Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

"Nuestra Señora de Lourdes"

Ayacucho

Trabajo de Investigación

El poder del juego creativo en niños(as): ¿Qué dicen los estudios más recientes y qué estamos ignorando?

Presentado por:

García Lujan, Janeth Lourdes

(orcid.org/ 0009-0004-2257-7393)

Luján Flores, Mariela Elizabeth

(orcid.org/ 0009-0005-1077-6368)

Asesor:

Dr. Gutierrez Huamani, Oscar

(orcid.org/ 0000-0002-8070-0108)

Para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

Programa de Profesionalización Docente:

Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Línea de Investigación

Desarrollo Socioemocional

Ayacucho-Perú

2025

PAGINA DEL JURADO

Dr. Gamarra Rivera, Carlos Enrique
orcid.org/0000-0002-1194-3181
Presidente

Dr. Flores Macotela, Ebacio Neón
orcid.org/0000-0003-3382-6274
Secretario

Mg. Cabrera Carbajal, Luisa
orcid.org/0000-0002-3559-115X
Vocal

ANEXO 4.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Nuestra Señora de Lourdes" — Ayacucho

I. DATOS DEL DECLARANTE

(En caso de coautoría, todos los coautores deben suscribir la presente declaración.)

Campo	Información
Apellidos y nombres	Janeth Lourdes, García Lujan Mariela Elizabeth, Lujan Flores
Documento de identidad (DNI / CE / Pasaporte)	43915627 45067256
Programa de estudios / Especialidad	Programa de Profesionalización Docente: Educación Inicial intercultural Bilingüe
Correo institucional	

II. DATOS DEL DOCUMENTO

Campo	Información
Título del trabajo	El poder del juego creativo en niños(as): ¿Qué dicen los estudios más recientes y qué estamos ignorando?
Tipo de documento	Trabajo de investigación
Fecha de sustentación o aprobación	10 / 31 / 2025

III. DECLARACIÓN

En mi condición de autor del documento descrito en la sección II, **declaro bajo juramento** lo siguiente:

PRIMERO. Soy el autor originario de la obra y titular de los derechos morales y patrimoniales sobre la misma, conforme al Decreto Legislativo N.° 822, Ley sobre el Derecho de Autor.

SEGUNDO. La obra es original y constituye el resultado de mi trabajo intelectual personal. No se trata de un trabajo previamente presentado en otra institución para la obtención de grado, título o certificación alguna, salvo lo expresamente declarado en la sección IV.

TERCERO. La obra no infringe derechos de propiedad intelectual de terceros. Toda fuente, idea, dato, gráfico, imagen, instrumento o cita incorporado en la obra se encuentra debidamente identificado y referenciado conforme a las normas APA séptima edición.

CUARTO. El informe de similitud generado por el software antiplagio institucional refleja fielmente el contenido de la obra. No he intervenido técnicamente el documento ni utilizado herramientas de evasión para alterar el resultado del análisis de similitud.

QUINTO. Cuando la obra haya sido elaborada con uso de herramientas de inteligencia artificial generativa, declaro haberlo señalado expresamente en el cuerpo del trabajo, con indicación de las secciones donde se empleó y el tipo de uso (apoyo en redacción, traducción, análisis de datos, etc.).

SEXTO. Cuando la obra incluya datos personales o información de terceros (especialmente menores de edad, comunidades, docentes en práctica), declaro haber obtenido el consentimiento informado correspondiente conforme a la Ley N.° 29733, y que la versión depositada en el RID se encuentra debidamente anonimizada.

SÉPTIMO. La información consignada en la ficha de metadatos (Anexo 2), en el Formato de Autorización (Anexo 1) y en el expediente de depósito es veraz, exacta y completa.

OCTAVO. Conozco que la falsedad total o parcial de la presente declaración me hace responsable conforme al artículo 411 del Código Penal (delito de falsa declaración en procedimiento administrativo) y demás disposiciones aplicables, así como del régimen sancionador previsto en el Reglamento del RID, incluyendo el retiro del recurso, la inhabilitación para depositar y, cuando proceda, la suspensión o anulación del trámite de grado o título.

IV. DECLARACIONES ESPECÍFICAS *(marcar lo que corresponda)*

☒ La obra **es inédita** y no ha sido publicada total o parcialmente con anterioridad.

☐ Partes de la obra fueron previamente publicadas como artículo, ponencia o capítulo. **Detallar:** _____

☐ La obra incluye contenido elaborado con **apoyo de inteligencia artificial generativa**. **Detallar herramienta y secciones:** _____

☐ La obra incluye **datos personales de terceros** que requieren consentimiento informado, los cuales he obtenido y conservo en mi custodia.

☐ La obra incluye **conocimientos colectivos de pueblos indígenas**, en cuyo caso he cumplido lo dispuesto en la Ley N.° 27811 y en el artículo 22.6 del Reglamento del RID.

☐ La obra está vinculada a **trámite de patente o registro de propiedad industrial**, por lo que solicito embargo conforme al Anexo 1.

V. SUSCRIPCIÓN

Suscribo la presente declaración jurada en señal de conformidad con todas las afirmaciones contenidas en ella.

Lugar y fecha: Ayacucho, 18 de junio de 2026

Firma del declarante

Apellidos y nombres: Garcia Lujan, Janeth Lourdes

DNI: 43915627



Huella digital del índice derecho:

Firma del declarante

Apellidos y nombres: Lujan Flores, Mariela Elizabeth

DNI: 45067256



Huella digital del índice derecho:

ANEXO 3.

INFORME OFICIAL DE SIMILITUD

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Nuestra Señora de Lourdes" — Ayacucho

I. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO

Campo	Información
Autor(es)	García Lujan, Janeth Lourdes Luján Flores, Mariela Elizabeth
DNI	43915627 45067256
Programa de estudios	Programa Profesionalización Docente/ Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Título del trabajo	El poder del juego creativo en niños(as): ¿Qué dicen los estudios más recientes y qué estamos ignorando?
Tipo de documento	x Trabajo de investigación (Bachiller) ☐ Proyecto de innovación ☐ Tesis ☐ TSP ☐ Tesis de Segunda Especialidad ☐ Artículo científico ☐ Informe de proyecto
Asesor	Gutierrez Huamani, Oscar

II. DATOS DEL ANÁLISIS

Campo	Información
Fecha del análisis	01/ octubre / 2025
Software emplead	x Turnitin ☐ Compilatio ☐ Otro:
Versión / configuración	
Número de páginas analizadas	17
Identificador del reporte	3618:115060481

III. RESULTADOS DEL ANÁLISIS

A. Similitud

Indicador	Porcentaje	Umbral institucional
Similitud global del documento	6 %	25 % máx. (artículos científicos: 20 %)
Similitud máxima en una sola fuente	1 %	5 % máx. (artículos científicos: 4 %)

Cumplimiento de umbrales institucionales (Art. 13.4 del Reglamento):

x Cumple ambos umbrales
☐ Excede umbral global
☐ Excede umbral por fuente
☐ Excede ambos

B. Exclusiones aplicadas al cómputo (Art. 13.6)

☐ Citas textuales formales (entrecomilladas y referenciadas)
x Bibliografía y referencias
x Páginas preliminares (carátula, dedicatoria, agradecimientos, índices)
x Anexos con instrumentos validados de terceros (con autorización adjunta)
☐ Frases comunes y terminología técnica estandarizada

No se admiten exclusiones manuales discrecionales adicionales.

IV. OBSERVACIONES TÉCNICAS

_____
_____
_____
_____

V. VALIDACIÓN DEL ASESOR

x El trabajo cumple con los umbrales del Art. 13.4 del Reglamento del RID; APRUEBO el informe.
☐ El trabajo excede los umbrales; recomiendo devolución al autor para subsanación.
☐ El trabajo presenta indicios que ameritan revisión por el Comité del Repositorio Institucional.

Fecha: 24 / 07 / 2026

Firma del asesor: _____

Apellidos y nombres: Gutierrez Huamani, Oscar DNI: 28274743 ORCID: (0000-0002-8070-0108)

VI. VALIDACIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

X Conforme; se autoriza el depósito en el RID.
☐ Observado; se devuelve al autor por: _____
☐ Remitido al Comité del Repositorio Institucional por: _____

Fecha: 24 / 07 / 2026

Firma y sello del Jefe de la Unidad de Investigación: _____

VII. RECEPCIÓN POR EL RESPONSABLE DEL REPOSITORIO

Fecha de recepción: ____ / ____ / 20____ Número de expediente del depósito: _____

Firma del Responsable del Repositorio: _____

Anexos al presente informe: Reporte completo del software antiplagio (impreso o digital).

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"NUESTRA SEÑORA DE LOURDES"
Licenciada: R.M. Nº 0042-2024-MINEDU
Creación: R. Presidencial Nº 003-57
Partida Registral Nº 02004970
Jirón Lucanas 300 – Santa Elena – Andrés A. Cáceres - Huamanga
Teléfono Nº 066-280876
AYACUCHO – PERÚ
"TRABAJANDO TODOS SOMOS CALIDAD"

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

CONSTANCIA

DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN POR EL SOFTWARE TURNITIN

El Programa de Profesionalización Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Nuestra Señora de Lourdes", hace constar por la presente, que el informe final de la tesina titulado:

"El poder del juego creativo en niños(as): ¿Qué dicen los estudios más recientes y qué estamos ignorando?"

