculos emocionales - amicales, hay apertura comunicativa de ideas con una escucha activa, interviene experiencias diversas y aprende a desplegarse con los demás. Su carácter dinámico y participativo ayuda a generar nuevas situaciones en las que los niños corresponden a una organización asumiendo roles, estableciendo normas y colaborando con los demás para conseguir propósitos comunes. En este sentido, Jiménez-Tamayo et al. (2022), demostraron que la práctica de juegos tradicionales ayudó a fortalecer las relaciones interpersonales, la comunicación, la creatividad y el trabajo colaborativo entre escolares, exponiendo que el valor educativo del juego trasciende su dimensión recreativa.

Ante ello, estas experiencias ganan específicamente una relevancia porque la interacción durante el juego consigue convertirse en una oportunidad para aprender

formas de convivencia y relación con los pares. Prado y Sánchez (2021), tras sus estudios realizados en educación primaria destacaron la relación efectiva entre las maneras de interacción, los tipos de juego y la convivencia dentro del aula. El juego lúdico beneficia las experiencias de aprendizaje en las que el estudiante participa mediante el movimiento, la exploración y la interacción con su entorno. Caballero-Calderón (2021), destaca que este mismo favorece al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo y social, por lo que su valor trasciende la recreación y se vincula con una formación integral. Estas experiencias aprueban el aprendizaje no solo por el medio verbal, sino que además de las acciones mismas como el de observar y comunicarse. Asimismo, el juego lúdico logra estimular la creatividad, la expresión y la resolución de problemas cuando trazan retos que solicitan participar, anunciar ideas y averiguar alternativas.

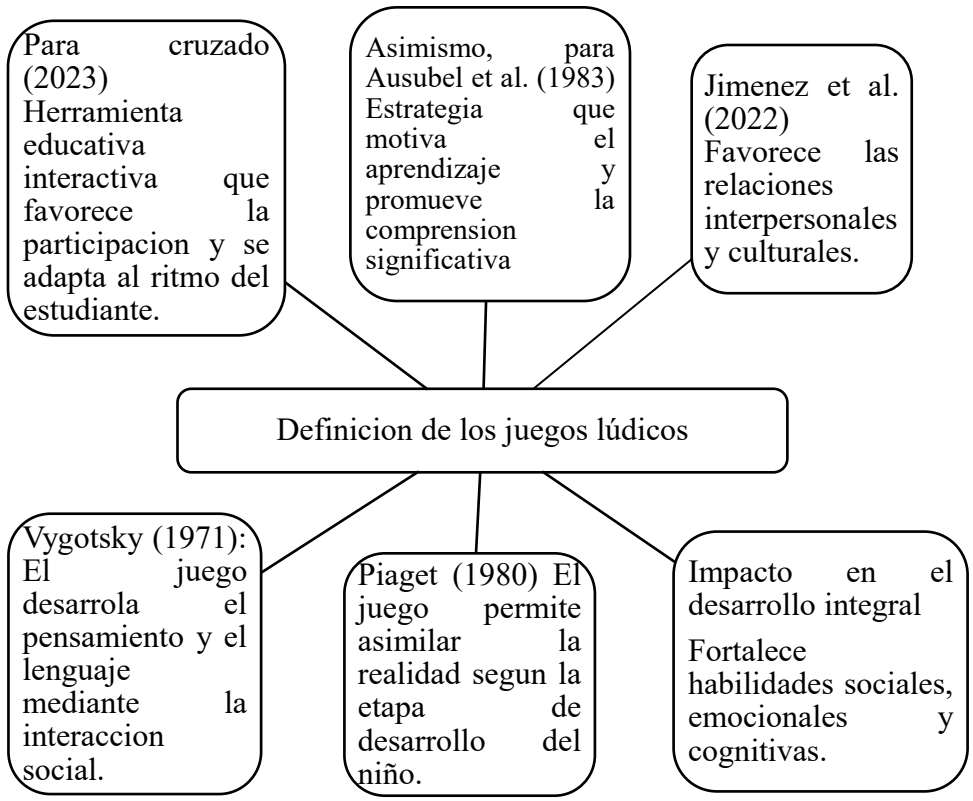
En esta línea, Moreno et al. (2020), mantienen que el juego lúdico consigue beneficiar a los aprendizajes vinculados con los contenidos temáticos, así como con habilidades para la vida, siempre que manifiesten a un propósito pedagógico. En el nivel primario, su valor radica en que es condesciende al introducir, reforzar o aplicar aprendizajes mediante la participación activa y la interacción positivas. Además, su carácter flexible viabiliza adecuar reglas, materiales y niveles de complejidad según las características y necesidades del grupo, beneficiando una instrucción más acertada y precisa a la diversidad del aula. Por su parte Suárez et al. (2021), demuestran que el uso de propuestas lúdicas ayuda a la curiosidad, la reflexión y la expresión oral y escrita en sus participantes.

Soler et al. (2021), aseveran que el juego lúdico favorece al desarrollo de la habilidad cognitiva de la memoria asociada a la retención de información la misma que aporta a los procesos de aprendizaje, despertando el interés de los estudiantes y mejorando su vida académica. Reconocen que este mismo propicia una serie de oportunidades para el trabajo en equipo- colaborativo, el hecho de asumir responsabilidades y cumplir con las consignas establecidas fortalece la confianza en los estudiantes. Estas situaciones resultan de gran importancia ya que no solo aprenden contenidos académicos, sino también formas de relacionarse, ayudar y desplegarse con mayor seguridad y autonomía frente a sus compañeros. Mientras exista un propósito

pedagógico definido, el juego puede convertirse en una estrategia oportuna para beneficiar aprendizajes más activos y, al mismo tiempo, apoyar al desarrollo integral de los estudiantes de Educación Primaria

Figura 1

Definición de los juegos lúdicos



Nota. *Elaboración propia a partir de los aportes de Vygotsky (1971), Piaget (1980), Ausubel et al. (1983), Cruzado (2023) y Jiménez et al. (2022).*

2.2. Clasificación de los principales tipos de juegos lúdicos.

Andrade (2020), plantea que los juegos logran ser percibidos desde diversos aspectos, puede darse como una distracción, competencia o una estrategia encaminada al perfeccionamiento de habilidades, avivando la interacción y el involucramiento con los demás. Esta perspectiva admite concebir el juego no solo como una actividad

recreativa, sino también como un recurso educativo con variadas funciones pedagógicas íntimamente relacionadas al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los juegos desempeñan cargos significativos en la mejora del estudiante, ya que le aprueban el poder relajarse, complacerse y hasta hablar de sus emociones, al mismo tiempo que se instituyen en un medio poderoso para incrementar habilidades como la coordinación, la planificación, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Asimismo, estos benefician la socialización, dado que muchas de estas actividades se efectúan de manera grupal, favoreciendo al fortalecimiento de vínculos sociales y al desarrollo personal y colectivo. El autor destacó, que este mismo juego lúdico permite la organización sistemática de los diferentes tipos de juego como los sensoriales, sociales y de construcción.

2.2.1. Juegos sensoriales

Los juegos sensoriales enseñan a los niños a percibir y responder a lo que sienten a su alrededor. Mediante actividades que involucran el tacto, la vista, el oído, el gusto y el olfato, los niños se vuelven más conscientes de su entorno inmediato. Esta experiencia también estimula las áreas del cerebro responsables del procesamiento de la información sensorial.

Desde temprana edad, los niños comprenden el mundo a través de la experiencia directa. Aprender a reconocer sus propias emociones es fundamental, ya que influye en su crecimiento y aprendizaje. Los juegos sensoriales les brindan una forma práctica de percibir diferentes sensaciones y nombrar sus emociones.

