

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**El juego como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación
remota**

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Física

Autor:

Hilder Renán Zavala Vásquez

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES


FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación remota

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación remota

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma

Hilder Renán Zavala Vásquez (Autor)

Dr. Segundo Alburquerque Silva (Asesor)

Tumbes – Perú

2021



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Plataforma virtual, a diez días del mes de julio del año dos mil veintiuno, se reunieron sincrónicamente a través de google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“El juego como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación remota”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física al señor (a) **ZAVALA VÁSQUEZ, HILDER RENÁN**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 16.

Por tanto, **ZAVALA VÁSQUEZ, HILDER RENÁN**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Física.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Ká Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios y mis queridos padres, quienes me dieron la vida y me guiaron por el camino del bien con valores, a mi familia mi esposo y mis dos hijas quienes son el motor de seguir preparándome.

INDICE

DEDICATORIA	5
INDICE	6
RESUMEN.	7
ABSTRACT.	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	13
ASPECTOS TEORICOS	13
1.1. Antecedentes de estudio	13
CAPÍTULO II	18
EL JUEGO	18
2.1. Definición.	18
2.2. La teoría y el Juego	19
2.3. Recurso para el aprendizaje	20
2.4. El aprendizaje en la educación remota teóricos.	24
CAPÍTULO III	26
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO	26
3.1. Definición	26
3.2. Recurso para el aprendizaje (juego).	27
3.2.1. Los juegos son recursos para actividades iniciadas en equipo:	27
3.2.2. Recursos de unión o cohesivos	27
3.2.3. El juego como recurso de división grupal:	27
3.2.4. La evaluación y el juego	28
3.3. El juego y su desarrollo integral	28
3.4. El contexto de la educación remota en el nivel inicial	30
3.4.1. El juego y su importancia educativa	30
3.5. El contexto de la educación remota en el nivel inicial	31
3.5.1. El juego como un recurso didáctico en la educación remota	31
CONCLUSIONES.	33
RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS CITADAS	35

RESUMEN.

Presentamos a vuestra consideración el trabajo monográfico “El juego como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación remota”, La motivación que nos llevó a desarrollar esta investigación es contribuir en la mejora del aprendizaje de la localidad de Julcán. Teniendo como objetivo general describir el juego como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación remota. A sí mismo el método de investigación es de tipo descriptivo utilizando la técnica de análisis documental y el instrumento fichas bibliográficas, teniendo como teoría eje el desarrollo cognitivo de Piaget, Para concluir la investigación permite sensibilizar a los docente de educación física y a toda la comunidad sobre la aplicación de los juegos como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación remota en el nivel primaria y secundaria fundamentando la importancia de la actividad lúdica como recurso para la enseñanza

Palabras clave. El juego, recurso, contexto, habilidades sociales.

ABSTRACT.

We present for your consideration the monographic work "The game as a resource for learning in the context of remote education", The motivation that led us to develop this research is to contribute to the improvement of learning in the town of Julcán. Having as general objective to describe the game as a resource for learning in the context of remote education. Likewise, the research method is descriptive using the documentary analysis technique and the bibliographic records instrument, having Piaget's cognitive development as its axis theory. To conclude, the investigation allows to sensitize physical education teachers and the entire community about the application of games as a resource for learning in the context of remote education at the primary and secondary level, basing the importance of playful activity as a resource for teaching

Keywords. The game, resource, context, social skills.

INTRODUCCIÓN

La situación de emergencia que vive el Perú actualmente es un problema de salud, que ha afectado a todos los países del mundo. Debido a la pandemia de COVID-19, todos los seres humanos se encuentran en una etapa de confinamiento familiar severo. Nos hace pensar más allá de la crisis del caos que nunca hemos visto en el transcurso de la historia, se han tomado severas medidas en el ámbito educativo.

Por ello la emergencia sanitaria ha obligado a tomar nuevas medidas nuevos cambios tal es así que la educación presencial se vio cambiada a una forma remota. Es un año peculiar por la pandemia siendo un objetivo del MINEDU la continuación de la educación para, estudiantes, docentes y padres de familia, promoviendo las competencias en sus diversas áreas dentro del contexto local, regional y nacional en una forma a distancia. El Ministerio de Educación (Minedu) afirmó: “Nosotros estamos iniciando el año escolar y en ese sentido tenemos que tomar medidas que correspondan con la situación que estamos enfrentando [...] Ahorita estamos más concentrados en brindar buenos contenidos y en que haya buena receptividad”. Asimismo “La educación básica ha tenido que adaptarse a la situación que está atravesando el Perú y el mundo. Por ello, el Ministerio de Educación MINEDU ha llevado a cabo una estrategia de enseñanza a distancia” (Carrión, 2020). De este modo el minedu establece las orientaciones y las formas de intervención en los diversos niveles educativos inicial, primaria y secundaria para brindar la estrategia aprendo en casa.

En tal sentido se buscar recursos para captar la atención de los estudiantes. Cuán importante es la atención en un niño y adolescentes; esto debido a que el entorno del estudiante está repleto de informaciones, novedades, estímulos y hasta problemas en casa. Todo ello influyendo en el estudiante teniendo dificultades en mantener una atención y una concentración en las diferentes actividades de aprendizajes, siendo sus áreas de aprendizaje de menos motivación atractiva para los niños, de allí la importancia de mejorar las estrategias de

aprendizaje para hacerla más atractiva y dinámica para captar la atención del estudiante siendo una tarea muy comprometida para el maestro.

Al respecto se entiende que la identidad de un país está estrechamente relacionada con el desarrollo de juegos, y el desarrollo de juegos es el creador de cultura. (Moreno, 2002). Por lo tanto, el juego como un recurso que puede despertar y mantener el interés de los estudiantes por aprender y crear espacios interactivos interesantes entre compañeros, el maestro busca que a través del juego los estudiantes adquieran grandes aprendizajes y por ende desarrollar sus competencias.