Cuyo autor(es) : **García Lujan, Janeth Lourdes**
Luján Flores, Mariela Elizabeth

Programa Profesional : Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Que fue presentado con fecha 08/09/2025 y luego de realizado el análisis respectivo en el software Turnitin con fecha 30/09/2025; con la siguiente configuración:

☑ Excluye bibliografía

☑ Excluye Aspectos preliminares

☑ Excluye anexos

☐ Otro criterio (especificar) _____

El Informe final presenta un porcentaje de similitud 06%

Por tanto, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecidos en el Reglamento de Investigación, en el que se precisa que no se debe superar el 25%, se declara que el trabajo de investigación sí contiene un porcentaje aceptable de similitud.

Observaciones: .....
.....

En señal de conformidad y verificación se firma y sella la presenta constancia

Ayacucho, 07 de octubre de 2025

ESCUELA PROFESIONAL SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "NUESTRA SEÑORA DE LOURDES" - AYACUCHO

Lic. Agustín Moises Calsina Jove
JEFE DE UNIDAD DE FORMACIÓN CONTINUA (e)

x

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"NUESTRA SEÑORA DE LOURDES"
AYACUCHO

TRABAJANDO TODOS, SOMOS CALIDAD

ACTA DE GRADUACIÓN

Fecha

Día	Mes	Año
31	10	2025

Nombre de la Institución	"NUESTRA SEÑORA DE LOURDES"				DRE	AYACUCHO		
					UGEL			
Código Modular	Denominación	Gestión	D.S. / R.M. de Creación y R.D. de Revalidación		Jr. LUCANAS Nº 300 - SANTA ELENA			
0 4 1 9 9 3 7	EESP	PÚBLICA	D.S. N° 04-84-ED	Provincia	HUAMANGA	Distrito	AYACUCHO	

Programa de Estudio	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
Resolución de Autorización	R.D. N° 0402-2024-GRA/GR-GGGRDS-DREA-DR

Director(a) General	Dr. Mauro Carrasco Espinoza	Doc. de Encargatura	R.D.R.S.N° 00849-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR

ACTA DE GRADUACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE:

BACHILLER EN EDUCACIÓN

JURADO	PRESIDENTE	Dr. Carlos Enrique GAMARRA RIVERA
	SECRETARIO	Dr. Ebacio Neon FLORES MACOTELA
	VOCAL	Mg. Luisa CABRERA CARBAJAL

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN (TESINA)

"EL PODER DEL JUEGO CREATIVO EN NIÑOS(AS): ¿QUÉ DICEN LOS ESTUDIOS MÁS RECIENTES Y QUÉ ESTAMOS IGNORANDO?"

Nº Orden	Nº de matrícula (8 dígitos del DNI)	APELLIDOS Y NOMBRES (Por orden alfabético)	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
1	43915627	GARCÍA LUJAN, Janeth Lourdes	15	15	17	15
2	45067256	LUJÁN FLORES, Mariela Elizabeth	15	15	14	14
3						
4						
5						

OBSERVACIONES:

PRESIDENTE
Firma, Post Firma y Sello

VOCAL
Firma, Post Firma y Sello

SECRETARIO
Firma, Post Firma y Sello

EESPP "NUESTRA SEÑORA DE LOURDES" AYACUCHO
DIRECCIÓN
Dr. MAURO CARRASCO ESPINOZA
DIRECTOR(A) GENERAL
Firma, Post Firma y Sello

INSTRUCCIONES

- La nota mínima de aprobación de la sustentación es catorce (14) (escala vigesimal). (En ningún caso se toma en cuenta la fracción 0.5)
- El Vocal califica primero en forma individual a cada participante, luego el Secretario y finalmente el Presidente.
- El Presidente obtiene el Promedio General por participante.
- El Presidente llena tres actas de Titulación por participante: una para archivo de la Escuela, una para compra de formato de título y una para la DREA.
- El llenado del Acta obligatoriamente será con tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatorio con tinta roja.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.

Dedicatoria

A mis padres, porque este trabajo es un tributo a su amor y compromiso con mi desarrollo profesional y personal.

Janeth Lourdes

A mis padres, como homenaje a su incansable labor como mis primeros maestros.

Mariela Elizabeth

Resumen

El estudio tuvo como objetivo general revisar sistemáticamente estudios recientes sobre el juego creativo para evaluar la importancia de sus hallazgos y su impacto en la formación de niños en educación básica. Utilizando un enfoque cualitativo y un diseño de investigación descriptivo-analítico, se llevó a cabo un estudio documental que analizó artículos científicos relevantes. La metodología incluyó la recolección de datos a través de fichas de lectura y una matriz de análisis comparativo. Los resultados clave revelaron que el juego creativo es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, promoviendo competencias críticas y creativas. Las conclusiones subrayaron la necesidad de integrar el juego creativo en el currículo educativo para mejorar los resultados de aprendizaje y el bienestar de los estudiantes.

Palabras clave: juego creativo, educación básica, desarrollo infantil, competencias cognitivas, bienestar emocional.

Abstract

The study had the general objective of systematically reviewing recent studies on creative play to assess the significance of their findings and their impact on the formation of children in basic education. Using a qualitative approach and a descriptive-analytical research design, a documentary study was carried out that analysed relevant scientific articles. The methodology included data collection through reading cards and a comparative analysis matrix. Key results revealed that creative play is fundamental for children's cognitive, emotional and social development, promoting critical and creative competences. The conclusions underlined the need to integrate creative play into the educational curriculum to improve learning outcomes and student well-being.

Keywords: creative play, basic education, child development, cognitive competences, emotional well-being.

Índice de contenidos

Carátula..... **¡Error! Marcador no definido.**

Dedicatoria x

Resumen xii

Abstract..... xiii

Índice de contenidos xiv

I. INTRODUCCIÓN 15

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA 17

2.1. Enfoques teóricos..... 17

2.1.1. Teoría Pedagógica de Froebel..... 17

2.1.2. Teoría Pedagógica de Pestalozzi..... 17

2.2. Marco Conceptual..... 18

III. METODOLOGÍA DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA 24

3.1. Tipo de investigación..... 24

3.2. Diseño de investigación..... 24

3.3. Estrategia de búsqueda de información 24

3.4. Procedimientos de análisis de la información 25

IV. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS..... 26

4.1. Criterios en la selección de artículos científicos..... 26

4.2. Matriz de análisis comparativo..... 26

4.3. Análisis e interpretación de los resultados..... 27

CONCLUSIONES..... 29

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 31

ANEXOS..... 34

I. INTRODUCCIÓN

El juego creativo dentro de la educación básica resulta ser una pieza clave, y bueno, ha llamado mucho la atención en los estudios sobre enseñanza últimamente. Se justifica estudiar esto porque ayuda al crecimiento completo de los chiquillos, tocando lo que piensan, sienten y cómo se relacionan con otros. En las escuelas de hoy, donde mandan los métodos viejos de siempre, este tipo de juego sale como algo nuevo que puede cambiar cómo se aprende todo. Los progresos en neurociencia y psicología de la educación muestran que jugar no es solo para divertirse, sino una forma fuerte de construir el pensamiento crítico y la creatividad, ¿ves? Pero falta un buen repaso comparativo de los trabajos más nuevos, lo que hace difícil entender bien su efecto y ponerlo en práctica en las clases. Así que urge hacer una revisión que mire con detalle los descubrimientos frescos y cómo impactan en lo que se hace en el aula.

En la educación básica, el juego creativo topa con varios obstáculos que frenan su uso adecuado. Causas importantes incluyen cosas educativas, como que algunos maestros no quieren cambiar y no tienen entrenamiento en juegos divertidos. Además, los aparatos tecnológicos que hay no siempre encajan con lo que se necesita para jugar creativamente, limitando lo que se puede hacer. Esto lleva a ver el juego como algo extra, no como el centro de la enseñanza. Las resultados de esto son grandes, pues los niños podrían no desarrollar del todo sus ideas creativas y críticas, que son clave para los retos del siglo actual. Si no se mete el juego creativo en el plan de estudios, el aprendizaje se vuelve menos interesante y los alumnos pierden ganas, como cuando un niño arma un rompecabezas pero le faltan piezas y se frustra.

El objetivo general de esta investigación es realizar una revisión analítica de estudios recientes para evaluar la importancia de sus hallazgos y su impacto en el juego creativo en niños. Los objetivos específicos incluyen: analizar las teorías que sustentan la variable de estudio según los artículos analizados, definir el juego creativo en niños según estos estudios, y resumir los principales hallazgos de los resultados obtenidos en los artículos revisados. Por ejemplo, Cantos et al. (2024) destacan cómo el juego puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los niños en la educación inicial, mientras que Linares (2022) enfatiza la importancia de las estrategias lúdicas para fomentar el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. Estos estudios subrayan la necesidad de integrar el juego

creativo en la educación básica para potenciar el desarrollo de competencias clave en los estudiantes.

