

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



PUCP

El juego para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en una Institución Educativa Pública en el distrito de San Miguel.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Falla Guevara, Leslie Ibeth

ASESORA:

Cañas Cano, Luisa

Lima, Mayo 2021

RESUMEN

El COVID-19 ha generado incertidumbre en los docentes debido a todos los cambios que ha ocasionado en el entorno educativo al trasladarse a la modalidad virtual. La educación debe de cambiar y el juego es la única forma por la cual el niño se expresa y comunica sus emociones y sentimientos, aprende y lo hace de una forma más vivencial y didáctica. En tal sentido, se precisa que el juego debe ser parte de la enseñanza- aprendizaje de los niños, dando así una fórmula más efectiva que combina el placer con el aprender sin dejar de lado el principal objetivo de brindarle una educación de calidad. El objetivo general de la investigación es analizar los juegos que utiliza la docente para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en una Institución Educativa Inicial pública en el distrito de San Miguel. Conjuntamente a ello, los dos objetivos específicos: describir el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego y describir los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Inicial. Para esta investigación, se usa el método descriptivo cualitativo evidenciando así los resultados que aporten al presente estudio. Cabe destacar en la investigación la participación de las familias y las docentes quienes fueron clave para llegar a las conclusiones expuestas, en donde se resalta que el juego en la modalidad virtual permitió un mayor acercamiento de los maestros hacia los alumnos por fortalecer no solo la enseñanza-aprendizaje sino el vínculo entre los dos agentes.

Palabras Clave: modalidad virtual, enseñanza-aprendizaje, juego, educación inicial.

ABSTRACT

COVID-19 has generated some uncertainty among teachers due to all the changes it has caused in the educational environment by moving into the virtual mode. Education must change, and play is the only way for children to express themselves and communicate their emotions and feelings, learn and do so in a more experiential and didactic way. Therefore, I assure that play should be part of the teaching and learning of children, giving a more effective formula that combines pleasure with learning without leaving aside the main objective of providing a quality education as a result. The general objective of the investigation is to analyze the games that the teacher uses in the virtual modality with children of cycle II in a public Initial Educational Institution in the district of San Miguel. Together with this are the two specific objectives: to describe the teacher's role in the virtual modality and the incorporation of the game and to describe the games that promote teaching-learning in the children of Initial Education. For this research, the qualitative descriptive method is used, evidencing the results that contribute to the present study. It is worth mentioning that the participation of families and teachers were key in the investigation to reach above the mentioned conclusions, where it is highlighted that the game in the virtual modality allowed a greater approach of the teachers towards the students strengthening not only the teaching-learning but also the link between the two agents.

Keywords: virtual mode, Teaching-learning, the game, initial education

AGRADECIMIENTOS

A mi familia por siempre estar a mi lado, guiándome y sosteniéndome en todo momento.

En memoria de mi abuelito y mi tía, que son y serán siempre un motivo para no rendirme

A mi asesora por acompañarme, ayudarme y orientarme en todo este proceso dando una enseñanza de calidad.

A mi maestros y maestras de la Facultad de Educación por su entrega y dedicación a sus alumnos formándonos como futuros docentes del país.

A mis amigos y amigas que estuvieron apoyándome y alentándome a seguir mis metas y sueños.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	VII
PARTE I: MARCO TEÓRICO	10
CAPÍTULO 1: Describir el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego.	10
1.1 La modalidad virtual	10
1.1.1 La modalidad virtual en el nivel de educación inicial	12
1.1.2 Las TICS en la modalidad virtual en la educación inicial	14
1.1.3 Ventajas y desventajas de la modalidad virtual en la educación inicial	16
1.1.4 La educación inicial en el Perú y la modalidad virtual	19
1.2 Rol de la docente en la modalidad virtual	21
1.2.1 Funciones de la docente en la modalidad virtual	22
1.2.2 Estrategias docentes en la modalidad virtual	25
1.2.2.1 La incorporación del juego en la modalidad virtual	26
1.2.3 Ventajas y desventajas del trabajo de la docente en la modalidad virtual	28
1.2.4 Mejoras en la práctica docente en la modalidad virtual.	30
CAPÍTULO II: Describir los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Inicial.	32
2.1 Conceptualización de juego	32
2.1.1 El juego en la etapa de la educación inicial	33
2.1.2 Tipos de juego en educación inicial	34
2.1.3 Importancia del juego en la educación inicial	37
2.2 El juego para promover la enseñanza-aprendizaje en la educación inicial	40
2.2.1 Concepción de la enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación inicial	41
2.2.2 La importancia del juego para promover la enseñanza-aprendizaje	42
2.2.3 Características del juego para promover la enseñanza-aprendizaje	44

PARTE II	46
CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO	46
3.1 Enfoque metodológico	46
3.2 Población	46
3.3 Problema, Objetivos y Categorías	47
3.4 Instrumentos	49
3.4.1 Entrevista	49
3.4.2 Análisis Documental	50
3.5 Diseño y Validación de Instrumentos	50
3.6 Técnicas: organización y procesamiento de la información	50
3.7 Protocolo de Ética de Investigación	51
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	53-79
CONCLUSIONES	80-81
RECOMENDACIONES	82-83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	84-88
ANEXOS:	89
ANEXO 1: Protocolo de consentimiento a docentes	89-90
ANEXO 2: Protocolo de consentimiento a Padres de Familia	91-92
ANEXO 3: Protocolo de validación de Instrumentos	93
ANEXO 4: Instrumento – Entrevista	94-96
ANEXO 5: Instrumento – Análisis Documental	97
ANEXO 6: Matriz de Codificación – Leyenda de códigos	98-100

INTRODUCCIÓN

A causa de la pandemia del COVID-19 se han producido diversos cambios en todo el mundo, obligando a un distanciamiento entre las personas, un periodo de cuarentena, el cierre de escuelas, centros comerciales, entre otros. Se ha visualizado que uno de los cambios más fuertes en el sector educativo fue el cierre de las escuelas, llevando incertidumbre a los padres de familia; pero principalmente a los niños y jóvenes, ya que su educación se ha trasladado a espacios virtuales cambiando así el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en una “modalidad virtual”. Es importante mencionar, que la educación es la principal fuente en la formación de los seres humanos, es aquí donde a través de la interacción entre las distintas personas se aprenden los diferentes valores que forman parte de la cultura y que a lo largo de los años se va cultivando y creciendo en cada uno de ellos, fortaleciendo así su formación integral.

Cabe resaltar que este sector educativo, es decir, los niños de inicial han sido uno de los más afectados. Debido a que, por sus mismas características de ser “niño(a)” están en constante interacción con sus docentes, amigos o compañeros de escuela, y donde las relaciones sociales son una de las principales fuentes para su crecimiento. Además, se sabe que los niños en la escuela juegan y van aprendiendo por ese medio, los docentes incluyen espacios de juego, exploración y relaciones entre ellos para así ir motivándolos y que su aprendizaje sea más significativo. Es por ello, que ahora en la modalidad virtual, los docentes se han visto obligados a cambiar su forma de enseñanza y principalmente a tener diversas estrategias con la finalidad de llevar la educación a sus alumnos. Asimismo, en el transcurso de los años de mi carrera en educación inicial he participado en distintas instituciones educativas utilizando diversas metodologías para la enseñanza-aprendizaje de los niños. El ser maestra, es permanecer en contacto directo con tus alumnos y brindarles las mejores herramientas, que produzcan un efecto positivo en su formación.

Los antecedentes de la presente investigación, están de acuerdo con mi experiencia en las diversas instituciones educativas con sus diferentes metodologías relacionadas con el juego. Además, la evidencia de este nuevo entorno educativo a través de la

modalidad virtual determina que los niños al estar dentro de sus hogares requieren de una forma más didáctica de llevar su educación siendo a través del juego.

Es por ello, la importancia de investigar sobre las diversas formas como podemos utilizar el juego para enseñar a los alumnos en la modalidad virtual. Existen antecedentes y diversos autores que exponen sobre el juego, así como Ruíz (2017, p.6) recalca que el juego es lo primordial en los niños, especificando que dentro de sus características destaca su actividad lúdica y que mediante ella exploran y aprenden, dando paso a que puedan relacionarse, fomentando así uno de los componentes básicos que es la socialización. El juego, permite que el niño siga aprendiendo y fortaleciendo otras capacidades intelectuales que engloban áreas como “matemática, ciencia y ambiente, personal social, entre otros” permitiendo poner en práctica la resolución de conflictos.

A partir de lo expuesto, surge la interrogante ¿Qué juegos utiliza la docente para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en una Institución Educativa Inicial pública en el distrito de San Miguel? Este tema es de suma importancia, puesto que pretende averiguar los juegos que utiliza la docente en este nuevo entorno de enseñanza y cómo estos impactan en el aprendizaje de los niños. Además, al ser trasladado a un espacio virtual, este se debe convertir en una ventana de oportunidades, donde los padres también tienen un rol importante y la educación debe ser reinventada, tanto para la enseñanza como para el aprendizaje, convirtiendo el juego en el aliado más apreciado por los niños. Es relevante en este nuevo entorno escolar, puesto que se espera que la investigación sea un aporte para los docentes, visualizando que el juego es uno de los elementos más efectivos y asertivos en este nuevo entorno educativo. Asimismo, que puedan percatarse del impacto que está generando en los niños esta nueva metodología en la modalidad virtual, ocasionando una motivación propia hacia los alumnos en su formación integral. Para ello, se ha utilizado, una metodología de carácter descriptivo cualitativo ya que al no estar de forma presencial no puede ser aplicativo; en tal sentido, se ha basado en las evidencias de los niños y de la docente del aula dando aportes que avalen la investigación.

También se ha formulado, un objetivo general: Analizar los juegos que utiliza la docente para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en

una Institución Educativa Inicial pública en el distrito de San Miguel. Y dos objetivos específicos. El primero, describir el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego y el segundo es describir los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Inicial.

De acuerdo con ello, la tesis se ha organizado en dos secciones. La primera, es referente al marco teórico, que se desarrolla en dos capítulos. El primer capítulo describe el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego, donde se despliegan estos dos temas y se visualizan los principales aportes de autores. En el segundo capítulo se describen los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños, precisando su importancia en los espacios de la educación inicial y en los dos procesos, tanto en el aprendizaje como en la enseñanza. Posteriormente la segunda parte de la investigación está referida al diseño metodológico, para luego dar paso al análisis de la información recopilada, donde se presenta todo el proceso, contrastando así el marco teórico y las entrevistas con el análisis documental. Ello, ha permitido tener mayor fundamento para la investigación, ya que al contar con estos elementos se sustenta y comprueba el problema planteado. Finalmente, se describen las conclusiones de la presente investigación en relación con el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y de la misma forma, las recomendaciones y anexos que conllevaron a este estudio.

PARTE I: MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: DESCRIBIR EL ROL EN LA MODALIDAD VIRTUAL Y LA INCORPORACIÓN DEL JUEGO

La modalidad virtual asume un papel primordial este año 2020 y más aún en la etapa de la educación inicial; debido a que, por motivos de la pandemia las clases son virtuales y ahora se está implementando con mayor frecuencia. Esta modalidad ha sido criticada por muchos y elogiada por un número similar, destacando tanto sus virtudes como sus perjuicios, por lo que este primer capítulo está dedicado a la investigación de la virtualidad en la educación inicial.

En primer lugar, se desplegará la modalidad virtual en tres puntos importantes: la primera, es referida al nivel inicial, teniendo en cuenta que este es un método nuevo que se está implementando; el segundo, son las ventajas y desventajas que trae este tipo de educación en el nivel inicial y; el tercero, refiere su impacto dentro del Perú. Cabe destacar, que estos índices permiten tener una amplia visión de lo que acontece con la aplicación de esta modalidad.

Y en segundo lugar, se refiere a la modalidad virtual hacia el docente, donde también se desarrolla en dos aspectos: La primera, es entorno a las funciones que cumplen las docentes en este nuevo método y; la segunda, sobre las estrategias del docente, dentro de las cuales se ha considerado la incorporación del juego. En tal sentido, depende de las estrategias que utilice en su enseñanza para poder llegar a los niños por medio de las pantallas. Por ello, este último aspecto, se divide en: las ventajas y desventajas del trabajo docente, así como la mejora de sus prácticas en la modalidad virtual. A continuación, se desarrolla cada uno de ellos con el respaldo de las fuentes consultadas.

1.1 LA MODALIDAD VIRTUAL

La educación es el medio por el cual se ofrece la enseñanza a los niños, jóvenes y adultos. Además, se entiende que es el proceso en donde se transmiten múltiples conocimientos, costumbres, hábitos y valores que comparte una comunidad o sociedad.

Este proceso de educación no solo es por medio del dictado de clases, ya que también se visualiza desde que el niño crece y se relaciona con su cuidador o apoderado, dándole las herramientas necesarias para modular sus acciones, sentimientos y actitudes hacia las otras personas.

La educación empieza desde que nacemos, esta se lleva a cabo por maestros, padres de familia y autoridades. Sin embargo, cabe mencionar que los alumnos son parte de su propia educación, ya que ellos van moldeando sus aprendizajes y actitudes a su entorno para así pertenecer a una sociedad. Cabe recalcar, que según Aníbal (2007, p.597) precisa que todo tipo de formación educativa está dirigida a que tanto los docentes como las personas encargadas ofrezcan oportunidades formativas de calidad, en las cuales sus componentes tienen que ver con la enseñanza de la moralidad y la formación en valores. Además, se debe considerar que esta educación no es estática ya que lo que se educa permanecerá en los estudiantes y más aún en las generaciones con educandos jóvenes. Por ello, es importante la educación desde la etapa inicial, pues una correcta formación y conocimiento del mundo permite que puedan insertarse dentro del mismo, y ser capaz de poder convivir con su familia y otras personas.

Ahora bien, entendemos a la educación como un derecho esencial y primordial en el ser humano, pero en la actualidad han surgido grandes cambios dentro de la humanidad, donde se ha tenido que trasladar la educación de una modalidad presencial a una modalidad virtual. Esto conlleva a grandes retos y de forma primordial a la relación entre las personas. Es importante destacar, que el mundo ha evolucionado al igual que la tecnología, permitiendo podernos conectar con diversas personas, aunque se encuentren en diferentes partes del mundo.

Las comunicaciones tecnológicas se pueden dar por radio, celular, televisión o computadora. En tal sentido, en la modalidad virtual se da la interacción a través de medios digitales que promueven la enseñanza-aprendizaje. Sierra (2011, p.77) menciona que a pesar de los sucesos o épocas por lo que ha pasado la humanidad, indudablemente lo que ha cambiado más es la modalidad virtual; debido a que, actualmente más personas están conectadas por este medio, recibiendo clases o actividades por medio de plataformas y así contribuyendo en la educación. Es preciso mencionar, que este es un

proyecto pedagógico implementado actualmente en la sociedad, que es innovador, donde los cambios permiten que la educación llegue a más personas.

La modalidad virtual en la educación seguirá sufriendo transformaciones, pero con la condición y el claro objetivo de ser mejor y más accesible para todas las personas del mundo. Tal como menciona Nieto (2012, p.143) en la que la educación debe ser abierta a todo el público y en la enseñanza por medio de la modalidad virtual se debe tener en cuenta a los diferentes tipos de personas que participan en ella, ya que tendrá que ser adaptada. Asimismo, se evidenciará una transformación en la educación tradicional ya que en este caso los estudiantes o las personas que acudan a esta modalidad podrán acceder en cualquier parte del mundo y además será una revolución en los distintos ambientes tanto privado como público. Es importante tener en cuenta, cómo se lleva a cabo la modalidad virtual, ya que puede hacer uso de distintos medios y recursos tecnológicos como los teléfonos, chats, foros, tablets, etc. Por ello, no cabe duda de que la virtualidad en la educación traerá grandes cambios, ofreciendo a la vez diferentes mecanismos a las personas para acceder a ella. Asimismo, dará la impresión de que la educación presencial puede ser cambiada por este nuevo medio de educación, dando así opciones a las personas que no la pueden alcanzar por diversos factores como la distancia o el tiempo.

1.1.1 La modalidad virtual en el nivel de educación inicial

La modalidad virtual es una de las alternativas más recientes que se está ofreciendo a las personas; sin embargo, en la actualidad también se ha convertido en un medio para enseñar a los niños de educación inicial. No cabe duda, que los docentes que están inmersos en esta enseñanza pasan por diversos retos, ya que la atención de los niños es de corta duración y una enseñanza a través de una computadora u otro dispositivo electrónico enfrenta diversos cambios.

Cabe mencionar, que los niños en la etapa de educación inicial están inmersos en constante contacto con las personas, se relacionan, se comunican, buscan acompañamiento y están explorando e investigando todo su mundo, estando siempre sujetos a procesos educativos, ya sea presencial o virtual. Según nos menciona Pastor,

Nashiki & Pérez (2009, p.8), en la etapa de educación inicial, el desarrollo de los niños incluye diversos aspectos que deben ser reforzados y transmitidos durante su etapa de educación. Se debe prestar atención a cuatro factores importantes: el ambiente, este cumple un factor esencial en el crecimiento del niño ya que depende de ello para que pueda acercarse a nuevos contextos favoreciendo así su aprendizaje. La biología, la parte genética puede influir o determinar algunas posibilidades del niño; sin embargo, este no determina las capacidades que puede alcanzar el niño, pero si su avance o proceso. Las interacciones, cumplen un papel primordial porque depende de ello si favorece o retrasa el desarrollo de los niños. Y el aprendizaje, determinando así que un mayor aprendizaje y promoción de este pone en práctica las adquisiciones o habilidades en el alumno. Es importante destacar, que estas fases también se deben considerar en la modalidad virtual, ya que son factores que pertenecen a la etapa de la niñez y cumplen diversas funciones, las cuales deben ser aplicadas si se quiere lograr una educación de calidad.

Ahora bien, la modalidad virtual puede ser accesible para todo tipo de personas teniendo en cuenta su contexto o lugar. Sin embargo, según Martínez (2011, p.8) con la presencia de esta nueva forma de enseñar, conlleva a un desarrollo de preguntas y cuestiones ya que los niños requieren de estar en contacto con una computadora y este factor no es una de las finalidades de la educación inicial. Asimismo, no hay duda de que una relación de educación no puede basarse en una enseñanza por medio de recursos tecnológicos, ya que reduciría el desarrollo social y de interacción de los niños. En tal sentido, ha creado incertidumbres tanto en los padres de familia como en los docentes, debido a que los niños deben mantener contacto con otros niños y maestros en el espacio de su escolaridad, y en la modalidad virtual se reduce a pocas interacciones, pues estas se dan solo por medio de un dispositivo electrónico.

A pesar de ello, como se ha mencionado la modalidad virtual ha evolucionado y al ser aplicada en la educación inicial se debe tener en cuenta los formatos o contenidos que se utilizan en esta modalidad educativa. Se puede decir que, según Estrada, Febles, Passailaigue, Ortega & Mendoza (2015, p.21) recalcan que en estos años han ocurrido diversos cambios y uno de ellos es respecto a las tecnologías, ya que cada día se ven

nuevas implementaciones y formas de poder mostrar los temas educativos a los alumnos. Se precisa que la enseñanza desde esta modalidad preste mucha atención desde el diseño o la forma en la que se emplea y cómo estos van a seguir funcionando durante todo su desarrollo, sin descuidar ningún curso. Por ello, se menciona que puede ser aplicada, pero se debe realizar una rigurosa búsqueda de los temas y cómo estos van a ser trabajados, teniendo en cuenta que todo parte del diseño de contenidos, siendo una fuente clave para llevar a cabo la educación virtual.

1.1.2 Las TICS en educación inicial en la modalidad virtual.

Al estar presente la modalidad virtual en la educación inicial, no se puede desligar el mencionar el uso de las TICS y los recursos educativos tecnológicos. Las TICS son elementos que han sido utilizados desde hace varios años, especialmente por los adolescentes o adultos. Sin embargo, desde hace unos años se ha visualizado en varias instituciones educativas de nivel inicial que estas herramientas sirven como apoyo y complemento en la educación de los niños.

Asimismo, se menciona que actualmente son llamados “nativos digitales”, son ellos quienes desde bebés están en constante contacto con celulares, computadoras, etc. y su interacción con estos elementos y sus aplicaciones van en aumento cada año. Según Zevallos (2018, 33) menciona que en la actualidad los niños están inmersos en las tecnologías y precisa que ellos ya vienen con una habilidad innata o un chip para estar en contacto y manejarse de forma rápida y precisa con las tecnologías. Además, recalca que no se les puede desligar; ya que son parte de su vida y de manera automática están dentro de ello destacando todo su potencial y habilidad para utilizarlas.

En tal sentido, los niños y las tecnologías van siempre de la mano y en la educación inicial no se puede separar, por el contrario, deben integrarlas e incorporar formas que favorezcan los aprendizajes. Ahora, que la educación se ha trasladado a la modalidad virtual las TICS son un aspecto clave en implementarlas y potenciarlas, ya que ahora los niños están inmersos en la tecnología. Además, si se parte de que los niños en la educación inicial están en constante descubrimiento de su entorno, las tecnologías forman parte clave en este proceso. Según Martínez (2011, p.9) menciona que las

características de los niños vienen acompañadas de investigación, exploración, observación y descubrimiento y es un deber y un derecho de las personas que los medios tecnológicos sean parte de ellos y puedan relacionarse. Asimismo, las tecnologías se convierten en un factor familiar; ya que están conviviendo con ellas y las visualizan en su entorno más cercano que son sus hermanos o padres. Estas experiencias no dejan de ser parte del juego de los niños, ya que al manipularlos están aplicando diversas prácticas educativas, acercándose más a este mundo de la tecnología. En tal sentido, es preciso preguntarse ¿Cuánto tiempo sería lo más recomendable o efectivo ofrecerles a los niños la tecnología en la modalidad virtual?

