



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE  
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA**

**EL APRENDIZAJE VIRTUAL SINCRÓNICO Y EL JUEGO EN NIÑOS DE  
4 A 5 AÑOS**

**TUTOR**

**MSC. MÉLIDA ROCÍO CAMPOVERDE MÉNDEZ**

**AUTORES**

**GÉNESIS VALERIA JIVAJA ROMERO**

**RAISA DOMINIQUE MORA GÓMEZ**

**GUAYAQUIL**

**2022**

<b>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	
<b>FICHA DE REGISTRO DE TESIS</b>	
<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b> Aprendizaje virtual sincrónico y el juego en niño de 4 a 5 años	
<b>AUTORES:</b> Génesis Valeria Jivaja Romero Raisa Dominique Mora Gómez	<b>REVISORES O TUTORES:</b> MSc. Mélida Campoverde Méndez
<b>INSTITUCIÓN:</b> Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	<b>Grado obtenido:</b> Licenciada en Educación Inicial
<b>FACULTAD:</b> EDUCACIÓN	<b>CARRERA:</b> EDUCACIÓN INICIAL
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b> 2022	<b>N. DE PÁGS:</b> 128
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b> Formación del personal docente y Ciencias de la Educación	
<b>PALABRAS CLAVE:</b> Aprendizaje virtual, juego, enseñanza y rendimiento escolar,	
<b>RESUMEN:</b>  En este trabajo de investigación se enfatiza la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la modalidad virtual sincrónica en la etapa inicial con niños de 4 a 5 años, es fundamental reconocer que la tecnología ha permitido utilizar las clases virtuales como un recurso totalmente necesario para continuar aprendiendo a distancia debido a una fuerte pandemia mundial. El aprendizaje virtual sincrónico consiste en aprender online esto quiere decir a distancia pero en tiempo real y con un grupo determinado, asistiendo y recibiendo clases mediante recursos tecnológicos como el teléfono, computadora, tablet estos dispositivos facilitarán la comunicación respectiva que debe haber entre el docente y estudiante o estudiante-estudiante, por lo tanto estos recursos permitirán verse, compartir ideas y dialogar	

entre todos los participantes. Hay que tener en cuenta que está investigación hace referencia al aprendizaje virtual sincrónico en la etapa inicial y la importancia que tiene incluir el juego en las clases virtuales. Esta investigación es descriptiva y de campo; así mismo tiene un enfoque mixto ya que es cuantitativa y cualitativa; la población y muestra es de 10 estudiantes, 10 padres de familia, 1 docente, también se aplicó tres tipos de instrumentos de investigación ficha de observación para los estudiantes, un cuestionario de preguntas para los padres de familia y un guión de preguntas para la docente, para finalizar con este proyecto se realizó una guía de actividades sincrónicas para niños de 4 a 5 años la misma que permitirá que los docentes pongan en práctica juegos divertidos y significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la virtualidad.

<b>N. DE REGISTRO (en base de datos):</b>	<b>N. DE CLASIFICACIÓN:</b>	
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<b>SI</b> <input checked="" type="checkbox"/>	<b>NO</b> <input type="checkbox"/>
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>  Génesis Valeria Jivaja Romero  Raisa Dominique Mora Gómez	<b>Teléfono:</b>  0989723714  0979851863	<b>E-mail:</b>  gjivajar@ulvr.edu.ec  rmorago@ulvr.edu.ec
<b>CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:</b>	Msc. Guzmán Huayamabe Kenna Verónica Decana de la facultad de Educación <b>Teléfono:</b> (04) 2596500 <b>Ext.</b> 217 <b>E-mail:</b> Kguzmanh@ulvr.edu.ec Mg. Dunia Lucia Barreiro Moreira Directora de la carrera de Educación <b>Teléfono:</b> (04) 2596500 <b>Ext.</b> 219 <b>E-mail:</b> dbarreiom@ulvr.edu.ec	

## CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---

<b>3%</b>	<b>2%</b>	<b>1%</b>	<b>2%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

### ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

---

1%

★ paxgaea.com

Fuente de Internet

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía

Apagado



Firma:

MSc. MÉLIDA ROCÍO CAMPOVERDE MÉNDEZ

C.C. 0922846662

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Los estudiantes egresadas Génesis Valeria Jivaja Romero y Raisa Dominique Mora Gómez, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, Aprendizaje virtual sincrónico y el juego en niños de 4 y 5 años, corresponde totalmente a los suscritos y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor(es)

Firma: 

GÉNESIS VALERIA JIVAJA ROMERO

C.I. 0953230729



Firma:

RAISA DOMINIQUE MORA GÓMEZ

C.I. 0927120865

## CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación **Aprendizaje virtual sincrónico y el juego en niños de 4 a 5 años**, designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

### CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: Aprendizaje virtual sincrónico y el juego en niños de 4 y 5 años, presentado por los estudiantes GÉNESIS VALERIA JIVAJA ROMERO Y RAISA DOMINIQUE MORA GÓMEZ como requisito previo, para optar al Título de Licenciada en Educación Inicial, encontrándose apto para su sustentación.