Si no se hace algo para meter el juego creativo en la educación básica, la cosa se pondrá peor, pues bien. Los chavales seguirían con problemas para sacar adelante sus habilidades de pensar críticamente y ser creativos, lo cual tocaría su nota en la escuela y cómo resuelven líos complicados. Además, podría subir la falta de ganas y de meterse en el aprendizaje, creando un círculo malo que pega tanto a alumnos como a profesores. Por consiguiente, hay que atacar este rollo de frente, empujando el entrenamiento de maestros en formas de enseñar con juegos y dando acceso fácil a gadgets tecnológicos que sirvan de verdad, como cuando un niño juega con bloques y aprende sin darse cuenta.

La razón para este estudio viene de su importancia en lo social y lo teórico, en pocas palabras. Mirándolo socialmente, los hallazgos podrían cambiar mucho el cómo se educa, dando pruebas reales que apoyen poner el juego creativo en el plan de clases. Eso ayudaría no solo a los estudiantes, sino a los docentes también, que tendrían mejores trucos para hacer que el aprendizaje valga la pena y se quede. Teóricamente, el trabajo suma al saber académico con un vistazo comparativo a los estudios frescos, resaltando cuánto cuenta el juego creativo en los libros de educación, y esto podría animar más investigaciones y reglas escolares que pongan el juego en el medio. Al final, esta pesquisa trata de tapar un hueco en lo que se ha escrito ya y dar una base firme para traer el juego creativo a la educación básica, fomentando un aprender más completo y con sentido para los chicos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Enfoques teóricos

2.1.1. Teoría Pedagógica de Froebel

La teoría de Friedrich Froebel, ese tipo al que llaman el "padre del kindergarten", pone el juego en el centro como algo clave para que los niños crezcan de forma completa. Él decía que jugar no es solo para pasar el rato, sino una manera natural y que sale sola para aprender cosas. Con el juego, los peques miran alrededor, sacan habilidades para pensar y estar con otros, y dejan volar su imaginación, ¿no? Esta idea defiende que el juego creativo deja que los niños prueben roles distintos y situaciones variadas, fomentando así el pensamiento crítico y cómo arreglar problemas.

Froebel trajo lo de los "dones" y "ocupaciones", que son como juguetes y tareas hechas a propósito para animar el aprendizaje jugando. Estos materiales se eligen con cuidado para ayudar en destrezas concretas, tipo coordinar movimientos o entender matemáticas y ciencia básica. Su teoría resalta que el ambiente escolar debe valorar lo único de cada niño y empujar un desarrollo total, en consecuencia. Hoy en día, en las escuelas, esta visión sigue valiendo, porque insiste en poner al niño primero, donde el juego creativo es una herramienta que no puede faltar para aprender bien.

Lo relevante de la teoría de Froebel en la educación básica de ahora es cómo mete el juego creativo de verdad en el plan de estudios. Investigaciones nuevas, como la de Linares en 2022, apoyan que los métodos divertidos pueden sacar el pensamiento crítico y creativo en niños de cinco años, por ejemplo. Poniendo en práctica lo que decía Froebel, los maestros arman un espacio de clase que atrae a los chavales y además sirve para construir habilidades importantes. Además, esta teoría empuja a que el juego sea parte esencial de la educación, no algo de relleno, lo cual importa mucho cuando la enseñanza tradicional suele dar más bola al estudio formal que al juego, creando un ciclo donde los niños pierden motivación si no se cambia eso.

2.1.2. Teoría Pedagógica de Pestalozzi

Johann Heinrich Pestalozzi, ese pedagogo famoso, también vio lo clave que es el juego para que los niños crezcan bien. Su idea pedagógica parte de que aprender tiene que ser algo activo y donde el chaval es el que manda. Pestalozzi pensaba que jugar es una vía natural para que los peques saquen sus destrezas solos y con sentido, pues bien. Su visión se

enfoca en una educación completa, cubriendo lo físico, lo de los sentimientos y lo de la mente del niño, como cuando un niño juega al fútbol y aprende reglas sin darse cuenta.

Pestalozzi sacó lo de la "educación de la cabeza, el corazón y la mano", queriendo decir que el aprendizaje abarca lo que se piensa, se siente y se hace con las manos. El juego creativo une estos tres lados, dejando que los niños prueben, experimenten y aprendan de todo un poco, en consecuencia. Esta teoría pone hincapié en el ambiente de la escuela y cómo se lleva el maestro con el alumno. Él creía que los profesores actúan como guías, ayudando a los chiquillos en su descubrimiento juguetón, repitiendo esa idea de que no es solo enseñar, sino facilitar.

Hoy en las escuelas, la teoría de Pestalozzi vale porque resalta que hay que dar bola a la práctica y a que los estudiantes se metan de lleno. Trabajos nuevos, tipo el de Arguello y Chamorro en 2024, muestran que el juego sirve como truco pedagógico para mejorar el pensamiento crítico en niños de primer grado. Aplicando lo que decía Pestalozzi, los maestros arman un espacio donde los niños ganan independencia y creatividad, preparándolos para los retos del siglo XXI, y eso no es poca cosa, ya que sin eso podrían quedarse atrás en un mundo que cambia rápido.

2.2. Marco Conceptual

El juego creativo resulta ser una cosa vital en cómo crecen los niños, y ha sido mirado en varias áreas como la psicología, la pedagogía y la neurociencia, pues bien. Este esquema conceptual va a fondo en las bases del juego creativo, su rol clave en el avance de los chavales y los elementos que afectan cómo se pone en práctica bien en la educación básica, como cuando un niño arma un puzzle y aprende sin esfuerzo. Con una ojeada a los escritos nuevos, se miran las ideas que respaldan el juego creativo, discutiendo sus ventajas y los problemas en las escuelas de hoy, en consecuencia, para que no quede como algo secundario sino central en el aprendizaje.

Definición de Juego Creativo

El juego creativo se entiende como una diversión donde los niños pueden investigar, probar cosas y soltar su fantasía sin ataduras, de forma natural y que sale sola. Al revés del juego con normas estrictas, este tipo permite que los chavales decidan por sí mismos y arreglen líos solos, pues bien. Es clave para que crezcan en lo que piensan, sienten y cómo

se llevan con otros, dejando que practiquen destrezas importantes en un lugar seguro, como un patio de juegos donde nadie los presiona.

Esta actividad del juego creativo motiva por dentro y empuja la curiosidad y a descubrir novedades, en consecuencia. Los niños que se meten en esto sacan su pensamiento que va por varios caminos, algo vital para inventar y resolver problemas complicados, repitiendo que es crucial para innovar. Además, les deja probar roles distintos y ver desde otros ojos, mejorando su empatía y cómo entienden a la gente alrededor. Trabajos frescos, tipo el de Flores y compañía en 2024, muestran que jugar a ser otros impacta bien en las habilidades sociales y emocionales durante la niñez media, como cuando un niño finge ser doctor y aprende a cuidar sin notarlo.

El juego creativo tiene un rol grande en cómo se desarrolla el lenguaje y la charla también. Jugando, los peques aprenden a decir lo que piensan y sienten, a negociar y trabajar en equipo con amigos, lo que es esencial para triunfar en la escuela y con la gente. Estas destrezas crecen de forma natural en el juego creativo, y la pesquisa de Morán et al. (2024) resalta cómo el juego ayuda al lenguaje, sugiriendo que trucos divertidos sirven para mejorar lo lingüístico en primaria, creando un ciclo positivo donde hablar se hace fácil y divertido.

Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil

El juego sale como una cosa básica en cómo crecen los niños, ayudando en su avance físico, emocional, social y de la inteligencia, pues bien. Jugando, los chavales se conectan con lo que les rodea, sacan destrezas para moverse y captan ideas que no se ven, como conceptos abstractos. Además, el juego tiene un papel grande en lo emocional, dejando que los niños saquen lo que sienten y aprendan a lidiar con el estrés o la frustración, repitiendo que es clave para no agobiarse.

Especialmente el juego creativo importa mucho para que los niños crezcan en lo cognitivo. Les da chance de practicar pensar críticamente, arreglar problemas y decidir cosas solos, en consecuencia. Fomenta la fantasía y lo nuevo, destrezas que no pueden faltar en un mundo que cambia todo el tiempo, como un rompecabezas que se arma de formas distintas. La pesquisa de Chisag-Guaman y otros (2024) muestra que el juego impacta fuerte en el desarrollo cognitivo de los alumnos, mejorando cómo piensan con crítica y creatividad.

El juego es vital para el lado social de los niños también. Con él, aprenden a estar con compañeros, compartir y colaborar, habilidades que sirven para la vida de grande y que

crecen de forma natural en el juego. Los trabajos de Condo-Reyes et al. (2024) prueban que el juego influye bien en cómo aprenden los estudiantes en educación inicial, sacando mejor su trabajo en equipo y resolución de pleitos, creando un ambiente donde todos se llevan mejor sin tanto conflicto.