Ahora bien, la modalidad virtual ha surgido como un salvavidas en la actual sociedad y más aún para la educación de los niños. Por lo que, las tecnologías y el uso de estas surgen dudas e incertidumbres en muchos de los maestros, pues al estar en contacto con sus niños pueden incrementar alguna dependencia; o, por el contrario, sería un facilitador en la enseñanza-aprendizaje. El uso de las diversas herramientas TICS como ZOOM, MEET, plataformas de juego como Kahoot, Paint, Quiz, entre otros son un mecanismo perfecto en estos momentos de modalidad virtual y espacios de socialización, que se pueden utilizar en beneficio de los niños. Sin embargo, no se observa claridad en muchos de los docentes de cómo utilizarlo y ser parte de su enseñanza en esta modalidad en la educación inicial.

Es preciso partir, que las TICS deberían ser de uso exclusivo para la enseñanza-aprendizaje. En tal sentido Zevallos 2018:

Para integrar las TIC en las actividades educativas, es importante identificar los entornos virtuales más seguros y adecuados para los niños y las niñas, lo que supone tener claridad con respecto a las capacidades que queremos que desarrollen, así como el criterio necesario para que su uso responda a un propósito de aprendizaje y no se convierta solo en un recurso para el entretenimiento (Zevallos, 2018, pág. 37).

En tal sentido, es importante brindarles los diversos usos que se pueden realizar con las TIC para continuar con su formación en la modalidad virtual, surgiendo así mayor interés, convirtiéndose en un facilitador para ofrecer información y diversas actividades lúdicas a los niños. A pesar de ello, en Perú, no todos los niños tienen acceso a internet y esta dificultad va en incremento. Por lo que sería de interés preguntarse ¿Sería efectivo

brindar los recursos de las TICS en la modalidad virtual en educación inicial? A continuación, se expondrá y se acentuará la actualidad por la pandemia del nivel inicial en el Perú.

1.1.3 Ventajas y desventajas de la modalidad virtual en la educación inicial

La modalidad virtual trae nuevas formas de ver a la educación inicial: ya que al ser implementada en esta etapa se deben tener algunas consideraciones como la edad de los niños y cambiar la forma cómo se enseña o aplica. Los niños son curiosos por naturaleza y es porque están en la búsqueda de un aprendizaje constante, no cabe duda de que desean tener toda la información necesaria. Están alertas a tener aventuras donde ponen en práctica su atención y concentración y en especial su interés por descubrir nuevas cosas.

Asimismo, la educación en este nivel es innovar constantemente las metodologías al momento de aplicar los temas o recursos para que los niños puedan adquirir un mayor aprendizaje. Según Martínez (2011, p.12) señala que la educación en la etapa de la educación inicial lleva consigo diferentes retos entre las personas que enseñan este nivel, ya que deben de prestar atención a algunos componentes que son esenciales para el desarrollo del niño como "habilidades cognitivas, sociales, emocionales y psicomotrices". Estas tienen que ser consideradas como una de las prioridades de los niños ya que dependerá de este desarrollo para su futuro desenvolvimiento en la sociedad, por lo que debe de atenderse a cada uno de los niños de acuerdo con sus necesidades. En tal sentido, se vuelve a reafirmar que es importante una adecuada implementación, pues a partir de ello dependerá su futuro y desarrollo. Por esta razón, la modalidad virtual en el nivel inicial debe estar comprometida en seguir brindado estas alternativas sin descuidar que forman parte del crecimiento del niño

Para ello, es importante destacar las ventajas y desventajas. Se presentarán tres razones en cada una. En primer lugar, se presentarán las ventajas, estas consideran que la modalidad virtual puede ser vista como un método de enseñanza en este nivel.

La primera ventaja, es que el aprendizaje que se da por medio de las plataformas

virtuales se realiza de forma sincrónica, es decir, que estas solo pueden suceder de forma online y que pueden mantener un contacto directo entre docente y alumno. Según Olarte (2008, p.32) menciona que a los niños que reciben las clases a través de esta modalidad les permite participar de todas las actividades que el profesor les proporciona en el mismo momento, siendo esta una de las características que se debe aprovechar y destacar. Además, recalca, que su participación no requiere que ellos estén en un mismo lugar ya que puedan acceder de manera independiente (Sincrónico). En tal sentido, se puede desarrollar un aprendizaje virtual, de forma que cumpla con uno de los factores que es el mantener una relación entre los implicados en la formación del niño, es decir, el docente y el alumno. Asimismo, puede desarrollarse mensajes o comentarios instantáneos, dando así la retroalimentación necesaria para que los niños puedan corregir los errores y mejorar su aprendizaje.

La segunda ventaja, es que la enseñanza puede ser asincrónica; es decir, que también puede ser llevada de manera online, por lo que significa que con este medio no requiere un contacto directo con las personas en un mismo momento. Es por ello, que se considera "...la realización del trabajo y estudio individual en el tiempo particular de cada alumno (asincrónico). Accesibles, no existen limitaciones geográficas, ya que utiliza todas las potencialidades de la red de Internet, de manera que los mercados de formación son abiertos" (Olarte, 2008, p.32). En tal sentido, se reafirma que la enseñanza se puede brindar por este medio, así el alumno puede ir a su ritmo sin ninguna presión, además las personas que acompañan a los niños en este proceso los guían con mayor tranquilidad y permite que se enfoquen en los detalles o dificultades de sus niños, quienes serán los futuros ciudadanos.

Y la tercera ventaja, es que la modalidad virtual en el nivel inicial genera que los niños también se involucren constantemente en incrementar sus aprendizajes. Según menciona Sangrá (2001, p.125) el profesor cumple un papel importante en la educación inicial y más aún en la virtualidad ya que es el transmisor de información, pero en la virtualidad el docente deja de tomar ese puesto y se convierte en un orientador. Esto conlleva a que la educación inicial en este medio permite que los niños pongan en práctica su creatividad, autonomía y disciplina para que a través de las pistas o

instrumentos ayuden al alumno a generar su propio aprendizaje. Asimismo, la virtualidad en este nivel produce que los docentes estén más cerca de sus alumnos y puedan atender sus dudas o inquietudes para darle las herramientas necesarias para su educación.

Ahora bien, se evidencia las múltiples ventajas que ofrecen este medio en inicial, y a pesar de no ser presencial sirve como un mecanismo para que los niños puedan aprender y sentirse conectados con los docentes. Sin embargo, al igual que las ventajas, también presentan desventajas, a las cuales se debe prestar atención para no descuidar una enseñanza de calidad. Se describirán tres desventajas:

La primera desventaja, al igual que las tecnologías han ido cambiando en los últimos años y permitiendo que sirvan como un mecanismo para la educación. Sin embargo, según Olarte (2018, p.37) precisa que la modalidad virtual obliga a contar con recursos tecnológicos y el adecuado acceso a los mismos, y aunque la tecnología llegue a muchos lugares y facilite que los niños puedan continuar su educación sin salir de sus hogares, muchos de los estudiantes no podrán acceder a este privilegio ya que no cuentan con internet, siendo este un desafío para ellos. Asimismo, los materiales pueden no estar correctamente organizados o diseñados para su implementación. Por lo que, se requiere de un mayor esfuerzo por parte de los alumnos y los padres para que trabajen en conjunto, ya que demanda una mayor atención.

Los niños en esta etapa están en constante contacto con otros niños y desde que son bebés emprenden un camino para comunicarse verbalmente con sus pares, convirtiéndose así en la segunda desventaja. Según Soriano (2005, p.42), una de las funciones en la educación inicial, es el aumento de la comunicación oral ya que forma parte esencial en el desarrollo de los niños. Asimismo, convoca a que ellos en espacios presenciales puedan relacionarse con mayor frecuencia y comuniquen sus necesidades, opiniones e intereses, que pueden desarrollarse en dos formas: el discurso breve y el diálogo. Se puede mencionar que cada ser es diverso, pero que a la vez cumplen las mismas funciones que es la comunicación. En tal sentido, en la modalidad virtual, este proceso de la comunicación entre pares se ve afectado y disminuye, ya que no lo pueden desarrollar de manera directa como sucede en la presencialidad.

Y la tercera desventaja, tiene que ver con las relaciones sociales de los niños, se conoce que en esta etapa ellos buscan acercarse a entornos múltiples para relacionarse y compartir experiencias. Según Hurlock mencionado por Betancur (2010, p.45) indica que los niños entre las edades de tres y seis años aprenden y fomentan sus aprendizajes por las relaciones sociales y sobre todo a comprenderse con niños de su edad. Esto permite que puedan tener un mayor conocimiento de su entorno y fomentar así su aprendizaje. Es así como, en la modalidad virtual, este aspecto se torna interrumpido, ya que en su mayoría solo tienen contactos con sus padres o apoderados, por lo que puede verse afectado, ya que no conocerán normas, diferencias o compartir experiencias entre sus iguales. Además, el establecer esas relaciones ayuda a que el niño pueda abrirse y sentirse con mayor confianza en expresarse, contribuyendo en la construcción de una mejor imagen de sí mismos.

1.1.4 La educación inicial en el Perú y la modalidad virtual

En los últimos meses, el mundo ha pasado por muchas etapas a consecuencia de la pandemia que estamos atravesando, generando muchos cambios en la sociedad. El Perú, sigue pasando por grandes desafíos; y uno de ellos es el tema de la educación, que se ha visto afectada por la cuarentena y el estado de emergencia dictaminado por el gobierno, lo cual ha originado que ahora se esté realizando en modalidad virtual en todos los niveles educativos. Asimismo, los docentes han estado reinventando su forma de enseñar a los niños para que puedan seguir recibiendo educación, sin olvidar que los padres forman parte de esta labor, ya que ahora están en mayor contacto con sus niños y son ellos quienes los dirigen de manera directa y presencial.

Es importante recordar, que las tecnologías se han convertido en un salvavidas en esta época, dando opción a que los niños del nivel inicial puedan seguir con su formación. Ello, se puede reafirmar y complementar con lo que nos dice Martínez (2011, p.8) quien menciona que estamos en la era de la información y del conocimiento. En tal sentido, estas herramientas tecnológicas se han convertido en un elemento clave en todo el mundo y en especial para los niños; debido a que ellos han nacido en esta era y están inmersos en la tecnología, dentro de la cual crecen y se desarrollan. No cabe duda de que todas estas herramientas se encuentran en diferentes ámbitos de la sociedad, así

como en las escuelas. Por tal motivo, en el Perú también se puede contar con estas herramientas como tablets, celulares o computadoras para que los niños puedan acceder a esta modalidad virtual.

Sin embargo, así como en el Perú y en muchos países, diversos autores avalan que este tipo de educación en el nivel inicial solo debe darse si en algún momento los niños no puedan asistir a la escuela o exista un impedimento mayor, ya que estaría afectando sus capacidades y relaciones con su entorno. En tal sentido, como nos menciona los autores:

La educación virtual o en línea debe tratarse como complemento o como suplemento, mas no como norma. Si, por el contrario, se intenta en forma prematura presentar el formato on-line como sustituto de la pedagogía tradicional, nuestro sistema educativo correrá varios riesgos: primero, que la educación se vuelva altamente inefectiva e inaccesible; segundo, que se destruya por completo las tradición oral y en gran parte nuestra cultura literaria; por último, que la educación se transforme en puro «comercio», y por añadidura, en una excusa para recortar gastos (Ralón y Vázquez de Prada, 2004, p.175).

En consecuencia, por la presencia de la pandemia del Covid-19 y la cuarentena, el Perú se ha visto obligado a esta separación del hábitat normal de los niños en la educación presencial por la modalidad virtual. Sin embargo, como se menciona esta no reemplaza a la educación en vivo, por lo que en la actualidad en el Perú se han visto maestros de la especialidad de inicial que han tratado de invertir mayor tiempo en buscar y transformar recursos para que las clases realizadas por llamadas o videollamadas sean más dinámicas y mantengan ese mismo formato que en la modalidad presencial.

En el Perú, han surgido muchas dudas sobre las clases virtuales a los niños, ya que es todo un reto para los maestros, al igual que para los padres de familia, pues de momento son ellos los que están encargados de sus hijos. Así es, como una autora peruana dice que:

En el caso de los niños de inicial, el reto de las clases virtuales es aún mayor. Si bien los niños son nativos digitales, el estar frente a una computadora por un tiempo determinado no sería lo adecuado. Una vez más, el rol de la mamá y papá es fundamental. Es mejor que él o la docente de nido encarguen pequeñas acciones que los niños puedan hacer en casa, disfrutando con la familia. No es tanto darle una clase, sino hacerle participar con la familia (Gonzáles, 2020).

Es por ello, que en la enseñanza a través de la modalidad virtual no se debe tratar de impartir una clase magistral, ya que como se menciona por más que los niños están inmersos en las tecnologías, su atención es breve y más ante una computadora, por lo que se debe prever establecer relaciones con sus apoderados. Asimismo, se sabe que en el Perú muchas de las familias están localizadas en zonas donde no llega el internet, por lo que tienen que movilizarse a otros espacios para que puedan acceder a su educación y ante esta situación del Covid-19 se exponen a situaciones de mayor riesgo, haciéndolos más vulnerables.

Ahora bien, es importante determinar que los niños al recibir una educación por medio de la virtualidad necesitarán de la ayuda de las personas más cercanas de su entorno tales como sus familiares (padres). Es así, que “families play a central role in shaping children’s cognitive and socio-emotional abilities in the early stages of human development. They provide the genetic endowments and pre-and post-natal environments (care, love, influence, etc.) from which these abilities will develop” (Díaz, 2006, p.2)¹. Por lo que, los padres de familia juegan un rol esencial dentro de esta nueva modalidad y es preciso determinar que en el Perú existen diversos contextos en donde viven las personas; en tal sentido, los docentes formarán parte de este proceso dando así opciones diversas en la educación de niños dentro de la modalidad virtual.

1.2 ROL DE LA DOCENTE EN LA MODALIDAD VIRTUAL

Es de suma importancia tener en cuenta la participación de la docente en este espacio de la modalidad virtual, ya que de ella depende que llegue la educación a los niños. Los maestros cumplen un papel primordial porque son los facilitadores del aprendizaje de los alumnos, y son quienes se convierten en un acompañamiento educativo para que los niños puedan lograr su desarrollo integral.

Así mismo, el docente debe reflexionar sobre la forma en que han estado enseñando, tomando en cuenta que la distancia puede traer retos. Es así como según

¹ Las familias juegan un papel central en la formación de las capacidades cognitivas y socioemocionales de los niños en las primeras etapas del desarrollo humano. Proporcionan las detonaciones genéticas y los entornos pre y postnatales (cuidado, amor, influencia, etc) a partir de los cuales se desarrollarán estas habilidades.

Rodríguez (2013, p.39) toda enseñanza a través de una pantalla o en este caso por la enseñanza en la modalidad virtual conlleva a una transformación radical en la forma que el maestro dicta su clase. Por ello, la enseñanza por este medio debe ser cambiada con la finalidad de que pueda llegar la misma información a todos los niños. Asimismo, debe de existir un espacio de meditación en la que el docente piense acerca de su tipo de enseñanza y si esta está siendo efectiva, teniendo en cuenta el triángulo en esta forma “pedagogía-humanística-tecnológica”. Los docentes deben de estar alertas a todos los cambios e ir reinventándose. Se destaca que es una forma de enseñar, pero que los docentes tienen grandes cambios y muchos de ellos no han estado inmersos en la educación virtual hacia los alumnos, por lo que esta debe ser pensada y reflexionada. Ahora bien, siendo imprescindible en este momento, a continuación, se darán algunos parámetros que los docentes deben de tener en cuenta al momento de dar una educación en la modalidad virtual

1.2.1 Funciones de la docente en la modalidad virtual

Se sabe que los docentes son una de las personas encargadas de llevar educación a los niños y en especial en este entorno que es la modalidad virtual. Este es un nuevo camino que se está recorriendo, por lo que deben de tener claro que no es igual a la enseñanza presencial. Para ello se precisará la atención a los aspectos que están cambiando y que se observan con mayor frecuencia en las clases en la modalidad virtual. La tabla 1 especifica las diferencias que se dan entre una clase presencial y una en la modalidad virtual, posteriormente se analizará para explicar las funciones de los docentes dentro de esta modalidad.

Tabla 1: *Comparación entre los paradigmas tradicional y virtual*

Elemento	Paradigma Tradicional	Paradigma virtual
Rol del profesor	Fuente de conocimiento.	Tutor o facilitador.
Proceso	Centrado en el profesor.	Centrado en el alumno.

Énfasis de la actividad	Enfatiza la enseñanza	Enfatiza el aprendizaje.
Tipo de actividades	Actividades expositivas, informativas.	Actividades colaborativas, interactivas.
Conocimiento	El profesor disemina la información que conoce.	El alumno genera conocimientos partiendo de lo que conoce.
Horario	Tiempo fijo.	Tiempo flexible.
Los participantes	Todos participan al mismo tiempo.	No todos pueden participar al mismo tiempo.
Tipo de Trabajo	Trabajo individual.	Trabajo grupal.
Recursos	Los recursos en el aula son limitados.	Disponibilidad de recursos ilimitados, como ofrece el internet.

Nota: Moreira y Delgadillo, 2014, p.127

Ahora bien, después de observar las diferencias de estas dos vertientes, se puede mencionar que los docentes necesitan realizar cambios y modificar sus estrategias para que así los niños estén más conectados a las clases virtuales y puedan vivenciar sus contenidos. Es por ello, que las funciones que más resaltan y deben de replantearse son: los materiales, la planificación de las actividades y la retroalimentación a sus estudiantes.

La primera función, es que los maestros deben de considerar que los materiales que se les presente tienen que estar modificados, ya que no están presente las fichas aplicativas o libros y ahora se utilizan diferentes medios electrónicos para recibir las clases. Además, se debe de considerar el contexto de cada persona, porque ahora los materiales que utilizarán los niños son los que están en sus casas o pueden adquirirlos cerca de ella. Según Estrada, Febles, Passailaigue, Ortega & Mendoza (2015, p.6) refiere que la modalidad virtual debe de ser empleada con materiales que sean interactivos entre los interlocutores, estas deben de permitir un gran alcance a todos. Cabe recalcar, que dar accesibilidad a toda la población a este tipo de educación con implementaciones

innovadoras generará mayores cambios, donde el estudiante utilizará el mejor medio para su aprendizaje. Asimismo, los recursos deben de generar habilidades, conocimientos, discernimiento, y actitudes de acuerdo con las necesidades de los niños. Por ello, se debe tener en cuenta que los materiales que se elaboren o determinen para cada actividad sean accesibles y que estas puedan ser trabajadas sin excepción por todos los niños.

La segunda función, es que la planificación de las actividades brinde a los niños diversos beneficios y no sólo estén destinadas a ciertas capacidades, se tiene conocimiento que si los niños se benefician y ponen en prácticas todas sus destrezas lograrán mayores aprendizajes. Según Moreira & Delgadillo (2014, p.125) menciona que las actividades que se van a planificar en este nuevo método de enseñanza deben tener la función de ser variada y didáctica. Estas deben de cumplir con seis requerimientos: el primero, debe de pretender ofrecer a los alumnos acciones que tengan que ver con el refuerzo y los aprendizajes previos, siendo este un método para que refuercen lo aprendido. El segundo, que las actividades sean abiertas y tengan la posibilidad de poder experimentarlas con diferentes realidades del contexto de cada uno de sus alumnos. El tercero, tiene que ver con la calidad, dando énfasis a que sean novedosas e interesantes. El cuarto, que fomenten la participación y sean motivadoras para los niños que están involucrados en este proceso de aprendizaje. El quinto, conlleva a no solo la participación de sus alumnos, sino a todos los que están involucrados, dando así opción a que los padres o familiares sean partícipes. Y el sexto, que no solo tengan una funcionalidad, sino que permita crear otras actividades en base a estas, logrando así un mayor aprendizaje para los niños. Es importante reconocer, que la labor del docente en esta nueva forma de enseñanza requiere de tiempo y trabajo, por lo que deben de estar preparados y en constante capacitación.

Y como tercera función, su responsabilidad es brindar retroalimentación a sus alumnos y a los padres de familia, en especial en esta modalidad. Por un lado, ahora que muchos de los padres o familiares se han reincorporado al trabajo, los niños tienen menos disponibilidad para estar conectados a la pantalla para recibir clases y; por otro lado, los maestros al no tener un contacto presencial con los niños o familiares, requiere que en

las mínimas interacciones que se dan entre ellos se devuelva información complementaria para que refuercen sus aprendizajes. Según Moreira & Delgadillo (2014, p.128) reafirma que el proceso de retroalimentación es un aspecto clave si se quiere que el alumno progrese y en el camino no encuentre su aprendizaje como un fracaso o frustración. Es por ello importante la participación del docente en todo momento, no solo en el dictado de clases o proporcionarles materiales, sino que esté involucrado en acompañar al niño en su proceso de (re) direccionamiento de la información, dándole así una enseñanza de calidad. Asimismo, especifica que es esencial que esto se cumpla en estos nuevos entornos de aprendizaje; debido a que los niños necesitan un contacto cercano con sus docentes y que sepan que ellos les están apoyando y guiando a la distancia.

