

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA**

El juego recreativo en la convivencia escolar

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL PARA
OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORES:

Marcos Herrera, Erick Jesús (Orcid 0009-0007-6172-1695)
Araujo Portocarrero, Eduardo Julio (Orcid: 0009-0006-3543-7423)

ASESOR:

Mg. Vásquez Saldaña, Carlos Alberto (Orcid: 0009-0004-8354-9820)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Teoría y métodos educativos

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Métodos pedagógicos

Nuevo Chimbote – Perú

2025

METADATOS COMPLEMENTARIOS

| DATOS DE LOS AUTORES | |
|--|--|
| Datos del autor 1 | |
| Apellidos y nombres | Marcos Herrera Erick Jesús |
| Tipo de documento de identidad | DNI |
| Número de documento de identidad | 70448155 |
| URL de ORCID | https://orcid.org/0009-0007-6172-1695 |
| Datos del autor 2 | |
| Apellidos y nombres | Araujo Portocarrero Eduardo Julio |
| Tipo de documento de identidad | DNI |
| Número de documento de identidad | 18108214 |
| URL de ORCID | https://orcid.org/0009-0006-3543-7423 |
| DATOS DE ASESOR | |
| Apellidos y nombres | Vásquez Saldaña Carlos Alberto |
| Tipo de documento de identidad | DNI |
| Número de documento de identidad | 26663517 |
| URL de ORCID | https://orcid.org/0009-0004-8354-9820 |
| Título / Grado académico | Magister |
| DATOS DEL JURADO | |
| Presidente | |
| Apellidos y nombres | Ramírez Aley Dora Margarita |
| Tipo de documento de identidad | DNI |
| Número de documento de identidad | 40805226 |
| URL de ORCID | https://orcid.org/0000-0001-7147-7429 |
| Título / Grado académico | Magister |
| Secretario | |
| Apellidos y nombres | Vasquez Saldaña Carlos Alberto |
| Tipo de documento de identidad | DNI |
| Número de documento de identidad | 26663517 |
| URL de ORCID | https://orcid.org/0009-0004-8354-8920 |
| Título / Grado académico | Magister |
| Vocal | |
| Apellidos y nombres | Palacios Dulce Nelson Jhonni |
| Tipo de documento de identidad | DNI |
| Número de documento de identidad | 32968222 |
| URL de ORCID | https://orcid.org/0000-0003-1612-8917 |
| Título / Grado académico | Doctor |
| DATOS DE LA INVESTIGACIÓN | |
| Campo de la investigación y el desarrollo OCDE | Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01 |

| | |
|--|--|
| Consultar el listado en el enlace: | |
| Idioma (Normal ISO 639-3) | SPA - español |
| Tipo de trabajo de investigación | Trabajo de Investigación |
| País de publicación | PE - Perú |
| Grado académico o título profesional | Grado Académico |
| Nombre del grado o título profesional | Bachiller en Educación |
| Ubicación geográfica de la investigación | País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Nuevo Chimbote Lugar: Zona de Equipamiento Metropolitana Mz. C Lte. 01 |
| Nombre del programa de estudios | Educación Física |
| Código del programa. | 151046 |
| Año o rango de años en que se realizó la investigación | Diciembre 2025 – febrero 2026 |

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Carlos Alberto Vásquez Saldaña, formador de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, asesor del Trabajo de Investigación, titulado: **“El juego recreativo en la convivencia escolar”**, presentado por los autores: Erick Jesús Marcos Herrera y Eduardo Julio Araujo Portocarrero, para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación del Programa de Profesionalización Docente en Educación Física.

CERTIFICO que:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 9%, nivel PERMITIDO; así lo consigna el reporte emitido por el software de similitud Turnitin el 12/01/2026, con veinte (20) folios, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

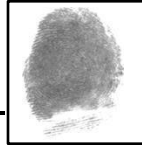
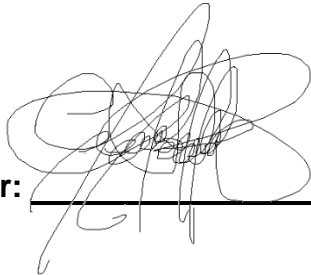
Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, ..12 deenero. de 2026

Firma del Asesor: _____

DNI: 06792167

Nombres y apellidos del asesor: Carlos Alberto Vásquez Saldaña



ANEXO 04



9% Similitud general

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

Fuentes principales

- 8% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA**

El juego recreativo en la convivencia escolar

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL PARA
OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN FÍSICA**

AUTORES:
Marcos Herrera Erick Jesús (Orcid 0009-0007-6172-1695)
Araujo Portocarrero Eduardo Julio (0009-0006-3543-7423)

ASESOR:
Mg. Carlos Alberto Vásquez Saldaña (Orcid: 0009-0004-8354-9820)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Teoría y métodos educativos

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Métodos pedagógicos

Nuevo Chimbote – Perú
2025

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD


Nosotros Erick Jesús Marcos Herrera, Eduardo Julio Araujo Portocarrero; bachilleres del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el Informe del Trabajo de Investigación Documental, titulado: “El juego recreativo en la convivencia escolar”; para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación, del programa de estudios de Educación Física.


Por tanto, declaramos su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de nuestra autoría.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación no ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 21 de diciembre de 2025


Erick Jesús Marcos Herrera
Bachiller en educación física
DNI: 70448155


Eduardo Julio Araujo Portocarrero
Bachiller en educación física
DNI: 18108214

DEDICATORIA

A mis hijos les dedico este esfuerzo como prueba de que la disciplina y la perseverancia rinden frutos. A mi esposa, que estuvo a mi lado alentándome a continuar.

Los autores

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios, sin él nada sería posible, así mismo expresamos nuestro más sincero agradecimiento a todos aquellos que contribuyeron a la realización de este trabajo monográfico. En particular, agradecemos a nuestro profesor asesor por su orientación, retroalimentación constante y dedicación en la revisión de este documento. Asimismo, reconocemos el apoyo de nuestras familias y amigos, quienes nos brindaron el tiempo y el espacio necesario para concentrarnos en esta investigación.

Los autores

ÍNDICE

| | |
|--|------|
| Carátula | i |
| Metadatos complementarios | ii |
| Certificado de similitud..... | iv |
| Declaración jurada de autenticidad | v |
| Dedicatoria | vi |
| Agradecimiento..... | vii |
| Índice..... | viii |
| Índice de tablas y figuras | ix |
| Resumen..... | x |
| 1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN | |
| 1.1. Delimitación y descripción del tema de investigación..... | 11 |
| 1.2. Objetivos de la investigación documental | 11 |
| 1.2.1. Objetivo general | 11 |
| 1.2.2. Objetivos específicos..... | 11 |
| 2. ARQUEO BIBLIOGRÁFICO | 12 |
| 3. MARCO TEÓRICO..... | 15 |
| 4. METODOLOGÍA..... | 24 |
| 4.1. Tipo de investigación | 24 |
| 4.2. Método de investigación | 24 |
| 4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 24 |
| 5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN | 25 |
| 6. CONCLUSIONES | 26 |
| 7. REFERENCIAS | 27 |

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

| | |
|--|----|
| Tabla N° 1 Arqueo Bibliográfico | 12 |
| Tabla N° 2 Relación de artículos consultados | 12 |
| Tabla N° 3 Listado de revistas científicas y cantidad de artículos | 31 |

RESUMEN

El presente trabajo monográfico tiene como propósito analizar las definiciones de juegos recreativos, sus aspectos más importantes además la influencia del juego recreativo en el fortalecimiento de la convivencia escolar de los estudiantes de educación básica. Se parte de la premisa de que el juego, además de ser una actividad lúdica, cumple una función de desarrollo de diversas dimensiones en los estudiantes que parte desde la física psicológica hasta la psicobiológica.

Desde un enfoque teórico-descriptivo, el estudio revisará aportes pedagógicos y psicológicos que sustentan el valor educativo del juego recreativo, considerando su capacidad para favorecer las destrezas física y la comunicación, la integración grupal y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños. Asimismo, se analizan distintas modalidades de juego—tradicional, cooperativo, motor y simbólico—que pueden ser incorporadas en las estrategias docentes para mejorar el clima escolar y reducir los conflictos interpersonales.