Cuando los niños utilizan varios sentidos a la vez, mejoran su coordinación, atención y capacidad de respuesta ante situaciones desconocidas. Estas actividades también pueden ayudarles a concentrarse durante más tiempo, a mantenerse interesados en las lecciones y a participar más activamente en clase.

2.2.2 Juegos motores

Los juegos de motricidad enseñan a los niños a controlar su cuerpo mediante el movimiento. Recoger objetos desarrolla la precisión manual, mientras que deportes como el fútbol o el tenis mejoran la coordinación y el ritmo corporal. Correr y saltar también fortalecen la fuerza y la velocidad. Los juegos de motricidad ayudan a los niños a percibir las sensaciones de su cuerpo al moverse y manipular diferentes materiales. A través del juego, exploran su entorno, practican habilidades físicas y descubren nuevos usos para los objetos que les rodean. Estas actividades hacen que el aprendizaje sea divertido.

2.2.3. Juegos sociales

Los juegos sociales enseñan a los estudiantes a cooperar. Al jugar juntos, aprenden a comunicarse, a respetar las reglas compartidas y a asumir la responsabilidad del grupo. Reconocer que todos importan fortalece la confianza y ayuda al equipo a trabajar con mayor eficacia. Mediante el juego compartido, los estudiantes observan el impacto de sus decisiones en los demás. Aprenden a escuchar, cooperar y manejar las diferencias con mayor paciencia, lo que puede fortalecer sus lazos con sus compañeros y con la comunidad escolar en general. Con el tiempo, esta práctica puede mejorar la comunicación, fomentar la inclusión de más estudiantes y facilitar la resolución de desacuerdos. Los juegos sociales favorecen el desarrollo emocional y social de los estudiantes.

2.2.4. Juegos de construcción

Los juegos de construcción ofrecen a los niños una forma práctica de inventar cosas y comunicar sus ideas. Mientras juegan, también pueden procesar experiencias y sentimientos sin necesidad de explicarlos directamente. El escondite añade movimiento, reglas básicas y tiempo con otros niños, a la vez que anima a los jugadores a observar con atención, elegir qué hacer, planificar y esperar con paciencia. Estos juegos favorecen el pensamiento, el lenguaje, la coordinación física y el desarrollo social, y los niños aprenden a través del juego, en lugar de la instrucción formal.

Cedeño y Calle (2020) explican que los juegos pueden involucrar a un solo estudiante o a un grupo. Desarrollan habilidades, aumentan la motivación y

disminuyen la dependencia de la enseñanza convencional. Muñoz et al. (2020) clasifican los juegos grupales por participación y competencia, distinguiendo las actividades psicomotoras de las cooperativas y competitivas, con reglas adaptadas a cada formato.

López et al. (2020) clasifican los juegos según lo que buscan desarrollar, incluyendo habilidades sensoriomotoras, conocimiento del cuerpo, organización y preparación deportiva. El juego también favorece el aprendizaje. MINEDU (2015) presenta una clasificación más amplia, que relaciona los juegos con la enseñanza, el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Dado que los juegos se adaptan a diversas asignaturas, los docentes pueden integrarlos en numerosas actividades de aula..

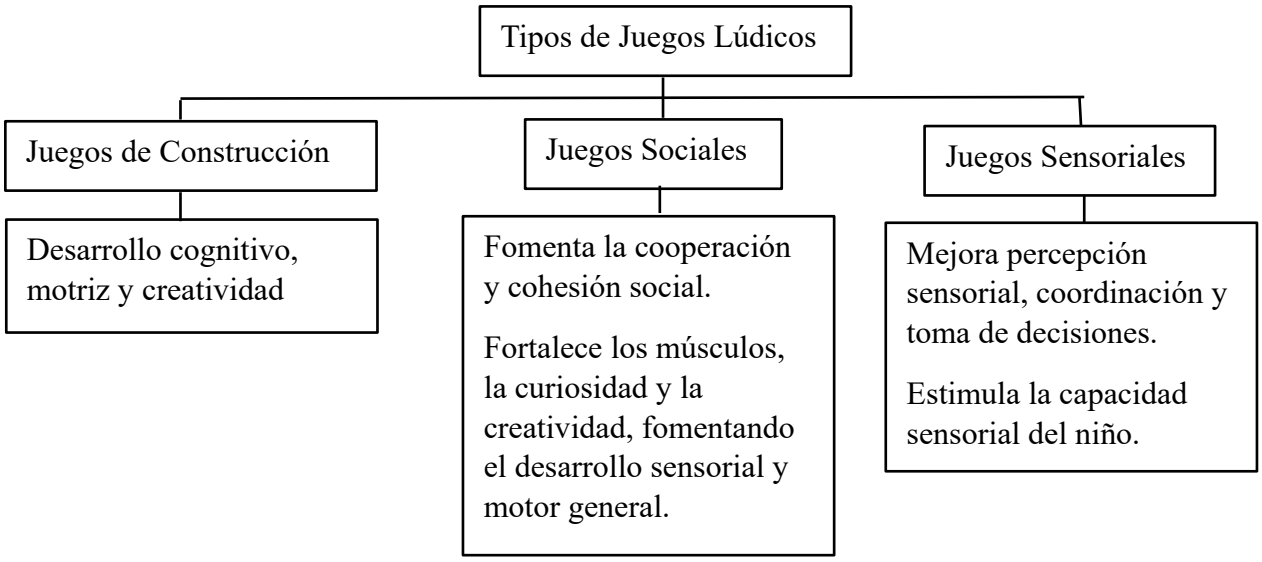
El juego creativo les da a los niños espacio para inventar en lugar de simplemente seguir instrucciones. Al imaginar personas, situaciones y posibles resultados, sus cerebros desarrollan sinapsis: conexiones neuronales que les ayudan a visualizar y comprender el mundo que los rodea. El juego también hace que el aprendizaje sea más atractivo, ya que los niños pueden expresarse, explorar posibilidades y desarrollar la imaginación necesaria para aprender con propósito y generar nuevas ideas.

La actividad física proporciona al aprendizaje un punto de partida práctico. El juego les brinda a los niños la oportunidad de poner a prueba sus capacidades físicas. A medida que desarrollan sus habilidades físicas, también lo hacen su confianza e independencia, tanto en la escuela como en la vida cotidiana. El juego cognitivo transforma las experiencias de los niños en comprensión.

Al jugar, deben concentrarse, recordar lo que saben y detenerse para decidir cómo responder. Este proceso desarrolla el conocimiento a la vez que agudiza su capacidad de razonar con claridad y evaluar situaciones. A través del juego con otros niños, los pequeños practican las habilidades cotidianas para convivir. Aprenden a expresarse, a cooperar, a interpretar las emociones y a gestionar las responsabilidades compartidas. En el proceso, aprenden a respetar las normas y a resolver conflictos sin

violencia, habilidades que favorecen mejores relaciones en la escuela y en otros ámbitos.

Figura 2
Tipos de Juegos Lúdicos



Nota: Revisión de literatura sobre los juegos lúdicos

2.3. Beneficios de los juegos lúdicos en el nivel primario.

López et al. (2020) consideran el juego como parte de la vida cotidiana: ayuda a las personas a comprender su entorno a la vez que desarrolla habilidades sociales y prácticas. En la escuela, puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo. Para los niños, en particular, el juego favorece la salud física y emocional y moldea su desarrollo integral. Mediante el juego, los niños ponen a prueba sus ideas frente al mundo. Experimentan, observan el resultado y reflexionan sobre su significado. Gracias a que la experiencia es placentera, la curiosidad los mantiene involucrados y aprendiendo. Diversas investigaciones vinculan el juego con el desarrollo infantil, y el derecho a jugar se reconoce como fundamental, ya que favorece el crecimiento en múltiples áreas. En las aulas de primaria, los maestros también pueden utilizar juegos y actividades lúdicas para enseñar habilidades o conceptos específicos.

