



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO DE REGLAS PARA LA INTERACCIÓN EN

EDUCACIÓN A DISTANCIA EN ESTUDIANTES DE

SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I. E.P

TALENTOS, SECHURA, PIURA, 2020

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA

RUIZ CAMPO, LUZ YESSENIA

ORCID: 0000-0002-5693-1416

ASESOR

VELASQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID: 0000-0001-7881-4985

PIURA – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Ruiz Campo, Luz Yessenia

ORCID: 0000-0002-5693-1416

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Piura, Perú

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DE JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

PRESIDENTE

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

MIEMBRO

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ASESOR

DEDICATORIA

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y han estado conmigo hasta el día de hoy. A mi madre quien con su amor y apoyo incondicional me ha permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

Y en especial, dedico este trabajo a Nicole y Alexandra mis hijas, quienes me motivan a estar aquí hoy, cumpliendo mis sueños.

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis en primer lugar, me gustaría agradecerle a ti Dios por ayudarme a lograr mis objetivos, porque hiciste realidad este sueño anhelado. A la Universidad Los Ángeles De Chimbote por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén. En especial, quiero dar las gracias a mi familia por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

RESUMEN

La investigación partió del problema de ¿De qué manera Juego de Reglas mejora Interacción en educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020?, debido a que los estudiantes manifestaban problemas para interactuar, entre sus compañeros, con el docente, escasa participación, entre otros. Por el cual se formuló el objetivo general de Determinar los efectos del juego de reglas para promover la Interacción en educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020. En la metodología se utilizó el tipo aplicada, de nivel explicativo, de diseño pre experimental y de enfoque cuantitativo, con una muestra de 18 estudiantes a quienes se les aplicó como instrumento una lista de cotejo, bajo la técnica de la observación con el fin de poder conocer el nivel de la interacción en educación a distancia, donde se obtuvieron como resultados que en el pre test el 44% se ubicó en nivel proceso, de esta manera de diseño y aplico un programa basado en los juegos de reglas, teniendo como resultados en el post test que el 89% logro, superar dificultades. Es así que se concluye que los juegos de reglas, ayudan a la interacción en la educación a distancia, comprobándose con esta hipótesis con el estadístico T de Student con 0,000 siendo este menor de $p < 0,01$.

Palabras clave: Educación a distancia, interacción, juego de reglas.

ABSTRACT

The research started from the problem of How the Game of Rules improves Interaction in distance education in sixth grade elementary students of the I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020? because the students manifested problems to interact, between their peers, with the teacher, little participation, among others. For which the general objective of determining the effects of the game of rules was formulated to promote interaction in distance education in sixth grade students of the I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020. In the methodology, the type applied, explanatory level, pre-experimental design and quantitative approach, with a sample of 18 students to whom a checklist was applied as an instrument, under the technique of observation in order to know the level of interaction in distance education, where the results obtained were that in the pre test 44% were located at the process level, in this way I design and apply a program based on the sets of rules, having as results in the post test that 89 % achievement, overcome difficulties. Thus, it is concluded that the sets of rules help interaction in distance education, verifying this hypothesis with the Student's T statistic with 0.000 being this less than $p < 0.01$.

Keywords: Distance education, interaction, game of rules.

CONTENIDO

2. EQUIPO DE TRABAJO	viii
3. HOJA DE FIRMA DE JURADO	ix
.DEDICATORIA	x
AGRADECIMIENTO	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
CONTENIDO	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS	xvii
ÍNDICE DE TABLAS	xviii
I. INTRODUCCIÓN.....	19
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	25
2.1 Antecedentes	25
2.1.1. Internacional	25
2.1.2. Nacional	25
2.1.3. Local	28
2.2. Bases teóricas de la investigación	29
2.2.1. Juego de reglas	29
2.2.1.1. Teoría cognitivista de Piaget sobre los juegos de reglas.....	29
2.2.1.2. Definiciones de juego	30
2.2.1.3. Importancia de los juegos	31
2.2.1.4. Elementos del juego	31

2.2.1.5. Juegos de reglas	32
2.2.1.6. Beneficios de los juegos de reglas	33
2.2.1.7. Funciones del educador / educadora en los juegos de reglas	33
2.2.1.8. Dimensiones de juegos	34
2.2.2. Interacción en la educación a distancia.....	35
2.2.2.2. Antecedentes de la Interacción en la educación a distancia	36
2.2.2.3. Definición de la Interacción en la educación a distancia.....	37
2.2.2.4. Principios de la Interacción en la distancia.....	38
2.2.2.5. Características de la Interacción en la educación a distancia	39
2.3. Variables	41
III. HIPÓTESIS	42
3.1. Hipótesis General.....	42
3.2. Hipótesis Nula.....	42
IV. METODOLOGÍA.....	43
4.1. El tipo y el nivel de la investigación:.....	43
4.2. Diseño de la investigación	43
4.3. Población y muestra:.....	44
4.3.1. Población.....	44
4.3.2. Muestra	45
4.3.3. Técnica de muestreo:	45
4.3.4. Los criterios de inclusión y exclusión.....	45
4.4 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:.....	46
4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	48

4.5.1. Técnica de recolección de datos	48
4.5.2. Instrumento	48
4.6. Plan de análisis.....	49
Matriz de consistencia:.....	50
4.8. Principios éticos:	52
V. RESULTADOS.....	53
5.1 Resultados	53
5.2 Análisis de resultados.....	52
VI. CONCLUSIONES.....	57
6.1. Conclusiones	57
6.2. Recomendaciones.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS	63
Anexo 1. Instrumento de recolección de datos	63
Anexo 2. Autorización.....	64
Anexo 3. Validación de experto de recolección de datos	66
Anexo 4. Consentimiento informado	72
Anexo 5. Sesiones de aprendizaje.....	77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Desarrollo de la interacción a través de un pre test.....	53
Figura 2 Desarrollo de la interacción a través de un post test	55
Figura 3 Desarrollo de la interacción a través de un post test y pre test.....	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población	44
Tabla 2 Muestra de los estudiantes	45
Tabla 3 Matriz de operacionalización de las variables	46
Tabla 4 Matriz de consistencia	51
Tabla 5 Desarrollo de la interacción a través de un pre test	53
Tabla 6 Desarrollo de la interacción a través de un post test.....	54
Tabla 7 Desarrollo de la interacción a través de un pre y post test.....	56
Tabla 8 Prueba T Student dos muestra emparejadas	58

I. INTRODUCCIÓN

La interacción es una noción notable para el desarrollo educativo, tanto en la educación presencial como en la educación a distancia o virtual, ya que por medio de ella se consigue reforzar la comunicación entre alumnos y asesores y, en efecto, conseguir que el desapego emotivo ha disminuido partir de la comunicación (Pérez, 2009)

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2021) expone que la coyuntura social que se vive actualmente en las regiones se estaba perjudicando, a nivel de educación, ya que el incremento de los instrumentos tecnológicos, asimismo de los índices de pobreza y pobreza extrema, la insistencia de las desigualdades y un aumento del malestar social, para alcanzar a estar y mantener una apropiada interacción en los aprendizajes.

La comunicación tanto para la familia, docentes, etc. Está siendo perjudicada por la situación que estamos viviendo, ya que complica aún más la interacción, para el aprendizaje, donde todos nos hemos vistos afectados; teniendo que aprender la tecnología, para seguir con una normalidad, que para la interacción, aun es más minuciosa.

Por su parte, la UNESCO (2020) ha reconocido considerables grietas en el sector educativo, en nexa a los aprendizajes, por el persistente alejamiento de los estudiantes de las aulas virtuales; teniendo también la deficiencia de normas para conseguir cumplir y asignar actividades; además de una inapropiada comunicación docente – estudiante, por la falta de conocimientos tecnológicos, por parte de, obteniendo como resultado, deficiencia de motivación por la educación en el entorno

actual. Quedando confirmado, que la actual educación a distancia, por las plataformas virtual, no estarían dando los fines perfectos a los que se quería llegar.

Asimismo, Martínez (2008) en sus estudios indica que, «la mediación tecnológica es una posibilidad considerable en la interacción del aprendizaje a distancia haciendo factible el compartir: Costos, información y expertos de lugares diferentes, al proporcionar tiempo educativo adicional a los lugares con difícil acceso y alejados.

En países como China se comenzó el enriquecimiento de las modalidades a distancia para sistemas educativos básicos, medio y superiores, de igual manera, en la Universidad de Princeton y la Universidad Central de Washington en Estados Unidos, donde también se activaron las plataformas virtuales para los estudiantes de modalidad presencial que en la actualidad no pueden acudir a las aulas, con la finalidad de poder corregir la interacción, para que los estudiantes de los diferente niveles educativos puedan continuar con sus clases y el proceso de enseñanza aprendizaje respetando las netiquetas, que estarían ayudando a poder manejar la educación remota.

En el Perú, en un estudio de Llanos (2021) el Ministerio de Educación mencionó acerca de la estrategia de educación remota: “Aprendo en casa”. El ministro, Martín Benavidez, afirmó que esta modalidad pretende reflexionar sobre la manera cómo hemos venido aprendiendo, y como pensamos, combinando medios digitales, televisión y radio para hacer llegar la educación a todo el Perú en al menos 10 lenguas originarias y de señas. En principio esta iniciativa es muy positiva: Que el Estado busque estrategias basadas en tecnología para poder cubrir la carencia educativa, es una excelente señal.

Pero luego se presentaron dificultades debido que en los hogares del país son muy disímiles: El 73% de peruanos usa internet (US Census Bureau) y de la cantidad de personas que usa internet el 82% accede a este servicio a través de un celular que dificultaría la comunicación aún más con los docentes, según refiere el INEI (2020), Hay que tener en cuenta, además, que menos del 40% de hogares cuenta con una computadora. Cualquier estrategia que dependa de una solución única y estándar está destinada a fallar, siempre y cuando no exista una adecuada interacción, y esto se ha visto afectado por la escasa comunicación virtual, conexión del docente hacia sus alumnos, al no poner límites o reglas en las aulas virtuales, lo que dificultad que los estudiantes, logren enviar sus tareas, sus proyectos educativos, y cumplan con sus deberes como estudiante, para lograr la meta anual.

Es así que nuestra institución educativa particular Talentos, en el contexto descrito, también se ve afectada, por la pandemia y problemática mencionada, debido a que los estudiantes, no todos cuentan con los aprendizajes, herramientas tecnológicas, para conectarse; además los pocos estudiantes que logran ingresar al aula virtual, no respetan, las reglas virtuales (netiquetas), además que esto no ayuda a la interacción en la educación virtual, debido a que nuestro contexto, de no cumplir con sus actividades.

Es allí que, para esta problemática, mencionada se ha decidido, trabajar el juego de reglas para mejorar la interacción en educación a distancia. Según la teoría de Piaget (1959) los juegos de reglas se inician como rituales en la que crea el mismo niño, en un momento de su vida él mismo construye e instruye a buenos hábitos para su vida personal, hábitos de higiene, su alimentación etc. Las reglas ayudan al niño a que sea más ordenado y que clasifique los juguetes por tamaño, forma o color lo cual

permite que el niño sea más hábil y diestro en su coordinación y sobre todo más capaz de comprender y practicar un orden, además de ser ordenado en su mismo aprendizaje.

Se dice que, con el juego de reglas, el niño se adapta a la realidad que existe dentro y fuera de la escuela y la familia, se desenvuelve de una manera más activa, vivencia las actividades lúdicas realizadas hasta modificar la realidad con hechos y acciones propias. La finalidad de cada juego de reglas a trabajar es interactuar, socializarse con los demás, hacer nuevos amigos, realizando juegos., lo cual esto permite tener una convivencia basada en respeto y armonía, tiempo virtual. Ahora planteamos frente a esta realidad el siguiente enunciado: ¿De qué manera Juego de Reglas mejora Interacción en educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020?.

Para darle respuesta se formuló el objetivo general de Determinar los efectos del juego de reglas para promover la Interacción en educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020, del cual se desprenden los siguientes específicos: Medir el nivel de interacción en educación a distancia antes de la aplicación del juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020; Evaluar el nivel de la interacción en educación a distancia después de la aplicación del juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020 y Comparar el nivel de la interacción en educación a distancia antes y después de la aplicación del juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Además, la investigación se justificó a nivel teórico, bajo la teoría de Piaget (1959) quien nos habla que los juegos de reglas se inician como rituales en la que crea el mismo niño, en un momento de su vida él mismo construye e instruye a buenos hábitos para su vida personal, hábitos de higiene, su alimentación etc. Las reglas ayudan al niño a que sea más ordenado y que clasifique los juguetes por tamaño, forma o color lo cual permite que el niño sea más hábil y diestro en su coordinación y sobre todo más capaz de comprender y practicar un orden, además de ser ordenado en su mismo aprendizaje.

Así mismo con la teoría de la interacción social en la educación de Vigotsky, que nos manifiesta que del rol del maestro y el aprendizaje en el alumno; elementos que permiten conocer aspectos importantes que desde la teoría constructivista, donde se plantean para comprender los procesos de interacción en el aprendizaje y la enseñanza; donde los seres humanos son producto de su capacidad para adquirir conocimientos y para reflexionar sobre sí mismos, lo que les ha permitido anticipar, explicar y controlar positivamente la naturaleza y construir la cultura, además de aprender normas (Tünnermann, 2011).