Los resultados esperados apuntan a destacar el juego recreativo como una herramienta esencial para desarrollar las capacidades físicas desde diferentes dimensiones reafirmando su importancia en la formación integral de los estudiantes.

Palabras clave: (juego recreativo, convivencia escolar, capacidades físicas , inteligencia emocional, educación física)

1. Definición del problema y objetivos de investigación

1.1. Delimitación y descripción del tema de investigación

El presente estudio se enmarca en el ámbito de la educación básica y tiene como eje central el juego recreativo como recurso pedagógico que contribuye al fortalecimiento de la convivencia escolar. El tema se delimita al análisis del uso de actividades lúdicas y recreativas dentro del área de Educación Física asociada con las relaciones interpersonales de estudiantes y de manera conjunta con la resolución pacífica de conflictos y el desarrollo de habilidades sociales.

Debido a que el juego recreativo se concibe como una forma de interacción dinámica, libre y participativa que favorece la comunicación, la empatía y la cooperación entre la comunidad educativa. Mediante la práctica orientada, los estudiantes pueden aprender a respetar normas, valorar la diversidad y asumir responsabilidades compartidas, factores que inciden directamente en una convivencia armónica en el entorno escolar.

La investigación se desarrollará en centros educativos de educación básica regular, considerando a estudiantes de primaria como población principal, dado que en esta etapa el aprendizaje socioemocional y la práctica del juego adquieren un valor formativo significativo. Asimismo, se centrará en las actividades recreativas que se implementan dentro y fuera del aula, en espacios como el patio o las sesiones de Educación Física, donde lo lúdico se transforma en un medio pedagógico que promueve la interacción positiva

1.2 Objetivos de la investigación documental

1.2.1. Objetivo general

Analizar la importancia de los juegos recreativos en estudiantes de educación física y como podría mejorar la convivencia escolar.

1.2.2. Objetivos específicos

- Explicar las principales teorías de los juegos recreativos
- Identificar qué aspectos componen los juegos recreativos
- Identificar las estrategias lúdicas y tipos de juegos cooperativos que promueven actitudes de respeto, tolerancia y trabajo en equipo según el Currículo Nacional.
- Proponer recomendaciones para la implementación de juegos recreativos

2. ARQUEO BIBLIOGRÁFICO

| N° | Autor (es) | año | Título del libro | Idioma | Base de datos | Nombre de la editorial | Conclusión | enlace |
|----|------------------------------|------|---|---------|-----------------------------|--------------------------|---|---|
| 1 | Johan Huizinga | 1938 | Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture | Inglés | WorldCat Archive.org | Roy Publishers | Obra fundamental que posiciona el juego como elemento anterior a la cultura, con características esenciales (libertad, distanciamiento, delimitación, orden normativo, desinterés material) que justifican el juego recreativo escolar como espacio seguro para la práctica de normas de convivencia. | https://www.worldcat.org/title/Homo-ludens-a-study-of-the-play-element-in-culture |
| 2 | Jean Piaget | 1962 | Play, Dreams and Imitation in Childhood | Inglés | Routledge, Taylor & Francis | W.W. Norton & Company | Establece que el juego es mecanismo de desarrollo de primer orden e identifica tipología (ejercicio, simbólico, de reglas). El juego de reglas cooperativo es contexto óptimo para niños de quinto grado porque están consolidando autonomía moral. | https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315009698 |
| 3 | Jean Piaget; Bärbel Inhelder | 1984 | Psicología del Niño | Español | Ediciones Morata | Ediciones Morata | Síntesis del desarrollo psicológico infantil que contextualiza el papel del juego en cada estadio, enfatizando cómo el juego de reglas permite la consolidación de habilidades sociocognitivas. | https://books.google.com/books/about/Psicolog%C3%ADa_del_ni%C3%B1o |
| 4 | Lev S. Vygotsky | 1978 | The Development of Higher Psychological Processes | Inglés | Harvard University Press | Harvard University Press | Teoría sociocultural donde el aprendizaje es mediado socialmente. Introduce la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y el andamiaje. Revolucionario para justificar cómo los juegos con andamiaje permiten que los estudiantes con déficit inicial aprendan en la práctica. | https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576292 |
| 5 | Lev S. Vygotsky | 1987 | Thinking and Speech (Collected Works, Vol. 1) | Inglés | Plenum Press Archive | Plenum Press | Profundiza en los mecanismos de internalización de significados culturales. Relevante para comprender cómo las normas de convivencia se internalizan a través de la interacción social en juegos cooperativos. | https://archive.org/details/collect-works-of-leo-vygotks/worksofle01vygo |

| | | | | | | | | |
|----|--|------|---|---------|-------------------------------|---|---|---|
| 6 | Barbara Rogoff | 1993 | Aprendices del Pensamiento: El Desarrollo Cognitivo en el Contexto Social | Español | Semantic Scholar, Archive.org | Paidós | Perspectiva antropológica que enfatiza cognición como distribuida. Introduce participación guiada. Fundamental para diseñar juegos cooperativos que permitan múltiples niveles de participación donde todos contribuyen significativamente. | https://www.semanticscholar.org/paper/Aprendices-del-pensamiento |
| 7 | Daniel Goleman | 1995 | Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ | Inglés | Google Books | Bantam Books | Obra seminal que define Inteligencia Emocional (IE) con cinco componentes. Revolucionario porque demuestra que IE es entrenable y predice éxito más que CI. Fundamental para justificación de juego cooperativo. | https://books.google.com/books/about/Emotional_Intelligence.html?id=XP5GAAAAMAAJ |
| 8 | Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) Richard P. Weissberg ; Mark J. Elias; Jacqueline S. Eccles; Angela D. Seroczynski | 1997 | Promoting Social and Emotional Learning: Guidelines for Educators | Inglés | ASCD, CASEL.org, ERIC | Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD) | Documento fundacional que sistematiza SEL como componente curricular central. Revolucionario porque reposiciona educación emocional de complemento opcional a componente esencial. Alineado con MINEDU. | https://earlylearningfocus.org/wp-content/uploads/2019/12/promoting-social-and-emotional-learning-1.pdf |
| 9 | Michael Cole; James V. Wertsch | 2003 | Implementation Science and Its Application to Universal School-Based Social-Emotional Learning Programs | Inglés | Google Scholar, Research Gate | Evaluating social-emotional and academic programs in elementary schools: Methods and findings | Aborda cómo implementar programas de SEL en escuelas primarias. Ofrece métodos de evaluación. Crítico para traducir teoría a práctica escolar real con fidelidad de implementación. | https://scholar.google.com/scholar?q=Weissberg+Implementation+Science+SEL |
| 10 | Michael Cole; James V. Wertsch | 2006 | Beyond the Individual-Social Antinomy in Discussions of Piaget and Vygotsky | Inglés | Human Development, Springer | Human Development, 49(2), pp. 85-97 | Articula síntesis entre Piaget (individual) y Vygotsky (social). Juego cooperativo integra ambas: desarrollo individual en contexto social mediado. | https://doi.org/10.1159/000091859 |
| 11 | John Dewey | 1938 | Experience and Education | Inglés | Macmillan, Archive.org | Macmillan Company | Obra clásica que impulsa educación progresista basada en experiencia del estudiante. Aunque anterior a Piaget/Vygotsky, fue precursora. Juego cooperativo operacionaliza principios deweyanos. | https://archive.org/details/experienceeducat029072 |