Firma:

MSc. MÉLIDA ROCÍO CAMOVERDE MÉNDEZ

C.C. 0922846662

## **AGRADECIMIENTO**

Primero doy gracias a Dios por darme fortaleza, fe y perseverancia en este camino y agradezco a mi madre por ser mi apoyo infaltable para mantenerme firme durante este proceso académico largo y fructuoso para mi vida tanto personal como profesional.

Génesis Valeria Jivaja Romero

En primera instancia agradezco a Dios por permitirme vivir y disfrutar el día a día, manteniéndome en pie hasta culminar con mi carrera profesional, a mis padres por no haber perdido la confianza en mí, por su esfuerzo, respaldo moral y económico, por sus sabios y gratos consejos. Y a mi valiosa familia que con su apoyo han estado pendientes, dándome aliento moral y emocional. Agradezco infinitamente por ser ellos mi ejemplo a seguir, mi base, mi fortaleza mis cimientos en este proceso arduo de carrera académica.

Raisa Dominique Mora Gómez

## **DEDICATORIA**

Le dedico este trabajo a mi hijo quien es el motor de mi vida, a mi madre, padre y hermano son las personas que han estado brindándome su apoyo incondicionalmente de diferentes formas para no decaer y perseverar hasta el final del proceso, dándome siempre palabras de aliento motivándome a ser mejor cada día.

Génesis Valeria Jivaja Romero

Dedico este proyecto a Dios por concederme salud, vida, bienestar, a mis padres y familia por ser mi motivación diaria, por brindarme su apoyo moral y económico por su respaldo, por ser ellos mi motivo de superación y de crecimiento. A todas las personas que han ayudado y contribuido de una u otra manera por su paciencia y tiempo para que este trabajo se realice con éxito.

Raisa Dominique Mora Gómez

Contenido	
CAPÍTULO I .....	3
<b>Tema</b> .....	3
<b>Planteamiento del problema</b> .....	3
<b>Formulación del problema</b> .....	4
<b>Sistematización</b> .....	4
<b>Objetivo general</b> .....	5
<b>Objetivos específicos</b> .....	5
<b>Justificación</b> .....	5
<b>Delimitación de la Investigación</b> .....	6
<b>Idea a defender</b> .....	7
<b>Línea de Investigación</b> .....	7
CAPÍTULO II .....	8
<b>Marco Teórico</b> .....	8
<b>Marco teórico Referencial</b> .....	10
<b>Marco Conceptual</b> .....	25
<b>Marco Legal</b> .....	26
CAPITULO III.....	32
<b>Metodología</b> .....	32
<b>Enfoque de la investigación</b> .....	32
<b>Tipo de investigación</b> .....	32
<b>Técnicas e instrumentos de investigación</b> .....	33
CAPITULO IV .....	63
<b>4.1 Título de la propuesta</b> .....	63
<b>4.2 Objetivo General</b> .....	63
<b>4.3 Objetivos Específicos</b> .....	63
<b>4.4 Esquema de la propuesta</b> .....	64
<b>4.5 Desarrollo de la propuesta</b> .....	65
CONCLUSIONES .....	95
RECOMENDACIONES .....	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	97

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Ejes de desarrollo y aprendizaje -----	6
Tabla 2 Ejes de desarrollo y aprendizaje -----	24
Tabla 3 Población y muestra -----	34
Tabla 4 Ficha de observación -----	35
Tabla 5 Escuchan con atención las reglas del juego. -----	37
Tabla 6 Comprenden las reglas del juego -----	38
Tabla 7 Participa ordenadamente-----	39
Tabla 8 Respetan turnos-----	40
Tabla 9 Juegos de roles-----	41
Tabla 10 Expresan ideas mientras juegan -----	42
Tabla 11 Actividades mediante aplicaciones o página web-----	43
Tabla 12 El juego despierta el interés del niño -----	44
Tabla 13 La actividad de juego refuerza lo aprendido -----	45
Tabla 14 Retroalimentación durante la clase virtual -----	46
Tabla 15 Definición de las clases virtuales-----	49
Tabla 16 Definición de aprendizaje-----	50
Tabla 17 Recurso tecnológico para las clases virtuales -----	51
Tabla 18 Tiempo de conexión -----	52
Tabla 19 Actividades durante las clases virtuales-----	53
Tabla 20 Actividades que favorecen el aprendizaje -----	54
Tabla 21 Clases virtuales -----	55
Tabla 22 Diagnóstico de las clases virtuales sincrónicas -----	56
Tabla 23 Diagnóstico del aprendizaje virtual sincrónico -----	57
Tabla 24 Frecuencia de actividades con juegos durante la clase virtual sincrónica -----	58
Tabla 25 Comprensión de los temas -----	59
Tabla 26 Con qué frecuencia recuerdan lo aprendido -----	60
Tabla 27 Con qué frecuencia relaciona su contexto con lo aprendido en la clase virtual sincrónica -----	61

## INDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> Reglas del juego	37
<i>Figura 2</i> Compresión de las reglas	38
<i>Figura 3</i> Participa ordenadamente	39
<i>Figura 4</i> Respetar turnos	40
<i>Figura 5</i> Juegos de roles	41
<i>Figura 6</i> Expresan ideas mientras juegan	42
<i>Figura 7</i> Actividades mediante aplicaciones o página web	43
<i>Figura 8</i> El juego despierta el interés del niño	44
<i>Figura 9</i> El juego refuerza lo aprendido	45
<i>Figura 10</i> Retroalimentación durante la clase virtual	46
<i>Figura 11</i> Definición de las clases virtuales	49
<i>Figura 12</i> Definición de las clases virtuales	50
<i>Figura 13</i> Recurso tecnológico para las clases virtuales	51
<i>Figura 14</i> Tiempo de conexión	52
<i>Figura 15</i> Actividades durante la clase virtual	53
<i>Figura 16</i> Actividades favorables para el aprendizaje	54
<i>Figura 17</i> Educación virtual	55
<i>Figura 18</i> Diagnóstico de las clases virtuales sincrónicas	56
<i>Figura 19</i> Diagnóstico del aprendizaje virtual sincrónico	57
<i>Figura 20</i> Frecuencia de actividades de juegos durante la clase virtual	58
<i>Figura 21</i> Comprensión de los temas	59
<i>Figura 22</i> Con qué frecuencia recuerdan lo aprendido	60
<i>Figura 23</i> Con qué frecuencia relaciona su contexto con lo aprendido en la clase virtual sincrónica	61
<i>Figura 24</i> Esquema de la propuesta	64
<i>Figura 25</i> Juguemos en el bosque	65
<i>Figura 26</i> Mi dibujo	66
<i>Figura 27</i> Lista de cotejo para evaluar juego reglado.	67
<i>Figura 28</i> Prendas de vestir	68
<i>Figura 29</i> Evaluación	69
<i>Figura 30</i> Lista de cotejo para evaluar juego reglado	70
<i>Figura 31</i> Lista de cotejo para evaluar juego reglado	73
<i>Figura 32</i> Garabateo	74
<i>Figura 33</i> Garabateo	75
<i>Figura 34</i> Lista de cotejo para evaluar juego de roles	76
<i>Figura 35</i> Niño médico	77
<i>Figura 36</i> Lista de cotejo para evaluar juego de roles	79
<i>Figura 37</i> Mini Chef	80
<i>Figura 38</i> Lista de cotejo para evaluar juego de roles	82
<i>Figura 39</i> Científico de mi casa	83
<i>Figura 40</i> Seres vivos e inertes	84
<i>Figura 41</i> Lista de cotejo para evaluar juego de roles	85
<i>Figura 42</i> Adivinanza	86
<i>Figura 43</i> Evaluación de adivinanza	87
<i>Figura 44</i> Lista de cotejo para evaluar gamificación	88
<i>Figura 45</i> Mi avatar	89

<i>Figura 46</i> Evaluación de partes del rostro -----	90
<i>Figura 47</i> Lista de cotejo para evaluar gamificación -----	91
<i>Figura 48</i> Juego de memoria -----	92
<i>Figura 49</i> Evaluación de figuras geométricas -----	93
<i>Figura 50</i> Lista de cotejo para evaluar gamificación -----	94

## INDICE DE ANEXOS

Anexos 1 Ficha de observación a estudiantes-----	100
Anexos 2 Entrevista al docente -----	101
Anexos 3 Encuesta a padres de familia -----	102
Anexos 4 Evaluación actividad 1-----	103
Anexos 5 Evaluación actividad 2-----	103
Anexos 6 Evaluación actividad 3-----	105
Anexos 7 Evaluación actividad 4-----	106
Anexos 8 Evaluación actividad 6-----	106
Anexos 9 Evaluación actividad 7-----	108
Anexos 10 Evaluación actividad 8 -----	109
Anexos 11 Evaluación actividad 9 -----	110
Anexos 12 Evaluación actividad 10-----	111
Anexos 13 Foto 1. Evidencia de actividad cuento mis prendas de vestir-----	112
Anexos 14 Foto 2. Evidencia de actividad cuento mis prendas de vestir-----	112
Anexos 15 Foto 3. Evidencia de actividad Pequeños artistas-----	113
Anexos 16 Foto 4. Evidencia de actividad Científico de mi casa. -----	113
Anexos 17 Validaciones de la propuesta-----	114

# INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación tiene como propósito dar a conocer a los docentes diferentes tipos de juegos con sus respectivos ámbitos para poner en práctica durante las clases virtuales sincrónicas, creando un ambiente y aprendizaje agradable, interactivo en la cual los niños puedan construir sus propios conocimientos mediante la manipulación y experiencia que dejan estas actividades.