Al evidenciar las tres funciones principales del maestro, se puede mencionar que ninguna se puede desligar de la otra, estas son fundamentales para el trabajo del docente en especial en el ámbito de la modalidad virtual. Asimismo, se verifica que el docente en este espacio debe tener la capacidad de reinventar toda su enseñanza y ser minucioso al momento de brindar las herramientas correctas a sus alumnos. Todas estas funciones se pueden destacar y reafirmar en la cita de Asencio mencionado por Olarte:

Sandra Asencio, sistematiza las características de un Educador virtual de la siguiente manera. Es una persona interesada en las posibilidades de las nuevas tecnologías. Tiene voluntad de aprendizaje, reciclaje y superación continua, y con ganas de enseñar. Plantea nuevas formas de enseñar en la interacción del conocimiento. Ofrece mayor tiempo para reflexionar y que las clases virtuales sean concretas y eficaces. No enfatiza el papel de emisor, sino de tutor en el proceso de enseñanza. Se dedica a orientar y enseñar de modo personalizado. Se ajusta al ritmo de aprendizaje de cada estudiante. Se actualiza y cambia constantemente el contenido y los materiales. Transforma libros, apuntes, revistas a un formato de red digital. Aprovecha lo máximo las posibilidades de la red (foros, E-mails, Bibliotecas virtuales, videoconferencias etc.). Tiene proyecciones y actualización de conocimientos continua y permanente. Asencio (como se citó en Olarte, 2018, p.34-35).

En consecuencia, la labor de los maestros es ardua y más aún en esta modalidad virtual, estos profesionales tienen la responsabilidad de adaptarse a cualquier contexto para así ofrecer educación de calidad a sus alumnos. Además, tienen el trabajo de reflexionar sobre su labor en este proceso para que cambien los aspectos negativos a positivos; es decir, que impida o dificulte llegar al factor principal que es el aprendizaje de

los niños.

1.2.2 Estrategias de la docente en la modalidad virtual

Como se ha descrito los docentes cumplen diversas funciones dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad virtual, por lo que es preciso mencionar que debe hacer uso de un amplio repertorio de estrategias que le permitan llegar a cada uno de los niños, cubriendo sus necesidades e intereses. Pero estas estrategias deben de modificarse o reajustarse para poderlas llevar a cabo en la virtualidad. Moreira y Delgadillo (2014, p.126) señalan que los docentes en la modalidad virtual pasan por diversos desafíos y que cada uno de ellos deben de tener la capacidad de ser flexibles y dinámicos; debido a que tienen que adaptar las diversas formas que se implementan en la educación tradicional y trasladarlas a la virtual. En tal sentido, estas serán modificadas dando lugar a una variedad de tipos de enseñanza; por lo que, es importante el análisis de cada docente para realizar una pertinente formación de los niños. Por ello, es necesario estar pendiente para impedir que este tema pueda convertirse en una debilidad o un obstáculo que no le permita al docente seguir con su enseñanza, es así como debe de prestar atención a sus dificultades y darse tiempo para reflexionar, autoevaluarse y mejorarlas.

1.2.2.1 La incorporación del juego en la modalidad virtual

Ahora bien, se ha mencionado que el docente debe de cambiar sus estrategias en esta nueva modalidad de enseñanza virtual para así darles la oportunidad a los niños y que puedan seguir aprendiendo, pero de diversa forma. Se puede destacar que en una entrevista de Susana Velasco a Francesco Tonucci menciona que:

He pensado que la escuela podría aprovechar esta ocasión para utilizar la casa, el mundo donde los alumnos están obligados a vivir, como laboratorio escolar y que los padres ejerzan de auxiliares de laboratorio. Podría ser una ocasión preciosa para recrear una magnífica colaboración entre la familia y la escuela y proponer a los alumnos, según los diversos niveles de edad, todo tipo de actividades familiares: desde cocinar a la fotografía, de la lectura en alta voz a las actividades artísticas con material que tengamos por casa, de la lectura del periódico al video. Además de fomentar experiencias para estudiar y explorar, según las exigencias de las diversas disciplinas escolares (Francesco Tonucci, 2020).

En tal sentido, la forma de enseñar del docente cambia y se recalca que el niño sea protagonista; de tal manera, que una de las formas más cercana y natural en los niños es el juego. Este será clave en este proceso y cumple con lo que necesita el niño en su educación, además podrán interactuar con diversos objetos, siendo estos facilitadores de información y aprendizaje en los niños. Se puede decir, que el juego al tener un uso universal, al que todas las personas pueden acceder, se convertirá en un factor esencial, siendo así una estrategia del docente en su enseñanza hacia sus alumnos.

Cabe destacar, que el juego puede y debería ser una estrategia del docente en esta modalidad educativa, ya que como se ha mencionado los niños necesitan de experiencias más vivenciales y en donde el hogar puede convertirse en un laboratorio de aprendizaje. Se recalca, “para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. El juego es tan vital como alimentarse o descansar y, muchas veces, se lo prioriza por sobre otras actividades que los adultos consideran importantes” (Sarlé, 2012, p.24). Por lo que, no cabe duda de que este elemento será de mayor nutrición en su aprendizaje, asimismo, permitirá que se fortalezca las relaciones con sus padres y hermanos.

Se precisa, que el juego al ser un valor natural del niño, el cual ha utilizado desde bebé, ya que a través de ellos ha ido aprendiendo y descubriendo su mundo; por lo que este elemento será un salvavidas para los maestros. Sarlé (2012, p.24) recalca que, así como el docente tiene la capacidad de planificar las actividades cuando estaban en las escuelas, también pueden diseñar actividades educativas en base al juego, para que estas sean parte del día a día de los niños y enriquezcan sus aprendizajes. Se destaca, que va a requerir de una planificación más compleja ya que tendrá que utilizar otros medios para llevarlo a cabo, pero a pesar de ello el juego se convierte en lo más esencial del niño y será de disfrute.

Es importante precisar, que el juego puede ser un gran aliado en la enseñanza hacia los niños, siendo este un mecanismo más didáctico e innovador dentro de esta modalidad virtual. Además, los juegos pueden ser dirigidos por los docentes y planteados utilizando plataformas que propicien este mecanismo dentro de este entorno. Es así que,

The potential of serious games is also evident in the fact that they can easily be adapted to any technological format and can be used on desktop equipment or on mobile devices of all kinds such as iPads and tablets. However, before they are implemented there are points that needs to be borne in mind: it is necessary to determine what the target audience is, how much time is available for the games and what skills and competences are to be promoted (Peña & Sedano, 2014, p.231)².

Por lo que, el juego es un aliado al que diversas personas con diferentes necesidades pueden acceder. Sin embargo, esto conlleva a un exhausto trabajo de los maestros en modificarlos de acuerdo a las necesidades de cada uno de sus alumnos.

A continuación, se presentarán las ventajas y desventajas de la docencia en la modalidad virtual, teniendo en cuenta las estrategias que debe tener los maestros al momento de invertir su tiempo en la educación a través de las pantallas. Posteriormente, se presentarán algunas mejoras que deben de considerar los docentes en este proceso de la modalidad virtual. Cabe destacar, que estas explicaciones son solo algunas de las muchas que se pueden brindar para aplicar en este método.

1.2.3 Ventajas y desventajas del trabajo de la docente en la modalidad virtual

En esta sección se ha explicado la labor del docente en la educación - modalidad virtual, se han visualizado sus funciones, sus estrategias y su rol. A continuación, se especificará las ventajas y desventajas de los docentes en el trabajo a distancia. Se están considerando dos argumentos en cada una de estas dimensiones. Respecto a las ventajas, estas tienen que ser visualizadas como una fuente positiva, donde se hace referencia a que por medio de la virtualidad: la enseñanza docente-alumno, respeta el ritmo de aprendizaje del niño y el diálogo entre ellos es más cercano.

La primera ventaja es que la virtualidad permite que la enseñanza del docente sea al ritmo del alumno, esto conlleva a que el maestro tenga la oportunidad de ver las dificultades de sus alumnos y ofrecer más apoyo para que así puedan lograr sus metas.

² El potencial de los juegos es el hecho que se adaptan fácilmente a cualquier formato tecnológico y se puede utilizar en equipos de escritorio o en dispositivos móviles de todo tipo como iPad y tablets. Sin embargo, antes de que se implementan hay puntos que deben tenerse en cuenta: es necesarios determinar cuál es el público objetivo, cuanto tiempo hay disponible para los juegos y que habilidades y las competencias deben promoverse.

Según Olarte (2008, p.36) menciona que este tipo de enseñanza es más personalizada entre los dos agentes, ya que el alumno puede adaptar su estudio a su propio ritmo y tiempo para así poder trabajarlo con mayor tranquilidad y no sentirse presionado por realizarlo en el mismo momento. Además, tendrá la posibilidad de consultar o prepararse previamente sobre algún tema determinado, si es que lo requiere, ya que tendrá acceso a los formatos en línea. En este sentido, el maestro seguirá los pasos del alumno y al brindarle estrategias, estas tendrán más información para así complementar sus conocimientos.

Y la segunda ventaja, está relacionada con que el diálogo con los alumnos es más cercano; debido a que, la conexión a través de videollamadas con los alumnos no puede acceder a más de cinco personas, dando oportunidad así que el docente escuche a todos sus alumnos y tener en cuenta sus necesidades y requerimientos.

Es por ello, que Silva (2010, p.16) establece que este medio de educación brinda la posibilidad que el docente tenga una comunicación más estrecha con sus alumnos. Este diálogo transmitirá que el alumno no se sienta abandonado en su proceso de aprendizaje; por el contrario, su interacción con pocos alumnos será un mecanismo de educación más personalizada. Esta ventaja, permite que el docente tenga opciones de seguimiento y sean más paulatinas y conectarse con los padres de familia para informarles de los progresos de sus hijos.

Sin embargo, también se observan algunas desventajas de los docentes en este nuevo medio de conectividad. Estas desventajas están visualizadas en que, no existe un contacto presencial con los alumnos y que se da una mayor inversión de tiempo en la enseñanza.

Respecto a la primera desventaja, es que por más que los profesores tengan la posibilidad de ver a sus alumnos en línea, escucharlos por medio de un audio o tener llamadas con ellos, este medio nunca reemplazará a la educación presencial. En el contacto directo con sus alumnos se evidencia en mayor detalle sus cualidades, están cumplen una función importante ya que mediante la observación tendrá detalles más específicos sobre sus reacciones sobre sus gustos o disgustos. En tal sentido:

Si bien es cierto que a través de la educación online hemos alcanzado objetivos de enseñanza satisfactorios, la educación virtual exclusiva nunca podrá reemplazar, por medio de una pantalla, el contacto personal que el profesor logra con sus alumnos durante las clases presenciales, el poder ver el rostro de cada uno de ellos, observar en sus ojos la reacción frente a los conocimientos que se les brinda, percibir la actitud personal de aprobación o de duda de cada uno como respuesta a la vivencia que se les transmite. (Tejada, 2020, p. 1).

Por ello, se debe tener en cuenta si es que el docente va a poder conocer todo ello mediante la modalidad virtual. Un contacto directo, proporciona diversos beneficios como tener una mejor relación afectiva con los niños, sentir más confianza en poder comunicarse, sentir que pertenece a un ambiente de calidad que le puede ofrecer el docente. Estas son escasas o nulas en la virtualidad, impidiendo que el docente pueda acercarse de manera directa a su alumno.

Y la segunda desventaja es la mayor inversión de tiempo del docente en su enseñanza, esto se debe a que, al no poder conectarse con todos sus alumnos al mismo tiempo a la distancia, se tiene que invertir mayor tiempo en enseñar dando así dos o tres veces la misma enseñanza en diferentes momentos y por consecuencia todos puedan recibir una educación de calidad. Pardo (2014, p.629) refuerza que la docencia online es más trabajosa por lo que requiere un incremento de esfuerzo antes, durante y después de realizar su clase. Es decir, que no solo es planificar las actividades, sino que también debe de analizar y modificar si estas son viables para que todos los grupos a los que dicta la clase reciban los mismos conocimientos. En cambio, en la educación presencial, solo se presenta la clase una vez y se emplea un determinado tiempo para todos los niños a la vez. Es así, que esta desventaja puede ser un factor que no permita una buena relación con sus alumnos y su enseñanza se vea perjudicada.

1.2.4 Mejoras en las prácticas docentes en la modalidad virtual

A través del desarrollo de este punto se ha precisado varios temas acerca de los docentes relacionados con la enseñanza en la modalidad virtual. Por el cual, es esencial determinar los alcances de mejora a los que el docente puede prestar atención y así llevar con mayor tranquilidad su enseñanza a distancia. Es importante recordar que Martínez (2011, p.12) hace énfasis en que la visibilidad de cualquier aprendizaje de los niños es por el compromiso que tiene el docente en una enseñanza determinada a las

potencialidades de sus alumnos. Esta visión se ve reflejada en las estrategias, materiales y tiempo que le dedica el maestro; precisa que la calidad que ofrezca se evidenciará no solo en los alumnos sino también por los padres y personal de la institución. Por ello, se describen dos alcances necesarios y precisos que pueden ser de ayuda a los docentes: que la enseñanza sea accesible y vivencial y conocer a sus alumnos.

En primer lugar, la enseñanza debe ser accesible y vivencial. Como se ha especificado, una enseñanza virtual es diferente a la presencial; por lo que, no se puede emplear las mismas estrategias o materiales. Es así, que el contenido debe ser distinto, más corto e interactivo; es importante ofrecer materiales que sean extra, pero que no excedan al período de atención de los niños. Según Carrasco (como se citó en Sierra, 2011 p.81) determina que la enseñanza más efectiva en cualquier tipo de educación ya sea presencial o virtual, debe de ser activa, que permita que el alumno consiga aprendizajes significativos y no repetitivos, esto solo contribuye a que el alumno no interiorice las actividades y sea superficial. Asimismo, un aprendizaje que permita al niño la construcción de significados se considera como un método fundamental en su enseñanza-aprendizaje. Por tal motivo, el docente debe centrarse en que los aprendizajes sean activos y en donde participen la mayor cantidad de alumnos.

Y, en segundo lugar, es la importancia de conocer a sus alumnos, este es un aspecto que los docentes deben de conseguir para así lograr mejorar su enseñanza en la modalidad virtual. Como se conoce, los niños son curiosos y en varios momentos desean ser escuchados, por lo que los docentes deberían de aprovechar determinando momentos en la virtualidad para entender a sus alumnos y así poder planificar sus actividades y tener la atención de los niños. Gonzáles (2020) menciona que cualquier fuente digital ya sea por Whatsapp o videollamadas o por el contrario la comunicación por celular debe de establecer un espacio donde puedan preguntar a sus estudiantes para saber cómo se sienten, su estado actual o sus intereses. Además, los docentes deben estar alertas y ser creativos para que los niños participen de las sesiones de clase y que puedan informar por algún medio de lo que han estado trabajando. La labor del docente es ardua y más en este nuevo enfoque, ello no debe ser una excusa para que estén atentos a las necesidades de sus alumnos y padres de familia.

CAPÍTULO II: DESCRIBIR LOS JUEGOS QUE PROMUEVEN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

2.1 CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO

Desde épocas antiguas se ha observado a la humanidad explorar con diferentes objetos de su alrededor. Es así, que el juego ha estado presente a lo largo de la historia y en todas las civilizaciones. Asimismo, se considera como una actividad universal que ha sufrido cambios acordes a las necesidades socioculturales. El juego ha pasado por muchas y variadas definiciones de acuerdo con los diferentes autores, pero todas ellas coinciden en que es una actividad de recreación en la cual los seres humanos también pueden relacionarse con otras personas.

El juego es libre y de fácil acceso para todos, según Garfella (1997, pág.134) menciona que desde épocas antiguas el hombre ha jugado y se ha relacionado con la finalidad de que este espacio haya permitido descubrir diversos instintos o actitudes. Por lo que, en el transcurso del tiempo el ser humano descubrió nuevas formas de utilizar este método de distintas maneras como el arte, siendo un elemento que añade a lo que ahora se ve en la cultura. En tal sentido, el juego ha pasado por varias fases y se ha redescubierto como un mecanismo de interacción, que proporciona mayor conocimiento a la sociedad para conocer sus costumbres.

Asimismo, el juego permite que las personas de distintas edades puedan acceder a este medio y ser un mecanismo de redescubrimiento del mundo. Según García (1995, p.127) recalca que el juego es usual para todas las personas, siendo una fuente principal de conocimiento en casi todas las culturas. Además, se descubre que por este medio los niños pueden ser libres y espontáneos, ya que permite que cada uno pueda ir descubriendo diversos aspectos de su entorno de forma directa. Se enfatiza que mediante este elemento enriquece la imaginación, los sentimientos y los deseos de los niños, ya que no existen algún precepto para su utilización. Por lo que, se menciona que, si este elemento permite la libertad, considerando, así como una fuente de innovación, entonces una enseñanza en base al juego generará en las personas que los practiquen el desarrollo de su creatividad.

En tal sentido, se puede mencionar que el juego trae consigo diversas definiciones. Por lo que, el juego es considerado como un medio de libertad, ya que distintas personas tendrán la oportunidad de utilizarlo incrementando su creatividad. Asimismo, es libre y espontáneo, mediante el cual los niños o adultos pueden utilizarlo para afrontar diferentes situaciones, según lo requieran. Y es universal, permitiendo que cualquier persona, de cualquier edad o condición, lo utilice.

2.1.1 El juego en la etapa de la educación inicial

Los niños desde que son pequeños se relacionan con diversos juguetes, iniciando así el camino en la exploración de los objetos, utilizándolos principalmente para jugar, siendo este un elemento que contribuye en su aprendizaje y recreación. Los niños en la educación inicial comienzan un largo recorrido de nuevos aprendizajes, por lo que, según indica el Ministerio de Educación (2013, p.4) en la educación inicial es necesario que el adulto o el encargado de la educación de los niños tenga una mirada más amplia en la forma de enseñar, siendo global; teniendo en cuenta las necesidades y las características propias de cada edad de los niños. Además, deben de conocer al grupo promoviendo oportunidades para que participen e interactúen. Por lo que, se puede decir que el juego es una de las actividades primordiales en la etapa de educación inicial, estando relacionadas directamente con el crecimiento y la maduración, dando paso a que los niños puedan participar, fortaleciendo así su desarrollo integral. Además, con el juego empiezan a expresarse con libertad, adquieren responsabilidades, se relacionan con otros, conocen su cultura, etc.

Se puede afirmar que el juego en la etapa de educación inicial permite el desarrollo de las relaciones sociales, los niños comienzan a conocer a sus pares en los diversos espacios donde tiene lugar el juego. Según Meneses (2001, p.114) menciona que el niño cuando juega está aprendiendo, ya que debe de poner en práctica sus habilidades sociales, siendo este un elemento que le proporciona la posibilidad de conocer la sociedad a la que pertenece, además necesita la aplicación de reglas y la resolución de problemas propios de su edad para poder convivir en el mundo del juego. Sin embargo, los adultos no reconocen el importante valor que posee el juego para los niños, ya que ello no reporta ningún beneficio económico.

Por lo que, es importante replantearse y dar la oportunidad que el juego sea considerado no sólo como un medio de recreación en la educación inicial, sino también como una estrategia en la enseñanza y el aprendizaje. Delgado (2011) pone énfasis en que el juego en los niños proporciona un gran aporte a su imaginación, ya que de esta forma ellos van expresando sus ideas y genera mayor interés por conocer el mundo que les rodea, sin ninguna presión externa. Además, van transformando y construyendo un nuevo concepto de su entorno y posibilita espacios para abrirse y conocerse con los demás.

Ahora bien, los niños son expertos en utilizar cualquier elemento para su juego y es como se observa en las escuelas, en donde ellos utilizan una caja como un cohete, auto, carretilla, puesto de helados, etc. Es preciso determinar lo que nos mencionan algunas teorías del juego, siendo estas la psicoanalítica y la planteada por Vigotski y Elkonin Vygotski Y Elkonin. Para ellos, según la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2011, p.2) recalca que la primera teoría (psicoanalítica) está relacionada con que el juego es un medio de expresión y de placer; debido a que, cuando los niños utilizan este elemento despiertan necesidades básicas, y que utilizando este elemento las complementan o satisfacen. Respecto a las demás teorías (Vigotski y Elkonin Vygotski Y Elkonin) refiere que estas destacan que el juego puede permitir que los adultos vayan conociendo el mundo de los niños, es así como con esta actividad de recreación los niños pueden ir construyendo momentos que han sido complicados, por lo que con una nueva creación de este espacio puedan ser resueltos. Ello permite que el niño pueda ir expresando sus sentimientos, promoviendo el conocimiento de sí mismo y de las personas de su entorno, convirtiéndose en un espacio social.

2.1.2 Tipos de juego en educación inicial

Ahora bien, como se ha mencionado el juego es un tema amplio y trae consigo que el niño se involucre constantemente, ya que es su naturaleza y ello le da protagonismo para poder participar. Los niños, se convierten en dueños de sus propios juegos generando así participación, a los niños les gusta jugar, les causa alegría y placer. Este espacio es abierto y permite un diálogo entre la interacción con los otros y la interacción con su entorno. Por ello, es importante señalar los tipos de juego que se

observan con mayor frecuencia en la educación inicial, sólo se describirán los seis más esenciales.

El primer lugar, es jugando con el cuerpo, este es un elemento que se observa desde que los niños empiezan a interactuar con sus propios objetos estructurados o no estructurados, ya que requieren de utilizar diversas posturas para así encontrar su inserción en el juego. Asimismo, López (2018, p.79) señala que los niños ponen en práctica todos sus movimientos, es un gran reto que les permite expresar diversas formas como: existir, ser, actuar y entender todo su entorno. Además, cada manifestación que sale del desplazamiento de su cuerpo comunica su deseo y placer por las experiencias que encuentra, tal como en los saltos, caídas, posturas, equilibrio, etc. En tal sentido, un juego relacionado por este medio genera cambios en donde los niños buscan estar en movimiento y así tener mayor crecimiento.