| | | | | | | | | |
|----|---|------|--|---------|---|---|--|---|
| 12 | Ministerio de Educación Perú (MINEDU) | 2016 | Currículo Nacional de la Educación Básica | Español | MINEDU. gob.pe | Ministerio de Educación | Documento normativo que establece estándares educativos peruanos. Define competencias en EF incluyendo "interactúa a través de habilidades sociomotrices." Marco legal para cualquier intervención pedagógica en escuelas peruanas. | https://www.minedu.gob.pe/curriculo/ |
| 13 | UNESCO | 2023 | Social and Emotional Learning: An Essential Foundation for Lifelong Learning and Sustainable Development | Inglés | UNESCO.org, Google Scholar | UNESCO Publishing | Reporte contemporáneo que reposiciona SEL como componente central de educación de calidad. Conecta SEL con objetivos de desarrollo sostenible. Proporciona respaldo internacional para implementación de SEL. | https://www.unesco.org/en/articles/lo-que-hay-saber-sobre-aprendizaje-socioemocional |
| 14 | Roger Caillois | 1961 | Man, Play and Games | Inglés | Google Books, Void Network | Free Press | El juego se define como actividad libre, separada, incierta, reglada y no productiva; sus categorías (agon, alea, mimicry, ilinx) permiten analizar funciones educativas y sociales del juego. | https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf |
| 15 | Varios autores (proyecto OEI) | 2011 | Recreos divertidos: Jugar para la convivencia escolar. Deporte, juegos y valores | Español | Organización de Estados Iberoamericanos | OEI | El juego recreativo y el deporte escolar, organizados pedagógicamente en los recreos, son herramientas eficaces para la formación en valores y la mejora de la convivencia escolar. | https://oei.int/wp-content/uploads/2011/03/publicacion-recreos-divertidos.pdf |
| 16 | Sonia Sánchez | 2019 | <i>El potencial del aprendizaje basado en el juego</i> | Español | Portal NeurekaL AB | ABJ | Presenta el juego como herramienta central para situar al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, fortaleciendo la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales | https://neureka.es/lang/es/posts/5-libros-aprendizaje-basado-juego.html |
| 17 | Catherine Lewis y equipo Project Zero (Harvard) | 2024 | <i>Una pedagogía del juego</i> | Español | Project Zero – Harvard Graduate School of Education | Project Zero / Harvard Graduate School of Education | Propone un marco de "pedagogía del juego" que muestra cómo el juego, entendido como experiencia de curiosidad, exploración y alegría, puede ser intencionalmente diseñado y apoyado por el docente para promover aprendizajes profundos y transformar la cultura escolar | https://pz.harvard.edu/sites/default/files/2024-11/Pedagogy%20of%20Play%20Spanish%20Translation%20Final_Jan%202024.pdf |
| 18 | Varios autores | 2023 | <i>Recreación, lúdica y juego</i> | Español | Biblioteca Digital Magisterio | Editorial Magisterio | Obra de corte teórico que integra aportes de autores como Vygotsky, Maturana y otros para fundamentar la recreación y el juego como prácticas educativas que favorecen el desarrollo humano, la construcción de significados y la transformación de las relaciones sociales en contextos formativos. | https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/recreacion-ludica-y-juego |

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Definición

El juego recreativo enfocado en educación física es una actividad lúdica y espontánea diseñada principalmente para el entretenimiento y disfrute de los participantes, que desarrollan de manera integral sus capacidades motoras, físicas y habilidades de movimiento corporal. Las mismas que están respaldadas por las siguientes teorías:

La teoría de Huizinga sobre el Homo Ludens (1938) propone que el juego es anterior a la cultura humana y constituye su elemento fundacional. El juego se caracteriza por cinco dimensiones esenciales: es una actividad libre y voluntaria no coercitiva; existe en distanciamiento respecto a la vida ordinaria y seria; posee delimitación precisa en espacio y tiempo; crea su propio orden y reglas absolutas; y carece de interés material, siendo su realización su propia recompensa.

Huizinga desarrolla estas características de forma sistemática en su obra seminal. En una de las pasajes más reveladores de Homo Ludens, el autor sintetiza los elementos constitutivos del juego:

Ante todo, el juego constituye una acción voluntaria, ya que cuando es impuesto deja de serlo, convirtiéndose a lo sumo en una imitación realizada por obligación, como señala Huizinga (1949). Esta actividad no representa la existencia cotidiana o la vida en su sentido más auténtico, sino que consiste en trasladarse temporalmente a una esfera con una orientación intrínseca. Se distingue de la realidad ordinaria tanto por su ubicación como por su duración, siendo su tercera cualidad ese carácter autocontenido y delimitado, pues se desarrolla dentro de fronteras espaciales y temporales precisas. Dentro de ese ámbito reina un orden peculiar e incuestionable, ya que cada juego posee sus normativas específicas que establecen lo válido en ese microcosmos provisional, reglas que son imperativas e indisputables, por lo tanto, el juego genera y constituye, en esencia, orden (Huizinga, 1949).

Al respecto la teoría genética de Piaget(1972), sostuvo que el juego es mecanismo de desarrollo de primer orden, esencial para avance cognitivo, afectivo, social y moral infantil. Identificó tres tipologías: juego de ejercicio (0-2 años), juego simbólico (2-7 años) y juego de reglas (7+ años). A los 9-10 años, los estudiantes de quinto grado están en plena consolidación del juego de reglas, donde deben aceptar normas consensuadas y coordinarse con otros jugadores. Piaget enfatiza que el conflicto sociocognitivo—cuando perspectivas diferentes chocan durante el juego—obliga al niño a reestructurar su comprensión y desarrollar habilidades de negociación.

En su obra *El Juicio Moral en el Niño* (1932), Piaget desarrolla la teoría sobre cómo el juego cooperativo constituye el contexto natural para el desarrollo de la autonomía moral. Con particular énfasis en la transición de la heteronomía (moral impuesta por adultos) hacia la autonomía (moral basada en el respeto mutuo).

Según Piaget (pp. 35-40), la autonomía se construye progresivamente mediante acciones recíprocas de colaboración que no son impuestas, ya que la cooperación se fundamenta en el respeto recíproco entre pares, exigiendo para ello tanto la descentración como la coordinación entre individuos, de este modo, en el ámbito moral, el infante transita desde una moralidad de sumisión, definida por la heteronomía y generada por un respeto jerárquico y unilateral que es origen del sentido de la obligación, hacia nuevas relaciones éticas cimentadas en el respeto mutuo, las cuales conducen a un grado de autonomía, cuyo surgimiento gradual es propiciado por los avances en la cooperación infantil y por el desarrollo de la habilidad para la descentración cognitiva.

El juego cooperativo es el contexto natural para que estos estudiantes desarrollen autonomía moral: hacer lo correcto porque es correcto, no por miedo al castigo.

Bajo la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1978), el aprendizaje se concibe como un proceso que se genera en un contexto social, donde este dinamismo impulsa el desarrollo cognitivo. Su contribución fundamental es el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), entendida como la brecha existente entre lo que un aprendiz puede realizar de forma autónoma y lo que puede conseguir con la orientación o colaboración de alguien con mayor dominio, siendo este espacio intermedio justamente donde se produce la internalización efectiva y significativa del conocimiento.

En su obra fundamental *Mind in Society*, Vygotsky delimita este concepto esencial con exactitud, describiéndola como el intervalo que existe entre el nivel de desarrollo efectivo, el cual se establece a través de la capacidad para resolver problemas de manera autónoma, y el nivel de desarrollo posible, determinado por la habilidad para solucionar problemas cuando se cuenta con la orientación de un adulto o mediante el trabajo conjunto con otros individuos que poseen mayor conocimiento.

El andamiaje es el soporte temporal que un docente o compañero proporciona para permitir que el aprendiz resuelva problemas en su ZDP. Conforme el aprendiz desarrolla competencia, el andamiaje se desvanece. Para juegos cooperativos, esto significa que el docente proporciona andamiaje alto inicialmente (explica reglas, demuestra estrategias), luego lo reduce progresivamente, permitiendo que incluso estudiantes con déficit inicial en habilidades sociales participen y aprendan en la práctica del juego mismo.

La teoría de la inteligencia emocional desarrollada por Daniel Goleman (1995) la conceptualiza como la habilidad para identificar, comprender y gestionar tanto los sentimientos propios como los ajenos, siendo sus elementos constituyentes cinco: la conciencia de sí mismo para reconocer las emociones internas, el autocontrol para regular los impulsos, la motivación para persistir frente a las dificultades, la empatía para comprender los estados emocionales de los demás y la destreza social para manejar las relaciones interpersonales de forma efectiva.

Goleman, en su obra *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*, define la inteligencia emocional como la capacidad para reconocer, comprender y gestionar las emociones propias y ajenas, así como para automotivarse y manejar las relaciones. Esta competencia, que integra el autoconocimiento, la autorregulación, la motivación, la empatía y las habilidades sociales, resulta fundamental para el liderazgo efectivo. Un individuo puede poseer una excelente formación y una mente analítica, pero sin un alto grado de inteligencia emocional no logrará ser un líder excepcional, ya que esta constituye la condición indispensable para el ejercicio exitoso del liderazgo.