Una planificación de clases bien pensada mantiene a los estudiantes involucrados; escuchan con más atención y recuerdan mejor lo que estudian. El resultado suele ser visible tanto en el comportamiento en el aula como en el rendimiento académico. El juego ayuda a los niños a desarrollar la memoria y a resolver problemas, mientras que las actividades prácticas les permiten tomar sus propias decisiones. El nuevo material se asimila mejor cuando los maestros lo relacionan con lo que los estudiantes ya saben, especialmente en la escuela primaria. Incorporar el juego en las clases también puede agudizar el pensamiento crítico y fomentar ideas originales. Las simulaciones les dan a los estudiantes mayor control sobre su propio aprendizaje. Sin esa participación, las clases se vuelven rápidamente mecánicas. Los alumnos pierden la motivación y el progreso se ralentiza. Las actividades lúdicas alivian la presión de las evaluaciones constantes y hacen que la escuela sea más atractiva. La confianza es igualmente importante. En un aula donde los alumnos se sienten seguros, los errores se vuelven útiles en lugar de aterradores; pueden analizar lo sucedido, intentarlo de nuevo y comprender mejor el material. Ese es el valor del juego en la educación primaria: permite que los niños aprendan experimentando, reflexionando y volviendo a intentarlo.

2.3.1. Dimensión cognitiva

El juego ayuda a los niños a adaptarse a nuevas situaciones porque les obliga a reflexionar sobre un problema y a afrontar las consecuencias de sus decisiones. Varios procesos mentales complejos se activan simultáneamente. López et al. (2020) sostienen que este tipo de aprendizaje ayuda a los estudiantes a construir conocimiento al conectar la nueva información con lo que ya comprenden. Igualmente importante, el juego les permite poner a prueba ideas y volver a intentarlo sin temor al castigo. El juego es fundamental en los primeros años escolares, cuando la forma de pensar de los niños cambia rápidamente. Los juegos les permiten cuestionar sus creencias previas y aplicar nuevos conocimientos en situaciones desconocidas. Al participar activamente en lugar de simplemente escuchar, los alumnos suelen comprender las lecciones con mayor facilidad y recordarlas durante más tiempo. Los juegos exigen concentración. Los niños deben recordar las reglas, estar atentos a lo que viene después y elegir cómo

responder. Las investigaciones han demostrado que este tipo de práctica puede fortalecer la memoria a corto y largo plazo. El aprendizaje también tiende a ser más efectivo cuando se asocia con una recompensa, lo que sugiere una relación entre la educación y las emociones positivas. Los estudiantes no solo memorizan datos: comparan posibles soluciones, identifican patrones significativos y deciden cómo proceder. Esto requiere un pensamiento más profundo y eficaz. El estudio explora por qué las nuevas ideas causan mayor impacto cuando los estudiantes las relacionan con sus conocimientos previos y las aplican en diferentes asignaturas.

2.3.2. Dimensión social

El juego ofrece a los niños una forma práctica de aprender a relacionarse con los demás (Fernández, 2020). Al jugar, esperan su turno, comparten y resuelven los desacuerdos sin agresividad. Con el tiempo, estos hábitos fortalecen la comunicación y propician relaciones más sanas. Vásquez y Cabrera (2021) sostienen que el juego también favorece el desarrollo integral de los niños. En la escuela, ayuda a los alumnos a aceptar las diferencias, cooperar con sus compañeros y sentirse incluidos. El juego les brinda a los niños la oportunidad de comprender los sentimientos de los demás y responder con empatía, lo que puede hacer que el aula sea un lugar más acogedor. Los maestros de primaria suelen observar esto cuando las actividades fomentan la interacción entre los alumnos. Trabajar y jugar en grupo impulsa a los niños a comunicarse, escuchar y respetarse mutuamente; con el tiempo, estas experiencias compartidas fortalecen las relaciones y facilitan el aprendizaje. El juego ofrece a los estudiantes una forma segura de resolver desacuerdos sin recurrir a la agresividad. Cuando surge un conflicto, practican el diálogo, la escucha activa y la paciencia al responder. Estos momentos fortalecen las habilidades sociales que los niños pueden aplicar en situaciones nuevas. Los docentes que planifican juegos con un propósito brindan a los estudiantes más oportunidades para practicar juntos y aplicar lo aprendido una vez finalizado el juego. Los juegos cooperativos brindan a los niños responsabilidades compartidas y reglas claras a seguir. Una guía vinculada a los objetivos de la lección ayuda a los jugadores a apoyarse mutuamente.

2.3.3. Dimensión Emocional

El juego les brinda a los niños un espacio para expresar lo que sienten. Mientras se divierten, también comienzan a reconocer y gestionar esas emociones. Malajovich (2015) señala que el juego enseña comportamientos aceptables, aunque los maestros deben supervisarlo e intervenir cuando la conducta se desvía de los límites. Este apoyo ayuda a los niños a sentirse seguros y con mayor confianza. Los juegos con reglas también introducen valores que pueden aplicar en la escuela y fuera de ella. Cuando las cosas salen mal durante un juego, los niños aprenden a tolerar la frustración en lugar de rendirse o reaccionar impulsivamente; con la práctica, logran un mayor control de sus emociones.

El juego contribuye al desarrollo emocional de los niños pequeños. Aún están aprendiendo a comprender el significado de sus sentimientos y a gestionarlos, y el juego les brinda un espacio seguro para expresarlos sin temor a ser juzgados. A través del juego, los niños aprenden a reconocer mejor sus emociones y a explicar sus necesidades, lo que les aporta mayor calma y seguridad. Los maestros guían estas experiencias con una planificación cuidadosa y brindan apoyo cuando es necesario. Los niños también practican el manejo del estrés, la espera de su turno y la aceptación de la decepción sin reaccionar de forma agresiva.

Con la práctica constante, estas habilidades se trasladan a la escuela y a la vida cotidiana. El juego puede hacer que el aula sea un lugar más seguro y acogedor. Cuando los niños se sienten comprendidos, tienden a participar con mayor libertad y a confiar en su capacidad de aprendizaje. Sin esas oportunidades, pueden tener dificultades para expresar sentimientos difíciles, perder la motivación o sentirse inseguros. Por ello, el juego favorece tanto el desarrollo emocional como una educación integral.

2.3.4. Dimensión Motriz

Los juegos ofrecen a los niños una forma práctica de desarrollar sus habilidades motrices. Al moverse, mejoran su coordinación, equilibrio, agilidad y fuerza, capacidades que favorecen un desarrollo físico saludable. Vásquez y Cabrera (2021)

explican que el juego enseña a los niños sobre el movimiento al permitirles descubrir cómo funciona su cuerpo en el mundo que les rodea. Esto es especialmente importante en la educación primaria, donde las actividades físicas ayudan a los niños a desarrollar la conciencia y el control corporal. El movimiento también favorece el crecimiento, el aprendizaje y la regulación emocional. En la escuela, los niños adquieren gradualmente mayor confianza e independencia en las tareas físicas cotidianas. A través del juego, conocen sus propios movimientos y practican habilidades como correr, saltar, lanzar, manipular objetos y desplazarse por diferentes espacios. El juego regular ayuda a los niños a manejar lápices, dibujar y usar los materiales escolares con mayor facilidad. Las actividades y tareas que requieren coordinación ojo-mano también pueden apoyar el aprendizaje escolar al vincular el movimiento físico con el trabajo mental. Los maestros deben elegir y organizar juegos que se adapten a la edad y las habilidades de sus alumnos, lo que aporta dinamismo a las clases y fortalece las habilidades motrices. Sin esta práctica, los niños podrían tener menos oportunidades de desarrollar su condición física y comenzar sus estudios menos preparados. Las lecciones basadas en juegos los mantienen activos, pensando e interactuando, haciendo que el aprendizaje sea divertido.

