

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación



Una Institución Adventista

El juego en la educación primaria: Una revisión teórica

Trabajo de Investigación para obtener el Grado Académico de Bachiller en Ciencias de la
Educación

Autor:

Elsa Alissa Osorio Idrogo

Asesor:

Mg. Wilma Villanueva Quispe

Lima, diciembre de 2020

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

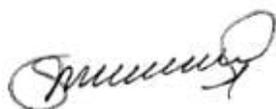
Yo, Mg. Wilma Villanueva Quispe de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“El juego en la Educación Primaria: Una revisión teórica”** constituye la memoria que presenta la estudiante Elsa Alissa Osorio Idrogo para obtener el Grado Académico de Bachiller en Ciencias de la Educación, cuyo trabajo de investigación ha sido realizado en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en la ciudad de Lima, a los 15 días del mes de diciembre del año 2020.



Mg. Wilma Villanueva Quispe

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a los catorce días del mes de diciembre del año 2020 siendo las 11:00 horas, se reunieron en modalidad virtual u online sincrónica, bajo la dirección del (de la) Presidente (a) del jurado: Mg. Rodolfo Alania Pacovilca, el (la) secretario(a): Mtra. Melva Hernández García y los demás miembros: Lic. Luis Berly Silva Álvarez y el (la) asesor (a) Mg. Wilma Villanueva Quispe, con el propósito de administrar el acto académico de sustentación del trabajo de investigación titulado: **El juego en la educación primaria: una revisión teórica** del/de (la)(las)los (las) candidato(a)s:.....a)..... **Elsa Alissa Osorio Idrogo** b).....conducente a la obtención del grado académico de Bachiller en Ciencias de la Educación.....

(Denominación del grado académico de Bachiller)
El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (los) (la)(las) candidato(a)s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por el(los)/la(las) candidato(a)s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Candidato (a): **Elsa Alissa Osorio Idrogo**

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobada	18	A-	Muy bueno	Sobresaliente

Candidato (b):.....

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó al(los)/a(la)(las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

Mg. Rodolfo Alania Pacovilca
Presidente

Mg. Wilma Villanueva Quispe
Asesor

Elsa Alissa Osorio Idrogo
Candidato/a (a)

Mtra. Melva Hernández García
Secretario

Lic. Luis Berly Silva Álvarez
Miembro

Miembro

Candidato/a (b)

Tabla de contenido

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	II
ACTA.....	III
Tabla de contenido	4
El juego en la Educación Primaria: Una revisión teórica	5
Resumen.....	5
Abstract	6
Introducción	6
Revisión.....	7
1.1. El Juego.....	8
1.1.1. Definiciones	8
1.1.2. Tipos de juegos.....	9
1.1.3. Importancia del juego en el desarrollo de los aprendizajes.....	10
1.1.4. Características del juego.....	13
1.1.5. El juego como estrategia pedagógica	14
1.1.6. Teorías del juego	15
Conclusiones	16
Bibliografía	17
Anexo	21

El juego en la educación primaria: Una revisión teórica

Play in Primary Education: A Theoretical Review

Osorio Idrogo Elsa Alissa^{a*}

EP. Educación Primaria, Facultad de Ciencias Humanas y Educación,

Universidad Peruana Unión

Resumen

El presente artículo es escrito con el objetivo de realizar una revisión de la bibliografía existente sobre el juego como estrategia de mejora en el aprendizaje y organizar las principales temáticas cubiertas, relevar sus hallazgos, y proponer caminos futuros de investigación, las áreas temáticas que se destacan son: definiciones, tipos de juego, importancia del juego en el aprendizaje, características, el juego como estrategia pedagógica y teorías. Las teorías planteadas que contribuyen a esta revisión son: la teoría estructuralista del juego de Jean Piaget, la teoría del juego en el desarrollo del niño planteada por Vygotsky y la teoría educativa del juego de Froebel. Finalmente se menciona que el juego abarca sin duda todos los aspectos del ser humano, concluyendo así que los estudios realizados sobre dicha actividad en los diversos temas demuestran la importancia del juego al ser utilizado como estrategia de mejora en el aprendizaje ya que esta actividad motiva y orienta a los niños para que puedan mejorar de manera significativa, natural, divertida y práctica su aprendizaje.

