

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



Percepciones de los padres de familia respecto al rol del juego en el proceso de aprendizaje de niños y niñas de 5 años en el contexto de educación a distancia de una Institución Educativa Inicial Pública del Cercado de Lima

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORA:

Luis Ramos, Rosa Angelica

ASESORA:

Quispe Román, Flor

2020

RESUMEN

El juego es una de las actividades más importantes en la vida de las personas. Desde las escuelas se proponen actividades y experiencias basadas en el juego por lo que, en el contexto actual de educación a distancia, esta dinámica debe mantenerse en los hogares. Es entonces que surge la necesidad de conocer la opinión de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje ya que serán ellos los que acompañen a sus hijos e hijas en este proceso. La presente investigación tiene como objetivo general analizar las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de cinco años en el contexto de la educación a distancia de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima. Asimismo, tiene como objetivos específicos caracterizar el juego para el aprendizaje de niños y niñas de 5 años y describir las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje a distancia. La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, en un nivel descriptivo y hace uso del método de la encuesta. Los resultados de la investigación fueron obtenidos a partir del análisis e interpretación de la información recogida a través de una encuesta aplicada a padres de familia. En ella se demuestra que los padres de familia identifican al juego como una estrategia para el aprendizaje de sus hijos e hijas, sobre todo en el área curricular de comunicación. Además, reconocen un valor lúdico y de aprendizaje en las actividades gráfico-plásticas.

Palabras clave: juego, aprendizaje, percepciones de padres de familia, juego en el aprendizaje

ABSTRACT

Play is one of the most important activities in people's lives. Schools offer game-based activities and experiences, therefore in the current context of distance education this dynamic must be maintained at home. It is then that the need arises to know the opinion of parents about play and learning since they will be the ones who accompany their children in this process. The general objective of this research is to analyze the perceptions of parents about play-based learning process of five-year-old children in the context of distance education of a public kinder school in Cercado de Lima. Furthermore, its specific objectives are to characterize the play-based learning of 5-year-old children and describe the perceptions of parents about play in distance learning. This research has a qualitative approach, at a descriptive level and makes use of the survey method. The results of the research were obtained from the analysis and interpretation of the information collected through a survey applied to parents. Finding shows that parents identify play as a learning strategy for their children, especially in language and literacy. In addition, they recognize a playful and learning value in graphic-plastic activities.

Keywords: play, learning, parents' perceptions, play-based learning

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
PRIMERA PARTE: MARCO TEÓRICO	11
CAPÍTULO I: EL JUEGO.....	11
1.1. Concepciones de juego	11
1.2. Caracterización del juego	13
1.3. El juego en el desarrollo humano.....	14
1.4. El juego en el aprendizaje.....	16
1.5. Clasificación del juego	18
CAPÍTULO II: FAMILIA, APRENDIZAJE Y JUEGO.....	24
2.1. Rol de la familia en el aprendizaje	24
2.2. Contexto actual de la educación	26
2.3. Aprendo en Casa.....	28
SEGUNDA PARTE: INVESTIGACIÓN	33
CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
1.1. Enfoque, nivel y método de la investigación	33
1.2. Problema de la investigación, objetivos y categorías	34
1.3. Fuentes informantes de la investigación	35
1.4. Técnica e instrumento de recojo de información	36
1.5. Técnicas para para la organización, procesamiento y análisis de la información recogida	38
1.6. Principios de la ética de la investigación	38
CAPÍTULO II: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	40
2.1. Características del juego en el proceso de aprendizaje	40
2.2. Percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje	46

CONCLUSIONES.....	52
RECOMENDACIONES.....	54
REFERENCIAS	55
ANEXOS	59
ANEXO 1	59
ANEXO 2	60
ANEXO 3	61
ANEXO 4	62
ANEXO 5	64
ANEXO 6	66
ANEXO 7	67
ANEXO 8	69
ANEXO 9	70
ANEXO 10	72
ANEXO 11	73
ANEXO 12	76
ANEXO 13	78
ANEXO 14	80
ANEXO 15	81

INTRODUCCIÓN

El juego es una de las actividades principales dentro de las rutinas diarias en educación inicial. Es por ello que, en el contexto actual de educación a distancia, se debe asegurar que los niños y niñas puedan realizar esta actividad en sus hogares en cumplimiento de su derecho al juego. Frente a esta necesidad, docentes e instituciones educativas proponen actividades lúdicas como parte de las sesiones de aprendizaje, las cuales serán guiadas o acompañadas por los padres de familia en la mayoría de los casos. Se debe reconocer que el juego genera oportunidades para el adecuado desarrollo de las dimensiones motriz, emocional, social y cognitiva de los niños y niñas. Elkin (2008), sostiene que “through play, children create new learning experiences, and these self-created experiences enable them to acquire social, emotional, and intellectual skills they could not acquire in any other way” [mediante el juego, los niños y niñas crean nuevas experiencias de aprendizaje, y que estas experiencias creadas por ellos mismos les permiten adquirir habilidades sociales, emocionales e intelectuales que no podrían adquirir de otra manera]¹ (p.1).

En este sentido, la presente investigación nos permite reconocer las percepciones de padres de familia sobre el juego y cómo se relaciona este con el aprendizaje. LaForett y Méndez (2017a), afirman que comprender estas creencias permite, por un lado, que se puedan identificar los factores que facilitan o limitan las oportunidades de juego y aprendizaje que tienen los niños y niñas en entornos fuera de la escuela y, por otro, reconocer el valor que se le da a este tipo de actividades. Además, afirman que es importante que las escuelas o programas de educación promuevan el juego son importantes ya que reducen las desigualdades y promueven la participación e interacción con los adultos.

¹ Traducción propia

Sobre el tema se han realizado diversas investigaciones como las que se presentan a continuación. En el 2016, Arévalo publica su tesis *Concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de padres, madres y/o cuidadores de niños y niñas que asisten a jardines infantiles en la Región Metropolitana*. Esta investigación tiene como objetivo general “describir las concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de padres, madres y/o cuidadores de niños que asisten a jardines infantiles de la Región Metropolitana” (p.6). Se aplicó una adaptación del cuestionario *Encuesta de percepciones parentales de la conducta de juego de los niños y el uso del juguete* a 317 padres, madres y/o cuidadores de niños y niñas de 1 a 5 años que asisten a jardines infantiles de la Región Metropolitana.

Los resultados de este estudio evidencian cuatro tipos diferentes de actividades cuyo valor lúdico son diferenciados según la percepción de los adultos. Por un lado, se obtuvo que las actividades que son dirigidas por los niños y niñas tienen un mayor valor lúdico que aquellas que involucran el uso de un televisor o computadora. Por otro lado, las actividades consideradas como actividades artístico-culturales tienen mayor valor en aspectos de aprendizaje que aquellas en las que intervienen aparatos electrónicos como televisión o computadoras. Asimismo, el estudio demuestra que los adultos conciben al juego y el aprendizaje como actividades diferenciadas, incluso excluyentes. Sobre las actividades de juego, estas son caracterizadas por el dominio del niño o niña sobre ellas y por ser de naturaleza libre, y, sobre las actividades de aprendizaje, estas son consideradas como aquellas que son lideradas por un adulto. A pesar de ello, también son consideradas como actividades de aprendizaje aquellas situaciones de juego donde ambas partes se encuentran involucradas o donde el niño o niña cumple el rol de líder y el adulto, el de acompañante.

LaForett y Méndez (2017b) presentan una investigación titulada *Play beliefs and responsive parenting among low-income mothers of preschoolers in the United States*² cuyo objetivo general busca examinar las creencias de los padres de familia respecto al juego teniendo en consideración que el entorno emocional familiar y las características de los padres (incluyendo depresión y eficacia parental) pueden influir en esta. Participaron en esta investigación 231 familias pertenecientes a los

² Creencias sobre el juego y crianza responsiva de madres de bajos ingresos con niños en edad preescolar en Estado Unidos (traducción propia).

programas de *Head Start* en el noreste de Estados Unidos con hijos o hijas entre tres y cinco años.

Los resultados de la investigación relacionadas a las creencias de los padres de familia respecto al juego evidenciaron que estas se dividen en dos subescalas: *Play support*³ y *Academic focus*⁴. La primera subescala refleja creencias que sostienen que el valor del juego se sustenta en los beneficios que estas generan para el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas, mientras que la segunda subescala desestima la relevancia del juego para el desarrollo social y cognitivo de los mismos. Además, detallan que los padres de familia que caracterizan su estilo de crianza como receptiva creen que el juego aporta a que los niños y niñas desarrollen habilidades sociales y habilidades para la escuela (*Play support*).

Blaurock y Kluczniok presentan en el 2019 su investigación *Basic care, play, and teaching: the home learning environment and the 'developmental gradient' in time use with children*⁵. En ella indagan sobre la conexión que existe entre los niveles de educación y los recursos familiares en el tiempo destinado a los cuidados básicos y educación de los miembros menores de 10 años de cada familia. El objetivo plantea demostrar la relación entre la desigualdad social en los estilos de crianza y los recursos familiares de niños y niñas menores de 10 años. Para ello se aplicó una encuesta a 560 hogares que tengan entre sus miembros a, por lo menos, un niño o niña menor de 10 años. Además, se establecieron dos tipos de actividades: actividades de cuidado básico y actividades educativas (esta se divide en juego y enseñanza). A continuación, se presentarán los resultados de este último tipo de actividades.

Los resultados del estudio con respecto a las actividades educativas destacan la diferencia entre la cantidad de tiempo destinado a compartir con los niños y niñas de familias con mayores y menores recursos tanto en días laborables como no laborables. En torno al juego, identifican una relación muy parecida a la anterior, familias con menores recursos comparten menos tiempo de juego con los niños y niñas a diferencia de la cantidad de tiempo destinada por familias con mayores recursos. Sin embargo, en edades tempranas, cuando los padres de familia

³ Apoyo al juego (traducción propia)

⁴ Enfoque académico (traducción propia)

⁵ Cuidado básico, juego y enseñanza: el hogar como entorno de aprendizaje y el "gradiente de desarrollo" en el uso del tiempo con niños (traducción propia)

consideran a los menores como bebés, el tiempo destinado al juego es similar en ambas realidades sociales. Sin embargo, en edad preescolar y primaria el tiempo destinado al juego disminuye y el tiempo destinado a actividades de enseñanza se incrementa.

En torno a la enseñanza, hay diferencias muy marcadas entre familias con mayores recursos y menores recursos, demostrando que las primeras destinan más tiempo de los días no laborables para actividades de enseñanza mientras que las segundas, destinan más tiempo de los días laborables para este tipo de actividades. En general, el tiempo destinado por cada familia a las actividades de cuidado básico y las actividades educativas se encuentran asociadas a la capacidad de adquisición de recursos de estas.

Considerando los resultados de las investigaciones presentadas podemos establecer algunas relaciones entre las percepciones de los padres de familia en torno al juego. Este se encuentra presente en las dinámicas familiares, sin embargo, la puesta en valor de esta actividad va a depender del contexto y el imaginario de cada uno de los miembros del hogar. Es decir, el tiempo y las personas involucradas en el juego determinarían si esta tiene valor educativo o, por el contrario, no lo tienen.

Estos estudios demuestran que hay interés y necesidad de conocer las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje. Por ello, la presente investigación tiene como tema de estudio las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años, la cual se desarrolla en la línea de investigación de Desarrollo y educación infantil propuesta por la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo general planteado para la investigación es analizar las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de cinco años en el contexto de la educación a distancia de una Institución educativa inicial Pública del Cercado de Lima. Los objetivos específicos son caracterizar el juego para el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años, y, describir las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje a distancia. El estudio se realiza desde un enfoque cualitativo, en un nivel descriptivo y desarrolla el método de la encuesta.

La investigación se organiza en dos partes. La primera parte es el marco teórico el cual nos permite obtener una base teórica sobre los temas relacionados a la investigación. Para ello se presenta dos capítulos, el primero desarrolla conceptos,

características y clasificaciones vinculados al juego, y el segundo capítulo desarrolla temas que responden a las relaciones entre el juego, la familia y el aprendizaje. Además, se expone el contexto de educación a distancia y los cambios que ha generado en la dinámica familiar y escolar.

La segunda parte corresponde al diseño metodológico y resultados de la investigación. Esta parte también presenta una división de dos capítulos. En el primer capítulo se expone el diseño metodológico de la investigación y en el segundo capítulo se expone el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos. Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones producto de la investigación realizada.

Entre los aportes de la investigación destacan la percepción de los padres sobre el juego como una estrategia de aprendizaje para sus hijos e hijas. En este sentido, el aprendizaje generado por el juego corresponde al área curricular de comunicación ya que los padres de familia refieren que las actividades de lectoescritura son las que generan mayores oportunidades de aprendizaje y pueden ser consideradas como parte del juego de sus hijos e hijas. Asimismo, enfatizan en las actividades gráfico-plásticas por su valor tanto lúdico como de aprendizaje, siendo estas las que se desarrollan con mayor acogida en el contexto de educación a distancia.

Una de las limitaciones de la investigación es la subjetividad de las respuestas de los padres de familia en las encuestas, ya que estas pueden no ser del todo verdaderas. Asimismo, por la escasa cantidad de participantes en la investigación no se podría generalizar los resultados obtenidos.

PRIMERA PARTE: MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: EL JUEGO

En este capítulo se desarrollan contenidos relacionados al juego. En una primera parte se describen las concepciones y características de este término propuestas por diversos autores. Seguidamente se describe el juego en el desarrollo humano y en el aprendizaje. Finalmente, se presenta dos formas de clasificación del juego, por un lado, desde el nivel de participación en esta actividad y, por otro, desde las etapas del desarrollo humano.

1.1. Concepciones de juego

Encontrar el significado de juego resulta ser una tarea un poco complicada desde la perspectiva de algunos autores. Y este hecho hace referencia a que el juego es fácil de identificar, pero difícil de definir. Podemos observar las actividades de las personas, en especial de niños y niñas, e interpretar si las acciones que realizan corresponden o no al juego. Arias (2014) destaca que el juego es una actividad tan antigua como el hombre, que ha estado presente en todas las culturas sin ningún tipo de discriminación. Además, destaca que el término juego es polisémico y que ha sido, y es, objeto de estudio de diversas disciplinas.

Por su parte, Calvo y Gómez (2018) coinciden con Arias con respecto a la presencia del juego en la humanidad, pero, además rescatan que este es reconocido por los etólogos como un patrón de comportamiento. Los autores explican que, previo a la marcha, los niños y niñas realizan acciones para sentir placer en sí mismos, señalando este quehacer como el juego. En la misma línea, García (1995, citado en Solís, 2018), sugiere que el juego tiene lugar incluso antes que a la cultura en la vida de las personas. Esto correspondería a una característica innata en el ser humano lo cual hace referencia a que esta no es aprendida (Platas, 2017).

García y Gil (2020) destacan el carácter trascendental que tiene el juego en el desarrollo humano. Asimismo, García, Angarita, León y Martínez (2019) mencionan que a pesar de que las potencialidades de desarrollo son determinadas, estas serán logradas en su totalidad siempre y cuando las personas tengan acceso a entornos estimulantes, haciendo énfasis a los entornos de juego. Y es que, como se menciona anteriormente, este es una actividad universal y diversa presente en todas las sociedades por lo que las experiencias de juego no pueden ser consideradas limitadas o de difícil acceso (Morales y Urrego, 2017).

Si bien hay una percepción de que el juego es solo una característica de la infancia, lo cierto es que este se encuentra presente en todas las etapas de la vida (López, 2010), aunque es en este periodo que se manifiesta con mayor fluidez y naturalidad.

A lo largo de la historia diversos autores han intentado definir el juego. Gutiérrez (2004, citado en López y Delgado, 2013, p.207) realiza la recopilación de algunos de ellos los cuales se presentan a continuación:

Russel (1970): El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.

Bruner (1986): El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo.

Jacquin (1958): El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer.

Huizinga (1972): El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo real.

Buhler (s.f.): Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga.

Spencer (1938): El juego es una actividad que realizan los seres vivos sin un fin aparentemente utilitario como un medio para eliminar su exceso de energía.

Elkonin (1985): Variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.

Real Academia de la Lengua: La acción de jugar, pasatiempo o diversión.

Actualmente, la Real Academia Española (RAE) ha variado su definición de juego en su versión en línea. En esta se describe al juego como la “acción y efecto de jugar por entretenimiento” (s.f., definición 1).