2.3.5. Rol del Docente en el Juego Lúdico

El aprendizaje basado en el juego depende en gran medida del docente. Venegas et al. (2018) descubrieron que los educadores necesitan una formación sólida, además de una verdadera disposición para jugar y disfrutar de la experiencia con los niños. Esta actitud influye en las actividades del aula; cuando los docentes participan con entusiasmo, el ambiente se vuelve más positivo y estimulante.

Los autores argumentan que el juego ofrece a los docentes una forma práctica de moldear el comportamiento y las actitudes de los estudiantes durante el aprendizaje. Esto requiere más que simplemente proporcionar juegos: los docentes deben planificar las actividades, guiar la participación y hacer un seguimiento de cómo el proceso apoya los objetivos educativos.

Candela (2021) sostiene que el aprendizaje basado en el juego favorece el desarrollo infantil, ya que los niños aprenden a seguir reglas y a transformar experiencias cotidianas en juegos simbólicos. Imaginar situaciones familiares ayuda a los niños a desarrollar la creatividad y a pensar más allá de lo concreto. Los maestros no solo sugieren juegos; crean espacios donde los estudiantes pueden experimentar libremente sin perder de vista la actividad. Un juego bien planificado también proporciona al aprendizaje la estructura necesaria para que se desarrolle, manteniendo la experiencia relevante y atractiva.

Los maestros aprenden mucho observando estas interacciones. Las respuestas de los estudiantes muestran en qué áreas se sienten seguros y en cuáles podrían necesitar más ayuda. La conducta del profesor marca la pauta en el aula. Cuando los niños ven paciencia, respeto y cooperación, suelen imitar esos comportamientos. El entusiasmo también es importante. Este estudio analiza la participación de los niños en la educación, en particular cómo el entusiasmo del profesor puede influir en su confianza y aprendizaje. Un interés genuino por el juego y el aprendizaje activo puede ayudar a los alumnos a sentirse seguros en clase, lo que les da la confianza necesaria para aprender.

Antes de que comience la actividad, el profesor y los alumnos deben acordar las reglas. Esto proporciona un marco justo para todos y permite a los alumnos practicar la responsabilidad, el cumplimiento de los compromisos y la resolución pacífica de desacuerdos. El juego también puede fomentar la independencia y el autocontrol. Sin embargo, los juegos solo son efectivos cuando el profesor sabe qué se pretende lograr con la actividad. La orientación durante el juego, seguida de un tiempo para la reflexión, ayuda a los alumnos a aprender el contenido académico a la vez que fortalece sus habilidades sociales, emocionales y de pensamiento crítico.

2.3.6. Importancia del Juego en el Desarrollo del Lenguaje

El juego ofrece a los niños pequeños una razón natural para usar el lenguaje hablado. Cuando los adultos planifican actividades con bebés con un propósito claro, los niños tienen más oportunidades de comunicarse, aprender palabras y expresar sus ideas. Los niños suelen hablar con mayor franqueza y fluidez cuando una actividad les resulta natural en lugar de impuesta. El juego en grupo les permite practicar la escucha activa y responder con respeto, mientras que el trabajo coral ofrece un entorno similar: comparten ideas, reaccionan entre sí y hablan en situaciones que les resultan familiares. La interacción repetida fortalece gradualmente su lenguaje.

El juego ofrece a los maestros una forma segura y divertida de ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales. Los niños que se sienten cómodos tienden a participar con más disposición, compartiendo ideas y conversando con sus compañeros en lugar de retraerse. Diversos estudios han demostrado que el juego fomenta la confianza y reduce la sensación de miedo a cometer errores, lo que suele propiciar una conversación más abierta.

Los maestros pueden elegir actividades que animen a los niños a hablar, escuchar con atención y comprenderse mutuamente, y luego observar cómo responde cada uno. Si un niño necesita ayuda, el maestro puede intervenir o adaptar la actividad a sus necesidades. Mediante el juego, los niños aprenden el lenguaje y se expresan con mayor claridad. El estudio analiza la comunicación entre docentes y alumnos en el aula y su efecto en el aprendizaje y la confianza de los estudiantes.

2.3.7. El juego como estrategia pedagógica

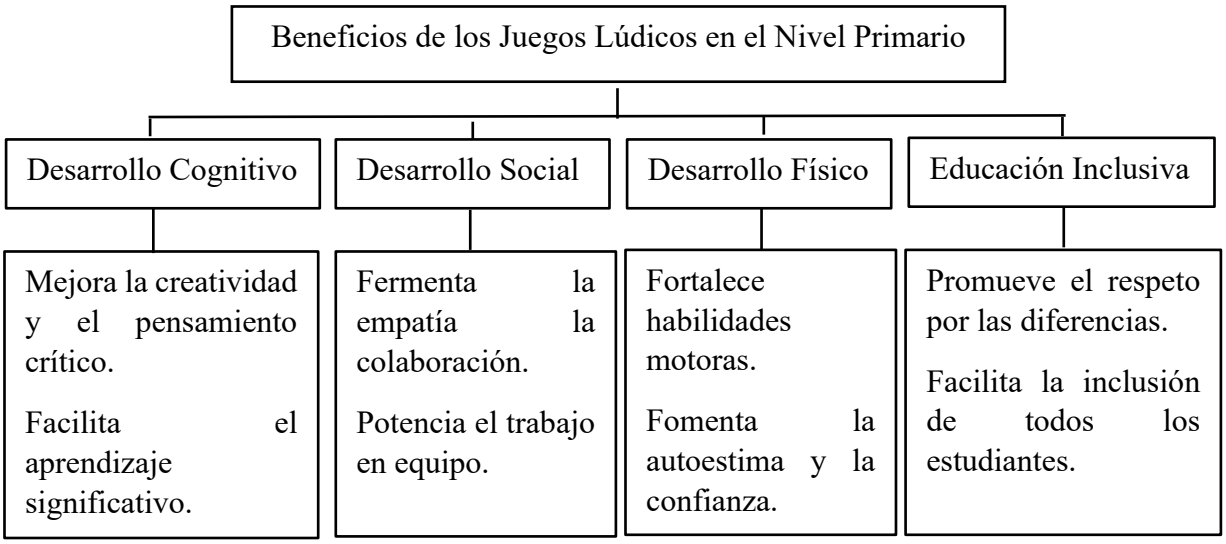
Venegas et al. (2018) sostienen que el juego tiene cabida en el aula como algo más que una simple herramienta didáctica. Permite a los docentes adaptar las lecciones a las necesidades y el ritmo de cada niño, al tiempo que posibilita que los alumnos de primaria participen en un aprendizaje con un propósito claro. Utilizado con criterio, el juego también puede hacer que el aprendizaje en el aula sea más eficaz.

El juego no tiene por qué ser una pausa en el aprendizaje. Los profesores pueden integrarlo en las clases, utilizándolo para captar la atención de los alumnos y, al mismo tiempo, dar cabida a sus intereses personales y a los diferentes ritmos de aprendizaje. De esta forma, los alumnos participan en una experiencia en lugar de simplemente recibir información fija. El juego puede hacer que el aula sea un lugar más seguro y acogedor. Al jugar juntos, los alumnos intercambian ideas, colaboran con sus compañeros y desarrollan habilidades que favorecen su crecimiento en la educación primaria.

Sin el juego, las clases pueden volverse aburridas rápidamente y los alumnos pueden perder la atención. El aprendizaje práctico ayuda a mantenerlos involucrados, por lo que los maestros deben diseñar actividades con cuidado y establecer un objetivo de aprendizaje claro para cada una. El juego, muy útil en las aulas de primaria, ofrece a los niños espacio para pensar, moverse y desarrollarse social y emocionalmente. Además, permite a los profesores adaptar las clases a las necesidades de cada alumno. Y lo que es igual de importante, los niños lo disfrutan, y ese disfrute puede facilitar el aprendizaje.