Palabras clave: Juego, aprendizaje, estrategia, educación, primaria.

Abstract

This article is written with the objective of conducting a review of the existing bibliography on the game as a learning improvement strategy and organizing the main topics covered, highlighting its findings, and proposing future research paths, the thematic areas that stand out. They are: definitions, types of game, importance of the game in learning, characteristics, the game as a pedagogical strategy and theories. The theories proposed that contribute to this review are: the structuralist theory of play by Jean Piaget, the theory of play in child development proposed by Vygotsky and the educational theory of the game by Froebel. Finally, it is mentioned that the game undoubtedly encompasses all aspects of the human being, thus concluding that the studies carried out on said activity in the various subjects demonstrate the importance of the game as it is used as a strategy to improve learning since this activity motivates and guides children so that they can improve their learning in a meaningful, natural, fun and practical way.

Keywords: Game, learning, strategy, education, primary.

Introducción

En nuestra actualidad el Perú vive una situación de alerta en cuanto a la educación, según la evaluación PISA en el 2015 participaron 72 países en la cual el Perú quedó en el puesto 64 (Minedu, 2015); asimismo en la evaluación PISA 2018 participaron 79 países y Perú quedó en el puesto 64, si bien es cierto se vio una mejora en la evaluación PISA 2018, esta fue mínima y las cifras fueron muy similares a la evaluación de PISA 2015 (UMC & Minedu, 2018); por lo cual eso nos sigue ubicando entre los últimos países, siendo la problemática la falta de estrategias en los diferentes cursos, como por ejemplo el juego.

El juego es una actividad en la cual el ser humano busca dar una pausa a sus actividades difíciles, ya que está siempre presente, incluso hasta en la senectud (Chamorro López, 2010). El juego prepara inconscientemente al ser humano para desenvolverse en la sociedad formando normas de conducta, valores, resolución de conflictos, también ayuda a desarrollar las facetas de la personalidad (Marin Bustamante & Mejia Henao, 2015).

El objetivo del presente artículo es realizar una revisión teórica sobre el juego como estrategia de mejora en el aprendizaje mediante el desarrollo de definiciones, importancia y características, se mencionará también a este como estrategia pedagógica porque que no solo ayuda al estudiante a resolver sus conflictos personales, sino que también le da seguridad de los nuevos aprendizajes, le ayuda a iniciar sus actividades anímicamente, le ayuda a descubrir nuevas realidades, le enseña a aprender y a demostrar lo aprendido. También se mencionarán las siguientes teorías del juego: Teoría estructuralista de Jean Piaget, teoría del juego en el desarrollo del niño de Vygotsky y la teoría educativa del juego de Froebel.

Finalmente se concluye haciendo referencia la importancia del juego en el aprendizaje. Mediante este el estudiante se siente motivado y animado por alcanzar sus objetivos educativos; además es una actividad que se puede realizar de forma grupal e individual, logrando que el estudiante sea creativo y espontáneo. Gracias al juego el estudiante se desarrolla de manera integral, siendo una estrategia pedagógica pertinente y eficaz.

Revisión

Para el desarrollo de la presente investigación se hizo la revisión de Bibliografía en las bases de datos como HTML, Science, Scielo, EBSCO y Science Direct; también se revisó repositorios de Universidades como la Universidad Privada Cesar Vallejo, la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle y Universidades extranjeras; asimismo se realizó una

búsqueda sistemática en diversas revistas de investigación: Educación, Iberoamericana, Revista Autodidacta: para así seleccionar información de las siguientes áreas temáticas: definición, tipos de juego, Importancia, características, el juego como estrategia pedagógica, teorías del juego.

1.1.El Juego

1.1.1. Definiciones

Cuando se habla de definición, no se entiende como notas, tampoco como algo esencial del fenómeno. Lo que se pretende al definir es ceñir un modelo afín, en donde las características donde las características más destacadas se relacionen en una posición clara y útil. La definición entonces será una técnica o herramienta de ayuda para entender el juego (Secadas Marcos, 1978).