Todo ser humano y más aún los infantes aprenden de una manera más sencilla y sin complicaciones mientras juegan, dado que es fundamental mencionar que el juego es un recurso pedagógico infaltable dentro de nuestras planificaciones

Por otro lado el aprendizaje virtual sincrónico se da debido a la pandemia más conocida como covid 19 muchas instituciones a nivel nacional optaron por aplicar clases virtuales para sus estudiantes, las cuales consiste en conectarse mediante un recurso tecnológico en tiempo real, esta investigación está enfocada en la etapa inicial para este nivel el aprendizaje virtual sincrónico se convirtió en un verdadero reto, porque los niños no están dispuestos a estar mucho tiempo frente a un computador, necesita la interacción física con el contexto y con sus pares, pero para que el aprendizaje virtual no sea frustrante para nuestros niños, hay que promover el juego en cada actividad para que sus sesiones sean divertidas e interactivas junto así como también puedan compartir y dialogar entre todos los participantes.

En el capítulo I de esta investiga se encuentra el planteamiento del problema, en donde enmarca la formulación del problema ¿De qué forma el aprendizaje virtual sincrónico influye en el juego de niños de 4 a 5 años en el CDI Retacitos del período lectivo 2020-2021? También, se delimita la investigación y se menciona la línea de investigación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte De Guayaquil.

De la misma manera en el capítulo II se construyen cinco antecedentes al estudio los cuales permiten dar a conocer la relevancia que tiene el tema de investigación, por otra parte también se encuentra el marco teórico que da a conocer acerca de las dos variables: el aprendizaje virtual sincrónico y el juego

En lo que corresponde al capítulo III, se muestran los resultados y análisis de la investigación que permite la confirmación de la idea a defender: El aprendizaje virtual sincrónico influenciará positivamente en el juego de los niños de 4 a 5 años en el CDI Retacitos del período 2020-2021. Los instrumentos de investigación que se utilizaron dentro de la institución estaban dirigidos: una ficha de observación para los estudiantes, un guión de preguntas abiertas para la docente y un cuestionario de preguntas objetivas para los padres de familia.

En el capítulo IV, se realiza una propuesta de investigación la cual es una guía de actividades sincrónicas para que el docente las pueda aplicar durante sus clases virtuales, logrando que se promueva el juego y creando un aprendizaje divertido y perdurable para los estudiantes. La propuesta contiene 10 actividades lúdicas para desarrollar distintos ámbitos de aprendizaje.

# CAPÍTULO I

## DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

### **Tema**

El aprendizaje virtual sincrónico y el juego en niños de 4 a 5 años.

### **Planteamiento del problema**

En los últimos meses el mundo ha vivido cambios drásticos y sobre todo inesperados. La pandemia causada por el Covid19 generó que diversos protocolos se diseñen y ejecuten; sin embargo la incertidumbre paralizó algunos procesos, a otros los tornó lentos y otros lucharon por seguir adelante a pesar de los tropiezos. En esta línea está el campo educativo ecuatoriano. Los estados y gobiernos del mundo debían seguir garantizando la educación de niños y jóvenes; no obstante desde el punto de vista de las autoras el nivel más afectado es el inicial; Esta aseveración se irá demostrando a lo largo de este informe investigativo.

La directriz recibida por el Ministerio de Educación la virtualidad de las clases mediante diversas plataformas ofrecidas y que para otros sectores y niveles ya era empleado como medio de refuerzo, de auto aprendizaje o superación. Esta vez, las clases a través del computador, tablet o celular es un verdadero reto.

El CDI Retacitos acogiendo a la disposición ministerial buscó diversas alternativas telemáticas para seguir atendiendo a los estudiantes. Las autoras consideran válida la gestión efectuada desde el punto de vista administrativo y pedagógico, no así desde el campo didáctico por tratarse de la educación inicial. Por esta razón, sobre la base de la experiencia, se cuestiona lo siguiente:

En la institución Retacitos se observó que en la modalidad virtual sincrónica existe un tiempo estimado de 1 hora para las conexiones diarias dado que el tiempo es corto para llevar a cabo las actividades lúdicas, por lo tanto, el tiempo estimado no es aprovechado de la mejor manera para crear conocimientos perdurables. Esto

conlleva a que la docente implemente la metodología tradicional por esta razón encontramos desinterés en sus sesiones virtuales realizando actividades en hojas, los niños no desarrollan su lenguaje, su parte cognitiva, emocional y social, la motricidad fina y gruesa, se hace énfasis en que el juego es un elemento fundamental infaltable dentro del aprendizaje de los niños, para que la interacción sea efectiva y el aprendizaje se convierta en una experiencia divertida, significativa e interesante.

### **Formulación del problema**

¿De qué forma el aprendizaje virtual sincrónico influye en el juego de niños de 4 a 5 años en el CDI Retacitos del período lectivo 2020-2021?

### **Sistematización**

1. ¿Qué es el aprendizaje?
2. ¿Qué autor fundamenta la teoría del juego?
3. ¿Cuál es el beneficio del juego para el desarrollo del niño?
4. ¿Cuáles son las características del juego?
5. ¿Qué es el aprendizaje sincrónico?
6. ¿Cuáles son los beneficios del aprendizaje sincrónico?
7. ¿Herramientas de comunicación para la enseñanza virtual sincrónica en la educación?
8. ¿Cuál es el rol del docente frente a las clases virtuales?
9. ¿Cuál es el rol de los estudiantes en esta modalidad virtual?
10. ¿Cómo incluir el juego en la enseñanza virtual sincrónica?