Si observamos detenidamente las definiciones presentadas podremos identificar algunos componentes característicos presentes en ellos. Entre ellos encontramos el placer, libertad y espontaneidad. A estos podríamos agregar algunos términos que guardan una relación estrecha con ellos como diversión, motivación, creatividad, imaginación, socialización y diálogo. Estas características del juego se desarrollarán en el siguiente apartado.

1.2. Caracterización del juego

A diferencia de su definición, las características del juego parecen ser más fáciles de determinar. Y es en esta búsqueda de caracterizarla que nos encontramos con tres formas de comprenderla. En primer lugar, Garaigordobil (1992; Moreno y Rodríguez, s.f., citado en López y Delgado, 2013, p.212), registra algunas características que considera generales del juego, estas son: actividad fuente de placer, experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad, la ficción es su elemento constitutivo, actividad que implica acción y participación, actividad seria, puede implicar un gran esfuerzo, elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo, interacción y comunicación, espacio de experiencia peculiar.

En segundo lugar, Platas (2017, pp.9-10), presenta las características establecidas por Romero y Gómez en el 2016. Estas son: es una actividad agradable, el juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario, el juego tiene un fin en sí mismo, el juego implica actividad, el juego se desarrolla en una realidad ficticia, todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal, el juego es una actividad propia de la infancia, el juego es innato, el juego refleja la etapa evolutiva del niño, el juego favorece la autoafirmación, el juego favorece el proceso socializador, el juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora, y en el juego, los objetos no son imprescindibles.

Finalmente, en tercer lugar, encontramos la caracterización que realiza el Fondo de las Naciones Unidas (Unicef, 2018, p.7) sobre el juego. En este se exponen las siguientes características: el juego es provechoso, el juego es divertido, el juego invita a la participación, el juego es iterativo, y, el juego es socialmente interactivo.

Como podemos notar, entre estas caracterizaciones se perciben algunas términos o significados parecidos o relacionados entre sí. Podemos identificar que el juego es una actividad que produce placer, satisfacción y alegría. Además que el juego permite la interacción social ya que promueve la participación de las personas que

encuentran atractivo el juego en desarrollo y se establecen formas de comunicación entre los participantes. Asimismo, el juego implica libertad, esto se debe a que el inicio o la continuidad de este será decisión propia, bajo ningún tipo de imposición, de la persona o las personas involucradas en ella.

Además, se puede percibir la importancia del juego en las diversas áreas del desarrollo humano en estas caracterizaciones. García et al. (2019) afirman que el juego es un factor imprescindible para cumplir con los requerimientos del desarrollo integral de las personas y que, precisamente es en la infancia que el juego permite a los niños y niñas desarrollar fortalezas para asegurar sus oportunidades de potenciar sus capacidades. Por su parte *Milteer, Ginsburg, The Council on Communications and Media, y Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health* (2012), defienden que el juego permite el desarrollo de la creatividad e imaginación en paralelo al desarrollo de sus capacidades físicas, cognitivas y emocionales.

1.3. El juego en el desarrollo humano

El juego es una actividad que invita al niño o niña a explorar distintas situaciones y descubrir nuevas habilidades o intereses. Sus juegos pueden contener movimientos específicos, pueden ser compartidos con otros, pueden movilizar ciertas emociones, y, además, pueden promover el aprendizaje de nuevos conceptos. Es así como diversas áreas del desarrollo se vinculan directamente con el juego (López, 2010).

1.3.1. Motriz.

Como en un principio fue enunciado, el juego es fácil de identificar ya que cuando observamos a niños y niñas corriendo en el parque o interactuando con algún juguete en casa podemos reconocer en esas acciones al juego. La mayoría de los juegos involucran movimientos corporales y sugieren o refuerzan ciertas habilidades motrices que les van a facilitar la interacción con el medio y el cumplimiento con los objetivos de esta (Fundación descúbreme, 2020). Romero y Gómez (2016, citado por Platas, 2017) identifican a los juegos psicomotores como aquellos que promueven la exploración de posibilidades de acción de los niños y niñas, además de aprovechar las posibilidades de movimiento que le ofrece su entorno.

Los juegos que involucran acciones ligadas a la motricidad gruesa o la motricidad fina se encuentran directamente relacionados a esta área de desarrollo.

Asimismo, las capacidades sensoriales también son parte de esta área ya que implican percepción a nivel espacial, temporal, táctil y otras (Platas, 2017). Por su parte López (2010) precisa algunas habilidades que se desarrollan y potencializan en esta área: “equilibrio, fuerza, manipulación de objetos dominio de sentidos, discriminación de los sentidos, coordinación óculo-motriz, capacidad de imitación, y coordinación motora” (p.24). En adición, el Ministerio de Columbia Británica (2019) asegura que los niños y niñas obtienen seguridad, y aprenden a valorar sus cuerpos produciendo acciones de cuidado y respeto para sí mismos, además de generar gusto por el movimiento y la actividad física. Estos aspectos son importantes ya que favorecen la construcción positiva de su imagen corporal y autoconcepto, asimismo fortalece la autoestima y promueve la autonomía.

1.3.2. Social.

Con relación al área social, mediante el juego, los niños y niñas participan de experiencias que involucran comunicación e interacción con el otro por lo que desarrollan conductas que manifiestan satisfacción a la presencia de otras personas en su entorno (Balaguer y Fuentes, 2018). Monedero (2004) manifiesta que el juego es el medio ideal por el cual los niños, niñas y adultos experimentan relaciones sociales en los que se proyecta un entorno de respeto y otros valores esenciales para la sociedad (López y Delgado, 2013). En esta línea, Romero y Gómez (2016) aseguran que el juego permite que los involucrados participen de un aprendizaje social que destaca las relaciones interpersonales, la toma de turnos, la tolerancia ante diferentes opiniones y el trabajo cooperativo (Platas,2017).

López (2010) manifiesta dos tipos de juegos que promueven el desarrollo social de los niños y niñas: los juegos simbólicos y los juegos cooperativos. Los primeros favorecen los “procesos de comunicación y cooperación con los demás, conocimiento del mundo de adulto, preparación para la vida laboral, estimulación de la moralidad” (p.24). Mientras que los segundos “favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas prosociales, disminuye las conductas agresivas y pasivas, facilita la aceptación interracial” (p.24).

1.3.3. Emocional.

En esta área, según Platas (2017) el juego permite que los niños y niñas puedan realizar un análisis de las situaciones y comprender sus vivencias para poder tomar decisiones adecuadas. Estas pondrán en evidencia su control de emociones.

Además, de aprender y aplicar técnicas para poder solucionar conflictos lo cual aumentaría sus niveles de autoconfianza y autoestima. Por otro lado, tendrán la oportunidad de descubrir su propia identidad y de poder mostrarla a los demás para lograr su propio reconocimiento. En el juego simbólico podrán representar sus diferentes emociones, identificando el origen de estas en situaciones y personas.

Para López (2010) el juego en el área emocional “desarrolla la subjetividad del niño, produce satisfacción emocional, controla la ansiedad, controla la expresión simbólica de la agresividad, facilita la resolución de conflictos, facilita patrones de identificación sexual” (p.24). Y es que el juego moviliza y crea espacios para que el niño o niña pueda explorar sus emociones, pueda reconocer las emociones de los otros y pueda aprender de ellos. Sobre lo anterior, Díaz y Flores (2011, citado en López y delgado, 2013) destacan del juego su contribución en la construcción de la personalidad.

1.3.4. Cognitivo.

El juego dispone al niño o niña a nuevas experiencias que le permiten experimentar por lo que cometerá errores, pero también aciertos y de ambos tendrá la oportunidad de aprender. Es en esta exploración que consiguen afianzar sus conocimientos o reconstruir algunos que no eran correctos y comunicar sus descubrimientos. La imaginación y creatividad son componentes importantes en el juego y es que estos movilizan al niño o niña a explorar nuevas situaciones incluso en lo cotidiano y esto favorece su proceso de aprendizaje (Platas, 2017). López (2010) afirma que el juego impulsa el desarrollo cognitivo porque “estimula la atención, la memoria, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático, desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto (p.24).

Cabe resaltar que las experiencias de juego permiten, de una manera u otra, que cada una de las áreas de desarrollo puedan ser exploradas y estimuladas para favorecer el desarrollo integral de las personas asegurando así su calidad de vida.

1.4. El juego en el aprendizaje

Un término relacionado frecuentemente al juego es el aprendizaje. Si hacemos una revisión de la información presentada hasta el momento, podremos notar que este término se encuentra presente, de una manera u otra, en las distintas formas de

concebir el juego por los autores ya sea para definir, caracterizar o describir este en las áreas del desarrollo.

Unicef (s.f.), reconoce la importancia, además, del juego en la primera infancia (0-5 años), ya que describe a los niños y niñas de esta edad como personas curiosas estableciendo una relación entre esta característica con la predisposición a aprender con la que nacen. Además, muestra que durante los primeros cinco años de vida el crecimiento del cerebro tiene su apogeo revelando así la necesidad e importancia de entornos estimulantes para su adecuado desarrollo integral. Lo anterior convierte al juego en el espacio perfecto para que estas situaciones de aprendizaje tengan lugar.

Aunque sabemos que el juego ha estado siempre presente en la vida de los seres humanos, su importancia no siempre ha sido reconocida.

A finales del siglo XIX y principios del siglo XX, el aporte de las ciencias sociales logra que esta práctica sea reconocida como una actividad natural en el proceso de desarrollo del niño, es decir, el juego infantil cobra una gran importancia pues explica parte de los procesos y comportamientos relacionados con los primeros años del desarrollo de la persona. Es precisamente gracias a este descubrimiento que afloran teorías en torno al juego, las cuales permiten que esta práctica se convierta en objeto de estudio tanto de las ciencias cognoscitivas, como del ámbito de las ciencias sociales y de la educación. (Arias, 2014, p.161)

Asimismo, estas investigaciones abren paso a nuevas concepciones sobre el juego en el aprendizaje y apuntan su importancia en “el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, ayudando a los niños a desarrollar destrezas físicas, sociales, de lenguaje y autoconocimiento, además de potenciar la negociación y la resolución de conflictos, junto con la creatividad y la imaginación” (Cordano, 2020, párr.3).

La escuela es el espacio donde los niños y niñas pasarán la mayor parte de sus vidas. Por lo tanto, se esperaría que el juego cumpla un rol relevante en sus años de escolarización. En el nivel inicial se tiene presente este tema. Por ejemplo, uno de los principios que orientan la educación inicial peruana, descrito en el Programa Curricular de Educación Inicial del Minedu (2016), detalla lo siguiente:

Principio de juego libre: jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. (p.21)

Sin embargo, en los niveles posteriores, el juego parece perder importancia. Por lo que resulta necesario recalcar que “el juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva” (López, 2010, p.28).

Morales y Urrego (2017) también defienden este vínculo entre juego y aprendizaje en la escuela. Esto se debe a que consideran que:

durante el desarrollo de actividades lúdicas en las instituciones educativas se permite que los educandos desarrollen habilidades y destrezas, fortalecidas dentro del progreso del juego, adquiriendo así mayor comodidad y seguridad a la hora de comprender y adquirir un nuevo conocimiento durante el desarrollo de su vida escolar, lo que hace que su estadía sea cómoda y armoniosa, no aburrida ni tediosa (p.126).

Asimismo, López y Delgado (2013) afirman que:

el juego hace parte de las actividades diarias del niño y la niña, y ha sido tomado como elemento pedagógico, porque todo conocimiento que se adquiere será mucho más valioso si se hace a través del juego, ya que le proporciona alegría y le permite observar, inventar, crear, construir, explorar, despertar la imaginación, tener iniciativa y le ayuda en el proceso de socialización; es por eso que se debe aprovechar dicho momento para continuar llevando al niño y a la niña a vivenciar y disfrutar el verdadero sentido de la construcción de conocimientos. (p.206)

Aunque el valor del juego es valorado en la escuela aún falta trabajar un poco más para que todos los niños, niñas y adolescentes puedan tener acceso a entornos de juego para su aprendizaje. Entonces, se considera necesario identificar los tipos de juego que se pueden llevar a cabo en la escuela, pero también en el entorno familiar. Los tipos que se presentarán a continuación tienen especial énfasis en el nivel inicial, sin embargo, no se descarta el valor del uso de estos en los niveles siguientes.

1.5. Clasificación del juego

El juego es una actividad que implica diversas acciones como hablar, moverse, socializar, aprender, entre otras. A partir de la búsqueda bibliográfica se han identificado diversas formas de clasificar el juego, por lo que se han seleccionado dos de estas por su relevancia para la presente investigación, estas son: según el nivel de participación y según el desarrollo evolutivo. El primero hace referencia al involucramiento que tiene tanto el niño o niña como el adulto en el juego, mientras que el segundo se basa en la teoría de estadios propuesta por Piaget.

1.5.1. Según el nivel de participación.

Pyle y Daniels (2017) identifican cinco tipos de juego a partir de su investigación *A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play*⁶. A su vez, determinan tres aspectos que agrupan estos tipos (Ministerio de Educación de Columbia Británica, 2019), pero no de manera definitiva.

Tabla 1: Clasificación del juego según el nivel de participación

Según el nivel de participación				
Dirigido por el niño		Guiado por el educador		Dirigido por el educador
Juego libre	Juego de indagación	Juego colaborativo	Aprendizaje lúdico	Aprendizaje basado en el juego

Elaboración propia

Dirigido por el niño.

Estos tipos de juego, tal como su nombre lo menciona, son dirigidos por los niños. Los docentes no se involucran completamente o su participación en el desarrollo de los juegos es muy limitada.

- Juego libre

Este tipo de juego se caracteriza por la dirección total del juego recae en el niño o niña. Es decir, son ellos y ellas los que establecen sus propias reglas y límites (Pyle y Daniels, 2017). Además, este tipo de juegos pone en evidencia las capacidades y limitaciones que poseen, los cuales provocaran que desarrollen juegos basados en sus características y, si fuera el caso, retarse a sí mismos. Sobre lo último, Broadhead y Burt (2012, p.5) señalan que “when left to their own play themes and interests, they often choose things to do that are more complex, challenging and satisfying than anything an adult might suggest to them or lead them into” [cuando se permite la elección de sus propios temas e intereses en el juego, con frecuencia eligen actividades que son más complejas, desafiantes y satisfactorias que cualquier otra

⁶ *Continuum* de aprendizaje basado en el juego: el rol del maestro en la pedagogía basada en el juego y el miedo de secuestrar el juego (traducción propia)

que un adulto pueda sugerir o dirigir]⁷ (citado en Ministerio de Educación de Columbia Británica, 2019, p.46).

El rol del docente o acompañante recae en la búsqueda de hacer más valioso el juego a nivel del aprendizaje respetando las reglas y límites establecidos por el niño o niña. El docente no se involucra ni comparte el juego con ellos y ellas. En este tipo de juego es importante la observación por parte del docente ya que se transforma en una oportunidad para reconocer sus intereses, y comprender sus actitudes o comportamientos (Ministerio de Educación de Columbia Británica, 2019).

- Juego de indagación

Este tipo de juegos es iniciado por los niños o niñas y se diferencia del anterior por el sentido de búsqueda que tiene. En este tipo de juegos los niños y niñas pretenden descubrir un nuevo conocimiento que parte de sus necesidades e intereses. Se plantean preguntas y experimentan para lograr sus objetivos.

El rol del docente recae en el acompañamiento de la investigación. Se acopla en los objetivos planteados por los niños y niñas, y se convierte en un soporte para ellos haciendo énfasis en sus descubrimientos y generando oportunidades para que estos puedan continuar su investigación mediante preguntas, afirmaciones o provocaciones (Ministerio de Educación de Columbia Británica, 2019).

Guiado por el educador.

- Juego colaborativo

Este tipo de juego se caracteriza por la dirección compartida entre los estudiantes y el docente. A diferencia del anterior, este es relativamente libre, ya que, en estos espacios creados, el docente involucra estrategias que le permiten generar aprendizajes y/o reconocer los intereses de estos para posteriormente guiarlos hacia un aprendizaje en particular. Es decir, en el juego libre de los niños y niñas, el docente realiza orientaciones que transforman el juego para obtener aprendizajes específicos establecidos por el docente, sin perder de vista el sentido y objetivo del juego propuesto por el niño o niña (Ministerio de Educación de Columbia Británica, 2019).

El juego colaborativo permite la intervención tanto de niños, niñas como de los docentes en el desarrollo del juego.