Igualmente se afirma que el juego es una actividad tolerada, utilizada solo como un medio para atraer a los niños y adolescente a ocupaciones serias, o como un requisito para descansar después del trabajo. (Sarlé, 2006). En tal sentido es importante que a través del juego los maestros de educación física y de otras áreas, vaya adecuando sus aprendizajes esperados basándose en el niño; por lo que no hay aprendizaje si el niño no entabla roles con juegos, el juego es un espacio donde el estudiante pone en funcionamiento toda su atención y se siente muy motivado en la realización de todas sus tareas, el estudiante a través del juego encuentra una gran socialización e integración con los demás estudiantes. Los estudiantes son lúdicos por entretenimiento, pero los juegos son muy cruciales e importantes para su enseñanza y aprendizaje puedan desarrollarse. Los juegos permiten el progreso de las capacidades y competencias lingüísticas y la capacidad de reflexionar, planificar, organizar y tomar decisiones. La valoración de los juegos es que mejoran el progreso motriz, emocional y social de los niños y adolescentes. los juegos permiten establecer un clima afectivo entre los integrantes de la familia, crean vivencias y sensaciones positivas.

Se comprende que los juegos se consideran un factor importante en el desarrollo intelectual. Al jugar, el estudiante básicamente utilizará su programa previamente desarrollado para "leer la realidad" de su sistema de significado personal. (Piaget, 1995). Es por esta razón

que cuando se refiere al juego, como recurso para fortalecer el aprendizaje de manera significativa, porque contiene elementos dinámicos e innovadores que ayudan a comprender la diversión es parte de la realidad educativa. El juego es un instrumento significativo para activar y fortalecer las competencias y capacidades en los alumnos del nivel inicial, primarios y secundarios de una manera interesante y significativa. Comprendiendo que, el desarrollo del proceso de aprendizaje, se hace necesario conocer la importancia de comprender claramente que el juego se basa como un recurso didáctico para fortalecer el aprendizaje dinámico e innovador. Debido a esto no se debe decir que un estudiante solo puede crecer, se debe decir que se desarrolla a través del juego. (Chateau, 2009). Asimismo enfatizamos la importancia del juego que es un medio para formar la personalidad y el aprendizaje y las relaciones interpersonales a través de experiencias, solucionar problemas y situaciones conflictivas durante su desarrollo.

Es así como Carrión, (2020) Sostiene que se trata de escolares que intentan aprender e incidir en su situación frente a las condiciones emocionales familiares. Los maestros innovan en estos tiempos cómo enseñar a los niños(as) pequeños de inicial, primaria y secundaria, cómo utilizar su enorme potencial de aprendizaje. Por lo tanto, la pertinencia de las acciones lúdicas y los contextos que apoyan, la indagación y la enseñanza practica que son los cimientos del sistema educativo eficaz. El covid 19 plantea retos esto nos muestra un escenario muy preocupante, es ahí donde nace nuestra problemática que brindando la información pretendemos la mejora de la educación de nuestra comunidad de Julcán y de los niños y adolescentes de las diversas comunidades.

Los objetivos planteados en este trabajo son los siguientes:

Objetivo General:

Describir los fundamentos teóricos y la importancia del juego como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación remota.

Objetivos específicos.

Indagar los fundamentos teóricos del juego como recurso para el aprendizaje de la educación remota

Describir la importancia del juego como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación remota

CAPÍTULO I

ASPECTOS TEORICOS

1.1. Antecedentes de estudio

Habiendo realizado las indagaciones de las diversas fuentes antecedentes de esta investigación las cuales han permitido direccionar, se consideran de gran aporte los siguientes estudios:

Al respecto Huayan y Huayan, (2019) realizaron la investigación Aplicación del programa de juegos psicomotrices para desarrollar las nociones espaciales en estudiantes de educación inicial, Trujillo, Perú, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Tesis de Licenciatura, teniendo como objetivo general Determinar la influencia de la aplicación de un programa de juegos psicomotrices en el desarrollo de las nociones espaciales de posición y distancia en niños de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 283 – Miraflores – Aramango, se ha aplicado el diseño pre experimental y se ha trabajado con una población y muestra de 21 niños, instrumentos utilizados fueron la observación y la lista de cotejo, teniendo como conclusión la aplicación de un programa de juegos psicomotrices ha tenido una influencia significativa en el desarrollo de las nociones espaciales de posición y distancia en niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 283 – Miraflores – Aramango. Al respecto la presente investigación ha contribuido como fundamente de la propuesta a razón de que muchos niños tienen dificultades encontradas en el concepto de noción espacial de aprendizaje siendo fundamentales para comprender el campo de las matemáticas. Hay algunos profesores quien no usa los juegos psicomotores para dialogar, conversar o comunicarse, realiza a menudo actividades como escribir en el aula, números y tareas desperdiciando la oportunidad de que mediante el juego pueda mejorar sus aspectos problemáticos.

Según Rodríguez (2019) realizó la investigación el juego libre como estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública, Santiago de Chuco, Perú, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Tesis de Licenciatura, teniendo como objetivo general Determinar en qué medida el juego libre mejora la expresión oral en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Pública “Mártires de los Andes” de Osaygue, Santiago de Chuco. Diseño de investigación. De acuerdo a la relación de sus variables, el diseño corresponde a los estudios pres experimentales, la población y Muestra: Estuvo conformada por los 16 niños y niñas de la Institución Educativa Pública “Mártires de los Andes”, el instrumento empleado fue la guía de observación. Siendo la conclusión La estrategia del juego libre mejora de manera significativa la expresión oral en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Pública “Mártires de los Andes” de Osaygue, Santiago de Chuco, al haber obtenido en el coeficiente de rangos de Wilcoxon con $p = 0.002$. Igualmente la investigación se centra en los niños y el aprendizaje, la programación se puede realizar utilizando los juegos como una herramienta de enseñanza de manera adecuada. A través de sus juegos, pueden expresarse, y en cada situación de juego, su desarrollo debe realizarse de una manera novedosa y única. La enseñanza mediante juegos promoverá el desarrollo de inteligencias múltiples y proporcionará estrategias para satisfacer las necesidades e intereses de los estudiantes.