## **Objetivo general**

Analizar que el aprendizaje virtual sincrónico influye en el juego de los niños de 4 a 5 años en el CDI Retacitos del período lectivo 2020-2021.

## **Objetivos específicos**

- Indagar acerca de los fundamentos teóricos sobre el aprendizaje virtual sincrónico y el juego en los niños.
- Identificar que el aprendizaje virtual sincrónico repercute en el juego de los niños de 4 a 5 años en el CDI Retacitos del período lectivo 2020-2021.
- Diseñar una guía de actividades lúdicas para el aprendizaje virtual sincrónico de los niños de 4 a 5 años en el CDI Retacitos.

## **Justificación**

Este proyecto de investigación tiene como intención analizar con detenimiento la situación actual de los niños de 4 y 5 años que cursan la educación inicial en el CDI Retacitos y de esta manera buscar alternativas para llevarles más cerca de su desarrollo integral.

Cabe recalcar que en la actualidad, la tecnología ocupa un lugar fundamental en la vida de las personas tanto en lo personal como en lo laboral: las tics han llegado para quedarse; y es por esta misma razón, que los docentes deberán seguir investigando y apropiándose de nuevos conocimientos para que su trabajo beneficie a sus estudiantes de educación inicial, esta realidad es común en lo local, nacional e internacional, más aun en los niños del CDI Retacitos. De ahí se justifica también la pertinencia de este trabajo investigativo.

Es importante que el juego continúe inmerso en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de inicial aunque se dé desde lo virtual. Esto seguirá permitiendo motivar e incentivar al niño y estar dispuesto para aprender a pesar de la circunstancia y las vicisitudes que se está atravesando. Se reitera que esta investigación es relevante para que profesionales en educación y maestros en formación tengan conocimiento sobre la modalidad virtual como una herramienta de apoyo para el trabajo con niños de 4 y 5 años. Es necesario mantener esta vía de

comunicación con los estudiantes de manera que no se vean interrumpidas sus ganas de seguir aprendiendo frente a esta difícil experiencia.

Por lo tanto, la guía de actividades sincrónicas posibilitará el desarrollo en las áreas de relación lógico matemático, convivencia, expresión corporal, expresión artística, relaciones con el medio natural y social y comprensión lectora mediante el juego que se realizarán durante las clases virtuales con la intención de que las sesiones sean divertidas, motivantes e interactivas facilitando el aprendizaje del niño.

### **Delimitación de la Investigación**

En el presente proyecto se desarrollará en el CDI Retacitos ubicada en la ciudad de Guayaquil, la comunidad que asiste a la institución posee un nivel educativo medio-alto y el nivel socioeconómico es medio lo que afecta sus procesos de construcción social, los docentes se encuentran entre las edades de 23 a 40 años y poseen un título universitario, lo que incide en su desempeño pedagógico didáctico, y se realizará en el periodo lectivo 2020-2021.

**Tabla 1** Delimitación de la investigación.

<b>Campo</b>	Educación
<b>Área</b>	Educación Inicial
<b>Tiempo</b>	6 meses
<b>Edad</b>	4 a 5 años
<b>Lugar</b>	CDI Retacitos
<b>Tipo de investigación</b>	Descriptiva
<b>Periodo de investigación</b>	2020-2021
<b>Responsables</b>	Génesis Jivaja Raisa Mora

**Elaborado por:** Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

### **Idea a defender**

El aprendizaje virtual sincrónico influenciará positivamente en el juego de los niños de 4 a 5 años en el CDI Retacitos del período 2020-2021.

### **Línea de Investigación**

El presente trabajo de investigación se relaciona con la línea de investigación de la Facultad de Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil y que aporta al presente estudio el cual es la formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva con la línea de la facultad de educación, inclusión social educativa, atención a la diversidad.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Marco Teórico**

Luego de haber revisado varios repositorios se ha encontrado información fundamental sobre las dos variables, aprendizaje virtual sincrónico y el juego en las universidades internacionales como Fundación Universitaria Los Libertadores de Colombia y Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle “Alma Mater del Magisterio Nacional” de Perú. En el plano Nacional se encuentran las siguientes universidades: Universidad de Guayaquil, la U. Unemi de Milagro y Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

Gutiérrez, Hernández, & Orjuela (2016), en el trabajo de investigación titulado *Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el Colegio Venecia* de Bogotá, Colombia. Menciona la importancia de enseñar mediante juegos interactivos; se promueve el desarrollo de actividades lúdicas para el mejor desempeño académico del estudiante y por último expresa en las conclusiones que la motivación aumenta al utilizar herramientas tecnológicas novedosas.