La IE es el mejor lugar para desarrollar estas habilidades ya que programas sistemáticos generan mejora de 14 puntos porcentuales en calificaciones y reducción de conductas agresivas. Para estudiantes de quinto grado, es momento crítico: a 9-10 años la IE está en desarrollo activo y el juego cooperativo proporciona contexto seguro para practicar autorregulación, empatía y habilidades sociales sin consecuencias catastróficas.

Teoría de aprendizaje socioemocional de Marco Casel(2020), el mismo que define el Aprendizaje Socioemocional como proceso integral de adquisición de competencias para gestionar emociones, desarrollar preocupación genuina por otros, establecer metas personales positivas y construir relaciones significativas. Identifica cinco competencias interconectadas: autoconocimiento, autogestión, conciencia social, habilidades de relación y toma de decisiones responsable.

El Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning - CASEL (2020, pp. 1-3) define el aprendizaje socioemocional como un proceso fundamental mediante el cual las personas adquieren y aplican las competencias necesarias para desarrollar una identidad positiva, gestionar emociones, demostrar empatía, mantener relaciones solidarias, tomar decisiones responsables y alcanzar metas personales y colectivas, promoviendo la equidad educativa a través de alianzas efectivas entre la escuela, la familia y la comunidad para crear entornos de aprendizaje colaborativos y rigurosos.

Por su parte la UNESCO enfatiza que SEL no es complemento opcional sino componente central de educación transformadora, crítica para salud mental, desempeño

académico y ciudadanía activa. El juego cooperativo es contexto privilegiado porque invoca simultáneamente todas cinco competencias de manera integrada.

3.2 Contexto Pedagógico desde la Perspectiva del MINEDU

Desde la perspectiva del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), los juegos no constituyen una actividad marginal o simplemente recreativa, sino un recurso pedagógico importante en educación básica regular (EBR). El currículo nacional reconoce que el juego es un medio esencial para articular simultáneamente el aprendizaje motriz, cognitivo, emocional y social. La educación física es reconocida como una necesidad, debido a que fomenta índices de salud apropiados en la comunidad y contribuye a contrarrestar el estilo de vida inactivo y el exceso de peso, a la vez que reduce la aparición de padecimientos de larga duración.

3.3. Dimensión del Desarrollo Motor y Coordinativo

El juego se considera un vehículo para la construcción de la corporeidad y el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes. A través de actividades lúdicas, los estudiantes fortalecen tanto la motricidad gruesa (correr, saltar, trepar) como la fina (manipulación de objetos, coordinación ojo-mano). Es así que, la educación física contemporánea promueve la adaptabilidad corporal mediante prácticas deliberadas y estructuradas en contextos lúdicos, donde el desarrollo motor se optimiza a través de la repetición consciente, la retroalimentación y los ajustes progresivos que el estudiante aplica para perfeccionar sus habilidades.

3.4. El impacto del juego en el desarrollo físico

Cuando vemos a un niño correr o saltar en el recreo, no solo se está divirtiendo; está sometiendo a su cuerpo a un entrenamiento integral que ninguna rutina de gimnasio podría replicar a esa edad. En la primaria, el cuerpo es extremadamente plástico, y el juego actúa como el estímulo perfecto para que los sistemas óseo y muscular se fortalezcan mientras el cerebro aprende a controlar cada movimiento.

a) La construcción del esquema corporal y la espacialidad

Uno de los avances más críticos es la capacidad de entender el propio cuerpo en relación con el entorno. A través de juegos de persecución o de (esquivar), el niño calibra sus sentidos. No es solo moverse, es saber cuánto espacio ocupa su cuerpo y qué tan rápido puede reaccionar.

Sobre esto, Castañer y Camerino (2011) explican una perspectiva fundamental:

"El juego es una necesidad biológica que permite al niño desarrollar su esquema corporal. A través del movimiento lúdico, el estudiante de primaria no solo fortalece

sus músculos, sino que organiza su sistema nervioso para responder a estímulos externos. El juego motor es la base que construye la inteligencia espacial y la coordinación fina y gruesa, permitiendo que el niño domine su entorno físico de manera eficiente" (p. 45).

b) La agilidad y la sincronización neuromuscular

A diferencia del ejercicio repetitivo, el juego es impredecible. Esto obliga al sistema nervioso a enviar señales rápidas y precisas a los músculos. Un niño que juega "quemados" o salta la cuerda está trabajando la coordinación óculo-manual y la agilidad de una forma que será la base para cualquier deporte o actividad física en la vida adulta.

El autor Jean Le Boulch (1995), referente en psicomotricidad, lo detalla de la siguiente manera:

"La actividad lúdica en la escuela primaria actúa como un agente dinamizador de la motricidad. Los juegos colectivos, en particular, exigen un alto grado de coordinación óculo-manual y óculo-pédica, lo que se traduce en un incremento de la agilidad. Al jugar, el niño automatiza gestos técnicos que más tarde se convertirán en habilidades deportivas, pero lo hace desde la espontaneidad, evitando la fatiga psicológica y promoviendo una mejora en la respuesta cinestésica" (p. 112).

c) Fortalecimiento orgánico y prevención de enfermedades

Más allá de la habilidad, hay un beneficio biológico profundo. El juego activo es la medicina natural contra el sedentarismo. Al jugar, el corazón late más rápido, los pulmones se expanden y los huesos se densifican gracias al impacto controlado de los saltos y las carreras. Es, literalmente, la base de su salud futura.

Al respecto, Gómez et al. (2018) señalan lo siguiente:

"Desde una perspectiva fisiológica, el juego motor es el ejercicio físico más completo para el escolar. Durante la práctica lúdica, se activan procesos metabólicos que favorecen el crecimiento óseo y el fortalecimiento de las articulaciones. No se trata simplemente de gastar energía, sino de un entrenamiento funcional invisible donde la resistencia cardiovascular se desarrolla de forma natural, reduciendo significativamente los riesgos de obesidad infantil y trastornos metabólicos a temprana edad" (p. 89).

3.5. Potenciación del Pensamiento Crítico y Cognitivo

La neurociencia, explica que el juego excita la corteza cerebral relacionada con la planificación, ejecución del movimiento y adquisición del lenguaje. Los juegos demandan

que los estudiantes resuelvan problemas de forma creativa, enfrenten desafíos que requieran pensamiento estratégico y tomen decisiones de manera rápida. En tal sentido, cuando los niños participan, se enfrentan constantemente a retos que les obligan a pensar de forma crítica, experimentar con soluciones y adaptarse a circunstancias cambiantes. Esta estimulación refuerza habilidades académicas fundamentales como la concentración, memoria y retención de información, traduciéndose directamente en mejor rendimiento académico, ya que se activa el flujo sanguíneo hacia el cerebro y mejora la capacidad de mantenerse enfocado y alerta en tareas escolares.

3.6. Desarrollo Socio-emocional y Competencias para la Convivencia

Los juegos cooperativos y de interacción socio motriz son particularmente efectivos para desarrollar competencias sociales que las y los estudiantes necesitan para una convivencia armónica. En contextos lúdicos, los estudiantes logran trabajo colaborativo al respetar reglas establecidas, al resolver conflictos psicosociales y al practicar valores como la empatía y el compañerismo.

La interacción social a través del movimiento, denominada "socio motricidad", mejora la comprensión del mundo que los rodea y desarrollen conductas prosociales. Además, la actividad lúdica funciona como un simulador que desarrolla la empatía, las conductas prosociales y la gestión emocional, mejorando la resolución de conflictos y la preparación para retos complejos. Proporciona un entorno seguro para expresar y regular emociones, fortaleciendo la autoconfianza y la resiliencia. Neurobiológicamente, actúa como un reforzador intrínseco al activar los circuitos cerebrales de recompensa, generando una experiencia placentera y altamente motivadora.

3.7. Alineación con la Política Educativa Nacional (MINEDU)

El MINEDU ha definido como un objetivo prioritario la consolidación de la enseñanza de la educación física en la EBR, fundamentando esta decisión en el reconocimiento de que las prácticas lúdicas constituyen un medio esencial para fomentar las tres competencias centrales: ejercer autonomía mediante la motricidad, adoptar conscientemente hábitos de vida saludables y gestionar las interacciones a través de las habilidades sociomotrices.