Asimismo, Huancas y Huamán (2018) presentaron su tesis titulada Aplicación de programa de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de educación inicial. Trujillo, Perú, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Tesis de Licenciatura, siendo su Objetivo general demostrar si el programa de juegos recreativos influye en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 03 años del nivel inicial de la I. E N° 292, Jorobamba Bagua, 2016. Diseño de investigación utilizado es el trabajo de investigación corresponde al diseño Pre – Experimental. La Población y muestra lo constituyen 11 niños(as) de ambos sexos, de 03 años de edad, del nivel inicial,

Los instrumentos utilizados La Observación, lista de cotejo, teniendo como conclusión Que la aplicación adecuada del Programa de Juegos Recreativos (PJR) con actividades pedagógicas enmarcadas en las dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) han permitido el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio. Quedando demostrado el objetivo (3) para la cual se adjunta constancia de aplicación de PJR en la I.E.I. N°292 del Centro Poblado Jorobamba, Utcubamba, Utcubamba, Amazonas. De este modo el presente estudio prioriza al juego, esta investigación ha movilizó la estrategia de enseñanza del juego. Inteligencia y socialización, así como las habilidades psicológicas y físicas de los estudiantes. Le permite entenderse a sí mismo a través del ejercicio. También conecta a los estudiantes con la sociedad porque está incorporada y cultivada en el juego. Al mismo tiempo, recalamos a los estudiantes les gusta jugar.

De acuerdo con, Rojas y Yrigoyén (2018) presentaron su tesis titulada Influencia del uso del juego didáctico en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación inicial, Trujillo – 2018, Trujillo, Perú, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI , Tesis de Licenciatura, la investigación tuvo como objetivo determinar la influencia el uso del juego didáctico en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Particular PAIDEIA del distrito La Esperanza, 2018; estudio de tipo descriptivo correlacional porque se analiza las relaciones de causa efecto, con un diseño no experimental transeccional correlacional causal. La muestra estuvo integrada por 17 niños de 5 años de la Institución Educativa, el instrumento de recojo de información empleados ha sido la Lista de cotejo, teniendo como conclusión de investigación El 53%, 9 de 17 estudiantes muestra nivel alto en la dimensión razona y argumenta ideas; (Tabla y Gráfico 10). Esto comprueba que el uso del juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de la capacidad en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa “PAIDEIA” La Esperanza – Trujillo 2018, habiéndose obtenido un $p - \text{valúe} = 0,937 > 0.01$; se comprueba, así que existe una relación directa entre la variable uso del juego y la dimensión razona y argumenta ideas lo que indica que a un buen nivel de uso del juego, le corresponde un

buen desarrollo de la capacidad razona y argumenta ideas. Al respecto la investigación que el juego es una actividad importante para el desarrollo físico, intelectual y social de los niños. Los niños no solo necesitan entretenimiento y entretenimiento, sino que también necesitan aprender y comprender el mundo. Para esto, Por lo tanto, si queremos implementar juegos, los juegos deben convertirse en nuestra máxima prioridad en la enseñanza. Habilidad y desarrollo de capacidades.

Igualmente, Prudencio (2018) realizó *la investigación el juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018*. Universidad Cesar Vallejo, Tesis de Maestría, la investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018, el tipo de investigación es de tipo aplicada de diseño pre experimental, con una población conformada por 58 estudiantes, se tuvo una muestra conformada por 20 estudiantes de 4 años, La técnica empleada para la recolección de datos fue la Observación y el instrumento de recolección de la información fue la lista de cotejo, en conclusión ha sido: Si los estudiantes del nivel inicial sistematizaran y emplearan los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas serían más significativas y sostenible en el tiempo y en los demás ciclos de la Educación Básica Regular. Es por esta razón que es necesario aplicar la estrategia para fortalecer el razonamiento lógico. Con los estudiantes en las diversas aulas utilizando los juegos como estrategia de enseñanza, el cual permite mejorar los resultados del aprendizaje en el área de matemáticas para lidiar con este problema con cierta indiferencia en su aplicación por algunos docentes.

Es así como, Díaz y Alberca (2017) Presentaron su tesis titulada *actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de educación inicial*. Trujillo, Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, Tesis de Licenciatura, la investigación tuvo como objetivo determinar el grado de influencia de las actividades

lúdicas en las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 221, del centro poblado San Juan de La Libertad del Distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región de Amazonas 2017, el diseño de investigación es pre experimental, la población y la muestra de estudio estará constituida por 18 niño, el instrumentos utilizado han sido la escala de valores y la lista de cotejo, Finalmente podemos concluir que la aplicación del programa de actividades lúdicas determinó un progreso significativo en las habilidades sociales, en sus dimensiones como: habilidades básicas, avanzadas, expresión de sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, el estudio evidenció el promedio global del PRETEST fue 22,2% en el POS TEST 50% mostrando un cambio positivo, tal como se evidencia en el gráfico de barras, fortaleciendo de esta manera las habilidades, en los niños y niñas. Se hace necesario resaltar de acuerdo a la investigación la enorme importancia del juego y se deben insertar las actividades recreativas utilizadas por el profesor, áreas como entrenamiento de los aspectos motrices, para mejorar las habilidades sociales, para ello el juego como estrategia para que se expresen libremente. Y nos permite poder realizar investigaciones futuras sobre el tema.