En consecuencia, el juego se consolida como una estrategia pedagógica integral que articula aspectos cognitivos, sociales, emocionales y motrices, permitiendo atender la diversidad del aula y favorecer una educación inclusiva y de calidad. La adecuada implementación del juego en la educación primaria no solo fortalece el aprendizaje, sino que también promueve el bienestar y desarrollo pleno de los estudiantes, reafirmando su valor como eje central de la acción educativa

Figura 3
Beneficios de los juegos lúdicos en el nivel primario



Nota: El mapa conceptual presenta los principales beneficios de los juegos lúdicos.

Capítulo III:

Metodología de análisis de la información

3.1. Descripción de la metodología

El desarrolla del presente trabajo de investigación de revisión bibliográfica, se desplego mediante una revisión documental especializada y especifica con carácter sistemático, encaminada al análisis de bases teóricas y otros aportes de estudios vinculados con el Juego Lúdico en Educación Primaria. La información fue examinada, organizada e interpretada de acuerdo con categorías temáticas relacionadas con la definición, clasificación, beneficios y aplicación pedagógica del juego. Este procedimiento permitió construir una síntesis fundamentada de la literatura consultada y mantener correspondencia con el propósito del estudio.

El método empleado para la investigación y consulta de información en diversos buscadores y repositorios, tanto físicos como virtuales, se consultaron en las bases de datos a las que se contaba con acceso, garantizando así la pertinencia de los resultados obtenidos, los cuales fueron; Google académico, Google Books, Redalyc, Dialnet, SciELO, ALICIA, de los cuales se ha obtenido diversa información.

Se necesitó realizar el registro en la plataforma de ALICIA y acceder a su sitio web oficial con un código especial para poder utilizar los buscadores académicos oficiales. Fue relativamente sencillo pero esencial obtener ese código. También se logró obtener una clave y una contraseña parecidas a las utilizadas en los servicios de Google, como Google Scholar, lo cual requería contar con un correo electrónico. Asimismo, se realizó una revisión de documentos de primer nivel, como los libros, en su versión digital, los mismos que procedieron de fuentes de alta credibilidad, además la búsqueda especializada se dió también los repositorios institucionales de diversas universidades con el acceso abierto, ello con el fin de la recopilación especializada y necesaria, entre los repositorios destacan los de la Universidad César Vallejo, Concytec – Alicia y el de la universidad Nacional del Altiplano.

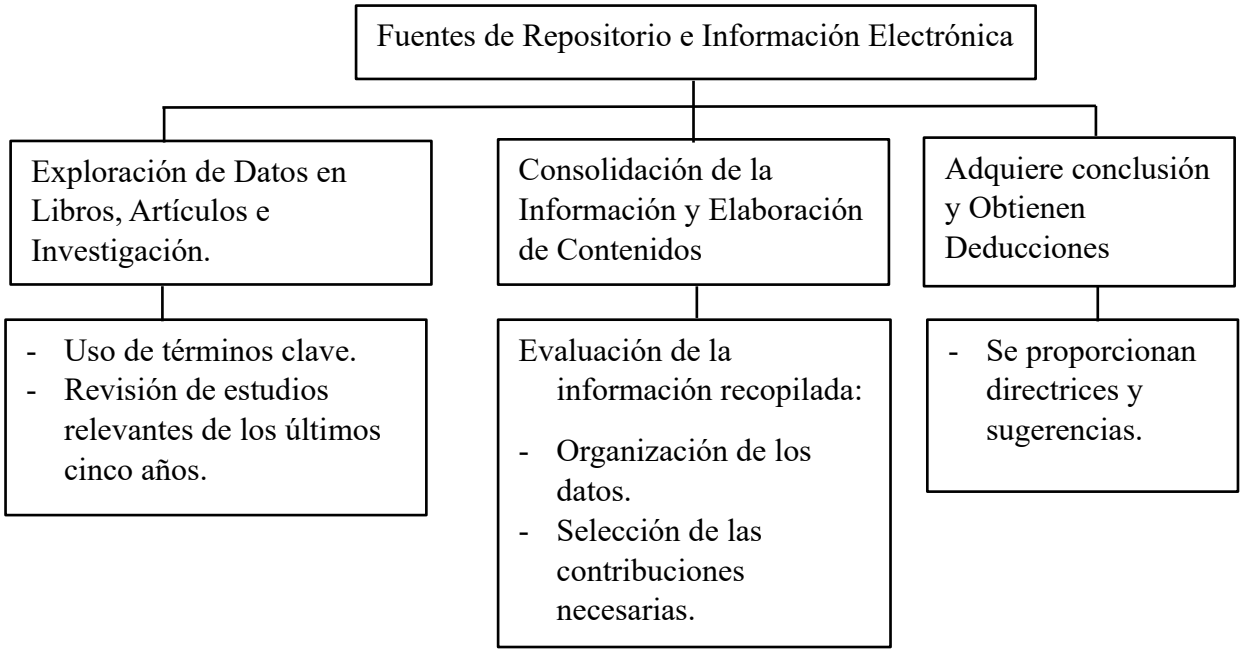
Frente a la recopilación documental, se lograron aplicar los operadores booleanos, distingüendo en ellos que son palabras clave que sirvieron para conectar con los términos de búsqueda especifica y así aumentar la calidad de la búsqueda, reducir o excluir resultados en bases datos.

Se estableció las palabras clave de búsqueda como: juego, lúdico, juego lúdico, nivel primario, educación, entre otras. Se configuraron los criterios de inclusión y de exclusión, donde fue necesario establecer que se excluyen todos los documentos que proceden buscadores de baja reputación, que no de identifica su DOI o su ISSN/ISBN o su URL; otro criterio de inclusión fue la temporalidad, estos artículos deben ser de los últimos 5 años, y se considero estudios de tesis similares al que se desarrolla, ello con el fin de asegurar la pertinencia de la información seleccionada, en concordancia con las orientaciones de la Guía de Investigación de la Escuela.

Todos los documentos seleccionados incluyeron publicaciones vinculadas directamente con los juegos lúdicos y su aplicación en el ámbito educativo, con énfasis en Educación Primaria, así como fuentes teóricas necesarias para sustentar conceptos fundamentales. Frente a esta revisión documental se verificaron las fuentes de procedencia, que sea del nivel primario o educación primaria. Se separaron documentos que no mantienen ningún vínculo con el estudio realizado debido a que no ofrecían ningún aporte teórico transferible y claramente justificable.

Toda la información seleccionada se organizó mediante el proceso de la lectura analítica y especializada, ya que se requirió de identificar las bases teóricas y aportes de nuevos autores, así como diversos estudios que aportan a la investigación bibliográfica realizada, agrupándose finalmente en categorías para facilitar su interpretación y la construcción argumentativa del trabajo. Este proceso consintió componer los documentos con transcendentales aportes de la literatura y manifestar cierres coherentes con la intención principal de la investigación.

Figura 4
Esquema de la Metodología en el Trabajo de Investigación



Nota: Se describe la estrategia utilizada para buscar información, indicando las fuentes consultadas y los pasos que se tomaron.

Capítulo IV

Conclusiones y recomendaciones

4.1. Conclusiones

De acuerdo al objetivo general, tras analizar las bases teóricas que respaldan el Juego Lúdico, por medio de una revisión bibliográfica de la literatura especializada y especifica permitió confirmar la relevancia que tiene en el campo educativo, especialmente en el nivel primario. Aportes de diversos autores como Piaget, Vigotsky, Bruner y Minedu, entre otros; estos respaldan ampliamente la importancia del juego en el desarrollo infantil. Los estudios afirman que el juego no solamente es una actividad de ocio, sino que también es un recurso esencial para el aprendizaje y crecimiento integral de los niños.