Desarrollo del Juego Creativo en Niños

El desarrollo del juego creativo en los niños viene como un proceso complicado, afectado por un montón de cosas como el ambiente en casa, la enseñanza y los materiales que hay a mano, pues bien. Conforme los chavales van creciendo, su habilidad para meterse en juegos creativos cambia también, yendo de jueguitos simples a cosas más elaboradas y con algo de estructura. Este avance importa un montón para que crezcan de forma completa, y hay que empujarlo tanto en la familia como en la escuela, repitiendo que sin eso podrían quedarse cortos.

Con el juego creativo, los niños miran su alrededor de un modo seguro, practicando destrezas clave tipo resolver problemas y decidir qué hacer. Mientras se meten en esto, sacan su pensamiento que diverge y la forma de pensar con crítica e innovación, en consecuencia. Estas habilidades sirven para triunfar en estudios y trabajo, y el juego creativo da un espacio natural para que surjan, como un niño explorando un bosque imaginario sin riesgos.

La pesquisa de Vásquez y otros (2023) resalta cuánto cuenta el juego en niños de 6 a 36 meses, diciendo que las diversiones lúdicas impactan fuerte en su crecimiento físico, emocional y de la mente. Animando el juego creativo desde chiquitos, papás y maestros ayudan a que los niños saquen destrezas básicas que les valdrán toda la vida, creando un ciclo bueno donde aprenden jugando sin esfuerzo.

Etapas del Desarrollo del Juego Creativo

El desarrollo del juego creativo en los chavales va por etapas que muestran cómo crecen en lo que piensan, sienten y se relacionan, pues bien. Al principio, el juego es sobre todo de sensaciones y de explorar, dejando que los niños conozcan lo que hay alrededor con el toque, la mirada y el oído, repitiendo que es como un bebé gateando y tocando todo. Con el tiempo, cuando crecen más, el juego se hace simbólico y complicado, metiendo imaginación y cuentos en el medio.

En la fase preescolar, el juego creativo se enfoca en copiar y actuar roles, en consecuencia. Los niños usan cosas para fingir que son otras y se meten en simulaciones que

les dejan probar identidades variadas y situaciones distintas, como un niño jugando a ser bombero con una caja. Esta clase de juego importa para el lenguaje y entender lo social, ya que aprenden a charlar y estar con otros de forma que cuenta de verdad.

Cuando entran a primaria, el juego creativo se pone más ordenado y con reglas, como en un partido con normas claras. Empiezan a jugar planeando y organizando, lo cual es clave para sacar habilidades cognitivas altas, tipo pensar lógicamente y resolver problemas. La pesquisa de Salazar et al. (2025) dice que las vivencias juguetonas en niños de 5 a 6 años pueden dejar una marca larga en su avance escolar y social, fomentando un ciclo donde el aprendizaje se queda mejor.

Influencia de la Edad en el Juego Creativo

La edad resulta ser un elemento clave en cómo se desarrolla el juego creativo entre los niños, pues bien. Conforme los chavales van creciendo, su habilidad para meterse en juegos más complicados también sube, repitiendo que es un proceso natural. En los primeros años, el juego se centra en lo sensorial y en explorar, dejando que los niños conozcan el mundo tocando y moviéndose físicamente, como un bebé gateando por el suelo y descubriendo texturas. Cuando entran al preescolar, el juego se pone más simbólico y con representaciones, metiendo imaginación y historias en el asunto, en consecuencia.

En primaria, el juego creativo se hace más ordenado y con reglas, permitiendo que los niños saquen destrezas avanzadas tipo planear y organizar cosas. Esta fase importa mucho para lo cognitivo, ya que aprenden a razonar lógicamente y a arreglar problemas de forma efectiva, como armar un plan para un juego de equipo. La pesquisa de Bernate (2021) resalta cómo el juego influye en la psicomotricidad, sugiriendo que diversiones lúdicas mejoran la coordinación de movimientos y el dominio del cuerpo en los peques, fomentando un desarrollo que se nota en el día a día.

La edad afecta también cómo los niños se conectan con otros durante el juego, en pocas palabras. Al inicio, es más solo o al lado sin mucho charla, con poco roce social real. Pero mientras crecen, el juego se vuelve cooperativo y de equipo, ayudando a sacar habilidades sociales clave como entender al otro y negociar, creando un ciclo donde aprenden a llevarse bien.

Beneficios del Juego Creativo

Desarrollo Cognitivo

El juego creativo impacta fuerte en cómo crecen los niños en lo cognitivo, pues bien. Jugando, los chavales practican destrezas clave tipo resolver problemas, pensar con crítica y decidir cosas, repitiendo que es como un entrenamiento diario sin esfuerzo. Además, fomenta la imaginación y lo nuevo, dejando que exploren ideas variadas y puntos de vista de forma libre, en consecuencia. Estas habilidades sirven para triunfar en la escuela y el trabajo, y el juego creativo da un espacio natural para que salgan, como cuando un niño arma un castillo con bloques y prueba mil formas.

La pesquisa de Chisag-Guaman et al. (2024) muestra que el juego mejora el desarrollo cognitivo de los alumnos, ayudando a que piensen más críticos y creativos. Metiéndose en diversiones lúdicas, los niños prueban estrategias distintas y soluciones, lo cual saca su habilidad para arreglar líos complicados, en pocas palabras. El juego creativo también empuja el pensamiento divergente, algo vital para innovar y adaptarse a retos nuevos, creando un ciclo donde aprenden sin parar.

El juego creativo tiene un rol grande en el avance del lenguaje y la charla también. Con el juego, los peques aprenden a decir ideas y emociones, a negociar y colaborar con amigos, destrezas que no pueden faltar para ir bien en lo académico y social. Proporciona un contexto natural para esto, y la investigación de Morán et al. (2024) sugiere que trucos lúdicos sirven como herramienta buena para mejorar lo lingüístico en primaria, permitiendo un vocabulario más amplio y entender mejor el idioma, como niños contando cuentos inventados y enriqueciéndose sin notarlo.

Desarrollo Social

El juego creativo resulta clave para que los niños crezcan en lo social, pues bien. Jugando, los chavales aprenden a estar con compañeros, a compartir cosas y a cooperar, repitiendo que estas destrezas sirven para la vida de grande y el juego da un espacio natural para sacarlas. Los trabajos de Condo-Reyes et al. (2024) prueban que el juego influye bien en cómo aprenden los estudiantes en educación inicial, mejorando su forma de trabajar en equipo y arreglar pleitos, como cuando unos niños arman una torre juntos y discuten pero al final lo logran.

El juego creativo deja que los niños prueben roles distintos y miradas variadas, lo cual saca su empatía y entendimiento social, en consecuencia. Con el juego de roles, tienen chance de meterse en los zapatos de otros y practicar charla y negociación, experiencias que importan para relaciones sanas y resolver conflictos del día a día. La pesquisa de Flores et al. (2024) sugiere que jugar a ser otros impacta positivo en habilidades sociales y emocionales durante la niñez media, fomentando un ciclo donde se conectan mejor sin tanto drama.

Además, el juego creativo empuja la colaboración y el equipo, en pocas palabras. Los peques que se meten en diversiones lúdicas aprenden a jalar juntos por una meta, compartir lo que hay y respetar ideas ajenas, destrezas que no pueden faltar en la escuela o la vida adulta, y el juego creativo ofrece un lugar seguro para desarrollarlas, como un grupo jugando a construir un fuerte y repartiendo tareas sin pelear.

Desarrollo Emocional

El juego creativo tiene un rol bien importante en cómo crecen los niños emocionalmente, pues bien. Jugando, los chavales aprenden a soltar sus emociones y a lidiar con el estrés o la frustración de forma sana, repitiendo que es como un refugio donde prueban sentimientos sin miedo. El juego creativo da un lugar seguro para que exploren lo que sienten y practiquen cómo manejarlo, en consecuencia. Estas destrezas sirven para estar bien emocionalmente y para armar relaciones sanas, como cuando un niño juega con muñecos y actúa escenas tristes para entenderlas mejor.

La pesquisa de Licham (2022) resalta lo clave del juego didáctico para que los niños saquen autonomía. Con el juego, tienen chance de decidir y tomar cargas, lo cual saca su autoestima y confianza en sí mismos, en pocas palabras. Además, el juego creativo deja que exploren gustos y pasiones, fomentando un sentido de dirección y ganas, creando un ciclo donde se motivan solos sin que nadie los empuje.

El juego creativo importa también para desarrollar empatía y entender emociones ajenas. Mediante el juego de roles, los peques se meten en el pellejo de otros y practican charla y acuerdos, experiencias que cuentan para relaciones buenas y resolver pleitos del día a día. La investigación de Flores et al. (2024) sugiere que jugar a ser otros impacta positivo en habilidades sociales y emocionales durante la niñez media, como niños fingiendo ser amigos en conflicto y aprendiendo a perdonar sin complicaciones.

III. METODOLOGÍA DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

3.1. Tipo de investigación

El estudio salió clasificado como investigación documental por su mira en juntar y comparar artículos científicos, pues bien. Este modo permitió un repaso completo de lo que se ha escrito sobre el juego creativo en chavales, dando una base firme para pillar tendencias y huecos en los estudios, repitiendo que sin eso se pierde el panorama general.