Dirigido por el educador.

⁷ Traducción propia

Estos tipos de juego son dirigidos por el docente a cargo, por lo que tanto los objetivos como el proceso del juego son determinados por él o ella.

- Aprendizaje lúdico

Los juegos involucrados en el aprendizaje lúdico son planificados por el o la docente a partir de los intereses y habilidades que ha identificado en los estudiantes. Pyle, Deluca, y Danniels (2017), mencionan que “educator guidance in play is often highlighted as a critical component to acquire academic skills related to numeracy and literacy” [el docente como orientador en el juego se destaca en muchos casos como un componente crítico para la adquisición de habilidades académicas relacionadas con la aritmética y la alfabetización]⁸ (Ministerio de Educación de Columbia Británica, 2019, p.57). Estas habilidades académicas son trabajadas por los niños y niñas a partir de los juegos planificados con ese fin por sus docentes.

En este tipo de juegos los niños y niñas no se percatan de los contenidos académicos involucrados en el desarrollo del juego porque son actividades que contienen elementos lúdicos (Pyle y Daniels, 2017).

- Aprendizaje basado en el juego

Lo que diferencia este tipo de juego con el anterior es que este tiene reglas explícitas propuestas por el o la docente. En ellas “children learn how to take turns, share, and resolve differences with each other when they take part in games with rules” [niños y niñas aprenden a turnarse, compartir y resolver diferencias entre ellos cuando participan en juegos con reglas]⁹ (Ministerio de Educación de Columbia Británica, 2019, p.61). Algunos ejemplos de este tipo son los juegos de mesa los cuales son estructurados y pueden involucrar varias áreas académicas en el proceso.

1.5.2. Según el desarrollo evolutivo.

Platas (2017), afirma que una de las clasificaciones de juego más difundidas es la propuesta de Piaget, la cual se basa en la teoría de los estadios del mismo autor. Piaget observa la necesidad de los niños y niñas de explorar, experimentar y jugar, por lo que asegura que las prácticas de enseñanza y aprendizaje deben de adaptarse a estas necesidades (Thomas y Lewis, 2016). A continuación, se presenta un cuadro con los tipos de juegos según los estadios o etapas evolutivas propuestas por Piaget.

Tabla 2: Clasificación del juego según la teoría de Piaget

Según el desarrollo evolutivo

⁸ Traducción propia

⁹ Traducción propia

Tipo de juego	Edades	Estadio
Juego funcional o de ejercicio	De 0 a 2 años	Sensoriomotor
Juego simbólico	De 2 a 6/7 años	Preoperacional
Juego de reglas	De 6/7 a 12 años	Operaciones concretas
Juegos de construcción	En paralelo	Todos los estadios

Elaboración propia

Juego funcional o de ejercicio.

Este tipo de juego es característico del estadio sensoriomotor. Entre los cero y dos años, los niños y niñas realizan acciones de juego que involucran movimientos que producen placer o satisfacción en el que lo realiza por lo que se convierte en un repetitivo por su alcance en la exploración, autonomía y descubrimiento del entorno (Platas, 2017).

Juego simbólico.

Durante el periodo preoperacional, que abarca entre los dos y seis o siete años, se desarrolla el juego simbólico. Platas (2017), afirma que en esta etapa los niños y las niñas un juego que involucra la dramatización, simulación y el desarrollo de la imaginación como consecuencia de las nuevas habilidades de lenguaje que van adquiriendo. Además, hacen uso de recursos como objetos y materiales para lograr sus representaciones.

Juego de reglas.

El juego de reglas o juego reglado tiene su apogeo entre los seis o siete años hasta los 12, pertenecientes al estadio de operaciones concretas. En este tipo de juego los niños y niñas incluyen normas o reglas para organizarse y organizar sus acciones teniendo en cuenta la cantidad de participantes, el espacio y el tiempo donde se desarrolle este (Platas, 2017).

Juegos de construcción

Los juegos de construcción no son característica propia de un estadio, sino que se desarrolla en paralelo en todos estos. Este tipo de juego involucra acciones como encajar o apilar elementos y otros que les permitan realizar creaciones extraordinarias o relacionadas a su entorno.

Las clasificaciones presentadas comparten un tema en particular: el aprendizaje en el juego. De la primera clasificación se destaca la importancia del acompañamiento de los docentes en el juego. En cada uno de los niveles mencionados los docentes cumplen un rol que será de beneficio para los niños y niñas.

Desde el primer nivel hasta el último se pueden identificar características como observación, atención, respeto, capacidad para planificar, entre otros, que permiten el aprovechamiento de los espacios de juego para el aprendizaje. Los docentes son importantes en esta dinámica, sin embargo, es necesario precisar que los niños y las niñas son el centro de su propio aprendizaje. Es por ello por lo que, las decisiones que tomen los docentes responden a las características y necesidades de sus estudiantes asegurando su desarrollo integral (motriz, social, emocional y cognitivo).

La segunda clasificación nos refiere a los estadios propuestos por Piaget. Y la importancia de esta radica en la necesidad de una toma de consciencia sobre los procesos y evolución del juego de los niños y niñas. En el caso de los docentes, esta toma de consciencia permita que puedan crear espacios de juego donde los estudiantes puedan poner en práctica sus habilidades y descubrir otras según el estadio en el que se encuentren. Y en el caso de los adultos o padres de familia que acompañen este momento de juego, se promueve un mensaje de respeto por esta actividad y se les invita a participar de ella. Comprender estas clasificaciones pone en evidencia el valor del juego en el aprendizaje y garantiza la promoción de esta en la infancia y niñez.

CAPÍTULO II: FAMILIA, APRENDIZAJE Y JUEGO

Este capítulo se centra en comprender las relaciones entre la familia, el aprendizaje y el juego. Para ello se expone el rol de las familias en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, además, se incluyen investigaciones que muestran las percepciones de los padres de familia sobre el juego y el aprendizaje. Luego, se realiza una contextualización del contexto actual de la educación como resultado de las medidas adoptadas por la pandemia. Finalmente, se desarrolla lo que concierne a la estrategia de Aprendo en Casa en Perú y el rol que cumplen las familias en este nuevo contexto educativo, haciendo énfasis en el nivel inicial debido al propósito de la presente investigación.

2.1. Rol de la familia en el aprendizaje

Como hemos visto anteriormente, el juego permite a los niños y niñas interactuar con su entorno y todo lo que se presente en él. El desarrollo social y afectivo de ellos y ellas durante los primeros años de vida será promovido directamente por los padres de familia y/o las personas con las que conviva el niño o niña. Milteer et al. (2012) sostienen la idea de que el juego brinda oportunidades a los padres de familia para establecer vínculos de calidad con sus hijos e hijas. Asimismo, consideran necesaria una comunicación constante para ofrecer espacios de expresión y escucha que favorezcan la madurez y el desarrollo de habilidades que serán útiles para su pronta inserción en la dinámica social de la escuela y para su vida adulta.

Unicef (2018) destaca la importancia del hogar y de la comunidad en el aprendizaje a través del juego. Esto se debe a que es en estos espacios donde los niños y niñas establecen sus primeras interacciones que de un modo u otro son significativas para la comprensión e intercambio con el mundo, de la familia y comunidad obtendrá la información de cómo ser parte de esta. Es por ello por lo que se hace importante la necesidad de informar y empoderar a los padres, madres y

cuidadores para que reconozcan en ellos la importancia de su labor como primeros educadores de los niños y niñas. Sin embargo, su labor en torno al aprendizaje no termina cuando ellos y ellas ingresan a un centro educativo formal, por el contrario “los adultos... tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción del niño” (Unicef, 2018, p.11).

No debemos perder de vista el aspecto lúdico del aprendizaje. Y es que, en ocasiones, algunas personas confunden el significado de educar y omiten los juegos en el proceso de aprendizaje por considerarlos irrelevantes en para este fin (López y Delgado, 2013, p.211). Es por ello por lo que a continuación se presentan investigaciones que exponen algunas percepciones de padres de familia relacionada al juego y al aprendizaje.

2.1.1. Percepciones parentales sobre el juego.

En esta sección identificaremos algunas percepciones de padres de familia respecto al juego. Para ello se han seleccionado dos investigaciones realizadas recientemente sobre este tema.

Warash, Root y Devito (2017), realizaron la investigación titulada *Parents' perceptions of play: a comparative study of spousal perspectives*¹⁰. Este estudio recogió información tanto de padres como de madres de familia con relación a sus percepciones sobre el juego. Es necesario señalar que los participantes pertenecen a una misma institución educativa cuyo modelo educativo se basa en proyectos de aprendizaje y tiene influencia del enfoque Reggio Emilia. Los resultados de esta investigación muestran que el juego recibió mayor aceptación por parte de las madres que de los padres. Asimismo, este grado de aceptación varía según la edad del hijo o hija, es decir, el juego es considerado valioso en la vida de los niños y niñas, pero a medida que estos se acercan a la edad escolar esta aceptación disminuye.

Otra investigación sobre el juego es *Parents' play beliefs and engagement in young children's play at home*¹¹, realizada por Lin y Li (2018). Esta investigación fue desarrollada en China y tiene como objetivo identificar las creencias de los padres de

¹⁰ Percepciones parentales sobre el juego: un estudio comparativo de perspectivas conyugales (traducción propia)

¹¹ Creencias parentales sobre el juego y su participación en el juego de los niños pequeños en el hogar (traducción propia)

familia sobre el juego y como se involucran ellos en el juego de sus hijos menores. Los resultados de esta investigación demostraron dos formas de comprender el juego: *Play for Learning*¹² y *Play for Fun*¹³. El primero es valorado por los padres debido a las habilidades académicas que los niños y niñas desarrollan, tanto en el área de comunicación como en matemáticas. El segundo es valorado debido al desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños y niñas durante el juego, además, los padres de familia hacen referencia en el juego libre y el juego centrado en el niño. No hay una diferencia marcada en ambas percepciones del juego, por lo que el juego recibe el mismo valor entre estas concepciones. En relación con la participación de los padres de familia en el juego, los resultados demostraron que estos se involucran dependiendo de la concepción que tienen acerca del juego. Como resultado de lo anterior se obtuvo que los padres de familia tienden a involucrarse buscando una orientación hacia el juego para aprender, incluso si este no es su primer objetivo, a medida que avanza el juego lo transforman de tal manera que toman el papel de guía más que de compañero de juego.

En ambas investigaciones se pone en evidencia que los padres de familia consideran como una de las características del juego el aprendizaje. Sin embargo, tienden a concentrar su preocupación en este aspecto dejando de lado la característica recreativa del juego.

2.2. Contexto actual de la educación

Desde el brote del coronavirus en el mundo las escuelas se han visto en la obligación de cerrar sus puertas para proteger a los miembros de su comunidad y evitar la propagación del virus. En esta nueva realidad la educación se ha tenido que replantear y en especial los docentes (Hurtado, 2020). El proceso de enseñanza aprendizaje ahora se ve trasladado al espacio virtual, el cual para muchos es un espacio poco o nada explorado. Sin embargo, la educación virtual o educación a distancia no es algo nuevo, hace más de 100 años es que este tipo de educación se ha abierto paso en la propuesta educativa y es en los últimos meses, a consecuencia de la pandemia, que ha movilizado sectores y ha tomado mayor relevancia para garantizar el acceso a la educación y otros y evitar un estancamiento en el desarrollo personal y social (Barrios, 2020).

¹² Jugar para aprender (traducción propia)

¹³ Jugar para divertirse (traducción propia)

En el nivel inicial, las escuelas y jardines brindan espacios de juego e interacción con sus pares, actividades que por la situación actual no pueden realizarse de ninguna forma en espacios comunes. Cordano (2020) muestra especial preocupación por esta situación ya que se estaría afectando directamente el desarrollo de los niños y niñas porque la educación en estas edades tiene su base en el juego. Bajo la misma mirada y las mismas preocupaciones, varias organizaciones que trabajan en beneficio de la infancia han elaborado publicaciones y guías para padres de familia para crear espacios de juego en casa.

Asimismo, este nuevo contexto permite replantear la mirada de la educación y el trabajo comunitario en estas, debido a que se exige el trabajo coordinado entre familia y escuela por su relevancia en la continuidad de los aprendizajes de los y las estudiantes.

2.2.1. Educación a distancia en el Perú.

En Perú, la educación a distancia tampoco es un hecho reciente y Briones (2020), realiza una recopilación de hechos sobre este tema los cuales serán expuestos en los siguientes párrafos. En 1998 se crea el Plan Piloto de Educación Secundaria a Distancia y en el 2000 se establecen 101 Centros Piloto de Educación a Distancia (CPED), las cuales se ubican en 17 regiones del país en zonas rurales dispersas y de frontera. En el 2001 se crea el Proyecto Huascarán que tiene como uno de sus objetivos la educación a distancia incorporándose el Plan Piloto del Proyecto de Educación a Distancia a este nuevo proyecto.

En el 2003 se promulga la Ley General de Educación que en su Art. 23 se establece la Educación a Distancia que es considerada “aplicable a todas las etapas del Sistema Educativo”, y, además, “tiene como objetivo complementar, reforzar o reemplazar la educación presencial atendiendo las necesidades y requerimientos de las personas”.

En el 2007 se crea la Dirección General de Tecnologías Educativas (DIGETE) la cual mantiene entre sus funciones la educación a distancia promoviendo el uso de estrategias pedagógicas y tecnológicas en los procesos de aprendizaje. En el 2012, esta dirección recibe como funciones el desarrollo de programas de educación secundaria rural a distancia y programas de educación a distancia orientadas a la capacitación docente. Este mismo año, se aprueba el Reglamento de la Ley General de Educación en la que se mantiene la Educación a Distancia como parte de la Ley.

En el 2015 se crea la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación (DITE) pasando a reemplazar a la DIGETE. Sin embargo, a esta nueva dirección se le recortan algunas funciones entre ellas el desarrollo de “acciones de Educación a Distancia integrando estrategias pedagógicas y tecnológicas multimedia integradas a los procesos educativos de los estudiantes”, función que permitía la continuación de los Centros Piloto de Educación Secundaria a Distancia (CPED). Esto produjo que estos centros realicen gestiones para convertirse en Instituciones educativas en modalidad presencial, desapareciendo esta oferta de Educación a Distancia. Asimismo, los Programas de Educación a Distancia de Gestión No Estatal (PEAD), quedan sin la protección del Ministerio de Educación. Briones (2020)

Actualmente nos encontramos atravesando una situación de emergencia por el brote del COVID-19 y es por ello por lo que se ha visto por conveniente la suspensión del inicio del año escolar de manera presencial y se propone una alternativa para no desatender el derecho a la educación de los estudiantes.

2.3. Aprendo en Casa

El 31 de marzo del 2020, con Resolución Ministerial N° 160-2020-Minedu, se resuelve

la implementación de la estrategia denominada “Aprendo en casa”, a partir del 6 de abril de 2020 como medida del Ministerio de Educación para garantizar el servicio educativo mediante su prestación a distancia en las instituciones educativas públicas de Educación Básica, a nivel nacional, en el marco de la emergencia sanitaria para la prevención y control del COVID-19. Esta estrategia se regulará conforme a las disposiciones que para tal fin se emitan y funcionará de manera complementaria una vez que se inicie la prestación presencial del servicio educativo. (p.10)

Aprendo en casa (AeC) es un servicio de educación a distancia propuesto desde el Estado peruano para que los niños, niñas y adolescentes de educación básica, básica especial y básica alternativa accedan a clases durante el estado de emergencia actual. Los canales de difusión por los cuales los y las estudiantes pueden recibir las sesiones son:

- Página web. El ingreso a esta plataforma es siguiendo la siguiente url: www.aprendoencasa.pe, se puede ingresar mediante equipos electrónicos como computadoras, celulares o tablet. Además, la navegación no consume datos. En la web se pueden encontrar orientaciones, recursos y guías de

actividades diarias para niños, niñas y adolescentes según su nivel educativo.

- Televisión. Los programas de aprendo en casa se emiten a través de las siguientes señales de televisión abierta: Tvperú, América Televisión, ATV, Latina, Panamericana Televisión y Global TV. Cada nivel y grado educativo cuenta con un horario y programación en particular que puede ser revisado en la misma plataforma de AeC.
- Radio. Los programas radiales de Aec se transmiten a través de las emisoras radiales dentro del territorio nacional. Además, cuentan con transmisiones para comunidades en lenguas originarias: Q.collao, Q.central, Q.chanka, aimara, ashaninka, shipibo-konibo, awajún, shawi y yanasha. La programación de este servicio se encuentra en la plataforma web de Aec según el nivel y grado educativo.

