

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

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

“Piura”



Juegos Lúdicos del Nivel de Educación Primaria

Trabajo de Investigación Presentado por:

CASTILLO CHORRES, María Isabel

ID ORCID: 0009-0000-7888-641x

Para Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación Primaria

ASESORA:

Mg. SILUPU PEDRERA Cecilia Alejandrina

ID ORCID: 0009-0003-2181-5313

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 del Nivel de Educación Primaria

Trabajo Académico Aprobado en Forma y Estilo por:

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

Miembro Vocal: Mg. Juan Francisco Juárez Cruz.....

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 del Nivel de Educación Primaria

Trabajo Académico Aprobado en Forma y Estilo por:

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

Miembro Vocal: Mg. Juan Francisco Juárez Cruz.....

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 del Nivel de Educación Primaria

**La Suscrita Declara que el Trabajo Académico es Original en su Contenido
y Forma**

CASTILLO CHORRES, María Isabel



PIURA - PERÚ

2026



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

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 investigadora: **CASTILLO CHORRES MARÍA ISABEL** del Programa de Estudios de Educación Primaria denominado:

JUEGOS LUDICOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo 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

3%

Distrito veintiséis de octubre, 20 de febrero del 2026



May. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera
COD. M-36-135-6851M



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

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres Br. MARÍA ISABEL CASTILLO CHORRES identificada con DNI N°
02891319 Correo electrónico isabelcastillochorres@gmail.com

Código de alumno: 02891319 ID ORCID: : **0009-0000-7888-641x**

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Juegos Lúdicos del Nivel de Educación Primaria

Programa de Estudios: EDUCACIÓN PRIMARIA

Autor (a) Br. MARIA ISABEL CASTILLO CHORRES

Asesor (a) Mg. CECILIA ALEJANDRINA SILUPÚ PEDRERA

ID ORCID Asesor: 0009-0003-2181-5313

DNI N° 02646547

3. 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:

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la



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. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio

Institucional) Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

GESTIÓN DE LAS INTERACCIONES PEDAGÓGICAS PARA LA PROMOCIÓN DE LA AUTONOMÍA DEL ESTUDIANTE EN SU APRENDIZAJE.

Distrito Veintiséis de octubre, 20 de febrero del 2026

Br. MARÍA ISABEL CASTILLO CHORRES
DNI N° 02891319



Mg. CASP/JUFC
mcl.



"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, **MARIA ISABEL CASTILLO CHORRES**, identificado con DNI N° 02891319 como autora del trabajo de investigación titulado: **JUEGOS LUDICOS DEL NIVEL DE EDUCACION PRIMARIA**

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes;
egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios
de Educación Primaria;

DECLARO:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Grados Académicos.

Distrito Veintiséis de octubre, 20 de febrero del 2026

MARIA ISABEL CASTILLO CHORRES
DNI. N° 02891319



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

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

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 LUDICOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA** - Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes desarrollada por el investigador (a) **MARÍA ISABEL CASTILLO CHORRES**, identificada con **DNI N° 02891319** egresado (a) del Programa de Profesionalización 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, 20 de febrero 2026

Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera
DNI N° 02646547

Dedicatoria

A mis padres Enrique y Victoria en el cielo; a mis hijos Alison y Axel , quienes han sido mi apoyo incondicional para continuar creciendo profesionalmente; a mi alma mater, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”, por brindarme el conocimiento y las herramientas necesarias para llevar a cabo esta investigación; y, en especial, a mi asesora Cecilia, por su guía y paciencia durante este proceso.

Isabel

Agradecimiento

Agradezco a Dios por guiarme y permitirme cumplir las metas que tiene para mí; que mi vida y mis logros siempre reflejen su gloria. A mi familia, por su apoyo; a mi alma mater, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”; y a mi maestra y asesora Cecilia, por los aprendizajes recibidos, los cuales me ayudarán a crecer profesionalmente.

Isabel

Índice de contenido

Certificado de Índice de Similitud de Aplicación del Turnitin	iv
Autorización para Publicación en el Repositorio Académico Digital	v
Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital	vii
Constancia de Aprobación del Asesor (A).....	viii
Dedicatoria	ix
Agradecimiento	x
Introducción	15
Capítulo I. Objetivos de la Investigación Académica.....	17
1.1. Objetivo General	17
1.2. Objetivos Específicos	17
1.3. Justificación de la Investigación.....	18
Capítulo II. Marco Teórico Conceptual	20
2.1. Aspectos Conceptuales de los Juegos Lúdicos.....	20
2.1.1. Definición de Juegos Lúdicos	20
2.1.2. Importancia de los Juegos Lúdicos	21
2.1.3. Características de los Juegos Lúdicos	23
2.1.4. Tipos de Juegos Lúdicos	25
2.1.5. Estrategias para Implementar el juego Lúdico.....	27
2.1.6. Implementación del Juego Lúdico en la Práctica Educativa.....	28
2.1.7. El Juego desde la Perspectiva del MINEDU.....	30
2.2. Beneficios de los Juegos Lúdicos en el Nivel Primario	31
2.2.1. En el Desarrollo Cognitivo.....	32
2.2.2. En el Desarrollo Socioemocional.....	33

2.2.3.	En el Desarrollo Motriz.....	34
2.2.4.	En el Desarrollo del Lenguaje y Comunicación	35
2.2.5.	En el Desarrollo de Valores y Convivencia	35
2.3.	Teorías educativas relacionadas a los Juegos Lúdicos	37
2.3.1.	Teoría Sociocultural de Vygotsky.....	38
2.3.2.	Teoría del Constructivismo de Piaget	39
2.3.3.	Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Bruner	40
2.3.4.	Teoría del Juego de Gross	41
2.3.5.	Teoría del Juego de Froebel	42
Capítulo III. Metodología de Análisis de la Información		44
3.1.	Descripción de la metodología	44
Capítulo IV. Conclusiones y Recomendaciones		48
4.1.	Conclusiones.....	48
4.2.	Recomendaciones	49
Referencias Bibliográficas		50
Anexos		53
Anexo 1: Matriz de Consistencia y Ejes Temáticos.....		53
Anexo 2: Resolución Directoral de Aprobación del Trabajo de Investigación		55
Anexo 3: Resumen Estadístico de Aplicación de Turnitin		56

Índice de Figuras

Figura 1 Principales características del juego lúdico	31
Figura 2 Beneficios del juego lúdico en el desarrollo del niño	37
Figura 3 Aportes Teóricos en relación a los Juegos lúdicos	43
Figura 4 Buscadores académicos empleados en la investigación	45
Figura 5 Estrategias utilizadas en la búsqueda de información	46
Figura 6 Balance de los documentos según buscador y repositorio académico	47

Índice de Tablas

Tabla 1. Matriz de Consistencia.....	53
--------------------------------------	----

Introducción

Los juegos lúdicos representan un recurso fundamental en la enseñanza primaria, ya que promueven el aprendizaje mediante la exploración, la creatividad y la interacción con los demás. En esta etapa educativa, su relevancia radica en que favorecen el desarrollo global de los niños, potenciando sus capacidades cognitivas, emocionales, motrices, lingüísticas y de integración social. Su aplicación no solo impulsa el razonamiento lógico y la solución de problemas, sino que también fortalece la cooperación, la comunicación y la expresión emocional dentro de un entorno educativo dinámico y enriquecedor.

Este trabajo se centra en analizar los aportes teóricos del juego lúdico en la educación primaria, abordando sus aspectos conceptuales, características, tipos y estrategias de implementación. Asimismo, se examinan sus beneficios en diversas dimensiones del desarrollo infantil, sustentados en teorías educativas relevantes. Para ello, se ha realizado una revisión de literatura en fuentes académicas confiables, incluyendo bases de datos especializadas como Scielo, Dialnet, ResearchGate y Redalyc, además de repositorios institucionales de universidades nacionales e internacionales.

La metodología incluyó una búsqueda exhaustiva mediante el buscador Google Académico y diversas fuentes, como artículos científicos en revistas indexadas, informes de tesis de posgrado y libros especializados sobre juegos lúdicos. Se aplicaron estrategias de búsqueda con operadores booleanos, términos clave y sinónimos. Además, se establecieron criterios de inclusión y exclusión, considerando documentos publicados en los últimos cinco años, principalmente en español, de acceso libre y con contenido alineado a los objetivos de la investigación. Esto permitió garantizar la pertinencia y actualidad de la información recopilada.

El propósito principal de esta investigación fue sistematizar los aportes teóricos del juego lúdico en la educación primaria. Se analizaron sus características y se explican los principales beneficios de su aplicación en el contexto escolar. A partir de estos hallazgos, se busca proporcionar información valiosa a educadores y profesionales del nivel primario, promoviendo prácticas pedagógicas fundamentadas que potencien el desarrollo integral de los estudiantes.

Esta investigación se organiza en cuatro capítulos. En el primero, se detallan los objetivos del estudio junto con su justificación. El segundo capítulo profundiza en el marco teórico, donde se analizan los conceptos, características y relevancia de los juegos lúdicos, además de sus beneficios y las teorías educativas que los sustentan. El tercer apartado explica la metodología empleada para la revisión bibliográfica, especificando los criterios de búsqueda y las fuentes consultadas. Por último, el cuarto capítulo presenta las conclusiones y recomendaciones en correspondencia con los propósitos de la investigación.

Los resultados de esta investigación evidencian que el juego lúdico es una herramienta clave en la educación primaria, ya que no solo facilita el aprendizaje, sino que también potencia el desarrollo de diversas habilidades en los niños. Mediante la exploración, la creatividad y la interacción social, el juego contribuye al fortalecimiento de capacidades cognitivas, emocionales y motrices, generando un proceso educativo más dinámico y enriquecedor. Asimismo, el respaldo de diferentes enfoques teóricos confirma su relevancia como estrategia pedagógica, resaltando la importancia de integrarlo de manera estructurada en el aula.

Capítulo I

Objetivos de la Investigación Académica

1.1. Objetivo General

Sistematizar los aportes teóricos de los juegos lúdicos en el nivel primario.

1.2. Objetivos Específicos

- Analizar los aspectos conceptuales de los juegos lúdicos.
- Explicar los beneficios de los juegos lúdicos en el nivel primario.
- Sintetizar las principales teorías educativas sobre los juegos lúdicos.

1.3. Justificación de la Investigación

La presente investigación aborda los juegos lúdicos en el nivel primario como una estrategia pedagógica esencial dentro del proceso educativo, destacando su importancia y pertinencia en la formación integral de los estudiantes. En la educación primaria, el juego lúdico trasciende su carácter meramente recreativo y se consolida como un recurso didáctico que favorece aprendizajes significativos, estimula la motivación y contribuye al desarrollo armónico de las capacidades infantiles.

Esta investigación es relevante porque analiza la importancia del juego lúdico en el desarrollo cognitivo, socioemocional, motor y lingüístico de los estudiantes, así como en el fortalecimiento de la convivencia escolar. A partir del estudio de sus características, tipos y procedimientos, se sistematizan aportes teóricos que sustentan su valor pedagógico y permiten contar con un marco conceptual sólido que oriente su adecuada integración en la práctica docente del nivel primario. No obstante, pese a los beneficios ampliamente reconocidos del juego en el ámbito educativo, su aplicación en el aula suele ser limitada, espontánea y poco sistemática; por ello, esta indagación examina diversos aportes teóricos que contribuyen a una mejor comprensión y valoración de su uso pedagógico.