El proyecto de Investigación incluye un tipo de (IAP) Acción-Participación la cual se basa en análisis crítico-reflexivo con la participación activa de la población (objeto de estudio). La propuesta de trabajo fue diseñar un recurso pedagógico para estimular la construcción de nuevos conocimientos iniciando desde la adherencia de diversos conceptos relacionados para cada área o ámbito de aprendizaje.

Rabía, Romero, & Vargas (2017), en el trabajo de investigación titulado *Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín del Colegio Santa Luisa* de Bogotá, Colombia. Se estructura siguiendo la teoría de Ausubel, la metodología utilizada fue de investigación acción y de investigación participativa además incluye la propuesta de

planificar 5 unidades didácticas en las que se desarrolle 15 actividades de retos que servirán para fortalecer la atención y concentración de los niños de 4 a 5 años.

Zeballos (2018), el trabajo de investigación titulado *Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial* en la ciudad de La Cantuta, Perú; define las herramientas TIC disponibles para servicios educativos, entrelaza la oferta de recursos tecnológicos con las distintas áreas de aprendizaje como: Matemática, Comunicación, Personal, Social, Ciencia y Ambiente. La metodología utilizada es la de investigación de enfoque cualitativo de tipo bibliográfica y de campo al aplicar la propuesta de incluir herramientas digitales en las área de conocimiento al finalizar el trabajo investigativo propone variar las horas presenciales de clase con incluir horas de trabajo asincrónico desde el hogar utilizando un recurso educativo tecnológico.

Teranpizarro (2015), en el trabajo de investigación titulado “Influencia de los juegos virtuales en el desarrollo intelectual de niños de 5 años, diseño y ejecución de seminario taller para docentes y representantes legales en la Universidad de Guayaquil”, con la intención de investigar como la tecnología es parte del proceso de vida de los niños, impulsada por la batalla competitiva de las grandes empresas multinacionales que brindan equipos y software con diferentes facilidades y aplicaciones, fáciles de usar y accesibles, para que los niños a partir de los 5 años no se limiten al uso excesivo. , el uso indiscriminado de estos juegos virtuales tiene muchos riesgos que amenazan potencialmente el desarrollo intelectual de los niños.

Además se planteó como objetivo determinar el impacto del desarrollo intelectual de los niños de 5 años en el desarrollo global general mediante el diseño e implementación de talleres para docentes y representantes legales., esta investigación tiene un enfoque cuantitativo por que realizó una encuesta dirigida a la directora y docentes de la institución y como conclusión de este trabajo de investigación la autora abordó que el juego virtual es una actividad que tiene un fin educativo mientras que el uso del mismo sea el adecuado y el contenido apropiado para el niño.

Gualpa (2015), en el trabajo de investigación titulado “Juegos y su incidencia en el desarrollo de la expresión oral en niñas y niños de 4 -5años en la Universidad Estatal de Milagro”. En esta investigación se manifiesta como problema la poca

interacción de los estudiantes al punto de que existe insistencia por parte de la maestra para que ellos sean parte de las actividades de juego en la clase.

Por lo tanto como objetivo se planteó identificar el efecto del juego en el desarrollo de la expresión corporal en niñas y niños de 4 a 5 años; esta investigación tiene un enfoque cuantitativo porque todos los datos son numéricos y se realizó la respectiva tabulación y análisis de la información obtenida mediante las encuestas y test que se aplicó al grupo de niñas y niños entre 4 a 5 años, como propuesta en este estudio realizaron una guía didáctica para el desarrollo corporal de los niños, y la autora de este proyecto de investigación llegó a la conclusión que debido a que los maestros carecen de conocimientos, no asisten a seminarios para preparar a los niños para la expresión física, no están totalmente motivadas para aplicar juegos que permitan el desarrollo corporal de los niños.

Beltrán (2019), en el trabajo de investigación titulado “Uso pedagógico de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de edad”, de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, planteó como problema que los docentes no utilizan las herramientas tecnológicas por lo tanto la rutina se convierte en repetitiva y desmotiva para los estudiantes. El objetivo de este trabajo es determinar el impacto del uso de la tecnología en el aprendizaje de los niños.

Esta investigación es mixta porque utilizó como instrumentos la encuesta, entrevista y ficha de observación haciendo que tenga resultados más valederos. La autora propuso implementar una estrategia haciendo uso de las tic para el aprendizaje de los niños con el fin de lograr una mejor interacción entre docente- alumno de manera motivante.

## **Marco teórico Referencial**

### **Aprendizaje**

El aprendizaje es un procedimiento en la cual los seres humanos receptamos conocimientos que nos transfiere otra persona o a través de experiencias propias, es de vital importancia fortalecer nuestros conocimientos.

González (2021) indica que:

“El aprendizaje se contempla como una experiencia pedagógica participativa en la que los estudiantes tienen oportunidad de aprender diferentes estrategias de aprendizaje; esto se reconoce en que aprenden diferencialmente a partir de distintos enfoques. Mediante su activa participación en las actividades de enseñanza y aprendizaje, los estudiantes aprenden a hacer y experimentar” (p. 10).