El juego es una actividad que siempre estuvo y estará presente en la vida del ser humano desde que nace hasta que llega a la edad de la senectud (Chamorro López, 2010). A través del juego el ser humano se va preparando inconscientemente para el desenvolvimiento en la sociedad mediante la formación de normas de conducta, valores, resolución de conflictos y además desarrolla muchas facetas en su personalidad (Adriana Maria & Mejia Henao, 2015).

El juego es considerado una actividad que produce placer y es necesario para el desarrollo cognitivo y afectivo de un menor (Reina Ruiz, 2009).

El juego también se ve a lo largo de la historia, por ejemplo: para los hebreos la palabra juego significaba al hecho de reírse o bromearse, para los griegos eran acciones propias de los niños que lo expresaban a lo que hoy llamamos niñerías, mientras que para los romanos el juego significaba alegría y jolgorio; posteriormente el juego se hizo sinónimo de la alegría, risa, diversión, felicidad y satisfacción que se ocupa tanto en la infancia, como en tiempo de ocio y en la adultez de forma recreativa (Campos Rocha, Chacc Espinoza, & Gálvez Gonzáles, 2017).

Rios Quilez (2014) cita a grandes pensadores como, Platón y Aristóteles, para ellos el juego era muy importante ya que ayudaba a formar la mente para actividades futuras como adultos, por ello motivaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes; también menciona que Spencer (1985) en su teoría del excedente de energía, consideraba al juego como el resultado de un exceso de energía acumulada, para Lázarus (1883), en su teoría de la relajación, el juego era una actividad de relajación mediante el cual los seres humanos descansaban de otras actividades difíciles que producían fatiga, asimismo menciona a Groos (1898, 1901) en su teoría de la práctica o del pre ejercicio, el cual considera al juego como un modelo de ejercitar o practicar, este consistía en el ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta.

1.1.2. Tipos de juegos

Por naturaleza el juego opta distintas formas, según Piaget se clasifica en tres tipos los cuales son consecuencia del progreso de las estructuras mentales del niño (Arteaga-Martínez, 2019):

Juego funcional

Consiste en repetir una y otra vez una acción por el puro placer con el fin de ejercitarse de manera funcional y de obtener el resultado inmediato. Las acciones son propias de los primeros años de vida y principalmente motoras, asimismo intervienen aptitudes psicomotoras, sensoriales y físicas. Esto se puede realizar con o sin objetos: Juegos de ejercicios con el cuerpo en donde se domina el espacio y permite explorar al niño en entorno que lo rodea gracias a los movimientos tales como; arrastrarse, gatear, caminar, etc.

Juego de imitación o juego simbólico

Este tipo de juego comienza al instante en el que el menor empieza a ser capaz de recordar objetos y actitudes ausentes, sustituyendo una acción real por una imaginaria. Se desempeña

roles imitando situaciones de la vida real. Durante su avance motriz, el mundo del menor se agranda y provoca una considerable curiosidad por la realidad. Se puede considerar el paradigma del juego infantil.

Juegos de reglas

Este tipo de juegos nace a partir de los 4 años, sin embargo, es consolidado desde los 6 años. En estos juegos se incluye la socialización y competición. La socialización se da porque al desarrollarse el juego se necesita de más de un jugador, y la competición se da al establecer diversas normas que fijen un final determinado. El objetivo general de este tipo de juego exige que se midan con los demás jugadores, ya no es suficiente compararse a sí mismo.

Las reglas del juego van cambiando comparablemente de acuerdo al desarrollo psicológico del niño. Al principio no son normas restringidas, solo se cumplen como patrón de conductas. Luego eso se vuelve algo externo, con origen adulto, y totalmente afirmado. Sólo cuando se causa la completa socialización dentro del juego se toma la regla como un convenio mutuo entre cada jugador, aceptada por todos, asimismo esta puede variar si existe un arreglo entre todos.

1.1.3. Importancia del juego en el desarrollo de los aprendizajes.

El juego es parte de la vida de cada persona y es considerado uno de los medios más importantes para el aprendizaje, ya que se da de la manera más natural, desde muy temprana edad.