Desde el aspecto teórico, la investigación contribuye a una comprensión más profunda de los juegos lúdicos escolares desarrollados en las instituciones educativas del nivel primario, a partir de la revisión de diversas corrientes y enfoques. En este sentido, se consideran los aportes de la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien concibe el juego como un medio para la apropiación de normas, el desarrollo del pensamiento simbólico y la comunicación; de Gross (1902), que lo entiende como un mecanismo de preparación para la vida; y de Froebel (1912), quien lo reconoce como un medio clave para la exploración, la creatividad y la construcción del conocimiento. En conjunto, estas perspectivas destacan el papel del juego en el desarrollo físico, social y cognitivo de los niños.

En el aspecto metodológico, la investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, el cual, según Carvajal (2019), permite realizar un análisis profundo y reflexivo de un fenómeno educativo mediante la revisión sistemática de diversas

fuentes documentales. Para tal efecto, se consultaron revistas indexadas y repositorios académicos confiables, utilizando bases de datos como Google Scholar, Scielo, Dialnet, Redalyc y Latindex. De este modo, se garantiza que la información analizada cuente con sustento científico y sea pertinente para su aplicación en contextos educativos.

Finalmente, los principales beneficiarios de este trabajo de investigación son los docentes del nivel primario, quienes dispondrán de fundamentos teóricos que orienten la incorporación sistemática y consciente del juego lúdico en su práctica pedagógica. Asimismo, los estudiantes se verán favorecidos al participar en experiencias de aprendizaje más dinámicas, significativas y motivadoras, que contribuyan de manera integral a su desarrollo personal, social y académico.

Capítulo II

Marco Teórico Conceptual

2.1. Aspectos Conceptuales de los Juegos Lúdicos

2.1.1. Definición de Juegos Lúdicos

Los investigadores han explorado actividades lúdicas con juegos en la educación debido a su relevancia para el desarrollo integral de los estudiantes. Moreira y García (2023) las caracterizan como una actividad autodirigida y placentera que fomenta la creatividad y el aprendizaje de los niños. Desde esta perspectiva, el juego va más allá del ocio, convirtiéndose en un recurso importante para el desarrollo cognitivo y emocional porque ofrece oportunidades para interactuar con el entorno, probar nuevos conceptos y desarrollar habilidades como el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Además, señalan que esta práctica ayuda a internalizar las reglas sociales y mejora el desarrollo de la cultura y el pensamiento social.

Por su parte, Moya (2024) afirma que los juegos lúdicos son considerados una estrategia pedagógica fundamental durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque permite al niño participar activamente en el proceso de construcción del conocimiento. Ella subraya su potencial no solo para aumentar y profundizar la motivación y el interés por aprender, sino también para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y comunicativas. Desde esta perspectiva, el juego no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también contribuye al desarrollo de la agencia de los niños pequeños al permitirles hacerse cargo de su aprendizaje en un contexto significativo y estimulante.

Tovar et al. (2023) también señalan que los juegos lúdicos son una experiencia holística a través de la cual se pueden desarrollar muchos aspectos del niño, como los emocionales, sociales y físicos. Creen que el juego es un camino para que los niños prueben emociones, negocien significados y construyan un aprendizaje significativo. También destacan que los juegos lúdicos tienen la capacidad de estimular la imaginación y la creatividad, lo que favorece la resolución de conflictos y la interacción social en el contexto educativo.

Según los autores antes referidos, el juego lúdico es una actividad de orden espontáneo, recreativo y con sentido que permite el avance holístico de los escolares porque estimula su imaginación, autonomía y sociabilización. Además de ser una manera primaria de descubrir y aprender, el juego lúdico se constituye como una estrategia educativa esencial en el desarrollo cognoscitivo, afectivo y social dentro de la escuela.

2.1.2. Importancia de los Juegos Lúdicos

El juego lúdico se ha consolidado como un recurso clave para el desarrollo integral infantil, al estimular la creatividad, la interacción social y la exploración del entorno. Desde un punto de vista educativo, su utilización permite a las madres, padres o educadores cambiar estructuras en las que los niños carecen de voz y en las que solo están sometidos a escuchar y optar por formas de aprendizaje más activas, enriquecedoras o útiles. Dentro del nivel primario, estas actividades no solamente fomentan los niveles de motivación y el interés, sino que, además, incrementan las capacidades emocionales, intelectuales y sociables que son fundamentales para su formación educativa y personal.

A partir de aquí, Arguello y Herazo (2024) destacan que el juego lúdico es un medio natural de aprendizaje, puesto que permite la apropiación de conocimientos de una manera espontánea y atractiva. Además, resaltan que su uso en el aula promueve un ambiente de confianza y colaboración, lo que aumenta la disposición de los niños para participar activamente en las actividades escolares.

Por su parte, Mendoza (2024) subraya que los juegos lúdicos favorecen la atención, la concentración y la resolución de problemas, al mismo tiempo que se logra un aprendizaje significativo en los estudiantes. Señala que, con estas dinámicas lúdicas, los niños ejercitan el pensamiento crítico, y junto a la capacidad de elección y decisión, se fortalece su autonomía en el proceso educativo. Aún más, subraya que estos juegos fomentan la curiosidad y el deseo de encontrar nuevas ideas, mejorando la retención del conocimiento.

Ampliando este tema, Nanjari et al. (2021) anotan que el juego lúdico no solo se relaciona con el aprendizaje escolar, sino que también contribuye al desarrollo socioemocional del infante. Mediante estas dinámicas el alumno aprende a manejar y expresar sus emociones, mejorar sus relaciones y convivir con los demás en el proceso

educativo. También, enfatizan que el juego permite que los planteamientos pedagógicos se adapten a las características y motivaciones de los alumnos, facilitando el aprendizaje inclusivo y personalizado.

El juego lúdico es considerado por Nanjari y otros (2021) como una de las estrategias más importantes para el nivel de educación primaria, pues permite incorporar el aprendizaje de forma activa y flexible. Con motivación a partir de actividades, los niños dan respuesta a las demandas de un entorno de aprendizaje. Su uso ayuda a integrar la información, da lugar a la creatividad, la comunicación y la participación activa dentro de la educación. De forma general, hay que destacar algunos aspectos importantes:

- **Aumenta la creatividad:** El juego creativo es sin duda una de las mayores posibilidades de que los niños generen nuevas alternativas, ideas, situaciones e incluso respondan de manera diferente a los retos que se les plantean. En palabras de Nanjari y otros (2021) enfatizan que, con la dramatización, construcción y otros tipos de juegos, los niños se muestran activos en la elaboración y verbalización de sus ideas. Esa creatividad les permite a los escolares tener la capacidad de construir nuevos conceptos, adaptarse y hacer frente a muchas situaciones de retos que le planteen además de poder aprender a ser autónomos en su aprendizaje. De modo que, al contar con un entorno seguro, los niños cada vez más se sienten motivados a interactuar con el ambiente sin miedo al error.
- **Favorece la interacción:** Los juegos favorecen la comunicación y la cooperación entre los niños, consolidando sus actitudes sociales. En las situaciones de aprendizaje cooperativo, los estudiantes aprenden a compartir, a respetar los turnos y a colaborar. Nanjari et al. (2021) sostiene que estas interacciones permiten a niños y niñas comprender diferentes puntos de vista y diferenciar la amistad, y esto contribuye al rescate de la convivencia escolar. El juego también crea un clima de confianza en el que los niños y niñas se sienten apreciados y atendidos, lo que favorece las relaciones y el sentido de pertenencia al aula.
- **Favorece el aprendizaje significativo:** Según Nanjari et al. (2021) si a niños y niñas se les propone aprender utilizando el juego, ellos son capaces de asociar nuevas nociones a lo que ya han vivido y aprendido, facilitando comprensión y memorización.

A través de la participación activa en juegos y juegos didácticos, ellos viven activamente, concretamente aplican ideas y elevan el pensamiento crítico. Esta metodología permite construir su conocimiento a través de diferentes pasos, haciendo más profundo y duradero el proceso de aprendizaje. El juego además invita a estar interesados y curiosos a su vez transformando la educación en un proceso positivo y agradable.

- Apoya la atención y concentración: El juego ayuda a los niños a concentrarse en una actividad por períodos de tiempo más largos, debido a su entorno motivante y rico. Los estudiantes siguen reglas, resuelven problemas y trabajan hacia la consecución de metas como una manera de ejercitar su atención y autocontrol. Como explican Nanjari et al. (2021), cuando las personas se involucran en actividades que les encantan, reducen la fatiga mental y el aburrimiento lo que hace que el aprendizaje sea más fácil. Esta concentración es importante para facilitar el rendimiento académico y la autorregulación.

- Apoya el desarrollo socioemocional: Desde la perspectiva de Nanjari et al. (2021), el juego es una herramienta muy poderosa para el desarrollo emocional en los niños. Los niños aprenden a identificar y controlar sus emociones, expresar sentimientos y aprender a tolerar la frustración. La dramatización les permite desarrollar empatía y resolver conflictos. Además, el juego crea sentimientos positivos y reduce la tensión, lo que contribuye a un mejor ambiente escolar y aprendizaje, así como a la armonía entre los estudiantes.

Como conclusión, el juego lúdico es esencial dentro del sistema educativo porque favorece la creatividad, la motivación y el desarrollo de competencias clave. Su uso en el salón no solo mejora el rendimiento académico, sino que también ayuda en el dominio de la inteligencia social y emocional, lo que transforma el aprendizaje en profundamente enriquecedor y significativo.

2.1.3. Características de los Juegos Lúdicos

Los juegos recreativos tienen características definitorias que los distinguen de otras formas de actividades, ya que combinan diversión y aprendizaje. Estas características permiten a los niños explorar, experimentar y desarrollar una amplia gama de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Además, con la ayuda de los

juegos recreativos, se potencia la motivación, la creatividad y las actividades colaborativas, lo que fomenta experiencias significativas dentro del aula.

Desde este punto de vista, Quintero et al. (2023) destacaron que los juegos recreativos deben construirse con un propósito pedagógico que logre un equilibrio deseable entre la espontaneidad del niño y los resultados de aprendizaje esperados. Además, enfatizan que estos juegos deben crear una atmósfera cálida donde los niños puedan participar y expresar sus ideas libre y confiabilmente sin reservas.

Por su parte, Caballero (2021) identifica cinco rasgos definitorios de los juegos lúdicos que considera esenciales para asegurar su efectividad dentro del entorno educativo. Estos rasgos son la espontaneidad, la interacción social, la motivación intrínseca, la flexibilidad y la implicación emocional, todos los cuales cumplen un papel importante en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

- **Espontaneidad:** El carácter espontáneo de los juegos lúdicos implica que los niños los emprenden de manera voluntaria y sin coerción. En Caballero (2021), afirma que la espontaneidad permite a los aprendices fomentar la creatividad y la autonomía al proporcionar oportunidades para explorar, crear y tomar acciones dentro de su entorno, asumiendo diferentes roles durante el juego.
- **Interacción social:** Otro rasgo fundamental es la interacción social, ya que la mayoría de los juegos lúdicos involucran la participación de otros niños o adultos. Caballero (2021) sostiene que esta característica promueve el desarrollo de ciertas competencias comunicativas, de colaboración y de solución de conflictos, como parte de la construcción de relaciones interpersonales sanas y del fortalecimiento del trabajo colaborativo en el aula.
- **Motivación intrínseca:** Las actividades lúdicas tienen un atractivo motivacional único para los niños, ya que estimulan su interés y curiosidad para comprometerse activamente en actividades placenteras. Según Caballero (2021), aunque dicha motivación no provenga de un factor externo, el involucramiento activo de los discentes en el trabajo académico es notablemente positivo en todos los aspectos, ya que resulta en niveles más altos de compromiso.
- **Flexibilidad:** La flexibilidad es otra característica básica porque los juegos lúdicos son adecuados para diferentes contextos y necesidades de los niños. Según

Caballero (2021), esto permite que los educadores cambien las reglas, los materiales o los objetivos del juego para adaptarse a la motivación y habilidades de los aprendices, fomentando así un ambiente enriquecedor e inclusivo.