De aporte metodológico puesto que se usó el instrumento listo de cotejo, la misma que será valorada bajo los niveles “Si” y “No”, según sea correspondiente, para luego ser validada por expertos del tema, para medir la variable Interacción. Además, para tratarla, se diseñará y ejecutará un programa basado en los Juegos de reglas como estrategia didáctica y el aporte práctico, porque el programa diseñado bajo la estrategia didáctica, los juegos de reglas ayudaron al niño a que sea más ordenado y que clasifique los juguetes por tamaño, forma o color lo cual permite que el niño sea más

hábil y diestro en su coordinación y sobre todo más capaz de comprender y practicar un orden; con el fin de poder mejorar la interacción de la educación a distancia.

Se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, de diseño pre experimental y de enfoque cuantitativo, con una muestra de 18 estudiantes a quienes se les aplicó el instrumento de Lista de Cotejo, bajo la técnica de la observación, con el fin de poder conocer el nivel de la interacción en la educación a distancia, donde se obtuvieron como resultados que en el pre test el 44% se ubicó en nivel proceso, de esta manera de diseño y aplicó un programa basado en los juegos de reglas, teniendo como resultados en el post test que el 89% logro superar dificultades. Es así que se concluye que los juegos reglas, ayudan a la interacción en la educación a distancia, comprobándose con esta hipótesis con el estadístico T de Student con 0,000 siendo este menor de $p < 0,01$.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Beltrán, et al. (2021) En su tesis de pregrado titulada Los juegos de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales; con el objetivo de Determinar cómo los juegos de reglas como estrategia pedagógica fortalecen el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales. Con la metodología de tipo cuantitativo, de nivel explicativo y diseño pre experimento. Con una población de 54 estudiantes, a quienes se les aplicó una guía de observación bajo la técnica de la observación. Donde se obtuvo como resultados en el pre test que el nivel del aprendizaje era bajo a 67%, el cual fue mejorando a la intervención de los juegos de reglas, llegando a un nivel alto a un 79% en el post prueba, demostrando su mejoría. De esta manera concluyó que el programa basado en los juegos de reglas permite fortalecer el aprendizaje.

2.1.2. Nacional

Mangualaya (2021) Juegos de reglas para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la institución educativa inicial N° 669 de la provincia de Satipo, 2021, se consideró el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos de reglas en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021 con metodología cuantitativa experimental. Con una población de 77 estudiantes y una muestra de 28 estudiantes de 5 años de edad, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento pre-test y pos-test la misma que fueron validadas por 4 expertos obteniendo la

fiabilidad a través del alfa de Cronbach (0,849) Para analizar y tabular los datos obtenidos en el pre y pos-test se utilizó el programa SPSS versión 24 evidenciando los resultados estadísticos, a través de la prueba de Wilcoxon se obtuvo el valor $P= 000$ el cual fue inferior al grado de significancia establecida (0.05) obteniendo el nivel de confianza 95% se rechazó la hipótesis nula, consolidando que el 60.71% de los estudiantes lograron obtener su aprendizaje buscando la manera de relacionar el cariño, el clima que los rodea, la convivencia y la participan de manera justa con sus compañeros a través de la comunicación bajo las circunstancias de juego teniendo el concepto de vivir equitativamente en la búsqueda del beneficio de todos.

Pampacata y Canssay (2021) Los juegos grupales en el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019, tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos grupales como estrategia para mejorar el proceso de socialización. La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, al tipo experimental y diseño pre experimental en tanto que busca explicar la influencia de los juegos grupales como estrategia en el proceso de socialización, donde se aplica un test al mismo grupo antes (pre-test) y después del tratamiento (post-test). La población la constituyen los estudiantes de la institución educativa referida y la muestra está conformada por 30 estudiantes entre varones y mujeres del tercer ciclo, en la cual se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento de recolección de datos el test sociométrico. Finalmente, se arribó a la siguiente conclusión: En esta tesis se determinó la influencia de los juegos grupales como estrategia para mejorar el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo, puesto que las respuestas del instrumento de recolección de datos, computaron un puntaje medio de 45 para la variable dependiente “proceso de socialización” lo cual

según el baremo de interpretación indica que, con taller de juegos grupales los niños y niñas objeto del experimento, pasaron de un proceso de socialización bajo a un proceso de socialización medio. Por ende, se determinó que los juegos grupales como estrategia influyen medianamente en la mejora del proceso de socialización, lo cual significa que los niños y niñas conversan, participan, juegan, expresan sus ideas y respetan a sus compañeros y compañeras.

Pinedo y Sandoval (2018) titulado “El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do de la I.E 81015, Trujillo”, la investigación consiste en mejorar los hábitos en los estudiantes del 2do grado, después de la aplicación de las actividades lúdicas. El principal objetivo de esta investigación es determinar si los “juegos de reglas” mejora los hábitos de lectura de los estudiantes del 2do grado de la I.E “Carlos Emilio Uceda Meza” por lo cual se aplicó una investigación de tipo Experimental, con el diseño pre experimental con la muestra de 22 estudiantes empleando como técnica la encuesta y el instrumento el cuestionario que contiene 8 ítems, los cuales se dividieron tomando en cuenta las 4 dimensiones (Recursos, tiempo, metodología, motivación) las cuales están relacionadas con los hábitos de lectura, con este instrumento obtuve resultados en cuanto al hábito lector (malo, regular malo) así como en pre y post test. Al analizar los resultados del cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E “Carlos Emilio Uceda Meza” se afirma la hipótesis que: “Los juegos de reglas” mejoran los hábitos de lectura, con un porcentaje del 90% (20 estudiantes) estos resultados permitieron concluir que dichas actividades lúdicas fueron satisfactorias para mejorar los hábitos de lectura en los estudiantes del 2do grado.

Flores (2018) Propuesta: Aprendo jugando con reglas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Primaria N°82390 Pedro Paula Augusto Gil, Celendín, Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión de la Calidad, por la Universidad Privada San Pedro, con el objetivo de Determinar de qué manera influye la propuesta Aprendo jugando con reglas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de educación primaria de 2° grado de la IE. N°82390 PPAG Celendín - Durante el año 2018. El tipo de investigación es descriptiva, se trabajó con una muestra de 18 niños de 2° grado de educación primaria. Los cuales presentaban dificultades a nivel semántico en la comprensión de textos, mas no tenían dificultades perceptivas o léxicas. Para poder elegir a los niños se dialogó con la profesora del curso de Comunicación Integral. Se trabajó con un grupo de 18 alumnos antes de la aplicación del programa. Seguidamente se aplicó el programa “Aprendo jugando con reglas” y al finalizar las 10 sesiones de 1 hora se tomó nuevamente la misma prueba como Post test. Al analizar los resultados, se observó que los niños que habían sido expuestos al programa mejoraron significativamente a un 79% en logro destacado, frente a un 56% en inicio que tuvieron al inicio. Concluyendo que el juego de reglas ayuda a mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primaria.

2.1.3. Local

Por ser un tema, innovador, no se han encontrado investigaciones a nivel de la localidad de Piura.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego de reglas

2.2.1.1. Teoría cognitivista de Piaget sobre los juegos de reglas

Para Piaget (1987), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Es la última fase del desarrollo cognitivo, los niños adquieren una visión más abstracta y conceptual de su universo, aplican el razonamiento para crear analogías y patrones de comportamiento. Son capaces de crear conjeturas, probabilidades, casuísticas para solucionar un problema. Su habilidad para argumentar y debatir ya está desarrollada. A veces, los padres se ven sorprendidos por el desarrollo de esta habilidad, ya que no estaban acostumbrados a que sus hijos les argumentasen con razonamientos lógicos desde su punto de vista.

En esta etapa destacan más los juegos de grupo con reglas complejas, aquellos que requieran aplicar la lógica, análisis metódico y estrategia. Esta fase está más cerca de la adolescencia, que de la infancia. Crean sus propios dogmas de pensamiento, modelos sociales y filosofías de vida. Según Piaget los juegos de reglas son la actividad

lúdica del ser socializado. En esta etapa siguen estando presentes las fases del juego funcionales, simbólicas y de construcción, pero de una forma más compleja.

Además, esta teoría cognitiva de las operaciones concretas (de 6 a 12 años), aporta que la mente del niño evoluciona y con ella las normas de juego, que se convierten en “reglas propiamente dichas”, algunas son transmitidas de generación en generación. La actividad de juego trasciende de lo individual a lo colectivo. Son reglas externas al niño y las acepta al tiempo que aprende a compartir; estas regulan el juego del grupo, y tienen un carácter de “verdad absoluta” por lo que se deben cumplir; son momentos en los que ya ha superado la tendencia al arrebató y el egocentrismo de las primeras edades. Ahora es capaz de ponerse en el lugar del otro por lo que se tienen en cuenta las acciones de los demás. Se trata de jugar unos contra otros, para ver quién es el ganador, pero al principio el niño no acepta perder y aparecen “las trampas” pues las necesita para conseguir su objetivo. De normal los primeros juegos de reglas suelen ser sencillos como el escondite, pillar, la gallina ciega, juegos de pelota. Pero hay muchísimos repartidos entre “juegos de mesa o de patio”, como piedra-papel-tijera, el parchís, el dominó, la oca, tres en raya, ajedrez, los memoramas, sillas musicales, monos locos, los bolos, también pies quietos, el juego del pañuelo, las canicas, entre otros muchos.

2.2.1.2. Definiciones de juego

López, et al. (2020) Afirman que el juego desde el nacimiento pasa por diferentes etapas que el juego desde el nacimiento del niño pasa por diferentes etapas desarrolla su formación integral, refuerza su aprendizaje, desarrolla el aprendizaje, permite, practicar los valores. Cuando el niño ingresa a la escuela, nos damos cuenta de muchos cambios que realiza, porque involucran al docente, compañeros y el

ambiente, aprende a representar roles que nunca antes había experimentado, el juego motiva hacia a la comprensión lectora, desarrolla y refuerza su aprendizaje.

Los juegos de reglas, tal y como su nombre lo indica, estos juegos cuentan con una serie de normas, las cuales los niños consideran que deben obedecer. Estas son fundamentales para diversos aprendizajes, entre los cuales resaltan los expresivos, sociales, lógico-conceptual, entre otros.

Según Piaget (1972) los juegos de reglas son la actividad lúdica del ser socializado. En esta etapa siguen estando presentes las fases del juego funcionales, simbólicas y de construcción, pero de una forma más compleja. Destacan los juegos de deporte, de mesa complejos, estrategia.

2.2.1.3. Importancia de los juegos

Anderson (s.f.) Él tiene un papel muy fundamental dentro la vida del niño, y muchos de los padres no se dan cuenta o toman por desapercibido esto, por lo tanto, él nos dice algunos aspectos acerca del juego.

Físico: Ayuda a reforzar los músculos y a la liberación de energía en el niño.

Social: interactúa con los demás y con su entorno.

Educacional: El juego permite en el niño, a que pueda diferenciar las formas, tamaños, colores etc.

2.2.1.4. Elementos del juego

La situación: Es el lugar donde se realiza los juegos, es de suma importancia este elemento porque así podemos observar los factores que se puedan dar en ese ambiente.

Los materiales: Se debe emplear materiales para los diversos juegos que se realizará, de esta manera, el juego sea más creativo y divertido.

El objetivo: Si bien es cierto en todos los juegos tiene un objetivo, al terminar dicha actividad deben llegar a una conclusión y recordar que dificultades tuvieron y en que pueden mejorar.

Normas: Este punto es muy importante dentro del juego, las reglas se realizan antes de realizar el juego, en él se aplican las sanciones del participante si faltan a algunas de las reglas, la duración del juego etc.

2.2.1.5. Juegos de reglas

A partir de los 7 años comenzaron a surgir los juegos sociales, en los juegos sociales las tareas se compartían con otras personas y se comenzaba a tener una cierta comprensión de las reglas y regulaciones. El juego de reglas está compuesto por un conjunto de reglas y regulaciones, se debe entender, comprometer y respetar si cada participante quiere realizar las actividades sin demasiadas interferencias y obstáculos. De manera similar, el conjunto de reglas puede cambiar en componentes físicos y simbólicos.

Una de las dificultades que se pueden encontrar al iniciar un juego habitual es la dificultad que presentan los niños a fin de dominar sus propios ideales y estímulos, que en algunas oportunidades interfieren con la evolución de las actividades. Moreno señaló que para que los niños tengan la capacidad de involucrarse en este tipo de juego normativo, deben superar las características egocéntricas del pensamiento preoperatorio, es decir, debe poder reemplazar a otra persona. La manifestación inicial de la adopción de juegos de reglas está restringida por la conciencia del bebé de los estatutos y regulaciones. Comprendiendo, la complicación de caracterizar el juego de reglas está íntimamente relacionada con el entendimiento de las pautas que tienen los niños en divergentes situaciones. Periodos de su progreso cognoscitivo.

Becerra (2013) señaló que, en las primeras etapas de la existencia, los bebés juegan de forma independiente sin mostrar reglas sociales. Luego, en 2 años y 5 años, tiene conocimiento del estatuto externo, no regula sus acciones con otros miembros, no hay ganadores ni perdedores, todos ganan. En los años comprendidos entre el séptimo y el octavo año, trató de cumplir fielmente las reglas y cumplir con estas reglas, desde los 11 años, los participantes del juego para las negociaciones sobre las reglas antes del evento, y estarán dominados por las reglas del juego para alcanzar protocolo. Siempre que se pueda mejorar el juego, se podrá modificar cualquiera de ellos.