En efecto la mejor estrategia que el ser humano puede optar para construir su propio aprendizaje es través de la manipulación, experimentación e interacción con su entorno. Por lo tanto las personas debemos atrevernos a enfrentar nuevos retos para afianzar nuestros conocimientos.

### **Aprendizaje virtual sincrónico**

El aprendizaje virtual sincrónico consiste en aprender de modo online, dado que la información sea transmitida de manera comprensible para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Prado (2020) menciona que el “Aprendizaje sincrónico es un sistema que permite que los estudiantes pregunten a su docente o compañeros y estas preguntas se responden de manera instantánea a través de la mensajería instantánea” (p.231). Por lo tanto mediante esta nueva forma de aprendizaje los estudiantes incorporan nuevas experiencias de forma productiva para su desarrollo.

### **Beneficios del aprendizaje sincrónico**

El aprendizaje sincrónico o también conocido como clases virtuales sincrónicas permiten que exista una mejor interacción entre todos los participantes para que cualquier inquietud o confusión puedan ser contestadas y aclarada al instante como si estuviéramos en clases presenciales.

Garrido , Cabrera , & Barberi (2021) Indican que el beneficio del aprendizaje virtual sincrónico permite

“Su integración dentro de las prácticas pedagógicas virtuales es indispensable para crear ambientes de

aprendizaje enriquecidos con el uso de plataformas y recursos educativos digitales, que le permitan a los niños y niñas acercarse a nuevas experiencias de aprendizaje a través de una mediación entre los contenidos, las actividades, los recursos y los sujetos”. (p 5)

Efectivamente a pesar de no tener clases presenciales, este recurso hace que las personas se sientan cercanas interactuando, preguntando, jugando y construyendo conocimientos a partir de esta nueva modalidad virtual que nos ayuda a seguir nutriendonos de conocimientos y creando experiencias significativas.

### **Herramientas de comunicación en el aprendizaje sincrónico**

Las herramientas de comunicación dentro de una clase virtual sincrónica son las que nos permite interactuar entre el docente- estudiante y estudiantes- estudiantes. Martínez (2020) indica que “las herramientas de comunicación dentro de las clases virtuales pueden usarse en diferentes equipos tecnológicos, permite una interacción con el usuario y recolecta datos que suele ser usada para mejorar la experiencia del participante” ( p.6). Por lo tanto estas herramientas de comunicación son las que nos ayudan a interactuar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual sincrónica .

Por lo tanto a través de la comunicación instantánea se puede resolver y responder inquietudes inmediatamente, es casi similar como se lo hace en clases presenciales. Martínez (2020) menciona que “a través de estos mecanismos de comunicación instantánea, los estudiantes pueden solicitar y recibir las indicaciones e informaciones complementarias que necesitan para continuar con su proceso de aprendizaje desde casa” ( p. 7).

La comunicación sincrónica se establece mediante la video conferencia la cual hace posible que las personas se sientan cerca y puedan compartir ideas como si fuera presencial Para Díaz Rubiano (2015) “En las actividades sincrónicas todos los participantes tienen acceso a la misma información, coincidiendo al mismo tiempo y espacio, pueden compartir una experiencia común y reaccionar inmediatamente a la información que otros presentan o comentan” (p. 52). Esto va a permitir que el

alumno escuche a su profesor, en caso de fallas de conexión el docente puede volver a repetir o escribir las consignas de las actividades a realizar.

### **Videoconferencia**

Este recurso contribuye a una mejor interacción porque permite vernos, por lo tanto es un aspecto fundamental en las clases virtuales puesto que traves de los gestos también existe comunicación. Chambi (2020) indica que “la Videoconferencia debe resultar ser un recurso útil para logro de los aprendizajes esperados, como un nuevo canal para la comunicación bidireccional entre el docente y los estudiantes, y entre estudiante”. (p.1). Además los elementos que posee el video conferencia posibilitan la comunicación entre todos.

La video conferencia tiene algunas ventajas que son reflejadas en el momento de realizar conexiones son las siguientes:

- Nos permite compartir pantalla para ser más explicativo en nuestras ideas.
- Podemos encender el micrófono en caso de que exista dudas o sugerencias
- Encendemos la camara para mayor interacción
- El chat es uno de los instrumento de apoyo para comunicar, ideas o algún acontecimiento.
- Podemos estar en un lugar comodo y apropiado.

### **Las herramientas de comunicación sincronicas**

#### **Camara web**

Este recurso permite que la interacción sea más efectiva y agaradable, porque nos ayuda a visulizar a todos los participantes, además se puede acotar que a través de las reacciones del rostro o mimicas también se transmite mensajes, por lo tanto la camara debe estar encendida para que exista un mejor comunicación.

#### **El Chat**

El chat nos va a permitir poder compartir ideas, suegrecias, realizar preguntas sobre lo explicado en la clase virtual de una manera eficaz e instantanea; según Diaz Rubiano (2015) “el chat es un programa interactivo de intercambio de mensajes entre estudiantes y docentes”. Esto quiere decir que el chat juega un papel fundamental

dentro de toda clase virtual sincrónico para establecer mayor interacción entre todos los practicantes” (p. 53).