- **Implicación emocional:** Por último, la implicación emocional es una característica central de estas actividades lúdicas, ya que los niños muestran una variedad de emociones durante su participación. Caballero (2021) sostiene que esta característica es muy importante en el aprendizaje porque las experiencias emocionalmente significativas tienen poderosos efectos sobre la capacidad de recordar y consolidar habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación y la resiliencia, además de reforzar la retención.

En general, los juegos lúdicos poseen características básicas que mejoran las capacidades y competencias en los niños. La libre voluntad de los niños, la promoción de la interacción social, la motivación intrínseca, la adaptabilidad y las emociones implicadas los transforman en una técnica de enseñanza efectiva que ayuda a impulsar sus logros de aprendizaje y su bienestar socioemocional. En la Figura 1, se presenta un resumen de las principales características de los juegos lúdicos:

2.1.4. Tipos de Juegos Lúdicos

A nivel primario, los juegos lúdicos ayudan en el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras. Como afirman Párraga et al. (2021), tales actividades permiten a los niños explorar, experimentar y aprender de manera significativa asimilando conocimientos de manera activa y cautivadora. Además, las actividades recreativas fomentan la creatividad, las relaciones interpersonales, las habilidades de resolución de conflictos y, en consecuencia, resultan ser una estrategia pedagógica clave en el aula.

Ballesta et al. (2023) argumentan que los juegos lúdicos pueden ser actividades estructuradas o espontáneas que integran entretenimiento y educación, permitiendo a los niños adquirir diferentes habilidades a través de experiencias activas. Además, describen los siguientes tipos de juegos lúdicos:

- **Juegos de mesa y juegos de cartas:** Estos juegos se juegan con tableros, fichas, cartas y otros elementos, que poseen reglas que guían cómo se implementa la actividad. Ballesta et al. (2023) argumentan que la atención y la concentración se

mejoran al involucrar a los participantes en juegos por turnos, lo que también fortalece las habilidades matemáticas y del lenguaje. La duración de la atención durante el juego y el enfoque intenso permiten a los participantes ejercitar el pensamiento estratégico, mejorar la capacidad de toma de decisiones y fomentar la colaboración.

- **Juegos de construcción:** Estos juegos permiten a los niños trabajar con diversas piezas y materiales para formular sus propias estructuras, promoviendo la creatividad, así como el razonamiento lógico. Ballesta et al. (2023) explica que se anima a los niños a trabajar en equipos para construir estructuras, lo que resulta en una mejora de las habilidades viso-motoras, la capacidad de resolución de conflictos y las habilidades de planificación, al tiempo que estimula la conciencia espacial y la cooperación.

- **Juegos de rol:** La actividad de juegos de rol incluye el juego en el que el niño representa diversos roles que encuentra en la vida real asumiendo diferentes papeles a su discreción. Según Ballesta et al. (2023), este tipo de juego contribuye al desarrollo de la empatía, la expresión verbal y la imaginación, ya que permite al niño explorar una variedad de entornos y contextos sociales mientras tiene un ambiente seguro y protegido para hacerlo.

- **Juegos de simulación de movimiento:** Estos consisten en realizar acciones físicas como correr, saltar, bailar o escalar que promueven el desarrollo motor grueso y la coordinación corporal. Ballesta et al. (2023) enfatiza cómo los juegos de movimiento mejoran no solo las habilidades motoras básicas de los estudiantes, sino que también potencian su socialización, disciplina, trabajo en equipo y otros aspectos educativos de gran importancia.

- **Juegos de simulación:** Los juegos de simulación son aquellos que intentan imitar situaciones de la vida real con un entorno de juego de pretendido, dando a los niños la posibilidad de representar situaciones hipotéticas de la manera más segura posible. Ballesta et al. (2023) menciona que esta categoría de juegos potencia la creatividad, las habilidades de toma de decisiones y el aprendizaje experiencial, haciéndolos útiles para la enseñanza preconceptual de niños que encuentran difícil captar ideas complicadas en diferentes materias.

- **Juegos al aire libre:** Estas actividades se llevan a cabo en entornos al aire libre como parques o zonas de juegos, permitiendo a los niños ser activos y relacionarse con

la naturaleza que los rodea. Ballesta et al. (2023) subraya todos estos juegos por el bienestar físico y emocional que permiten la exploración, la socialización y el desarrollo holístico simultáneamente.

- **Juegos sensoriales:** Estas actividades tienen como objetivo estimular los sentidos a través de motivos táctiles, visuales, auditivos e incluso olfativos. Según Ballesta et al. (2023), esta categoría de juegos sirve para desarrollar habilidades perceptivas básicas, así como habilidades de exploración e imaginación, enfocando la atención y las habilidades cognitivas de los niños para enriquecer el mundo viviente que los rodea.

- **Juegos de exploración:** Estas actividades permiten a los niños adquirir conocimiento sobre el entorno y satisfacer su curiosidad a través de la observación y la interacción con diferentes materiales. A juicio de Ballesta et al. (2023), este tipo de juegos potencia el razonamiento científico, las habilidades para resolver problemas y la autodisciplina, permitiendo un aprendizaje significativo a través del descubrimiento y la exploración de nuevos fenómenos.

Como resultado del análisis anterior, se puede determinar que los juegos lúdicos pueden dividirse en diferentes categorías que contribuyen de distintas formas a la formación y al desarrollo del niño. Las modalidades son tanto de estructura, esto es, de tablero, como de exploración; mediante ellas se fomentan el desarrollo de capacidades cognitivas, motrices y socioemocionales y se convierten en una estrategia didáctica esencial para la educación primaria en torno al desarrollo integral del niño.

2.1.5. Estrategias para Implementar el juego Lúdico

La actividad lúdica tiene que contar con una metodología que haga posible su aplicación en un contexto educativo, por lo que es indispensable realizar modificaciones en el modelo didáctico que se utiliza en la clase. Moya (2024) argumenta que estas propuestas deben buscar generar una movilización cognitiva activa, desarrollar la imaginación, así como el fortalecimiento de la inteligencia emocional y social. También hace hincapié en la necesidad de que las actividades lúdicas respondan a la particularidad de cada niño, por lo que tiene que asegurar un aprendizaje que verdaderamente los motive.

En este contexto, uno de los procedimientos más utilizados es el aprendizaje por medio de juegos, es decir, la incorporación de elementos de juego para tratar los

temas de aprendizaje de forma activa. Según Solas et al. (2023), este sistema da la oportunidad a los alumnos de obtener información a través de la curiosidad, la resolución de problemas y la toma de decisiones en un contexto que lo enriquece. A la vez, permite el desarrollo del pensamiento crítico y el fomento de la colaboración en equipo, convirtiéndose en un recurso fundamental que facilita la comprensión y la retención de la información.

Sin embargo, la gamificación es otra de las estrategias más importantes para el uso del juego lúdico. Para Ballesta et al. (2023), este método consiste en la incorporación a la educación de elementos característicos de los videojuegos, como retos, recompensas y niveles. Su principal finalidad es captar la motivación y la atención de los educandos a través de un sistema de premios y feedback permanente, favoreciendo de esta forma la acción y el esfuerzo sostenido.

En resumen, la inclusión de actividades lúdicas en clase requiere la implementación de estrategias bien pensadas que fomenten un aprendizaje activo y dinámico. Tanto el enfoque de aprendizaje basado en juegos como la gamificación son métodos efectivos que no solo ayudan en la asimilación del conocimiento, sino que también asisten las habilidades cognitivas, emocionales y sociales que conducen a un aprendizaje más profundo y permanente.

2.1.6. Implementación del Juego Lúdico en la Práctica Educativa

Los juegos lúdicos son uno de los métodos de enseñanza fundamentales en la educación primaria porque no solo involucran a los niños, sino que también estimulan su pensamiento imaginativo, independencia y capacidades socioemocionales. En opinión de Moya (2024), para que su uso sea efectivo, él propone un conjunto ordenado de pasos que aseguran una experiencia valiosa. Este orden debe preservar la naturaleza lúdica del juego al enfatizar el disfrute y la exploración libre. A continuación, se presentan cinco pasos que consideramos fundamentales para este trabajo en el aula.

- Planeación y toma de decisiones respecto al juego: El instructor elige juegos que estimulan el disfrute y la exploración, anticipando que tales juegos son apropiados para el nivel de madurez y preferencias del niño. El aula se prepara con materiales seguros y accesibles para permitir el movimiento y la exploración. Además, se

establecen algunas reglas 'flexibles' básicas que permiten a los niños adaptarlas de manera natural. El juego elegido debe permitir la interacción y el pensamiento imaginativo sin la intención de enseñar de manera formal.

- **Motivación y comienzo de la actividad:** La ambición del juego inicial es captar la atención de los niños, y utilizar elementos atractivos como historias cautivadoras, personajes, sonidos u otras tareas cautivadoras. Las reglas para este juego se presentan a los niños de manera interesante y a través de formas atractivas que los niños pueden entender fácilmente. Se les proporciona a priori la oportunidad de participar de manera activa y hacer preguntas o comentarios. Es necesario fortalecer los elementos lúdicos, asegurando que la actividad no se considere un ejercicio limitado por objetivos fijados, sino en cambio, una vía para la diversión.

- **Desarrollo del juego:** Los niños se involucran de manera activa, explorando el entorno y tomando decisiones acerca del juego. El docente tiene la función de facilitador y se involucra solo si lo considera necesario para promover la interrelación, resolver la disputa o enriquecer con nuevas experiencias. Se hace posible la improvisación permitiendo a los niños cambiar algunas reglas o parte de una nueva estructura. La premisa en esta fase es dejar que los niños jueguen libremente, sin interrupciones que contengan su espontaneidad y disfrute.

- **Anotación y devolución:** Es posible tener un conversatorio donde es posible que los niños comuniquen qué sentían, qué les gustó y qué se llevaron de la actividad. La retroalimentación en este caso es informal y se hace sin una evaluación sistemática sino con preguntas que disponen a pensar acerca de lo que vivieron. Se mencionan logros como trabajar en equipo, la creatividad y el pensamiento divergente. Esto ayuda a cimentar la noción del juego, y de que jugar es más que un simple pasatiempo.