CAPÍTULO II

EL JUEGO

2.1. Definición.

Según la conceptualización del juego en el vocabulario de la Real Academia, es definido como los comportamientos y los efectos de los juegos, pasatiempos o entretenimiento. Esta es una actividad entretenida, para seguir las reglas, sin importar si ganas o pierdes. También se considera que es una conducta producida de forma espontánea basada únicamente en la satisfacción. El juego de palabras se deriva del latín IOCARI, que podemos conceptualizar como único propósito de entretenimiento o diversión, bromas y participación en juegos.

Además, el juego utilizado como un recurso ideal de enseñanza activa fundamento innato, dinámico y motivador en los estudiantes. Las acciones lúdicas continúan involucrando a las personas en acciones, reacciones, sentimientos y experimentos. Sin embargo, si distorsiona los juegos de los niños recompensando los juegos excesivos, los ataques físicos a los demás, las trampas y el comportamiento indebido, distorsionará la vida de los niños. (Gutiérrez, 2002). Es así como estos dos términos son a la vez medios de diversión, relax, entretenimiento, formación o esparcimiento, y la conceptualización del juego ha experimentado diversos conceptos más diversos en toda nuestra historia. Del argumento de estudiosos se desprende que es una acción espontanea, libre, dinámica de forma natural, es entretenida, sigue las reglas marcadas por los propios participantes y se afecta fácilmente. seguir cambiando

Al respecto el juego infantil es un medio de expresión, una herramienta de conocimiento, un factor social, un regulador emocional y un compensador. Es un medio eficaz para desarrollar una estructura de movimiento, es decir, es una forma básica para que los niños se organicen, se desarrollen y se afirmen. medio. personalidad. (Zapata, 1988). En efectos Zapata Mencionó que el juego es un enlace para que los estudiantes puedan aprender, interactuar y afianzar su estilo de su naturaleza.

Igualmente, se precisa que la acción lúdica o el juego permiten desarrollar determinadas acciones fundamentales de las funciones básicas de un niño como adulto y su confianza en sí mismo como persona. (Karl Gross, 1902). En tal sentido el autor señala que el juego ayudará a los niños a actuar en determinadas situaciones que quieran resolver en el futuro.

2.2. La teoría y el Juego

El juego es el nivel más alto de desarrollo infantil porque es Expresión autónoma e independiente, Según Jean-Jacques Rousseau (1762). Argumenta que el juego es la expresión de felicidad de un niño, es la autorregulación y el libre ejercicio de su comportamiento. Es importante darse cuenta que los juegos son herramientas que utilizan los docentes y utilizarlas en las clases, para los estudiantes siendo una forma de disfrutar la existencia. Siendo las actividades lúdicas la forma crucial para que los estudiantes se expresen de forma innata de su enseñanza, representando su contexto e interactuando con su medio, comprendiendo los sentimientos, pensamientos y necesidades.

Se describe al juego como una acción gratuita que se ejecuta y se siente fuera de la vida ordinaria, pero a pesar de todo, todavía puede atraer a los jugadores por completo sin ningún interés sustancial en el juego o sin ganar interés. Cualquier beneficio; las mismas operaciones realizadas en un tiempo y espacio determinados, obedecen órdenes, obedecen reglas y hacen que Lenovo se vuelva misterioso o pretenda destacarse del mundo. (Moreno, 2012). Por ello el juego afirma que los estudiantes expresan o simbolizan sus contextos mediante juegos, realizándose por etapas según la edad, y este proceso determina cómo se desarrollan los niños.

En consecuencia, la palabra “juego” se deriva del latín *jocus* como sinónimo de broma. Asimismo, el juego está lleno de alegría, humor, diversión y risas. Se trata de una actividad importante que acompaña a cualquier actividad que realicen los niños, permitiéndoles cambiar su entorno físico y social según las necesidades de cada uno de ellos. (Ferland, 2005) En tal sentido determinamos que el juego tiene una función simbólica, puede hacer que los niños se enfrenten a una realidad ficticia, por un lado, tiene algo en común con la realidad actual, por otro lado, está lejos de la realidad. Los estudiantes realizan acciones imaginariamente situaciones inexistentes en su contexto, toman como factor principal. Este es el proceso psicológico del niño que se adapta y cambia la realidad externa.

2.3. Recurso para el aprendizaje

“Al respecto podríamos identificar como un promover el proceso de enseñanza en un entorno educativo global y sistemático, estimulando así las funciones de los órganos de los sentidos para conseguir muy rápidamente la información, adquirir capacidades y competencias, y formar posiciones y apreciaciones. (Ogalde, 2003).

Por otro lado, los recursos didácticos son: herramientas, estrategias y métodos, en algunos casos, utilizan desigual manera representativa característica, y se utilizan para referencias directas (objetos) y se incorporan a las estrategias de enseñanza para ayudar al conocimiento. Reconstrucción, aportando parte del significado del conocimiento. (San Martín, 1991).

Cuando se trata de materiales educativos didácticos en el aprendizaje es el enlace entre la expresión y su contexto. Idealmente, todo aprendizaje debe realizarse en la vida real. Esto es imposible. Los materiales didácticos deben reemplazar la realidad y expresar la realidad de la mejor manera para que los estudiantes puedan internalizarla significativamente. (Nérci, 1973). Por lo tanto, la tarea inherente del docente es adaptar y adecuarse a situaciones de enseñanza específica a implementar, Asimismo se refiere a instrumentos o materiales requeridos y utilizados por el maestro docente, para que los alumnos desarrollen una serie de acciones que les permitan aprender y desarrollarse plenamente.

Por consiguiente, los recursos didácticos son muy importantes en el campo de la educación, enfocarlo desde la perspectiva de la docencia y el aprendizaje y usarlo de manera objetiva y creativa puede aumentar la posibilidad de que los estudiantes procesen y absorban mejor el contenido, mejorando así el proceso de enseñanza.

Gallardo (2018) Creer que el aprendizaje y las funciones sociales son inherentes a los juegos y que su papel es esencial para el progreso humano.