En segundo lugar, juegan explorando, este es algo innato que cualquier niño, la exploración convoca interés y el niño por naturaleza busca conocer el mundo investigando su entorno. Es así, que uno de los tipos de juego que se dan en la educación inicial es la forma de explorar para ir conociendo situaciones o cosas, así como conociéndose a sí mismo. Según López (2018) precisa que “el juego exploratorio” se enfatiza cuando el niño interactúa con su entorno para conocerlo, por lo que requiere descubrir cuáles son sus funciones, retándose así a la indagación y a la familiarización. Asimismo, recalca que el juego está ligado a la exploración, estando estrechamente unidos, y al brindarles diversos objetos, estos pasan por una comunicación con el niño, para transformarlos y darle significado.

En tercer lugar, es juego de imitación y dramatización, es parte del juego simbólico, en donde los niños van entrando a nuevas formas de ver los objetos, muchas de ellas convocan a las realidades que están presentes en su día a día. o en el entorno. Según Morón (2011, p.2) menciona que el juego dramático en la educación inicial conlleva a las creaciones de diversas situaciones cotidianas, además está enlazada en la enseñanza del lenguaje, representación y comunicación. Cabe mencionar, que los niños a edades tempranas no tienen aún completa su oralidad, por lo que se recurre a este medio de expresión gestual para comunicarse con sus pares, familiares o maestros.

En cuarto lugar, es jugar construyendo, este se observa en el transcurso de los años, ya que en un principio solo está presente la manipulación de objetos, sin embargo, cuando van creciendo y se van insertando a la sociedad o la escolaridad, pasa a diferentes niveles su juego, en donde requieren de planeación y elaboración de nuevos objetos. Es por ello, que los docentes al proponer juegos en la educación inicial estos deben de incluir espacios de construcción, de modo que las ideas se vean planteadas en lo real o evidente. Sarlé, Rodríguez & Rodríguez (2014, p. 9) menciona que los juegos de construcción promueven diversas capacidades en los niños. fortaleciendo así su capacidad cognitiva, ya que ponen en prácticas nociones matemáticas como la resolución de problemas, percepción, óculo-manual, proporción, espacio-tiempo, movimientos corporales, longitud de objetos, etc. Asimismo, estos son claves en el desarrollo del niño, mediante el juego se van incorporando habilidades y el desarrollo del pensamiento. Por lo que, requiere de ensayos constantes de los niños con sus objetos para llegar a construir lo que desean.

En quinto lugar, jugando desde la tradición, este es uno de los elementos más comunes que se observan en los niños, ya que empiezan a recrear juegos que han sido traídos desde su cultura o desde su entorno familiar. Según López (2018) menciona que en estos juegos que se desarrollan en la educación inicial debemos de reconocer, que representan un significado enorme en las prácticas sociales. Además, recalca que muchos de los juegos tradicionales están relacionados con el cuerpo, los niños van utilizando este juego (escondidas, arrulllos, rondas, etc.) para comunicarse y permitir la construcción de su identidad. Por lo que, los niños con este juego también insertan sus costumbres y se convierte en una forma de compartir con el otro.

Y en sexto lugar, juegan construyendo reglas, en el nivel de educación inicial los niños empiezan a relacionarse e ir creando nuevas formas de convivir con sus compañeros, en los momentos de juegos ellos van creando normas, lo que les permite convivir de una forma asertiva. Es por ello, que “juego construyendo reglas” en educación inicial menciona López (2018) es necesario que los adultos puedan recrear espacios complejos como jugar en el parque o escondidas, en ellos los niños reconocerán al otro como un competidor y necesitarán llegar a acuerdos que permitan cooperar entre ellos y

así lograr la meta del juego. No cabe duda, que este tipo de juego es uno que se evidencia en los patios de recreo en niños entre 4-5 años, por ello como docentes es importante evaluarlos y ayudarlos, ya que como se evidencia este elemento genera interacción entre ellos favoreciendo así su comunicación y relaciones sociales.

2.1.3 Importancia del juego en la educación inicial

En la etapa de educación inicial es donde deben de explotar todas las capacidades necesarias para así ir construyendo su mundo. Castilla, Buitrago, Camacho & Vanegas (2014, p.40) enfatizan que en la etapa de la educación inicial es donde se deben desarrollar todas las competencias básicas que le servirán al niño durante toda su vida, como en su personalidad y en la socialización. Asimismo, recalca que si bien esta enseñanza inicia desde que son bebés en sus hogares, esta tiene que seguir en la escuela, ofreciendo espacios innovadores en donde pongan en práctica relaciones nuevas con su entorno familiar, por lo que será un reto para los niños, donde sus relaciones sociales se empiezan a fortalecer. Por lo que, la educación inicial se convierte en un espacio lleno de aprendizajes en donde la negociación, organización, consecuencias de actos, son aspectos claves en el ambiente donde el niño empezará su desarrollo. Es por ello, que el juego al ser abierto y utilizado en diferentes contextos será un mecanismo de utilización para todos esos momentos en donde los niños se iniciarán.

Asimismo, es importante recalcar que la escuela puede convertirse en un espacio para el mejor aprendizaje, siendo el conductor el juego, ya que ellos lo vivencian. Cabe recalcar que “Today, many children do not have enough play opportunities at home because of TV, videos, and the computer. They interact with toys that are not conducive to building imagination and interesting dramatic play themes” (Bodrova & LeHong, 2005, p.2)³. Además, se puede enfatizar que los padres no consideran el juego como un medio de aprendizaje, ya que lo perciben como un medio de “no aprendizaje o pérdida de tiempo”.

³ El juego ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades para el pensamiento crítico y el liderazgo. El juego es la forma en que los niños aprenden a resolver problemas y a sentirse bien con su capacidad de aprendizaje.

Tal como se ha evidenciado hasta el momento, el juego es característico de los niños y por lo cual no se puede desligar de lo que es natural para ellos. Es preciso determinar la importancia que genera el juego en la educación inicial. Se recalca que “Play helps children develop the skills necessary for critical thinking and leadership. Play is how children learn to solve problems and to feel good about their ability to learn” (Monigham, 2007, p.1). Por ello, es relevante que el juego sea empleado en las escuelas, ya que este puede desarrollar diversas capacidades en los niños, tanto en el aspecto cognitivo, socioemocional y físico. Asimismo, un niño que juega es un niño feliz, ya que disfruta al relacionarse e ir creando de acuerdo con sus gustos. A continuación, se describen de manera breve las importantes capacidades que se desarrollan por medio del juego en la educación inicial:

En primer lugar, relacionado al aspecto socioemocional, los niños al jugar en el aula interactúan y este espacio les permite ir construyendo relaciones con sus demás compañeros, generando oportunidades para encontrar nuevos amigos. Además, requieren de empezar a conocerse a sí mismos, siendo este un aspecto emocional, ya que sus reacciones pueden afectar o no a los demás, también tendrán la oportunidad de expresarse y compartir. En el juego, “Socio-emotional growth can be seen in children’s ability to interact with others, negotiate, and compromise. They also practice strategies to cope with fear, anger, and frustration” (Rachel, 2012, p.8)⁴.

En segundo lugar, el aspecto cognitivo por medio del juego ofrece que el niño ponga en práctica todo lo que ha estado aprendiendo y genere en la investigación; debido a que, en muchas ocasiones estarán expuestos a ambientes nuevos en donde requerirán de una investigación o análisis para que posteriormente lo utilicen como una forma o parte de su juego. López (2018, p.80) menciona que el juego produce importantes logros en el desarrollo cognitivo y del pensamiento, ya que tendrá que elaborar ideas, técnicas verbales o no verbales, poner en práctica su memoria y razonamiento. Por lo que, un juego no solo es para diversión o relajación, sino que requiere de mucha precisión y

⁴ El crecimiento socioemocional se puede ver en la capacidad de los niños para interactuar con los demás, negociar y comprometerse. También practican estrategias para hacer frente al miedo, la ira y la frustración.

creatividad en los niños para seguir jugando y llegar a grandes descubrimientos. Esta creatividad en los niños puede brindar una búsqueda de nuevos desafíos o retos con los materiales de su entorno.

Y, en tercer lugar, respecto al aspecto físico, los niños cuando juegan están relacionados con diversos objetos o elementos en donde necesitan hacer uso de su motricidad. En tal sentido:

Moreover, block building, drawing, running, and jumping all contribute to the development of fine and gross motor skills. When children have the chance to direct their own learning through play, they are able to address their own immediate and developmental needs and find activities that are most conducive to their individual learning styles (Rachel, 2012, p.8)⁵.

Es así como los niños pueden fortalecer este aspecto por medio del juego y les ayudará a regularse con la finalidad de que mantengan control y equilibrio.

No obstante, no se puede desligar que la educación de los niños por medio del juego brinda diversos beneficios que serán cruciales para su inserción en la sociedad. En tal sentido:

In childhood years, particularly in the process of playing games, children get ready to do any kind of learning. Therefore, games that are well-designed and played during childhood years can be turned into very important tools for teaching values that are crucial elements of cultural interaction (AYPAY, 2016, p. 285)⁶.

Por lo que, se concluye en este apartado que el juego puede servir como un instrumento entre los niños, introduciendo en ellos normas o reglas de la sociedad que serán clave para su relación con sus compañeros y posteriormente con las personas con las que se relacionarán fuera de la escuela.

⁵ Además, la construcción de bloques, correr y saltar contribuyen al desarrollo de la motricidad fina y gruesa. Cuando los niños tienen la oportunidad de dirigir su propio aprendizaje a través del juego, pueden abordar sus propias necesidades inmediatas y de desarrollo y encontrar actividades que sean más propicias para sus estilos de aprendizaje individuales.

⁶ En los años de la niñez, particularmente en el proceso de jugar, los niños obtienen listo para hacer cualquier tipo de aprendizaje. Por tanto, los juegos bien diseñados y jugados durante los años de la infancia pueden convertirse en herramientas muy importantes para la enseñanza de valores que son elementos cruciales en la interacción cultural.

2.2 El juego para promover la enseñanza-aprendizaje en la educación inicial

Ahora bien, se ha observado los diversos beneficios que ha traído el juego en los niños o como estos pueden generar mayores aprendizajes en ellos. Se puede mencionar que, según Castilla, Buitrago, Camacho & Vanegas (2014, p.40) señalan que una de las finalidades que tiene la escuela en la educación inicial es que las actividades sean por medio del juego, entre otras que son complementarias como el desarrollo de competencias en matemática, lenguaje, música, pintura, etc., siendo estos aspectos claves en la formación de las personas. Asimismo, puede utilizarse como recreación y ser una estrategia de enseñanza y aprendizaje en los niños. Cabe mencionar, que el aprendizaje se va construyendo a lo largo de los años; por lo que, una correcta forma de inculcar habilidades en los niños es por medio del juego, siendo más vivencial.

Además, por medio del juego se forjan varios aprendizajes logrando así el desarrollo integral del niño. Estos aprendizajes se van potenciando, ya que el juego se convierte en parte de su cotidianidad y requieren ir creando e innovando. Es así que:

In play, children learn collaboration and conflict resolution with friends as they investigate the properties of equipment, materials, and routines. Through the phenomenon of play, children develop and learn as they participate in activities in every area of the classroom. Play affords children the ability to improve their language, social, physical, math, science, and thinking skills. The development and enhancement of these skills promotes their self-esteem (Sussman, 2012, p.1)⁷.

En tal sentido, no cabe duda de que los niños construirán diversos aprendizajes, pero estos tienen que ir relacionados con una adecuada enseñanza de los docentes. Debido a que, de ellos dependerá si el juego se convierte en un aprendizaje o solo en un entretenimiento. Por ello, los docentes tienen que estar en constante descubrimiento de nuevas maneras de incluir este elemento en su clase.

La enseñanza a través del juego en la escolaridad debe darse con la finalidad de desarrollar habilidades en los niños. Además, estos juegos tienen que ser acorde a la

⁷ En el juego, los niños aprenden a colaborar y resolver conflictos con amigos mientras investigan las propiedades del equipo, los materiales y rutinas. A través del fenómeno del juego, los niños desarrollan y aprenden a participar en actividades en todas las áreas del aula. El juego brinda a los niños la capacidad de mejorar sus habilidades lingüísticas, sociales, físicas, matemáticas, científicas y de pensamiento. El desarrollo mejora estas habilidades y promueve la autoestima.

edad de los niños, potenciando sus capacidades y dándoles oportunidades que sean retadoras. Es por ello, que para su implementación es importante recordar ¿qué juegos quiero presentar a los niños? ¿cuál es el propósito? ¿a qué edad me dirijo? ¿con que juegan los niños? ¿materiales estructurados o no estructurados?

Es preciso destacar que los juegos deben contener conceptos de las diversas áreas, juegos en lo que se observe la forma o tamaño de un objeto, discriminación visual, etc. López (2018, p.82-83) menciona que para realizar el juego no es necesario un juguete, se puede dar la creatividad de implementar objetos como palitos o cajitas que puedan ser más interesantes para los niños, es importante revisar cada elemento que se presenta e ir renovando para así aumentar la dificultad y la creatividad de los niños. El juego como enseñanza produce mayor dedicación; sin embargo, investigando su entorno con materiales que puede tener en su aula podrá construir espacios desafiantes y ricos para el aprendizaje de los niños.

2.2.1 Concepción de la enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación inicial

Es importante considerar a lo que se enfrenta el docente en el aula; por ello, es preciso determinar algunas ideas de la enseñanza-aprendizaje en los niños de educación inicial. Se destaca, que esta enseñanza-aprendizaje debe ser creativa, ya que esta frente a niños menores de 6 años en donde la curiosidad es innata y persiste su descubrimiento por el mundo.

Los niños en el nivel inicial al llegar a las escuelas buscan espacios en donde puedan interactuar y estar en contacto con otros. El aprendizaje que se va construyendo es en base a la exploración y a las ganas de ir conociendo todo de su alrededor. Cormack (2004, 156-157) menciona que el aprendizaje que van generando no es estático; es decir, que va cambiando y se convierte en dinámico, donde el niño es el protagonista. Asimismo, recalca que los niños al llegar a las escuelas ya cuentan con conocimientos y experiencias que han vivido antes en sus hogares o a través relaciones sociales. Sin embargo, estas no serán las mismas en las escuelas y se debe de precisar que cada niño es único, por lo que también tendrá diversas formas de aprender en la escuela. Así el aprendizaje se convierte en un proceso de construcción que es personal en cada uno de

los niños, en donde su participación será la clave en su formación.

Ahora bien, este aprendizaje no surgirá si no existe una correcta enseñanza por parte de los docentes en esta etapa de la educación inicial. El maestro juega un papel importante en fortalecer el desarrollo del niño. Se puede mencionar, que la enseñanza en este nivel ha traído grandes cambios, donde actualmente se pretende hacer un acompañamiento. Forotul (2008, p.76) indica que el educador en su labor de enseñar debe ser un facilitador en el aprendizaje de los niños, donde los guíe y permita su participación. Además, la principal función es promover que sus alumnos se integren y que poco a poco construyan su personalidad. Asimismo, deben de brindar las herramientas necesarias para enfrentarse al mundo que está en constante cambio, donde le permite coexistir con los demás y valorarse. No cabe duda, que el papel del maestro es retador, pero que permite formar a agentes para construir una mejor sociedad en el futuro.

En tal sentido, se enfatiza que la enseñanza-aprendizaje son dos procesos que van de la mano y que estos elementos proporcionan al niño grandes cambios en todos los aspectos de su vida infantil. Es por ello, que se requiere de una minuciosa atención de los docentes en todos los elementos que ofrece a los niños, ya que de ellos dependerá enriquecer u obstaculizar su aprendizaje. No cabe duda, que un espacio abierto conllevará a la invención y creatividad de los niños dándole todo lo necesario para su crecimiento.

2.2.2 La importancia del juego para promover la enseñanza-aprendizaje

Actualmente, estamos en un mundo lleno de cambios en donde los niños utilizan los dispositivos electrónicos como un medio de distracción y olvidan que el juego proporciona la misma intención pero que además proporciona aprendizajes. Es así que:

The demands of the 21st century require a new approach to education policy and practice— a whole child approach to learning, teaching, and community engagement. Measuring academic achievement is important and necessary; no one is arguing otherwise. But if we fail to move beyond a narrow curriculum and accountability system, we will have failed to adequately prepare children for their futures (The whole child, 2012,

p.2)⁸.

En tal sentido después de haber analizado y explicado el juego, se puede mencionar que este elemento cumple muchas de las ideas de este autor y propone una iniciativa activa y participativa de los niños en su aprendizaje. En donde puede convertirse en una nueva forma de enseñar, pero sin desligarse de lo principal, que es potenciar todas las capacidades de los niños.

Es preciso determinar que el juego no es solo uno, va cambiando de acuerdo con la edad y uso que se presenta en cada uno. Es así como UNICEF (2018, p.7) menciona que el juego es iterativo, en donde el aprendizaje juega un papel similar “no estático” convirtiéndose en algo nuevo cada día. Precisa que el juego genera diferentes aprendizajes que llevan a la práctica de las aptitudes, destrezas, cualidades, ingenio y competencia de cada uno de los niños. Además, es de suma importancia, ya que cuando se observa con detenimiento el juego que realizan, se puede evidenciar que lo desarrollan empleando actividades estrechamente ligadas con lo verbal, físico y mental. Es así, que el juego en la enseñanza-aprendizaje no es solo una actividad recreativa, sino que permite a los niños abrirse al mundo y descubrir diferentes posibilidades llenas de cambios y en cada una de las áreas de su desarrollo.

Como se ha mencionado anteriormente, el docente respecto al uso del juego como estrategia de enseñanza es de suma importancia y debe de tener en conocimiento que lo que está enseñando será clave en el desarrollo del niño. Es así, “You have important roles in play. You can encourage play by providing interesting materials that promote exploration and learning” (Anderson, MSU Extension Family and Consumer Science Agent, Cascade County, Bailey, Family and Human Development Specialist, MSU, 2010, p.1)⁹. En tal sentido, es importante el juego, ya que las sesiones de aprendizaje y

⁸ Las demandas del siglo XXI requieren un nuevo enfoque de la política y la práctica educativas: un enfoque integral del niño para el aprendizaje, la enseñanza y la participación comunitaria. Medir el rendimiento académico es importante y necesario; nadie discute lo contrario. Pero si no logramos ir más allá de un plan de estudios estrecho y un sistema de responsabilidad, no habremos podido preparar adecuadamente a los niños para su futuro.

⁹ Tienen el papel importante en el juego. Pueden fomentar el juego proporcionando materiales interesantes que promueven la exploración y el aprendizaje.

enseñanza serán más creativas, vivenciales y de agrado de los niños.

2..2.3 Características del juego para promover la enseñanza-aprendizaje

El juego tiene un papel determinante en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que conocer sus características proporciona mayor claridad en la relevancia de su utilidad en las escuelas. Cabe destacar que, el aprendizaje será verdadero si el niño participa y se siente involucrado en lo que realiza. Por lo que, el juego permitirá que los niños se sientan protagonistas de su desarrollo.

A continuación, se muestra un cuadro en donde se expresa la recopilación de las principales características del juego según Delgado 2011(Tabla 1):

Tabla 1: *RASGOS MÁS CARACTERÍSTICOS DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL*

El juego es libre y espontáneo.
Dispone de un espacio de crecimiento personal.
Expresa con mayor claridad ideas, sentimientos e intereses.
Es placentero y vivencial.
Requiere determinar escenarios referidos a juegos educativos.
El juego puede cambiar de acuerdo con las necesidades de los docentes.
Permite la investigación, creación e indagación.
Conlleva a la participación de los niños.
Potencia el desarrollo integral de los niños.
Trasmite la formación de valores
Permite desarrollar la creatividad e imaginación de los niños.

Se requiere una constante programación y atención de las necesidades de los niños.
Permite una constante evaluación y replantear o potenciar su enseñanza.

Fuente: Adaptado de Delgado 2011 376-377

En tal sentido, el docente requiere de una rigurosa planificación para así utilizar este medio como una estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje. Según UNICEF (2018, p.10) menciona que el juego es considerado como un medio de trabajo de los niños; es decir, en este el niño aprende, ya que requiere de seleccionar las habilidades necesarias para seguir con el juego. Asimismo, proporciona la principal característica que es la independencia, ya que los niños mientras juegan están relacionándose con sus pares, en donde se separan del entorno adulto. Por lo que, deberá de crear o implementar ciertas destrezas, si lo requiere para convivir con el otro. Además, los docentes cumplen un papel importante en el juego y una de sus características en su enseñanza, es que sean facilitadores, flexibles y creativos para que estimulen la creatividad de los niños.

Además, se debe precisar que los docentes son una fuente esencial, ya que ellos son quienes implementan esta actividad del juego hacia sus alumnos. Es así, "Teachers are indeed the key to effective game-based pedagogy. Supporting their growth in practice is critical to a sustainable and enriching use of game-based learning in a classroom, school or education system."(Groff, Howells & Cranmer, 2010, p.21)¹⁰. En tal sentido, la forma en que se enseñe y se plantee hacia los niños el juego dependerá del docente.

Es imprescindible que ambos actores, tanto alumno como maestro compartan una estrecha relación y una permanente comunicación, debido a que, un docente que conoce a su alumno le proporcionará todo lo necesario para su formación integral. Este acompañamiento, es necesario para potenciar el juego en las áreas que se requiera enseñar y como consecuencia lograr el aprendizaje de los niños.

¹⁰ Los profesores son, de hecho, la clave para una pedagogía eficaz basada en juegos. Apoyar este crecimiento en la práctica es fundamental para una sostenibilidad y uso enriquecedor del aprendizaje basado en juegos en un aula, escuela o sistema educativo.

PARTE II

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 ENFOQUE METODOLÓGICO

En la presente investigación para obtener la licenciatura en educación inicial se ha recurrido al enfoque metodológico cualitativo, se denomina así cuando los datos que se recogen son de carácter explicativo y describen los hechos. En tal sentido:

...los investigadores se aproximan a un sujeto real, un individuo real, que está presente en el mundo y que puede, en cierta medida, ofrecernos información sobre sus propias experiencias, opiniones, valores... etc. Por medio de un conjunto de técnicas o métodos como las entrevistas, las historias de vida, el estudio de caso o el análisis documental, el investigador puede fundir sus observaciones con las observaciones aportadas por los otros (Monje, 2011, p.32).