Estas tres modalidades de difusión de AeC surgen a razón de las diferentes realidades de conectividad existentes en el país. Dependiendo de las condiciones de las familias o instituciones educativas, las familias podrán acceder a una o más modalidades de esta estrategia. Además, los y las docentes mantienen contacto con las familias para guiar y acompañar esta nueva realidad educativa, para ello hacen uso de diversas aplicaciones y vías de comunicación y coordinación.

2.3.1. Aprendo en Casa: nivel inicial

En inicial, el apoyo y acompañamiento de un adulto es indispensable. Por ello es importante que los padres, madres o acompañantes de los niños y niñas de este nivel cuenten con acceso por lo menos a una de estas plataformas que ofrece AeC, además, de mantener comunicación con el o la docente a cargo. La familia es un agente importante en la educación de los niños y es en estos tiempos de aislamiento social que su labor toma mayor relevancia para el logro de los aprendizajes de estos.

Como se ha descrito anteriormente, AeC cuenta con plataformas y horarios establecidos según la edad, nivel o grado en el que se encuentre el o la estudiante. Por lo que los horarios de difusión de los programas para el nivel inicial son:

- Televisión: de lunes a viernes de 9:30 a 10:00 a.m.
- Radio: de lunes a viernes de 11:00 a 11:15 a.m.
- Web: el acceso a la plataforma está disponible todo el día.

Las actividades propuestas para educación inicial presentan características lúdicas, además, promueven la exploración de los niños y niñas para el desarrollo de su imaginación realizando creaciones como resultado de su aprendizaje. Asimismo, se procura que los aprendizajes sean compartidos asegurando un aprendizaje significativo para ellos.

2.3.2. Rol de la familia

A continuación, encontraremos evidencia de cómo desde la plataforma web de *Aprendo en Casa* se promueve el involucramiento de las familias en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

La plataforma web de *Aprendo en Casa* en el nivel inicial ofrece una serie de recursos para el aprendizaje de los niños y niñas y este contenido se presenta de manera dinámica para las familias. La guía de actividades diarias presenta la siguiente estructura:

- Edad
- Semana
- Título
- Número de día
- Nombre de la actividad
- Propósito de la semana
- Mensaje a las familias
- Actividad: nombre de la actividad (pueden ser uno o más)
 - ¿Qué aprenden las niñas y los niños con esta actividad?
 - Recursos para la actividad
 - Ideas clave
 - Desarrollo de la actividad
- Orientaciones dirigidas a las familias para el apoyo educativo de las y los estudiantes con necesidades educativas especiales

Todos los contenidos de estos recursos son presentados de manera que el padre, madre o adulto que acompañe al niño o niña pueda crear un espacio de aprendizaje para ellos. En el desarrollo se plantean preguntas que podrán ser dirigidas a los niños y niñas para provocar de mejor manera su razonamiento y comprensión de los temas tratados. Y es que al estar en casa son los padres de familia y/o

acompañantes los que deberán tomar, en parte, el rol del docente y este tipo de presentación de la información facilita el proceso de educación a distancia.

Además, al navegar en la página web presentan recursos para padres de familia en la pestaña *Encuentra orientaciones < Familias*. Cada una de las pestañas que se encuentran a continuación presentan información sobre la plataforma, material de apoyo, lecturas informativas y otros. En la pestaña *Somos familia* se sugieren guías y orientaciones que promueven y fortalecen el acompañamiento que los padres de familia realizan a las experiencias de aprendizaje de sus hijos e hijas. Uno de los aspectos en los que se insiste en estos documentos es la creación de espacios de juego, el cual no refiere, necesariamente, a la disposición de un ambiente físico para jugar, sino que invita a crear experiencias de juego para el desarrollo de las actividades que se plantean en la plataforma. Uno de los textos de orientación disponibles en la plataforma de AeC que responde a lo anteriormente mencionado es el que se presenta a continuación:

¿Por qué es importante la educación inicial en la vida de nuestras/os hijas/os?

Si cambiamos el comienzo de la historia, cambiamos la historia entera.
(Raffi Cavoukian)

Cuando en una familia se tienen bebés, niñas o niños la familia decide el momento en el que ingresarán a la educación inicial. Por eso, es fundamental que sepamos por qué es importante que nuestras hijas y nuestros hijos inicien su escolaridad con la educación inicial.

En los primeros cinco años de vida, nuestro cerebro se encuentra en una etapa muy importante de desarrollo, donde crea nuevas conexiones a una velocidad sorprendente. Por esta razón, las actividades, como jugar, explorar y experimentar, son necesarias, pues estimulan y agudizan su imaginación, desarrollan su expresión, y les permite explorar y dar sentido al mundo que los rodea.

La educación inicial es el primer espacio social o público al que acceden nuestras hijas o nuestros hijos; en este espacio, ellas y ellos ponen en práctica sus habilidades interpersonales y de convivencia que empezaron a construir en la familia y se dan las condiciones para seguir desarrollándolas en interacción con otras niñas, otros niños o personas adultas, que no son familiares.

La educación inicial contribuye al desarrollo integral de nuestras hijas y nuestros hijos, al fortalecimiento de su autoconfianza y a fomentar su autonomía. Este proceso requiere que la comunicación entre familia y docentes sea bastante estrecha y empática para lograr un adecuado entorno para nuestras hijas y nuestros hijos. De igual manera, los espacios que compartimos con el resto de la comunidad educativa (docentes, directivos, psicólogos, otras familias, etc.) funcionan como soporte, en el que podemos aprender y obtener recursos para mejorar el acompañamiento a nuestras hijas y nuestros hijos en situaciones cotidianas que, a simple vista, pueden parecer irrelevantes.

En la página web de “Aprendo en Casa”, encontramos recursos y experiencias que podemos poner en práctica en nuestros hogares, así como historias para leer o ver en familia.

¡Hagamos que estos primeros años de vida estén llenos de amor y juegos para que nuestras hijas y nuestros hijos sean mejores ciudadanas y ciudadanos en el futuro!¹⁴

El texto presentado pone en evidencia la trascendencia de la familia en la educación de sus hijos e hijas sobre todo en este nuevo contexto de educación a distancia. El hogar se convierte ahora en nuestra escuela por lo que el acompañamiento de los padres de familia es de vital importancia en esta nueva dinámica. Asimismo, una buena comunicación y coordinación entre padres de familia y docentes permitirán asegurar el logro de los aprendizajes propuestos desde el ministerio, convirtiendo así al juego en el principal aliado para cumplir este reto. Como se ha podido evidenciar a lo largo de este documento, el juego es la oportunidad ideal para el aprendizaje de los niños y niñas. Por lo que la forma en la que los padres de familia perciban el juego influirá tanto en la creación de espacios de juego como en el aprovechamiento de estos para el aprendizaje.

¹⁴ Recuperado de <https://bit.ly/3syCifP>

SEGUNDA PARTE: INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Enfoque, nivel y método de la investigación

Investigar en educación involucra una serie de procesos por parte del investigador “cuyo propósito consiste en conocer, explicar o comprender la realidad educativa para generar conocimiento sobre ella y/o mejorar o transformar dicha realidad” (Díaz, Suárez y Flores, 2016, p.9). McMillan y Schmacher (2005) reconocen la importancia de la investigación en educación y la consideran una fuente de información valiosa por los motivos que se presentan a continuación. En primer lugar, se debe a que los docentes se encuentran en constante búsqueda de mejorar sus prácticas pedagógicas por lo que es necesario esta información para la toma de decisiones. En segundo lugar, es importante debido a los constantes cambios en educación que se realizan desde los gobiernos. En tercer lugar, por la gran demanda que existe por parte de profesionales, grupos, fundaciones y personas interesadas en temas de educación. En cuarto lugar, la necesidad de realizar revisiones de los conocimientos que se tienen de manera empírica para darle un mayor valor y sustento. En quinto lugar, por ser una fuente de fácil acceso. Y, en sexto lugar, porque permite que los investigadores tengan conocimientos de investigaciones existentes e inicien nuevas.

El enfoque metodológico de la presente investigación es el cualitativo. Esta es definida por Hernández, Fernández y Baptista (2010) como aquella que

busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de personas a los que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad. (p.364)

Para McMillan y Schumacher (2005), la investigación cualitativa “describe y analiza las conductas sociales colectivas e individuales, las opiniones, los pensamientos y las percepciones” (p.400). Además, sostienen que los investigadores son los responsables de interpretar la información que recuperan del medio. La investigación cualitativa en educación es importante, afirman los autores, porque permite “la elaboración de la teoría, el desarrollo de las normas, el progreso de la práctica educativa, la explicación de temas sociales y el estímulo de conducta” (p.400).

La investigación es de nivel descriptivo puesto que pretende mostrar las percepciones de los padres de familia respecto al juego en el proceso de aprendizaje. En la Guía de Investigación en Educación se define este nivel como aquel que busca “describir sistemáticamente hechos y características de una población dada o área de interés de forma objetiva y comprobable” (Colás y Buendía, 1998, p. 177, citado por Díaz et al, 2016, p.39). Asimismo, Bisquerra (2004) refiere que las investigaciones descriptivas tienen como objetivo principal “describir situaciones, eventos y hechos, decir cómo son y cómo se manifiestan” (p.114).

Método de investigación

Por los objetivos de la presente investigación se ha elegido a la encuesta como método de investigación. Tafur (2020) argumenta que, en las investigaciones cualitativas), el método de la encuesta “analiza las interacciones y comunicaciones entre las personas o entre las instituciones que conforman una población, independientemente de la cantidad de sujetos que presenten características similares; es decir, estudia la diversidad y no la frecuencia” (Fink, 2003, citado en Jansen, 2012) p.51). Y es que, entre sus características, la encuesta como método, permite la recolección de información de entre el miembro de una organización o grupo de personas con características similares. Además, posibilita la comparación entre la información recogida de manera objetiva (Tafur,2020) para el logro de los objetivos del estudio.

1.2. Problema de la investigación, objetivos y categorías

La presente investigación presenta la siguiente pregunta como problema de investigación:

¿Cuáles son las percepciones de los padres de familia respecto al rol del juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de cinco años en el contexto de educación a distancia de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima?

Objetivo de investigación

Los objetivos que se plantearon para la presente investigación son los siguientes:

Objetivo general:

- Analizar las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de cinco años en el contexto de la educación a distancia de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima

Objetivos específicos:

- Caracterizar el juego para el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años
 - Describir las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje a distancia.

Categoría y subcategorías estudiadas

A continuación, se presentan las categorías y subcategorías del presente estudio. Estas guardan relación con los objetivos de la investigación (Anexo 1).

Tabla 3: Categorías y Subcategorías

Categoría	Subcategoría	Técnicas e instrumentos de recojo de información	Objetivos específicos
El juego en el aprendizaje	Características del juego para el aprendizaje Percepciones del juego para el aprendizaje a distancia	Encuesta (cuestionario)	Caracterizar el juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años Describir las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje a distancia

Elaboración propia

1.3. Fuentes informantes de la investigación

Para esta investigación se estudió a 11 padres de familia pertenecientes al aula de cinco años de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima. La

información que se recoge de ellos son las percepciones que tienen acerca del juego en el aprendizaje de sus hijos o hijas. La encuesta como método servirá para identificar estas percepciones y describirlas objetivamente.

Caracterización

A continuación, se presentan los criterios inclusión y exclusión de los informantes, así como la caracterización de los participantes en la investigación.

Se aplicó la encuesta a todos los padres de familia que forman parte del aula de cinco años de una institución educativa inicial del Cercado de Lima. Los criterios de inclusión que fueron considerados para la investigación son: padres o madres de familia que tengan hijos o hijas con edad de cinco años, y que acompañen con regularidad a su hijo/a durante las actividades de aprendizaje y juego. El criterio de exclusión es: padres o madres de familia que no acompañen a sus hijos o hijas durante las actividades de aprendizaje o juego.

Tabla 4: Caracterización de informantes

Informantes	Sexo	Años en la Institución Educativa
E1	Femenino	Cuatro años
E2	Femenino	Cuatro años
E3	Femenino	Cuatro años
E4	Femenino	Tres años
E5	Femenino	Tres años
E6	Femenino	Tres años
E7	Femenino	Dos años
E8	Femenino	Un año
E9	Femenino	Un año
E10	Femenino	Nueve meses
E11	Femenino	Seis meses

Elaboración propia

En el siguiente apartado se presentarán las técnicas e instrumentos adecuados para el recojo de la información.

1.4. Técnica e instrumento de recojo de información

Para el presente estudio se consideró necesaria la aplicación de la técnica de la encuesta para el recojo de información. La encuesta cualitativa tiene como objetivo identificar los diversos puntos de vista de una población sobre un tema determinado

(Jansen, 2013). A diferencia de la encuesta cuantitativa, esta no busca “establecer las frecuencias, promedios u otros parámetros” (Jansen, 2013, p.43). Este tipo de técnica también puede encontrarse como encuesta de la diversidad. En el enfoque cualitativo, la encuesta busca información del tipo subjetiva, ya que esta se encuentra “relacionada con la diversidad de significados (valores, percepciones, dimensiones) de una población sobre un tema específico” (Román, 2017).

Diseño y elaboración del cuestionario

El instrumento aplicado es el cuestionario. La cual “consiste en una serie de preguntas derivadas del planteamiento (pregunta) de la investigación, los objetivos, las variables y, cuando aplica, de las hipótesis” (Hernández et al., 2010, citado en Román, 2017, p.73). El cuestionario para la presente investigación cuenta con preguntas cerradas y preguntas abiertas con el objetivo de obtener información precisa sobre las percepciones que tienen los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje. El cuestionario se elaboró teniendo en cuenta los objetivos del estudio. Por ello, para la subcategoría *Características del juego para el aprendizaje* se toman las variables *Características del juego* y *El juego en el aprendizaje*; mientras que para la subcategoría *Percepciones del juego para el aprendizaje a distancia* se establecen las variables *Características de la educación a distancia* y *Características del juego en la educación a distancia*, estableciéndose ítems a partir de esta organización (Anexo 2).

Tabla 5: Diseño del cuestionario

Nº de ítems	Escala de medición
5	Párrafo
4	Casilla de verificación
2	Casilla de opción múltiple

Elaboración propia

Validación del instrumento

Para a validación de los instrumentos se sometieron los instrumentos al juicio de expertos por lo que solicitó la validación a la Magister Carmen Sandoval Figueroa y la Magister Vanessa Malca Vela. Ambas tienen dominio en temas de juego e investigación por su formación profesional.

El primer paso para la validación del instrumento consistió en enviar una carta solicitando la evaluación del instrumento. Se anexaron en esta comunicación la matriz

de coherencia, el diseño del instrumento (cuestionario) y los criterios de evaluación (Anexos 3 y 4). Los criterios para evaluar fueron los siguientes: claridad en la redacción, relevancia de las preguntas, coherencia interna e inducción a la respuesta (sesgo). A partir de estos criterios, las expertas evaluaron los instrumentos y emitieron comentarios y sugerencias para la mejora del instrumento. Posteriormente, se replantearon los ítems teniendo en consideración lo consignado en la evaluación de los instrumentos por parte de las expertas.

1.5. Técnicas para para la organización, procesamiento y análisis de la información recogida

Se obtuvo la autorización por parte de la docente de aula para aplicar el cuestionario a los padres de familia. Se compartió el enlace con las preguntas a los padres de familia con un mensaje de presentación y solicitud para su colaboración en la investigación.

Una vez aplicados los cuestionarios, se sometió la información recogida a un proceso de codificación abierta, definida por Strauss y Corbin (2002) como “el proceso analítico por medio del cual se identifican los conceptos y se descubren en los datos sus propiedades y dimensiones” (p.110). Cabe resaltar que la codificación se ejecutó teniendo en cuenta los objetivos de la investigación, además de las categorías y subcategorías. Con esta información se elaboró el árbol de códigos.

Posteriormente se procedió a realizar la codificación axial, que es el “proceso de relacionar las categorías a sus subcategorías, denominado "axial" porque la codificación ocurre alrededor del eje de una categoría, y enlaza las categorías en cuanto a sus propiedades y dimensiones” (Strauss y Corbin, 2002, p.135). Una vez organizada la información se realizó el análisis de esta.