Los juegos fueron considerados originalmente como una actividad de vacaciones o pasatiempo, cambiándose su uso a ser considerado un recurso pedagógico

didáctico en la Institución educativa, permitiendo que los estudiantes jueguen para promover su aprendizaje. Los profesores descubrieron sus beneficios en las aulas.

Melo y Hernández (2014) Confirmar que es parte del desempeño humano y se da en las diversas etapas del desarrollo humano considerándose una herramienta. Puede acumular conocimientos.

La realidad de las acciones lúdicas radica en el desarrollo de acciones naturales propias e inherente al ser humano y se asocia con la alegría, el placer y la diversión.

Entonces Melo y Hernández (2014), Plutin y García (2016), Muñiz y Rodríguez (2014). En los últimos años ha sido considerada una herramienta de aprendizaje determinante, primordialmente y esencialmente para estudiantes. Adjunto al desarrollo intelectual y socioemocional que puedan tener potenciará el desarrollo motor físico y mental, porque este es un hecho deportivo implícito en la práctica diaria de los niños.

Sostienen en que esto puede referirse a la actividad física o mental, cuyo propósito básico es proporcionar placer. La práctica de juegos permite ensayar comportamientos que luego se infieren en lo contextual social, lo cual es muy útil para el progreso de capacidades motoras, intelectuales y emocionales. (Pacheco, 2011).

Pacheco (2011) Haga hincapié en que esto es agradable, ameno y divertido. Ha permitido la intención de impulsar el incremento de la educación y de su aprendizaje: utilizando acciones lúdicas, por sus características, se convierte en una especie de Medio de aprendizaje ideal, porque las personas pueden encontrar el motivo para el desarrollo del aprendizaje. (p.15).

Estudiantes muy retadoras, confiado, sin restricciones, muchas ganas de comprender a asumir retos, siendo importante usar juegos en el aula, en este alumno, el alumno cambia y cambia su comportamiento, y se vuelve más fácil aprender. (Castrillón, 2017).

Montero, 2017. Se plantean tres características de los juegos como recurso: espontaneidad de imaginación, motivación y entusiasmo. Es espontáneo, porque para los niños, aparece sin un plan, solo usan espacios indeterminados para utilizarlos para desarrollar acciones lúdicas o jugar. De forma espontánea.

Tiene un efecto estimulante escenificando acciones lúdicas y beneficiosas en la que se produce estímulos internos en los estudiantes permitiendo que se dedican a esta actividad. Además, también estimula la imaginación a través de los siguientes hechos: en el proceso de juego, el proceso psicológico que se lleva a cabo permite experimentar o actuar cosas de ficción en el plano real.

Ayude a desarrollar habilidades y habilidades. Tomando como marco las actividades didácticas docentes, el juego se considera un promotor del desarrollo cognitivo, emocional y comunicativo, y un elemento del conocimiento. (Melo y Hernández, 2014).

Al respecto, las actividades divertidas son una de ellas El mecanismo más eficaz para aprender sus capacidades, competencias, prácticas y conceptualizaciones. (Domínguez, 2015).

2.4. El aprendizaje en la educación remota teóricos.

Desde la perspectiva hipotéticas, la cree que "el juego es esencial para el desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y las emociones de los niños. Los niños que no juegan están enfermos tanto física como mentalmente. Es básico, Por lo tanto, debe ubicarse en el lugar adecuado en las instituciones educativas, especialmente en jardines de infancia o instituciones de educación primaria, porque es un espacio ideal y se lleva a cabo con naturalidad en la práctica. Espontánea y deliberada juego". (UNESCO, 1980). Según la UNESCO, los juegos son la base del proceso de coordinación entre emoción y cognición. Asimismo, menciona a un bebé al que no le interesan los juegos, y tiene peor cuerpo y alma, por lo que son habilidades que originalmente se utilizaron para entrenar porque son la edad en la que los niños manifiestan su interés natural por los juegos, tres aportes importantes la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel teórico del aprendizaje significativo argumenta el enorme valor de los conocimientos anticipados o previos de estudiante en donde se vincularan enlaces o momentos muy relevante con los conocimientos nuevos de enseñanza aprendizaje. Si el alumno ha incorporado conceptos, ideas y proposiciones estables y bien definidas en su estructura cognitiva la nueva información puede interactuar con ella y se produce este proceso. La teoría de Vygotsky señaló que los niños aportan el conocimiento que han aprendido del entorno familiar o de cualquier otro mundo natural, lo cual es muy importante para unir el nuevo aprendizaje que se les brinda. Los profesores deben partir de esta premisa para que los alumnos se interesen por aprender. En tal sentido

Vygotsky enfatizó el enorme valor del equipo de trabajo en los estudiantes y la relación e interacción para solucionar acciones complicadas o con dificultades que requieren un punto de vista. También hace que la comunicación entre tutores y estudiantes sea importante para la nutrición saludable del conocimiento y el desarrollo cognitivo de Piaget ha adoptado varios mecanismos lúdicos en estilo y pensamiento en su infancia para Piaget, la característica del juego es la absorción del contexto real conociendo los riesgos de la educación. La hipótesis de Piaget se expresa y manifiesta por símbolos

infantiles, los que los juegos se explican en general, y cada tipo de estructura de juegos se clasifica y analiza en consecuencia: son deportes, símbolos o reglas.

CAPÍTULO III

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

3.1. Definición

Las acciones lúdicas son muy importantes en el desarrollo, promueve el progreso en las capacidades intelectuales, comunicativas y motrices, es una forma innata en que los estudiantes expresen naturalmente sus emociones, temores, sentimientos y utopías. Siendo la base del trabajo académico o trabajo en el aula y la adquisición de capacidades requeridas para el nivel posterior. (Piaget, 1956). Se hace necesario resaltar que Piaget sustenta que la acción lúdica o el juego es de gran importancia en los niños o estudiantes ya que les accede desarrollar habilidades físicas, intelectuales e interactivas. Siendo una metodología o recurso en los estudiantes manifiesten sus dificultades, intereses y metas, y emociones originándose en la etapa inicial, las actividades lúdicas (juego) son muy importante ya que puede mostrar el contenido de aprendizaje de forma natural.