Por consiguiente, por medio de este método se requiere evaluar e interpretar información en base a instrumentos como la entrevista, registros y cuestionarios abiertos con el propósito de obtener más información o significado.

Ahora, esta investigación será de carácter descriptivo, lo que significa que se detallarán todos los fenómenos o acontecimientos de la investigación. En tal sentido, la investigación descriptiva es “También conocida como la investigación estadística, se describen los datos y características de la población o fenómeno en estudio. Este nivel de Investigación responde a las preguntas: quién, qué, dónde, cuándo y cómo” (Peña, 2012). Es por ello, que mediante los resultados se brindará una explicación explícita.

3.2 POBLACIÓN:

Para fines de esta investigación se está tomando como población a todos los niveles de inicial de la Institución Educativa Pública; en tal sentido, se contará con los niveles de tres, cuatro y cinco años, de los cuales se ha seleccionado como muestra solo las secciones de cuatro años, que corresponden al turno de mañana, siendo un total de cinco salones. Esta muestra contará con la participación de las dos profesoras convirtiéndose así en las informantes, a quienes se les aplicará la entrevista, para obtener información respecto al tema de investigación.

3.3 PROBLEMA, OBJETIVOS Y CATEGORÍAS:

El Covid 19 ha traído diversos cambios en todo el mundo movilizándolo así la situación de diferentes personas. Asimismo, el Perú se ha visto afectado en todo sentido y al empezar la emergencia sanitaria, en el sector educativo las clases presenciales en los colegios tuvieron que cerrar. Es importante reflexionar sobre la situación actual de las familias y de los niños y así elegir la mejor forma de poder seguir llevando educación a los niños. Ante la situación del Covid 19 se ha requerido de la colaboración de las familias para que ello no afecte el aprendizaje de los niños. Cabe recalcar, que “La educación es un proceso muy largo que comienza siendo impartida por la familia y luego la escuela y se necesita de ambas partes para conseguir un pleno desarrollo educativo y personal del niño/a” (Domínguez, 2010, pág.1). Ante ello, el docente es el que complementa esta educación dándole un mayor soporte a las familias en esta enseñanza. Por ello, la construcción en el diálogo debe ser de forma abierta, honesta y bidireccional para crear una mayor confianza entre ambos actores.

Se puede evidenciar que, al ser una institución pública, el Estado ha brindado diversas propuestas para que los niños sigan recibiendo la educación, y como practicante o docente tenemos que adaptarnos y reinventarnos haciendo lo posible para que esta información llegue a los niños de una forma más cercana y directa. Se ha observado que muchas de las propuestas del Estado en la plataforma “APRENDO EN CASA” son en base al juego o exploración, en donde los niños tienen que poner a prueba diferentes mecanismos para lograrlo, además la maestra propone actividades que sean diversas con la finalidad de un mayor acercamiento a los aprendizajes de forma lúdica y didáctica. Es por ello, que mi problema de investigación se expresa en ¿Qué juegos utiliza la docente para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en una Institución Educativa Inicial pública en el distrito de San Miguel?. A continuación, se mencionan los objetivos de la presente investigación.

Respecto a los objetivos:

Objetivo general:

- Analizar los juegos que utiliza la docente para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en una Institución Educativa Inicial pública en el distrito de San Miguel.

Objetivos específicos:

- Describir el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego.
- Describir los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Inicial.

Categorías:

Objetivo 1:	
Describir el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego.	1. Rol de la docente como mediadora en la modalidad virtual.
	2. Momentos para la incorporación del juego en la modalidad virtual.
Objetivo 2:	
Describir los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Inicial.	1. Tipología del juego para la enseñanza hacia los niños.
	2. El uso del juego en el aprendizaje de los niños.

Se puede mencionar, que estos objetivos y categorías responden al problema o pregunta; es por ello, que con estas categorías se pretenden realizar los instrumentos

y así recoger toda la información necesaria para esta investigación y corroborar con la teoría.

3.4 INSTRUMENTOS:

A continuación, se describen los instrumentos que se utilizarán para la investigación. En esta ocasión, se aplicarán las técnicas de la entrevista y el análisis documental. Para su aplicación, se tendrá la oportunidad de contactar por medio de llamadas a las personas involucradas para realizarles las preguntas, las cuales serán abiertas y cerradas para que puedan expresarse con amplitud sobre el tema.

3.4.1 Entrevista:

Respecto a la aplicación de la entrevista, en esta ocasión se llevará a cabo por medio de llamadas telefónicas a las dos informantes de las aulas de cuatro años, debido a la situación actual del mundo. Se puede precisar, que esta será un reto, ya que la entrevista no será de manera directa o en persona. Se detalla, según Roldán & Fachelli (2015, p.9) que una entrevista se visualiza cuando una persona realiza un cuestionario planificado a su entrevistado y en su mayoría las preguntas son cerradas y las respuestas que se pretenden escuchar son o deben ser previsibles. Se puede mencionar, que durante la entrevista pueden surgir cambios y modificaciones pero que estas deben de tener la misma dirección al tema.

Además, en esta oportunidad, la entrevista será semiestructurada. En tal sentido:

la entrevista semidirigida (semidirectiva, semiestructurada o también llamada en profundidad, y que incluiría los métodos biográficos) la temática se organiza y desglosa en ámbitos o subtemas cuyo orden y la manera de introducirlos a través de preguntas o sugerencias no necesariamente se fija de forma rígida, existe una gran flexibilidad pero también una exigencia de recoger aquella información que se plantea desde la investigación con la ayuda de un guion de entrevista (Roldán & Fachelli, 2015, p.10).

Por tal motivo, la realización tendrá como soporte preguntas establecidas que requieren llegar a las respuestas del tema. Sin embargo, estas podrán ser modificadas o ampliadas en ese momento de acuerdo con lo que responde el entrevistado, dando paso a obtener más información. Además, las preguntas seguirán un orden de acuerdo a los sub-temas que requieran de planificación y serán de soporte en la entrevista.

3.4.2 Análisis Documental:

El análisis documental me permitirá analizar y describir las evidencias que podré observar por medio de las fotos o videos de los niños y de la maestra del aula. Los videos de los alumnos han sido enviados por los padres de familia por medio del whatsapp; se escogen a seis niños en donde se recolectarán fotos o vídeos. Asimismo, se extraerá información y el mensaje que se evidencia dentro del documento, todo ello de manera objetiva, ya que no hay lugar a la interpretación. Ello, se reafirma con lo que nos menciona Castillo (2004, p.1) que este tipo de herramienta es una operación intelectual la cual es una búsqueda precisa en el documento de acuerdo con lo que requiera el usuario o agente. Recalca que la mención a “calificativo intelectual” es que el investigador tiene que colocar todas sus actitudes en prueba ya que este proceso requiere de un proceso de apreciación y reflexión de los documentos. En tal sentido, se precisará el mayor análisis posible para así contrastar con la información ya precisada en la teoría. Por ello, se utilizará una matriz siendo el formato para el análisis documental en donde se compararán los diferentes resultados contrastando con la teoría.

3.5 DISEÑO Y VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS:

Para el diseño de los instrumentos, las variables o categorías serán de gran utilidad ya que en base a ellas se realizarán las preguntas que serán respondidas por los informantes. Asimismo, para el proceso o diseño de este instrumento se tendrá en cuenta preguntas abiertas con la finalidad de que el entrevistado pueda brindar más información de acuerdo con la categoría. La entrevista será revisada y calificada por dos profesoras que validaron los instrumentos y posteriormente serán corregidos si lo requieren y así complementados con todos los requisitos necesarios para la investigación.

3.6 TÉCNICAS: ORGANIZACIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN:

Para llevar a cabo el procesamiento de la información, se precisa realizar tres procesos: la matriz de codificación, el formato para el análisis documental y la triangulación. Respecto a la matriz de codificación, se puede decir que este proceso

permitirá vaciar la información de las entrevistas que se realizarán a los docentes y de esa forma poder contrastar sus respuestas. En tal sentido:

En la investigación cualitativa, en cambio, la codificación está abierta y sujeta a cambios, y es deseable que así sea. Quien conduce la investigación debe tener una actitud flexible y sensible para ir comprendiendo cómo los datos bajo examen van confirmando, refinando o cambiando las hipótesis interpretativas (Borda, Dabenigno, Freidin & Guelman, 2017, p.37).

Por lo que, se concluye que esta forma de codificación aparte de comparar con las demás personas que han sido entrevistadas se puede aclarar lo que se ha estado precisando en la teoría o en las ideas del investigador. Asimismo, se puede observar un mayor panorama ya que la organización de una matriz es de forma interpretativa y se diagnostica con los resultados presentados. Además, el formato de análisis documental servirá como una forma de interpretación y de comparación de las evidencias de los diferentes niños y así realizar los resultados de acuerdo con el tema.

Además, la triangulación siendo una forma de organización que ayudará a contrastar los tres aspectos importantes como son: la entrevista, el análisis documental y la teoría. Esta forma de triangulación será una de las técnicas finales ya que, al vaciar los datos de la entrevista y el análisis documental, permitirá tener una visión más amplia de todos los aspectos empleados en la investigación.

3.7 PROTOCOLO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo con los protocolos de ética de la investigación, esta sección es necesaria y básica en cualquier investigación ya que el permiso de los involucrados da opción a que sea validada. Además, estaremos en contacto con las personas involucradas, quienes nos brindarán la información a través de la entrevista. Es así, que, según Díaz, Suárez & Flores (2016) mencionan que se debe de tener en cuenta a las personas a quienes se les tomará estos cuestionarios, en tal sentido todos los informantes deben de conocer los instrumentos de evaluación y el tiempo que demanda al momento de ser implementado, brindarle la seguridad de sus respuestas, dar libertad de elección y confidencialidad y resguardar la seguridad de las personas si se presentan algunos videos o fotos.

Por ello, en esta investigación se considerarán todos estos puntos expuestos, ya que se emplearán diferentes aplicaciones de herramientas a las maestras y familiares; asimismo, al recibir las evidencias de los niños, su identidad será protegida. En tal sentido, se ha tomado todas las medidas y los protocolos, los cuales han sido enviados a los padres de familia y a los informantes que son los docentes de la institución educativa, quienes han confirmado su consentimiento.



CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el presente capítulo se realizará el análisis e interpretación de la investigación. Para ello, se ha utilizado dos instrumentos siendo la entrevista y el análisis documental. La investigación está diseñada con dos objetivos específicos. El primer objetivo es describir el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego, en este objetivo se han establecido dos categorías: 1. Rol de la docente como mediador en la modalidad virtual y 2. Momentos para la incorporación del juego en la modalidad virtual. Por otro lado, el segundo objetivo es describir los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Inicial y junto a ello se han considerado dos categorías: 1. Tipología del juego para la enseñanza hacia los niños y 2. El uso del juego en el aprendizaje de los niños. A continuación, se empezará analizando el primer objetivo de acuerdo con sus categorías.

PRIMER OBJETIVO: Describir el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego

1. 1 Rol de la docente como mediador en la modalidad virtual

De acuerdo con esta categoría se hace referencia al rol mediador que está cumpliendo la docente en la modalidad virtual, analizándolo desde dos enfoques: 1. Mediación en la formación virtual y 2. Acción docente como mediación en la modalidad virtual.

1.1.1 Mediación en la formación virtual.

En la institución educativa donde se realizó la investigación; de acuerdo con los resultados que se han mostrado en la entrevista a las docentes, se aprecia que la mediación de la docente en la modalidad virtual es estrechar un contacto directo al público al que se dirige; y además es tener en cuenta a la población; ya que es posible que se realice adaptaciones para al contexto de los alumnos. Ello, se refuerza con lo que nos dice el autor Nieto (2012, p.143) mencionando que a pesar de que las tecnologías sirven como un salvavidas en el mundo; asimismo, se deben de percatar que la educación en la modalidad virtual debe ser abierta a las personas a las que se está dirigiendo. Es así,

que la enseñanza que se ofrezca tendrá que ser adaptada de acuerdo con cada una de las necesidades del público, tanto para el sector privado como para el público.

Ello se puede corroborar con lo que nos mencionan las dos docentes entrevistadas. Para ello, lo primero que realiza, es hacer una adecuación de las actividades que se presentan en “Aprendo en Casa”:

EN2-OBJ1-CAT1-PRE1-RESP1
“Bueno lo que yo hago es adecuar las actividades de aprendo en casa que nos dan todos los días, de lunes a viernes se ve el programa y después de acuerdo a ello se adecua sobre todo a la edad”

EN2-OBJ1-CAT1-PRE1-RES2
“Después de adecuarnos hago un audio o video, donde saludo y sintetizó a los niños la actividad del día, después adecuamos una canción o un cuento o un video”

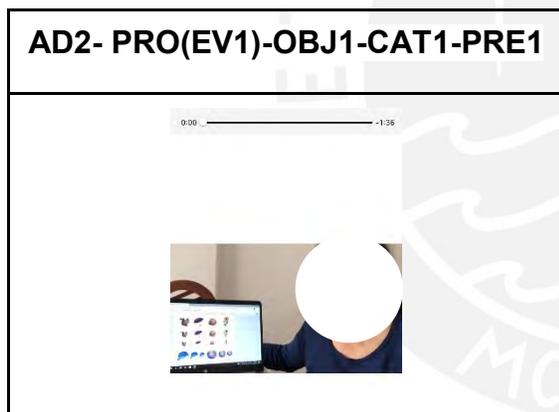
EN1-OBJ1-CAT1-PRE1-RES2
“Se selecciona el material, imágenes, videos, audios, sacados de la web o de repente de alguna creación propia con alguna canción o con algo que les permita a los estudiantes favorecer sus aprendizajes”

Con estas citas de las docentes, se evidencia que dedican su tiempo para que las actividades sean adecuadas de acuerdo con la realidad de cada uno de sus grupos de niños. Se puede apreciar, que en la docente EN2 resalta la importancia de adecuar a la edad de los niños y que aparte envía audios o videos propiamente creados para que puedan ser una ayuda a los niños, y así ellos junto con sus padres guiarse hacia las actividades programadas en el día. Ello también se evidencia en lo que menciona la EN1,

en donde además de adecuar la actividad, selecciona materiales que puedan favorecer el aprendizaje del niño, ya sea de algún video o de sus propias creaciones.

Además, se rescata que estas adecuaciones se precisan en particular a las propias características del “niño”. Esto se puede evidenciar con lo que menciona una de las docentes, en donde señala que:

EN1-OBJ1-CAT1-PRE1-RES1
“el niño no va a lograr esos aprendizajes a cabalidad, tiene que hacer con sus manos, experimentar, explorar, entonces justamente esas fichas de actividades hacen la precisión de qué cosa tiene que hacer el padre para guiar a su hijo, mediante preguntas o quizás seleccionando un material específico en casa les permita poder orientar a sus hijos en sus aprendizajes”



Ahora bien, se afirma que las docentes tienen en claro que los niños en la etapa inicial tienen que realizar acciones vivenciales y que la docente cumple la función de mediación en el proceso de la modalidad virtual. Ello, se contrasta con lo que nos dice la teoría, en donde según Olarte (2008, p.32) recalca que este trabajo sería asincrónico que se realiza a través del trabajo individual de los niños, permitiendo que sigan con su educación ya que no existe alguna limitación y se estaría respetando que el niño disponga de todo el tiempo que requiere para desarrollar la actividad. Además, ello permite que las personas que están a cargo del niño orienten y guíen su proceso de aprendizaje.

De acuerdo con lo que decía EN1, estas adecuaciones y guías a los padres y niños permite que de forma asincrónica sigan avanzando y completando con lo que se requiere del objetivo de la actividad del día. Además, con la evidencia AD1 se aprecia que la docente realiza adaptaciones de las actividades del libro de los niños, comprobando que estas tengan correlación a lo que se está trabajando en las actividades de “Aprendo en Casa”. Asimismo, se verifica que la docente utiliza diversas estrategias en donde incluye el juego como un elemento para los aprendizajes de los niños, siempre teniendo en cuenta su edad y sus propias características. Este breve video orienta a los niños y padres de familia para que al momento de realizar la actividad asincrónica sea más didáctica y de mayor facilidad para el proceso de aprendizaje.

1.1.2 Acción docente como mediación en la modalidad virtual.

Siguiendo con el análisis de la investigación en la parte de acción docente como mediador en la modalidad virtual, se evidencia que una de las propuestas que realizan las docentes hacia los estudiantes es ofreciendo diversos materiales como cuentos o vídeos. Estas afirmaciones, se pueden reforzar con la teoría, según Estrada, Febles, Passailaigue, Ortega & Mendoza (2015, p.6) por medio de esta modalidad virtual, la docente tiene la responsabilidad de ofrecer a los niños y niñas materiales didácticos y que estos puedan fortalecer los aprendizajes de los niños. Además, deben de tener en cuenta su contexto y las posibilidades de acceso a estos elementos; para ello, se debe brindar diversos materiales que no sean solo de un tipo, ya que extiende el acceso y promueve a un mayor desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes de acuerdo con las características de los alumnos. En tal sentido, estas afirmaciones de los autores se respaldan con lo que las docentes mencionaron en las entrevistas:

De acuerdo con la segunda docente:

EN2-OBJ1-CAT1-PRE2-RES2
“Hemos estado realizando zoom algunas semanas para hacer cuentos con los niños para desarrollar la conciencia lectora”

De acuerdo con la primera entrevista:

EN1-Obj1-CAT1-PRE3-RES1

“He presentado canciones, algunos cuentos, priorizo que todos los temas tengan cuentos en pdf para que el padre en casa pueda acceder en cualquier momento y pueda leerles, cuentos, canciones, videos, audios y en las video llamadas que realizó muchas veces utilizo títeres, cuento, o un juguete o figuras, tarjetas, que me permita captar la atención de los niños y orientar el propósito de la actividad.”

De acuerdo con una de las evidencias de los niños:

AD1-NI1(EV1)-Obj1-CAT1-PRE2



Las evidencias mostradas corroboran lo expresado en la teoría y se aprecia al momento que las docentes mencionan que brindan diversas actividades para que así sean divertidas y más placenteras para los niños. Podemos verificar, que en la EN2 la docente ha realizado zoom con los niños de su aula. Además, se aprecia que dedica su tiempo y utiliza esta modalidad virtual para acercarse a sus alumnos brindándoles estrategias que complementen sus capacidades, que en este caso procura incidir en el cumplimiento de una de ellas: la conciencia lectora. Ahora, EN1 se refuerza y añade con lo que no dice la EN2 en donde aparte de ofrecerles cuentos a los niños por medio de los padres de familia, brinda vídeos, canciones y audios que complementen el propósito de

la actividad. Se precisa que las acciones y propuestas de las docentes forman parte de su función como mediadora, que en este caso se da a través de la modalidad virtual.

Asimismo, las docentes no evaden su responsabilidad; por el contrario, la complementan y agregan diversos medios acorde con la realidad a través de la virtualidad. Una de las evidencias que se está apreciando es por ejemplo en la foto AD1, donde se visualiza en claridad que los niños utilizan materiales propios de su entorno cotidiano y con las que se familiarizan a diario, pero que a la vez estas sirven como recursos para el aprendizaje. En ella, también se muestra que la docente ha tenido que adecuar las actividades para que los materiales sean accesibles y puedan ser reemplazados por cualquier otro. Y para concluir, la docente ha realizado acciones como guiar a los padres de familia para que los niños sigan aprendiendo por medio del juego, pero con los recursos a su alcance.

De acuerdo con lo mencionado, es importante recalcar que otra de las acciones de las docentes es realizar retroalimentaciones a sus alumnos dentro de su rol de mediación en la modalidad virtual, siendo otra de las respuestas que se evidenció en la entrevista. De acuerdo con la teoría Moreira & Delgadillo (2014, p.128) señala que la retroalimentación debe ser implementada y ejecutada si es que se requiere un gran avance en los progresos de las capacidades de los niños. Además, esta acción permite que el docente tenga un contacto cercano con sus alumnos y ellos encuentren este espacio para comentar o hablar con su tutora, evitando así situaciones que causen frustración. Recalca la importancia de acompañar al niño creando lazos que forjarán confianza entre los agentes y que proporcionará la mejoría en la enseñanza, siendo esta de mayor calidad en estos nuevos entornos de aprendizaje. Ello, se ha evidenciado y de acuerdo con lo mencionado se refuerza en la entrevista EN2:

EN2-OBJ1-CAT1-PRE2-RES1
“Lo que hacemos es adecuarlo al contexto y luego de ello hacer la retroalimentación dependiendo de las evidencias que manden los niños”.
EN2-OBJ1-CAT1-PRE3-RES1

“yo les llamo, conversamos con ellos, a veces con algunos niños hacemos un juego, algo con títere para que el niño se pueda centrar en lo que estoy preguntando porque tengo que hacer unas preguntas respecto a que has hecho, como lo has hecho, que utilizaste, esas preguntas son las que yo hago para informarme como hizo el trabajo, si es que se cumplió o no el propósito del día”

Se evidencia que la docente EN2 y de acuerdo con sus acciones, realiza retroalimentaciones a sus alumnos. En ella, la docente utiliza diversas estrategias con la finalidad de hacer llegar a sus alumnos a través de las pantallas. Para ello, como se lee en las respuestas emitidas, utiliza juegos como un medio de interacción con su alumno para preguntarle y evaluar las actividades que ha estado realizando durante el día y verificar si se llegó a cumplir el propósito. Las preguntas que realiza muestran el deseo de acercarse a sus alumnos y verificar si ha llegado a entender la sesión o si presenta alguna dificultad con alguno de sus estudiantes. No cabe duda, que este esfuerzo de la docente resalta y se confirma con el marco teórico. Concluyendo con este aspecto de la categoría se puede afirmar que las docentes utilizan opciones diversas y cercanas a la realidad de los niños y los materiales permiten que complementen y refuercen lo estudiado en el día.