Por lo tanto, a medida que envejecemos, la forma de entender las reglas producirá un mayor grado de estructura de especificación del juego y un mejor desarrollo del juego, y brindará nuevas posibilidades para mantener una buena interacción y relaciones entre sus componentes.

2.2.1.6. Beneficios de los juegos de reglas

Entre los beneficios que señala Anderson (2013) se encuentran las siguientes:

- a) Impulsar el cumplimiento de las normas o reglas del juego.
- b) Facilitar el diálogo en grupos, buscando los roles que puedan tener cada uno de los integrantes.
- c) La creación de los juegos permite la convivencia de los estudiantes.
- d) Ofrecen la oportunidad de elaborar sus propios juegos.
- e) Posibilita el cambio de roles dentro del juego.

2.2.1.7. Funciones del educador / educadora en los juegos de reglas

- a) Observador del comportamiento o actitud que tiene el estudiante frente al desarrollo de las actividades lúdicas.

- b) Facilita el juego, a través de los materiales y el contexto del lugar (espacio y tiempo).
- c) Evaluador acerca de las deficiencias de los estudiantes durante el juego.
- d) Favorece la creatividad, al desarrollo de diversos juegos.
- e) Permite que los estudiantes valoren dicha actividad.
- f) Permite la participación de los estudiantes, involucrando a todos en el juego.
- g) Ayuda a la cumplir las reglas para ejecutar la actividad de manera correcta.
- h) Motiva a los estudiantes la posibilidad de ganar en cada juego.
- i) Establecer los momentos adecuados para poner en práctica el desarrollo de cada juego.
- j) Crea el espacio adecuado que permita realizar dichas actividades lúdicas.

2.2.1.8. Dimensiones de juegos

Caillois (2012) Afirma que las dimensiones del juego se definen de esta manera.

a) Juego motor

Este juego está asociado con el movimiento del cuerpo, lo cual desarrolla y domina su cuerpo a través de movimiento como: Saltar en un pie, saltar una soga, es recomendable realizar estas actividades en el aire libre para así evitar alguna dificultad.

b) Juego cognitivo

Este juego pone en participación la inteligencia del niño, en juego como, por ejemplo: memoria rápida, armar una torre, armas un rompecabezas etc.

c) Juego social

Este juego permite la socialización del niño con los demás, respetando reglas, turnos y la motivación que el posee en el desarrollo de los demás juegos.

d) Juego emocional

En este juego podemos saber las emociones del niño, si se sienten alegres, felices, triste, nos ayuda a detectar las expresiones y emociones de cada uno de ellos.

2.2.2. Interacción en la educación a distancia

Las teorías de Vigotsky (1995) intentan explicar que todo aprendizaje tiene su origen en un entorno social y se desarrolla en un contexto colaborativo, es decir, aprendemos cuando interactuamos con otros individuos. Para Vigotsky, el aprendizaje no solo consta de una acumulación de conocimientos, sino que es el mismo aprendiente, a través de su experiencia y de la interacción con los otros, el que construye esos conocimientos y los adapta a los que ya tiene. Es decir, se convierte en aprendizaje significativo.

La teoría que desarrolló plantea la necesidad de la interacción con el contexto socio histórico cultural para el desarrollo del ser humano. Además, articula los procesos psicológicos y socioculturales, es decir, el aprendizaje es un asunto tanto personal como social. Los objetos y las situaciones que rodean a un niño desde que nace son producto de la cultura de muchas generaciones; tendrá que relacionarse con ellas construyendo instrumentos de mediación o instrumentos de conocimiento para interpretarlas, pues constituyen una red cultural que influirá en su desarrollo posterior.

Para ello es importante que para la interacción el estudiante siga el proceso de la zona de desarrollo próximo, donde propone la zona de desarrollo próximo y la zona de desarrollo potencial para destacar el carácter central del aprendizaje respecto del desarrollo cognoscitivo.

Zona de desarrollo real: Aquellas habilidades actuales del estudiantes.

Zona de desarrollo próximo: En el proceso de formación; aprendizaje guiado y conocimiento socialmente.

Zona de desarrollo potencial: Nivel de lo que se puede alcanzar con el apoyo del otro.

En pocas palabras la zona de desarrollo próximo se define como la distancia entre el nivel de desarrollo real del alumno, es decir, su capacidad de resolver independientemente un problema y la zona de desarrollo potencial, que representa aquello que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz. Su desarrollo y la consolidación de las funciones psicológicas están precedidos por el aprendizaje, el cual despierta procesos internos que operan cuando el niño está en interacción con otros, sean adultos o pares (Vigotsky, 1995) .

2.2.2.2. Antecedentes de la Interacción en la educación a distancia

No puedo asegurarles que la educación a distancia reemplazará la educación presencial, pero proporcionará una formación alternativa eficaz para muchos estudiantes con una calidad cada vez mayor. A continuación, muestro algunos problemas y condiciones que sentaron las bases para brindar soluciones de alta calidad para el sistema de educación a distancia actual:

a) Contenidos y métodos de enseñanza que nada tienen que ver con las necesidades nacionales.

b) El costo de la educación para cada estudiante en los países en desarrollo es alto y la sociedad está bajo presión social para lograr una educación gratuita, lo que afectará el deterioro gradual de la calidad de la enseñanza.

c) La falta de vínculos entre los sectores económicos y el sistema educativo.

d) Existe un desequilibrio entre el número de graduados y la capacidad de absorción del mercado laboral.

e) Los jóvenes están migrando a las zonas rurales de las ciudades para encontrar trabajos que no existen en sus países de origen.

f) Reducir la iniciativa para crear oportunidades de empleo. Las personas quieren ser empleados en lugar de autónomos, lo que aumentará las actividades comerciales.

g) Cuando la oportunidad no satisface los deseos del sistema educativo, aumentará la insatisfacción profesional.

h) El formalismo académico conduce a una desconexión entre el mundo académico y el mundo en el que participan las personas.

i) Rigidez y resistencia a la innovación educativa

En la actualidad, hay más de 20 millones de estudiantes adultos en el mundo que realizan educación a distancia, lo que demuestra que muchos países se han interesado cada vez más por esta realidad educativa en los últimos años (García, 1994). Toda educación a distancia que quiera ser efectiva debe ir acompañada de un proceso estructurado, teórico y técnicamente rico, considerando y fortaleciendo los elementos involucrados en estudiantes, docentes, personal de apoyo y administradores.

2.2.2.3. Definición de la Interacción en la educación a distancia

Según Gil (2001) refiere que la educación a distancia es un sistema de tecnología de la comunicación bidireccional de gran escala, que reemplaza la interacción interpersonal entre profesores y alumnos en el aula como método de enseñanza preferido mediante los efectos sistemáticos y comunes de diversos recursos

didácticos. Organización y orientación para promover el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes.

Se puede observar que este concepto y otros conceptos referenciables solo resaltan que el aprendizaje a distancia significa autoaprendizaje, es decir, autoaprendizaje, autoaprendizaje, sin necesidad de participar en el aprendizaje en el aula ni en el aprendizaje presencial del maestro. En una institución educativa y de acuerdo con un horario establecido, se requiere un interés notorio, responsabilidad, compromiso y cierto control.

2.2.2.4. Principios de la Interacción en la distancia

Los principios que rigen la educación a distancia son coherentes con la filosofía básica que rige el aprendizaje permanente.

Hay muchos principios que se pueden determinar, pero creo que los principios esbozados por García (1989) son los más importantes:

a) Personalización. Es la educación a distancia, que puede promover la reflexividad, la toma de decisiones, el desarrollo proactivo y productivo del usuario. segundo. autonomía. La educación a distancia permite a los estudiantes gestionar y controlar su propio proceso de aprendizaje, porque él es el responsable de la formación.

b) Integridad. Significa que el aprendizaje a distancia incluye no solo ciencia y tecnología, sino también humanidades y sociedad.

c) Permanencia. La educación a distancia es un medio adecuado para desarrollar, adquirir y aplicar la actitud de educación a distancia entre los usuarios, así como la función rectora de los conocimientos, las habilidades, las actitudes diestras y su vida y actitudes permanentes.

d) Integración. La educación a distancia conecta la teoría con la práctica como un elemento continuo del proceso de aprendizaje y también promueve el aprendizaje y el desarrollo en la vida real y entornos laborales.

e) Diferencialidad. La educación a distancia respeta las características personales de cada alumno, como la edad, los antecedentes educativos, la capacidad de aprendizaje, la experiencia, etc.

f) Flexibilidad. La educación a distancia se adapta a las necesidades, condiciones, ambiciones, intereses, etc. cada estudiante.

g) Autoevaluación. La educación a distancia estimula el desarrollo de la capacidad de autoevaluación de las personas.

2.2.2.5. Características de la Interacción en la educación a distancia

Entre las principales características, estoy de acuerdo con García (1994) las más importantes son:

a) Separación de profesores y alumnos. No existe un aislamiento absoluto en todos los sistemas de educación a distancia; en la mayoría de los casos, a menudo se llevan a cabo cursos presenciales de tutoría grupal o individual, así como ciertos cursos de evaluación del aprendizaje presencial. En el sistema presencial, el diseño se basa básicamente en la relación directa presencial entre docentes y alumnos para transmitir información, que generalmente se genera en el aula real; mientras que en el sistema remoto esta relación se retrasa en el tiempo y el espacio y virtual en el aula. Los mensajes provenientes de la fuente pueden diferirse en el tiempo, aunque también pueden producirse de manera simultánea.

b) Utilice medios técnicos. Los medios de aprendizaje basados en materiales impresos, de laboratorio, de audio, video o informáticos y diferentes formas de

transmisión de información educativa (correo, teléfono, radio, televisión, télex, texto en video, etc.) eliminan o reducen en gran medida los obstáculos con la geografía, la economía y el trabajo. Familiar o similar para que los estudiantes puedan recibir educación.

c) Apoyar a la organización de coaching. En la educación a distancia se prefiere el aprendizaje individual, privado y no grupal, pero también existen instituciones cuyo objetivo principal es apoyar, motivar, promover y evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Por tanto, el aprendizaje individual requiere apoyo institucional.

d) Aprendizaje independiente y flexible. El avance de la ciencia de la educación permite una planificación cuidadosa del uso de los recursos, mientras que un método priva a los docentes de la capacidad de presenciar a los docentes y promueve el trabajo independiente. Por lo tanto, debido a la flexibilidad de este enfoque, el aprendizaje se puede personalizar permitir. El sistema de educación a distancia no solo busca la acumulación de conocimientos, sino que también permite que los estudiantes aprendan, aprendan y hagan las cosas de manera flexible, al permitirles establecer autonomía en términos de tiempo, estilo, ritmo y métodos de aprendizaje. Sea consciente de sus habilidades y de la posibilidad de autoformación.

e) Comunicación bidireccional. En el sistema remoto actual, esta comunicación bidireccional se ha convertido en una característica propia. Para educar, debe haber una comunicación bidireccional completa y proporcionar retroalimentación relevante entre profesores y estudiantes. En un curso de educación a distancia existen diferentes formas de interacción.

Profesor-alumno

Alumno-alumno

Alumno-contenido educativo (libros, videos, contenido dinámico de páginas Web).

En este nuevo tipo de currículo, la interacción que se produce puede superar la del aula tradicional. En este sentido, la tecnología juega un papel muy importante porque proporciona diferentes formas de interacción.

f) Métodos técnicos. Todas las acciones educativas efectivas eventualmente se convierten en tecnologías apoyadas por la ciencia. Los planes sistemáticos y rigurosos a nivel institucional y docente se vuelven más importantes en los sistemas remotos porque apoyan problemas más grandes que se corrigen de inmediato en comparación con los sistemas judiciales convencionales.

g) Comunicación de masas. Con la ayuda de los medios de comunicación modernos y las nuevas tecnologías de la información, las posibilidades de recibir información educativa son infinitas. Los medios de comunicación han demostrado ser un canal adecuado para la docencia y han logrado reemplazar la presencia de profesores en el aula.

h) Procedimientos industriales. Recopilar y distribuir materiales de aprendizaje para los estudiantes, y gestionar y coordinar las actividades de los estudiantes y sus respectivos mentores en regiones dispersas, lo que significa que en el proceso industrial deben adoptarse procesos racionalizados, división del trabajo y procedimientos de calidad de producción (García, 1994).

2.3. Variables

Juego de reglas: Los juegos de reglas, tal y como su nombre lo indica, estos juegos cuentan con una serie de normas, las cuales los niños consideran que deben

obedecer. Estas son fundamentales para diversos aprendizajes, entre los cuales resaltan los expresivos, sociales, lógico-conceptual, entre otros (Piaget, 1959).

Interacción en Educación a distancia: La educación a distancia es un sistema de tecnología de la comunicación bidireccional de gran escala, que reemplaza la interacción interpersonal entre profesores y alumnos en el aula como método de enseñanza preferido mediante los efectos sistemáticos y comunes de diversos recursos didácticos. Organización y orientación para promover el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes (Bosco y Cabello, 2016).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

H1: El juego de reglas como estrategia didáctica promueve significativamente la Interacción en educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Talentos, Provincia de Sechura, Piura, 2020.