En su condición de estrategias didácticas basadas en la recreación, los juegos se configuran como instrumentos pedagógicos esenciales para alcanzar dichas competencias. De esta manera, la disciplina física escolar posibilita que los educandos cultiven habilidades fundamentales en los ámbitos motor, cognitivo y socioafectivo para su desenvolvimiento cotidiano, estimulando además su capacidad de acción autónoma, su

inventiva y su naturalidad, mientras internalizan saberes que posteriormente podrán proyectar en la mejora de su desarrollo personal y la cohesión social.

3.8. Incidencia en la Salud Integral

La práctica regular de juegos previene enfermedades no transmisibles, fortalece el sistema inmunológico y promueve hábitos saludables de vida activa desde edades tempranas. El aprendizaje basado en el juego ofrece una mezcla equilibrada de juego estructurado y libre, que permite a los niños adquirir confianza en sí mismos, ser curiosos y aprender durante toda la vida, desarrollando la resiliencia para afrontar los desafíos. El ejercicio regular contribuye significativamente a aumentar la confianza y la autoestima de los estudiantes, ya que permite a los individuos sentirse más fuertes, saludables y capaces de alcanzar metas; los logros en la actividad física suelen generar un sentido de satisfacción y autoestima que perdura a lo largo de la vida. Estos hábitos, consolidados durante la escolaridad a través del juego, tienden a perdurar en la edad adulta, mejorando significativamente la calidad de vida a largo plazo.

3.9. El juego recreativo como herramienta pedagógica

El juego en la etapa escolar trasciende la mera descarga de energía para constituirse como un proceso cultural y cognitivo fundamental donde el niño interioriza la realidad. Según Huizinga (1972), el juego es una actividad libre que, aunque se desarrolla bajo reglas obligatorias, genera un orden propio que permite al estudiante de primaria experimentar el mundo de forma segura. En este sentido, Piaget (1980) sostiene que, para los niños de quinto grado, el juego de reglas es una herramienta clave para la transición hacia el pensamiento socializado, permitiendo que el componente motivacional del juego facilite el aprendizaje de conceptos éticos y morales sin la presión del castigo.

3.10. El juego, perspectivas a nivel internacional

La OMS ha establecido un claro posicionamiento respecto a la actividad física y los juegos recreativos como instrumentos para la salud integral, bajo las directrices de la OMS, los menores de 5 a 17 años, deben realizar como mínimo 60 minutos al día de actividad física, esta recomendación va más allá del bienestar físico: la OMS enfatiza que la actividad física mejora significativamente el bienestar mental, previene el deterioro cognitivo, además reduce los síntomas de depresión y ansiedad, desde la perspectiva de la OPS/OMS, los niños y niñas "tienen derecho a jugar", reconociendo que la actividad física derivada del juego no solo proporciona diversión y entretenimiento, sino que fomenta el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas esenciales para una convivencia sana.

Destacando que existe un amplio acuerdo dentro de la comunidad científica, la OMS subraya el efecto positivo de la actividad física sistemática, la cual contribuye al

fortalecimiento de los sistemas cardiovascular y metabólico, promueve la densidad ósea, optimiza las funciones cognitivas, beneficia el equilibrio psicológico y, al mismo tiempo, mitiga la presencia de diversos factores de riesgo en la salud de las poblaciones en etapa infantil y juvenil.

Por su parte, la UNICEF menciona que es un derecho de la infancia, no como un privilegio o actividad marginal. Desde el enfoque de derechos humanos, la organización reconoce que "jugar no es solo diversión: es un derecho que acompaña a cada niña, niño y adolescente", permitiéndoles explorar, imaginar, comprender y aprender del mundo que los rodea. En términos de desarrollo socioemocional, UNICEF enfatiza que realizar actividades al aire libre incrementa significativamente la creatividad, capacidad de exploración y conocimiento del entorno. Particularmente relevante para la convivencia escolar, UNICEF resalta que los juegos en espacios escolares mejoran la capacidad para compartir y negociar, generan mejores interacciones sociales, incrementan el sentido de pertenencia a la comunidad y mejoran el clima escolar.

La UNESCO reconoce el deporte y las actividades lúdicas como instrumentos fundamentales para fomentar la inclusión social, la equidad de género y el empoderamiento juvenil, cuyos beneficios se extienden más allá de los ámbitos convencionales de práctica. El organismo rector de las Naciones Unidas en este campo subraya que los valores inherentes a estas prácticas, tales como la fair play, el trabajo en equipo, la solidaridad y el respeto, poseen una relevancia social indiscutible, contribuyendo así a la formación de una ética de convivencia y paz duradera.

En su enfoque regional para América Latina y el Caribe, UNESCO ha desarrollado el programa "Juégate los Juegos", que explícitamente busca "promover el deporte como herramienta de diálogo, participación, inclusión y convivencia". El programa integra tres enfoques transversales: visión de derechos humanos, perspectiva territorial y equidad de género, propiciando la participación equitativa de todos los grupos sociales y garantizando el reconocimiento de derechos diferencial. También se afirma que es importante conocer que el deporte no debe ser considerado como un lujo, sino como una inversión para el futuro, sobre todo en contextos de vulnerabilidad, dado que permite abordar problemas de salud mental y evita la desigualdad.

Finalmente, la UNESCO ha documentado en su publicación "Convivencia Democrática, Inclusión y Cultura de Paz" que la educación debe propiciar un ambiente escolar que promueva la participación, el diálogo reflexivo y la construcción colectiva de valores, elementos que se fortalecen significativamente a través de prácticas lúdicas estructuradas en contextos de convivencia compartida.

3.11. La competencia socio motriz en el currículo nacional

Dentro del marco educativo peruano, se define el movimiento como un acto social y no solo biológico. El MINEDU (2016) establece que esta competencia busca que los estudiantes se relacionen de manera asertiva, demostrando respeto por la diversidad y trabajando de forma coordinada para resolver desafíos físicos. Esta visión se apoya en el enfoque de la corporeidad, donde el cuerpo se entiende como una entidad que comunica y siente, permitiendo que el diálogo y la estrategia colectiva se conviertan en los pilares de la clase de Educación Física.

3.12. Juegos cooperativos vs. juegos competitivos

La distinción entre la cooperación y la competencia es crítica para el desarrollo del clima escolar; mientras la competencia busca el éxito individual mediante la exclusión del "otro", el juego cooperativo se basa en el éxito compartido. Omeñaca y Ruiz (2019) destacan que en los juegos cooperativos desaparece la presión por el resultado final, permitiendo que los estudiantes de quinto grado se enfoquen en la ayuda mutua y la inclusión. Este enfoque es respaldado por Velázquez Callado (2010), quien afirma que sustituir la rivalidad por la solidaridad reduce significativamente los niveles de ansiedad y frustración en el patio escolar.

3.13. La convivencia escolar y la resolución de conflictos

La convivencia escolar se construye a través de la gestión positiva de las diferencias, y el juego recreativo funciona como un simulador de la vida social. Investigaciones recientes de Quintana et al. (2025) demuestran que la práctica lúdica dirigida permite a los estudiantes ensayar estrategias de resolución pacífica de conflictos, fortaleciendo la autorregulación emocional. Al enfrentar desafíos lúdicos, el niño aprende a reconocer y respetar la perspectiva del compañero, lo que, según Dzib y Fernández (2024), deriva en una mejora sustancial de la empatía y la tolerancia dentro y fuera del aula.

3.14. La problemática de no desarrollar los juegos recreativos

Los juegos recreativos son considerados como una herramienta en pedagogía de gran valor que fortalece la convivencia escolar y el desarrollo de los estudiantes. Cuando estos recursos no se aplican dentro del aula, especialmente en quinto grado de primaria, se pierde la posibilidad de cultivar relaciones respetuosas, solidarias y empáticas, pilares del enfoque de convivencia democrática.

En este sentido, el Currículo Nacional de la Educación Básica (MINEDU, 2016) sostiene:

“El juego promueve aprendizajes significativos porque parte de los intereses del estudiante, desarrolla su creatividad, favorece la comunicación y el trabajo cooperativo. A través del juego, los niños y niñas aprenden a respetar reglas, a reconocer sus emociones y las de los demás, fortaleciendo así las competencias para la vida en comunidad.”