- **Evaluación y seguimiento del juego:** Al evaluar un juego educativo, tu enfoque debe estar en los niveles de participación, entusiasmo y compromiso de los niños. No se trata de evaluar el progreso académico, sino de apreciar la experiencia educativa que trae el juego. Se observa cómo los niños utilizan lo que han aprendido en diferentes contextos, cómo incorporan nuevos elementos y cómo dirigen su juego de manera autónoma. También se alienta a los niños a repetir el juego en diferentes momentos

del día y se les anima a extenderlo como parte de la cultura de aprendizaje y socialización dentro de la escuela.

La implementación del juego lúdico en la educación primaria exige un enfoque sistemático que no socave su naturaleza recreativa. Al adherirse a estas cinco etapas, los docentes pueden asegurarse de que el juego no solo sirva como una estrategia de enseñanza, sino también como un medio de expresión, creación y placer. Poner más énfasis en las experiencias lúdicas que en las académicas promueve un mayor aprendizaje, mejora el desarrollo holístico de los niños y establece firmemente el juego como una piedra angular de la educación.

2.1.7. *El Juego desde la Perspectiva del MINEDU*

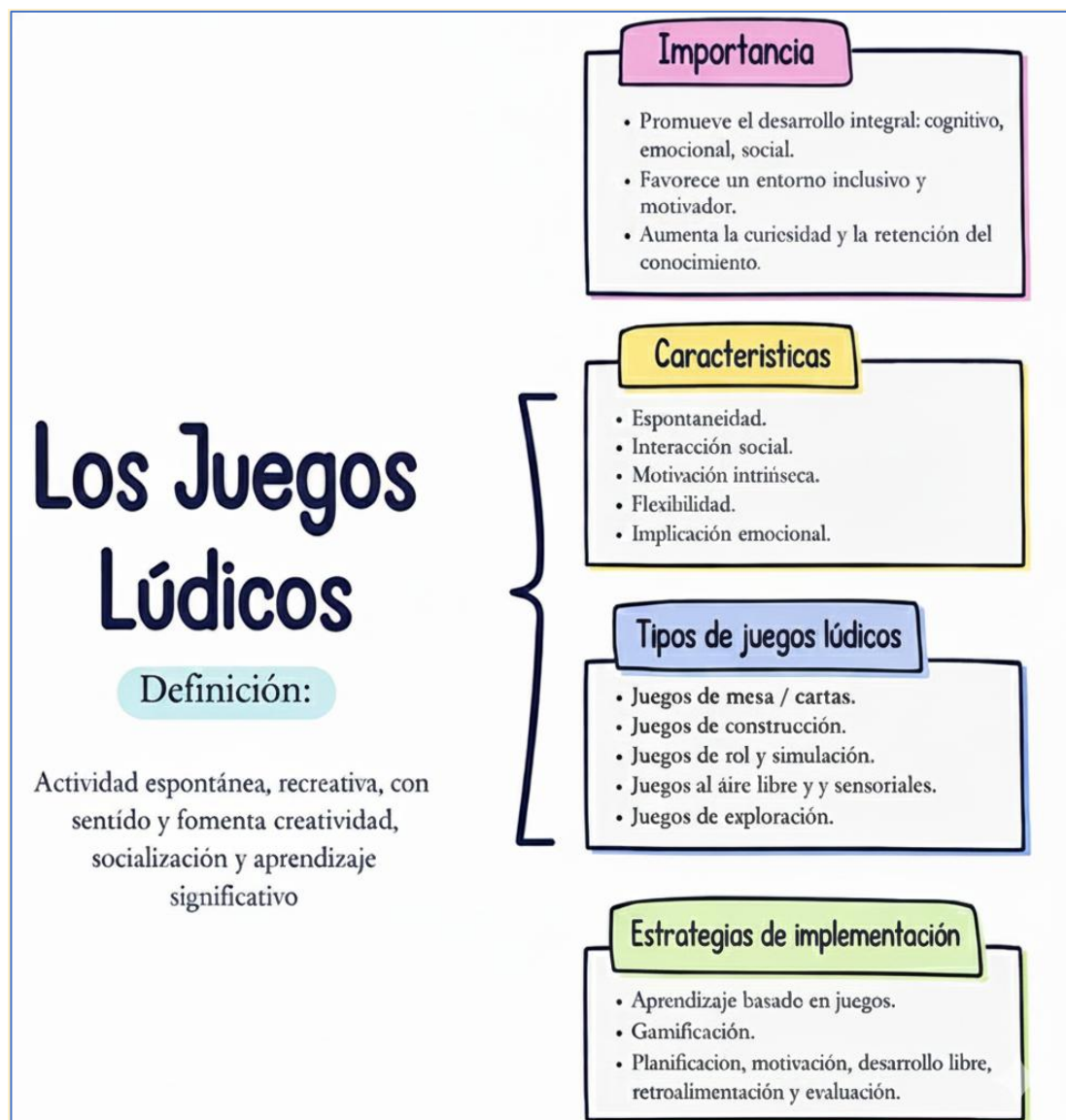
El juego es uno de los recursos más destacados disponibles para el proceso educativo a nivel primario porque ayuda a desarrollar de manera espontánea y significativa habilidades cognitivas, sociales y emocionales (MINEDU, 2016). De esta manera, a través del juego, los niños pueden explorar su entorno, probar nuevos conceptos y intentar enfrentar diversos desafíos, lo que desarrolla sus habilidades de razonamiento y creatividad. Además, transforma el interés motivacional hacia el aprendizaje en una experiencia educativa positiva.

En la misma línea, el MINEDU (2016) también enfatiza el hecho de que el juego es importante en el desarrollo integral de los niños al fomentar la interacción entre pares, el trabajo en equipo y la comunicación asertiva. Los estudiantes, a través de estas experiencias lúdicas, también pueden aprender a obedecer reglas, interactuar y gestionar emociones, lo que a su vez mejora su bienestar socioemocional. Este aspecto del juego es crucial para permitir que los niños valoren y adquieran competencias para la vida, al tiempo que les permite desarrollar autonomía, empatía y la capacidad de colaborar en diversos contextos.

Como último punto, la postura del MINEDU (2016) establece que la implementación del juego dentro del aula debe estar planificada en función de un objetivo pedagógico, de tal manera que contribuya al aprendizaje. No se le debe ver simplemente como un pasatiempo, sino como un recurso didáctico que permite trabajar sobre el aprendizaje y el desarrollo de competencias básicas en los niños. De esta forma, el juego es un componente fundamental que ayuda a atender la necesidad de una educación inclusiva, equitativa, y de calidad.

Figura 1

Principales características del juego lúdico



Nota: Se presentan las características principales del juego lúdico en educación primaria.

2.2. Beneficios de los Juegos Lúdicos en el Nivel Primario

El juego lúdico es uno de los recursos más importantes de la educación primaria, ya que permite a los niños aprender haciendo, de una forma natural y significativa. En la actividad lúdica, los alumnos observan, testean su ambiente y desarrollan habilidades relevantes para su crecimiento. En este sentido, Acosta y Carruyo (2022) enfatizan que el juego fomenta el desarrollo cognoscitivo a partir del desarrollo de la creatividad y de la capacidad de solucionar problemas, así como el

análisis. También, Yela y Camargo (2021) sostienen que, el aprendizaje a partir de juegos facilita la construcción del conocimiento de una manera activa y asociada con su realidad.

Más allá de la esfera cognitiva, el juego también afecta otras facetas del desarrollo en la infancia. Atiencia et al. (2024) señalaron su importancia en el desarrollo socioemocional, mientras que Rodríguez et al. (2023) destacan su importancia en el desarrollo de habilidades psicomotoras. También, Tovar et al. (2023) y Nanjari et al. (2021) enfatizan su importancia en el lenguaje y la comunicación, y la interacción escolar respectivamente. En este sentido, los juegos recreativos se convirtieron en una estrategia integral para la educación de los niños en el nivel primario.

Desde esta perspectiva, los juegos recreativos se fusionan como una estrategia pedagógica integral que potencia el aprendizaje y el desarrollo de los niños durante el nivel educativo primario. Su aplicación en el aula ayuda a adquirir conocimientos mientras se mejoran las habilidades socioemocionales y motoras que son esenciales para el bienestar y el éxito académico de los estudiantes. Estas características analizarán las ventajas del juego recreativo en cinco aspectos fundamentales.

2.2.1. En el Desarrollo Cognitivo

El desarrollo cognitivo del niño, especialmente la memoria, el pensamiento creativo y la resolución de problemas, se ve predominantemente favorecido por el juego. En la enseñanza, el aprendizaje lúdico permite a los niños aprender en un entorno activo y motivador. Acosta y Carruyo (2022) argumentan que utilizar estas estrategias no solo facilita la comprensión de nuevas ideas, sino que también aumenta la capacidad de análisis y pensamiento crítico, que son vitales para el desarrollo académico de los estudiantes.

Acosta y Carruyo (2022) también sostienen que a través de juegos creativos y espontáneos, los niños adquieren habilidades en áreas importantes de lenguaje, matemáticas y ciencias. Los juegos asociativos, por ejemplo, mejoran la comprensión verbal, mientras que los juegos de construcción facilitan el pensamiento espacial, así como el lógico. En este sentido, el juego se convierte en un medio para promover el aprendizaje significativo y las habilidades de resolución de problemas.

Por su parte, Yela y Camargo (2021) destacan que las actividades lúdicas influyen positivamente en la autorregulación y el autocontrol autónomo en los niños. Durante las experiencias lúdicas, los alumnos son capaces de observar su entorno, tomar decisiones y reflexionar sobre sus acciones, lo que potencia el desarrollo del pensamiento abstracto y la metaconciencia. También, estos autores subrayan que las actividades de juego ayudan a mejorar la concentración y la atención, que son críticas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde esta perspectiva, el juego lúdico se presenta como un recurso pedagógico eficaz para potenciar las capacidades cognitivas de los niños en la educación primaria. Su inclusión en la enseñanza no solo interesa y motiva a los alumnos, sino que les permite desarrollarse como personas a través de un aprendizaje autónomo y con sentido.

2.2.2. En el Desarrollo Socioemocional

El juego lúdico es un recurso significativo para el desarrollo socioemocional de los niños, puesto que les permite expresar lo que sienten, relacionarse con sus pares y desarrollar las competencias más básicas de la vida social. En el aula, estas prácticas ayudan a crear un clima de aprendizaje agradable donde se facilita la interacción, el respeto y el autocontrol. A través del juego, los niños desarrollan habilidades como la autorregulación emocional, la flexibilidad y la autoestima, que les permiten afrontar los desafíos con más seguridad e independencia (Atiencia et al., 2024).

También se indica que el juego lúdico brinda a los niños la posibilidad de trabajar sus emociones dentro de un espacio seguro. El juego de roles junto a las dinámicas grupales ayudan en la identificación emocional, control de impulsos y en la solución pacífica de conflictos. Con esto, el juego forma parte no solo de la actividad recreativa, sino de la actividad pedagógica que ayuda a desarrollar el bienestar emocional y el autoconocimiento de los educandos.

Por otra parte, Vásquez y Cabrera (2022) enfatizan que el juego tiene una función muy importante en el desarrollo de relaciones interpersonales porque permite que el niño empiece a aprender comportamientos sociales básicos y al mismo tiempo aprenda a fomentar el respeto y comunicarse. A través de situaciones lúdicas, se enseña la importancia del trabajo en equipo, la empatía y la ayuda, lo que contribuye a su inclusión social y a su capacidad para formar relaciones positivas con el entorno.