3.2. Hipótesis Nula

H0: El juego de reglas como estrategia didáctica no promueve significativamente la Interacción en educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Talentos, Provincia de Sechura, Piura, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. El tipo y el nivel de la investigación:

Para Hernández, Fernández y Baptista (2014) la Investigación Aplicada tuvo por objetivo resolver un determinado problema o planteamiento específico, enfocándose en la búsqueda y consolidación del conocimiento para su aplicación y, por ende, para el enriquecimiento del desarrollo cultural y científico.

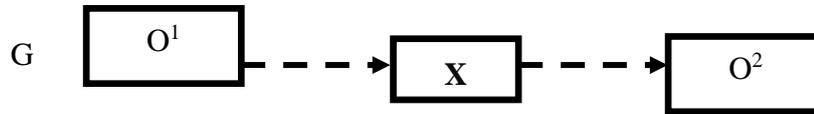
El enfoque de investigación fue cuantitativo debido a que se recogieron los datos a través del pre y post test, aplicado en base a la variable dependiente. Se organizaron los datos estadísticos en función a los objetivos planteados, y se realizó la comprobación de la hipótesis para llegar a establecer conclusiones según los efectos de la propuesta.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) la investigación explicativa responde a la interrogante ¿por qué?, es decir con este estudio podemos conocer por qué un hecho o fenómeno de la realidad tiene tales y cuales características, cualidades, propiedades, etc., en síntesis, por qué la variable en estudio es como es. Por lo tanto, la presente investigación fue de nivel explicativo.

4.2. Diseño de la investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el diseño pre-experimental consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. Este diseño no cumple con los requisitos de un "verdadero" experimento. No hay manipulación de la variable independiente, tampoco hay una referencia previa de cuál era, antes del estímulo, el nivel que tenía el grupo en la variable dependiente, ni grupo de comparación.

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



Lo anterior significa que en un grupo de 18 niños de sexto grado de educación primaria (G) se aplicó una lista de cotejo para la interacción a distancia (O1) para identificar la problemática, luego se aplicó un programa centrado en los juegos de reglas (X), finalmente se administró una lista de cotejo para conocer el estado de mejora de la interacción a distancia (O2) para determinar los efectos que ha producido el programa de juego de reglas.

4.3. Población y muestra:

4.3.1. Población

Tamayo, M. (2003) "El universo se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación".

El universo de esta investigación fueron los estudiantes de todo el nivel primaria de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020, fueron un total de 90, divididos en las siguientes aulas:

Tabla 1
Distribución de la población

GRUPO	Hombres	Mujeres	Total
6to grado	10	8	18 niños
5to grado	7	7	14 niños
4to grado	5	9	14 niños
3er grado	10	8	18 niños
2do grado	6	8	14 niños
1er grado	5	7	12 niños
TOTAL	43	47	90 niños

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.3.2. Muestra

La muestra de investigación se obtuvo mediante la técnica denominada, muestreo de juicio como método no probabilístico, en la cual la selección de la muestra depende del criterio o juicio del investigador. Resultando como muestra 18 estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020 (Tamayo, 2003)

Tabla 2

Muestra de los estudiantes

GRUPO	Hombres	Mujeres	Total
Estudiantes de 6to grado	10	8	18 niños

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.3.3. Técnica de muestreo:

Según Gómez (2006) El muestreo no probabilístico es una técnica donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

4.3.4. Los criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión:

- Estudiantes matriculados en el presente año.
- Estudiantes cuyos padres permitieron la participación de los menores.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes con problemas específicos de aprendizaje o algún tipo de discapacidad.

- Estudiantes cuyos padres no autorizaron la participación de los menores.

4.4 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable Independiente: Juego de Reglas	El juego de reglas está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad. Asimismo, los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico (Piaget, 1972)	El juego de reglas estará sujeto a los juegos motores, juegos cognitivos, juegos sociales, y juegos emocionales, con el fin de asumir y respetar la interacción.	Juego cognitivo Juego social	Juega con sus aplicaciones digitales favoritas Participa del juego: “Enciende su micrófono” Comparte la pantalla para presentar información Participa del juego” Las paletas del tiempo” Juega a las netiquetas Participa del juego: “Prende y apaga la cámara”	Lista de cotejo
Variable Dependiente: La Interacción en educación a distancia	La educación a distancia es un sistema de tecnología de la comunicación bidireccional de gran escala, que reemplaza la interacción interpersonal entre profesores y alumnos en el aula como método de enseñanza preferido mediante los efectos sistemáticos y comunes de diversos recursos	La interacción a distancia es una variable que se medirá a través de organización de apoyo tutorial, el aprendizaje independiente flexible y la comunicación bidireccional, con el fin de mejorar la dinámica en el aula virtual.	Organización de apoyo-tutoría Aprendizaje independiente y flexible.	1-Se siente en confianza para emitir sus respuestas a través de un audio. 2-Desempeña sus responsabilidades para diversas funciones virtuales. 3- Cumple los acuerdos de ciberconvivencia en sus intervenciones. 4- Controla su tiempo establecido durante su participación. 5-Decide voluntariamente encender la cámara durante sus intervenciones.	

didácticos. (Bosco y Cabello, 2016).

Comunicación bidireccional.

- 6- Presenta la oración de la mañana al iniciar la clase, preparada por él.
- 7- Elige sus estrategias para el desarrollo de sus actividades.
- 8- Hace uso de herramientas tecnológicas compartir información.
- 9- Debaten sobre temas propuestos en relación al propósito de la clase.
- 10- Comparten información sustentada en autores, a sus demás compañeros.

Fuente: Elaboración propia

4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

4.5.1. Técnica de recolección de datos

En el presente trabajo de investigación se empleó la observación directa ya que esta técnica es la idónea para recoger información acerca de la variable independiente el juego de reglas y la variable dependiente interacción a distancia.

Según los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014) Manifiestan que la observación es: Un desarrollo de acumulación de un testimonio de forma sistematizadas, solicitando intereses espontáneos, conducido en torno a un elemento del entendimiento para que así se pueda tener un reportaje del elemento.

4.5.2. Instrumento

La lista de cotejo permitió recoger información específica de la variable independiente juego de reglas y la variable dependiente interacción y verificar el desarrollo de cada ítem planteado en el instrumento. Con respecto a este instrumento Hernández, Fernández y Baptista (2014) fundamentan que una lista de cotejo es un conjunto de preguntas elaboradas con base en ciertos objetivos e hipótesis y formuladas correctamente a fin de orientar nuestra observación.

4.5.3 Validez del instrumento

El instrumento se validó a través de juicios de expertos siendo estos expertos en la materia:

- Mgtr en educación García Ortiz Jaqueline Ortiz
- Mgtr. En Educación, Pardo Flores Karen Jaqueline
- Lic. En Educación, Infantes Ríos Victor Humberto

4.5.4 Confiabilidad del instrumento

El instrumento por ser un instrumento dicotómico, se consideró trabajar el estadístico probatorio Kr-20 de Richardson, el cual obtuvo un puntaje de 0,877 siendo este un dato aceptable y confiable para aplicar el instrumento.

4.6. Plan de análisis

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera: Se coordinará el permiso con la dirección de la Institución Educativa Particular Talentos, Sechura, Piura, 2020, para obtener el permiso y los días considerados por la maestra del aula de 6to grado y así recolectar la información:

a) Recolección de datos:

Se aplicó un pre-test para observar el nivel de programa de juego de reglas que poseen los alumnos de 6to grado, así mismo un pos-test aplicando técnicas de observación para mejorar el desarrollo de la interacción de la educación a distancia.

b) Codificación:

Después de recolectar la información aplicando el instrumento, se realizó la codificación de datos de acuerdo al número de estudiantes e ítems considerados.

c) Tabulación:

Luego de tener la información codificada se procesó con la tabulación, el cual se usará con el programa Excel 2010 para obtener el resumen de los resultados estadísticos.

d) Elaboración de gráficos:

Así mismo se elaboraron gráficos de los mismos resultados estadísticos de la tabulación con la finalidad de una mejor visualización de los resultados obtenidos.

e) Análisis de resultados:

Para realizar el análisis de resultados, se consideraron otros estudios de investigaciones similares para comparar y resaltar los resultados obtenidos.

f) Interpretación de datos:

Por último, los resultados obtenidos fueron interpretados para verificar el logro de los objetivos, así mismo generar conclusiones y recomendaciones de los juegos de reglas para para la interacción en la educación a distancia primaria de la Institución Educativa Particular Talentos, Provincia de Sechura, Piura, 2020, nos proporcionó un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases.

Luego se llevó a cabo la aplicación del pre test. Posteriormente, se aplicaron los juegos de reglas, para al finalizar aplicar el pos test.

Seguidamente, se procedió a realizarse la base de datos en el Programas de Excel, y utilizarse el programa SPSS versión 27 para la comprobación de hipótesis en base al estadístico de muestras relaciones T Student.

Matriz de consistencia:

Tabla 3

Matriz de consistencia

Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿De qué manera el Juego De Reglas Mejora La Interacción En Educación A Distancia En Estudiantes De Sexto Grado De Primaria De La I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020?	<p>Objetivo General Determinar los efectos del juego de reglas para promover la interacción en Educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medir el nivel de la interacción en educación a distancia antes de la aplicación del juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E P Talentos, Sechura, Piura, 2020, a través del pre test. - Evaluar el nivel de la interacción en educación a distancia después de la aplicación del juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020, a través de post test. - Comparar el nivel de la interacción en educación a distancia antes y después de la aplicación del juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020 	<p>Hipótesis General H1: El juego de reglas como estrategia didáctica promueve significativamente la interacción en Educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020.</p> <p>Hipótesis Nula: H0: El juego de reglas como estrategia didáctica no promueve significativamente la interacción en Educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020.</p>	<p>TIPO: Aplicada</p> <p>ENFOQUE: Cuantitativo</p> <p>NIVEL: Explicativo</p> <p>DISEÑO: Pre- experimental</p> <p>POBLACIÓN MUESTRAL: Se contó con 18 niños</p> <p>NIÑOS NIÑAS TOTAL 13 8 18</p> <p>TECNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Lista de cotejo</p> <p>PLAN DE ANALISIS: -Excel -SPSS</p>

Fuente: Elaboración propia

4.8. Principios éticos:

Según ULADECH (2021) el Código de ética para la investigación, versión 0044. Resolución N° 0037-2021-CU. Se han considerado los siguientes principios:

Protección a las personas. – Mediante este principio la investigación procuró en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes, en este caso los estudiantes de sexto grado de la I. E. P Talentos.

Libre participación y derecho a estar informado. – Para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y sobre todo de los padres de familia. Esto se realizó mediante un consentimiento informado que firmaron los padres; de familia.

Beneficencia no maleficencia. – La investigación identificó las falencias de los niños en estudio respecto a la interacción en la educación a distancia, resultados que permitirá a los docentes adecuar actividades que contribuyan con su mejoría; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitó realizar actividades que dañen la integridad de los niños.

Justicia. – Al momento de aplicar la lista de cotejo para evaluar la interacción en la educación a distancia, se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así mismo cada participante será informado de sus resultados de la investigación.

Integridad científica. - A través de la investigación se pusieron en práctica los principios deontológicos de la carrera al evaluar a los niños en estudio: así mismo se tuvo la predisposición de informar en todo momento de cualquier situación que surgiera durante la investigación y que pudiera afectar a los participantes.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

A través de la evaluación del siguiente pre test, conoceremos, el nivel en que se encuéntrala variable dependiente, antes de la aplicación de la estrategia.

5.1.1. Medir el nivel de la interacción en educación a distancia antes de la aplicación del juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Tabla 4

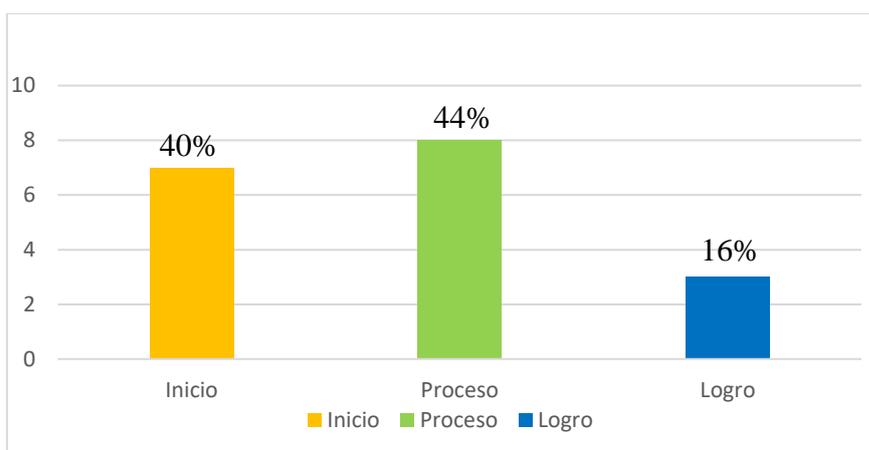
Desarrollo de la interacción a través de un pre test.

Interacción	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
PRE TEST	F	7	8	3	18
	%	40%	44%	16%	100%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes del sexto grado de primaria de la de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Figura 1

Desarrollo de la interacción a través de un pre test.



Fuente: Lista de Cotejo

En la tabla 5 figura 1 se observó en el pretest, en relación a la puntuación general de la interacción, podemos evidenciar que el 44% se encuentra en proceso, lo que significaría que los estudiantes se encuentran en proceso de aprendizaje tutoría, independiente, flexible y de comunicación bidireccional que los llevan a los estudiantes a una impropia interacción en su educación a distancia, necesitando acompañamiento para mejorar estos indicadores, para lo cual se aplicó la estrategia el juego de reglas.