Se encuentran diversos estudios y autores que afirman la importancia del juego en el desarrollo de los aprendizajes, cada uno de ellos plantea y argumenta el porqué de la importancia de esta actividad, teniendo en cuenta la definición del juego como una actividad innata en cada ser humano.

Según (Herreros & Sanz, 2020) el juego es importante en el desarrollo de los aprendizajes, ya que a través de este se adquieren los contenidos como una herramienta que desliga la enseñanza tradicional, la cual ayuda a los niños a aprender de manera divertida, mediante una instrucción innovadora en la cual ellos mismos pueden comprobar todo aquello que se explique en una clase dada por juegos haciendo así al aprendizaje realmente significativo.

El juego es importante al ser utilizado como estrategia de aprendizaje, porque mediante este el ser humano se desarrolla de manera integral (García Bautista, Silva Mar, & Tarifa Lozano, 2019).

El juego estimula la creatividad, desarrolla la coordinación motora, fomenta el trabajo en equipo, y desarrolla la capacidad comunicativa, estimulando las capacidades del pensamiento, favoreciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje (Sarlé, 2006).

Según la ONU el juego es considerado como un derecho. La declaración de los derechos del niño manifiesta: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. El juego es importante por ser una actividad inherente al ser humano, mediante este la persona desarrolla su psicomotricidad, su afectividad, su cognitiva y su sociabilidad (Dris Ahmed, 2010)

Mediante el juego los niños pequeños obtienen conocimiento y competencias esenciales para su desarrollo y aprendizaje (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), 2018).

Según Piaget (1985), citado por Sánchez Esteban, (2013) “los juegos ayudan a construir una serie de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De manera que el juego es esencialmente

asimilación de la realidad por el yo”. El cual menciona también los siguientes beneficios que el juego tiene en los niños y niñas:

Mediante el juego los niños expresan sus deseos.

Desarrolla la imaginación facilitando la maduración de ideas y el posicionamiento moral.

Ayuda a su equilibrio emocional y mejora su expresión descargando sentimientos positivos y negativos.

Satisface las necesidades básicas del ejercicio.

Socializa con otros niños e inicia sus futuras habilidades sociales.

Mediante el juego se conoce diversos comportamientos del niño y se puede corregir y premiar hábitos. El Minedu (2013) través de la serie Rutas de Aprendizaje considera que: “El juego es importante porque este es un recurso pedagógico valioso para una enseñanza y aprendizaje con sentido vivencial, donde la alegría y el aprendizaje, la razón y la emoción se complementan”, citado por Huaracha, (2016).

Asimismo las rutas de aprendizaje mencionan la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento matemático, el desarrollo de los sentidos, el estado físico y emocional, mediante el juego los estudiantes tienen la oportunidad de descubrir, demostrar, comparar ideas y compartir sus emociones, asimismo pueden corregir y también ser corregidos (Minedu, 2015).

Según Solanda & Yuxi, (2010), el juego también es de suma importancia en el desarrollo de la personalidad del niño, ya que mediante este se fomenta la persistencia, la paciencia y la destreza, también estimula la confianza en los niños en sus propias habilidades. A través del juego el niño también descubre su otro yo, interiorizando sus actitudes valores y normas.

SCHILLER (1999:46) citado por (Accilio, Chacpa, & Gonzales, 2017) dice: “El hombre es hombre completo sólo cuando juega” .El cual afirma que la importancia del juego en la educación es grande debido a que este hace activos todos los órganos del cuerpo, asimismo ejercita las funciones de la mente preparando también socialmente al niño, formando los valores y el carácter y fortaleciéndolo de manera integral.

Por lo tanto, podemos decir que la importancia del juego abarca sin duda todos los aspectos del ser humano, desarrollando en él un aprendizaje más eficaz mediante la manera más natural, divertida y práctica.