Si en la práctica educativa se omite este componente, la dinámica del aula puede tornarse menos participativa y más competitiva. Los estudiantes podrían mostrar dificultades para resolver conflictos de forma pacífica o para expresar sus opiniones sin temor al juicio de sus compañeros. De esta forma, se erosiona la estructura social del colectivo y se afecta negativamente el desarrollo de la competencia para convivir y participar de manera democrática en la búsqueda del beneficio colectivo, la cual es definida por el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) como fundamental para la formación de ciudadanos que actúen con sentido de justicia, respeto y colaboración mutua.

Asimismo, el MINEDU (2019), en sus orientaciones sobre convivencia escolar, enfatiza:

“El ambiente escolar debe ser un espacio donde los estudiantes aprendan a convivir de manera respetuosa y solidaria, lo cual se logra fortaleciendo las habilidades socioemocionales y creando oportunidades para la interacción positiva. El juego representa una vía privilegiada para este aprendizaje, pues combina placer, creatividad y responsabilidad compartida.”

3.15. El rol del docente como mediador lúdico

El docente de Educación Física ha evolucionado de ser un instructor técnico a ser un facilitador del bienestar socioemocional. De acuerdo con las Orientaciones Pedagógicas del MINEDU (2024), el maestro debe diseñar situaciones de aprendizaje que promuevan la reflexión crítica sobre las acciones realizadas durante el juego. Este rol implica una observación constante para intervenir oportunamente en los conflictos, fomentando que los propios estudiantes encuentren soluciones democráticas, transformando así cada sesión de clase en un espacio de formación ciudadana activa.

4. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación

Cuenta con un enfoque cualitativo de tipo documental. Este diseño permite el estudio de un fenómeno, a través de la revisión crítica y el análisis de diversas fuentes bibliográficas, tales como normas del MINEDU, tesis de grado, artículos científicos y libros especializados (Quintana Otero et al., 2025), no se busca la medición estadística, sino la comprensión teórica de cómo el juego influye en el comportamiento social del estudiante.

4.2. Método de investigación

Se emplearon dos métodos principales:

Método analítico-sintético: permitió separar la información en conceptos clave y luego integrarlos en conclusiones claras.

Método de revisión bibliográfica: facilitó la selección, análisis y comparación de fuentes confiables y pertinentes.

4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validación y confiabilidad.

Técnicas

- Revisión bibliográfica. De acuerdo con Dzib-Aguilar y Fernández-May (2024), este método es esencial en el ámbito pedagógico ya que "ofrece la posibilidad de sistematizar experiencias previas y teorías consolidadas para fundamentar nuevas estrategias que mejoren la inteligencia emocional en el aula"
- Análisis de contenido la cual permite procesar de manera objetiva y sistemática el corpus documental seleccionado. Como señala Alfaro Malca (2022).

b) Instrumentos

- Fichas de resumen.
- Fichas bibliográficas.
- Matrices comparativas.

c) Validación

- Selección de fuentes actuales y de calidad científica.
- Priorización de documentos institucionales y organismos oficiales.
- Contraste entre diversos autores.

d) Confiabilidad

- Triangulación documental.
- Registro ordenado y preciso de información.
- Revisión comparada de conceptos para evitar sesgos.

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

El análisis de la información recolectada permite determinar que el juego recreativo, lejos de ser una actividad puramente lúdica, constituye un dispositivo pedagógico de alta eficacia para la gestión de la convivencia. Al descomponer las fuentes obtenidas, se observa una convergencia teórica que señala que la crisis de interacción en los estudiantes de quinto grado suele derivar de una cultura competitiva mal canalizada. Según Quintana Otero et al. (2025), el análisis de las dimensiones sociomotrices revela que el conflicto surge cuando el objetivo individual prevalece sobre el colectivo, generando barreras comunicativas que el docente debe desarticular mediante el juego. Esta perspectiva analítica confirma que la agresividad no es inherente al niño, sino que es una respuesta a estructuras de juego excluyentes que pueden ser transformadas desde la planificación docente.

Al interpretar estos datos bajo la óptica del Currículo Nacional, se evidencia que la competencia de interacción asertiva requiere de un entorno donde el error sea visto como aprendizaje y no como fracaso. El Ministerio de Educación (2016) propone que el estudiante debe aprender a establecer relaciones empáticas y respetuosas en la práctica de actividades físicas. La interpretación sintética de este postulado indica que el juego cooperativo actúa como un laboratorio social; en él, el niño no solo mueve su cuerpo, sino que negocia reglas, cede espacios y desarrolla la tolerancia. Por lo tanto, la interpretación de la norma nacional sugiere que la Educación Física es el espacio idóneo para que el estudiante de quinto grado transite del egocentrismo hacia la colaboración consciente.

Finalmente, la integración de la inteligencia emocional en este proceso resulta determinante para la síntesis de una nueva convivencia escolar. Como interpretan Dzib-Aguilar y Fernández-May (2024), cuando el juego recreativo se aplica con una intención mediadora, se produce una mejora sustancial en la autorregulación emocional, ya que el estudiante aprende a canalizar la frustración de la derrota hacia una respuesta socialmente aceptable. En conclusión, el análisis documental demuestra que la mejora del clima escolar depende directamente de la sustitución de la rivalidad por la solidaridad. Esta interpretación final sostiene que, al fomentar el éxito compartido, el juego recreativo deja de ser un fin en

sí mismo para convertirse en el medio fundamental para la formación de ciudadanos democráticos y empáticos.

5. CONCLUSIONES

Se concluye que los juegos recreativos constituyen una herramienta pedagógica esencial y de alto impacto en la formación integral de los estudiantes, al propiciar un aprendizaje vivencial donde se conjugan el movimiento, la emoción y la interacción social. Desde la perspectiva de Piaget (1980) y Huizinga (1972), el juego recreativo no es solo una vía para la descarga física, sino un espacio simbólico y formativo donde los niños aprenden a respetar reglas, cooperar y construir valores fundamentales para la convivencia democrática.

El análisis del marco normativo peruano confirma que la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” se vincula estrechamente con los juegos recreativos, ya que estos ofrecen un espacio de exploración y expresión corporal donde el estudiante toma decisiones, asume retos y regula su propia acción motriz. A través del juego, el niño desarrolla su autonomía al planificar estrategias, adaptarse a las reglas, resolver conflictos y vivenciar emociones que fortalecen su autoconfianza y autorregulación. De este modo, los juegos recreativos se convierten en un medio privilegiado para promover una motricidad consciente, libre y responsable, pilares fundamentales de la autonomía personal y social.

La evidencia recopilada demuestra que la implementación sistemática de juegos cooperativos dentro de las sesiones de Educación Física, en lugar de modelos únicamente competitivos, representa una estrategia eficaz para desarrollar las habilidades motoras de los estudiantes. Como plantean Omeñaca y Ruiz (2019) y confirman Quintana Otero et al. (2025), al priorizar el logro compartido sobre la victoria individual, los juegos recreativos fomentan un clima escolar más humano, inclusivo y afectivo, donde el respeto mutuo se vivencia en cada dinámica grupal.

Finalmente, se establece que el éxito del juego recreativo como recurso pedagógico depende directamente del rol del docente como orientador socioemocional. La revisión documental evidencia que la mediación reflexiva del maestro permite que los estudiantes no solo desarrollen sus habilidades motrices, sino que también interioricen actitudes de cooperación, empatía y respeto. Siguiendo las orientaciones del Ministerio de Educación (2024), el docente debe saber transformar cada situación surgida durante el juego en una ocasión pedagógica para fortalecer la convivencia, consolidar valores democráticos y promover un aprendizaje activo y significativo.