5.1.2 Evaluar el nivel de la interacción en educación a la distancia después de la aplicación del juego en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Tabla 5

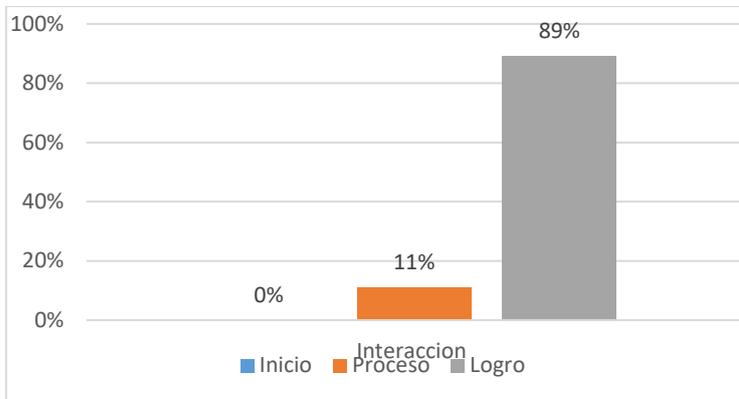
Desarrollo de la interacción a través de un post test.

Interacción	<i>f</i>	Inicio	Proceso	Logro	Total
POST TEST	F	0	2	16	18
	%	0%	11%	89%	100%

Fuente: post test aplicado a los estudiantes del sexto grado de primaria de la de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Figura 2

Desarrollo de la interacción a través de un post test.



Fuente: Lista de Cotejo

En relación a la puntuación general de la interacción, podemos evidenciar que el 89% se encuentra en logro, lo que significaría que los estudiantes lograron mejorar sus dificultades frente a los aprendizajes de tutoría, independiente, flexible y de comunicación bidireccional que los llevan a los estudiantes a una propia interacción en su educación a distancia y gracias a los juegos de reglas.

5.1.3 Comparar el nivel de la interacción en educación a distancia antes y después de la aplicación de juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura.

Tabla 6

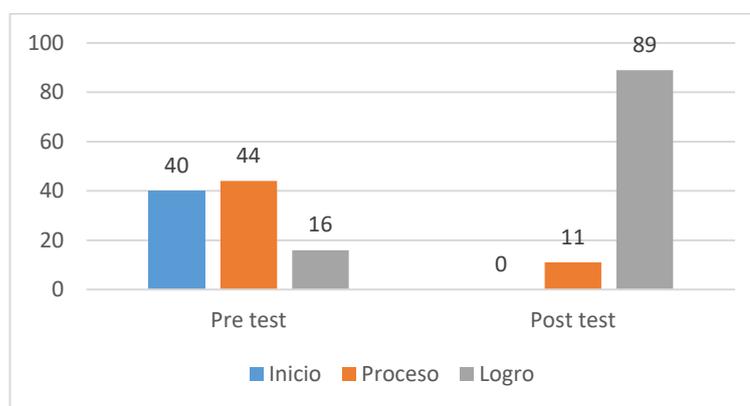
Desarrollo de la interacción a través de un pre y post test

Interacción	f	Inicio	Proceso	Logro	Total
PRE TEST	F	7	8	3	18
	%	40%	44%	16%	100%
POST TEST	F	0	2	16	18
	%	0%	11%	89%	100%

Fuente: pre y post test aplicado a los estudiantes del sexto grado de primaria de la de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Figura 3

Desarrollo de la interacción a través de un post test y pre test.



Fuente: Lista de Cotejo

Observamos que el pre test el 44% se encuentra en proceso en relación a la interacción, luego gracias al juego de reglas podemos evidenciar que el 89% se encuentra en logro, lo que significaría que los estudiantes lograron mejorar sus dificultades frente a los aprendizajes de tutoría, independiente, flexible y de comunicación bidireccional que los llevan a los estudiantes a una propia interacción en su educación a distancia.

5.1.4 Contratación de hipótesis

En la realización de la prueba de hipótesis se establecieron los supuestos de normalidad de los datos que se obtuvieron, para una prueba paramétrica o no paramétrica, lo cual se realizó utilizando el estadístico de prueba T de Student en una muestra de 18 estudiantes.

Criterios para determinar el valor p con respecto a α

P-valor $> \alpha$ aceptar **H₀** Valor $\alpha = 0.05$

P-valor $< \alpha$ acepta **H₁**

H₁: El juego de reglas como estrategia didáctica promueve significativamente la interacción en Educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

H₀: El juego de reglas como estrategia didáctica no promueve significativamente la interacción en Educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Tabla 7

Prueba T Student dos muestras emparejadas.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	4.3000	6.9
Varianza	3.4842	2.410526316
Observaciones	20.0000	18
Coeficiente de correlación de Pearson	-0.3886	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	19.0000	
Estadístico t	-4.0736	
P(T<=t) una cola	0.0003	
Valor crítico de t (una cola)	1.7291	
P(T<=t) dos colas	0.000648	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0930	

Fuente. Programa Spss v. 25

$$t. (18) = 2.09; p = 0.000648$$

Los resultados de la prueba T de Student, después de realizar el análisis de la diferencia entre las evaluaciones realizadas a los estudiantes de la pre prueba y post prueba realizada, utilizando la prueba T de Student muestran que hay diferencias significativas tal es: $t. (18) = 2.09; p = 0.000648$, los datos obtenidos indican que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada en la investigación. El juego de reglas como estrategia didáctica promueve significativamente la interacción en Educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

5.2 Análisis de resultados

Luego de los hallazgos encontrados en relación a la interacción en la educación a distancia, llegamos a los análisis siguientes:

5.2.1. En el objetivo específico 1, Medir el nivel de la interacción en educación a distancia antes de la aplicación del juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020, a través del pre test.

En relación a la puntuación general de la interacción, podemos evidenciar que el 44% se encuentra en proceso, lo que significaría que los estudiantes se encuentran en proceso de aprendizaje tutoría, independiente, flexible y de comunicación bidireccional que los llevan a los estudiantes a una impropia interacción en su educación a distancia, necesitando acompañamiento para mejorar estos indicadores, para lo cual se aplicara la estrategia el juego de reglas.

De esta manera podemos decir que la interacción es un sistema de tecnología de la comunicación bidireccional de gran escala, que reemplaza la interacción interpersonal entre profesores y alumnos en el aula como método de enseñanza preferido mediante los efectos sistemáticos y comunes de diversos recursos didácticos. Organización y orientación para promover el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes, que ayudan al aprendizaje de manera virtual (Bosco y Cabello, 2016). En relación a este concepto, comprendemos que los estudiantes de sexto grado de primaria, es que estos no estarían teniendo una adecuada interacción en su educación a distancia a pesar de que cuenta con las herramientas tecnológicas, estos no estarían respetando los horarios, al momento de interactuar no prenden el micrófono, no se organizan cuando están en grupo realizando las actividades, es por ello el nivel proceso

en los hallazgos, necesitando acompañamiento y el uso de una estrategia para poder mejorar esta interacción.

Es así que en la teoría de Vigotsky (1995) intentan explicar que todo aprendizaje tiene su origen en un entorno social y se desarrolla en un contexto colaborativo, es decir, aprendemos cuando interactuamos con otros individuos. Para Vigotsky, el aprendizaje no solo consta de una acumulación de conocimientos, sino que es el mismo aprendiente, a través de su experiencia y de la interacción con los otros, el que construye esos conocimientos y los adapta a los que ya tiene. Es decir, se convierte en aprendizaje significativo.

5.2.2. En el objetivo específico 2, Evaluar el nivel de la interacción en educación a distancia después de la aplicación del juego de reglas en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020, a través de post test.

En relación a la puntuación general de la interacción, podemos evidenciar que el 89% se encuentra en logro, lo que significaría que los estudiantes lograron mejorar sus dificultades frente a los aprendizajes de tutoría, independiente, flexible y de comunicación bidireccional que los llevan a los estudiantes a una propia interacción en su educación a distancia y gracias a los juegos de reglas.

Es así que, gracias a la estrategia de juegos de reglas, se ha logrado la mejoría de la interacción, debido a que estos ayudan mucho a ordenarse y así lo afirma Piaget (1987), Según la teoría de Piaget los juegos de reglas se inician como rituales en la que crea el mismo niño, en un momento de su vida él mismo construye e instruye los hábitos de lectura, hábitos de higiene, su alimentación etc. Las reglas ayudan al niño a que sea más ordenado y que clasifique los juguetes por tamaño, forma o color lo cual

permite que el niño sea más hábil y diestro en su coordinación y sobre todo más capaz de comprender y practicar un orden, lo que ha pasado, con nuestros estudiantes de sexto grado, que han mejorado mucho llegando a un logro en relación a la su interacción en la educación a distancia que se está dando hoy.

Según en la teoría de Piaget (1987) el análisis psicológico, el juego de reglas tiene un valor terapéutico excelente y puede deshacerse de conflictos y preocupaciones personales, ayudando mucho al aprendizaje, un orden y el desarrollo cognitivo. Es así que esta teoría nos afirma que el juego de reglas ayuda, a mejorar la interacción, a que los estudiantes cumplan las netiquetas, participen, dándole funciones para que se sienten parte del aprendizaje remoto.

Así lo respaldan los antecedentes de Pinedo y Sandoval (2018) en su investigación de pregrado titulada El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do de la I.E 81015, Trujillo, cuyos resultados son semejantes a los del presente estudio.

5.2.3. En el objetivo específico 3, Comparar el nivel de la interacción en educación a distancia antes y después de la aplicación del juego de reglas en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Observamos que el pre test el 44% se encuentra en proceso en relación a la interacción, luego gracias al juego de reglas podemos evidenciar que el 89% se encuentra en logro, lo que significaría que los estudiantes lograron mejorar sus dificultades frente a los aprendizajes de tutoría, independiente, flexible y de comunicación bidireccional que los llevan a los estudiantes a una propia interacción en su educación a distancia.

Entonces ha quedado confirmado la eficacia de la estrategia de juego de reglas, para la interacción en educación a distancia. Y así lo afirma Piaget (1972), quien nos habla que los juegos de reglas se inician como rituales en la que crea el mismo niño, en un momento de su vida él mismo construye e instruye a buenos hábitos para su vida personal, hábitos de higiene, su alimentación etc. Las reglas ayudan al niño a que sea más ordenado y que clasifique los juguetes por tamaño, forma o color lo cual permite que el niño sea más hábil y diestro en su coordinación y sobre todo más capaz de comprender y practicar un orden, además de ser ordenado en su mismo aprendizaje.

Así lo sustentan y respaldan las investigaciones de Mangualaya (2021), En su tesis de pregrado titulada Juegos de reglas para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la institución educativa inicial N° 669 de la provincia de Satipo y Pineo y Sandoval (2018), en su tesis El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do de la I.E 81015, Trujillo; donde la estrategia de juego de reglas no sólo ha mejorado la interacción en la educación a distancia, sino también los hábitos de lectura.

5.2.4. Contrastación De Hipótesis

Con respecto a la hipótesis: El juego de reglas como estrategia didáctica promueve significativamente la interacción en educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020, se encontró que hay diferencias significativas tal es: $(18) = 2.09$; $p = 0.000648$; lo que significa que el juego de reglas como estrategia didáctica promueve significativamente la interacción en Educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Es así como lo señala Anderson (2015) quien refuerza que uno de los beneficios que tienen los juegos de regla, es facilitar el dialogo en grupos, buscando los roles que puedan tener cada uno de los integrantes, promoviendo la convivencia de los estudiantes.

Además, estos resultados se corroboran con los hallazgos de Pampacata y Canssay (2021) en la que concluye que el juego de reglas como estrategia didáctica en la educación infantil, mejora la interacción o socialización de las y los estudiantes; siendo estos semejantes a lo encontrado en el presente estudio.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

Se determinó a nivel general que los juegos de reglas si promueven la interacción en la educación a distancia en estudiantes de sexto grado, debido a que el programa basado en la estrategia tuvo relevancia estadística y pedagógica, al trabajarse la prueba estadística T de Student se observó que el nivel de significancia fue de 0,000 siendo éste menor de $p < 0,01$.

Se midió el nivel de la interacción en educación a distancia antes de la aplicación de los juegos de reglas, donde los estudiantes registraron un nivel proceso con porcentaje de 44%, mostrando que ellos se encuentran en camino a alcanzar las capacidades de interacción que implica organización, mejor comunicación tutorial, que le ayudaría a un aprendizaje independiente y flexible.

Se evaluó el nivel de la interacción en educación a distancia después de la aplicación de los juegos de reglas, demostrando mejoría a un 89% en logro esperado, gracias a los juegos cognitivos y sociales del programa de juegos de reglas, que ayudaron a mejorar que el estudiante tenga una adecuada organización, mejora su comunicación tutorial y obtenga un aprendizaje impediendo y flexible en esta educación a distancia.

Se comparó el nivel de la interacción en educación a distancia antes y después de la aplicación de la estrategia, donde se evidenció que antes existía un nivel proceso, el cual mejoró gracias a los juegos de reglas, llegando a una mejoría de logro con 89%, demostrado que la interacción se puede mejorar gracias a ella.