El juego recreativo no solo mejora las competencias personales, sino también refuerza la interacción y el sentido de pertenencia colectivo en el salón de clase. Su inclusión en los primeros grados de educación primaria es básica para el acompañamiento en el desarrollo integral del niño, ya que les ayuda a aprender a controlar sus emociones y a relacionarse de manera saludable en el transcurso de su vida.

2.2.3. *En el Desarrollo Motriz*

El juego recreativo tiene un papel fundamental en el desarrollo motriz de los niños, pues les permite desarrollar sus capacidades motrices en un ambiente activo y agradable. En el contexto escolar, estas actividades no solo contribuyen al desarrollo saludable y al bienestar, sino que además consolidan la coordinación, el equilibrio y la agilidad. Para Rodríguez et al. (2023), los juegos de tipo motor son importantes en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, porque incrementan el nivel de movimiento, la capacidad de resistencia y el desarrollo de la musculatura.

Aparte de esto, enfatizan que la actividad física es un componente fundamental en el aprendizaje del niño, ya que durante el juego, el niño puede poner en acción distintas maneras de locomoción, tiene un mejor control de su cuerpo y desarrolla su esquema corporal. Juegos que consisten en carreras, saltos y circuitos motrices permiten que los niños consoliden destrezas básicas de su autonomía y en el desempeño habitual de las actividades cotidianas.

Por otro lado, Buenaño (2023) subraya la importancia de los juegos lúdicos en la motricidad fina, ya que a través de los juegos organizados se logra una mejor integración entre el sistema nervioso y el sistema músculo. Juegos en los que se lanzan, se atrapan o se manipulan objetos ayudan a desarrollar la motricidad fina, mientras que las dinámicas de equilibrio y formas de desplazamiento ayudan a desarrollar la motricidad gruesa. Así, el juego es un elemento fundamental en el desarrollo de las habilidades que serán necesarias en el futuro para realizar actividades físicas o académicas.

En resumen, los juegos lúdicos no solo ayudan en el crecimiento físico, sino que también mejoran la autoestima y la autosuficiencia entre los niños. Su implementación dentro del entorno escolar fomenta el aprendizaje integrador y

refuerza las habilidades motoras básicas, que son necesarias para el desarrollo del niño y la calidad de vida.

2.2.4. *En el Desarrollo del Lenguaje y Comunicación*

Las actividades lúdicas son muy importantes para el desarrollo de habilidades de lenguaje y comunicación porque los niños aprenden a manipular diferentes maneras de usar el lenguaje y desarrollan su vocabulario dentro de un ambiente motivador e interactivo. Tovar et al. (2023) señalan que los niños utilizan un vocabulario más amplio, emplean mejores estructuras sintácticas y pronuncian mejor a medida que participan en el juego. Mientras juegan con sus compañeros, los niños pequeños utilizan la comunicación verbal y no verbal que les permite expresar sus pensamientos, sentimientos y necesidades en palabras.

De igual manera, estos autores destacan que los juegos de rol, las narrativas y las actividades musicales son herramientas básicas para el desarrollo de la comprensión del lenguaje. Estas dinámicas ayudan a los niños a aprender nuevas palabras y a utilizar diferentes gramáticas en un contexto significativo. Asimismo, fomentan la sociabilización y la escucha, que son dos competencias importantes para el aprendizaje y la socialización en general.

A su vez, Suárez et al. (2021) indican que el juego lúdico no solo favorece la producción oral, sino también el desarrollo de la escritura y la lectura. Rimas, adivinanzas y dramatizaciones favorecen la conciencia fonológica y la comprensión lectora, ayudando a la adquisición de la lengua escrita. Estos juegos también hacen que los niños quieran y puedan expresarse de forma amplia, mejorando la calidad de su lenguaje y propiciando la creatividad.

Para finalizar, vale la pena considerar que los juegos lúdicos contribuyen positivamente al desarrollo del lenguaje y la comunicación de los niños. En este sentido, su uso en el aula potencia, no solo el uso del idioma, sino también muchos aspectos más, al proporcionar a los niños claves para su desarrollo académico y personal, social, y mejorar la interacción, así como facilitar el aprendizaje.

2.2.5. *En el Desarrollo de Valores y Convivencia*

El juego lúdico tiene una relevante función en la construcción de valores y en el fomento de buenas relaciones en el contexto escolar. Nanjari et al. (2021) sostienen que el respeto, la cooperación y la empatía son promovidas a partir de actividades

recreativas en las que los niños pueden participar en condiciones de igualdad y colaboración. Con la ayuda de juegos como: juegos de roles, juegos de equipos, y recreativos, los pequeños son guiados en el cumplimiento de reglas, en la solución de conflictos, y en la comprensión de la importancia del trabajo en equipo para los objetivos comunes.

A su vez, estos investigadores señalan que la capacidad del niño para ver las cosas desde el punto de vista de otra persona tiene más posibilidades de desarrollo a partir de la creatividad. También, en el desarrollo de juegos cooperativos, los niños llevan a cabo actos donde tienen que compartir, respetar los turnos y aportar diferentes puntos de vista; estas son habilidades básicas que permiten que la convivencia en un grupo sea equilibrada y pacífica.

Por otra parte, Roca (2024) menciona que la adición de estrategias lúdicas en la educación ayuda a modificar la conducta infantil. Las estrategias lúdicas permiten disminuir la agresividad y fortalecer la comunicación asertiva. La toma de decisiones, la resolución de problemas y el trabajo en equipo favorecen el autocontrol y la disciplina, que son esenciales en el aula y en otros contextos sociales. También, estas vivencias ayudan a los niños a comprender la importancia del respeto y la responsabilidad en sus acciones.

En este sentido, el juego lúdico resulta ser un importante recurso para la educación en valores y en la construcción de una cultura de paz dentro de la educación. Su aplicación en la enseñanza no solo mejora las relaciones entre los niños, sino que también les permite estar en un contexto en el que se les prepara para vivir en comunidad, con actitudes de solidaridad, respeto y cooperación.

Figura 2

Beneficios del juego lúdico en el desarrollo del niño



Nota: Se detallan los beneficios del juego lúdico en el desarrollo de habilidades y capacidades del niño.

2.3. Teorías educativas relacionadas a los Juegos Lúdicos

El juego lúdico en la educación primaria es de crucial importancia en la medida que permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de forma natural y significativa. Según Saldaña y Aguilar (2021), el juego no solo constituye una fuente de diversión, sino que también facilita la adquisición de conocimientos al fomentar la exploración, la experimentación y el aprendizaje activo. De igual modo, Gaviria (2021) destaca que el juego contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, ya que promueve la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico en un entorno de interacción y colaboración.

En relación con el juego, existen diversos aportes y fundamentos teóricos que destacan su relevancia en la formación infantil. Diferentes corrientes psicológicas y educativas han analizado el papel del juego en el aprendizaje, resaltando su función como mecanismo para el desarrollo de habilidades y la socialización de los niños. Autores como Vygotsky, Piaget, Bruner, Gross y Froebel han abordado el tema desde distintas perspectivas, señalando que el juego es un medio fundamental para potenciar el desarrollo intelectual y socioemocional. En la Figura 3, se presenta un resumen con los principales aportes teóricos en torno a esta temática.

Diversos autores han destacado la importancia del juego en el aprendizaje. Vygotsky (1978) señala que el juego facilita la interacción social, clave en el desarrollo infantil. Piaget (1951) lo vincula con las etapas del desarrollo cognitivo, mientras que Bruner (1983) lo considera una herramienta para construir conocimiento. Gross (1902) lo define como una actividad instintiva para desarrollar habilidades, y Froebel (1912) lo sitúa como eje central del aprendizaje infantil. Estas teorías refuerzan el valor del juego en la educación. A continuación, se presenta de manera detallada cada uno de los fundamentos teóricos.

2.3.1. Teoría Sociocultural de Vygotsky

La teoría sociocultural de Vygotsky (1978) asume el aprendizaje como un proceso mediado por la interacción social y el uso de herramientas culturales. Según esta teoría, el desarrollo cognitivo no es algo aislado, sino construido en la relación con otros, en particular, en la relación con adultos y compañeros más experimentados. Uno de sus conceptos centrales es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), en la cual se manifiesta la diferencia entre lo que puede hacer un niño por su cuenta y lo que puede hacer bajo la orientación de otros. En un sentido, el aprendizaje es un proceso dinámico en el cual la mediación social y cultural juegan un papel central.

Desde esta perspectiva, el juego es un instrumento indispensable en el desarrollo del niño, en el sentido de que le permite actuar en su ZDP al asumir roles y enfrentar desafíos que desarrollan sus capacidades cognitivas y sociales. En juegos de simulación, por ejemplo, niños actúan en escenarios de la vida cotidiana, lo cual les ayuda a interiorizar normas sociales y desarrollar las capacidades comunicativas. El juego también anima a la regulación del comportamiento, en el sentido de que infantes deben cumplir reglas explícitas e implícitas, lo cual anima a la autonomía y el control de impulsos. Este enfoque resalta el juego como un espacio de aprendizaje guiado, en el cual el adulto facilita el aprendizaje de nuevas capacidades.

En el contexto educativo, la teoría de Vygotsky (1978) destaca la importancia de incluir las actividades de juego en el aprendizaje y la enseñanza. En la educación primaria, el juego se convierte en estrategia pedagógica de suma relevancia, ya que hace accesibles a los niños el intercambio de experiencias entre iguales y medio, construyendo conocimientos de manera significativa. El profesorado puede emplear el

juego como herramienta de estimulación de la cooperación, el pensamiento crítico y la resolución de conflictos, creando de esta manera un clima de aprendizaje enriquecedor y participativo. En sentido estricto, el juego es tanto un instrumento recreativo como un instrumento de potenciamiento del desarrollo integral de los alumnos.

2.3.2. Teoría del Constructivismo de Piaget

Piaget (1951) desarrolló la teoría del constructivismo, la cual sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el cual niños construyen su conocimiento a través de la interacción en el mundo a su alrededor. El desarrollo cognitivo ocurre en etapas sucesivas: sensoriomotora, preoperacional, operacional concreta y operacional formal. Cada etapa se caracteriza por estructuras mentales que hacen posible la asimilación y acomodación de nueva información. En este sentido, el aprendizaje ocurre cuando niños experimentan desequilibrios cognitivos que les llevan a organizar sus conocimientos anteriores a un nivel de comprensión más alto.

Desde esta perspectiva, el juego tiene un papel determinante en el desarrollo del niño, ya que le hace experimentar, descubrir y estructurar el pensamiento. En su teoría, el juego evoluciona al ir creciendo el niño en sus etapas de desarrollo, del juego funcional (relacionado a la etapa sensoriomotora), al juego simbólico (característico de la etapa preoperacional), y finalmente al juego de reglas (en la etapa de operaciones concretas). Este crecimiento evolutivo manifiesta la vinculación entre el juego y la construcción del conocimiento, ya que a través de la actividad lúdica, los niños consolidan capacidades cognitivas como la clasificación, la seriación y la conservación.

El juego en la teoría constructivista de Piaget (1951) es significativo porque motiva la autoexploración y resolución de problemas en niños. En un juego, niños experimentan en objetos y escenarios que desafían el uso de conocimiento previo y formar estructuras mentales nuevas. El poder simular escenarios y experimentar en forma de prueba de posibles resoluciones de un problema le permite consolidar su pensamiento lógico-abstracto. El juego también contribuye en el desarrollo del lenguaje, en la socialización y en la capacidad de planeamiento, aspectos básicos en el desarrollo de niños.