6. REFERENCIAS

- Alfaro Malca, M. S. (2022). *Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de primaria de una institución educativa, Lima 2022* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/97452>
- Alvarado Vera, L. E. (2024). *Juegos tradicionales y su influencia en la convivencia escolar de los estudiantes de primaria en una institución pública de Guayaquil* [Tesis de Grado, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/22341>
- Areandina. (2024, 26 de agosto). *¿Cuál es la importancia del deporte en la educación?* <https://www.areandina.edu.co/blogs/cual-es-la-importancia-del-deporte-en-la-educacion>
- Brackett, M. A., Rivers, S. E., & Salovey, P. (2021). Emotional intelligence: Implications for personal, social, family, and workplace effectiveness. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(1), 88-103. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2010.00334.x>
- CASEL (Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning). (2020). *CASEL's SEL Framework: 2020 Update*. <https://casel.org/casel-sel-framework-11-2020/>
- CASEL (Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning). (2023). *What Is the CASEL Framework?* <https://casel.org/fundamentals-of-sel/what-is-the-casel-framework/>
- Casvi Tres Cantos. (2025, 30 de junio). *Los beneficios del aprendizaje a través del juego*. <https://casvitrescantos.com/los-beneficios-del-aprendizaje-a-traves-del-juego/>
- Chacón-Cuberos, O., Díaz-Suárez, A., Rodrigo-Holgado, S., & Carballo-García, J. J. (2023). Emotional intelligence in physical education in primary school: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14, 1-15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1657165>
- Colegio Narval. (2025, 9 de diciembre). *La importancia de la educación física para el desarrollo integral*. <https://colegionarval.org/importancia-educacion-fisica-desarrollo-integral/>
- Cusi, W., (2022). *Acción tutorial y las habilidades sociales en los estudiantes en una institución superior pedagógica pública de Tacna, 2022* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/97452>

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). La teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social, y el bienestar. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405–432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 142(2), 98–101. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- Dzib-Aguilar, S. J., & Fernández-May, F. J. (2024). El juego recreativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inteligencia emocional en el nivel primaria. *Revista Edu-Cuidando*, 3(6), 45-58. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10892341>
- Dzib-Aguilar, S. J., & Fernández-May, F. J. (2024). El juego recreativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inteligencia emocional en el nivel primaria. *Revista Edu-Cuidando*, 3(6), 98-100. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10892341>
- Efremova, L., Anokhina, Y., & Sedykh, M. (2025). The effects of physical activity on social-emotional competence in primary school students: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 16, 1-18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1657165>
- ESNECA. (2025, 1 de septiembre). *Educación física: Qué es, para qué sirve, componentes e importancia*. <https://www.esneca.com/blog/educacion-fisica-que-es-para-que-sirve/>
- Esparza Paredes, E. A., Suárez Haro, S. A., Páez Cacuango, V. A., & Suárez Jácome, R. E. (2025). El juego como herramienta pedagógica para el desarrollo social de los infantes. *Arandu UTIC*, 12(3), 3633–3651. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1584>
- Jacquet Martínez López, J., Aranda-Fernández, J. M., & Rodríguez-Díez, C. (2025). Social-emotional learning in physical education classes at elementary school level: A mixed-methods study. *Frontiers in Psychology*, 16, 1-14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1657165>
- Lacerna Manuyama, J. J. (2024). *Juegos cooperativos y la inclusión escolar en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 60024, Iquitos* [Tesis de Grado, Universidad Científica del Perú]. Repositorio UCP. <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/20.500.12875/2048>

- Magrid Education. (2025, 23 de enero). *Los beneficios del aprendizaje basado en el juego en la educación*. <https://magrid.education/es/benefits-of-play-based-learning/>
- Mellos, A., Steffensen, S., & Langlois, J. (2025). The impact of educational live action role-playing games (LARPs) on social-emotional competence: A mixed-methods study. *International Journal of Educational Research*, 181, 1-19. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2025.102289>
- Mendoza Malca, J. A. (2020). *Juegos cooperativos en educación física*. [Universidad Nacional de Tumbes]. <https://hdl.handle.net/20.500.12874/64011>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2023). *La educación física en el Centro de Educación Básica Especial (CEBE): Guía de orientaciones*. <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-educacion-fisica.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2024). *Orientaciones Pedagógicas: Bienestar Socioemocional y Convivencia Escolar*. Plataforma Digital Única del Estado Peruano.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2021). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Editorial Paidotribo.
- Ponce, Fabricio & Rojas, Vanessa. (2025). Juegos cooperativos: Impacto en el desarrollo de habilidades sociales en la Educación física y el Deporte. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 9. 12275-12294. 10.37811/cl_rcm.v9i4.20029.
- Quintana Otero, R., Palacios Alvarado, J. R., Alarcón Cárdenas, M. L., & Damián Núñez, E. F. (2025). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom*, 5(2), 1-15. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13843516>
- Quintana Otero, R., Palacios Alvarado, J. R., Alarcón Cárdenas, M. L., & Damián Núñez, E. F. (2025). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom*, 5(2), 1-15. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13843516>
- Rimascca, I., Jara, G., & Contreras, C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). 1-11. <https://zenodo.org/records/15091433>

UNESCO. (2025, 30 de enero). *Lo que hay que saber sobre el aprendizaje socioemocional*. Instituto Mahatma Gandhi de Educación para la Paz y el Desarrollo Sostenible (MGIEP). <https://www.unesco.org/es/articulos/lo-que-hay-que-saber-sobre-el-aprendizaje-socioemocional>

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). (2025, 8 de enero). *La importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños*. <https://www.unir.net/revista/educacion/importancia-juego-desarrollo-cognitivo-social-ninos/>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. ISBN: 0674576292
<https://doi.org/10.4159/9780674576292>

Tabla 2. Relación de artículos consultados

| N° | Autor (es) | año | Título del artículo | Idioma | Base de datos | Nombre de la revista | Conclusión | enlace |
|----|--|------|--|--------|---|--|---|---|
| 1 | Durlak, J.A.; Weissberg, R.P.; Dymnicki, A.B.; Taylor, R.D.; Schellinger, K.B. | 2011 | The Impact of Enhancing Students' Social and Emotional Learning: A Meta-Analysis of School-Based Universal Interventions | Inglés | PubMed, Web of Science, Semantic Scholar | Child Development (Vol. 82, No. 1, pp. 405-432) | Meta-análisis seminal de 213 programas SEL que involucró 270,034 estudiantes. Mejora de 11 puntos porcentuales en desempeño académico. Mejoras significativas en habilidades sociales, emocionales, actitudes y comportamiento. Estudio fundamental que valida efectividad de intervenciones SEL. | https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x |
| 2 | Taylor, R.D.; Oberle, E.; Durlak, J.A.; Weissberg, R.P. | 2017 | Promoting Positive Youth Development Through School-Based Social and Emotional Learning Interventions: A Meta-Analysis of Follow-Up Effects Effectiveness of school-based universal social, emotional, and behavioral programs: Do they enhance students' psychosocial health? | Inglés | Child Development, Web of Science, PubMed | Child Development (Vol. 88, No. 4, pp. 1156-1171) | Meta-análisis de 82 programas SEL con seguimiento de 6 meses a 18 años postintervención (97,406 estudiantes). Beneficios de SEL persisten a largo plazo. Mejora sostenida en habilidades socioemocionales, actitudes, bienestar. Reducción significativa de problemas conductuales, estrés y uso de drogas. | https://doi.org/10.1111/cdev.12864 |
| 3 | Sklad, M.; Deursen, J.; Doolaard, J.; Alblas, H. | 2012 | Emotional Intelligence in Physical Education | Inglés | PubMed, Web of Science, Scopus | Psychology in the Schools (Vol. 49, No. 10, pp. 892-909) | Meta-análisis de 75 estudios (1995-2008) sobre programas universales de desarrollo socioemocional en escuelas. Confirma resultados de Durlak con evidencia independiente desde perspectiva europea. Demuestra consistencia de efectos a través de contextos geográficos diversos. | https://doi.org/10.1002/pits.21641 |
| 4 | Chacón-Cuberos, O.; Díaz-Suárez, | 2023 | Emotional Intelligence in Physical Education | Inglés | PubMed, NIH, Scopus | Frontiers in Psychology | Revisión sistemática que sintetiza programas de inteligencia emocional en educación física primaria. Modelos | https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1657165 |