Se comprobó la hipótesis general a través prueba T de Student, a los estudiantes de la pre prueba y post prueba realizada, utilizando la prueba T de Student muestran

que hay diferencias significativas tal es: $(18) = 2.09$; $p = 0.000648$, los datos obtenidos indican que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis planteada en la investigación.

6.2. Recomendaciones

Se sugiere a los directivos que expongan la relevancia de la investigación con el fin de que los y las docentes tengan conocimiento de la estrategia de juego de reglas en la interacción, que se busca hoy en la educación a distancia, con el propósito de que los aprendizajes mejoren y las relaciones interpersonales sean armoniosas.

Por otro lado, capacitar a los docentes en estrategias basada en los juegos de reglas para que éstos puedan realizar e integrar en sus sesiones los juegos con el fin de poder mejorar la interacción con sus demás estudiantes del nivel primaria, realizando un efecto multiplicador.

Además, sería oportuno realizar investigaciones cuasi experimentales, comparativas que integren a los demás grados de primaria con el fin de conocer si es que el programa tiene mejor relevancia estadística y pedagógica, aportando a una problemática de interacción que aqueja hoy no solo a la institución educativa estudiada, sino a varias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, J. (s.f.) La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia.
<https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>.
- Becerra, S. (2013). *El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial Ciencia, Docencia y Tecnología*, vol. XXIV, núm. 47, noviembre 2013. Argentina: Universidad Nacional de Entre Ríos.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4696738.pdf>
- Beltrán, et al. (2021) Los juegos de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12948/1/T.EDI_Beltran%20Angela-GuzmanAngela-SalazarLina_2021.pdf
- Bosco, M. y Cabello, V. (2016) *Perspectivas sobre la Educación Abierta y a Distancia: algunos retos educativos del mundo actual*. Editorial INFOTEC. México. Obtenido de <https://www.infotec.mx/work/models/Infotec/Publicaciones/Perspectivas-sobre-la-educacion-abierta-y-a-distancia-algunos-retos-educativos-del-mundo-actual.pdf>
- Caillois, R. (2012). *Teoría de los juegos*. Editorial Seix Barral. Barcelona. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/descargaPdf/teoria-de-los-juegos-de-roger-caillois-brujula-de-actualidad/>
- CEPAL (2021) *Perspectivas del comercio internacional de América Latina y el Caribe*. Editorial Cepal. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/47535/1/S2100998_es.pdf
- Flores, M. (2018) *Propuesta: Aprendo jugando con reglas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Educación Primaria N°82390 Pedro Paula Augusto Gil, Celendín* Obtenido de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/6260>
- García, L. (1989). *Para qué la Educación a Distancia*. Publicado en A Distancia de la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de: https://www.researchgate.net/publication/235664753_Para_que_la_educacion_a_distancia

- García, L. (1994) *Educación a Distancia Hoy*. Universidad Nacional de Educación a Distancia (PATED). Madrid. Obtenido de: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:UNESCO-libros-educacion_a_distancia_hoy/Documento_01.pdf
- García, L. (1994) *Educación a Distancia Hoy*. Universidad Nacional de Educación a Distancia (PATED). Madrid: Force-Anced.
- Gil, M. (2001) *Educación a distancia. De la teoría a la práctica*. Revista Scielo. Barcelona. Obtenido de: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982000000200007
- INEI (2020) *Estadísticas de las tecnologías de información y comunicación en los hogares*. Obtenido de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf
- Llanos, F. (2021) *Cinco reflexiones sobre el Aprendo en Casa (2020–2021)*. Obtenido de <https://www.educacionperu.org/cinco-reflexiones-sobre-el-aprendo-en-casa-2020-2021/>
- López, et al. (2020) *E Juego en el desarrollo intelectual del niño*. Obtenido de <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/576>
- Mangualaya, L.(2021) *Juegos de reglas para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la institución educativa inicial N° 669 de la provincia de Satipo, 2021*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24635>
- Martínez, C. (2008) *La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5057022.pdf>
- Pampacata, E. y Cansaya, L. (2021) *Los juegos grupales en el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019*. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/15283/Pampacata_Edgar_Cansaya_Lidia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Pérez, M. (2009) *La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje*. Universidad de Guadalajara. México. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68820815003.pdf>
- Piaget, J (2007). El razonamiento y el juicio en el niño. https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGdKIC&printsec=frontcover&dq=Piaget,+J.+El+razonamiento+y+el+juicio+en+el+ni%C3%B1o+libro&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiPgOL3xJT5AhWHBLkGHUNsD1AQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q&f=false
- Piaget, J. (1956) El valor del juego en su teoría cognitivista recuperado de <https://desarmandolacultura.files.wordpress.com/2018/04/piaget-jean-la-equilibracion-de-las-estructuras-cognitivas.pdf>
- Piaget, J. (1989). El razonamiento y el juicio en el niño. https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGdKIC&printsec=frontcover&dq=Piaget,+J.+El+razonamiento+y+el+juicio+en+el+ni%C3%B1o+libro&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiPgOL3xJT5AhWHBLkGHUNsD1AQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q&f=false
- Piaget, J., (1959) La formación del símbolo en el niño. México: F.C.E. pág.205. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/426842132/La-formacio-n-del-simbolo-en-el-nin-o-PDF>
- Piaget, J., (1959) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/426842132/La-formacio-n-del-simbolo-en-el-nin-o-PDF>
- Pinedo, M y Sandoval, Y (2018) titulado “El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do de la I.E 81015, Trujillo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32701/pinedo_a_m.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tünnermann, C. (2011) *El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes*. Unión de Universidades de América Latina y el Caribe Distrito Federal, Organismo Internacional. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>

UNESCO (2020) *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075>

Vigotsky, L. (1995) *Pensamiento y Lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Ediciones Fausto. Obtenido de: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO
EL JUEGO DE REGLAS PARA LA INTERACCIÓN EN EDUCACIÓN A
DISTANCIA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE
LA I. E. P TALENTOS, SECHURA, PIURA, 2020

Interacción			
N°	Actividad	Si	No
1	Se siente en confianza para emitir sus respuestas a través de un audio.		
2	Desempeña sus responsabilidades para diversas funciones virtuales.		
3	Cumple los acuerdos de ciber convivencia en sus intervenciones.		
4	Controla su tiempo establecido durante su participación.		
5	Busca libremente estrategias para lograr su autoaprendizaje.		
6	Se interesa por incrementar los contenidos dados por la docente.		
7	Realiza preguntas en relación al tema planteado.		
8	Hace uso de herramientas tecnológicas para compartir información.		
9	Debaten sobre temas propuestos en relación al propósito de la clase.		
10	Comparten información sustentada en autores, a sus demás compañeros.		

Elaboración propia

Anexo 2: Autorización



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Carta s/Nº - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a). Lic. Nelly Fiestas Pazo
Director de la I.E. P "TALENTOS"
Sechura " -Presente.

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Ruiz Campo Luz Yessenia , con código de matrícula N0805172058°, de la Carrera Profesional de Educación , ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "El Juego De Reglas Para La Interacción En Educación A Distancia En Estudiantes De Sexto Grado De Primaria De La I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020"y,durante los meses de marzo , abril , mayo , junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


Firma de la Investigadora


Firma de directora
I.E. P TALENTOS



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula El Juego De Reglas Para La Interacción En Educación A Distancia En Estudiantes De Sexto Grado De Primaria De La I. E.P Talentos, Sechura, Piura, 2020y es dirigido por Yessenia Ruiz Campo investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar los efectos del juego de reglas para promover la Interacción en educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I. E. P Talentos, Sechura, Piura, 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 5 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, puede llamar al número 933759869también podrá escribir al correo yesseniaruiz035@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos

a continuación:Nombre: Lic. Nelly Fiestas Pazo

Fecha: 22 de marzo del 2021

Correo electrónico: *nelly.hp@hotmail.com*

Firma del participante: *[Handwritten signature]*

Firma del investigador (o encargado de recoger información): *[Handwritten signature]*

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

Anexo 3. Validación de experto de recolección de datos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Concepción Ortiz Jaquelin E.*
- 1.2. Grado Académico: *Maestría en Docencia*
- 1.3. Profesión: *Profesora*
- 1.4. Institución donde labora: *Pa y Abogía #15 - Castilla*
- 1.5. Cargo que desempeña: *Docente*
- 1.6. Denominación del instrumento: *Lista de Catejo*
- 1.7. Autor del instrumento: *Yolanda Ruiz Campos*
- 1.8. Carrera: *Educación*

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Organización de apoyo-tutoría							
1.-Planifica su tiempo.	✓		✓		✓		
2.-Establece sus horarios de clases	✓		✓		✓		
3.- ¿Participan en los horarios de tutoría?	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Aprendizaje independiente y flexible.							
4.-Configura el uso del micrófono por sí solo.	✓		✓		✓		
5.-Configura la cámara por sí solo.	✓		✓		✓		
6.-Entra al aplicativo por sí solo.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Comunicación bidireccional							
7.-¿Participa contestando las preguntas del profesor?	✓		✓		✓		
8.- ¿Está en constante participación cuando el profesor pide ayuda?	✓		✓		✓		
9.- ¿Participa en todas las tareas encargadas?	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:


Ing. Jacqueline E. Garcia Ortiz
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 02611125

Jacqueline E. Garcia Ortiz

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante (Experto): Flores Pardo, Karen Jaqueline

1.1. Grado Académico: Magister en educación

1.2. Profesión: Docente

1.3. Institución donde labora: I.E San José 14004

1.4. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.5. Denominación del instrumento: Lista de cotejo de interacción a distancia

1.6. Autor del instrumento: Ruiz Campo, Luz Yessenia

1.7. Carrera: Educación primaria

I. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<i>Dimensión 1: Organización de apoyo y tutoría.</i>							
Se siente en confianza para emitir sus respuestas a través de un audio.	X		X		X		
Desempeña sus responsabilidades para diversas funciones virtuales.	X		X		X		
Cumple los acuerdos de ciber convivencia en sus intervenciones.	X		X		X		
<i>Dimensión 2: Aprendizaje independiente y flexible.</i>							
Controla su tiempo establecido durante su participación.	X		X		X		
Busca libremente estrategias para lograr su autoaprendizaje.	X		X		X		
Se interesa por incrementar los contenidos dados por la docente.	X		X		X		

Realiza preguntas en relación al tema planteado.	X		X		X		
Dimensión 3: Comunicación bidireccional.							
Hace uso de herramientas tecnológicas para compartir información.	X		X		X		
Debaten sobre temas propuestos en relación al propósito de la clase.	X		X		X		
Comparten información sustentada en autores, a sus demás compañeros.	X		X		X		


 Mgr. Karen Jacquelin Flores Pardo
 R.O. N° 89813 - UNISE

Firma
 Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 4387570

Karen Jacquelin Flores Pardo

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Infantes Ríos ,Victor Humberto
- 1.2. **Grado Académico:** Licenciado de Educación
- 1.3. **Profesión:** Profesor
- 1.4. **Institución donde labora:** Universidad Católica De Los Ángeles De Chimbote
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo
- 1.7. **Autor del instrumento:** Ruiz Campo, Luz Yessenia
- 1.8. **Carrera:** Educación

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<i>Dimensión 1: organización de apoyo – Tutoría</i>							
Se siente en confianza para emitir sus respuestas a través de un audio.	X		X		X		
Desempeña sus responsabilidades para diversas funciones virtuales.	X		X		X		
Cumple los acuerdos de ciber convivencia en sus intervenciones.	X		X		X		
<i>Dimensión 2: Aprendizaje independiente y flexible</i>							
Controla su tiempo establecido durante su participación.	X		X		X		
Busca libremente estrategias para lograr su autoaprendizaje.	X		X		X		
Se interesa por incrementar los contenidos dados por la docente.	X		X		X		

Realiza preguntas en relación al tema planteado.	X		X		X		
Hace uso de herramientas tecnológicas para compartir información	X		X		X		
Debaten sobre temas propuestos en relación al propósito de la clase.	X		X		X		
Comparten información sustentada en autores, a sus demás compañeros.	X		X		X		


 Mtro. Víctor Humberto Infantes Ríos
 C.P.F. 001337
 Firma

Apellidos y Nombres del experto: Víctor Humberto Infantes Ríos

DNI N° 27164782

Anexo 4. Consentimiento informado



Consentimiento informado

Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo Determinar los efectos del juego de reglas para promover la interacción en la educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. P Talentos, Sechura, Piura 2020, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “El Juego de Reglas para la Interacción en Educación a Distancia en estudiantes de Sexto grado de primaria de la I.E.P Talentos, Sechura, Piura - 2020” el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de sexto grado y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Luz Yessenia Ruiz Campo al celular: 933759869 o al correo yesseniaruiz035@gmail.com

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Luz Yessenia Ruiz Campo EdH
Nombre del participante (Padre o Madre)

Luz Yessenia Ruiz Campo EdH
Firma del participante

Fecha: : 20/04/2021



Consentimiento informado

Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo Determinar los efectos del juego de reglas para promover la interacción en la educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. P Talentos, Sechura, Piura 2020, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El Juego de Reglas para la Interacción en Educación a Distancia en estudiantes de Sexto grado de primaria de la I.E.P Talentos, Sechura, Piura - 2020" el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de sexto grado y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Luz Yessenia Ruiz Campo al celular: 933759869 o al correo yesscnruiz035@gmail.com

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Luz Yessenia Ruiz Campo

Nombre del participante (Padre o Madre)

D N I . 4 1 2 3 2 3 2 6

Firme del participante

Consentimiento informado

Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo Determinar los efectos del juego de reglas para promover la interacción en la educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. P Talentos, Sechura, Piura 2020, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El Juego de Reglas para la Interacción en Educación a Distancia en estudiantes de Sexto grado de primaria de la I.E.P Talentos, Sechura, Piura - 2020" el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de sexto grado y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

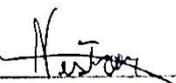
Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Luz Yessenia Ruiz Campo al celular: 933759869 o al correo yesseniaruiz035@gmail.com

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.