El juego permite a los niños comprender su propio mundo, descubrir sus propios cuerpos, conocer e interactuar con otras personas, incremento del léxico parodiar personajes. Las actividades lúdicas (juego) es un recurso esencial para la enseñanza en los estudiantes por eso el enorme valor de los juegos.

- Está de acuerdo con sus experiencias y necesidades especiales, el juego de los niños siempre es significativo.
- Los juegos de los estudiantes reflejan su apreciación de él, de los demás y de su contexto.
- Con los juegos, los niños interactúan con su pasado, presente y futuro.
- Las acciones lúdicas (juego) incrementan, fomentan los sentidos.

-Desarrollo de la imaginación.

3.2. Recurso para el aprendizaje (juego).

Puede presentar los siguientes recursos:

3.2.1. Los juegos son recursos para actividades iniciadas en equipo:

Son juegos que promueven el enfoque de conocimiento inicial para que el equipo comience a trabajar. Entre las principales funciones que tienen, podemos encontrar

- Promover la reconciliación entre los miembros del grupo.
- Romper el punto muerto al principio de todos los grupos.
- Ser ampliamente conocido y establecer una conexión más personal con el grupo.
- Mejora la autoestima y la creatividad. (Raabe, J, 2009).

3.2.2. Recursos de unión o cohesivos

Ayudan y fortalecen a los miembros del grupo para adquirir conocimientos. Información interna sobre las diferentes características personales de sus miembros, Su conocimiento y mejora su relación interpersonal. En el grupo. Son actividades donde el trabajo personal afecta al resto. El grupo induce una mayor participación y cooperación en un mismo trabajo Tiempo propicio para la pertenencia.

3.2.3. El juego como recurso de división grupal:

Utilice recursos cohesivos Ayudan y fortalecen a los miembros del grupo para adquirir conocimientos. Información interna sobre las diferentes características

personales de sus miembros, Su conocimiento y mejora su relación interpersonal. En el grupo. Son actividades donde el trabajo personal afecta al resto. El grupo induce una mayor participación y cooperación en un mismo trabajo Tiempo propicio para la pertenencia.

3.2.4. La evaluación y el juego

Su propósito es evaluar la reunión de trabajo, el desarrollo de la actividad (evaluación de procesos) o evaluación preliminar para comprender los conocimientos que tienen los participantes antes de comenzar a trabajar. La evaluación se realizará de forma grupal e individual, ya sea de forma verbal o escrita, anónima o personalizada, desde el sentimiento y la experiencia hasta aspectos más formales como la organización y el contenido. (Raabe, J, 2009).

Por consiguiente, recordemos que los docentes deben promover la alegría, la espontaneidad y adaptar la clase a los intereses y necesidades de los alumnos. Promover la participación activa y creativa; por tanto, contenidos y las actividades deben ser amplias y variadas, proporcionando las mayores posibilidades sin repetición mecánica. Las actividades deben fomentar nuevos descubrimientos y descubrimientos emocionantes sobre las posibilidades de los estudiantes, y los estudiantes deben encontrar oportunidades para desarrollar su creatividad y creatividad.

3.3. El juego y su desarrollo integral

Por tanto, los juegos acompañan al ser humano a lo largo de su vida y promueven la felicidad y el entretenimiento. Como todos sabemos, apoya el desarrollo de las personas en diferentes aspectos (habilidades motoras, sociales, cognitivas, etc.). Por lo tanto, Esta

práctica debe promoverse entre personas de todas las edades, especialmente los niños. Asimismo, los juegos tienen un valor agregado porque forman parte de la cultura, tradiciones y características de las personas. Estos argumentos lo promueven como un componente significativo, siendo necesario concientizar su uso en el tiempo. (Castaño, 2014).

Por otro lado, se considera la principal actividad para expresar sus emociones, entretenimiento y innovación en el ser humano. Siendo una estrategia requerida para el aprendizaje de los estudiantes, por lo que puede mejorar la concentración, la capacidad de toma de decisiones.

Los juegos no son solo una actividad cognitiva, sino también una actividad social. A través de los juegos, los niños ejercitan sus habilidades físicas, desarrollan su nivel cognitivo, aprenden a interactuar con otros niños y cambian su comportamiento de diversas formas. El aspecto sigue una trama maravillosa y responde a necesidades psicológicas.

Los niños representan su mundo social a través del juego desde que son pequeños. Entonces aprenden a comunicarse, interactuar con los demás y ampliar las habilidades comunicativas; desarrollan habilidades cooperativas de forma espontánea; aprenden el código de conducta; y luego los niños comienzan a entenderse a sí mismos y a utilizar la imagen de sí mismos adquirida de sus compañeros de juego (Bañeres, 2008).

De manera similar, la actividad de la diversión es un comportamiento espontáneo libre e intrínsecamente agradable. Es por esta razón que esto no se impone desde fuera, porque los bebés lo harán con entusiasmo, por eso se utiliza como técnica de enseñanza.

Cuando los niños juegan, aprenderán al mismo tiempo; cuando jueguen, actuarán, explorarán, diseñarán y crearán (García, 2010).