La investigación documental se entiende como un proceso ordenado de buscar, elegir y mirar documentos que importan para contestar una pregunta específica de pesquisa (Calizaya, 2020), en consecuencia. Se eligió este tipo por su habilidad de mezclar descubrimientos de varios trabajos, ofreciendo una vista amplia del asunto y dejando ver patrones junto con contradicciones en lo que ya existe, como cuando uno arma un rompecabezas con piezas de distintos lados.

3.2. Diseño de investigación

El estudio optó por un diseño descriptivo-analítico, centrándose en mirar y desmenuzar las partes más jugosas de los artículos científicos que se revisaron, pues bien. Este modo permitió entender a fondo los descubrimientos y las ideas teóricas que salen en los escritos sobre el juego creativo en chavales (Jiménez et al., 2022), repitiendo que sin eso se pierde el hilo profundo.

El diseño descriptivo-analítico de investigación conlleva juntar datos para pintar las rasgos o roles de un fenómeno y mirar cómo se conectan las variables (Calle, 2023), en consecuencia. Se eligió este porque dio chance a una descripción minuciosa de lo encontrado en los estudios vistos y a un análisis de cómo se relacionan variables distintas, tipo el estilo de juego y el avance cognitivo, como cuando uno ve un rompecabezas y nota cómo encajan las piezas sin forzar.

3.3. Estrategia de búsqueda de información

Fuentes utilizadas

Las fuentes que se usaron para juntar la info venían de artículos científicos sacados de revistas de confianza, tipo "Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando" y "Revista Innova Educación", pues bien. Estas revistas aseguran que la data sea válida en lo científico,

garantizando que los estudios mirados sigan reglas estrictas de investigación (Sánchez, 2019), repitiendo que sin eso la cosa no sería tan seria.

Técnicas de búsqueda de información

Se aplicaron métodos de búsqueda ordenada en bases de datos para académicos, usando palabras clave como "juego creativo", "desarrollo infantil" y "educación básica", en consecuencia. Los artículos se eligieron por cómo encajaban y eran relevantes con lo que se buscaba en el estudio, dando prioridad a los que salieron en los últimos cinco años, como cuando uno busca piezas para un rompecabezas y solo toma las que encajan perfecto.

Instrumentos de registro de información

Para anotar lo que se recogió, se usaron fichas de lectura con datos de bibliografía, resúmenes y miradas críticas de cada artículo, en pocas palabras. Estas fichas ayudaron a organizar y juntar la info, permitiendo comparar de forma sistemática los hallazgos, creando un orden que facilita ver similitudes sin tanto desorden...

3.4. Procedimientos de análisis de la información

Técnicas utilizadas para la sistematización de datos

Se usó una matriz para analizar y comparar, sistematizando los datos de forma ordenada, pues bien. Esta matriz se armó basada en las variables del estudio, tipo el estilo de juego, el avance cognitivo y las destrezas sociales, repitiendo que sin eso sería un lío. La técnica dio chance a una comparación minuciosa de lo encontrado en varios estudios, sacando patrones y contradicciones en lo que se ha escrito.

Esta forma de hacer las cosas permitió un repaso completo y con método de lo que hay en libros y artículos sobre el juego creativo en chavales, dando una base firme para pillar tendencias y huecos en la pesquisa, en consecuencia. Mediante el análisis comparativo, se integraron descubrimientos de un montón de trabajos, ofreciendo una mirada amplia del tema y dejando ver patrones junto con contradicciones en lo que ya existe, como cuando uno compara rompecabezas parecidos y nota qué falta.

IV. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

4.1. Criterios en la selección de artículos científicos

La búsqueda de artículos científicos se centró en recabar estudios de alta calidad que abordaran el tema del juego creativo en niños. La selección de estos documentos se basó en su relevancia y pertinencia con los objetivos de la investigación, asegurando que los artículos fueran publicados en revistas científicas reconocidas. Este proceso permitió identificar tendencias y hallazgos significativos en la literatura reciente, proporcionando una base sólida para el análisis comparativo.

Sobre los artículos científicos

Se recabaron los siguientes artículos:

1. Cantos, S. A. C., Barros, T. E. A., Ramírez, P. E. R., Romero, M. C. L., Maldonado, M. J. M., & Mendoza, M. N. A. (2024). Jugar para aprender: el poder del juego en el desarrollo integral de los niños en la educación inicial. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 5*(2). Acceder al artículo
2. Román, W. M. R., Martínez, J., & De La Cruz, D. (2024). El juego como estrategia lúdica: fortalecimiento de la competencia, pensamiento lógico, creativo y crítico en educación infantil. *Perspectivas En Inteligencia, 16*(25), 177–194. Acceder al artículo
3. Andrade, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación. ISSN 2528-8083, 5*(2), 132–149. Acceder al artículo

4.2. Matriz de análisis comparativo

Criterios	Autor 1	Autor 2	Autor 3
Autor y año	Cantos et al. (2024)	Román et al. (2024)	Andrade, A. L. (2020)
Objetivo	Analizar el poder del juego en el desarrollo integral de los niños en educación inicial.	Evaluar cómo el juego fortalece competencias lógicas, creativas y críticas en educación infantil.	Examinar la importancia cultural del juego en el aprendizaje de los niños en educación inicial.
Enfoque teórico	Teoría pedagógica de Froebel, enfocada en el	Enfoque constructivista, destacando el juego	Enfoque sociocultural, resaltando la influencia

Criterios	Autor 1	Autor 2	Autor 3
	desarrollo integral a través del juego.	como estrategia lúdica para el aprendizaje.	cultural en el juego y el aprendizaje.
Definiciones conceptuales	El juego es una actividad lúdica que promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social.	El juego es una estrategia pedagógica que fomenta competencias clave en el desarrollo infantil.	El juego es una práctica cultural que facilita el aprendizaje y la socialización.
Metodología	Investigación cualitativa con observaciones y entrevistas a docentes y niños.	Estudio mixto con encuestas a docentes y observaciones en el aula.	Investigación cualitativa basada en entrevistas y análisis de contenido.
Resultados	El juego mejora el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades cognitivas y sociales.	El juego fortalece competencias lógicas, creativas y críticas en los niños.	El juego es una práctica cultural significativa que influye en el aprendizaje y la socialización.

4.3. Análisis e interpretación de los resultados

Comparación de propósitos

Los estudios analizados presentaron objetivos similares, centrados en evaluar la importancia del juego creativo en el desarrollo de los niños en educación inicial. Cantos et al. (2024) y Román et al. (2024) se enfocaron en cómo el juego promueve competencias cognitivas y sociales, mientras que Andrade (2020) destacó la influencia cultural del juego en el aprendizaje. Estos objetivos se relacionan directamente con el juego creativo, subrayando su relevancia en el desarrollo integral de los niños.

Análisis de los marcos teóricos

Los enfoques teóricos utilizados en los estudios mostraron tanto similitudes como diferencias. Cantos et al. (2024) se basaron en la teoría pedagógica de Froebel, que enfatiza el desarrollo integral a través del juego. Román et al. (2024) adoptaron un enfoque constructivista, destacando el juego como una estrategia lúdica para el aprendizaje. Por otro lado, Andrade (2020) utilizó un enfoque sociocultural, resaltando la influencia cultural en el juego y el aprendizaje. Estos marcos teóricos comparten la visión del juego como una herramienta educativa poderosa, aunque difieren en sus énfasis específicos.

Identificación de teorías predominantes

Las teorías predominantes en los estudios analizados incluyeron la teoría pedagógica de Froebel y el constructivismo. Estas teorías han evolucionado a lo largo del tiempo, adaptándose a los avances en la psicología educativa y la neurociencia. La teoría de Froebel, en particular, ha mantenido su relevancia debido a su enfoque en el desarrollo integral del niño a través del juego.

Comparación metodológica

Los estudios emplearon metodologías cualitativas y mixtas. Cantos et al. (2024) y Andrade (2020) utilizaron enfoques cualitativos, basados en observaciones y entrevistas. Román et al. (2024) emplearon un enfoque mixto, combinando encuestas y observaciones. Estas metodologías permitieron una comprensión profunda de los fenómenos estudiados, aunque la elección de métodos cualitativos o mixtos dependió de los objetivos específicos de cada investigación.

Comparación de hallazgos clave

Los hallazgos de los estudios coincidieron en varios aspectos clave. Todos los autores concluyeron que el juego creativo es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Cantos et al. (2024) y Román et al. (2024) destacaron cómo el juego promueve competencias lógicas, creativas y críticas. Andrade (2020) enfatizó la importancia cultural del juego en el aprendizaje y la socialización. Estos resultados subrayan la necesidad de integrar el juego creativo en el currículo educativo para fomentar un desarrollo integral en los niños.

En conclusión, el análisis comparativo de los estudios recientes sobre el juego creativo en niños reveló la importancia de esta actividad lúdica en el desarrollo integral de los estudiantes. Los hallazgos coinciden en que el juego creativo es una herramienta pedagógica poderosa que debe ser integrada en la educación básica para promover competencias clave en los niños.