Estos trabajos realizados por las maestras se refuerzan con los seis requerimientos mencionados por Moreira & Delgadillo (2014, p.125) en donde se basan en: 1. Las actividades refuercen los aprendizajes de los niños. 2. Esté en conjunto con las realidades de cada uno de los involucrados. 3. Tiene que ser novedosa y de acuerdo con las características que engloba el ser niño(a). 4. Sean captadas por la atención del alumno. 5. La involucración de no solo los niños sino también de sus padres o tutores. 6. Estén conectadas a las actividades propuestas en el día. Ahora bien, ello se corrobora en los comentarios de las maestras en la entrevista y además en la evidencia de la fotografía, donde se visualiza que utiliza un material cercano a ellos y que, por medio del juego, como estrategia creativa y que corresponde a una de las características del niño, involucra a la familia y al niño invitándolo a aprender jugando e introducirlo en las diferentes áreas curriculares, siendo en este caso la de comunicación.

1.2 Momentos para la incorporación del juego en la modalidad virtual.

Esta categoría hace referencia a los momentos en que se incorpora el juego en la modalidad virtual, analizándolo desde dos enfoques: 1. El juego en la modalidad virtual y 2. El juego en las sesiones de aprendizaje en la modalidad virtual.

1.2.1 El juego en la modalidad virtual

Respecto a esta sección de la categoría “el juego en la modalidad virtual”, se precisa que el juego cumple la función principal de cualquier niño y por medio de la virtualidad funciona como un recurso y salvavidas para la enseñanza. De acuerdo con las entrevistas, se evidencia que las dos docentes concuerdan que el juego es algo innato en los niños, es como ellos aprenden, y funciona como una herramienta en esta modalidad. Ello se reafirma con lo que Meneses (2001, p.114) menciona que el niño por su característica natural e innata jugará y que por medio del juego aprende, el juego no es solo placer y recreación; requiere ir más allá, porque cuando sucede el infante pone en práctica todas sus actitudes. Si es un juego en pareja, requiere de un mayor esfuerzo como ejercicio en sus habilidades sociales, normas y el resolver dificultades si es que se presentan. Estas ideas se encuentran presentes en las entrevistas:

De acuerdo con la EN1:

EN1-OBJ1-CAT2-PRE1-RES1

“Si es importante porque es la características innata de cada niño de esta edad de educación inicial, en cada videollamadas principalmente en las videollamadas nos podemos ver con el estudiante; se pueden proponer juegos, canciones, juegos de movimiento con su cuerpo o usando un títere y eso permite que se puede visualizar en el momento digamos en sincronía en el momento preciso se puede visualizar que el niño primero disfrute, y en segundo lugar que el niño está interiorizando y está aprendiendo con esa interacción con esa propuesta de hacer un juego”

EN1-OBJ1-CAT2-PRE1-RES2

“esa interacción con el juego, aunque sea en ese breve tiempo que se realiza la videollamada, sí es importante porque me pueda dar cuenta que han aprendido qué cosas están aprendiendo si el propósito del aprendizaje se está cumpliendo o no”

De acuerdo con la EN2:

EN2-OBJ1-CAT2-PRE1-RES1

“Es importante tener en cuenta el juego porque el niño aprende jugando, nuestros niños a esta edad aprenden jugando, es la única manera; en contacto directo con los objetos...”

Como se aprecia las dos docentes EN1 Y EN2 tienen respuestas similares, en donde comunican que el niño aprende jugando y que el juego es parte de su vivencia. Por lo que, este medio se convierte en una forma divertida para los estudiantes. Además, EN1 menciona que mediante las videollamadas realiza juegos con los niños con el propósito de que expresen su sentir, sus vivencias o las actividades planificadas; ante todo la docente recalca que su principal objetivo es que disfrute ese momento de encuentro con su tutor y, mediante ello observar todas las potencialidades de sus alumnos ya que está profundizando lo que está aprendiendo.

Ahora bien, no solo se observa el juego a través de las videollamadas sino también en la planificación de las actividades que propone o adecua la docente del programa “Aprendo en Casa”. En la AD12 se muestra que la docente EN2 propone al niño que mediante la interacción con objetos reutilizables y jugando con ellos se elabore un títere, y que una vez concluido lo utilice para crear e imaginar historias y compartirlas con sus familiares. Es así como lo que menciona EN2 “nuestros niños a esta edad aprenden jugando, es la única manera; en contacto directo con los objetos” se refuerza con la evidencia de la foto. Contrastando con la teoría vemos que Delgado (2011) precisa que

el juego en los niños convoca a su creatividad dando así paso a la imaginación de su entorno y aprendiendo mediante ello, ya que no existe ninguna presión, pero ello dependerá del niño y de lo que exprese al momento de la utilización del juego. El transformar y construir su entorno, depende del juego, este será más sencillo porque en la interacción irá conociendo a los demás.

Fotografía AD12:



En estas evidencias, tanto en la foto como en las entrevistas, se aprecian lo que nos menciona el autor Francesco Tonucci (2020), destacando que esta nueva forma de enseñanza a los niños tiene que ser reinventada y en donde la casa debería ser una forma de utilizar los espacios, materiales y encuentros como un laboratorio de aprendizaje. Asimismo, destaca que el hogar debe ser una forma en donde los niños estén en mayor conexión con sus padres y sea un espacio en el que los lazos se fortalezcan y juntos se inserten en el camino a la educación y aprendizaje de sus hijos. Para ello, la escuela debe de promover en los niños actividades familiares en donde la cocina, actividades artísticas, lecturas, etc. sean de mayor cercanía y vivencia, pero sin descuidar las necesidades de cada niño y las áreas curriculares. Se evidencia que las docentes utilizan esta modalidad virtual para incorporar el juego, siendo este un

mecanismo cercano y en donde el juego en casa con objetos o de las creaciones de los niños por medio de materiales van aprendiendo y potenciando su desarrollo integral.

1.2.2 El juego en las sesiones de aprendizaje en la modalidad virtual.

De acuerdo con la categoría sobre la aplicación del juego en las sesiones de aprendizaje en la modalidad virtual. Se ha evidenciado en las entrevistas que la docente EN1 implementa el juego como medio de aprendizaje y este se precisa en las retroalimentaciones hacia sus alumnos. A través de la entrevista, la maestra utiliza este medio para realizar conexiones con sus estudiantes, es así como les da la libertad para que se expresen y dirigirlos para observar todas las potencialidades. Asimismo, utiliza el juego para observar y prestar toda su atención en las capacidades de sus niños y las preferencias que tienen, siendo este un recurso que le servirá en las próximas videollamadas. Ello, se evidencia en las dos citas que se aprecian a continuación:

EN1-OBJ1-CAT2-PRE3-RES1

“Creo que a diario y principalmente con las videollamadas, lo puedo vivenciar con el niño cuando jugamos a conversar, siempre hay algún momento...”

EN1-OBJ1-CAT2-PRE3-RES2

“a ver enséñame tu juguete y como puedes jugar y que divertido y ya cambia digamos la situación de aprendizaje y cambia a través de ese diálogo digamos o ese juego que se produce en el momento y me puedo dar cuenta de otras capacidades que tienen los niños al expresar sobre algo que les guste”
--

Ahora, de acuerdo con la entrevista EN1 se observa el juego espontáneo y sin ninguna restricción para el niño, en donde ellos pueden utilizarlo libremente. Además, no cabe duda de que muchos autores consideran el juego como una forma de aprendizaje. Estas respuestas de las docentes se refuerzan con lo que el Ministerio de Educación (2013, p.4) en donde menciona que, en el nivel de educación inicial, los infantes son

creativos, están alertas y son muy curiosos; es por ello, que los adultos deben de tener una visión más amplia y no solo centrarse en un solo objetivo sino brindar espacios que fortalezcan las características de sus alumnos y dejen que el niño sea niño. En tal sentido, el juego es clave en la educación inicial, relacionándose con la maduración y crecimiento. Con esto y de acuerdo con lo que se menciona en la entrevista EN1 este espacio en la modalidad virtual la docente brinda diversas alternativas y como lo recalca deja que el niño naturalmente actúe.

En cambio, la docente EN2 no solo se ve reflejada en las videollamadas sino también en las sesiones de clases, evidenciando en diversos momentos durante todo el año. Asimismo, con lo que menciona, se deduce que la docente implementa el juego para favorecer el aprendizaje de sus alumnos en la modalidad virtual: lo que se rescata de esta respuesta es: “han jugado con ellos a conversar, a crear una historia, ahí están incorporados los juegos”. Esta frase me hace precisar que el juego no solo es jugar con lo que crean o con lo que ya está establecido, sino que además despliega un esfuerzo mayor en el alumno para dar un sentido a su juego, ya sea creando o interactuando con éste o con su entorno. La cita completa se muestra aquí:

EN2-OBJ1-CAT2-PRE3-RES1
“Cuando hemos trabajado psicomotricidad, ahí los niños juegan con las cintas, aros, realizando movimientos, cambiando de posición, al bailar cuando se les pide que bailen, que toquen sus instrumentos, cuando han hecho sus títeres han jugado con ellos a conversar, a crear una historia, ahí están incorporados los juegos, juegos a través del teatro, del uso del material”.

Ahora bien, la docente EN2 comenta ciertos momentos de juego, los cuales se evidencian en las acciones que son visibles en las evidencias que se han rescatado de algunos de los niños AD3, AD4, AD5 Y AD6:

AD3-NI2(EV1)- OBJ1-CAT2- PRE3	AD4-NI3(EV1)- OBJ1-CAT2- PRE3	AD5-NI4(EV1)- OBJ1-CAT2-PRE3	AD6-NI5(EV1)-OBJ1- CAT2-PRE3
			

Tal como se aprecia en las evidencias, los niños juegan, crean, se divierten, aprenden, descubren, se enfrentan a diversas situaciones y posibilidades, entonces por qué no seguir proponiendo el juego en esta modalidad virtual. El video AD3 muestra que el niño ha creado su instrumento y al realizarlo ha tenido que jugar con los materiales y darle un sentido para elaborarlo; posteriormente, ha utilizado este recurso para seguir jugando y aprendiendo, ya que dentro de las actividades previstas debe producir o inventar sus propias canciones, haciendo uso de un mayor vocabulario, concentración, destreza y darle sentido para formar así su canción. Esto se refuerza con la teoría donde López (2018, p.82-83) nombra al juego, pero no cómo el jugar con un juguete que también es válido, sino como el sentido de que esta forma de juego sea para que los niños muestren toda su creatividad y potencialidad en las diferentes áreas, y que a la vez se complementan con las demás ya que también tendrán que interactuar diversos elementos. El autor precisa juegos como cajas, palos, entre otros que estén al alcance de los niños y sean de su interés. Además, menciona que el tutor que visualiza este juego debe de ir implementando ciertas dificultades para que este sea más retador y desafiante, pero sin descuidar la edad y el grupo de niños al que está dirigido, formando un aspecto clave para su aprendizaje.

SEGUNDO OBJETIVO: Describir los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Inicial, dentro del mismo se han considerado dos categorías: 1. Tipología del juego para la enseñanza hacia los niños y 2. El uso del juego en el aprendizaje de los niños. Respecto a la primera categoría:

2.1 Tipología del juego para la enseñanza hacia los niños.

De acuerdo con esta categoría se desagrega en dos enfoques: 1. Los juegos en las sesiones virtuales. y 2. Incorporación del juego como finalidad en las sesiones virtuales.

2.1.1 Los juegos en las sesiones virtuales.

Hasta ahora en el transcurso del análisis se han rescatado las diversas participaciones que tiene la docente en esta nueva modalidad virtual y que los esfuerzos se han duplicado para que de igual forma siga la enseñanza hacia los niños y se incrementen cada vez más sus aprendizajes. Por ello, ahora en esta sección se muestra los diversos tipos de juegos que la docente utiliza en la modalidad virtual.

De acuerdo con EN1 menciona que los juegos que utiliza son por medio de fichas, adivinanzas, pero resalta principalmente el uso de títeres o de algún juguete favorito por el que el niño se vea interesado y motivado, siendo este un medio por el cual la maestra guía la actividad, haciendo uso del juego. Este juego es en sí a través de la dramatización, que es donde el niño va exponiendo lo que sucede en su entorno. Se puede reforzar con la teoría como un tipo de juego, según Morón (2011, p.2) menciona que el juego dramático en la etapa de educación inicial provoca que los niños creen situaciones o momentos que viven o han vivido en su vida cotidiana. Asimismo, la dramatización o imitación fomenta y promueve el uso del lenguaje y la comunicación entre sus familiares o docentes. No cabe duda, que este medio será un camino de relación y conexión con sus compañeros o tutores, cabe recalcar que estos estudiantes en la etapa que están transcurriendo siguen incrementando su vocabulario y desarrollando su comunicación, siendo este recurso un buen medio para fomentar y apreciar lo que el niño va expresando.

En esta parte se presenta lo que comunica la EN1:

EN1-OBJ2-CAT1-PRE1-RES1

“En las videollamadas es libre con títeres o con el juego simbólico que el mismo niño utiliza sus juguetes y se le guía a que hacer que el juguete habla o que ellos hablen como si fuera la pregunta o las orientaciones dirigidas al juguete, pero uno ahí puede ver lo que está aprendiendo”.

EN1-OBJ2-CAT1-PRE2-RES1

“Bueno en las sesiones virtuales a las adivinanzas mostrando algunas figuras, algunas siluetas o un juego con títeres o con cuentos”.

Sin embargo, la EN2 recalca que ella lo utiliza, pero como una forma de motivar a los alumnos para que estén más cerca de alcanzar sus aprendizajes. Además, se deduce que mediante los audios comunica que las actividades deben ser activas y que estas deben ser provocadas explorando por medio del juego. El comentario que se precisa es:

EN2-OBJ2-CAT1-PRE1-RES1

“por ejemplo cuando hago mi audio motivacional ahí a veces hablo con el títere, saludo “chicos cómo están”, hoy día por ejemplo he cantado una canción, la he adecuado para darles una idea de cómo lo podrían hacer; siempre tiene que ser al inicio para incentivar al niño para que haga el trabajo con los padres para que sientan que este trabajo es divertido y no lo vean como algo tedioso”.

Además, en otra de sus respuestas, comenta que se enfoca a que uno de los tipos de juego debe ser a través del cuerpo que engloba varias partes del juego como las de dramatización, que se han precisado anteriormente en la entrevista EN2. Por ello, se concluye que las dos docentes fomentan diversos tipos de juegos con el objetivo de que empleen las destrezas de cualquier niño en esta etapa de su niñez. Aquí se precisa EN2:

EN2-OBJ2-CAT1-PRE2-RES1

“El juego es espontáneo, puede haber juegos motrices que ellos lo hacen siempre, el juego a través del canto, a través de la dramatización, el uso de títeres, el juego a través de cosas de casa, cuando les digo “chicos vamos a jugar a agrupar, hoy día van a agrupar en la cocina, que tendrá mamá en la cocina, como lo agruparán”, el niño está jugando, ese es un juego también, el niño está jugando”.

Este tipo de juegos motrices, se respaldan con el marco teórico, López (2018, p.79) recalcando que desde que son pequeños los niños empiezan a utilizar su cuerpo como un medio de interacción con otros, consigo mismos y con diversos objetos. En tal sentido, este tipo de retos que el infante se pone a través de sus movimientos expresa: el ser, percibir, sentir, y exponerse a este entorno que es nuevo para ellos. Añadiendo a ello, todo lo que hace a través de los juegos motrices como saltar, brincar, correr, tocar, sentir, etc., todo ello comunica algo y este juego es uno de los más esenciales en la etapa inicial. El niño que juega haciendo uso de su motricidad, está siendo niño y crecerá plenamente.

Este tipo de juego se vuelve a reforzar con una de las ideas de las docentes EN2: En donde:

EN2-OBJ2-CAT1-PRE2-RES2

“Los juegos motrices, eso es lo más factible y eso es lo que más hacen ellos. los juegos motrices son lo que más utilizan los chicos.”.

De acuerdo con las evidencias (fotos y videos) de AD7 se refuerzan con los comentarios de la docente: En la primera imagen de AD7 se evidencia en un video en donde la niña al estar escuchando la canción empieza a realizar diferentes movimientos con su cuerpo, juega con las posturas e incluye las palmadas. Es así, hacer uso de este juego motriz, permite que los niños expresen y comuniquen con su cuerpo. Asimismo, a través del juego motriz, muestran sus destrezas en su motricidad gruesa, siendo este

clave en su formación integral.



Y por el contrario, en la AD8 las fotos muestran que el niño mediante este juego exploratorio va introduciendo sus manos para amasar la masa que ha formado con los elementos indicados por su tutor; asimismo, se observa que ha introducido un color a la masa siendo este de color verde. Posteriormente a ello, se observa que juega con este elemento en donde se puede deducir que va sintiendo su textura, observa y crea formas, percibe el color, puede oler la masa y que al final utiliza algunos elementos como cortadores para realizar diversas formas y tamaños con la masa. Concluyendo, los infantes van conociendo su entorno jugando, pero a la vez aprendiendo, integrando y adquiriendo conocimientos en otras áreas como la psicomotricidad, la matemática y la comunicación, etc.

Este tipo de juego, también se refuerza con la teoría en donde agrega que es necesario y clave en esta etapa de educación inicial, tal como menciona López (2018) el juego a través de la exploración, los niños introducen nuevos conocimientos ya que empieza un proceso de indagación y de interés por los materiales con los que se van relacionando. En este caso, va conociendo cuáles son sus funciones, sus formas, sus

tamaños, sus colores, sus texturas, etc. Por lo que este tipo de exploración es parte del juego y que un adecuado involucramiento con el objetivo de cada actividad será clave en el crecimiento de sus hijos. Además, el niño se comunica por medio de la exploración y expresa ese sentir dándole así un significado.

Se puede concluir con esta parte de la categoría confirmando lo que nos menciona el autor Rachel (2012, p.8) recalcando que las acciones tales como saltar, correr, manipular están estrechamente relacionados con la motricidad gruesa y fina. En tal sentido, si el niño tiene la oportunidad de desarrollar todas estas capacidades motrices, se estará realizando un trabajo interdisciplinario e integral; debido a que, acuden a sus necesidades inmediatas y de desarrollo del niño. En tal sentido, si se descuida de estos aspectos necesarios no se estaría trabajando en pro del niño. De acuerdo a lo señalado por el autor, se puede visualizar en las evidencias tales como fotos, videos y las entrevistas realizadas.

2.1.2 Incorporación del juego como finalidad en las sesiones virtuales.

A lo largo del análisis, se ha apreciado las diversas opiniones de las docentes y que ha comentado la importancia del juego y lo que contribuye. Ahora en esta parte se rescatará las respuestas que conllevan a la finalidad de la incorporación del juego en la modalidad virtual. Se puede destacar entre las entrevistas EN1 Y EN2 que su finalidad es juego = relación, placer y construcción de conocimientos. Por lo tanto, al contrastar con la teoría, vemos que Silva (2010, p.6) precisa que este tipo de educación que se le está ofreciendo a los niños posibilita que el docente se relacione estrechamente con sus alumnos, permitiendo que entre ellos a pesar de la distancia se creen lazos fuertes favoreciendo así el desarrollo emocional y la afectividad con la docente. Esto dará paso a que por medio de la relación el docente pueda visualizar los aprendizajes que van desarrollando los niños en cada área. Además, esta interacción fomentará que el alumno no se desligue y deje de lado ya que se siente acompañado y apoyado por su maestro(a).

Lo que se ha mencionado, se precisa en EN1 Y EN2 rescatando que aparte de estrechar ese vínculo con su docente es que por medio del juego el niño es libre y espontáneo. En la EN1 una parte de la frase “esa característica innata en los niños”, de

esa forma este camino no se desliga de la niñez y generará oportunidades de acuerdo con sus necesidades. Y en la EN2 “niño igual a juego” comunicándome así que la docente cuando ve a un niño involucrado en el juego puede evidenciar que mediante él descubre y aprende, siendo esta la finalidad de la incorporación del juego en la modalidad virtual. Ahora bien, de acuerdo con lo relacionado a las sesiones virtuales la docente las propone porque tiene en claro que el infante está enlazado con el juego y esto los motiva para participar y realizar las actividades.

Aquí se presentan completas las entrevistas EN1 Y EN2:

EN1-OBJ2-CAT1-PRE3-RES1

“Es estrechar mejor el vínculo con el estudiante y a atender a esa característica innata en los niños, primero atender esa necesidad del niño y a su propia forma de expresarse, los niños de inicial se expresan a través del juego, entonces es primordial y también porque a través de esos juegos que se realizan nosotros como docentes podemos visualizar que aprendizaje que logros están teniendo los niños de acuerdo con cada área de desarrollo”.

EN2-OBJ2-CAT1-PRE2-RES1

“es importante incorporar porque el niño aprende a través del juego, el niño es parte del juego, niño igual a juego, es así cómo se desarrolla, eso los hace sentir más motivado en hacer las actividades, se sienten motivados, sienten interés en la actividad que se les está proponiendo, porque es través del juego que el niño aprende...”