1.1.4. Características del juego

Para lograr que el niño participe activa y dinámicamente debe contar con espacio y tiempo disponible y de esta manera estará teniendo un desarrollo adecuado. (Ochochoque & Pormachi, 2016) (Accilio et al., 2017a) (Marina, 2013)

Al momento de realizar los juegos se debe tener en cuenta la edad, ya que la imaginación difiere de mucho. Para los niños deben ser juegos alegres y con mucha imaginación; para adolescentes deben ser juegos que implican destreza, competitividad y alegría; para jóvenes juegos de razonamiento y habilidad pasiva; y para los adultos juegos tranquilos. (García Solís, 2013) (Marina, 2013)

Para que en el niño el juego le produzca placer debe tener libertad, puesto que él desea salir de su presente y probar otras situaciones, roles y personajes; funciones que la vida real no les permitirá.(Campos Rocha & Chacc Espinoza, 2006) (Ochochoque & Pormachi, 2016)(Accilio et al., 2017a)

Para que un niño disfrute del juego no es necesario contar con un juguete, ya que estos muchas veces condicionan la actividad, pero en caso que se use uno, debe ser de complejidad

moderada que potencie su creatividad e imaginación. (Ochochoque & Pormachi, 2016)(Campos Rocha & Chacc Espinoza, 2006)

El juego tiene un efecto catártico, quiere decir que en el niño produce una liberación de tensiones, que le ayudará a resolver algunos de sus conflictos personales, produciendo en él placer, alegría y diversión. (Accilio et al., 2017a)(Ochochoque & Pormachi, 2016)(Campos Rocha & Chacc Espinoza, 2006)

Mediante el juego el estudiante adquiere un medio de aprendizaje en el cual ejercitará sus facultades de conocimiento y de relaciones sociales. (Ochochoque & Pormachi, 2016)

El juego es de carácter innato y voluntario, ya que es una actividad natural del ser humano. (Campos Rocha & Chacc Espinoza, 2006) Para el niño el juego es una actividad seria, porque ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales comprometiéndolos a nivel intelectual, corporal y afectivo. (Campos Rocha & Chacc Espinoza, 2006) Mediante el juego se crean reglas que expresan lo que no debe ocurrir durante su ejecución, estas deben ser respetadas escrupulosamente por todos, el rompimiento de estas significa ser expulsados o perder el juego. (Accilio et al., 2017a)

1.1.5. El juego como estrategia pedagógica

Se define al juego como estrategia pedagógica como “una actividad lúdica que considera un conjunto de directrices a seguir en un proceso que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr e incluye las actividades, los recursos y la interacción educador/educando, en pro del desarrollo integral de niños y niñas” (Campos Rocha et al., 2017).

El juego como estrategia propicia la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, asimismo hace que padres y docentes contribuyan de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes aprenden mejor cuando disfrutan de las experiencias vividas en el

salón de clases, haciendo de este un aprendizaje placentero y duradero (Calderón Calderón, Marín Sepúlveda, & Vargas Trujillo, 2014).

Casanova Roncal, (2012) en su tesis menciona las siguientes estrategias didácticas para la utilización de los juegos en el aprendizaje: Crear un ambiente de confianza y alegría; el estudiante no debe sentirse amenazado o menospreciado, debe ser tomado en cuenta por el docente en cada actividad a realizar, el profesor debe mostrar interés en lo que el proponga hacer.

Se debe enlazar los juegos a las actividades previas y experiencias al obtener los saberes previos, haciendo así la clase aún más interesante.

Mediante juegos proponer a los estudiantes soluciones a problemas, desarrollando la habilidad personal de realizar preguntas y que los estudiantes resuelvan en clase cada problema de manera divertida.

Lograr un aprendizaje de calidad a través del juego, alejándonos del formalismo de la enseñanza. Mediante lo formal el niño aprende y memoriza contenido, pero no comprende. El juego hace que el estudiante no solo memorice procesos sino también que los comprenda.

1.1.6. Teorías del juego

Teoría estructuralista del juego de Jean Piaget

Para este epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, el juego tiene un gran valor que es usada como estrategia de aprendizaje la cual ayuda a desarrollar el pensamiento lógico y a fortalecer el aprendizaje significativo, el cual abarca las edades de entre 6 a 11 años, edades en las cuales es imprescindible la manipulación de objetos, que pertenecen al periodo de operaciones concretas.(Huaracha, 2016)(Burgos & Vasquez, 2013)

Teoría del juego en el desarrollo del niño

El juego desarrolla la mente de manera independiente y construye el aprendizaje en el niño. Esta teoría es planteada por Vygotsky (1979), citada por Huaracha, (2016) en la cual se describe dos fases significativas en el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil:

Primera fase (2-3 años): los niños juegan con cualquier objeto que pueda estar en su entorno social más inmediato. Esta fase está dividida en dos fases:

En la primera, aprenden de manera lúdica con objetos reales.