En el contexto educativo moderno, esta visión resalta la urgencia de desarrollar ambientes de aprendizaje basados en experimentación y descubrimiento autónomo. En educación básica, el juego lúdico se convierte en estrategia pedagógica exitosa para el estímulo del aprendizaje significativo, en el sentido de permitir a estudiantes comprometerse de manera activa en el construir conocimiento. A través de experiencias lúdicas, profesores pueden proporcionar experiencias que apunten hacia la adquisición de destrezas cognitivas y sociales, orientando un aprendizaje más colaborativo y dinámico.

2.3.3. Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Bruner

Bruner (1983) formuló la teoría del aprendizaje por descubrimiento, según la cual los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando descubren principios y conceptos por sí mismos en lugar de recibir la información de manera pasiva. En este enfoque, el aprendizaje se fundamenta en la exploración activa, la formulación de hipótesis y la resolución de problemas. Bruner destaca tres formas de representación del conocimiento: el modo activo (basado en la acción), el icónico (basado en imágenes) y el simbólico (basado en el lenguaje). Estos niveles permiten a los niños procesar la información progresivamente, ajustando su aprendizaje a diferentes grados de complejidad.

El juego desempeña un papel fundamental en la teoría del aprendizaje por descubrimiento, ya que proporciona un entorno seguro y motivador en el que los niños pueden explorar y experimentar. A través del juego lúdico, los estudiantes manipulan objetos, plantean hipótesis y comprueban sus ideas mediante prueba y error. Según Bruner (1983), esta interacción activa favorece la construcción de significados y estimula el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la creatividad. Sostiene que el juego potencia la curiosidad natural de los niños, impulsándolos a descubrir nuevos conceptos de forma autónoma.

Además, el aprendizaje mediante el juego permite a los niños establecer conexiones significativas entre la teoría y la práctica. En un contexto lúdico, los estudiantes pueden representar situaciones del mundo real, lo que facilita la comprensión de conceptos abstractos. Estrategias como el uso de materiales manipulativos y la dramatización de roles fortalecen su capacidad de análisis y síntesis, ayudándolos a interiorizar conceptos de manera más efectiva. De este modo, el juego

no solo enriquece el aprendizaje académico, sino que también contribuye al desarrollo emocional y social, fomentando la cooperación y la comunicación.

En el ámbito educativo, la teoría del aprendizaje por descubrimiento ha inspirado la implementación de metodologías activas que priorizan la exploración y la resolución de problemas. En la educación primaria, el juego lúdico es una herramienta pedagógica clave, ya que permite a los niños aprender de forma autónoma y significativa. A través de experiencias lúdicas, los docentes pueden diseñar actividades dinámicas que estimulen la motivación intrínseca de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más profundo y duradero. La aplicación de esta teoría en el aula contribuye a formar niños más reflexivos, autónomos y capaces de afrontar desafíos con creatividad y confianza.

2.3.4. Teoría del Juego de Gross

La Teoría del Juego desarrollada por Gross (1902), tiene entre sus principales fundamentos que el juego no es un mero pasatiempo, sino una actividad fundamental para el desarrollo de habilidades necesarias en la supervivencia y adaptación al entorno. Basando en la observación, concluyó que a través del juego, los niños practican conductas instintivas y adquieren destrezas motoras, cognitivas y sociales que les serán útiles en su desarrollo futuro. Desde esta perspectiva, el juego es un mecanismo biológico de aprendizaje.

Esta teoría destaca que el juego es una actividad espontánea en la que los niños exploran su entorno, fortalecen su coordinación motriz y desarrollan habilidades esenciales para la interacción social. Mediante el juego, los infantes imitan situaciones de la vida real, lo que les permite interiorizar normas, valores y competencias necesarias para su desarrollo integral. Groos (1902) afirmaba que el juego preparatorio es más evidente en la infancia, etapa en la que el aprendizaje ocurre de manera natural y sin presiones externas.

Además, el juego lúdico en la infancia contribuye a la regulación emocional y al desarrollo del pensamiento estratégico. A través de actividades como el juego simbólico y las interacciones en grupo, los niños ejercitan la resolución de problemas y mejoran su capacidad de adaptación a diferentes situaciones. Esta teoría subraya la importancia del juego como un ensayo para la vida, en el que los pequeños pueden experimentar y aprender sin consecuencias reales.

En el contexto educativo, esta teoría es relevante para el diseño de metodologías pedagógicas basadas en la exploración y la experimentación activa. En la educación primaria, los docentes pueden incorporar estrategias lúdicas que favorezcan la autonomía y la creatividad de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo. La implementación de juegos de rol, simulaciones y actividades interactivas ayuda a fortalecer habilidades cognitivas y socioemocionales, facilitando la adquisición de conocimientos en un ambiente motivador y enriquecedor.

2.3.5. Teoría del Juego de Froebel

Froebel (1912) fue un pionero en el reconocimiento del juego como un componente esencial en la educación infantil. Su teoría sostiene que el juego es la expresión natural del niño y el medio principal a través del cual aprende sobre el mundo que lo rodea. Consideraba que el aprendizaje debe ser guiado por la curiosidad y el descubrimiento, fomentando un ambiente educativo que permita a los niños desarrollar su creatividad, imaginación y habilidades sociales mediante actividades lúdicas estructuradas.

Esta teoría resalta la importancia de proporcionar materiales y experiencias que favorezcan el aprendizaje activo. Para ello, diseñó una serie de "dones" o materiales didácticos específicos, como bloques de construcción, formas geométricas y actividades de jardinería, que permiten a los niños explorar conceptos matemáticos, espaciales y artísticos de manera intuitiva. Según Froebel (1912) el juego guiado por el educador es crucial para orientar el aprendizaje hacia el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras.

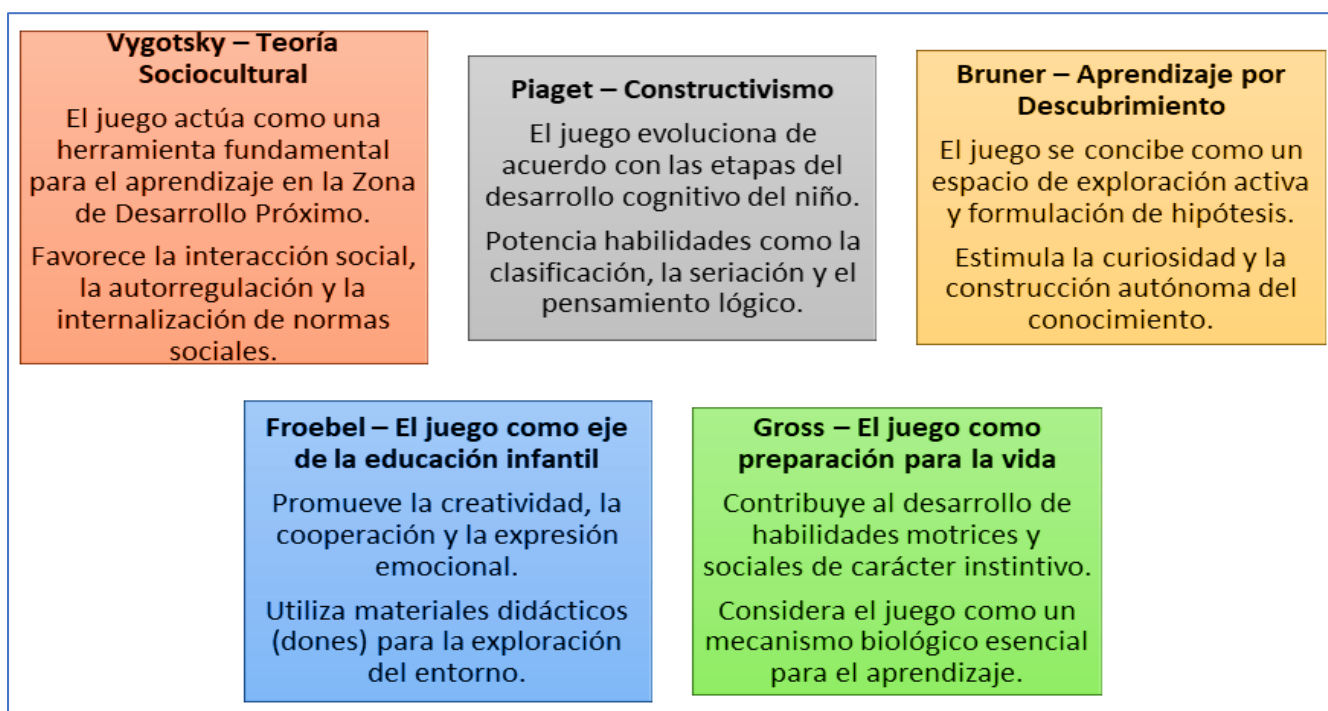
Asimismo, el juego desde esta teoría no solo contribuye al aprendizaje académico, sino también a la formación de valores como la cooperación, la responsabilidad y el respeto por los demás. Mediante actividades lúdicas compartidas, los niños aprenden a trabajar en equipo, a resolver conflictos y a comunicarse eficazmente. Para Froebel, el juego también es una herramienta clave para el desarrollo emocional, ya que permite a los niños expresar sus sentimientos y fortalecer su autoestima en un entorno seguro y estimulante.

En la actualidad, esta teoría sigue influyendo en la educación primaria, especialmente en la metodología de enseñanza basada en el aprendizaje activo y la manipulación de materiales concretos. Los docentes pueden aplicar su enfoque

mediante actividades lúdicas que fomenten la exploración y el descubrimiento, permitiendo que los niños aprendan de manera significativa y vivencial. La integración del juego en el aula favorece un ambiente de aprendizaje motivador, donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades esenciales para su crecimiento integral.

Figura 3

Aportes Teóricos en relación a los Juegos lúdicos



Nota: Se describen los principales aportes teóricos en relación al juego.

Capítulo III

Metodología de Análisis de la Información

3.1. Descripción de la metodología

El presente trabajo de investigación tuvo por objetivo analizar los fundamentos teóricos sobre los juegos lúdicos y su importancia en la educación primaria. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo, el cual, según Carvajal (2019), comprende el estudio detallado de fenómenos educativos a partir de la interpretación de textos y documentos, permitiendo una comprensión profunda de su significado y contexto. Este enfoque posibilita la exploración de diversas perspectivas teóricas y metodológicas en torno al juego lúdico, favoreciendo el análisis crítico de la información recopilada en fuentes especializadas.

En cuanto al tipo de investigación, se desarrolló una investigación bibliográfica. Según Pardal y Pardal (2020), la investigación bibliográfica consiste en la recopilación, organización y análisis de documentos que contienen información relevante sobre un tema específico. A través de este método, se examinan estudios previos, teorías y hallazgos científicos relacionados con el juego lúdico en la educación primaria, lo que permite identificar tendencias, enfoques y debates en torno a su aplicación en el ámbito educativo. Este tipo de estudio facilita la construcción de un marco teórico sólido y fundamentado en investigaciones previas.