1.6. Principios de la ética de la investigación

Esta investigación respeta los principios éticos presentados en el reglamento del comité de ética de la investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Estos principios son los siguientes: respeto por las personas, beneficencia y no maleficencia, justicia, integridad científica y responsabilidad. Como investigadora, asumo los deberes que se detallan a continuación:

- a. Respetar los principios éticos de la Investigación expresados en el presente reglamento, así como seguir los procedimientos requeridos por el Comité y su Secretaría Técnica.
- b. Implementar mecanismos de protección apropiados para garantizar los derechos y el bienestar de las personas, animales y ecosistemas involucrados en la investigación.
- c. Asumir responsablemente el diseño, la planificación, la ejecución y la comunicación de los resultados de sus investigaciones. d. Establecer procesos transparentes en sus proyectos que les permita identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores. (p.3)

Por ello, se aseguró que los participantes de la investigación (encuestados y entrevistados) participaran de manera voluntaria, se les brindó información esencial y pertinente para hacer de su conocimiento los objetivos del presente estudio, así como su función dentro de esta. Además, se resolvieron las dudas e inquietudes que surgieron durante la aplicación de los instrumentos para el recojo de información.

Asimismo, se garantizan la confidencialidad de los datos de los participantes y el respeto de los compromisos que se establezcan. Finalmente, se publicaron los resultados obtenidos según los objetivos del estudio cumpliendo los principios éticos de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

CAPÍTULO II: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se presentan las percepciones de padres de familia sobre el juego en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en el contexto de educación a distancia de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima.

En un primer momento se caracteriza el juego en el proceso de aprendizaje considerando las características que definen el juego y el juego en el aprendizaje según los padres de familia. En un segundo momento se identifican las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje por lo que se identifican las actividades relacionadas a la educación a distancia y las características del juego en la educación a distancia.

2.1. Características del juego en el proceso de aprendizaje

En esta sección se describen, analizan e interpretan las percepciones de los padres de familia acerca del juego. En primer lugar, se identifica las características contenidas en la definición de juego, el tiempo destinado a esta actividad y las actividades relacionadas a este. En un segundo momento, se identifican actividades vinculadas al aprendizaje y la justificación de estas. Es necesario señalar que este contenido resulta de las percepciones expuestas por los padres de familia.

2.1.1. Características del juego

Con relación a las características del juego se han identificado las siguientes premisas.

a. Definición de juego

Como se describió anteriormente, el juego es un término que de alguna manera es difícil definir, sin embargo, se pueden identificar características que facilitan su identificación. Al respecto Unicef (2018) resalta que el juego permite que los niños, niñas o adultos experimenten situaciones de “disfrute, motivación, emoción y placer”

(p.7). Frente a ello, los padres de familia coinciden, en su mayoría, que el juego es *fuentes de placer*, ya que mencionan ideas como las siguientes

“Donde el niño se siente libre alegre” (E2, P2.1)

“Diversión, alegría” (E4, P2.1)

“Es una actividad del agrado del niño” (E8, P2.1)

“Es un medio de diversión” (E9, P2.1)

Asimismo, se pudo identificar al juego como una *actividad de ocio*. Esta concepción tiene sentido, ya que el juego muchas veces es percibido como una actividad no obligatoria a diferencia de otras actividades. Lo cual se encuentra relacionado con lo descrito por Platas (2017) como una actividad voluntaria ya que es la persona la que decide las acciones que realizara dentro de su propia libertad. Los padres de familia usaron conjugaciones de la palabra distracción para referirse a esta característica del juego, como, por ejemplo

“Es algo con el que el niño se distrae después de hacer sus obligaciones” (E1, P2.1)

“Una forma de distraerse” (E11, P2.1)

Otra característica resultada es el juego como una *actividad social*. Y es que en el juego se encuentra muy presente la interacción con otros, ya sean pares o personas adultas. El juego como actividad social permite que los niños y niñas puedan establecer relaciones no solo con otras personas, sino, además, con el entorno en el que se desarrolla el juego. Los padres de familia manifestaron ideas como

“Es una forma de interactuar entre niños y jóvenes (adultos)” (E6, P2.1)

“... y tener lazos más cercanos” (E8, P2.1)

“Interactuar con mi niña” (E10, P2.1)

Finalmente, el término aprendizaje surgió en algunas respuestas. Esta característica identifica al juego como una *estrategia para el aprendizaje*, sin embargo, las ideas en torno a esta característica del juego serán desarrolladas más adelante.

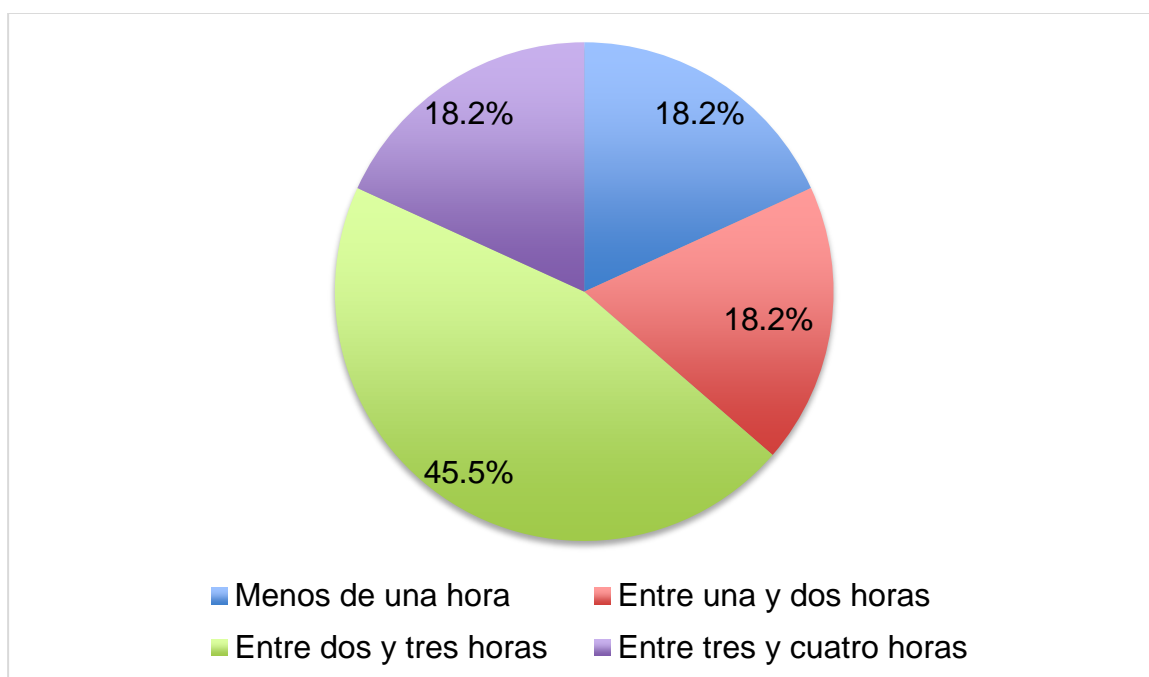
... aprender (E3, P2.1)

... aprendizaje. (E4, P2.1)

b. Tiempo de juego

Otro aspecto por desarrollar es el tiempo que se dispone al juego de los niños y niñas. En este caso el 45,5% de padres de familia respondieron que disponen entre dos y tres horas al día para actividades relacionadas al juego. Rangos de menos de una hora, entre una y dos horas, y, tres y cuatro horas son considerados por el 18.2% respectivamente. En estos resultados se puede observar que el juego es considerado como una actividad que cuenta con un horario o tiempo destinado durante el día, sin considerar los rangos de tiempo. Asimismo, debemos considerar que la principal actividad de los niños y niñas es el juego por naturaleza (Arias, 2014), entonces el hecho que se disponga tiempos determinados donde la actividad principal es esta responde adecuadamente a esta necesidad innata.

Figura 1. ¿Cuánto tiempo al día dispone su hijo/a para jugar?



c. Actividades de juego

Las actividades relacionadas al juego pueden ser variadas. En este caso los padres de familia identificaron una serie de actividades que las relacionan al juego directamente. Es así como se obtienen los resultados que se observan a continuación:

Tabla 6. De las actividades que se muestran a continuación, ¿cuáles de ellas considera que son parte del juego de su hijo/a?

Actividad	Porcentaje
Dibujar, colorear, pintar modelar en plastilina o arcilla	72.7%

Usar la computadora, celular o Tablet	72.7%
Leer un cuento, historieta, revista u otros textos	27.3%
Hacer uso de materiales del hogar (escoba, lavaplatos y otros)	18.2%
Explorar espacios u objetos nuevos	18.2%
Realizar circuitos de ejercicio físico	27.3%
Participar en talleres o actividades organizadas para niños y niñas	9.1%
Disfrazarse o imitar a personajes reales o ficticios	36.4%
Construir con bloques u otros objetos de construcción	36.4%
Hacer uso de materiales didácticos como tarjetas de palabras o imágenes	18.2%
Otro: Participa actividades con sus hermanos, padres y abuelos	9.1%
Otro: Títeres	9.1%
Elaboración propia	

Se puede observar que aquellas actividades que involucran actividades grafico-plásticas o alguna herramienta tecnológica son consideradas como parte del juego en un gran porcentaje. Seguidamente, actividades como disfrazarse o construir también son reconocidas como parte del juego en menor medida

Se puede observar, además, que actividades dirigidas como la participación en talleres o eventos tienen un porcentaje mínimo a comparación de las otras actividades ya que solo cuentan con el 9.1% de aprobación.

2.1.2. El juego en el aprendizaje

Los niños y niñas participan de diversas actividades en su vida diaria por lo que se plantean las actividades presentadas a continuación de las cuales los padres de familia han identificado aquellas que, desde su perspectiva, significan un aprendizaje para sus hijos o hijas.

Tabla 7. De las actividades que se muestran a continuación, ¿con cuáles de ellas cree que su hijo/a aprende?

Actividad	Porcentaje
Dibujar, colorear, pintar modelar en plastilina o arcilla	81.8%
Usar la computadora, celular o Tablet	36.4%
Leer un cuento, historieta, revista u otros textos	54.5%

Hacer uso de materiales del hogar (escoba, lavaplatos y otros)	9.1%
Explorar espacios u objetos nuevos	27.3%
Realizar circuitos de ejercicio físico	18.2%
Participar en talleres o actividades organizadas para niños y niñas	0%
Disfrazarse o imitar a personajes reales o ficticios	18.2%
Construir con bloques u otros objetos de construcción	18.2%
Hacer uso de materiales didácticos como tarjetas de palabras o imágenes	36.4%
Otro: Story telling	9.1%
Otro: Usa sus propios materiales de limpieza como escobita, pañito	9.1%
Elaboración propia	

De la tabla anterior se destaca que las actividades grafico-plásticas son las que mayor aceptación obtienen por los padres de familia como parte del aprendizaje de los niños y niñas con un porcentaje del 81.8%. Mientras que actividades como los talleres organizados para niños y niñas no son relevantes en su aprendizaje desde la perspectiva de los padres de familia. Esta última respuesta puede deberse a que los padres de familia relacionen los talleres o actividades para niños y niñas a espacios informales por lo que las actividades que desarrollen en ellas no puedan ser percibidas como contenidos de aprendizaje. Situación distinta a las actividades grafico-plásticas que crean un ambiente más formal y pueden observar resultados concretos que pueden ser interpretados como evidencias de aprendizaje.

Asimismo, si se hace una comparación entre las actividades de juego y las actividades de aprendizaje que los padres de familia señalan se puede observar que hay algunos puntos de coincidencia, por ejemplo, la opción *Dibujar, colorear, pintar modelar en plastilina o arcilla*, obtuvo los porcentajes más altos en ambas preguntas. Es decir, estas actividades son parte del juego y a la vez significan un aprendizaje para los niños y niñas, por lo que los padres de familia le dan valor a este tipo de actividades. Situación distinta es la que sucede con la opción *Leer un cuento, historieta, revista u otros textos* que obtiene mayor aprobación como promotor de aprendizaje que como juego.

De las justificaciones de los padres de familia con respecto a su selección de actividades se pueden identificar tres aspectos que consideran que los niños y niñas aprenden en las actividades señaladas.

a. Estrategia para la lectoescritura

El encuestado 1 hace referencia al uso de los medios tecnológicos como una oportunidad para que los niños y niñas aprendan a leer.

“Porque en internet hay videos como aprender a leer” (E1, P2.5)

Por su parte, el encuestado 9 identifica tanto a los cuentos como a la pintura como actividades que favorecen la adquisición de habilidades para la lectoescritura.

“Porque por medio de los cuentos agiliza su lectura y a través de dibujar y pintar mejora su precisión” (E9, P2.5)

Y es que estas actividades se convierten en una oportunidad para desarrollar y potenciar habilidades en niños y niñas al ser construidas como una estrategia para la lectoescritura.

b. Desarrollo de la imaginación

Con respecto a este aspecto los padres de familia coinciden en que estas actividades desarrollan la creatividad e imaginación de sus hijos e hijas por lo que lo enuncian de manera explícita en sus respuestas.

“Porque vuela su imaginación” (E2, P2.5)

“Aprende a ser creativo” (E7, P2.5)

“Por qué desarrolla su parte artística” (E11, P2.5)

Cordano (2020) indica que el juego involucra desarrolla la imaginación y creatividad y los padres de familia consideran estas como parte del proceso de aprendizaje, por lo que podría considerarse al juego como un facilitador del aprendizaje en este aspecto.

c. Autonomía

Este último aspecto resulta importante resaltar ya que, los padres de familia valoran el aprendizaje autónomo. A continuación, se presentan algunos enunciados que permitirán la comprensión de este aspecto.

“Porque en todo se aprende se captan palabras, mensajes, se asocian cosas, estados” (E3, P2.5)

“Porque de todas las actividades se aprende algo sobre todo cuando está involucrado protagónicamente” (E5, P2.5)

“Con los materiales porque él mismo investiga y realiza su aprendizaje” (E6, P2.5)

Los niños y las niñas desarrollan su autonomía a partir de las actividades que ejecutan, se demuestran a sí mismos de lo que son capaces y descubren nuevas formas de interpretar el mundo, es decir crean su propio conocimiento. Lo anterior es reconocido por los padres de familia ya que admiten que el principal actor del proceso educativo es el mismo niño o niña, por lo que los estímulos a los que esté expuesto podrán ser aprovechado para continuar con la construcción de su conocimiento.

2.2. Percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje

En este apartado se describen las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje. En primer lugar, se establecen las características de la educación a distancia donde se describen las actividades involucradas en esta modalidad el tiempo destinado a ella y las actividades complementarias. Y, en segundo lugar, se trabajan las características del juego en la educación a distancia.

2.2.1. Características de la educación a distancia

a. Tipos de actividades en la educación a distancia

A partir de los hallazgos se pudo determinar los siguientes tipos de actividades que se desarrollan en el marco de la educación a distancia. Cabe señalar que son los padres de familia los que dirigen el desarrollo de las actividades que se presentan a continuación, además, parte de ellas son propuestas por la docente y otras son propuestas por los mismos padres de familia como medida de reforzamiento. Sin embargo, se presentan de manera conjunta debido a que todas estas actividades se desarrollan en este contexto de aprendizaje remoto.

- Actividades gráfico-plásticas

Sobre este tipo de actividades, se pudo percibir que son actividades dirigidas cuyo propósito se encuentra establecido por la docente ya que solo se obtuvo evidencia dentro de la premisa de actividades de educación a distancia. Este tipo de actividades hace referencia a la pintura, escultura, coloreado, y otros.

“Trazos, pintado” (E2, P3.1)

“... dibuja, colorea.” (E4, P3.1)

“Dibujamos, coloreamos” (E6, P3.1)

“Tareas de pintura” (E7, P3.1)

“... arte” (E9, P3.1)

- Actividades académicas

Al igual que el grupo de actividades anterior, este tipo de actividades solo muestra registro en el contexto de educación a distancia. Esta serie de actividades involucra proyectos de investigación, el trabajo de los libros, el desarrollo de fichas de aplicación y otras actividades relacionadas.

“Sus tareas” (E1, P3.1)

“Desarrollamos sus actividades y trabajos en familia con él” (E3, P3.1)

“Trabajando lo que la miss nos manda día a día” (E10, P3.1)

“... hacemos las tareas q manda la maestra” (E11, P3.1)

- Actividades de lectoescritura

Este tipo de actividades es el que más se repite entre las respuestas de los padres de familia. Esto puede deberse a que los niños y niñas se encuentran próximos a ingresar a primer año de educación primaria por lo que surge la necesidad, entre los padres, de apoyar su alfabetización desarrollando actividades de lectoescritura. Es así como se encuentran respuestas como las que se muestran en las siguientes líneas.