3.4. El contexto de la educación remota en el nivel inicial

3.4.1. El juego y su importancia educativa

Es así como De manera similar, la actividad del Juego es un comportamiento espontáneo libre e intrínsecamente agradable. Esto no se impone desde afuera, porque los bebés lo harán con entusiasmo, por eso se utiliza como técnica de enseñanza. Cuando los niños juegan, aprenden al mismo tiempo. Cuando juegan, actuarán, explorarán, diseñarán y crearán. (García, 2010)

Dado que el juego no es una actividad que requiera la participación voluntaria de los jugadores, existen restricciones de tiempo y espacio por adelantado, por lo que existen algunas regulaciones que ayudan a suspender la regla habitual y hacer nuevas leyes temporalmente. Los juegos desarrollan los diversos comportamientos de los niños: emociones, habilidades motoras, inteligencia, creatividad y habilidades sociales.

Para Gómez (2016) Los juegos son un medio educativo muy importante porque enriquecen la imaginación, como todos sabemos, los educadores lo saben bien, los juegos han hecho un gran aporte al proceso creativo, han desarrollado habilidades de observación, están enfocados, enfocados y recordados. (p. 78)

Del mismo modo, cuando un niño desempeña el papel de médico, maestro, padre o bombero, el juego estimulará la creatividad y la imaginación, y comprenderá que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, y soñará con desempeñar este papel en la vida futura. (Caba, 2004).

Las instituciones educativas ayudan a promover que los niños se adapten a diferentes situaciones cotidianas, lo que afectará las dificultades personales de algunos de ellos; especialmente la timidez, el miedo, el complejo de inferioridad, reacciones antisociales, inactividad, etc.

Los juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar ciertas habilidades y destrezas para adaptarse al entorno y al entorno social en el que viven. A través de los juegos, los niños descubren y desarrollan su propia imaginación y ayudan al desarrollo integral de su personalidad, especialmente a través de diversos juegos, y la forma de interactuar y llevarse bien con los demás.

3.5. El contexto de la educación remota en el nivel inicial

Los estudiantes “Expresan sus pensamientos, sentimientos y afrontan y regulan las emociones, reduciendo así la ansiedad y el estrés y mejorando su identidad y autoestima. (Minedu, 2019).

3.5.1. El juego como un recurso didáctico en la educación remota

Al respecto Montiel (2008) El juego es una forma de adaptación inteligente de los niños al entorno. Es muy útil para el desarrollo y progreso de la estructura cognitiva porque les permite adaptarse a los cambios en el entorno y expresar los pensamientos de los niños entre las personas a través de sus reglas, supuestos y lógica. La comunicación debe estar controlada (p. 94).

El juego es una forma de comportamiento, que incluye apariencias biológicas y culturales, es agradable, intencional, singular en parámetros temporales, cualitativamente ficticios y atribuidos a la irrealidad. Por lo tanto, verificamos que, a través del juego, el

ser humano se acerca a la cultura y, como medio de comunicación, se ha ampliado su imaginación y capacidad para expresar símbolos realistas. (Moreno, 2002).

CONCLUSIONES.

- Primera.** En conclusión, la investigación es una propuesta descriptiva que utilizar el juego como un recurso para la mejora del aprendizaje en el contexto de la educación remota en el nivel inicial, primario y secundario donde se fundamenta la importancia del juego como recurso para el aprendizaje.
- Segunda.** Por consiguiente, se ha descrito el contexto de la educación remota en el sistema educativo. Se puede apreciar que en repetidas ocasiones que las docentes realizan actividades meticulosas, resultando en actividades aburridas, desmotivadas que no son comprendidas por los estudiantes debido a diversos factores acrecentándose más en estos tiempos de covid-19 en donde se podría aprovechar nuestra investigación.
- Tercera.** Por consiguiente, se describe al juego como recurso muy importante para el aprendizaje como parte de nuestro trabajo, hacemos una serie de recomendaciones a todos los participantes involucrados en el proceso de enseñanza y tan bien en el aprendizaje como es el personal docente, el director de educación, el MINEDU, las madres, los padres de familia y todas las personas influyentes. Así como como la actividad docente innovadora y contribuir al desarrollo de los niños y adolescentes mediante el juego y su enorme importancia.
- Cuarta.** Finalmente, en la investigación se ha descrito el contexto de la educación remota, en tiempos de covid-19 y que da entendido que la primera fase de la vida de cualquier persona es la infancia y que se caracteriza por la formación global e integral del estudiante y que a través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás. Esperamos que nuestra investigación en un contexto de pandemia contribuya a la educación Inicial, primaria y secundaria, promueva cambios de actitud y contribuya en la mejora de los estudiantes haciéndolos muy lúdicos.

RECOMENDACIONES

- Elaborar planes de capacitación para docentes y padres de familia para familiarizarlos con la estrategia el juego.
- Trabajar en equipo de maestros para crear actividades lúdicas para los estudiantes.
- Fundamentar la estrategia el juego para conocimiento de la comunidad educativa, sobre su importancia

REFERENCIAS CITADAS

- Bardin, L. (2002). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Bañeres. (2003). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Bernal , C. (2006). *Metodología de la investigación: Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Naucalpan de Juárez: Pearson Educación.
- Briggs, A., Coleman, M. & Morrison, M. (2012). *Research Methods in Educational Leadership and Management*. London: SAGE Publications Ltd.
- Caba, A. (2004). *El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Castrillón, L. T. (2017). *Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua*. La Tercera Orilla, (19), 86–93. Recuperado de [file:///C:/Users/JAVIERR/Downloads/214-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1516-1-10-20200518%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/JAVIERR/Downloads/214-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1516-1-10-20200518%20(1).pdf)
- Castaño, M. (2014). “*El valor del Juego Tradicional en el aula de Educación Primaria en Andalucía*”. (Universidad de Granada). Recuperado de: http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/36173/CastanoSolis_Marta.pdf;jsessionid=C4F5EDE247B524EC11D485C0254BB996?sequence=1
- Carrión, S. (2020, Octubre). *La educación básica en tiempos de aislamiento social*. .edu. Recuperado de <https://puntoedu.pucp.edu.pe/noticias/la-educacion-basica-en-aislamiento-social/>
- Córdoba, J. (2005). *Perspectivas para la sociedad de la información. Pensamiento & Gestión*. (19), 78-100. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64601904>
- Chateau, J. (2009). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.