CONCLUSIONES

1. La revisión sistemática de los estudios recientes sobre el juego creativo en niños revela que esta actividad lúdica es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes en educación básica. Los hallazgos indican que el juego creativo promueve competencias cognitivas, emocionales y sociales esenciales para el éxito académico y personal. Los avances en la investigación subrayan la importancia de integrar el juego creativo en el currículo educativo, destacando su potencial para fomentar habilidades críticas y creativas en los niños. Las perspectivas futuras sugieren que una mayor implementación del juego creativo en la educación podría mejorar significativamente los resultados de aprendizaje y el bienestar de los estudiantes.

2. Las teorías que sustentan el juego creativo en niños han evolucionado, adaptándose a los avances en la psicología educativa y la neurociencia. La teoría pedagógica de Froebel, que enfatiza el desarrollo integral a través del juego, sigue siendo relevante y se complementa con enfoques constructivistas y socioculturales. Estos marcos teóricos han influido en la forma en que se conceptualiza y se implementa el juego creativo en la educación básica, destacando su papel en el desarrollo cognitivo y social de los niños. La evolución de estos enfoques refleja un reconocimiento creciente de la importancia del juego como herramienta educativa, aunque también revela la necesidad de una integración más sistemática en el currículo.

3. Las definiciones de juego creativo en los estudios revisados muestran un consenso general en que se trata de una actividad lúdica que promueve la exploración, la imaginación y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Sin embargo, existen diferencias en la forma en que se conceptualiza esta habilidad, con algunos estudios enfocándose más en el desarrollo cognitivo y otros en los aspectos emocionales y sociales. Esta diversidad en las definiciones refleja la complejidad del juego creativo y la necesidad de un enfoque multidimensional para su implementación en la educación básica. A pesar de estas diferencias, todos los estudios coinciden en que el juego creativo es esencial para el desarrollo integral de los niños.

4. Los principales hallazgos de los estudios revisados indican que el juego creativo tiene un impacto positivo significativo en el desarrollo de los niños en educación básica. Las estrategias y metodologías utilizadas en los estudios para fomentar el juego creativo incluyen enfoques cualitativos y mixtos, que permiten una comprensión profunda de

los fenómenos estudiados. Los resultados muestran que el juego creativo mejora las competencias lógicas, creativas y críticas de los niños, así como su bienestar emocional y social. Estos hallazgos subrayan la importancia de integrar el juego creativo en el currículo educativo y sugieren que una implementación más amplia podría tener beneficios duraderos para los estudiantes.

REFERENCIAS

Andrade, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación. ISSN 2528-8083*, *5*(2), 132–149. https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949

Arguello, F. C. A., & Chamorro, M. I. H. (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

Bernate, J. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis Scientific Journal of School Sport Physical Education and Psychomotricity*, *7*(1), 171–198. https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758

Calizaya, J. M. (2020). Algunas ideas de investigación científica. *Minerva*, *1*(3), 35–39. https://doi.org/10.47460/minerva.v1i3.15

Calle, S. E. C. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4), 1865–1879. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016

Cantos, S. A. C., Barros, T. E. A., Ramírez, P. E. R., Romero, M. C. L., Maldonado, M. J. M., & Mendoza, M. N. A. (2024). Jugar para aprender: el poder del juego en el desarrollo integral de los niños en la educación inicial. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, *5*(2). https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.308

Carrillo-Ojeda, M. J., García-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, *5*(1), 430–430. https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791

Chisag-Guaman, M., Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, *9*(1–1), 66–81. https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262

Condo-Reyes, E., Gómez-Lema, G., Balarezo-Balarezo, M., & Tepán-Pugo, S. (2024). El juego y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial. *593 Digital Publisher CEIT*, *9*(6), 1365–1377. https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2771

Flores, D. M. F., Lita, E. R. F., Malput, A. N. G., & Rosario, A. B. M. (2024). Explorando el impacto positivo del juego de roles en la segunda infancia. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, *3*(8), 419–436. https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.7855

Incacutipa-Limachi, D. J. (2021). El juego del niño indígena aymara y los saberes previos como fundamento para la educación intercultural. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, *11*(22). https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.887

Jiménez, J. A. J., de Jesús Contreras Espinoza, I., & Ornelas, M. L. (2022). Lo cuantitativo y cualitativo como sustento metodológico en la investigación educativa: un análisis epistemológico. *Girasol/Revista Humanidades*, *12*(2), e51418–e51418. https://doi.org/10.15517/h.v12i2.51418

Licham, C. A. L. (2022). Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico. *Revista Científica ECOCIENCIA*, *9*(1), 30–46. https://doi.org/10.21855/ecociencia.91.583

Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, *4*(3), 168–184. https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011.es

Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, *4*(3), 168–184. https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011

Morán, T. L. M., Heredia, C. M. A., Fernández, J. A. D., Sagal, H. R. A., Tituaña-Sánchez, L. G., & Ruiz-Gaona, P. G. (2024). El papel del juego en el desarrollo del lenguaje: estrategias innovadoras para la educación primaria. *Código Científico Revista de Investigación*, *5*(2), 429–454. https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/562

Rodríguez Menéndez, M. a, García, J. H., & Calvo, J. V. P. (2023). Pensamiento docente sobre el juego en educación infantil: análisis desde una perspectiva de género. *Revista Española de Pedagogía*, *62*(229). https://doi.org/10.22550/2174-0909.2326

Román, W. M. R., Martínez, J., & De La Cruz, D. (2024). El juego como estrategia lúdica: fortalecimiento de la competencia, pensamiento lógico, creativo y crítico en educación infantil. *Perspectivas En Inteligencia*, *16*(25), 177–194. https://doi.org/10.47961/2145194x.718

Salazar, E., Piarpusan, M. L. B., & Gómez, Y. S. C. (2025). Experiencias del juego en niños de 5 a 6 años pertenecientes a una Institución Educativa de Bogotá. *Revista Infancia Educación y Aprendizaje*, *10*(2), 23–32. https://doi.org/10.22370/ieya.2024.10.2.3975

Sánchez, F. A. S. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 101–122. https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644

Vásquez, S. V., Grijalva, M. M. M., Ramos, S. E. Á., Buitrón-Jácome, P., & Salazar, E. M. (2023). Pertinencia pedagógica del juego en niños de 6 a 36 meses en Centros de Desarrollo Infantil Urbanos – Cantón Antonio Ante. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, *4*(1). https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.516

ANEXOS

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"NUESTRA SEÑORA DE LOURDES"
Licenciada: R.M. Nº 0042-2024-MINEDU
Creación: R. Presidencial Nº 003-57
Partida Registral Nº 02004970
Jirón Lucanas 300 – Santa Elena – Andrés A. Cáceres - Huamanga
Teléfono Nº 066-280876
AYACUCHO – PERÚ
"TRABAJANDO TODOS SOMOS CALIDAD"

Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0101 - 2025-DREA/EESP.PÚB."NSL"-DG

Ayacucho, 18 AGO. 2025

Visto el informe Nº 0060-2025/EESPP"NSL"/PPD/AMCJ-JUFC, de fecha 15 de agosto de 2025, presentado por el Jefe de la Unidad de Formación Continua.

CONSIDERANDO:

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Nuestra Señora de Lourdes" de Ayacucho garantizar la adecuada formación profesional de sus estudiantes, brindando los servicios educativos en conformidad con las normas legales vigentes;

Que, el Reglamento para la elaboración de trabajos de investigación para optar por el grado académico de bachiller y el título profesional en el PPD menciona que el participante debe redactar una tesina para optar el grado de bachiller, y contar con la Resolución Directoral de aprobación del trabajo de investigación (Tesina).

Que, los docentes integrantes del equipo de revisores fueron los encargados de revisar y aprobar los trabajos de investigación (Tesina) de cada estudiante o grupo de investigación correspondiente;

Y, de conformidad con lo dispuesto por la Ley General de Educación Nº 28044, la Ley Nº 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, el D.S. Nº 010-2017-MINEDU, que aprueba el Reglamento de la Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, así como el Reglamento Interno y el Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Nuestra Señora de Lourdes" de Ayacucho;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: APROBAR, los Trabajos de Investigación (Tesina) presentado por los estudiantes de los distintos programas de estudios; según las especificaciones siguientes:

Programa de Estudios Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Nº de Exp	Título del proyecto	Responsables
05249719	Desarrollo emocional infantil: Un análisis comparativo de tendencias, avances y desafíos en la literatura científica	Rivas Gutiérrez, Any Brest Sosa Carrera. Yolanda

Nº de Exp	Título del proyecto	Responsables
05270727	"El valor formativo del juego de roles en la educación inicial: Perspectivas desde la literatura académica"	Calderón Quispe, Bettssy Curo Cusiche, Nelida
05275085	Juego infantil: ¿Está perdiendo su valor en la infancia? Revisión crítica y análisis comparativo de estudios recientes	Cuenca Pariona, Miriam Teresa De La Cruz Enciso, Celia
05233704	La agresividad en la infancia: Un análisis documental de los factores determinantes	Pariona Gomez, Nora
05281747	Creciendo con control: un análisis comparativo de los estudios recientes sobre el autocontrol emocional infantil en niños(as)	Dipaz García, Alicia Janampa Aguilar, Sósima
05280974	Desarrollo de habilidades sociales en niños(as): Una revisión crítica de tendencias recientes	Hinostroza Quichca, Jennifer Loayza Valenzuela, Jessica Jeny
00001145	¿Cómo Crecen las Conexiones? Un Estudio Comparativo sobre el Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños(as) en la Última Década	Gamboa López, María Emilia Tineo Mendoza, Tania Marilú
00001180	"El poder del juego creativo en niños(as): ¿Qué dicen los estudios más recientes y qué estamos ignorando?"	García Lujan, Janeth Lourdes Luján Flores, Mariela Elizabeth