En la segunda, aprenden a sustituir las funciones de cada objeto de manera simbólica, es decir; por ejemplo, un volumen prisma, se puede transformar en una cama, mesa, etc.

Segunda fase: (3-6 años): en esta fase los niños sienten interés por el mundo adulto y lo imitan, de esa forma en esta etapa se da la superación del pensamiento egocéntrico, los niños intercambian roles, jugando a ser personajes adultos e imitando el comportamiento de las personas que están cerca de su entorno.

Teoría educativa del juego de Froebel: El juego es una actividad que permite al niño la estructuración de su aprendizaje mediante el cual interactúan con su medio natural, social y cultural en un espacio indicado: la escuela. (Huaracha, 2016). El juego es un medio por el cual el niño se vuelve creativo sacando a la luz lo más bello que contiene su alma, motivándolo a cuidar y amar la naturaleza.

Conclusiones

Realizado el presente trabajo de investigación se concluye que:

El juego es una estrategia de mejora en el aprendizaje, ya que es un tema de suma importancia en relación a la educación primaria porque gracias al juego el estudiante se desarrolla de manera integral.

Al analizar el juego de una manera general, se puede afirmar que es de gran importancia en la vida de los niños; en su desarrollo psicomotor, su creatividad, su desarrollo cognitivo, su desarrollo socioemocional, en el manejo de las normas y en su desarrollo intelectual.

Al desarrollar el tema del juego como estrategia pedagógica, se rescató que los niños aprenden jugando, por ende, mediante el juego es mucho más fácil llegar a ellos y entenderlos, de esta manera se resalta la importancia del juego como estrategia pedagógica para motivar a los niños en el aprendizaje.

Según la revisión realizada de los diversos temas en torno al juego en el nivel primario se destaca su importancia en el aprendizaje y se muestra al juego como una estrategia pedagógica pertinente y eficaz.

Bibliografía

Accilio et al. (2017a). Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”- Chosica, 2015.

Accilio, L., Chacpa, M., & Gonzales, F. (2017b). Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”- Chosica, 2015. ((Tesis) Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle” “La Cantuta”, Facultad de Pedagogía y Cultura Física, Perú.). Retrieved from [http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1204/Los efectos del juego en el aprendizaje de la matemática- copia.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1204/Los%20efectos%20del%20juego%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20matem%C3%A1tica- copia.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Adriana Maria, S. E. M. B., & Mejia Henao. (2015). Estrategias ludicas para la enseñanza de las matematicas en el grado quinto de la institucion educativa La piedad. Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015, 1. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Arteaga-Martínez, B. (2019). Didáctica de las matemáticas para maestros de Educación Infantil. In *Revista Complutense de Educación* (Vol. 30). <https://doi.org/10.5209/rced.64578>

Burgos, J., & Vasquez, T. (2013). Programa de estrategias lúdicas para la resolución de operaciones básicas en el área de matemática en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la institución educativa n° 11001 -Leoncio Prado- Campodónico- Chiclayo- 2013. ((Tesis) Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación. Chiclayo, Perú.). Retrieved from <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/315/BC-TES-4079.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Campos Rocha, M., & Chacc Espinoza, I. (2006). El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. (Seminario) Univ. Chile. Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Chile.

Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., & Gálvez Gonzáles, P. (2017). El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. ((Seminario) Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Chile.). <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>

Chamorro López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria.

Dris Ahmed, M. (2010). “ Importancia del juego en la educación primaria”. 1–9.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). Aprendizaje a través del juego. Retrieved from www.unicef.org/publications%0Ahttps://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

García Bautista, E. M., Silva Mar, M. de los Á., & Tarifa Lozano, L. (2019). Cooperación y juego, binomio para el aprendizaje de las matemáticas. Resultados en una escuela mexicana. *Atenas*, 2(46), 17–31.