Cruz, I. (2013). *Matemática Divertida: Una Estrategia para la enseñanza de la Matemática en la Educación Básica. I Congreso de Educación Matemática de América Central y Del Caribe*. icemacyc. Santo Domingo, República Dominicana.

Recuperado de <http://ciaem-redumate.org/memoriasicemacyc/64-526-1-DR-T.pdf>

Díaz, R., y Alberca, M. (2017). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de educación inicial* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/320/1/014080019K_014000001B_T_2018.pdf

Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Colección Reportes Técnicos de Investigación, 27, 1–25. Recuperado de: <https://bit.ly/2Kpo3F8>

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=8O7ioYR5MXwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbsge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Gallardo, J. A. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Revista Educativa Hekademos, (24), 41–51. Recuperado de: <https://bit.ly/2QgTiFq>

García. (2010). *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa Gotitas de solidaridad en el distrito de Santa María-Huacho*. Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión : Recuperado de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2341/MILLA%20LUYO%20LOURDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gairín, J. (1990). *Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas*. Educar, 17, 105–118. Recuperado de: <https://bit.ly/2weVdBf>

Gomez.L. (2016). *Las intervenciones docentes*. Barcelona: Printed.

González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Groos, K. (1902). *El juego como escuela de vida*. Revista de la escuela universitaria de Oviedo 2008.

Gutiérrez, R. (2002). *El juego de grupo como elemento educativo*. Editorial CCS.

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta. México D.F.: McGraw-Hill...

Huancas, E. y Huamán, L. (2018) *Aplicación de programa de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de educación inicial*. Trujillo, Perú (Tesis de Licenciatura). Recuperado de https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/376/1/014080004C_014080005J_T_2018.pdf

Martínez M. (2004). *Ideas centrales de la metodología cualitativa* Lima. Revista de psicología. UMSM.

Macklin, R. (2010). *La ética y la investigación clínica*, Jesús maría, Barcelona Edita: Fundación Víctor Grífols

Melo, M. P., y Hernández, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. *Innovación Educativa*, 14(66), 41–63. Recuperado de: <https://bit.ly/2JxtFA0>

Méndez, A. (2008). *La investigación en la era de la información: guía para realizar la bibliografía y fichas de trabajo*. México, Trillas.

Ministerio de Educación (2019). *El juego simbólico “la hora del juego libre en los sectores”*. Perú: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C

- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Minedu (2000), *Artículo: Juego, Recreación y Educación*. Lima, Perú.
- Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de Enseñanza: Una Revisión de la Literatura*. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92. Recuperado de: <https://bit.ly/2LYP8DR>
- Moreno, J. (2012). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Aprendizaje a través del juego. Mexico: Ajive.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe
- Moreno, M. (2000). *Introducción a la metodología de la investigación educativa*. Ed. Progreso, S.A. Mexico, D.F
- Nérci, I. (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz
- Raabe, J. (2009). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: UNESCO.
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina
- Rojas, D, Y Yrigoyén, R. (2018) *Influencia del uso del juego didáctico en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación inicial, Trujillo – 2018*. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/475/1/015100607I_015100624K_T_2018.pdf
- Rodríguez, D. (2019) *El juego libre como estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública, Santiago de Chuco*. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/566/1/016101079E_T_2019.pdf
- Rodríguez (2017). *Educa y aprende*. Recuperado de <http://educayaprende.com/importancia-juegos-educativos/>
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

- Sánchez, H. & Reyes, C. (2015). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Editorial Bussines Suport
- San Martín (1991). *Materiales Curriculares. Cómo elaborarlos. Seleccionarlos y usarlos*, (4a ed.). España: GRAO de Servéis Pedagógicas
- Ogalde, I. (2003). *Los materiales didácticos medios y recursos de apoyo a la docencia*. México: Trillas.
- Pacheco, M. (2011). *El juego en la etapa infantil*. Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza, (17), 1–11. Recuperado de: <https://bit.ly/2wbAuyf>
- Piaget, J. (1995). *La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje*, en: *Revista El juego (Antología de la licenciatura en Educación)* (pp.28-60). D.F., México: UPN.
- Piaget, J. (1956). *Teoría Evolutiva Cognitiva*. Barcelona, España: Editorial Ariel.
- Plutin, N., y García, C. A. (2016). *Estrategia didáctica basada en la lúdica para el aprendizaje de la química en la secundaria básica cubana*. Revista Cubana de Química, 28(2), 610–624. Recuperado de: <https://bit.ly/2X3tLCA>
- Prudencio, L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco – 2018* (Tesis de Maestría). Recuperado de https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/468/1/016100025I_016250018H_T_2018.pdf
- Tafur, Raúl. (1995). *La tesis universitaria*. Lima: Mantaro
- Unesco. (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París, Francia: Talleres Unesco.

- Vargas, C. (31 de julio, 2014) *Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural en educación primaria. Revista Pontificia Universidad Católica del Perú.* 23(45), p. 28.
- Vásquez, M. et al. (2006). *Introducción a las técnicas cualitativas de investigación aplicadas en salud.* Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Yépez, E. (2011). *Módulo Metodología de la investigación.* Guayaquil, Ecuador: Universidad de Guayaquil
- Zapata, O. (1998). *Juego infantil como medio de expresión un instrumento de conocimiento factor de socialización y compensador de la afectividad.* Lima, Perú.

El juego como recurso para el aprendizaje en el contexto de la educación remota

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	1library.co Fuente de Internet	2%
5	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	1%



9	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
10	punoculturaydesarrollo.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
11	puntoedu.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to College of the Siskiyous Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
15	www.espacioimasd.unach.mx Fuente de Internet	<1 %
16	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
17	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to City University of New York System Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.