Programa de Estudios Educación Primaria Intercultural Bilingüe

Nº de Exp.	Título del proyecto	Responsables
05225674	Desarrollo de la Reflexión Crítica en Educación Primaria: Análisis Comparativo de Tendencias y Mejores Prácticas en Investigaciones	Araujo Vega, Yrma Mercedes Llana Rivera, Kevin Junior
00000505	Análisis descriptivo del pensamiento crítico en educación primaria: avances y perspectivas en estudios recientes	Pacheco Ccorahua, Adela Palomino Marquina, Mónica Rosmeri
05230758	Autonomía infantil: Un Análisis Comparativo de los Avances y Desafíos en la Educación Primaria Según la Investigación Reciente	Junco Gonzales, Mirian Griselda Torres Quispe, Edgard Feliciano

Nº de Exp.	Título del proyecto	Responsables
05282883	Uso del celular: ¿Herramienta de aprendizaje o distracción constante?	Delgado Baldeon, Elodia
00001159	Motivación y aprendizaje en la era digital: El papel de las redes sociales en el aula	Bustamante Canchari, William Wilfredo Huamaní Fernández, Hugo
00001152	Transformando la lectura: Un análisis profundo de las innovaciones y obstáculos en la comprensión lectora de estudiantes de primaria	Berrocal Vásquez, Haydee Julia Yupanqui de la Cruz, Anye
00001171	Conciencia ambiental en estudiantes de primaria: revisión crítica y análisis comparativo en la literatura científica	Albújar Jurado, Angélica

Programa de Estudios Educación en Idiomas, especialidad Inglés

Nº de Exp	Título del proyecto	Responsables
5264017	De la imagen al idioma: Un estudio comparativo sobre la eficacia de los medios audiovisuales en el aprendizaje del inglés	Cabezas Altamirano, Melanie Kelly Quispe Aroni, Magaly Eugenia
0001203	Palabras que abren puertas: Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en la infancia	Báez Mujica, Sol Karín

Programa de Estudios Educación Física

Nº de Exp	Título del proyecto	Responsables
5227211	Entre saques y remates: tendencias y desafíos en la práctica del voleibol escolar según la literatura científica reciente	Gómez Vásquez, Alex Linares Fernández, Igor

SEGUNDO: **COMUNICAR,** a los interesados y a los diferentes estamentos de esta Casa Superior de Estudios para su conocimiento y fines pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "NSL" AUTENTICACIÓN VÁLIDO PARA EL SECTOR EDUCACIÓN AYACUCHO
20 ENE 2026
FEDATARIO
BERTHA HINOSTROZA CHAUCA
FEDATARIO TITULAR

EESPP "NUESTRA SEÑORA DE LOURDES" AYACUCHO
DIRECCIÓN
Dr. MAURO CARRASCO ESPINOZA
Director (e)

MCE/DG (e)
AMCJ/JUFC(e)
Proy. 010
Tiraje N° 03

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°193-2026-EESPP"NSL"-DG

Andrés A. Cáceres Dorregaray, 07 de julio de 2026.

VISTO:

El Informe N° 021-2026-EESPP "NSL"/JUI, de fecha 25 de junio de 2026, emitido por el Jefe de la Unidad de Investigación, mediante el cual sustenta la necesidad, pertinencia y viabilidad administrativa de emitir una Resolución Directoral vía regularización para formalizar la designación de los docentes de Investigación como asesores de los trabajos de investigación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente - PPD, correspondientes a los programas y secciones que cursaron el III ciclo académico del periodo 2025-2026; y,

CONSIDERANDO:

Que, la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, reconoce a las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Pública como instituciones con autonomía académica, administrativa y económica, facultadas para aprobar sus instrumentos normativos internos y emitir los actos administrativos correspondientes en el marco de la normativa nacional vigente;

Que, el Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512, modificado por el Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, establece las condiciones académicas y administrativas que deben regir la gestión institucional de las Escuelas de Educación Superior Pedagógica, incluyendo los procesos vinculados a la investigación, formación continua y otorgamiento de grados y títulos;

Que, la Resolución Ministerial N° 042-2024-MINEDU otorgó Licencia Institucional a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Nuestra Señora de Lourdes", reconociendo el cumplimiento de las Condiciones Básicas de Calidad, dentro de las cuales se comprende la existencia y aplicación de instrumentos de gestión académica e investigación;

Que, mediante Resolución Directoral N° 201-2024-DREA/EESPP "NSL"-DG/JUI, de fecha 27 de junio de 2024, se aprobó el Reglamento de elaboración de trabajos de investigación para optar el grado académico de Bachiller y Título Profesional en el Programa de Profesionalización Docente (PPD), instrumento que regula la planificación, aprobación, asesoramiento, revisión y sustentación de los trabajos de investigación correspondientes;

Que, el referido reglamento establece que, en caso de aprobación del proyecto de investigación, la Unidad de Investigación o la que haga sus veces elabora el proyecto de resolución que incluye el título del trabajo de investigación, los nombres y apellidos de los estudiantes, así como la designación del

docente asesor, precisando además que, por la naturaleza del Programa de Profesionalización Docente, el docente asesor es el formador del curso;

Que, en el marco del Programa de Profesionalización Docente - PPD, los egresados correspondientes al periodo 2025-2026 cuentan con Resoluciones Directorales mediante las cuales se aprobaron los títulos de sus trabajos de investigación orientados a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación; sin embargo, de la revisión administrativa efectuada se advierte que dichas resoluciones no consignaron de manera expresa el nombre del docente asesor responsable del acompañamiento académico;

Que, la omisión advertida tiene naturaleza formal y administrativa, en tanto no modifica la existencia del trabajo de investigación, la autoría de los egresados, el título aprobado, el programa de estudios ni la finalidad académica del procedimiento; no obstante, corresponde regularizarla a fin de garantizar la trazabilidad académica, el archivo institucional, la coherencia reglamentaria y la adecuada identificación de los docentes que asumieron funciones de asesoramiento;

Que, la Resolución Ministerial N° 244-2025-MINEDU aprueba la Norma Técnica denominada "Disposiciones que regulan la gestión de los servicios y procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica públicas y privadas", vigente desde el periodo académico 2025-II, por lo que la presente regularización debe entenderse como una medida de adecuación y ordenamiento documental compatible con el marco normativo vigente, sin desconocer los procedimientos desarrollados conforme al reglamento institucional aprobado con anterioridad;

Que, conforme al Informe Técnico N° 021-2026-EESPP "NSL"/JUI, resulta técnica y administrativamente viable emitir una única Resolución Directoral vía regularización, con anexo nominal, a fin de formalizar la designación de los docentes del módulo de Práctica Reflexiva e Investigación como asesores de los trabajos de investigación correspondientes a los programas y secciones del III ciclo académico del PPD periodo 2025-2026;

Que, estando a lo informado y en ejercicio de las atribuciones conferidas a la Dirección General de la EESPP Pública "Nuestra Señora de Lourdes" por la Ley N° 30512, su Reglamento y la normativa institucional vigente;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - APROBAR, vía regularización, la formalización de la designación de los docentes de Investigación como asesores de los trabajos de investigación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente - PPD de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Nuestra Señora de Lourdes", correspondientes a los programas y secciones que cursaron el III ciclo académico del periodo 2025-2026.

ARTÍCULO SEGUNDO. - DESIGNAR, vía regularización, a los docentes del módulo de Práctica Reflexiva e Investigación como asesores de los trabajos de investigación del Programa de Profesionalización Docente - PPD, conforme al **Anexo N° 01**, que forma parte integrante de la presente Resolución Directoral.

ARTÍCULO TERCERO. - PRECISAR que la presente regularización complementa las Resoluciones Directorales previamente emitidas para la aprobación de los títulos de los trabajos de investigación de los egresados del PPD, sin modificar el título aprobado, la autoría, el programa de estudios, la sección, la promoción ni los efectos académicos de dichos actos administrativos.

ARTÍCULO CUARTO. - ESTABLECER que la designación regularizada reconoce la función académica de asesoramiento ejercida por los docentes responsables del curso o módulo de Investigación, de conformidad con el Reglamento de elaboración de trabajos de investigación para optar el grado académico de Bachiller y Título Profesional en el Programa de Profesionalización Docente (PPD).

ARTÍCULO QUINTO. - ENCARGAR a la Unidad de Investigación, en coordinación con la Unidad de Formación Continua y la Secretaría Académica, la verificación, validación y custodia de la matriz nominal de regularización, así como la incorporación de la presente Resolución Directoral y su anexo en los expedientes académicos correspondientes.

ARTÍCULO SEXTO. - ENCARGAR a las unidades orgánicas competentes el cumplimiento de la presente Resolución Directoral, conforme a sus funciones y responsabilidades institucionales.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.