Nombre del participante (Padre o Madre)
DNI: 44213522


Firme del participan

Fecha: : 20/04/2021

Consentimiento informado

Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo Determinar los efectos del juego de reglas para promover la interacción en la educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. P Talentos, Sechura, Piura 2020, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “El Juego de Reglas para la Interacción en Educación a Distancia en estudiantes de Sexto grado de primaria de la I.E.P Talentos, Sechura, Piura - 2020” el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de sexto grado y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Luz Yessenia Ruiz Campo al celular: 933759869 o al correo yesseniaruiz035@gmail.com

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

MARTHA GIOVANA YESSIE VALDIVIAZO

Nombre del participante (Padre o Madre)



Firma del participante

Fecha: 20/04/2021



Consentimiento informado

Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo Determinar los efectos del juego de reglas para promover la interacción en la educación a distancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. P Talentos, Sechura, Piura 2020, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El Juego de Reglas para la Interacción en Educación a Distancia en estudiantes de Sexto grado de primaria de la I.E.P Talentos, Sechura, Piura - 2020" el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de sexto grado y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Luz Yessenia Ruiz Campo al celular: 933759869 o al correo yesscnia.ruiz035@gmail.com

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Vilma Carrera Fiestas
Nombre del participante (Padre o Madre)


Firme del participante

Fecha : 20/04/2021

Anexo 5. Sesiones de aprendizaje

PROGRAMA DE EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN: “EL JUEGO DE REGLAS PARA LA INTERACCIÓN EN EDUCACIÓN A DISTANCIA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I. E. P TALENTOS, SECHURA, PIURA, 2020”

1. DATOS GENERALES

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1.1. UGEL | : Sechura |
| 1.2. Institución Educativa | : I.E.P Talentos |
| 1.3. Nombre de la docente de aula | : José Félix Ramírez Vitonera |
| 1.4. Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: | Luz Yessenia Ruiz Campo |
| 1.5. Aula | : Sexto grado |
| 1.6. Fecha y Hora | : 25 de abril del 2021 |

2. FUNDAMENTACIÓN

Los juegos de reglas abren una ventana al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego resultaran fácilmente extrapolables a otras experiencias vitales.

Potencia el desarrollo del lenguaje, de la memoria, del razonamiento, de la atención y de la reflexión, además de una adecuada interacción entre los demás. Al tener que hablar entre los componentes del grupo, hace que discutan, negocien y escuchen los pormenores del juego, y es por ello que se fomenta el desarrollo del lenguaje expresivo, bajo reglar respetando todo tipo de interacción, (Chateau, 1973)

Este juego de reglas ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas como: aprender reglas, respetarlas, entender la casualidad, comprender las consecuencias de las acciones y saber ganar o perder, pero en especial mantener un orden en toda la interacción grupal. Además, para Piaget, (1989), los juegos de reglas son importantes actividades del ser socializado, de una adecuada interacción con los demás; en ellos los niños se agrupan para jugar de forma espontánea, considerándose como elemento del grupo, los mismo derechos y obligaciones; así mismo las reglas pueden ser espontaneas transmitidas. Es por ello la importancia de estimular a los estudiantes desde la primera infancia los juegos de reglas, ya que estos ayudaran a mejorar la buena comunicación, interacción, su auto concepto, autoestima, adquiere mucha responsabilidad, aprenderá normas y reglas, que es lo que se busca, ahora en tiempo de una educación a distancia, debido a que muchos niños no tienen un orden al momento de conectarse a plataformas o aulas virtuales; es allí que se plantea esta

estrategia de juegos de reglas para mejorar esa interacción que no se formó desde la etapa preescolar, para mejorarla ahora en una educación virtual.

3. COMPETENCIA A DESARROLLAR

3.1.Capacidades que va a desarrollar (se relacionan con el aprendizaje que va a promover a través de la experiencia)

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Gestiona información del entorno virtual	Accede a entornos virtuales establecidos mediante credenciales de identificación digital y considerando procedimientos seguros, éticos, y responsables.
	Interactúa en entornos virtuales	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.
	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.

4. ACTIVIDADES (SESIONES DE APRENDIZAJE)

Nº de la sesión	Capacidad	Desempeño	Tema/Nombre de la sesión	Ítem o indicador de la matriz de operacionalización (VI)	Ítem o indicador de la matriz de operacionalización (VD)	Recurso o material	Fecha
1	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	“¿Cuánto conozco a mi profe?”	-Participa en el juego “¿Cuánto conozco a mi profe?”, para fomentar la participación de los estudiantes.	1.- Se siente en confianza para emitir sus respuestas a través de un audio.	Ordenador Conexión a internet	03/05/2021
2	Interactúa en entornos virtuales	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.	“¿Cuáles son mis funciones?”	-Contribuye del juego “¿Cuáles son mis funciones?”, para desempeñar diversas responsabilidades	2.- Desempeña sus responsabilidades para diversas funciones virtuales.	Ordendor Audífonos Recursos humanos	05/05/2021
3	Interactúa en entornos virtuales	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.	“Nuestras netiquetas”	- Acuerdan las netiquetas para regular las interacciones de los estudiantes.	3.- Propone y cumple los acuerdos de ciberconvivencia en sus intervenciones.	Ordendor Recursos humanos	07/05/2021
4	Interactúa en entornos virtuales	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.	“Las paletas del tiempo”	- Utiliza “Las paletas del tiempo” para controlar su participación durante sus intervenciones.	4.- Controla su tiempo establecido durante su participación.	Paletas de cartón con tiempos establecidos	10/05/2021
5	Interactúa en entornos virtuales	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.	“Mi estrategia mejor que la tuya”	- Participa del juego “Mi estrategia mejor que la tuya”, para lograr su autoaprendizaje.	5.- Busca libremente estrategias para lograr su autoaprendizaje.	Ordenador Recursos humanos Softwares	12/05/2021

6	Interactúa en entornos virtuales	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.	“Compartiendo pantalla”	- Comparte pantalla para presentar el incremento de su propia información.	6.- Se interesa por incrementar los contenidos dados por la docente.	Ordenador Recursos humanos	14/05/2021
7	Interactúa en entornos virtuales	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.	“Enciende tu micrófono”	- Participa del juego: “Enciende tu micrófono” para manifestar sus preguntas o dudas.	7.- Realiza preguntas en relación al tema planteado.	Ordenador Recursos humanos	17/05/2021
8	Gestiona información del entorno virtual	Accede a entornos virtuales establecidos mediante credenciales de identificación digital y considerando procedimientos seguros, éticos, y responsables.	“Usando aplicaciones digitales”	- Hace uso de aplicaciones digitales para compartir información.	8.- Hace uso de herramientas tecnológicas para compartir información.	Ordenador Recursos humanos	18/05/2021
9	Interactúa en entornos virtuales	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.	“Usando adecuadamente la cámara”	- Usa adecuadamente la cámara para establecer un debate interactivo.	9.- Debaten sobre temas propuestos en relación al propósito de la clase.	Ordenador Recursos humanos Preguntas	19/05/2021
10	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	“Brindamos apoyo a nuestro compañero”	- Brinda apoyo al compañero compartiéndole información.	10.- Comparten información sustentada en autores, a sus demás compañeros.	Ordenador Recursos humanos Softwares	20/05/2021

5. METODOLOGÍA (Estrategia, recursos, materiales)

Estrategia: Juegos de reglas para la Interacción en educación a distancia en estudiantes de Sexto grado de primaria.

Se aplicará, mediante la herramienta tecnológica de Zoom, WhatsApp, etc.

Recursos: estudiantes de 6to grado de primaria.

Materiales: Diapositivas, música, videos.

Explique la metodología que va a utilizar de acuerdo a lo propuesto en su investigación.

6. EVALUACIÓN

Se evaluará a través de sesiones de aprendizajes en base a la estrategia de juego de reglas; además cada sesión se evaluará con una lista de cotejo para conocer si logro las capacidades.

7. REFERENCIAS

Chaeau, J. (1954), *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz; S.A.

Piaget, J. (1989), *Juego de reglas en las etapas del desarrollo*. Pirámide, Madrid-España.

8. SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.UGEL** : Sechura
1.2.Institución Educativa : I.E.P Talentos
1.3.Nombre de la docente de aula : José Felix Ramirez Vitonera
1.4.Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Luz Yessenia Ruiz Campo
1.5.Aula : Sexto grado
1.6.Fecha y Hora : 25 de abril del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“¿Cuánto conozco a mi profe”
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Crea objetos virtuales en diversos formatos.
Desempeño	Crea objetos virtuales en diversos formatos.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos		Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
motivación, evaluación y desarrollo de actitudes permanentes	INICIO	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión. Se plantea las siguientes preguntas: “¿Quién me conoce más?” ¿Para qué creen que es importante que me conozcan? Se fomenta la participación entre los estudiantes. El docente les hace recordar las netiquetas virtuales para el trabajo virtual.	45min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo
	- Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.				

	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido- metacognición- evaluación. 	<p>Se explica las instrucciones del juego “¿Cuánto conozco a mi docente?”</p> <p>El estudiante, debe hacer uso de las herramientas tecnológicas, (Zoom), para poder participar de la actividad.</p> <p>Además, se le pide que en una hoja, describa características positivas de su profesor, que cosas le gustan, para luego exponerlo por audio, levantando la mano virtual, para su participación.</p> <p>¿Qué le enoja a mi profesora? ¿Cuándo es su cumpleaños? ¿Qué es lo que más le gusta? ¿alguien conoce como se llama la hija de la profesora?</p> <p>Además se le pedirá, que dibuje a su profesora, para luego compartir su trabajo por la pantalla zoom.</p>		-	
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Se elige al estudiante que haya coincidido con las respuestas de que tanto conocemos al profesor.</p> <p>Además de la importancia de conocernos todos y todas, para lograr una mejor interacción en los aprendizajes.</p> <p>Deberán plantear un compromiso para mejorar la interacción en el aula virtual.</p>			

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	“¿Cuánto conozco a mi profe?”, para fomentar la participación de los estudiantes.	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

III. DATOS INFORMATIVOS

- 3.1. **UGEL** : Sechura
 3.2. **Institución Educativa** : I.E.P. Talentos
 3.3. **Nombre de la docente de aula** : **José Felix Ramirez Vitonera**
 3.4. **Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:** Luz Yessenia Ruiz Campo
 3.5. **Aula** : Sexto grado
 3.6. **Fecha y Hora** : 28 de marzo del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“¿Cuáles son mis funciones?”, para desempeñar diversas responsabilidades
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Interactúa en entornos virtuales
Desempeño	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos	Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
Motivación, evaluación y INICIO - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión; posteriormente se plantea una pregunta motivadora: “¿Cuáles crees que son tus funciones?” Y luego se les pide que opine: ¿Para qué creen que es importante conocer nuestras funciones? El docente les recuerda las netiquetas virtuales para el trabajo virtual.	45min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo

<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido- metacognición- evaluación. 	<p>El docente explica las instrucciones del juego “¿Conozco cuáles son mis funciones?”</p> <p>Se pide al estudiante hacer uso del zoom, para participar de la actividad.</p> <p>Es así que se pide que todos los estudiantes, digan cuales serían sus funciones para la clase remota.</p> <p>Por ejemplo: un estudiante que se encargue de tomar la lista... Y ahora se le pide que ellos comiencen a mencionar más funciones que podríamos utilizar para mejorar la interacción en el aprendizaje, además de firmar un acta de compromiso de nuestras funciones para trabajarlas a partir de ahora en adelante.</p> <p>Además se le pedirá que en cada clase se tengan en cuenta las funciones de cada uno, haciendo firmar una acta virtual.</p>		-	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexion metacognición. - Aplicar en nueva situación ana (transferencia). 	<p>Se reconoce la importancia de que cada uno pueda aportar a partir de diferentes funciones, para la interacción</p> <p>Deberán plantear un compromiso para aportar más funciones en las diferentes áreas de aprendizaje virtual.</p>			

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	¿Cuáles son mis funciones?”, para desempeñar diversas responsabilidades	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

V. DATOS INFORMATIVOS

- 5.1.UGEL** : Sechura
5.2.Institución Educativa : I.E.P. Talentos
5.3.Nombre de la docente de aula : **José Felix Ramirez Vitonera**
5.4.Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Luz Yessenia Ruiz Campo
5.5.Aula : Sexto grado
5.6.Fecha y Hora : 28 de marzo del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“Nuestras Netiquetas virtuales”
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Interactúa en entornos virtuales
Desempeño	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos		Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
Motivación, evaluación y	INICIO	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión; posteriormente se plantea una pregunta motivadora:	45min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo
	<ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen conflicto cognitivo. 	<p>“¿Cuáles crees que son ahora normas de convivencia en la virtualidad?”</p> <p>Y luego se les pide que opine: ¿Para qué creen que es importante conocer netiquetas o normas de convivencia virtual?</p> <p>El docente les recuerda la importancia de las netiquetas virtuales para el trabajo a distancia</p>			

<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido- metacognición- evaluación. 	<p>El docente explica las instrucciones del juego “Acuerdan las netiquetas para regular las interacciones de los estudiantes.”</p> <p>Se pide al estudiante hacer uso del zoom, para participar de la actividad.</p> <p>Es así que se pide que todos los estudiantes, digan cuales serían sus funciones para la elaboración de las netiquetas de nuestra clase.</p> <p>Se les formara grupos de 4 en zoom, para que todos ayudemos a crear nuestras netiquetas, luego las compartiremos en la sala, para ir depurando y queden solo 10, las cuales trabajaremos a partir de ahora en todas nuestras clases virtuales.</p> <p>Además se le pedirá que en cada clase se tengan en cuenta las netiquetas del aula haciendo firmar una acta virtual.</p>		-	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Se reconoce la importancia de que cada uno pueda aportar a partir de diferentes funciones, para la interacción</p> <p>Deberán plantear un compromiso para aportar que se cumplan nuestras netiquetas en el aprendizaje virtual.</p>			

LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	Acuerdan las netiquetas para regular las interacciones de los estudiantes.	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

VII. DATOS INFORMATIVOS

- 7.1. UGEL : Sechura
 7.2. Institución Educativa : I.E.P Talentos
 7.3. Nombre de la docente de aula : José Felix Ramirez Vitonera
 7.4. Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Luz Yessenia Ruiz Campo
 7.5. Aula : Sexto grado
 7.6. Fecha y Hora : 28 de marzo del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“Las paletas del tiempo”
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Interactúa en entornos virtuales
Desempeño	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.