Conectado con lo que mencionan las docentes EN1 Y EN2, se evidencia una fotografía AD9:

AD9-NI2(EV2)-OBJ2-CAT1-PRE3



En ello, se precisa y reafirman que “el juego es parte del niño”. El niño observa que los alimentos están en desorden y se puede interpretar que el niño ha ido agrupando los elementos de acuerdo con sus características. Se puede evidenciar, que este tipo de juego ha permitido que el niño empiece a relacionar e identificar diferencias entre los diversos alimentos, siendo así una forma más divertida para él aprender en un nuevo contexto, siendo este en la modalidad virtual. Asimismo, este cumple con una de las áreas como la matemática, pero que va aprendiendo de forma lúdica porque se realiza por medio del juego. El conocer la finalidad que el juego proporciona en la modalidad virtual, se anexa con Carrasco (como se citó en Sierra, 2011 p.81) quien determina que una enseñanza correcta en la educación, considerando diferentes ámbitos que podrían ser presencial o virtual, no debería ser de forma repetitiva. En cambio, debe estar enfocada en ser activa, viva y dinámica para que el niño interiorice la lección o tarea. Por lo cual, el juego es una alianza en la educación y de acuerdo con las finalidades predicadas es un método esencial en la modalidad virtual.

2.2 El uso del juego en el aprendizaje de los niños.

Esta segunda categoría, se describe a través de dos enfoques: 1. Aprendizajes del juego en los niños en la modalidad virtual 2. Alcances del juego en la modalidad virtual.

2.2.1 Aprendizajes del juego en los niños en la modalidad virtual.

A lo largo de esta parte del documento, se ha observado que el juego cumple un rol esencial en la vida de los niños y especialmente en su aprendizaje. Además, se ha destacado que en esta nueva modalidad virtual funciona como parte de la enseñanza y permite que los infantes sigan aprendiendo de forma divertida. Rescato una de las respuestas que mencionó la docente EN2 en donde precisa que el juego = varita mágica, por lo que, si se desea que el niño esté concentrado y alerta a las sesiones, el juego es clave. La frase completa de la docente:

EN2:

EN2-OBJ2-CAT2-PRE1-RES1
“el juego es creo la varita mágica para poder retornar con ellos a estar más interesados en hacer las cosas; porque debemos tener en cuenta que son niños pequeños, eso es básico, no podemos pretender que un niño pequeñito esté tanto tiempo sentado frente a una computadora”.

EN1-OBJ2-CAT2-PRE2-RES1
“Si debe formar parte de los aprendizajes, es digamos el medio a través por el cual el niño va a aprender, a través del juego aprende, a través del juego se expresa, a través del juego puede manifestar sus emociones, entonces definitivamente tiene que estar presente y si los considero primordial que se desarrolla a través del juego, es innato en el niño el juego”

En conjunto con la EN1 Y EN2 se evidencia que concuerdan una vez más en que el juego es el medio por el cual el niño aprende y concluyen que es algo innato y que nace de ellos, que no se desliga y nunca se separará de él. Además, recalca que no es posible que los niños estén tanto tiempo en espacios que no ofrezcan motivación, por lo que el juego convoca a la creatividad y expresión. Ahora con ello, se puede precisar con la teoría donde Monigham (2007, p.1) afirma que el juego desarrolla el liderazgo y las

habilidades del pensamiento crítico. Esto da lugar, a que los niños sigan descubriendo estas capacidades que solo se la puede brindar el juego; además, afirma que se sienten más cómodos en este proceso de desarrollo de aprendizaje, ya que están familiarizados y junto a ellos descubren caminos para resolver problemas. Con ello, damos paso a lo que comentan las docentes en base a los aprendizajes que descubrieron de sus niños por medio de las sesiones virtuales.

Antes de presentar las respuestas de las docentes de cómo han evidenciado los aprendizajes. Es importante rescatar que Delgado (2011, p.376-377), detalla algunos rasgos característicos de lo que es el juego dentro de esta etapa en la educación inicial, estas son 13: 1. Libre 2. Permite el desarrollo personal de cada niño 3. Expresión 4. Agradable y grato 5. Redirigido a favorecer los aprendizajes 6. Es adaptable a los escenarios 7. Indagación e investigación 8. Participación entre pares y nexos a ellos 9. Desarrollo integral 10. Práctica De valores 11. Fomenta la creatividad 12. Se focaliza a las necesidades de los infantes y 13. Evaluación, coevaluación y reemplazar para potenciar el aprendizaje. Con estas acciones presentes, se pueden corroborar con lo que mencionan las dos docentes EN1 Y EN2 y que sus propuestas muestran a los niños su participación entre sus familias, fomentar mayor esfuerzo por la creatividad potenciando diversas áreas al mismo tiempo. Respecto a la EN1 la docente ha evidenciado en algunos niños cuando ha tenido videollamadas y el juego de movimiento se ve presente, ya que hasta los alumnos convocan a su tutora a mirarlos jugar a insertarse en diferentes movimientos y posturas siendo estas destrezas. La maestra ve estos pasos guiando y potenciando esos saberes que van construyendo. La evidencia de la EN1:

EN1-OBJ2-CAT2-PRE3-RES1
“por ejemplo en el área de comunicación en el área de personal social si se puede evidenciar cuando el niño juega con su muñeco al hacer expresiones o en el área de psicomotricidad, a ver vamos a jugar a movernos, o hacer expresiones con el cuerpo con la cara y el niño las hace y crea en ese momento otras. Por ejemplo las de movimiento cuando he realizado en las videollamadas individuales, los niños hacen sus demostraciones, saltan, se paran en las sillas en su casa, “mira

cuánto estoy saltando, mírame me estoy subiendo a mi silla, o a mi banca o a mi cama, mira ahora me puedo convertir en un avión o en un animal o mira hago así” el niño juega y se expresa en ese momento y podemos ver todas sus potencialidades en el momento que están desarrollando o “miran cuánto he crecido” y me empiezan a narrar que han hecho para crecer y se suben en un silla para mostrar que están más altos de los que eran, entonces el juego siempre está presente”.

Mientras que la EN1 lo observa en las videollamadas, la EN2 es mediante las evidencias que les llega de los videos o fotos por medio del whatsapp y en lo posible de las retroalimentaciones que dirige hacia los niños. La EN2 recalca que está demostrado en las actividades musicales que han estado surgiendo en estas últimas semanas ya que les evoca a canciones y relacionarse con ellas creando. Esto se precisa en lo que se dice en el siguiente párrafo:

EN2:

EN2-OBJ2-CAT2-PRE3-RES1

“las actividades que están haciendo ahora, de ritmo, sonoras, están siendo captadas por los chicos, es interesante porque a través de ello están desarrollando su atención, concentración, discriminación auditiva y les está gustando...”

Además, la docente EN2 no solo se relaciona con las actividades ya propuestas en “Aprendo en Casa” sino que esto es para ella una guía, ya que posteriormente las modifica como ya se ha mencionado y se enfoca para realizarlas por medio del juego. Ella afirma, que esta es la única manera que el niño aprende y que el padre de familia puede familiarizarse para así guiar a su hijo en su aprendizaje. Esto se amplía con lo que menciona:

EN2-OBJ2-CAT2-PRE3-RES2

“he adecuado las hojas del libro que eran de seriaciones y secuencia y he tratado en lo posible de que sea primero como un juego porque en principio lo padres no saben lo que es secuencia o seriación y ellos como papás no lo saben, entonces a través de la explicación y jugando con ellos primero “veo un objeto grande, veo un objeto mediano, hago así”, está jugando el niño y no se dan cuenta que está seriando, pero lo está introduciendo en su mundo y desarrollo. Ese juego por ejemplo de hacer palmas, juegos verbales, juegos de manos, motrices, le están ayudando al niño a adquirir una noción matemática que es importante la seriación y también la secuencia”

Además, en la EN2 precisa que una de las acciones que ha realizado es el cambio de las actividades del libro para realizar seriaciones por medio del juego. Esto, se evidencia con el video AD10, en donde se corrobora el aprendizaje de la niña a través de esta modalidad virtual. La niña utiliza el trabajo realizado para jugar con ello a crear sonidos a través de los diferentes tamaños que muestra en su hoja. Es así, que los verbaliza y ejemplifica con sus manos diciendo que para el tamaño grande son sonidos fuertes, para el tamaño mediano son sonidos medios y para el pequeño no hay sonido. Ello es una clara evidencia de que diferencia los tamaños y los asocia de acuerdo con un tipo de sonido siendo este por medio del juego. Por lo cual, el juego funciona como una forma de aprendizaje en esta modalidad virtual. Asimismo, con la AD11 Y AD13 se observa que los niños están aprendiendo por medio del juego y que además disfrutan este momento guiado por sus familias, ellos lo relacionan, exploran, utilizan su razonamiento, memoria y buscan estrategias para llegar a las propuestas del día, pero por medio del juego y su relación con materiales cotidianos.

<p>AD10-NI5(EV2)-OBJ2-CAT1-PRE3</p>	
<p>AD11-NI6(EV2)-OBJ2-CAT2-PRE3</p>	
<p>AD13-NI1(EV2)-OBJ2-CAT2-PRE3</p>	

Para cerrar el análisis de este enfoque, estas evidencias de aprendizaje que muestran los niños en la modalidad virtual son efectivas, porque además el juego no es estático, funciona para varias áreas en diversos contextos. En tal sentido, se refuerza con lo que la teoría según UNICEF (2018, p.7) plantea que el juego es interactivo, dando a entender que va cambiando y puede ser modificado y potenciar de acuerdo con los requerimientos. El juego es aplicar destrezas e ingenio por lo que los estudiantes de educación inicial deben estar alertas a lo que se enfrentan para así cumplir su educación y principalmente su formación integral. No cabe duda, que un juego es emplear tres aspectos claves: la mente, el físico y la comunicación por lo que no es un momento de ocio sino de aprendizaje.

2.2.2 Alcances del juego en la modalidad virtual.

Para concluir con este análisis, durante las entrevistas se realizaron diversas preguntas respecto al juego y el aprendizaje y la enseñanza que conlleva este. Sin embargo, no solo es importante conocer este aspecto, sino que se debe conocer cuáles son los alcances o aportes que brinda el juego como una forma de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual. Sus respuestas fueron diferentes, pero al unir las se complementan, precisando así la necesidad de capacitación docente-padres de familia. Estas pueden ser reforzadas con lo que nos menciona el autor González (2020) que los niños de educación inicial son curiosos pero que a la vez nacidos en una etapa de la era digital están completamente inmersos en ellos y que en muchos casos superan los conocimientos de estos medios tecnológicos. A pesar de ello, que un niño esté inmerso frente a una computadora no es lo ideal y efectivo para ellos. Por lo cual, el rol del docente va más allá de solo brindarles conocimientos a sus alumnos, sino que encargan pequeñas tareas en donde los estudiantes puedan participar en casa y aquí es donde el papel de los padres de familia se vuelve fundamental y debería ser orientado para guiar a sus hijos.

De acuerdo con la EN1 precisa que se debería de orientar a los padres de familia ya que en la actualidad ellos son los que han cumplido el rol más importante en la formación de sus hijos. Además, hay que precisar que, de acuerdo con las características de los niños, el juego es el medio por el que aprende. En cambio, la EN2, considerando lo conversando con la docente se puede deducir uno de los alcances debería ser a los maestros, porque son ellos los que dirigen y planifican las actividades, por lo que deben estar preparados y orientados para saber cómo responder. El juego es clave, pero actualmente no cuentan con materiales por lo que deben redirigir y enseñarles las estrategias necesarias para potenciar sus capacidades.

EN1:

EN1-OBJ2-CAT2-PRE4-RES1
“Pienso que mayor orientación a los padres en realidad porque el niño siempre se debe de expresar a través del juego, pero como que los padres no se dan cuentan

que eso es importante para el desarrollo de sus propios niños para que puedan aprender”

EN2:

EN2-OBJ2-CAT2-PRE4-RES1

“En principio nosotras como docentes, contar con materiales en casa...”

Termino con este apartado, mencionado lo que dijo EN1, recalcando que el juego es tan divertido para el niño como para su aprendizaje: Esta cita de la EN1:

EN1-OBJ2-CAT2-PRE4-RES1

“Por ejemplo estas semanas de explorar con la música lo he visto en algunos videos o audio, la expresión de la cara del niño, la sonrisa que pone al demostrar que está jugando con su instrumento que él ha creado o que le ha ayudaron a crecer es indescriptible porque evidenciando que el niño lo disfrutó al transformar los objetos en instrumentos musicales o utilizar su cuerpo como instrumento que emite sonido también está disfrutando...”

Con ello, se afirma que la docente no duda en emplear el juego hacia los niños y testifica que es una de las mejores formas de enseñarles. Ahora bien, al describir estas expresiones de los niños, se concluye afirmando con Martínez (2011, p.12) si se evidencia algún aprendizaje o normalidad por parte de los niños, es porque los docentes están estrechamente comprometidos con su educación y potencian todas sus capacidades. El ofrecer una determinada cantidad de recursos y tiempo por parte de la docente modificando o brindando estrategias. Todo ello, comprende la calidad en su enseñanza y esto se ve reflejado en los padres de familia y la institución. En tal sentido, se debe presentar una enseñanza de calidad.

CONCLUSIONES

- Se ha confirmado que el rol de la docente en esta modalidad virtual funciona como mediadora en la enseñanza-aprendizaje de los niños. Ello se aprecia cuando las docentes de la institución educativa han realizado las adaptaciones de los video y audios para enviar a los niños, siendo así más accesible para todos los padres de familia. Además, las actividades que se visualizan son vivenciales, poniendo en práctica la participación de los dos agentes “padres de familia y niños”.
- Existen acciones docentes que acompañan a los alumnos y padres de familia. Se ha presenciado que los maestros de las instituciones han brindado estrategias educativas tales como la narración de cuentos por medio de plataformas ZOOM. Adicionalmente a ello, se observó que proponen actividades por medio del juego creando conexiones entre alumnos y padres de familia. Evidenciando así un fortalecimiento en el vínculo entre los agentes educativos, a pesar de ser un espacio diverso como es la modalidad virtual.
- Es el juego el medio por la cual los maestros evidencian aprendizajes en sus alumnos. En los resultados se ha concluido que los docentes han visualizado que los niños juegan y aprenden por este medio y se observó en las entrevistas, que las docentes reafirman que el niño aprende jugando y que en este II ciclo es la única forma de llegar a la educación hacia los niños y niñas.
- Existen momentos para la incorporación del juego en la modalidad virtual. Se ha observado su presencia diaria en las planificaciones de las actividades y a través de las videollamadas con los niños. Del mismo modo, cuando los niños utilizan algún objeto como títeres, la finalidad de estos elementos es que, a través del juego, los alumnos puedan crear y recrear historias. Ello sirve como un factor importante en las relaciones con su entorno más cercano, como son sus padres. Todo ello, se confirma que los docentes utilizan el juego en los diversos momentos que tienen en conexión con sus alumnos.

- Existen diversos tipos de juegos que han empleado las docentes para la enseñanza a los niños, los cuales se han visualizado a través de las videollamadas. Entre ellos están los juegos motrices, de exploración, dramatización e imitación que forman parte del currículo. Se observó que les ha permitido tener un mejor vínculo con los niños o niñas visualizando así al momento de enviar los videos o en las retroalimentaciones. Además, se ha apreciado que este elemento ha facilitado que los niños puedan expresarse y mencionar sus ideas y sentimientos.
- Las docentes han utilizado el juego de diferentes formas para fortalecer e incrementar los aprendizajes de los niños en las diversas áreas (matemática, ciencia y ambiente, personal social y comunicación). Es preciso resaltar, que algunos de los aprendizajes que se han evidenciado en los videos o a través de las sesiones virtuales, son: el desarrollo de la atención, concentración, discriminación auditiva, pensamiento crítico, incremento de las relaciones sociales, aptitudes de matemática (seriación y agrupación), entre otros. Se ha comprobado que los niños por medio del juego logran captar y procesar con mayor facilidad sus aprendizajes, tal como se ha evidenciado en el área de matemática.
- El juego en la modalidad virtual ha sido una forma por el cual los docentes han tenido una opción más cercana con sus alumnos. Es por este medio, que las docentes han evaluado a sus alumnos y han podido retroalimentarlos de acuerdo con sus necesidades educativas. Además, el juego en la virtualidad les ha permitido a los alumnos insertarse en un aprendizaje más dinámico y didáctico desarrollando así todas sus aptitudes y destrezas.

RECOMENDACIONES

- El COVID-19 ha traído que las familias se confinen en sus casas y que la educación se dé a través de la modalidad virtual. Ello inicialmente ha suscitado dudas e incertidumbre en los padres de familia, por ello se recomienda mayor orientación hacia ellos, de tal manera que tengan en cuenta las necesidades y requerimientos de los niños de acuerdo con su edad. Por tal motivo, las docentes deben de dirigir algunas capacitaciones virtuales o llamadas telefónicas a las familias que requieren de mayor apoyo o que no cuentan con acceso a internet. Asimismo, junto con otros profesionales como los psicólogos deben de realizar seguimiento y acompañar a los padres de familia, dando así estrategias educativas que contribuyan a fomentar la participación de los niños.
- Las maestras son una de las principales encargadas de la educación de los niños, en especial en la educación inicial. En esta nueva modalidad virtual, los maestros deben de estar en constante capacitación, por ello es importante que se abran espacios en donde se fomenten relaciones con otros maestros de diversas aulas, que pueden darse a través de plataformas como Zoom o Meet, entre otros. Asimismo, se deben dar capacitaciones con los directivos, haciendo énfasis en el uso de diferentes estrategias que propicien que no solo las maestras dependan de materiales tangibles como juguetes o muñecos.
- Se recomienda mayor investigación por parte de los directivos y docentes en la utilización de plataformas virtuales como Zoom o Meet y el uso o aplicación de otros recursos que sean una ayuda o salvavidas para los maestros, ya que existen otras herramientas tecnológicas como Kahoot, Quiz, entre otros que sirven como una alternativa de juego que acompañado con los padres de familia pueden responder y acceder a ella incrementando así el aprendizaje de los niños.
- Finalmente es recomendable que exista mayor investigación por parte de la institución y de personas interesadas en la educación inicial para seguir mejorando, ya que en este nuevo espacio de modalidad virtual surgen dudas e

incertidumbre, lo cual impulsa a redirigir la educación tradicional hacia las nuevas metodologías educativas como es el juego. Sin embargo, esta no tiene que ser la única forma de llevar la educación en la modalidad virtual, sino por el contrario debería ser una motivación para seguir encontrando nuevas modalidades de enseñanza.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Aypay, A. (2016). Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 62, 283-300, Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1097907.pdf>
- Anderson, J., MSU Extension Family and Consumer Science Agent, Cascade County, Bailey, Family and Human Development Specialist, MSU. (2010, abril) The Importance of Play in Early Childhood Development. *Montana State University*. Recuperado de <https://www.tulsaeducare.org/wp-content/uploads/2012/01/Educare-Content-G-Articles-Importance-of-Play-Article.pdf>
- Aníbal, L. (2007). Qué es la educación. *Educere*, 39(11), 595-604. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>
- Betancur, T. (2010). La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización (Licenciatura). Recuperado de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3_a_5_anos_procesos_de_socializacion.pdf
- Bodrova, E. & Leong, D. (2005). The importance of play: Why children need to play. Recuperado de: <file:///C:/Users/ibeth/Downloads/WhyChildrenNeedPlayScholastic2005.pdf>
- Borda, P., Dabenigno, V., Freidin, B. & Guelman, M. (2017). Estrategias para el análisis de datos cualitativos. Recuperado de http://209.177.156.169/libreria_cm/archivos/pdf_1605.pdf
- Castilla, C., Buitagro, M., Camacho, Y. & Vanegas, Y. (2014, 20 de mayo). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*. Recuperado de file:///C:/Users/ibeth/Downloads/juego_como_pilar_de_educaci%C3%B3n.pdf
- Castillo, L. (2004). Análisis documental. Recuperado de <https://www.uv.es/macass/T5.pdf>
- Córmack, M. (2004). Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en la educación del menor de 6 años. *Acción Pedagógica*, 13(2), 154-161. Recuperado de <file:///C:/Users/ibeth/Downloads/Dialnet-EstrategiasDeAprendizajeYEnsenanzaEnLaEducacionDel-2970397.pdf>
- Delgado, M. (2011). Aprendo con el juego en mi aula de Educación Infantil. *Pedagogía Magna*. Recuperado de <file:///C:/Users/ibeth/Downloads/Dialnet-AprendoConElJuegoEnMiAulaDeEducacionInfantil-3629257.pdf>

- Díaz, C., Suárez, G & Flores, E. (2016). Guía de Investigación. Recuperado de http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/133219/GUIA-DE-INVESTIGACION-EN-EDUCACION_21_11_16.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Díaz, Juan Jose (2006). Pre-school Education and Schooling Outcomes in Peru. Recuperado de http://www.grade.org.pe/upload/publicaciones/archivo/download/pubs/preschool_jjd.pdf
- Domínguez, S. (2010). La Educación, cosa de dos: La escuela y la familia. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7214.pdf>
- Estrada, V., Febles, J., Passailaigue, R., Ortega, C. & Mendoza, L. (2015). La educación virtual. Diseño de cursos virtuales. Recuperado de <https://www.ecotec.edu.ec/content/uploads/2017/09/investigacion/libros/educacion-virtual.pdf>
- Federación de enseñanza cc.oo. de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Fortoul, M. (2008). La concepción de la enseñanza según los estudiantes del último año de la licenciatura en Educación Primaria en México. *Perfiles Educativos*, 30 (119), 72-89. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v30n119/v30n119a5.pdf>
- García, S. (1995). Sobre el concepto de juego. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 7, 125-132. Recuperado de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf;jsessionid=949836C98119BE6705AE4F5043A0575B?sequence=1
- Garfella, P. (1997). El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 16, 133-154. Recuperado de <file:///C:/Users/ibeth/Downloads/Devenir%20hist%C3%B3rico%20del%20juego.pdf>
- Gonzales, M. (2020). *La educación virtual: la enseñanza en los niños de inicial*. Trujillo: Universidad Católica los ángeles chimbote. Recuperado de <https://www.uladech.edu.pe/index.php/uladech-catolica/la-universidad/todas-las-noticias/item/4545-educacion-virtual-la-ensenanza-en-los-ninos-de-inicial.html>
- Groff, J., Howells, C. & Cranmer, S. (2010). The impact of console games in the classroom: Evidence from schools in Scotland. Recuperado de <https://www.nfer.ac.uk/publications/futl25/futl25.pdf>
- López, N. (2018). Manual del docente preescolar.