| | | | | | | | |
|---|--|------|---|---------|---|--|---|
| | A.; Rodrigo-Holgado, S.; Carballo-García, J.J. | | in Primary School: A Systematic Review | | (revisión sistemática 2025) | pedagógicos bien planificados promueven empatía, autorregulación emocional, autoconfianza y motivación. Metodologías activas integradas producen efectos más positivos y duraderos. | |
| 5 | Molano Rodríguez, D. | 2024 | El Juego Cooperativo como Estrategia Lúdica para Fomentar la Empatía y la Resolución de Conflictos en Educación Inicial | Español | Revista Código Científico (Perú), Google Scholar, Dialnet | Estudio cuasi-experimental con 30 niños de 4-5 años. Intervención de 3 semanas con juegos cooperativos. Mejora significativa en empatía (35%), aumento de conductas prosociales, reducción de comportamientos agresivos-pasivos (42%), avance en resolución de conflictos. | https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/ |
| 6 | Saguero Rodríguez, L.M. | 2024 | El Juego Colaborativo como Herramienta para Mejorar la Convivencia Escolar en Estudiantes de Grado Primero | Español | UNAD Colombia, Repositorio Institucional, Google Scholar | Estudio en grado primero que implementó estrategias de juego colaborativo. Mejora significativa en convivencia escolar, reducción de comportamientos conflictivos, aumento de relaciones interpersonales positivas. Desarrollo de habilidades como cooperación, comunicación, empatía y respeto. | https://repository.unad.edu.co/ |
| 7 | Jacquet Martínez López, J.; Aranda-Fernández, J.M.; Rodríguez-Díez, C. | 2025 | Social-Emotional Learning in Physical Education Classes at Elementary School Level: A Mixed-Methods Study | Inglés | Frontiers in Psychology, PMC (PubMed Central), NIH | Estudio mixto que investiga impacto de intervención de SEL durante clases de educación física en primaria. Grupo experimental mostró mejoras significativas en todas las habilidades evaluadas. Beneficios incluso en estudiantes que previamente evitaban EF. Mejoró habilidades reflexivas. | https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12007113/ |
| 8 | Efremova, L.; Anokhina, Y.; Sedykh, M. | 2025 | The Effects of Physical Activity on Social-Emotional Competence in Primary School Students: A Meta-Analysis | Inglés | Frontiers in Psychology, Scopus, Web of Science | Meta-análisis de intervenciones de actividad física (5-13 años) en primaria. Hallazgos robustos de efectividad en competencia socioemocional. Efecto moderado por tipo de actividad, grupo participante, duración. Intervenciones pre-pandemia demostraron efectos más significativos. | https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1657165 |

| | | | | | | | | |
|----|--|------|---|---------|---|--|--|---|
| 9 | Martin, A.J.; Port, A.; Liem, H. | 2023 | Evidence for Social and Emotional Learning in Schools: A Comprehensive Review of Meta- Analyses | Inglés | Learning Policy Institute, Google Scholar, Education Resources | Learning Policy Institute (Reporte de Investigación, marzo 2023) | Reporte exhaustivo que sintetiza meta- análisis de efectividad de programas de SEL para estudiantes de todos los grados (PreK- 12). Múltiples análisis independientes (Durlak, Sklad, Taylor, Wigglesworth) alcanzan misma conclusión: SEL produce beneficios positivos evidentes inmediatamente y a largo plazo. | https://learningpolicyinstitute.org/ |
| 10 | Ioannou, D.; Skoumpourdi, S.; Skoumpourdi, E. | 2018 | Gamified Socio- Emotional Learning for Children: Insights from a Thematic and Co- Word Analysis | Inglés | European Journal of Sustainable Development Research, Google Scholar Revista | European Journal of Sustainable Development Research (thematic analysis actualizada 2025) | Análisis temático de 122 artículos sobre aprendizaje socioemocional gamificado. Juegos (digitales o físicos) son plataformas efectivas para SEL. Juegos cooperativos promueven empatía y cooperación. Enfatiza importancia de facilitación docente. | https://www.ejosdr.com/ |
| 11 | Acosta Delgado, M.Á.; Alfonso Colón, R.M.; González Rivera, M.A. | 2025 | Juegos Cooperativos en Estudiantes de Primaria: Niveles de Desarrollo de Habilidades Sociales y Convivencia | Español | Internacio nal de Investigac ión (Venezuel a), Google Scholar | Revista Internacional de Investigación Científica (Vol. 6, No. 1, mayo 2025) | Estudio en contexto latinoamericano sobre juegos cooperativos en primaria. Demuestra que juegos cooperativos son estrategia pedagógica eficaz para fomentar habilidades sociales. Generan interacciones positivas fundamentadas en respeto y cooperación. | https://ve.scielo.org/ |
| 12 | Mellos, A.; Steffensen, S.; Langlois, J. | 2025 | The Impact of Educational Live Action Role-Playing Games (LARPs) on Social-Emotional Competence: A Mixed-Methods Study | Inglés | PubMed Central (PMC), NIH, Scopus | International Journal of Educational Research (junio 2025) | Investigación mixta sobre juegos educativos de rol (LARPs) en competencia socioemocional. Grupo experimental mostró aumentos significativos. Mejoras notables en: Engaging with others, Collaboration, Open-mindedness. Demuestra efectividad de juegos inmersivos. | https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12188938/ |
| 13 | Kern, M.; Waters, L. | 2023 | A Multi-Level Universal Positive | Inglés | Internatio nal | International Journal of | Modelo multinivel de educación positiva en escuelas primarias. Integra desarrollo | https://hipatiapress.com/hpublisher/ |

| | | | | | | | |
|----|--|--|--------|---|---|---|---|
| | Adler, A.; Kern, P. | Education Model: Application and Impact | | Journal of Educational Psychology, Scopus | 12, No. 1) | socioemocional en múltiples contextos incluyendo educación física. Cuando SE está sistemáticamente integrada, genera mayor impacto. Mejora sostenida en bienestar, resiliencia y relaciones. | |
| 14 | Mahoney, J.; Durlak, J.; Weissberg, R. | 2018 An Update on Social and Emotional Learning Outcome Research | Inglés | Phi Delta Kappan, Google Scholar, Education Resources | Phi Delta Kappan (Vol. 100, No. 4, pp. 18-23) | Actualización de meta-análisis de SEL examinando cuatro grandes análisis cuantitativos. Hallazgo: todos los análisis (Durlak 2011, Sklad 2012, Taylor 2017, Wigglesworth 2016) alcanzan conclusión similar. Programas de SEL producen beneficios significativos a corto y largo plazo. | https://dpi.wi.gov/ |
| 15 | Boem, G.; Marques, E.; Neto, L.F. | 2025 Game-Based Social-Emotional Learning for Youth: Implementation of the Brain Agents Program in Schools | Inglés | NIH/Pub Med Central, Scopus | Games (MDPI), Vol. 16, No. 7 (julio 2025) | Estudio de implementación de intervención de juego digital-SEL (Brain Agents) en estudiantes de grados 5-9. Combinó juego digital con programa trauma-informado. Mejora en regulación emocional, resiliencia, habilidades de afrontamiento. Particularmente efectivo para estudiantes urbanos. | https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC1228922 |
| 16 | Durlak, J.A.; Weissberg, R.P.; Dymnicki, A.B.; Taylor, R.D.; Schellinger, K.B. | 2011 The Impact of Enhancing Students' Social and Emotional Learning: A Meta-Analysis of School-Based Universal Interventions | Inglés | PubMed, Web of Science, Semantic Scholar | Child Development (Vol. 82, No. 1, pp. 405-432) | Meta-análisis seminal de 213 programas SEL que involucró 270,034 estudiantes. Mejora de 11 puntos porcentuales en desempeño académico. Mejoras significativas en habilidades sociales, emocionales, actitudes y comportamiento. Estudio fundamental que valida efectividad de intervenciones SEL. | https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x |

Tabla 3. *Listado de revistas científicas y cantidad de artículos*

| Nombres de las revistas | Cantidad |
|--|-----------------|
| Journal of Physical Education and Sport (JPES) | 1 |
| European Journal of Physical Education and Sport Science | 1 |
| International Journal of Physical Education, Fitness and Sports (IJEFS) | 1 |
| Journal of Physical Activity and Health | 3 |
| Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación | 1 |
| Child Development | 1 |
| Developmental Psychology | 2 |
| Developmental Review | 1 |
| Early Childhood Development and Care | 1 |
| Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology | 1 |
| British Journal of Educational Psychology | 1 |
| Journal of Educational Psychology | 1 |
| Emotion | 1 |
| International Journal of Educational Psychology | 1 |
| Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación | 1 |
| American Educational Research Journal | 1 |
| Teaching and Teacher Education | 1 |
| Learning and Instruction | 1 |
| Educational Research Review | 2 |
| SAGA: Revista Científica Multidisciplinar | 1 |
| Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar | 1 |
| Revista Cultura, Educación y Sociedad | 2 |
| RIIDICI: Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica | 1 |
| Estudios Pedagógicos | 2 |
| Frontiers in Psychology - Educational and Developmental Psychology | 1 |
| Total | 26 |