Para la búsqueda de información, se recurrió a diversas fuentes bibliográficas, incluyendo artículos científicos publicados en diferentes revistas, libros especializados en educación y tesis de posgrado relacionadas con el juego lúdico. Entre los buscadores y bases de datos utilizados para la recopilación de artículos científicos destacan Scielo, Dialnet, Redalyc y ResearchGate. Para la identificación de libros especializados, se empleó Google Books, mientras que la consulta de tesis de maestría se llevó a cabo a través de repositorios institucionales de libre acceso, tales como Alicia Concytec y La Referencia. En la Figura 4, se presenta un esquema detallado de los principales buscadores y repositorios académicos empleados en la investigación.

Figura 4

Buscadores académicos empleados en la investigación



Nota: Se consideran los buscadores y repositorios utilizados.

Para la búsqueda de información se emplearon estrategias avanzadas que permitieron optimizar los resultados obtenidos en bases de datos académicas y repositorios digitales. Se utilizaron palabras clave como juego lúdico, aprendizaje infantil y desarrollo cognitivo, con el fin de encontrar estudios relevantes. Además, se incluyeron sinónimos como juego educativo y dinámicas lúdicas para ampliar la búsqueda. Se aplicaron operadores booleanos como AND para combinar términos (ej. juego lúdico AND desarrollo social), OR para incluir términos similares y NOT para excluir información no relevante.

Figura 5

Estrategias utilizadas en la búsqueda de información

Uso de términos y palabras clave	Uso de sinónimos	Operadores booleanos
• -Juego lúdico - Estrategias lúdicas -Actividades lúdicas - Nivel primario	•-Juegos educativos -Actividades de aprendizaje -Educación primaria	•And: para combinar términos. - Or: para incluir términos similares - Not: para excluir términos que no son relevantes

Nota: Se detallan las principales estrategias empleadas en la búsqueda de información.

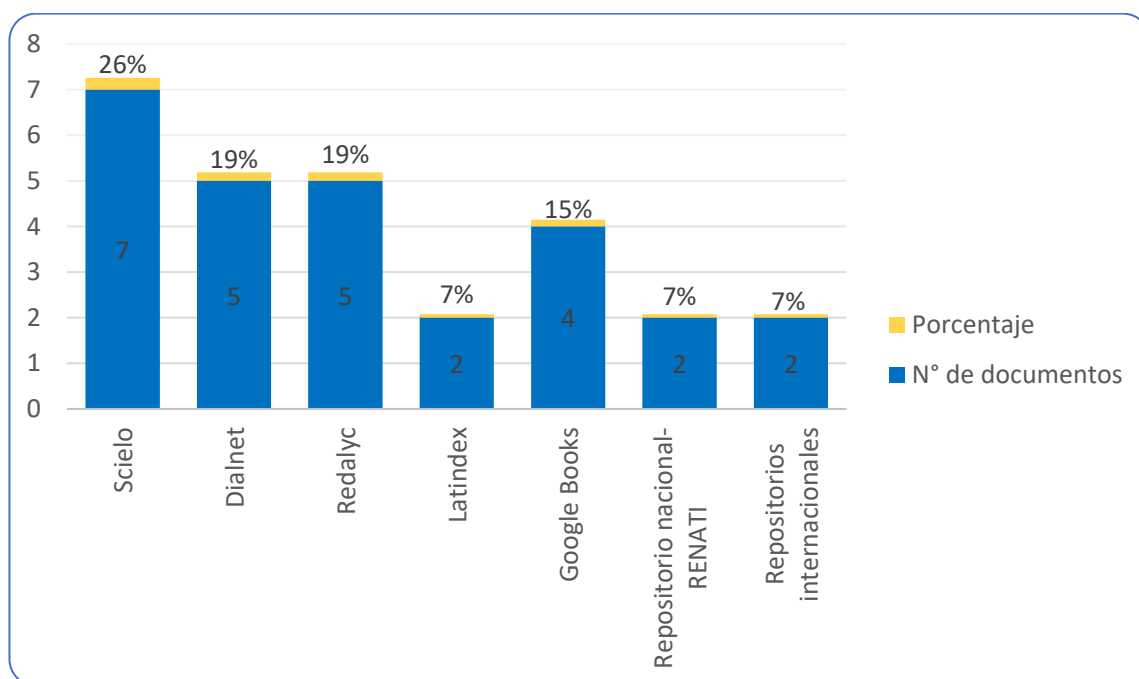
En relación a los criterios de inclusión y exclusión, se utilizaron publicaciones de los últimos cinco años para garantizar información actualizada. Se priorizaron las publicaciones en español, incluyendo algunas en inglés cuando aportaban contenido relevante. También se incluyeron materiales de acceso libre, provenientes de revistas indexadas, repositorios académicos y libros especializados. Se seleccionaron investigaciones enfocadas en el juego lúdico en educación primaria, asegurando su contribución a la investigación.

Por otro lado, se excluyeron documentos con poco rigor científico, desactualizados o de difícil acceso. No se consideraron fuentes con restricciones económicas ni estudios que no abordaran directamente el juego lúdico en educación primaria, evitando información poco relevante para los objetivos de la investigación.

En la Figura 6, se observa el detalle de los documentos analizados en el desarrollo del presente trabajo de investigación. Se analizó un total de 27 documentos, de los cuales 19 son artículos científicos, 7 del buscador Scielo, 5 de Dialnet, 5 de Redalyc, y 2 de Latindex. Se revisaron también 4 libros especializados disponibles en Google Books. Además, 4 tesis de posgrado, 2 de repositorios nacionales y 2 de repositorios internacionales.

Figura 6

Balance de los documentos según buscador y repositorio académico



Nota: se detalla el número de documentos según buscador y repositorio académico.

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

4.1. Conclusiones

Primera

Los juegos lúdicos se basan en la exploración, la creatividad y la interacción con otros, lo que les permite a los niños aprender de manera natural y divertida. A diferencia de otras estrategias educativas, el juego tiene la capacidad de adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, fomentando su desarrollo integral a través de la experimentación y la resolución de problemas. Diversos teóricos como Vygotsky, Piaget, Bruner, Gross y Froebel han destacado la importancia del juego como una herramienta esencial para el aprendizaje. A través de la imitación, la exploración y el uso de la imaginación, los niños desarrollan competencias clave para su crecimiento intelectual y social. Estas ideas refuerzan la necesidad de integrar el juego en el aula como un método para potenciar el desarrollo de los estudiantes de manera integral.

Segunda

Los beneficios de incluir el juego en la educación primaria son múltiples. No solo estimulan la creatividad y fortalecen las habilidades de pensamiento, sino que también contribuyen al desarrollo de la autonomía y la autorregulación emocional. Los niños que aprenden mediante el juego muestran mayor interés y retienen mejor la información, lo que se traduce en una enseñanza más efectiva y enriquecedora.

Tercera

El análisis de diversas teorías sobre los juegos lúdicos en la educación primaria ha permitido comprender su gran relevancia en el aprendizaje de los niños. Su contribución destaca en el desarrollo de habilidades cognitivas, el fortalecimiento del aspecto social y emocional. Se ha evidenciado que el juego mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y placentero. Por ello, es fundamental considerarlo como una herramienta clave en la enseñanza.

4.2. Recomendaciones

Primera

En la educación primaria se debe incorporar el juego lúdico de manera estructurada en su programación. Para ello, es fundamental que se capacite a los docentes sobre estrategias didácticas basadas en el juego. Además, se sugiere el diseño de materiales y espacios adaptados que favorezcan experiencias de aprendizaje significativas, promoviendo un ambiente educativo más motivador y efectivo basados en aspectos conceptuales de los juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje infantil. Para ello, se recomienda incluir formaciones y talleres donde se aborden teorías del juego, así como estrategias prácticas para su aplicación en el aula. De este modo, se garantizará una implementación efectiva del juego como recurso pedagógico.

Segunda

Para maximizar los beneficios de los juegos lúdicos en la educación primaria, se recomienda a los directores y maestros fomentar metodologías activas que integren actividades lúdicas en diversas áreas del conocimiento. Los docentes deben diseñar experiencias de aprendizaje que equilibren el juego y la enseñanza formal, promoviendo un enfoque integral que desarrolle tanto habilidades académicas como socioemocionales.

Tercera

Dado el respaldo teórico sobre la importancia del juego en la educación, se recomienda a los directivos y docentes seguir investigando y actualizando conocimientos sobre su aplicación en el aula. Las instituciones educativas deben incentivar estudios y prácticas innovadoras que fortalezcan el uso del juego como estrategia didáctica, asegurando su efectividad en la formación integral de los niños en el nivel primario.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, T., & Carruyo, N. (2022). El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer el Pensamiento Lógico Matemático en Escolares de Básica Primaria. *Revista Digital: Conocimiento, Investigación y Educación*, 2(15), 28-40. <https://doi.org/10.24054/cie.v2i15.1503>
- Arguello, C., & Herazo, M. (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas de grado primero en una IE rural. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 4(1), 133-150. <https://doi.org/10.51660/ripie.v4i1.137>
- Atencia, P., Mayorga, D., Iñaguazo, S., & Torres, J. (2024). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales. *Revista Científica Multidisciplinar*, 1(4), 177-188. <https://doi.org/https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/22>
- Ballesta, J., Castillo, I., Delgado, J., & Pino, M. (2023). *Gamificación y aprendizaje ubicuo en educación primaria*. Editorial GRAO. <https://books.google.com.pe/books?id=xru9EAAAQBAJ&newbks>
- Bruner, J. (1983). Play, thought, and language. *Peabody Journal of Education*, 60(3), 6-69. <https://doi.org/10.1080/01619568309538407>
- Buenaño, A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Episteme: Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 10(4), 480-499. <https://www.redalyc.org/journal/5646/564676370006/564676370006>
- Caballero, G. (2021). El juego Lúdico en el aprendizaje. *Polo de conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Carvajal, L. (2019). *Metodología de Investigación. Curso general y aplicado*. Editorial de Colección. <https://metodologiadelainvestigacion.com/sujeto-de-investigacion>
- Froebel, F. (1912). *La educación del hombre*. Del Jorro-Editor.
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. [Trabajo de Grado de Maestría, Universidad Católica de Pereira]:

<https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/3a6d05ee-0804-40ae-80df-6f1aef5cbc45>.