En relación al objetico especifico 1, al clasificar los tipos de juegos lúdicos son variados según diversos autores como Andrade, Muños, López y MINEDU los cuales son fundamentales para el desarrollo del niño, estimulando sus destrezas físicas, intelectuales e interpersonales, donde el niño puede mejorar sus relaciones sociales y el desarrollo creativo, contribuye al crecimiento personal y social de los niños. Esta experiencia les brinda un entorno educativo completo e interactivo que impulsa el aprendizaje y mejora sus habilidades esenciales.

Según el objetivo específico 2, los juegos lúdicos brindan múltiples ventajas durante el proceso de enseñanza, creando un espacio donde los niños pueden adquirir habilidades esenciales de manera divertida y efectiva. Jugar ayuda a desarrollar habilidades motoras, cognitivas, sensoriales y sociales. Incluso, al mezclar diversión con educación, los juegos lúdicos aumentan la motivación y el interés de los estudiantes, lo que ayuda a lograr un aprendizaje más significativo.

Para el objetivo específico 3, los beneficios del juego lúdico en el desarrollo de los estudiantes de educación primaria son altamente significativo. Cuando juegan, los niños no solamente se divierten, también adquieren conocimientos y desarrollan habilidades para su futuro, por lo tanto, debe ser considerado como una herramienta pedagógica innovadora en el aprendizaje del niño.

4.2. Recomendaciones

Se recomienda que los actores educativos encargados de la formación docente lleven a cabo capacitaciones vinculadas al desarrollo del estudiante, especialmente en temática como el juego lúdico en educación primaria, en el dominio de bases teóricas del juego y su importancia en educación, que además que posibilite el manejar diversas estrategias para un mejor aprendizaje. Y con ello promover un desenvolvimiento óptimo y autónomo, dejando que los niños disfruten de espacios apropiados para su actividad lúdica.

A los directivos de instituciones se les recomienda que dentro de sus planificaciones incluyan de forma específica actividades de juego lúdico que promuevan en los niños de educación primaria el desarrollo en la parte cognitiva, social y motora, aportando a significativamente a su proceso aprendizaje al maximizar los beneficios del juego y a la aplicación de diversas bases teóricas que favorecen su despliegue educativo

A los formadores de la educación inicial docente, es necesario que diseñen, y planifiquen sesiones de aprendizaje, donde se logre desarrollar y promover actividades integradoras comprometiendo el juego lúdico como herramienta de aprendizaje desde el hogar, debido a que este no solo beneficia el crecimiento cognitivo, sino que contribuye en la formación integral y la conexión familiar del estudiante de educación primaria.

Se recomienda el diseño espacios lúdico no solo dentro del aula, sino también en exteriores donde los niños de educación primaria puedan expresarse libremente sin temor a ser corregidos de manera negativa, que el juego lúdico favorezca su autonomía, confianza y libertad. Se recomienda que las instituciones educativas susciten el uso de estrategias activas y participativas para el desarrollo integral , prevaleciendo aquellas que integren juego lúdico

Referencias Bibliográficas

AndradeCarrión, A. (2020). El Juego Y Su Importancia Cultural En El Aprendizaje De Los Niños En Educación Inicial. *Journal Of Science And Research*. https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464/631

Asubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo.* Mexico: Trillas .

Bruner, J. S. (2016). El proceso de la educación. Paidós.

Bruner, J. S. (1972). Nature and uses of immaturity. American Psychologist, 27(8), 687–708.

Bodrova, E., Leong, D. J., & Yudina, E. (2023). Play is a play, is a play, is a play… or is it? Challenges in designing, implementing and evaluating play-based interventions. Frontiers in Psychology, 14, 1034633. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1034633 Frontiers

Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento, 6*(4), 861–878.

Suárez Ramírez, S., Mateos Núñez, M., & Suárez Ramírez, M. (2021). Gramática lúdica y creativa. Una experiencia para hacer más accesibles los contenidos gramaticales en Educación Primaria. *Educatio Siglo XXI, 39*(3), 187–208. https://doi.org/10.6018/educatio.427811

Calderón, C. G. (abril de 2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo, 6*, págs. 861-878. https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615

Calero, M. P. (2003). *Educar Jugando.* Alfaomega Grupo Editor.

Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool children's loose parts play and the relationship to cognitive development: A review of the literature. Journal of Intelligence, 11(8), 151. https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151

Candela, B. Y. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales,, 5*, págs. 78-86. https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194

Cedeño, Z. E., & Calle, G. R. (mayo - agosto de 2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanisticas y sociales (ReHuso), 5*, págs. 70-84. https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025007.pdf

Cevallos, L., & Erazo, J. (2023). El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Desarrollo Cognitivo en el Ámbito de Relaciones Matemáticas de los Niños de 4 a 5 Años. Revista Científica Hallazgos, 260-272.

Cruzado Huaman, G. M. (2023). *Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una institución educativa Lima, 2023 [TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO, Universidad Cesar Vallejo]*. repositorio universitario. https://hdl.handle.net/20.500.12692/121190

Flores, D. A. (enero de 2024). La Gamificación en la Educación Física: Revisión Sistemática. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva, 3*. https://doi.org/https://orcid.org/0009-0006-3114-6979

González Marrero, L., Veloz Morales, D., Reyes Gonzàlez, Y., & Mar Cornelio, O. (2023). Pictobana: Una herramienta para la comunicación con niñosautistas. Revista Cubana de Informática Médica, 15(2). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1684-18592023000200004&script=sci_arttext

Groos, K. (1898). The play of animals. D. Appleton and Company.

Huizinga, J. (1938). Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. H. D. Tjeenk Willink & Zoon.

Jerónimo, R., & Almeida, M. (2022). estrategia metodológica para la creación de una aplicación lúdica para niños con dislexia. *Informatics, 9,1* . https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.3390/informatics9010001

Jiménez-Tamayo, R. J., Ludeña-Jaramillo, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo*

Social Tejedora, 5(9), 172–185. https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468

López, J. G., Pozo, A. E., Bodero, Y. C., & loor, N. J. (22 de mayo de 2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño . *Ministerio de Educación, Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia*. https://doi.org/https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576

Malajovich, I. (2015). *Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje y enseñanza.* Madrid: Fondo Educativo Interamericano, S.A.

MINEDU, M. d. (2015). *La hora del juego lúdico en los sectores. Guía para educadores.* Lima, Perú: San Marcos.

Ministerio de Educacion, M. (2016). *La hora del juego lúdico en los sectores.* Lima, Perú: San Marcos .

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa curricular de Educación Primaria. Dirección General de Educación Básica Regular. https://hdl.handle.net/20.500.12799/4549

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa curricular de Educación Primaria. Dirección General de Educación Básica Regular. https://hdl.handle.net/20.500.12799/4549

Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Orientaciones para realizar las adaptaciones curriculares en el nivel de educación primaria*. Dirección General de Educación Básica Regular, Dirección de Educación Primaria. https://hdl.handle.net/20.500.12799/8339

Ministerio de Educación del Perú. (2022a). Resolvemos problemas jugando 3: Actividades para niñas y niños. Competencia Resuelve problemas de cantidad. 1.er y 2.° grado. Dirección General de Educación Básica Regular, Dirección de Educación Primaria. https://hdl.handle.net/20.500.12799/8133

Ministerio de Educación del Perú. (2022b). Resolvemos problemas jugando 3: Orientaciones para docentes. Competencia Resuelve problemas de cantidad. 1.er y 2.° grado. Dirección General de Educación Básica Regular, Dirección de Educación Primaria. https://hdl.handle.net/20.500.12799/8134

Morales, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. Revista Educación, 19, 78-95. Obtenido de https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/830/1632#content/citation_reference_1

Moreno, A., Aznar, I., Cáceres, P., & Alonso, S. (2020). E-learning en la enseñanza de las matemáticas: Una experiencia educativa en la escuela secundaria de adultos. *matematics, 8*. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/MATH8050840

Moreno Murcia, J. A. (Coord.). (2002). Aprendizaje a través del juego. Aljibe. ISBN 84-9700-095-1. La obra incluye capítulos dedicados específicamente al juego en Educación Infantil y Educación Primaria. Dialnet

Muñoz, V., Lavega, P., Costes, A., Sabrine, D., & Serena, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación. *Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF), 38*, págs. 166-172.