“Leer (...), diálogos, desarrollo de lenguaje” (E3, P3.1)

“En videos de lectura e imágenes de búsqueda en libros” (E8, P3.1)

“Escribir letras en cuadernos, libros” (E3, P3.4)

“Repaso de vocales colores y número” (E6, P3.4)

“Desarrolla su libro coquito para reforzar su escritura y lectura.” (E7, P3.4)

“Le hago practicar lectura a través de cuentos o libros dinámicos” (E9, P3.4)

En este caso, es necesario hacer énfasis en que la mayoría de estas actividades se desarrollan de manera complementaria ya que la evidencia demuestra que los padres de familia ocupan de estas actividades como medidas de reforzamiento de los aprendizajes de los niños y niñas por lo que se hace evidente la preocupación de estos con relación a la adquisición de habilidades para la lectoescritura.

- Actividades lúdicas

En este tipo de actividades se pudo observar que solo un encuestado (E3) identifica este tipo de actividades dentro de las que son diseñadas por la docente, este sostiene lo siguiente

“... saltamos, bailamos, hacemos ejercicios de aprendo casa, conversamos de sus temas preferidos que tiene que ver con animales” (E3, P3.1)

Por otra parte, se han considerado los quehaceres del hogar como parte de las actividades lúdicas. Y estas se desarrollan como actividades de reforzamiento de aprendizajes.

“... juegos, canto, baile, preparación de comidas” (E3, P3.4)

“... involucramiento en tareas del hogar” (E5, P3.4)

“Los quehaceres” (E10, P3.4)

- Actividades de psicomotricidad (motricidad)

Finalmente se identificaron algunas actividades que corresponden al tipo de actividades psicomotrices ya que involucran tareas de construcción y movimiento tanto de motricidad fina como gruesa.

... construimos (E6, P3.1)

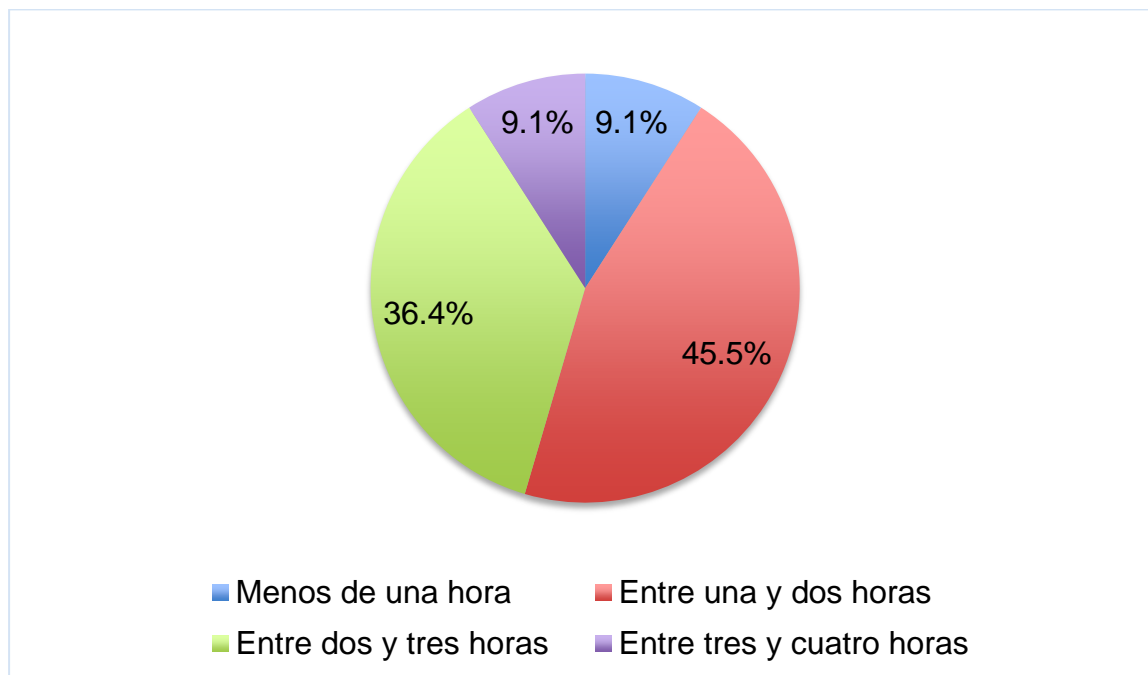
... armar cosas con sus libros, títeres, maquetas sencillas (E3, P3.4)

... actividades de psicomotricidad fina y gruesa (E5, P3.4)

b. Tiempo de estudio

Los padres de familia disponen de su tiempo para desarrollar las actividades propuestas por la docente. Sin embargo, el margen de tiempo varía dependiendo de la disponibilidad de las familias. Es por ello por lo que el 45.5% de los encuestados respondieron que disponen de entre una y dos horas para el desarrollo de estas actividades, siendo esta el porcentaje más alto entre los márgenes de tiempo.

Figura 2. ¿Cuánto tiempo dispone para el desarrollo de estas actividades o tareas de educación a distancia con su hijo/a?



2.2.2. Características del juego en la educación a distancia

Con respecto al juego en la educación a distancia se planteó la pregunta ¿cree usted que su hijo o hija aprende jugando? Obteniendo como resultado que todos los encuestados consideran que sí se aprende jugando. Además, se pudo identificar las áreas en las que se produce este aprendizaje según los padres de familia, las cuales son tres y se presentan a continuación.

Figura 3. ¿Cree usted que su hijo/a aprende jugando?



a. Social

Sobre el juego en el área social, los padres de familia identifican que en ella aprenden la norma de convivencia y las ponen en práctica. Esto hace referencia a que los niños y niñas pueden adquirir de manera vivencial habilidades sociales que le permitirán integrarse a la sociedad de manera adecuada. A respecto Monedero (2004), defiende que el juego permite la interacción entre pares bajo un sistema de reglas que establece la sociedad. Las siguientes premisas son muestra de este carácter social del juego en el aprendizaje.

“Aprende cómo funciona el mundo real y los aspectos de las relaciones humanas, porque en cada actividad realizada hay relación con su contexto.”
(E5, P3.6)

“Aprende a representar normas porque así puede ponerlas en práctica” (E6, P3.6)

b. Cognitiva

El aprendizaje requiere de ciertos procesos cognitivos que como resultado generan nuevo conocimiento. En el juego también intervienen estos procesos por lo que el aprendizaje está presente. Los padres de familia consideran que al desarrollar las actividades de manera lúdica este proceso es más natural y los niños y niñas

pueden adquirir más y mejores conocimientos constituyendo una relación armoniosa entre juego y aprendizaje.

“Más palabras, frases, se expresa mejor con más naturalidad (...) cuando se le habla, se le indica instrucciones de juegos” (E3, P3.6)

“A contar, (...) memorizar.” (E4, P3.6)

“Mejora la memoria a través del juego de memoria y también a través de tarjetas aprende a describir y a leer” (E9, P3.6)

c. Emocional

A nivel emocional, el juego es una oportunidad para que los niños y niñas aprendan sobre sus emociones y cómo manejarlas. Lo cual es evidente para los padres ya que identifican que pueden trabajar la paciencia, por un lado, y pueden enfocar en la actividad en la que se encuentran enfocados de manera satisfactoria.

“A tener paciencia” (E1, P3.6)

“... se relaja y abre su mente para captar otras cosas” (E3, P3.6)

“... a concentrarse” (E4, P3.6)

“Porque desarrolla su creatividad y absorbe más rápido sus lecciones.” (E7, P3.6)

“Porque tiene más atención y dedicación y aprende feliz” (E8, P3.6)

CONCLUSIONES

A partir de los hallazgos obtenidos en el desarrollo de la investigación sobre las percepciones de padres de familia en relación con el juego en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en el contexto de educación a distancia de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima, se pueden precisar las siguientes conclusiones:

Los padres de familia consideran al juego como una estrategia para que sus hijos e hijas obtengan experiencias de aprendizaje, siendo las experiencias relacionadas al área curricular de comunicación las que se desarrollan con mayor regularidad (lectoescritura).

Los padres de familia valoran el juego como promotor del aprendizaje de sus hijos e hijas, sin embargo, no identifican el juego en las actividades propuestas desde la escuela en el contexto de educación a distancia.

Con relación a la caracterización del juego en el aprendizaje de los niños y niñas se concluye que:

Las actividades grafico-plásticas son reconocidas por los padres de familia como actividades de juego y de aprendizaje al mismo tiempo.

Por lo tanto, este tipo de actividades cumplen con las características de juego propuestas por los padres de familia siendo estas una fuente de placer, una actividad social, una actividad de ocio y una estrategia de aprendizaje para los niños y niñas.

Además, cumple las características de actividad que promueve el aprendizaje al ser una estrategia para la lectoescritura, desarrollar la imaginación y, promover la autonomía en ellos y ellas.

Con relación a describir las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje a distancia se concluye que:

Los padres de familia reconocen que las actividades que se desarrollan en el contexto de educación a distancia son de tres tipos: actividades gráfico-plásticas, actividades académicas y actividades de lectoescritura. Siendo cada una de estas desarrollados bajo su propio acompañamiento.

Las áreas del desarrollo que los padres de familia consideran que son promovidos por el juego son el social, cognitivo y emocional. En este sentido, los niños y niñas tienen la oportunidad de aprender y desarrollarse de manera natural a través del juego.

RECOMENDACIONES

A partir de los hallazgos e interpretación de los resultados de investigación se recomienda:

Organizar un plan de mejora que fortalezca la comunicación entre padres de familia y docentes y asegure el trabajo colaborativo entre ambos. Esto con el fin de que las estrategias de aprendizaje relacionadas al juego que se promueven en la escuela se continúen trabajando en los hogares de los niños y niñas.

Mantener informados a los padres de familia sobre los propósitos y objetivos de aprendizaje de las actividades que les sean asignadas e involucrar a los padres de familia en este proceso de aprendizaje con sus hijos e hijas.

Continuar con la investigación en la institución educativa abarcando otras edades para obtener más información al respecto y organizar el trabajo de la institución educativa inicial con los padres de familia en beneficio de los niños y niñas.

Utilizar otras técnicas de recojo de información como la entrevista y la observación o realizar una investigación-acción relacionado al tema.

REFERENCIAS

- Aprendo en Casa. (2020). *Orientaciones*. Recuperado de <https://aprendoencasa.pe/#/orientacion/orientation.families>
- Arévalo, J. (2016). *Concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de padres, madres y/o cuidadores de niños y niñas que asisten a jardines infantiles en la Región Metropolitana* (tesis de pregrado). Universidad de Chile, Santiago. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/145761>
- Arias, I. (2014). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista de Lenguas Modernas*, 20, 259-272. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rfm/article/view/14982>
- Balaguer, M., Fuertes, M. (2018). Efectos del juego en el desarrollo infantil (I): aspectos teóricos. *Acta Pediátrica Española*, 6(11-12), 138-141. Recuperado de https://www.actapediatrica.com/index.php/secciones/revision/download/1879_f1d5a41f14f545fe4ca11a29c22e9b5
- Barrios, E. (2020). Educación a distancia en tiempos de pandemia. *El Peruano*. Recuperado de <https://elperuano.pe/noticia-educacion-a-distancia-tiempos-pandemia-94178.aspx>
- Bisquerra, R. (coord.) (2004). *Metodología de la investigación Educativa*. Madrid: La Muralla.
- Blaurock, S. & Kluczniok, K. (2019). Basic care, play, and teaching: the home learning environment and the 'developmental gradient' in time use with children. *Early Child Development and Care*, 189(13), 2099-2112. doi: 10.1080/03004430.2018.1439938
- Briones, M. (2020). El servicio educativo bajo la modalidad de educación a distancia brindado por el Ministerio de Educación del Perú.
- Thomas, A. y Lewis, A. (2016). Influential Thinkers in Early Childhood Education, Past and Present. En A. Thomas y A. Lewis (Ed.) *An Introduction to the Foundation Phase*, pp. 31-50. Londres: Bloomsbury Academic Recuperado de <http://dx.doi.org/10.5040/9781474264310.ch-002>

- Calvo, P. y Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón Histórica*, 40, 23-31. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6906464>
- Congreso de la República del Perú. (2003). *Ley General de Educación, Ley Nro. 28044*. Promulgada el 28 de Julio del año 2003.
- Cordano, M. (2020). Es clave que la pandemia no ponga en riesgo el juego infantil. *El Mercurio*. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/2408002696?accountid=28391>
- De Souza, M., Posada, S., y Lucio, P. (2019). Neuroeducación: una propuesta pedagógica para la educación infantil. *Análisis*, 51(94), 159-179. doi: <https://doi.org/10.15332/10.15332/s0120-8454.2019.0094.08>
- Díaz, C., Suárez, G., y Flores, E. (2016). *Guía de Investigación en Educación*. Lima: PUCP.
- Elkind, D. (2008). The Power of Play: Learning What Comes Naturally. *American Journal of Play*, 1(1), 1-6. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?q=play+piaget&id=EJ1069007>
- Fondo de las Naciones Unidas [Unicef]. (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas [Unicef]. (s.f.). *Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia: Guía de actividades*. Recuperado de https://www.unicef.org/spanish/supply/index_52666.html
- Fundación Descúbreme. (2020). *Kit de Educación Inclusiva Vol. I: Educación Parvularia*. Recuperado de <http://www.descubreme.cl/wp-content/uploads/2020/05/Kit-de-Educaci%C3%B3n-Inclusiva-Vol.-I-Educaci%C3%B3n-Parvularia-1.pdf>
- García, A., y Gil, L. (2020). Intervenciones para mejorar el juego de los niños con autismo en el patio de recreo. *Estudios Sobre Educación*, 38, 253-278. doi: 10.15581/004.38.253-27
- García, A., Angarita, S., León, L., y Martínez, Y. (2019). Juego: estrategia educativa de enfermería para la estimulación del desarrollo infantil. *Duazary*, 16(2), 215-225. doi: <https://doi.org/10.21676/2389783X.2954>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill Interamericana.
- Hurtado, F. (2020). La educación en tiempos de pandemia: los desafíos de la escuela del siglo XXI. *Revista Arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, (44), 176-187. Recuperado de

[http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.44\(176-187\)%20Hurtado%20Tavalera_articulo_id650.pdf](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.44(176-187)%20Hurtado%20Tavalera_articulo_id650.pdf)

- LaForett, D., y Mendez, J. (2017a). Children's engagement in play at home: a parent's role in supporting play opportunities during early childhood, *Early Child Development and Care*, 187(5-6), 910-923. doi: 10.1080/03004430.2016.1223061
- LaForett, D. & Mendez, J. (2017b). Play beliefs and responsive parenting among low-income mothers of preschoolers in the United States. *Early Child Development and Care*, 187(8), 1359-1371. doi: 10.1080/03004430.2016.1169180
- Lin, X., y Li, H. (2018). Parents' play beliefs and engagement in young children's play at home. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(2), 161-176. doi: 10.1080/1350293X.2018.1441979
- López, E.C. y Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios*, 20(1), 203-218. Recuperado de <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/Criterios/article/download/1863/1939/>
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista Autodidacta*, 1(3), 19-37. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- McMillan, J. y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa*. Madrid: Pearson.
- Milteer, R., Ginsburg, K., The Council on Communications and Media, Y Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. (2012). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bond: Focus on Children in Poverty. *Pediatrics*, 129(1), e204-e213. doi: <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2953>
- Ministerio de Educación de Columbia Británica. (2019). *Play Today: B.C. Handbook*. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED605491.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú [Minedu]. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú [Minedu]. (2020). *Resolución Ministerial N° 160-2020-minedu Disponen el inicio del año escolar a través de la implementación de la estrategia denominada "Aprendo en casa", a partir del 6 de abril de 2020 y aprueban otras disposiciones*. Expedido el 31 de marzo del 2020.
- Morales, O., y Urrego, Z., (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 20, 123-136. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6832457>
- Plataforma digital única del Estado Peruano. (2020). *Acceder a educación a distancia - Aprendo en casa*. Recuperado de <https://www.gob.pe/8858-acceder-a-educacion-a-distancia-aprendo-en-casa>