García Solís, P. (2013). Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática.

Herreros, D., & Sanz, M. T. (2020). Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. 3, 33–47.

Huaracha, M. (2016). Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino.

Marin Bustamante, A. M., & Mejia Henao, S. E. (2015). Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa la piedad. ((Trabajo de grado) Fundación Universitaria los Libertadores, Vicerrectoría de educación virtual y a distancia. Medellín, Colombia). <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>

Marina, J. a. (2013). Juegos Educativos Para El Aprendizaje De La Matemática. (2).

Minedu. (2015a). El Perú en PISA 2015. Informe nacional de resultados. In Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Retrieved from http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA.pdf

Minedu. (2015b). Rutas de aprendizaje. In Ministerio de Educación. Retrieved from <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>

Ochochoque, J., & Pormachi, F. (2016). Juegos didácticos en la enseñanza – aprendizaje de triángulos en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa “José María Arguedas”, Chilca – Huancayo.

Reina Ruiz, C. (2009). El juego infantil. 1–9.

Ríos Quilez, M. (2014). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil.

Sánchez Esteban, N. (2013). El juego y la matemática. Juegos de matemáticas para el alumnado del primer ciclo de E. Primaria. ((Trabajo fon de grado) Universidad de Valladolid, E. U. Educación. Palencia.). Retrieved from <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4809/TFG-L395.pdf?sequence=1>

Sarlé, P. M. (2006). La mediación del maestro. Enseñar El Juego y Jugar La Enseñanza, 131–166. Retrieved from <http://terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55La-mediacion-y-el-maestro.pdf>

Secadas Marcos, F. (1978). Las definiciones del juego.

Solórzano Calle, J. del R., & Tariguano Bohórquez, Y. S. (2010). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática. ((Proyecto de grado) Universidad Estatal De Milagro, Unidad académica de educación continua a distancia y postgrado, Perú.). Retrieved from [http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA.pdf](http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES_LÚDICAS_PARA_MEJORAR_EL_APRENDIZAJE_DE_LA_MATEMÁTICA.pdf)

UMC, & Minedu. (2018). Evaluación PISA 2018. Retrieved from <http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>

Anexo



"Año de la Universalización de la Salud"

RESOLUCIÓN N° 140-2020/UPeU/FCHE-CF

Lima, Ñaña, 02 de marzo de 2020

VISTO:

El expediente de la estudiante **ELSA ALISSA OSORIO IDROGO**, identificada con código universitario N° 201610176 de la Escuela Profesional de Educación, Especialidad Primaria de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Peruana Unión;

CONSIDERANDO:

Que la Universidad Peruana Unión tiene autonomía académica, administrativa y normativa, dentro del ámbito establecido por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad;

Que la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Peruana Unión, mediante sus reglamentos académicos y administrativos, ha establecido las formas y procedimientos para la designación o nombramiento del asesor para el desarrollo del trabajo de investigación conducente al grado de Bachiller;

Que la estudiante Elsa Alissa Osorio Idrogo, ha solicitado la designación del Asesor, encargado de orientar y asesorar el proceso de elaboración, desarrollo y ejecución del trabajo de investigación conducente al grado de bachiller;

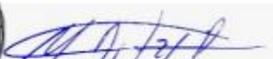
Estando a lo acordado en la sesión del Consejo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Peruana Unión, celebrada el día 02 de marzo de 2020, y en aplicación del Estatuto y el Reglamento General de Investigación de la Universidad;

SE RESUELVE:

Designar a la **Mg. Wilma Villanueva Quispe** como ASESORA para que oriente y asesore el proceso de elaboración, desarrollo y ejecución del trabajo de investigación conducente al grado de bachiller presentado por la estudiante **Elsa Alissa Osorio Idrogo**, otorgándole un plazo máximo de dieciocho (18) meses para la asesoría en el desarrollo del trabajo de investigación y la redacción del artículo científico.

Regístrese, comuníquese y archívese.




Dr. Moisés Díaz Pinedo
DECANO




Mtra. Melva Hernández García
SECRETARIO ACADÉMICO