Prado Herrera, R., & Sánchez Trujillo, M. (2021). La interacción entre los niños del tercer ciclo de EBR para el fortalecimiento de la convivencia en el aula de un colegio ubicado en Ventanilla, Callao. *Educación, 30*(59), 255–274. https://doi.org/10.18800/educacion.202102.013

Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school: A framework for policy and practice. Frontiers in Education, 7, 751801. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801

Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño.* Mexico: Fondo de la Cultura.

Rodríguez-Rodríguez, Á., Jiménez-Gámez, J. L. y Henríquez-Banquet, M. Y. (2025). El juego como una dimensión afectiva para mejorar la convivencia escolar. *Perspectivas en Inteligencia, 17*(26), 249-266.

http://doi.org/10.47961/2145194X.795

Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood (C. Gattegno & F. M. Hodgson, Trads.). Routledge & Kegan Paul. (Trabajo original publicado en 1945).

Rousseau, J. J. (1762). *Emilio o la educación.* Buenos Aires : centro editor de america latina.

Sánchez Alava, M., Delgado Carrillo, L. A., Marroquín Torres, V. E., Aguirre Peralta, S. M., & Estrada Valarezo, S. N. (2025). El juego como estrategia de enseñanza en educación inicial. South Florida Journal of Development, Miami, 6(5), 01-14. doi: https://doi.org/10.46932/sfjdv6n5-026

Soler, C., Viancha, E., Mahecha, J., & Conejo, F. (06 de julio de 2021). El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas. *Revista Electronica en Educacion Pedagogica, 5*, págs. 68-82. https://doi.org/https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050906

Squire, K. (2021). Videojuegos y aprendizaje: Una introducción a la gamificación. Routledge1ra edición: Universidad Politécnica Salesiana. ISBN: 978-9978-10-323-4. https://www.researchgate.net/publication/329468527_Videojuegos_y_aprendizaje_Por_que_la_gamificacion_y_los_juegos_educativos_no_son_suficientes

Vásquez, L., & Cabrera, V. (05 de octubre de 2021). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista UNIMAR, 40*, págs. 54-75. https://doi.org/:https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-1-art3

Venegas Rubiales, A. M., Venegas Rubiales, F., & García Orteaga, M. (2018). *El Juego Infantil y su Metodología.* (IC, Ed.) Antequera.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4

Viñes, N., & Ramirez, F. (01 de junio de 2020). Concepciones del juego en la Vida en la Naturaleza en la formación de profesores en Educación Física. *Educación Física y Ciencia, 22*. https://doi.org/https://doi.org/10.24215/23142561e129

Vygotsky, L. (1971). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona, España .

Figura 5

Matriz de consistencia

<table>
<tr><td colspan="2">Tema: Juegos Lúdicos en Nivel Primario</td></tr>
<tr><td>Objetivos</td><td>Contenido</td></tr>
<tr><td>Objetivo general
• Analizar a través de revisión bibliográfica, los fundamentos teóricos de los juegos lúdicos en Educación Primaria.
Objetivos específicos
• Sistematizar las diferentes definiciones de juego lúdico utilizado en el contexto educativo en el nivel primario.
• Detallar los principales tipos de juegos lúdicos aplicados en el nivel primario.
• Precisar los beneficios que aportan los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje a partir de evidencias revisadas.</td><td>Capítulo II
Marco teórico conceptual
2.1. Definición de juegos
2.1.1. Juego Lúdicos
2.2. Clasificación de los principales tipos de juego lúdicos.
2.2.1. Juegos Sensoriales
2.2.2. Juegos Motores
2.2.3. Juegos Sociales
2.2.4. Juegos de Construcción
2.3. Beneficios de los juegos lúdicos en el nivel primario.
2.3.1. Dimensión Cognitiva
2.3.2. Dimensión Social
2.3.3. Dimensión Emocional
2.3.4. Dimensión Motriz
2.3.5. Rol del Docente en el Juego Lúdico
2.3.6. Importancia del Juego en el Desarrollo del Lenguaje
2.3.7. El Juego como Estrategia Pedagógica
Capítulo III
Metodología de análisis de la información
3.1. Descripción de la Metodología
Capítulo IV</td></tr>
</table>

	Conclusiones y recomendaciones 4.1. Conclusiones 4.2. Recomendaciones **Referencias** **Anexo 1: Matriz de consistencia**

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 074-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 7 de abril del 2025

Visto el **Oficio N° 210-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 19/12/2024**, presentado por la Unidad de Investigación, referido al Plan de investigación para obtención de Grado Académico de Bachiller en Educación, en el ***Programa de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria, Promoción Agosto 2025***.

CONSIDERANDO:

Que; Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 en el Art. 57° establece que el grado de bachiller es el reconocimiento de la formación educativa y académica que se otorga al egresado de la EESPP "PIURA" cuando ha culminado satisfactoriamente un programa formativo de FID o PPD y haber sustentado de manera individual un trabajo de Investigación. La escuela asume como exigencia académica el formato de trabajo de investigación, explicitado en el Reglamento de Investigación Institucional, de acuerdo con los protocolos establecidos y con el porcentaje de 20% de índice de similitud;

Qué; según Art. 53° señala que para el desarrollo del trabajo de investigación y obtener el grado académico de bachiller en educación la/el estudiante de la FID recibirá el acompañamiento de un asesor y se tendrá en cuenta el inciso "a" que precisa que dicho acompañamiento para el trabajo de Grado será gratuito; en tanto desarrolle su plan de estudios y mantenga su condición de estudiante; el inciso "b" precisa que el formador a cargo del Módulo de Práctica e Investigación VIII asume el rol de asesor y realiza el acompañamiento en este proceso de elaboración, en tanto que el inciso "c" aclara que la función de asesoría se cumple durante el desarrollo del Módulo de Práctica e Investigación, además del uso de las horas no lectivas designadas de acuerdo con la Resolución Viceministerial N° 019-2021 (Disposiciones para el proceso de distribución de horas pedagógicas en los Institutos y Escuelas de Educación Superior Pedagógicas Públicas);

Qué; en el mismo Art. 53 inciso "e" precisa que el investigador puede seguir perfeccionando su trabajo de Investigación hasta solicitar su sustentación una vez que haya concluido su Plan de Estudios, dicho trabajo será sustentado ante el jurado evaluador; que según el Art. 76 establece los siguientes cargos: presidente, secretario, Vocal y Suplente, en concordancia con el Art. 15 inciso "d" referido a las Directrices para el Fomento de la Investigación e Innovación;

La Unidad de Investigación según **Oficio N° 210-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 19/12/2024**, presenta la propuesta de Formadores Acompañantes y solicitar a Dirección General la formalización con acto resolutivo de dichos trabajos de Investigación conducentes a los Grados Académicos de Bachilleres en Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, en concordancia con el Art 15 inciso "e";

Que, este Despacho contemplando los argumentos antes expuestos que requiere dar formalidad a los trabajos de Investigación presentados ante la EESPP "PIURA" de egresados que conduzcan a la obtención de los Grados Académicos, según como se detalla en el anexo adjunto a la resolución;

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA PIURA visación

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre – Piura
Teléfono (073) 458017
Correo electrónico: iespppiura@gmail.com
Web: eespppiura.edu.pe

Resolución Directoral N° 074-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 7 de abril del 2025

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley Nº 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 000016/2025 y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR LOS PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN, consignados en el **Oficio N° 210-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 19/12/2024**.