- Platas, R. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo social del niño* (tesis de pregrado). Universidad de la Laguna, Tenerife, España. Recuperado de <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/5664>
- Pontificia Universidad del Perú. (2016). *Reglamento del Comité de Ética de la Investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú*. Expedido el 4 de noviembre del 2016.
- Pyle, A., y Danniels, E. (2017). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early Education and Development*, 28(3), 274-289. doi: 10.1080/10409289.2016.1220771
- Real Academia Española. (s.f.). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 25 de julio del 2020, de <https://dle.rae.es/juego>
- Román, A. (2017). El cuestionario de encuesta. En M. Castro y M. Zeballos (Ed.). *Aportes prácticos para la investigación social* (73-95). La Paz: Bolivia.
- Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4(7), 44-51. Recuperado de <https://orcid.org/0000-0002-2962-5819>
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Colombia: Universidad de Antioquia
- Tafur, R. (2020). El método de encuesta. En A. Sánchez (coord.). *Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación* (51-60). Lima: Facultad de Educación PUCP
- Warash, B., Root, A., y Devito, M. (2017) Parents' perceptions of play: a comparative study of spousal perspectives. *Early Child Development and Care*, 187(5-6), 958-966, doi: 10.1080/03004430.2016.1237511

ANEXOS

ANEXO 1

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Clasificación del juego según el nivel de participación	19
Tabla 2: Clasificación del juego según la teoría de Piaget	21
Tabla 3: Categorías y Subcategorías	35
Tabla 4: Caracterización de informantes.....	36
Tabla 5: Diseño del cuestionario	37
Tabla 6. De las actividades que se muestran a continuación, ¿cuáles de ellas considera que son parte del juego de su hijo/a?	42
Tabla 7. De las actividades que se muestran a continuación, ¿con cuáles de ellas cree que su hijo/a aprende?	43

ANEXO 2

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. ¿Cuánto tiempo al día dispone su hijo/a para jugar?	42
Figura 2. ¿Cuánto tiempo dispone para el desarrollo de estas actividades o tareas de educación a distancia con su hijo/a?	49
Figura 3. ¿Cree usted que su hijo/a aprende jugando?	50

ANEXO 3

MATRIZ DE COHERENCIA

Tema de investigación: Percepciones de los padres de familia respecto al rol del juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años

Línea de investigación: Desarrollo y educación infantil

Problema		Objetivo general	Objetivos específicos
¿Cuáles son las percepciones de los padres de familia respecto al rol del juego en el proceso de aprendizaje de niños y niñas de cinco años en el contexto de educación a distancia de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima?		Analizar las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de cinco años en el contexto de la educación a distancia de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima	Caracterizar el juego para el aprendizaje de niños y niñas de 5 años Describir las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje a distancia
Diseño metodológico:			
Enfoque	Nivel	Método	Fuentes informantes
Cualitativo	Descriptivo	Encuesta	Todos los padres de familia del aula de cinco años de una institución educativa inicial del Cercado de Lima
Objetivos	Categorías	Subcategorías	Técnicas e instrumentos de recojo de información
Caracterizar el juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años	Características del juego en el proceso el aprendizaje	Características del juego El juego en el aprendizaje	Encuesta (cuestionario)
Describir las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje a distancia	Percepciones del juego para el aprendizaje a distancia	Características de la educación a distancia Características del juego en la educación a distancia	

Elaboración propia

ANEXO 4

Cuestionario			
Categorías	Subcategorías	Ítems	Escala de medición
Caracterizar el juego en el proceso de aprendizaje		2.1. Para usted, ¿qué es el juego?	<i>Párrafo</i>
			<i>Casilla de verificación</i>
		2.2. ¿Cuánto tiempo diario destina al juego para su hijo/a?	Menos de una hora Entre una y dos horas Entre dos y tres horas Entre tres y cuatro horas Otro
	Características del juego	2.3. De las actividades que se muestran a continuación, ¿cuáles de ellas considera que son parte del juego de su hijo/a? (Puede agregar actividades en la opción otros)	<i>Casilla de opción múltiple</i> Dibujar, colorear, pintar modelar en plastilina o arcilla Usar la computadora, celular o Tablet Leer un cuento, historieta, revista u otros textos Hacer uso de materiales del hogar (escoba, lavaplatos y otros) Explorar espacios u objetos nuevos Realizar circuitos de ejercicio físico Participar en talleres o actividades organizadas para niños y niñas Disfrazarse o imitar a personajes reales o ficticios Construir con bloques u otros objetos de construcción Hacer uso de materiales didácticos como tarjetas de palabras o imágenes Otro:
	El juego en el aprendizaje	2.4. De las actividades que se muestran a continuación, ¿con cuáles de ellas cree que su hijo/a aprende? (Puede agregar actividades en la opción otros)	<i>Casilla de opción múltiple</i> Dibujar, colorear, pintar modelar en plastilina o arcilla Usar la computadora, celular o Tablet Leer un cuento, historieta, revista u otros textos Hacer uso de materiales del hogar (escoba, lavaplatos y otros) Explorar espacios u objetos nuevos Realizar circuitos de ejercicio físico Participar en talleres o actividades organizadas para niños y niñas Disfrazarse o imitar a personajes reales o ficticios

		<p>Construir con bloques u otros objetos de construcción</p> <p>Hacer uso de materiales didácticos como tarjetas de palabras o imágenes</p> <p>Otro:</p>
		<p>2.5. De las actividades que eligió en la pregunta anterior, ¿por qué cree que con estas actividades su hijo/a aprende? ¿por qué?</p> <p style="text-align: right;"><i>Párrafo</i></p>
		<p>3.1. ¿Qué actividades o tareas realiza con su hijo/a en el marco de la educación a distancia?</p> <p style="text-align: right;"><i>Párrafo</i></p>
<p>Describir las percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje a distancia</p>	<p>Características de la educación a distancia</p>	<p>3.2. ¿Cuánto tiempo dispone para el desarrollo de estas actividades o tareas de educación a distancia con su hijo/a?</p> <p style="text-align: right;"><i>Casilla de verificación</i></p> <p style="text-align: center;">Menos de una hora Entre una y dos horas Entre dos y tres horas Entre tres y cuatro horas Otro:</p>
		<p>3.3. ¿Realiza otras actividades para reforzar los aprendizajes de su hijo/a en casa?</p> <p style="text-align: right;"><i>Casilla de verificación</i></p> <p style="text-align: center;">Sí No</p>
		<p>3.4. Si su respuesta fue sí, ¿podría describir las actividades que realizan?</p> <p style="text-align: right;"><i>Párrafo</i></p>
		<p>3.5. ¿Cree usted que su hijo/a aprende jugando?</p> <p style="text-align: right;"><i>Casilla de verificación</i></p> <p style="text-align: center;">Sí No</p>
	<p>Características del juego en la educación a distancia</p>	<p>3.6. Si su respuesta fue sí, ¿qué aprende su hijo mientras juega? ¿por qué?</p> <p style="text-align: right;"><i>Párrafo</i></p>

Elaboración propia

ANEXO 5

CUESTIONARIO SOBRE EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a participante:

El presente cuestionario ha sido elaborado por la estudiante Rosa Angelica Luis Ramos (20162465), estudiante de la facultad de educación de la Pontificia Universidad del Perú. La investigación tiene como objetivo identificar las perspectivas de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje de sus hijos e hijas. Su participación en la investigación es totalmente voluntaria y anónima por lo que los datos ingresados no podrán ser identificados individualmente. La información recogida será estrictamente confidencial, por lo que se asegura su uso solo para los fines del presente trabajo de investigación. Si tiene algún comentario o duda, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: rosa.luis@pucp.edu.pe

Muchas gracias.

Luego de leer el consentimiento informado, ¿desea participar de la investigación?

Sí (___) No (___)

1. Datos personales

1.1. Grado de parentesco con el niño o niña:

Padres (___) Madre (___) Otro: _____

1.2. Tiempo en la institución:

Un año (___) Dos años (___) Tres años (___) Otro: _____

2. Juego y aprendizaje

2.1. Para usted, ¿qué es el juego?

2.2. ¿Cuánto tiempo diario destina al juego para su hijo/a?

Menos de una hora (___) Entre una y dos horas (___)
Entre dos y tres horas (___) Entre tres y cuatro horas (___)
Otro: _____

2.3. De las actividades que se muestran a continuación, ¿cuáles de ellas considera que son parte del juego de su hijo/a? (Puede agregar actividades en la opción otros)

- ___ Dibujar, colorear, pintar modelar en plastilina o arcilla
- ___ Usar la computadora, celular o Tablet
- ___ Leer un cuento, historieta, revista u otros textos
- ___ Hacer uso de materiales del hogar (escoba, lavaplatos y otros)
- ___ Explorar espacios u objetos nuevos
- ___ Realizar circuitos de ejercicio físico
- ___ Participar en talleres o actividades organizadas para niños y niñas
- ___ Disfrazarse o imitar a personajes reales o ficticios
- ___ Construir con bloques u otros objetos de construcción
- ___ Hacer uso de materiales didácticos como tarjetas de palabras o imágenes

___ Otro: _____

2.4. De las actividades que se muestran a continuación, ¿con cuáles de ellas cree que su hijo/a aprende? (Puede agregar actividades en la opción otros)

___ Dibujar, colorear, pintar modelar en plastilina o arcilla

___ Usar la computadora, celular o Tablet

___ Leer un cuento, historieta, revista u otros textos

___ Hacer uso de materiales del hogar (escoba, lavaplatos y otros)

___ Explorar espacios u objetos nuevos

___ Realizar circuitos de ejercicio físico

___ Participar en talleres o actividades organizadas para niños y niñas

___ Disfrazarse o imitar a personajes reales o ficticios

___ Construir con bloques u otros objetos de construcción

___ Hacer uso de materiales didácticos como tarjetas de palabras o imágenes

___ Otro: _____

2.5. De las actividades que eligió en la pregunta anterior, ¿por qué cree que con estas actividades su hijo/a aprende? ¿por qué?

3. Aprendizaje a distancia y juego

3.1. ¿Qué actividades o tareas realiza con su hijo/a en el marco de la educación a distancia?

3.2. ¿Cuánto tiempo dispone para el desarrollo de estas actividades o tareas de educación a distancia con su hijo/a?

Menos de una hora (___)

Entre una y dos horas (___)

Entre dos y tres horas (___)

Entre tres y cuatro horas (___)

Otro: _____

3.3. ¿Realiza otras actividades para reforzar los aprendizajes de su hijo/a en casa?

Sí (___) No (___)

3.4. Si su respuesta fue sí, ¿podría describir las actividades que realizan?

3.5. ¿Cree usted que su hijo/a aprende jugando?

Sí (___) No (___)

3.6. Si su respuesta fue sí, ¿qué aprende su hijo mientras juega? ¿por qué?

¡Muchas gracias por su participación!

ANEXO 6

CARTA DE SOLICITUD

Lima, 08 de octubre de 2020

Estimada maestra

Carmen Sandoval Figueroa:

Por medio de la presente me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración en la determinación de la validez de contenido de los instrumentos de recolección de datos a ser aplicados en el estudio denominado *“Percepciones de los padres de familia respecto al rol del juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años en el contexto de educación a distancia de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima”*.

Su aporte en la investigación consistiría en la evaluación de la pertinencia de los ítems planteados en los instrumentos con los objetivos específicos, categorías y subcategorías.

Agradezco de antemano su tiempo, atención y apoyo.

Atentamente,

Rosa Angelica Luis Ramos

ANEXO 7

Criterios de validación para el cuestionario

Preguntas	Criterios para evaluar								Observaciones/comentarios
	Claridad en la redacción		Relevancia de las preguntas		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
2.1. ¿Qué significa para usted el juego?	SÍ		SÍ		SÍ			No	He realizado observaciones que se tienen que considerar.
2.2. ¿Cuánto tiempo diario destina al juego para su hijo/a?	SÍ		SÍ		SÍ			No	
2.3. De las actividades que se muestran a continuación, ¿cuáles de ellas considera usted que son parte del juego?	SÍ		SÍ		SÍ			No	He realizado observaciones que se tienen que considerar.
2.4. De las actividades que se muestran a continuación, ¿cuáles de ellas considera usted que son significan un aprendizaje en el niño o niña?	SÍ		SÍ		SÍ			No	He realizado observaciones que se tienen que considerar.
2.5. De las actividades que eligió en la pregunta 2.4., ¿por qué cree que estas sí significan un aprendizaje en su hijo/a?	SÍ		SÍ		SÍ			No	
3.1. ¿Qué actividades realiza en casa como parte de la educación a distancia de su hijo/a?	SÍ		SÍ		SÍ			No	He realizado observaciones que se tienen que considerar.
3.2. ¿Cuánto tiempo destina para la ejecución de las actividades como parte del aprendizaje a distancia de su hijo/a?	SÍ		SÍ		SÍ			No	
3.3. Si su respuesta fue sí, ¿podría describir las actividades que realizan?	SÍ		SÍ		SÍ			No	
3.4. ¿Cuánto tiempo destina para la ejecución de las actividades como parte del aprendizaje a distancia de su hijo/a?	SÍ		SÍ		SÍ			No	

3.5. ¿Cree usted que su hijo/a aprende jugando?	SÍ		SÍ		SÍ			No	
3.6. Si su respuesta fue sí, ¿qué considera usted que aprende su hijo mientras juega?	SÍ		SÍ		SÍ			No	

Nombre y apellidos de la validadora:	Carmen Sandoval Figueroa
Formación académica:	Magíster en Estudios Culturales – Maîtrise en Ciencias de la Educación
Áreas de experiencia profesional:	Comunicación y lenguaje en la primera infancia
Cargo actual:	Docente TC del Departamento de Educación PUCP

ANEXO 8

CARTA DE SOLICITUD

Lima, 08 de octubre de 2020

Estimada maestra

Vanessa Malca Vela:

Por medio de la presente me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración en la determinación de la validez de contenido de los instrumentos de recolección de datos a ser aplicados en el estudio denominado *“Percepciones de los padres de familia respecto al rol del juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años en el contexto de educación a distancia de una institución educativa inicial pública del Cercado de Lima”*.

Su aporte en la investigación consistiría en la evaluación de la pertinencia de los ítems planteados en los instrumentos con los objetivos específicos, categorías y subcategorías.

Agradezco de antemano su tiempo, atención y apoyo.