VIII. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos		Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
Motivación, evaluación y	INICIO	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión; posteriormente se plantea una pregunta motivadora:	45min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo
	<ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo. 	<p>“¿Cuál creen que es el tiempo ideal de participación de cada estudiante?” Y luego se les pide que opine: ¿Por qué crees que es importante respetar los tiempos?</p> <p>El docente les recuerda la importancia del tiempo durante las intervenciones orales y en los trabajos en grupo.</p>			

<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido-metacognición-evaluación. 	<p>El docente explica las instrucciones de la actividad:</p> <p>La docente mostrará una paleta con el tiempo asignado (1 minuto, 2, 5, 10, etc), para ello el participante que deberá intervenir, o en relación a la actividad que haya dejado, tendrá que visualizar el tiempo indicado en la paleta, y respetarlo.</p>		-	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Se reconoce la importancia de respetar los tiempos durante las intervenciones, en el trabajo en equipo, o en cualquier acción planteada.</p> <p>Asimismo, se les podrá solicitar como actividad adicional que cada uno realice sus paletas para que puedan intervenir o proponer tiempos en relación a la opinión democrática.</p>			

LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	Utiliza “Las paletas del tiempo” para controlar su participación durante sus intervenciones.	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

IX. DATOS INFORMATIVOS

- 9.1.UGEL** : Sechura
9.2.Institución Educativa : I.E.P. Talentos
9.3.Nombre de la docente de aula : José Felix Ramirez Vitonera
9.4.Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Luz Yessenia Ruiz Campo
9.5.Aula : Sexto grado
9.6.Fecha y Hora : 28 de marzo del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“Mi estrategia mejor que la tuya”
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Interactúa en entornos virtuales
Desempeño	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.

X. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos	Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
Motivación, evaluación y INICIO - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión; posteriormente se plantea una pregunta motivadora: “¿Cómo podemos mejorar nuestros aprendizajes?” Y luego se les pide que opine: ¿Qué estrategias plantean para mejorar nuestros aprendizajes? El docente les recuerda la importancia de hacer uso de estrategias para aprender de la mejor manera.	45min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo

<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido-metacognición-evaluación. 	<p>El docente explica las instrucciones de la actividad:</p> <p>El juego consiste en que se realizará un debate en la que cada participante tendrá que exponer durante el tiempo indicado (usando la paleta del tiempo) la estrategia que emplea para su propio proceso de aprendizaje, además tendrán que tratar de convencer a los demás que cada una es mejor que la otra.</p> <p>Finalmente, se seleccionarán por votación 3, las que se usarán durante las semanas restantes, para luego cambiar a otras 3, y así sucesivamente hasta que cada no emplee las estrategias y elija la que mejor le convenga.</p>		-	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Se reconoce la importancia de elegir un tipo de estrategia para mejorar los aprendizajes, además se pueden alternar usando otros.</p> <p>Como compromiso, se les pedirá que cada participante asuma un acuerdo de aplicar durante la semana la técnica seleccionada, e ir rotando, para luego exponer en la próxima sesión cuál le fue más útil.</p>			

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	Participa del juego “Mi estrategia mejor que la tuya”, para lograr su autoaprendizaje.	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

XI. DATOS INFORMATIVOS

- 11.1. UGEL** : Sechura
11.2. Institución Educativa : I.E.P. Talentos
11.3. Nombre de la docente de aula : **José Felix Ramirez Vitonera**
11.4. Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Luz Yessenia Ruiz Campo
11.5. Aula : Sexto grado
11.6. Fecha y Hora : 28 de marzo del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“Compartiendo pantalla”
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Interactúa en entornos virtuales
Desempeño	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.

XII. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos		Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
Motivación, evaluación y	INICIO	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión; posteriormente se plantea una pregunta motivadora:	45min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo
	<ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo. 	<p>“¿Alguno de ustedes tiene conocimiento sobre cómo compartir pantalla?”</p> <p>El docente les recuerda que les explicará y enseñará detalladamente cómo compartir pantalla de diapositivas previas que hayan preparado o algún tipo de información.</p>			

<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido- metacognición- evaluación. 	<p>El docente explica el procedimiento de cómo compartir pantalla.</p> <p>Primero localizando entre sus carpetas una diapositiva, o algún documento que quieran exponer a los demás.</p> <p>Segundo, se les explica en la plataforma zoom, sobre las opciones que están en la barra inferior y donde dice “Compartir pantalla”, para ello se hará individualmente; para que luego los demás lo practiquen.</p> <p>Seguidamente, se les pedirá que cada uno preparará una diapositiva previa sobre la educación remota, para luego exponerla haciendo uso de la opción enseñada.</p>		-	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Se reconoce la importancia de leer antes de exponer, además de estar preparados sobre el tiempo que demande. Asimismo, expresarán qué les pareció el compartir pantalla.</p>			

LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	Comparte pantalla para presentar el incremento de su propia información.	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

XIII. DATOS INFORMATIVOS

- 13.1. UGEL** : Sechura
13.2. Institución Educativa : I.E.P. Talentos
13.3. Nombre de la docente de aula : José Felix Ramirez Vitonera
13.4. Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Luz Yessenia Ruiz Campo
13.5. Aula : Sexto grado
13.6. Fecha y Hora : 28 de marzo del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“Enciende tu micrófono”
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Interactúa en entornos virtuales
Desempeño	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.

XIV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos		Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
Motivación, evaluación y	INICIO	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión; posteriormente se plantea una dinámica de presentación:	45min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo
	<ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo. 	<p>Se le pedirá que un alumno hable con el micro apagado, mientras que el resto de niños tendrán que adivinar la palabra, con solo ‘leer’ el movimiento de sus labios.</p> <p>Asimismo, les pregunta sobre la importancia de encender el micrófono para poder hablar, respetando los turnos de participación.</p>			

	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido- metacognición- evaluación. 	<p>La profesora explica que el micrófono deberá estar apagado durante la exposición de un tema, y que habrá un momento de preguntas, donde todos deberán encender su micrófono para opinar, o plantear preguntas, dudas.</p> <p>Se hace un ensayo previo sobre la práctica de aprender a apagar y encender el micrófono, a través de intervenciones breves.</p>		-	
	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Se les reconoce a los estudiantes la importancia de mantener micrófonos apagados mientras otros están hablando, asimismo encenderlo cuando se les da la opción.</p>			

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	Participa del juego: “Enciende tu micrófono” para manifestar sus preguntas o dudas.	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

XV. DATOS INFORMATIVOS

15.1. UGEL	: Sechura
15.2. Institución Educativa	: I.E.P Talentos
15.3. Nombre de la docente de aula	: José Felix Ramirez Vitonera
15.4. Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia:	Luz Yessenia Ruiz Campo
15.5. Aula	: Sexto grado
15.6. Fecha y Hora	: 28 de marzo del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“Usando aplicaciones digitales”
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Interactúa en entornos virtuales
Desempeño	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.

XVI. SECUENCIA DIDÁCTICA

	Procesos pedagógicos	Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
Motivación, evaluación y	INICIO - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión; posteriormente se plantea una pregunta para generar curiosidad: ¿Alguien conoce alguna aplicación digital, aparte de whatsapp? ¿Saben cómo usarla? (Se escuchan las respuestas) Luego, les explica que en la sesión de hoy aprenderán de una aplicación muy divertida llamada: “CANVA”	45min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo

<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido-metacognición-evaluación. 	<p>La profesora explica que aquellos que disponen de un celular tendrán que descargar la aplicación en PlayStore, o quienes estén en un ordenador, o laptop, podrán dirigirse a la página web: https://www.canva.com/es-es/crear/posters/</p> <p>La profesora continúa explicando los detalles y modos de uso básicos de esta aplicación.</p> <p>Finalmente, se les solicita a los estudiantes que tendrán que producir en la aplicación una imagen que ellos gusten, en formato <i>jpg</i>. Para luego compartirla a través de la opción aprendida anteriormente: “Compartir pantalla”.</p>		-	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Se reflexiona sobre la importancia de aplicar esta estrategia en la práctica cotidiana, y verbalicen qué les pareció esta función.</p>			

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	Hace uso de aplicaciones digitales para compartir información.	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

XVII. DATOS INFORMATIVOS

- 17.1. UGEL** : Sechura
17.2. Institución Educativa : I.E.P Talentos
17.3. Nombre de la docente de aula : José Felix Ramirez Vitonera
17.4. Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Luz Yessenia Ruiz Campo
17.5. Aula : Sexto grado
17.6. Fecha y Hora : 28 de marzo del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“Usando adecuadamente la cámara”
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Interactúa en entornos virtuales
Desempeño	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.

XVIII. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos	Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
Motivación, evaluación y desarrollo INICIO - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión; posteriormente se plantea una dinámica de animación: Se les pedirá que un voluntario sea el protagonista del juego, quien deberá apagar su cámara mientras 10 segundos y cambiarse algo en su aspecto, mientras que los demás tendrán que adivinar qué fue lo que cambió. Al final, la profesora habla de la importancia de encender la cámara para participar.	45 min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo

<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido- metacognición- evaluación. 	<p>La profesora explica a través de preguntas: Para qué es importante vernos a través de la cámara.</p> <p>En relación a las ideas se dirigen las respuestas orientándolas a la importancia de mantener encendida la cámara.</p>		-	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Finalmente, se les solicita a los estudiantes que tendrán que asumir el compromiso de encender la cámara durante sus intervenciones.</p>			

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	Usa adecuadamente la cámara para establecer un debate interactivo.	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

XIX. DATOS INFORMATIVOS

- 19.1. UGEL** : Sechura
19.2. Institución Educativa : I.E.P Talentos
19.3. Nombre de la docente de aula : **José Felix Ramirez Vitonera**
19.4. Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Luz Yessenia Ruiz Campo
19.5. Aula : Sexto grado
19.6. Fecha y Hora : 28 de marzo del 2021

Nombre o título de la actividad o sesión	“Brindamos apoyo a nuestro compañero”
Competencia	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
Capacidad	Interactúa en entornos virtuales
Desempeño	Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos.

XX. SECUENCIA DIDÁCTICA

Procesos pedagógicos		Estrategias / actividades	Tiempo	Recursos	Instrumentos
Motivación, evaluación y	INICIO - Despertar el interés. - Recuperar los saberes previos. - Formular preguntas que generen el conflicto cognitivo.	El profesor, da la bienvenida al estudiante y explica el propósito de la sesión; y plantea preguntas de motivación: ¿Alguna vez han brindado apoyo a algún compañero cuando lo ha solicitado? ¿Qué se siente brindar ayuda a los demás? ¿Para qué será importante hacerlo? Al final, la profesora habla sobre la importancia del apoyo mutuo para la mejora de la interacción entre todos.	45 min.	Laptop Hoja bond Lápices de colores	Lista de cotejo

<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercar nueva información. - Construir el conocimiento. - Aplicar - Realizar el recuento de lo aprendido- metacognición- evaluación. 	<p>La profesora plantea un trabajo en equipo, en la que todos deberán apoyarse mutuamente.</p> <p>Además, el trabajo consistirá en explicar la importancia del trabajo en equipo donde cada uno brinde aportes al trabajo encomendado.</p>		-	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, metacognición. - Aplicar en una nueva situación cotidiana (transferencia). 	<p>Finalmente, se les solicita a los estudiantes que expongan su trabajo, describiendo principalmente las acciones que se deben tener en cuenta para brindar ayuda a los compañeros cuantos ellos lo necesiten.</p>			

LISTA DE COTEJO			
N°	COMPETENCIA	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	
	ITEM	Brinda apoyo al compañero compartiéndole información.	
	NIVELES DE LOGRO	SI	NO
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
13			
14			
TOTAL, NIVEL DE LOGRO			