Gross, K. (1902). *Les jeux des animaux: El juego como escuela de vida*. Editorial Alcan.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0,5&q=Les+jeux+des+animaux,+karl+gross

Mendoza, A. (2024). El juego como recurso para el desarrollo de competencias matemáticas. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Horizontes*, 8(3), 145-158.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.711>

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*. MINEDU. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Moreira, D., & García, I. (2023). El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en Juego. *MQRInvestigar*, 6(3), 543-566.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.543-566>

Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronin*, 10(2), 275-294.
<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>

Nanjari, R., Cataldo, M., Celedón, N., & Vidal, M. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas. *Foro educacional*, 2(37), 133-156.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8238520>

Pardal, J., & Pardal, B. (2020). Anotaciones para estructurar una revisión sistemática. *Revista ORL*, 11(2), 155-160. <https://doi.org/10.14201/orl.22882>

Párraga, N., Vera, F., Bazurto, N., Mendoza, N., & Barcia, M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 903-919.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385886>

Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Routledge & Kegan Paul, London.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2598255>

- Quintero, J., Paternina, A., & Espriella, F. (2023). Actividades lúdico-recreativa para instituciones educativas. *GADE: Revista Científica*, 3(6), 1-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769487>
- Roca, S. (2024). *Actividades lúdicas para mejorar el comportamiento en los niños de cuarto grado de educación básica*. [Tesis de Maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]: <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11456>.
- Rodríguez, A., Torres, E., & Rosario, J. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 2(1), 739-760. <https://doi.org/10.56200/mried.v2iEspecial.6468>
- Saldaña, A., & Aguilar, A. (2021). Hacia una teoría lúdica de la organización. *Innovar*, 31(79), 113-144. <https://doi.org/10.15446/innovar.v31n79.91900>
- Solas, J., Suárez, S., Martínez, T., & Ruíz, A. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos, como metodología activa en la etapa de educación primaria*. WANCEULEN. <https://books.google.com.pe/books?id=hdgFEQAAQBAJ&newbks>
- Suárez, S., Maateos, M., & Suárez, M. (2021). Gramática lúdica y creativa. Una experiencia para hacer más accesibles los contenidos gramaticales en Educación Primaria. *DIGITUM: Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia*, 39(3), 187-208. <https://doi.org/10.6018/educatio.427811>
- Tovar , D., Gómez, J., Getial, C., Caballero, Y., & Banquez, Y. (2023). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria. *Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6389-6405. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174
- Vásquez, L., & Cabrera, C. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista UNIMAR*, 40(1), 54-75. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8776289>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>
- Yela, V., & Camargo, B. (2021). *El Juego Lúdico Como Estrategia Didáctica En La Enseñanza - Aprendizaje De Las Matemáticas En Estudiantes De Grado*

Cuarto De Primaria. [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]:

<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/0fed279b-ac8a-4592-9267-f0e9cd0ad8f4/content>.

Anexo 1: Matriz de Consistencia y Ejes Temáticos**Tabla 1.** Matriz de Consistencia

TÍTULO: JUEGOS LÚDICOS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA	
OBJETIVOS	ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS
Objetivo general Sistematizar los aportes teóricos de los juegos lúdicos en el nivel primario	Tema Juegos Lúdicos del Nivel de Educación Primaria
Objetivo específico 1	Sub tema 1
Analizar los aspectos conceptuales de los juegos lúdicos	Aspectos conceptuales de los juegos lúdicos - Definición de juegos lúdicos - Importancia de los juegos lúdicos - Características de los juegos lúdicos - Tipos de juegos lúdicos - Estrategias para implementar el juego lúdico - El juego lúdico desde la perspectiva del MINEDU
Objetivo específico 2	Sub tema 2
Explicar los beneficios de los juegos lúdicos en el nivel primario	Beneficios de los juegos lúdicos en el nivel primario -En el desarrollo cognitivo -En el desarrollo socioemocional -En el desarrollo motor -En el desarrollo del lenguaje y comunicación -En el desarrollo de valores y convivencia
Objetivo específico 3	Sub tema 3
Sintetizar las principales teorías educativas relacionadas a los juegos lúdicos	Teorías educativas sobre los juegos lúdicos -Teoría sociocultural del Vygotsky

	-Teoría del constructivismo de Piaget -Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner -Teoría del juego de Gross -Teoría del juego de Froebel
--	--



Anexo 2: Resolución Directoral de Aprobación del Trabajo de Investigación

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. N° 136-2016-MINEDU/VMGJ/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



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

Resolución Directoral N° 140 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 01 AGO. 2025

Visto el Informe N° 049-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 06 de junio del 2025, presentado por la Jefatura de Unidad de Investigación, referido a los trabajos de investigación para la obtención de Grado Académico de Bachiller en Educación, en el Programa de Profesionalización Docente, correspondiente al Programa de Estudios de Educación Primaria presentados según los Expedientes consignados en el anexo N° 01 respectivamente;

CONSIDERANDO:

Qué; el 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 a 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, declarado en el Reglamento de Investigación e Innovación, de acuerdo con los protocolos establecidos y con el porcentaje de 20% de índice de similitud;

Qué; según Art. 54° señala que para el desarrollo del trabajo de investigación y obtener el grado académico de bachiller en educación la/el estudiante del Programa de Profesionalización Docente recibirá el acompañamiento de un asesor idóneo, en concordancia con el inciso "a" precisa que dicho acompañamiento para el trabajo de Grado será gratuito; el inciso "b" señala que el participante del PPD al término del I ciclo deberá concluir su trabajo de investigación para fines de grado académico; en concordancia con la exigencia profesional de la escuela establecida en la Guía de Investigación. En tanto los participantes procedentes de universidad que cuentan con grado o título distinto al de educación, concluyen su trabajo de investigación hasta el II ciclo.

Qué; en el mismo Art. 53 inciso "c" 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 "q" referido a las Directrices para el Fomento de la Investigación e Innovación.





DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
Q 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN
ICIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 140-2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 01 AGO. 2025

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU, Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023, Reglamento de Investigación e Innovación aprobado con Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 y la Resolución Directoral Regional N° 000016-2025 de Encargo de Puesto de Director General;

SE RESUELVE:

Artículo Primero. -APROBAR LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN, consignados en el Informe N° 049-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha: 06.06.2025 respectivamente; presentado por la Jefatura de Unidad de Investigación.

Artículo Segundo. - NOMBRAR, asesores, miembros de jurado a los trabajos de investigación según como se indica en el Anexo adjunto.

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

Regístrese, Comuníquese y Archívese

Dr. MLSR/DG
Mg. AMBS/JUI



[Firma]
Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL



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. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

ANEXO I

MATRIZ DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA – PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA" (Reglamento de Investigación e Innovación Art. 60)

Código	Número y Fecha de Expediente	Apellidos y nombres de Investigadores	Nombre del Trabajo de Investigación	Línea de Investigación	Jurado	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
1	1185 16/04/2025	Ramos Taboada Zaila Nataly	Gráfico de barras en la matemática del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
2	1184 16/04/2025	Ramos Quintana Rocío	Estrategias de lectura del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
3	1233 24/04/2025	Castillo Chorres María Isabel	Juegos lúdicos del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
4	1234 24/04/2025	Moran Silva Rosa Ysabel	Comprensión inferencial del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Mg. David Peña Arica Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
5	1235 24/04/2025	Vera Hurtado Ynés	Atención a la diversidad del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor





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. N° 136-2016-MINEDU/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

6	1244 24/04/2025	Villegas Gonzales Rosa Isabel	Patrones de conducta del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Flor María Talledo Coveñas Lic. Ernesto Antonio Pretto Monroy Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
7	1243 24/04/2025	Villegas Gonzales Carmen Elena	Práctica de valores del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
8	1274 29/04/2025	Guerrero Peña Diana Lorena	Estrategias de fomento a la lectura del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. María Sara Antón y Pérez Lic. Ernesto Antonio Pretto Monroy Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
9	1275 29/04/2025	Sandoval Jara Rosa Verónica	Medios de comunicación en el aprendizaje del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. David Peña Arica Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
10	1073 08/04/2025	Saavedra Valdiviezo Sandy Janeth	Aprendizaje de la lectoescritura del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
11	1074 08/04/2025	Espinoza Ramirez Mercedes Isabel	Habilidades Socioemocionales en el nivel primario	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
12	1343 05/05/2025	Ipanaque Olivares Rosa Marlyn	Aprendizaje significativo del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Lic. Gustavo Reto Yarleque Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
13	1344 05/05/2025	Adanaque Ramos Balbina Eliida	Resolución de problemas y situaciones del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Lic. Gustavo Reto Yarleque Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor

[Handwritten signature]





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. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

14	1345 05/05/2025	Chiroque Herrera Luz Anselma	Motivación en el aprendizaje del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Lic. Gustavo Reto Yarleque Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
15	1346 05/05/2025	Carcamo Gabriela Paola Suarez	Fundamentos teóricos de la creación de cuentos del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Yulina Magall Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
16	1348 05/05/2025	Córdova Romero Flor Esther	Estrategia metodológicas de las habilidades sociales del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
17	1351 06/05/2025	Zapata Coveñas María Eva	Convivencia democrática del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. David Peña Arica Lic. Gustavo Reto Yarleque Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Mg. Flor María Talledo Coveñas	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
18	1356 07/05/2025	Ayala Bayona Edwin Dagoberto	Bullying escolar en los estudiantes del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. David Peña Arica Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
19	1434 15/05/2025	Seminario Mejía Cruz Lorena	Estrategias para la educación inclusiva del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Lic. Gustavo Reto Yarleque Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
20	1446 16/05/2025	Ayala Galecio Ana Luisa	Violencia psicológica del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Lic. Gustavo Reto Yarleque Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
21	1477 20/05/2025	Silva Delgado Rosa Amelia	Rendimiento académico del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Flor María Talledo Coveñas Lic. Ernesto Antonio Pretto Monroy Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor

10388





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

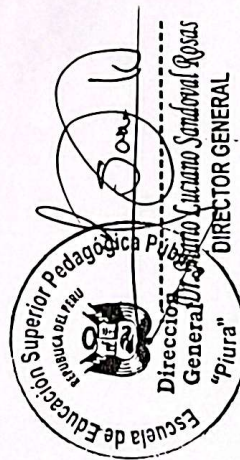
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

22	1484 20/05/2025	Castillo Cobeñas Rafaela Renee	Comprensión de textos instructivos del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. María Sara Antón y Pérez Lic. Ernesto Antonio Pretto Monroy Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
23	1486 20/05/2025	Sandoval Marleny	Convivencia escolar del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magall Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor
24	1553 26/05/2025	Vilcherez Clara Luz	Técnica del subrayado del nivel de Educación Primaria.	Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magall Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera	Presidente Secretario(A) Vocal Suplente Asesor

Distrito Veintiséis de Octubre 01 AGO. 2025



MLSR/DG
AMBS/JUI

TRABAJO GRADO BACHILLER_ CASTILLO CHORRES ISABEL_normasapa. 20 abril.docx

 My Files My Files Universidad Nacional Autónoma de Alto Amazonas

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::15388:450686771

Fecha de entrega

20 abr 2025, 6:18 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

20 abr 2025, 6:22 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

TRABAJO GRADO BACHILLER_ CASTILLO CHORRES ISABEL_normasapa. 20 abril.docx

Tamaño de archivo

496.2 KB

50 Páginas

11.486 Palabras

66.568 Caracteres

3% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Small Matches (less than 15 words)

Top Sources

- 1%  Internet sources
- 0%  Publications
- 3%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

-  **Hidden Text**
541 suspect characters on 2 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 1% Internet sources
- 0% Publications
- 3% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Submitted works	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-11-09	<1%
2	Submitted works	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2025-03-28	<1%
3	Submitted works	National University College - Online on 2024-02-07	<1%
4	Submitted works	College of Alameda on 2023-07-19	<1%
5	Internet	dspace.ups.edu.ec	<1%
6	Internet	repositorio.uta.edu.ec	<1%
7	Submitted works	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-12	<1%
8	Submitted works	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-11-12	<1%
9	Submitted works	UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama on 2022-10-04	<1%
10	Internet	www.buenastareas.com	<1%
11	Submitted works	Universidad Camilo José Cela on 2024-05-28	<1%

12

Submitted works

Universidad Carlos III de Madrid - EUR on 2023-06-03

<1%

13

Submitted works

College of Alameda on 2023-07-25

<1%

14

Submitted works

unicv on 2024-10-23

<1%

15

Submitted works

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-11-10

<1%