Atentamente,

Rosa Angelica Luis Ramos

ANEXO 9

Criterios de validación para el cuestionario

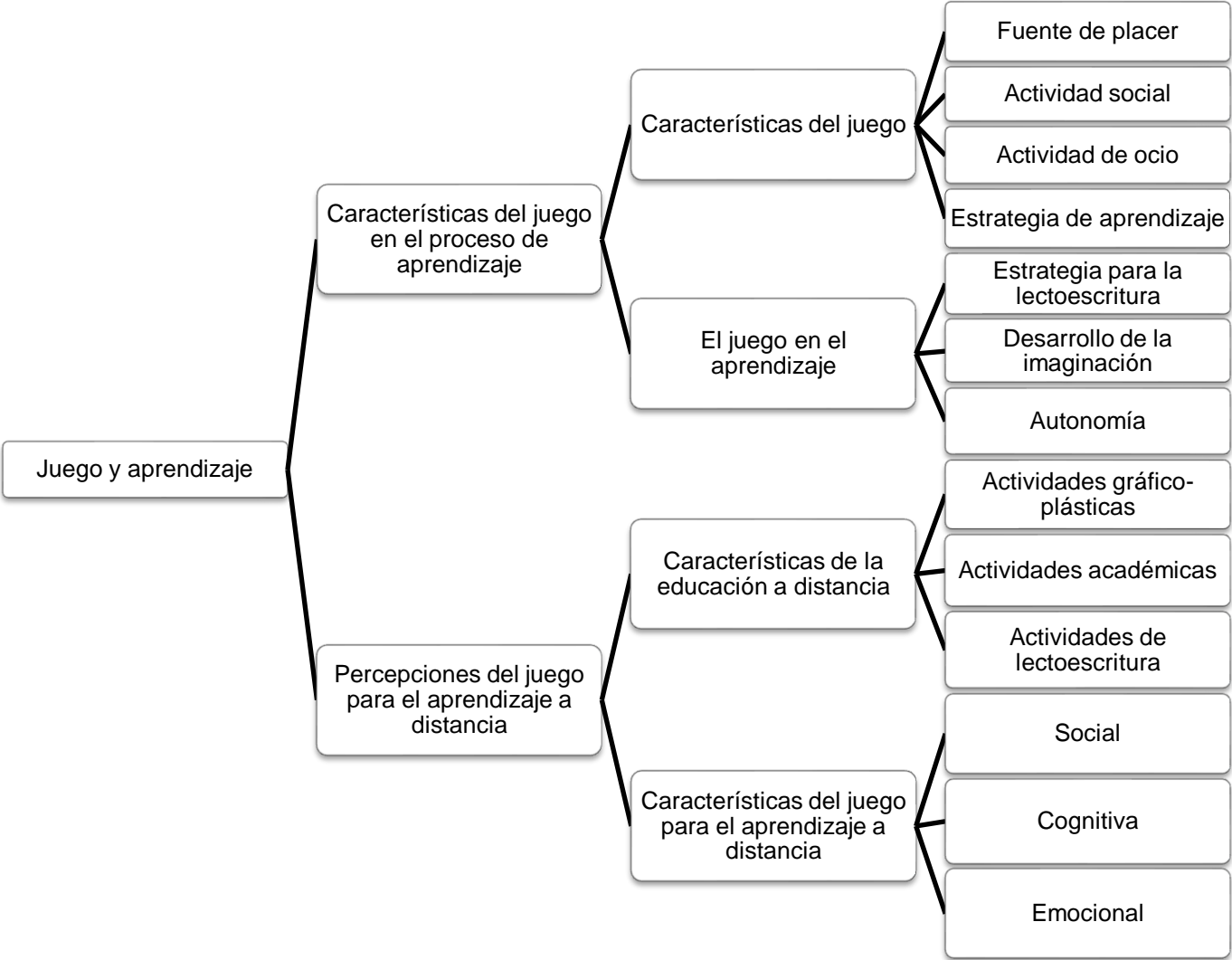
Preguntas	Criterios para evaluar								Observaciones/comentarios
	Claridad en la redacción		Relevancia de las preguntas		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
2.1. ¿Qué significa para usted el juego?	X		X		X			X	
2.2. ¿Cuánto tiempo diario destina al juego para su hijo/a?	X		X		X			X	
2.3. De las actividades que se muestran a continuación, ¿cuáles de ellas considera usted que son parte del juego?	X		X		X			X	Puedes considerar un espacio para completar (puede que ellos tengan otras actividades que consideren juego)
2.4. De las actividades que se muestran a continuación, ¿cuáles de ellas considera usted que son significan un aprendizaje en el niño o niña?		X	X		X			X	Revisar redacción
2.5. De las actividades que eligió en la pregunta 2.4., ¿por qué cree que estas sí significan un aprendizaje en su hijo/a?	X		X		X			X	
3.1. ¿Qué actividades realiza en casa como parte de la educación a distancia de su hijo/a?	X		X		X			X	
3.2. ¿Cuánto tiempo destina para la ejecución de las actividades como parte del aprendizaje a distancia de su hijo/a?	X		X		X			X	
3.3. Si su respuesta fue sí, ¿podría describir las actividades que realizan?	X		X		X			X	

3.4. ¿Cuánto tiempo destina para la ejecución de las actividades como parte del aprendizaje a distancia de su hijo/a?	X		X		X			X	
3.5. ¿Cree usted que su hijo/a aprende jugando?	X		X		X			X	
3.6. Si su respuesta fue sí, ¿qué considera usted que aprende su hijo mientras juega?	X		X		X			X	También sería interesante saber si los padres piensan que los niños no aprenden jugando ¿cuál sería la razón?

Nombre y apellidos de la validadora:	Vanessa Malca Vela
Formación académica:	Licenciada en Educación Inicial, Magister en Educación con Mención en Gestión de la Educación.
Áreas de experiencia profesional:	Educación por el Arte y el Movimiento, Educación a distancia, Capacitación de Adultos, Diseño de Cursos E-learning y presenciales
Cargo actual:	Docente de pregrado Facultad de Educación de la PUPC

ANEXO 10

Árbol de códigos



ANEXO 11

Matriz de codificación abierta

Texto codificado	Categoría y propiedad	Categoría emergente
<ul style="list-style-type: none"> - Es algo con el que el niño se distrae después de hacer sus obligaciones (E1, P2.2) - Donde el niño se siente libre alegre (E2, P2.2) - Es una actividad dinámica para poder desenvolvemos mejor y aprender (E3, P2.2) - Diversión, alegría, energía, aprendizaje. (E4, P2.2) - Es una actividad de ocio (E5, P2.2) - Es una forma de interactuar entre niños y jóvenes (adultos) (E6, P2.2) - Para mí el juego es un momento de diversión para pasar con nuestros hijos y la oportunidad de volvernos niños. (E7, P2.2) - Es una actividad del agrado del niño para distraer y tener lazos más cercanos (E8, P2.2) - Es un medio de diversión y distracción para los niños (E9, P2.2) - Interactuar con mi niña compartir su momento de aprendizaje (E10, P2.2) - Una forma de distraerse (E11, P2.2) 	<p>Características del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Fuente de placer ○ Actividad social ○ Actividad de ocio ○ Estrategia de aprendizaje ○ Actividades lúdicas 	<p>Características del juego en el proceso de aprendizaje</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Porque en internet hay videos como aprender a leer (E1, P2.5) - Porque vuela su imaginación (E2, P2.5) - Porque en todo se aprende se captan palabras, mensajes, se asocian cosas, estados (E3, P2.5) - Desarrolla sus habilidades. (E4, P2.5) - Porque de todas las actividades se aprende algo sobre todo cuando está involucrado protagónicamente (E5, P2.5) - Con los materiales porque el mismo investiga y realiza su aprendizaje (E6, P2.5) - Aprende a ser creativo y desarrollar su autonomía. (E7, P2.5) - Por demuestran sus capacidades (E8, P2.5) 	<p>El juego en el aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Estrategia para la lectoescritura ○ Desarrollo de la imaginación ○ Autonomía ○ Actividades de aprendizaje 	

-
- Porque por medio de los cuentos agiliza su lectura y a través de dibujar y pintar mejora su precisión (E9, P2.5)
 - Son didácticos (E10, P2.5)
 - Por qué desarrolla su parte artística (E11, P2.5)
-

- Sus tareas y refuerzo lo aprendido (E1, P3.1)
- Trazos, pintado, las vocales, razonamiento (E2, P3.1)
- leer, observar, diálogos, desarrollo de lenguaje, saltamos, bailamos, hacemos ejercicios de aprendo casa, conversamos de sus temas preferidos que tiene que ver con animales, desarrollamos sus actividades y trabajos en familia con él (E3, P3.1)
- Lee, dibuja, colorea. (E4, P3.1)
- Todas las ya mencionadas en las preguntas anteriores (E5, P3.1)
- Dibujamos coloreados construimos (E6, P3.1)
- Tareas de pintura, números, secuencias. (E7, P3.1)
- En videos de lectura e imágenes de búsqueda en libros (E8, P3.1)
- Lectura y arte (E9, P3.1)
- Trabajando lo que la miss nos manda día a día (E10, P3.1)
- Le enseñó a escribir, hacemos las tareas q manda la maestra (E11, P3.1)
- Con caligrafías (E1, P3.4)
- Lectura, conteo (E2, P3.4)
- Escribir letras en cuadernos, libros, armar cosas con sus libros, títeres, maquetas sencillas, juegos, canto, baile, preparación de comidas (E3, P3.4)
- (E4, P3.4)
- Narraciones, involucramiento en tareas del hogar, actividades se psicomotricidad fina y gruesa (E5, P3.4)
- Repaso de vocales colores y número (E6, P3.4)
- Desarrolla su libro coquito para reforzar su escritura y lectura. (E7, P3.4)

Características de la educación a distancia

- Actividades grafico-plásticas
 - Actividades académicas
 - Actividades de lectoescritura
 - Actividades lúdicas
 - Actividades de psicomotricidad (motricidad)
- Percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje

-
- (E1, P8.4)
 - Le hago practicar lectura a través de cuentos o libros dinámicos (E9, P3.4)
 - Los quehaceres, desarrollar su coquito (E10, P3.4)
 - Le enseñó el abecedario, los números (E11, P3.4)
-
- A tener paciencia (E1, P3.6)
 - Las materias encomendadas (E2, P3.6)
 - Más palabras, frases, se expresa mejor con más naturalidad, se relaja y abre su mente para captar otras cosas, cuando se le habla, se le indica instrucciones de juegos, etc. (E3, P3.6)
 - A contar, a concentrarse, memorizar. (E4, P3.6)
 - Aprende cómo funciona el mundo real y los aspectos de las relaciones humanas, porque en cada actividad realizada hay relación con su contexto. (E5, P3.6)
 - Aprende a representar normas porque así puede ponerlas en práctica (E6, P3.6)
 - Porque desarrolla su creatividad y absorbe más rápido sus lecciones. (E7, P3.6)
 - Porque tiene más atención y dedicación y aprende feliz (E8, P3.6)
 - Mejora la memoria a través del juego de memoria y también a través de tarjetas aprende a describir y a leer (E9, P3.6)
 - Mientras juega aprende a desarrollarse (E10, P3.6)
 - Los números (E11, P3.6)
-

**Características del juego
en la educación a
distancia**

- Social
- Cognitiva
- Emocional

Elaboración propia

ANEXO 12

Matriz de características del juego en el proceso de aprendizaje

Subcategoría	Propiedad	Texto
Características del juego	Fuente de placer	<ul style="list-style-type: none"> - Donde el niño se siente libre alegre (E2, P2.1) - Es una actividad dinámica para poder desenvolvernos mejor (E3, P2.1) - Diversión, alegría (E4, P2.1) - Para mí el juego es un momento de diversión (E7, P2.1) - Es una actividad del agrado del niño (E8, P2.1) - Es un medio de diversión (E9, P2.1)
	Actividad social	<ul style="list-style-type: none"> - Es una forma de interactuar entre niños y jóvenes (adultos) (E6, P2.1) - ... para pasar con nuestros hijos (E7, P2.1) - ... y tener lazos más cercanos (E8, P2.1) - Interactuar con mi niña (E10, P2.1)
	Actividad de ocio	<ul style="list-style-type: none"> - Es algo con el que el niño se distrae después de hacer sus obligaciones (E1, P2.1) - Es una actividad de ocio (E5, P2.1) - ... para distraer (E8, P2.1) - ... y distracción para los niños (E9, P2.1) - Una forma de distraerse (E11, P2.1)
	Estrategia de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - ... aprender (E3, P2.1) - ... aprendizaje. (E4, P2.1) - ... compartir su momento de aprendizaje (E10, P2.1)
El juego en el aprendizaje	Estrategia para la lectoescritura	<ul style="list-style-type: none"> - Porque en internet hay videos como aprender a leer (E1, P2.5) - Porque por medio de los cuentos agiliza su lectura y a través de dibujar y pintar mejora su precisión (E9, P2.5) - Son didácticos (E10, P2.5)

Desarrollo de la
imaginación

- Porque vuela su imaginación (E2, P2.5)
- Aprende a ser creativo (E7, P2.5)
- Por qué desarrolla su parte artística (E11, P2.5)

Autonomía

- Porque en todo se aprende se captan palabras, mensajes, se asocian cosas, estados (E3, P2.5)
 - Desarrolla sus habilidades. (E4, P2.5)
 - Porque de todas las actividades se aprende algo sobre todo cuando está involucrado protagónicamente (E5, P2.5)
 - Con los materiales porque el mismo investiga y realiza su aprendizaje (E6, P2.5)
 - ... y desarrollar su autonomía. (E7, P2.5)
 - Por demuestran sus capacidades (E8, P2.5)
-

Elaboración propia

ANEXO 13

Matriz de percepciones de los padres de familia sobre el juego en el aprendizaje

Subcategoría	Propiedad	Texto
Características de la educación a distancia	Actividades grafico-plásticas	- Trazos, pintado (E2, P3.1)
		- ... dibuja, colorea. (E4, P3.1)
		- Dibujamos, coloreamos (E6, P3.1)
		- Tareas de pintura (E7, P3.1)
		- ... arte (E9, P3.1)
	Actividades académicas	- Sus tareas y refuerzo lo aprendido (E1, P3.1)
		- Desarrollamos sus actividades y trabajos en familia con él (E3, P3.1)
		- Trabajando lo que la miss nos manda día a día (E10, P3.1)
	Actividades de lectoescritura	- ... hacemos las tareas q manda la maestra (E11, P3.1)
		- ... las vocales (E2, P3.1)
- Leer (...), diálogos, desarrollo de lenguaje (E3, P3.1)		
- Lee (E4, P3.1)		
- ... números, secuencias. (E7, P3.1)		
- En videos de lectura e imágenes de búsqueda en libros (E8, P3.1)		
- Lectura (E9, P3.1)		
- Le enseñó a escribir (E11, P3.1)		
- Con caligrafías (E1, P3.4)		
- Lectura, conteo (E2, P3.4)		
- Escribir letras en cuadernos, libros (E3, P3.4)		
- Narraciones (E5, P3.4)		
- Repaso de vocales colores y número (E6, P3.4)		
- Desarrolla su libro coquito para reforzar su escritura y lectura. (E7, P3.4)		

Características del juego en la educación a distancia		<ul style="list-style-type: none"> - Le hago practicar lectura a través de cuentos o libros dinámicos (E9, P3.4) - ... desarrollar su coquito (E10, P3.4) - Le enseñó el abecedario, los números (E11, P3.4)
	Actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - ... saltamos, bailamos, hacemos ejercicios de aprendo casa, conversamos de sus temas preferidos que tiene que ver con animales (E3, P3.1) - ... juegos, canto, baile, preparación de comidas (E3, P3.4) - ... involucramiento en tareas del hogar (E5, P3.4) - Los quehaceres (E10, P3.4)
	Actividades de psicomotricidad (motricidad)	<ul style="list-style-type: none"> - ... construimos (E6, P3.1) - ... armar cosas con sus libros, títeres, maquetas sencillas (E3, P3.4) - ... actividades de psicomotricidad fina y gruesa (E5, P3.4)
	Social	<ul style="list-style-type: none"> - Aprende cómo funciona el mundo real y los aspectos de las relaciones humanas, porque en cada actividad realizada hay relación con su contexto. (E5, P3.6) - Aprende a representar normas porque así puede ponerlas en práctica (E6, P3.6)
	Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Las materias encomendadas (E2, P3.6) - Más palabras, frases, se expresa mejor con más naturalidad (...) cuando se le habla, se le indica instrucciones de juegos (E3, P3.6) - A contar, (...) memorizar. (E4, P3.6) - Mejora la memoria a través del juego de memoria y también a través de tarjetas aprende a describir y a leer (E9, P3.6) - Los números (E11, P3.6)
	Emocional	<ul style="list-style-type: none"> - A tener paciencia (E1, P3.6) - ... se relaja y abre su mente para captar otras cosas (E3, P3.6) - ... a concentrarse (E4, P3.6) - Porque desarrolla su creatividad y absorbe más rápido sus lecciones. (E7, P3.6) - Porque tiene más atención y dedicación y aprende feliz (E8, P3.6)

Elaboración propia

ANEXO 14

Matriz de correspondencia de las características del juego en el proceso el aprendizaje

	a. Definición de juego	b. Tiempo de juego	c. Actividades de juego
Características del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Fuente de placer - Actividad social - Actividad de ocio - Estrategia de aprendizaje 	<p>45,5% de padres de familia responden que disponen entre dos y tres horas al día para actividades relacionadas al juego</p>	<p>Actividades que involucran actividades gráfico-plásticas o herramientas tecnológicas son consideradas como actividades de juego con mayor aprobación.</p>
	Actividades que involucran aprendizaje		
El juego en el aprendizaje	<p>Las actividades gráfico-plásticas son las que mayor aceptación obtienen por los padres de familia como parte del aprendizaje de los niños y niñas con un porcentaje del 81.8%.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia para la lectoescritura - Desarrollo de la imaginación - Autonomía 	

Elaboración Propia

ANEXO 15

Matriz de correspondencia de las percepciones del juego para el aprendizaje a distancia

Características de la educación a distancia	a. Tipos de actividades en la educación a distancia	b. Tiempo de estudio
		<ul style="list-style-type: none"> - Actividades gráfico-plásticas - Actividades académicas - Actividades de lectoescritura
Características del juego en la educación a distancia	Aprender jugando	
	Todos los encuestados consideran que sí se aprende jugando.	Áreas del desarrollo
		<ul style="list-style-type: none"> - Social - Cognitiva - Emocional

Elaboración propia