- Nieto, R. (2012). Educación virtual o virtualidad de la educación. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 14 (19), pp. 137-150 Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/869/86926976007.pdf>
- Martínez, J. (2011). ¿Cómo integrar las nuevas tecnologías en educación inicial? Educación. Recuperado de <file:///C:/Users/ibeth/Downloads/Dialnet-ComolntegrarLasNuevasTecnologiasEnEducacionInicial-5056871.pdf>
- Meneses, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*. Recuperado de <file:///C:/Users/ibeth/Downloads/EI%20juego%20en%20los%20ni%C3%B1os.pdf>
- Ministerio de Educación. (2013). Estudio de Educación inicial: un acercamiento a los aprendizajes de los niños y niñas de cinco años de edad. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/08/archivo-final.pdf>
- Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa. Recuperado de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Moreira, C. & Delgadillo, B. (2014). La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. *Tecnología en marcha*, 28(1), 121-129. Recuperado de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v28n1/0379-3982-tem-28-01-00121.pdf>
- Morón, C. (2011). El juego dramático en educación infantil. *Temas para la educación*, 12. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>
- Monighan, P. (2007). Play Early Years: Key to School Success. Recuperado de file:///C:/Users/ibeth/Downloads/Play_in_the_Early_Years_May07.pdf
- Olarte, N. (2018). Medios audiovisuales y en la lectura gráfica en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa privada inmaculada concepción de Santiago-Cusco 2017 (Tesis para título de especialidad). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8319/EDSolqun.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pardo, V. (2014). La docencia online: ventaja, inconvenientes y forma de organizarla. *Revista Boliviana de Derecho*, 18, pp. 622-635. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4275/427539914037.pdf>
- Pastor, R, Nashiki, R. & peréz, M. (2009). El desarrollo y aprendizaje infantil, y su observación. Recuperado de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Desarrollo_y_aprendizaje_infantil_y_su_observacion_Pastor_Nashiki_y_Perez.pdf
- Peña, M. (2012). Metodología de la Investigación. Recuperado de

- http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Peña, M. & Sedano, H. Educational Games for Learning. University of the Basque Country UPV/EHU, Spain. Recuperado <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1053979.pdf>
- Rachel, W. (2012). The power of play. Recuperado de <https://academy.schooleducationgateway.eu/documents/1508261/0/power+of+play/ec599a0c-c9e5-405d-9c0c-c65872fe1e21>
- Ralón, V. & Vázquez de Prada, M. (2004). (De)formación en línea: acerca de las desventajas de la educación virtual. *Comunicar*, 22, pp. 171-176. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15802226.pdf>
- Rodríguez, J. (2013). La educación a distancia en el Perú. Recuperado de https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/la_educacion_a_distancia_en_peru.pdf
- Roldán, P. & Fachelli, S. (2015). Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* (Grado de maestro). Universidad de Cantabria. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Sangrá, A. (2001). Enseñar y aprender en la virtualidad. *Educación*, 28, 117-131. Recuperado de <file:///C:/Users/ibeth/Downloads/20746-Texto%20del%20art%C3%ADculo-20670-1-10-20060309.pdf>
- Sarlé, P., Rodríguez, I. & Rodríguez, E. (2014). El juego en el nivel inicial: Juego de Construcción. Recuperado de <https://oei.org.ar/wp-content/uploads/2017/08/Guia-6-El-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>
- Sarlé, P. (2012). *Juego y Educación Infantil*. Recuperado de http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/juego_y_educacion_infantil.pdf
- Sierra, C. (2011). La educación virtual como favorecedora del aprendizaje autónomo. Recuperado de <file:///C:/Users/ibeth/Downloads/Dialnet-LaEducacionVirtualComoFavorecedoraDelAprendizajeAu-4780035.pdf>
- Silva, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación Educativa*, 10(52), pp. 13-23. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf>
- Soriano, A. (2005). *El proceso de la comunicación integral y su interrelación con la psicomotricidad desde el enfoque del aprendizaje significativo* (Tesis de

- licenciatura). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/22255.pdf>
- Sussman, K. (2012). The importance of play in the preschool classroom. Recuperado de <http://children.alabama.gov/wp-content/uploads/sites/4/2017/12/Importance-of-Play-article.pdf>
- Tejada, E. (2020). Docencia y educación virtual en tiempos de pandemia. UDEP: Recuperado <http://udep.edu.pe/hoy/2020/docencia-y-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>
- The Whole Child. (2012). Making the case for education the whole child. Recuperado de <http://www.wholechildeducation.org/assets/content/mx-resources/WholeChild-MakingTheCase.pdf>
- UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Velasco, S. (2020). Francesco Tonucci: “El error es seguir como antes de la crisis: con lecciones y deberes para casa”. Educación 3.0. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/francesco-tonucci-el-error-es-seguir-como-antes-de-la-crisis-con-lecciones-y-deberes/>
- Zevallos, V. (2018). *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial* (Tesis en la especialidad de educación inicial). Recuperado de https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2706/M025_45236565T.pdf?sequence=1&isAllowed=

ANEXOS

ANEXO 1: Protocolo de consentimiento a docentes

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES (DOCENTES)

Estimado/a participante,
Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por *Leslie Falla Guevara*, estudiante de la especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente *Luisa Cañas Cano*. La investigación, denominada *“EL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA MODALIDAD VIRTUAL CON NIÑOS DEL CICLO II EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA EN EL DISTRITO DE SAN MIGUEL”*, tiene como propósito *investigar los juegos que utiliza la docente en este proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual*.

Se le ha contactado a usted en calidad de funcionario público. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 30 y 60 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas *serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma*. Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos un informe ejecutivo con los resultados de la tesis.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: lesliebethfg@gmail.com o al número 956075339. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

	Declarada , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
	Confidencial , es decir, que en la tesis no se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

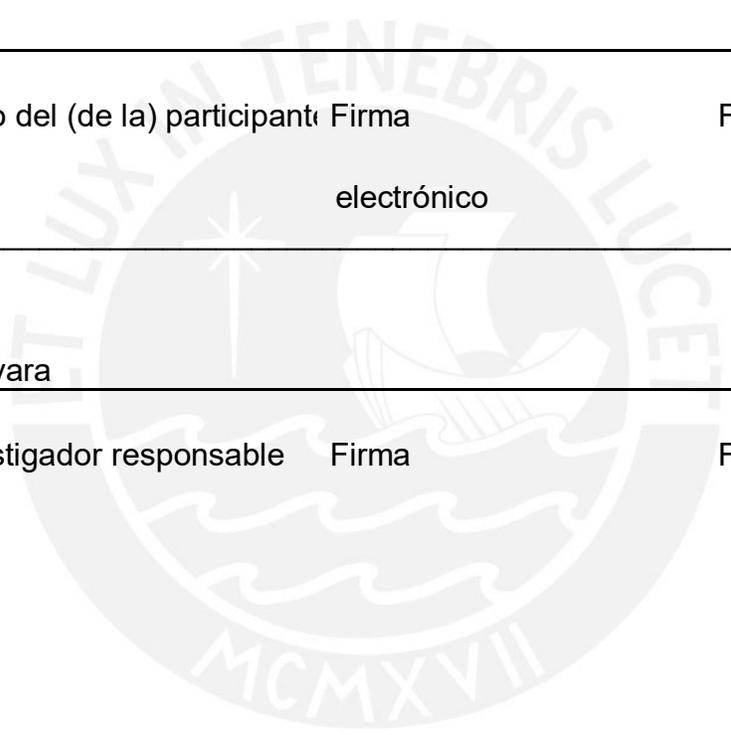
Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha

Correo electrónico del participante: _____ del

Leslie Falla Guevara _____ 09/10/20

Nombre del Investigador responsable Firma Fecha



ANEXO 2: Protocolo de consentimiento padres de familia

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DIRIGIDO A PADRES Y MADRES DE FAMILIA PARA ANÁLISIS DOCUMENTAL DE LAS EVIDENCIAS DE LOS NIÑOS

Estimado/a padres y madres de familia,
Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por *Leslie Falla Guevara*, estudiante de la especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente *Luisa Cañas Cano*. La investigación, denominada “*EL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA MODALIDAD VIRTUAL CON NIÑOS DEL CICLO II EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA EN EL DISTRITO DE SAN MIGUEL*”, tiene como propósito *investigar los juegos que utiliza la docentes en este proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual*.

Se le ha contactado a usted en calidad de persona legalmente facultada. Si usted accede a participar me autoriza utilizar las evidencias (fotos o videos) para el análisis documental en mi investigación. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización. Las notas *serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesora tendrán acceso a la misma*. Al finalizar este periodo, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos un informe ejecutivo con los resultados de la tesis.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: lesliebethfg@gmail.com o al número 956075339. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que la identidad de mi hijo(a) sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

	<u>Declarada</u> , es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
	<u>Confidencial</u> , es decir, que en la tesis <u>no</u> se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesista utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Nombre completo del apoderado (madre o padre de familia) Firma Fecha

Correo electrónico del participante: _____ del

 Leslie Falla Guevara 09/10/20

Nombre del Investigador responsable Firma Fecha

ANEXO 3: Solicitud de validación de instrumentos

SOLICITUD DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Lima, 15 de octubre 2020

Docente

Estimada:

Haciéndole llegar un cordial saludo, me dirijo a Usted con la finalidad de invitarla a ser parte del proceso de validación del instrumento (s) de la investigación a mi cargo, en calidad de alumna de Facultad de Educación de la PUCP en la especialidad de Educación Inicial.

La presente investigación lleva como título *El juego para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en una Institución Educativa Pública en el distrito de San Miguel* y tiene como propósito investigar los juegos que utiliza la docentes en este proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual. Asimismo, dada las características de esta investigación la cual responde a un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, ya que se pretende identificar y describir el contenido en mención. Además, la investigación está orientada a ser un estudio de caso, siendo informantes 4 maestras.

Por otro lado, el problema de investigación es ¿Qué juegos utiliza la docente para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en una Institución Educativa Inicial pública en el distrito de San Miguel?

Los instrumentos a aplicar en la mencionada investigación son guion de entrevista a las maestras de la institución educativa (anexo 1) y ficha de análisis documental (anexo 2). En este sentido, su participación y aporte referidos a la validación, garantiza que el instrumento(s) sea adecuado para el logro de una investigación de calidad. A efectos de la revisión del instrumento se adjunta el formato correspondiente.

Desde ya expreso a usted mi más sincero agradecimiento por su disponibilidad para contribuir al éxito de la tesis que estoy desarrollando.

Se adjunta el formato de la matriz de evaluación del instrumento

Atte.,

Leslie Ibeth Falla Guevara

ANEXO 4: Instrumento – Entrevista

1. ENTREVISTA

DISEÑO DE LA ENTREVISTA

Título de la Tesis: El juego para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del Ciclo II en una Institución Educativa Pública en el distrito de San Miguel.

1. Objetivo de la Entrevista:

Investigar los juegos que utiliza la docente en este proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual.

2. Tipo de entrevista:

Entrevista semiestructurada

3. Fuente:

Se entrevistarán a 03 docentes que actualmente trabajan en una Institución Educativa Pública “Emilia Barcia Boniffatti” en donde se recogerá sus apreciaciones e ideas de acuerdo al tema.

4. Duración:

De 40 a 60 minutos.

5. Lugar y fechas:

Por zoom o video llamadas de Whatsapp que serán realizadas previa coordinación con las docentes.

PROTOCOLO DE ENTREVISTA

I. Introducción a la entrevista

- Saludo preliminar
- Explicación del propósito de la entrevista
- Explicación del objetivo de la investigación
- Información sobre la grabación en audio de la entrevista
- Reiteración sobre la confidencialidad de la información

II. Datos Generales

- Entrevista N°: _____
- Sexo: _____ Edad: _____

- Profesión: _____
- Tiempo de cargo docente en la rama de Educación Inicial: _____ (en años)
- Especialidad(es) para las que labora: _____
- Horas a la semana como docente: _____

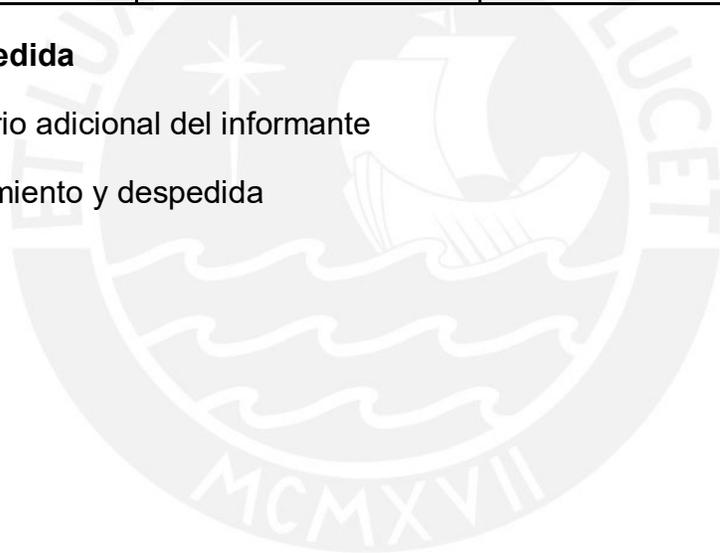
Guía de entrevista

OBJETIVO 1	CATEGORÍAS	PREGUNTAS
<p>Describir el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego.</p>	<p>1. Rol de la docente como mediador en la modalidad virtual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo desarrolla su función de mediación en la modalidad virtual? • ¿Qué acciones realiza como educadora mediadora en la modalidad virtual? • ¿Qué propuesta presenta a los niños como mediadora en la modalidad virtual?
	<p>2. Momentos para la incorporación del juego en la modalidad virtual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera importante la incorporación del juego en la modalidad virtual? ¿Por qué? • ¿El juego forma parte de las sesiones de aprendizaje que usted planifica? • ¿En qué situaciones incorpora el juego en sus sesiones en la modalidad virtual?
OBJETIVO 2	CATEGORÍAS	PREGUNTAS
<p>Describir los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Inicial.</p>	<p>1. Tipología del juego para la enseñanza hacia los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Utiliza algún tipo de juego para la enseñanza a los niños? • ¿Qué tipo de juegos realiza en las sesiones virtuales con los niños del ciclo II? Describa cuales. • ¿Cuál es la finalidad de incorporar juegos en las sesiones virtuales?

	<p>2.El uso del juego en el aprendizaje de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo definiría la importancia del juego en la modalidad virtual? • ¿Considera que el juego debe formar parte de las sesiones de aprendizaje? ¿Por qué? • ¿Ha evidenciado algún aprendizaje de sus alumnos a través del juego propuesto en la modalidad virtual? ¿Cómo, cuáles? • ¿Cree que se requiere alguna mejora en la forma de enseñar el juego en la modalidad virtual?
--	---	---

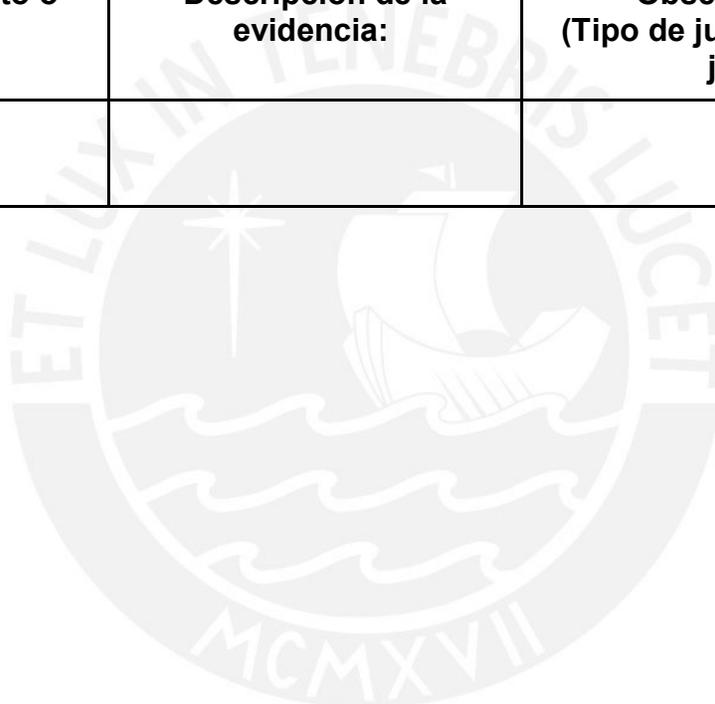
IV. Cierre y despedida

- Comentario adicional del informante
- Agradecimiento y despedida



ANEXO 5: Instrumento - Análisis Documental

ANÁLISIS DOCUMENTAL Número ____		
<ul style="list-style-type: none">• Nombre de la categoría:• Nombre del trabajo:• Objetivo:• Fecha de aplicación:• Tema de la sesión:• Pregunta:		
Evidencia (Foto o video):	Descripción de la evidencia:	Observaciones: (Tipo de juego y forma de juego)



ANEXO 6: Matriz de Codificación

MATRIZ DE CODIFICACIÓN

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO	CATEGORÍAS	ENTREVISTA – CÓDIGOS	ANÁLISIS DOCUMENTAL - CÓDIGOS
<p>Analizar los juegos que utiliza la docente para la enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual con niños del ciclo II en una Institución Educativa Inicial pública en el distrito de San Miguel.</p>	<p>OBJETIVO 1:</p> <p>Describir el rol docente en la modalidad virtual y la incorporación del juego.</p>	<p>CATEGORÍA 1:</p> <p>Rol de la docente como mediador en la modalidad virtual.</p>	<p>EN2-OBJ1-CAT1-PRE1-RESP1</p> <p>EN2-OBJ1-CAT1-PRE1-RES2</p> <p>EN1-OBJ1-CAT1-PRE1-RES2</p> <p>EN1-OBJ1-CAT1-PRE1-RES1</p> <p>EN2-OBJ1-CAT1-PRE2-RES2</p> <p>EN1-OBJ1-CAT1-PRE3-RES1</p> <p>EN2-OBJ1-CAT1-PRE2-RES1</p> <p>EN2-OBJ1-CAT1-PRE3-RES1</p>	<p>AD2-PRO(EV1)-OBJ1-CAT1-PRE1</p> <p>AD1-NI1(EV1)-OBJ1-CAT1-PRE2</p>
		<p>CATEGORÍA 2:</p> <p>Momentos para la incorporación del juego en la modalidad virtual.</p>	<p>EN1-OBJ1-CAT2-PRE1-RES1</p> <p>EN1-OBJ1-CAT2-PRE1-RES2</p> <p>EN2-OBJ1-CAT2-PRE1-RES1</p> <p>EN1-OBJ1-CAT2-PRE3-RES1</p>	<p>AD12-NI5(EV2)-OBJ1-CAT2-PRE1</p> <p>AD3-NI2(EV1)-OBJ1-CAT2-PRE3</p> <p>AD4-NI3(EV1)-OBJ1-CAT2-PRE3</p> <p>AD5-NI4(EV1)-OBJ1-CAT2-PRE3</p>

			EN1-OBJ1-CAT2-PRE3-RES2 EN2-OBJ1-CAT2-PRE3-RES1	AD6-NI5(EV1)-OBJ1-CAT2-PRE3
OBJETIVO 2: Describir los juegos que promueven la enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Inicial.	CATEGORÍA 1: Tipología del juego para la enseñanza hacia los niños.	EN1-OBJ2-CAT1-PRE1-RES1 EN1-OBJ2-CAT1-PRE2-RES1 EN2-OBJ2-CAT1-PRE1-RES1 EN2-OBJ2-CAT1-PRE2-RES1 EN2-OBJ2-CAT1-PRE2-RES2 EN1-OBJ2-CAT1-PRE3-RES1 EN2-OBJ2-CAT1-PRE2-RES1	AD7-NI6(EV1)-OBJ2-CAT1-PRE2 AD8-NI2(EV2)-OBJ2-CAT1-PRE2 AD9-NI2(EV2)-OBJ2-CAT1-PRE3	
	CATEGORÍA 2: El uso del juego en el aprendizaje de los niños.	EN2-OBJ2-CAT2-PRE1-RES1 EN1-OBJ2-CAT2-PRE2-RES1 EN1-OBJ2-CAT2-PRE3-RES1 EN2-OBJ2-CAT2-PRE3-RES1 EN2-OBJ2-CAT2-PRE3-RES2	AD10-NI5(EV2)-OB2-CAT1-PRE3 AD11-NI6(EV2)-OBJ2-CAT2-PRE3 AD13-NI1(EV2)-OBJ2-CAT2-PRE3	

			EN1-OBJ2- CAT2-PRE4- RES1 EN2-OBJ2- CAT2-PRE4- RES1 EN1-OBJ2- CAT2-PRE4- RES1	
--	--	--	--	--

LEYENDA DE CÓDIGOS

LEYENDA	
ENTREVISTAS	
EN	ENTREVISTA
OBJ	OBJETIVO
CAT	CATEGORÍA
PRE	PREGUNTAS
RES	RESPUESTAS
ANÁLISIS DOCUMENTAL	
AD	ANÁLISIS DOCUMENTAL
NI	NIÑOS
PRO	PROFESORA
EV	EVIDENCIA
OBJ	OBJETIVOS
CAT	CATEGORÍAS
PRE	PREGUNTAS