Lourdes del Carmen Vigil Mamani
DIRECTORA(e)

LDCVM/DG (e)
GBM/JUI
Proy N° 60
Tiraje N°03

ANEXO N° 01

Relación de docentes del módulo de Práctica Reflexiva e Investigación designados vía regularización como asesores de trabajos de investigación del PPD, periodo 2025-2026

N°	Programa de estudio	Sección	Ciclo	Promoción	Docente asesor
01	Educación Inicial Intercultural Bilingüe	A	Ciclo III	2025 Extraordinario	Oscar Gutiérrez Huamani
02	Educación Inicial Intercultural Bilingüe	B	Ciclo III	2025 Extraordinario	Manuel Antonio Ricalde Sáenz
03	Educación Inicial Intercultural Bilingüe	C	Ciclo III	2025 Extraordinario	Irma Aurora Bautista Carrasco
04	Educación Primaria Intercultural Bilingüe	A	Ciclo III	2025 Extraordinario	Gideon Bellido Miranda
05	Educación Primaria Intercultural Bilingüe	B	Ciclo III	2025 Extraordinario	Llubeths Marilú Noriega Huaytalla
06	Educación Primaria Intercultural Bilingüe	C	Ciclo III	2025 Extraordinario	Frank Isaac Berrocal Arestegui
07	Educación Física	A	Ciclo III	2025 Extraordinario	Carlos Enrique Gamarra Rivera
08	Educación Física	B	Ciclo III	2025 Extraordinario	Oscar Elias Palomino Hermoza
09	Educación en Idiomas, especialidad Inglés	A	Ciclo III	2025 Extraordinario	Milton Orihuela Sosa
10	Educación en Idiomas, especialidad Inglés	B	Ciclo III	2025 Extraordinario	Oscar Palomino Hermoza
11	Educación Inicial Intercultural Bilingüe	A	Ciclo III	2025-I	Roger Mancilla Parco
12	Educación Primaria Intercultural Bilingüe	A	Ciclo III	2025-I	Gideon Bellido Miranda
13	Educación Física	A	Ciclo III	2025-I	Milton Orihuela Sosa
14	Educación en Idiomas, especialidad Inglés	A	Ciclo III	2025-I	Milton Orihuela Sosa
15	Educación Inicial Intercultural Bilingüe	A	Ciclo III	2026 Extraordinario	Irma Aurora Bautista Carrasco
16	Educación Inicial Intercultural Bilingüe	B	Ciclo III	2026 Extraordinario	Roger Mancilla Parco
17	Educación Primaria Intercultural Bilingüe	A	Ciclo III	2026 Extraordinario	Llubeths Marilu Noriega Huaytalla
18	Educación Física	A	Ciclo III	2026 Extraordinario	Milton Orihuela Sosa
19	Educación en Idiomas, especialidad Inglés	A	Ciclo III	2026 Extraordinario	Milton Orihuela Sosa

Nota. La presente relación se formula con base en el Informe Técnico N° 021-2026-EESPP "NSL"/JUI y en la relación de docentes del módulo de Práctica Reflexiva e Investigación del PPD periodo 2025-2026.

INFORME DE CONFORMIDAD N.° SN-2025-EESPP "NSL"/DA

A : Gideon Bellido Miranda

Jefe de la Unidad de Investigación

De : Oscar Gutierrez Huamani

Docente Asesor

Asunto : Conformidad de acciones de asesoramiento y del trabajo de investigación

Referencia : Reglamento de elaboración de trabajos de investigación para optar el grado académico de bachiller y título profesional en el programa de profesionalización docente (PPD) Resolución Directoral N.° 201-2024-DREA/EESPP "NSL"-DG-DG/JUI

Fecha : Ayacucho, 12 de febrero de 2025

Por medio del presente, en mi condición de docente asesor designado mediante la resolución de la referencia, cumplo con informar lo siguiente:

I. DATOS GENERALES

Ítem	Detalle
Apellidos y nombres del asesor	Gutierrez Huamani, Oscar
DNI / Código de docente	28274743
Programa de estudios	Programa Profesionalización Docente/ Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Apellidos y nombres del/la estudiante	García Lujan, Janeth Lourdes Luján Flores, Mariela Elizabeth
DNI del/la estudiante	43915627 45067256
Título del trabajo	El poder del juego creativo en niños(as): ¿Qué dicen los estudios más recientes y qué estamos ignorando?
Línea / eje de investigación	Desarrollo Socioemocional
Fecha de inicio del asesoramiento	29/01/2025
Fecha de término del asesoramiento	11/02/2025

II. BASE LEGAL

- Ley N.° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, y su reglamento.

- Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente vigente.
- Reglamento Institucional y Reglamento de Investigación e Innovación de la EESPP "Nuestra Señora de Lourdes".
- Resolución Directoral N.º 201-2024-DREA/EESPP “NSL”-DG-DG/JUI.

III. ESQUEMA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN ASESORADO

El presente trabajo de investigación se desarrolló bajo el siguiente esquema estructural, conforme a las disposiciones institucionales vigentes:

Sección	Contenido
Carátula	Identificación institucional, título, autora/autor, asesor, programa de estudios y año
Dedicatoria	Texto de dedicatoria personal del/la estudiante
Resumen y Abstract	Síntesis del trabajo en español e inglés (palabras clave incluidas)
Índice de contenidos	Tabla de contenidos con numeración de páginas
Introducción	Contexto, justificación, problema y objetivos del trabajo de investigación
Revisión de la literatura	2.1 Enfoques teóricos | 2.2 Marco conceptual
Metodología	3.1 Tipo | 3.2 Diseño | 3.3 Estrategia de búsqueda | 3.4 Procedimientos de análisis
Exposición de resultados	4.1 Criterios de selección | 4.2 Matriz de análisis comparativo (5 autores) | 4.3 Análisis e interpretación
Conclusiones	Hallazgos principales articulados con los objetivos
Referencias	Listado en formato APA 7.ª edición
Anexos	Documentación complementaria para la sustentación del trabajo de investigación

IV. CONFORMIDAD DE LAS ACCIONES DE ASESORAMIENTO

Declaro haber desarrollado el proceso de asesoramiento conforme al cronograma y a las disposiciones institucionales, según se detalla:

N.°	Acción de asesoramiento	Fecha	Modalidad (presencial/virtual
1	Revisión y orientación sobre el esquema del trabajo de investigación (carátula, dedicatoria, resumen, abstract, índice)	29/01/2025	Presencial
2	Asesoramiento de la Introducción	30/01/2025	Presencial
3	Asesoramiento de la Revisión de la literatura (enfoques teóricos y marco conceptual)	03/02/2025 06/02/2025	Presencial
4	Asesoramiento de la Metodología (tipo, diseño, estrategia de búsqueda y procedimientos de análisis)	07/02/2025	Presencial
5	Revisión de la Exposición de resultados (criterios de selección, matriz comparativa y análisis)	10/02/2025	Presencial
6	Revisión de conclusiones, referencias bibliográficas y anexos	11/02/2025	Presencial
7	Revisión integral y aprobación del informe final para sustentación	11/02/2025	Presencial

Total, de sesiones de asesoramiento: 07

V. CONFORMIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN / TESIS

Tras la revisión integral, **DOY CONFORMIDAD** al trabajo titulado:

" El poder del juego creativo en niños(as): ¿Qué dicen los estudios más recientes y qué estamos ignorando?”

por cumplir con los siguientes criterios:

Criterio de evaluación	Cumple	Observación
El trabajo responde a una problemática claramente identificada y justificada	☒	
Los objetivos son coherentes con el título y el planteamiento del problema	☒	
La Introducción presenta con claridad el contexto, la justificación y los objetivos	☒	
La Revisión de la literatura desarrolla los enfoques teóricos y el marco conceptual de forma pertinente y actualizada	☒	
La Metodología describe con rigor el tipo, diseño, estrategia de búsqueda y procedimientos de análisis	☒	
Los criterios de selección de artículos científicos están claramente definidos y son pertinentes	☒	
La matriz de análisis comparativo incluye los cinco autores requeridos y todas las categorías establecidas	☒	
El análisis e interpretación de resultados es coherente con los datos de la matriz comparativa	☒	
Las conclusiones responden a los objetivos planteados y reflejan los hallazgos del análisis	☒	
Las referencias bibliográficas están correctamente citadas en formato APA 7.ª edición	☒	
Los anexos sustentan el proceso de búsqueda y selección de información	☒	
El trabajo cumple con las normas de originalidad académica (índice de similitud: 6 %)	☒	
El trabajo respeta los principios éticos de la investigación documental	☒	

VI. CONCLUSIÓN

Por lo expuesto, declaro la **CONFORMIDAD** tanto de las acciones de asesoramiento como del trabajo de investigación/tesis, y recomiendo continuar con las etapas de revisión por jurado y sustentación, conforme al Reglamento de Investigación e Innovación institucional.

Es cuanto informo para los fines pertinentes.

Atentamente,

Dr. Oscar Gutiérrez Huamaní
DNI : 28274743
ORCID: 0000-0002-8070-0108