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan de tesis según como se indica en el **Anexo adjunto**.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
República del Perú
Dirección General
"Piura"

Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr.MLSR/DG.EESPPP.
fsa.

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre – Piura
Teléfono (073) 458017
Correo electrónico: iesppplura@gmail.com
Web: eespplura.edu.pe

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. Nº 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

ANEXO

PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN - APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 074-2025-DG-EESPP "PIURA" (7/04/2025)

NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL TRABAJO DE INVESTIGACION	TIPO DE INVESTIGACIÓ	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR	
1	3195 15/11/2024	ALBURQUEQUE MECA JARICSA LIZBET	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	INDAGACION CIENTIFICA EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
2	3148 13/11/2024	ALVINES IMAN OMAR LID	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	EDUCACION MUSICAL EN EDUCACION PRIMAIRA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
3	3172 14/11/2024	CALLE CONDOR TREISSY DANIELA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	PENSAMIENTO CRITICO EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
4	3173 14/11/2024	CASTILLO ABAD CARMEN DEL PILAR	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	AUTOCONTROL EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
5	3181 14/11/2024	CHINGUEL QUIROZ MARCO ANTONIO	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	AUTOCONCEPTO EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
6	3204 15/11/2024	CHUMACERO VALDIVIEZO URSULA ESPERANZA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	DRAMATIZACION EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
7	3169 14/11/2024	DOMINGUEZ AGUILAR JHAROL YOMAR	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	AULA INVERTIDA EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. David Peña Arica Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**

NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL TRABAJO DE INVESTIGACION	TIPO DE INVESTIGACIÓ	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR	
8	3147 13/11/2024	FARFAN NAVARRO DAMARIS MAYERLIN	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	APRENDIZAJE SITUADO EN LA EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. David Peña Arica Mg. Angela Martina Bruno Seminario Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
9	3180 14/11/2024	GOICOCHEA CALDERON KARLA VALERIA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	TECNOLOGIAS EN LA EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
10	3183 14/11/2024	HERNANDEZ MERINO ANGIE ROCIO	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	TRABAJO COOPERATIVO EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. David Peña Arica Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
11	3149 13/11/2024	IMAN YARLEQUE SEBASTIAN	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	TRABAJO COLABORATIVO EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. David Peña Arica Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
12	3152 13/11/2024	JIMENEZ CARRION MIRTHA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	ESTRETAGIAS LÚDICAS EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
13	3155 13/11/2024	JIMENEZ JIMENEZ TANIA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	EXPRESION ORAL EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
14	3156 13/11/2024	JUAREZ AGUILA YARITZA LUCIA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	RETROALIMENTACION FORMATIVA EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
15	3171 14/11/2024	JUAREZ RUFINO ANDY ALAIN	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	ADIVINANZAS INFANTILES EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
16	3175 14/11/2024	LAGOS MENDOZA JORGE HUMBERTO	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	TECNICA DE PUNTILLISMO EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL TRABAJO DE INVESTIGACION	TIPO DE INVESTIGACIÓ	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR	
17	3179 14/12/2024	LECARNAQUE DE LA ROSA LESLIE CAROLINA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	AUTONOMÍA EN EDUCACION PRIMARIA 2024 ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
18	3202 15/11/2024	MAMANI DURAN FLOR VIVIANA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	MOTIVACION EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
19	3188 14/11/2024	MIRANDA ROJAS YEANELA SAMIRA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	AUTOESTIMA EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
20	3151 13/11/2024	MONTERO CASTILLO BRANDON JOSE	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	BULLYNG ESCOLAR EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
21	3208 18/11/2024	MORENO ROSAS KATHERIN TREISY	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	JUEGOS TRADICIONALES EN EL NIVEL PRIMARIO ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
22	3176 14/11/2024	MURILLO AREVALO ANELICE KATICSA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	TEATRO EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
23	3162 13/11/2024	NICOLA CRUZ GENESIS ANTONELLA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	CANTO EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
24	3143 13/11/2024	ORDINOLA AYOSA DHANI DAVID	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	METACOGNICION EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Maria Sara Antón y Pérez Mg. David Peña Arica Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
25	3168 14/11/2024	OTERO TEZEN DAGOBERTO CESAR	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	ESTRETAGIAS DE LECTOESCRITURA EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Prof. José del Carmen Mondragon Cordova Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL TRABAJO DE INVESTIGACION	TIPO DE INVESTIGACIÓ	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR	
26	3247 19/11/2024	PONGO CALLE SHIRLEY LUZMILA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	DISORTOGRAFIA EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** **:** Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
27	3174 14/11/2024	SAAVEDRA CASTILLO MARIA FERNANDA	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	JUEGOS LÚDICOS EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** **:** Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
28	3185 14/11/2024	SILVA AGURTO CRISTIAN JHOEL	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	EVALUACION FORMATIVA EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** **:** Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. María del Rosario Garcia Cortegana Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
29	3104 12/11/2024	TICONA ROJAS YULY DEL SOCORRO	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	EMOCIONES EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** **:** Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
30	3146 13/11/2024	YARLEQUE GIRON BRIGTHE DE LOS ANGELES	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	PENSAMIENTO CREATIVO EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** **:** Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**
31	3145 13/11/2024	ZAPATA BAYONA BRIAM RICARDO	EDUCACIÓN PRIMARIA FID	JUEGO DE ROLES EN EDUCACION PRIMARIA ***Línea de Investigación*** **:** Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	BÁSICA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. María del Rosario Garcia Cortegana Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente **ASESOR**

Veintiséis de Octubre, 7 de abril del 2025

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
REPÚBLICA DEL PERÚ
Dirección General
"Piura"

Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr.MLSR/DG.EESPPP
fsa.

Saavedra_Castillo_Maria_F_Br._Turnitin.pdf

Aplicando Similitud

Similitud trabajos de investigación

Escuela de Educación Superior Pedagogica Publica Piura

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3666446253

Fecha de entrega

1 oct 2026, 6:40 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

1 oct 2026, 8:44 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

Saavedra_Castillo_Maria_F_Br._Turnitin.pdf

Tamaño del archivo

654.7 KB

33 páginas

9078 palabras

52.093 caracteres

10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca…

Fuentes principales

9% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

9% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.eespppiura.edu.pe 5%
2	Internet	ciencialatina.org <1%
3	Trabajos del estudiante	Fundación Universitaria Los Libertadores <1%
4	Internet	www.coursehero.com <1%
5	Internet	www.scribd.com <1%
6	Internet	www.slideshare.net <1%
7	Internet	espanol.libretexts.org <1%
8	Publicación	"Saberes Interdisciplinares e Práticas de Linguagem no Contexto da Educação Bá... <1%
9	Internet	promociondelecturabiblimonar.blogspot.com <1%
10	Internet	repositorio.uss.edu.pe <1%
11	Internet	cecan.cl <1%

12	Internet	
asemfasevillacapital.blogspot.com		<1%
13	Internet	
illinoisearlylearning.org		<1%
14	Internet	
repositorio.utc.edu.ec		<1%
15	Internet	
resolvemf.scienceontheweb.net		<1%
16	Internet	
www.semanticscholar.org		<1%
17	Internet	
centrodeconocimiento.ccb.org.co		<1%
18	Internet	
geocities.com		<1%
19	Internet	
watercouncil.org		<1%
20	Internet	
www.recursosdeautoayuda.com		<1%
21	Internet	
archive.org		<1%
22	Internet	
dokumen.pub		<1%
23	Internet	
plenilunia.com		<1%
24	Internet	
webdesign.tutsplus.com		<1%
25	Internet	
worldwidescience.org		<1%

26 Internet

www.ilce.edu.mx <1%

27 Internet

www.pnte.cfnavarra.es <1%