### **Micrófono**

Este recurso permite que exista una mejor interacción entre los participantes que están conectados en las clases virtuales, es importante que tanto el estudiante y el docente se puedan oír para esclarecer todas las dudas de forma directa.

### **Roles en el aprendizaje sincrónico**

#### **El docente**

Los principales roles del docente es ser mediador, motivador por lo tanto tiene que escuchar y saber comprender a sus estudiantes, despejando todas sus dudas la motivación es otro factor fundamental en el proceso de enseñanza virtual si bien sabemos una educación virtual no es sencilla, pero debemos adaptarnos a nuevos retos que se presentan cada día.

Salmon (2002) citado por Cariaga (2018) menciona que:

“El rol de docente virtual como el de e-moderador, como el de diseñador, promotor y mediador del aprendizaje, más que el de un experto en el contenido, aunque debe saber lo suficiente sobre el tema para permitir su desarrollo, marcar un ritmo ajustado al alumno y promover retos abordables.”  
(p. 4)

El docente debe crear un espacio apropiado para sus estudiantes de manera en la que se sienta seguros motivados y cómodos esto causara mayor participación e interacción entre todos los participantes. Como docente debe estar constantemente investigando diferentes formas interactivas para transmitir la enseñanza a sus estudiantes.

Rizo (2020) expresa que el docente es consciente que cada niño tiene su ritmo de aprendizaje y en esta modalidad virtual se convierte en un docente mucho más flexible, y facilitador creando actividades motivadoras y lúdicas que beneficien al

desarrollo de distintas áreas. (p. 5) por esta razón todas las actividades que el docente propone en la clase virtual deben estar adaptadas acorde al grupo de estudiantes que tiene.

### **El estudiante**

Debido a la implementación de esta modalidad virtual el alumno se convierte en autónomo de su aprendizaje en las sesiones virtuales reforzándolas en casa junto con sus padres. Si bien sabes este nuevo aprendizaje virtual sincrónico es un verdadero reto para los docentes mucho más por los infantes. Estar siempre activo y predispuesto para aprender es uno de los aspectos más importantes para poder continuar con su desarrollo de habilidades y conocimientos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera virtual sincrónica.

Rizo (2020) menciona que

el estudiante ocupa un rol fundamental para hacer posible esta nueva forma de aprender por ello los estudiantes dentro de las clases virtuales y para contribuir en su aprendizaje es estar constantemente activos y predispuestos a realizar actividades para construir sus propios conocimientos. (p. 5-6)

Se considera que para los niños de nivel inicial la educación virtual sincrónica ha sido un cambio totalmente radical por qué sus clases siempre han sido dentro de una institución, junto con otros compañeros para poder relacionarse creando vínculos socio afectivos. Pero por otro lado, muchos padres de familias no ven apropiado regresar a clases presenciales aún a pesar de aquello se sabe que aun va a tomar tiempo que los estudiantes se adapten a esta nueva estrategia de aprendizaje, pero en la actualidad los niños aprenden a manejar las tics de una manera rápida.

### **Rol del padre de familia**

Los padres de familia en el aprendizaje virtual sincrónica toman un papel fundamental por lo que ellos son los que están más cerca de los niños y son quienes

están acompañándolos en su proceso y desarrollo de aprendizaje de una manera virtual.

Garrido , Cabrera , & Barberi ( 2021) Mencionan que:

“En este escenario, entre otros, es esencial el acompañamiento pertinente y oportuno que deben brindar los padres de familia. Las autoras afirman que su participación determina en gran medida la calidad del proceso educativo en la virtualidad. En tal sentido, el docente deberá establecer normas y acuerdos que permitan fomentar la relación con los padres para acompañar a sus hijos en el desarrollo de las experiencias de aprendizajes virtuales y actividades”. (p. 5)

La persona que acompaña al niño en este proceso es el segundo profesor que ayuda a guiarlo, corregirlo y a educarlo en casa, por ello es importante su colaboración para que el niño sienta apoyo y lo más importante brindarle la seguridad necesario en este nuevo aprendizaje.

### **El juego**

El juego es una parte esencial en la vida de los niños, es el medio con el cual descubren el entorno en el que se encuentran, siguiendo la teoría piagetiana los niños entre 4 y 5 años se encuentran en el periodo preoperacional en la que los juegos son de naturaleza simbólica y de construcción afianzando la postura de la presente investigación en la que se plantea que es necesario el juego para lograr el aprendizaje en clases sincrónicas.

El juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. (Ruiz, 2017, p.6).

Es decir, se involucra al juego en las diferentes áreas del desarrollo infantil las cuales se enuncian a continuación: desarrollo cognitivo, desarrollo socioemocional, desarrollo del lenguaje y desarrollo sensoriomotor. Las actividades que se planteen

en esta etapa preescolar deben ser dirigidas a desarrollar todas las áreas sin descuidar ninguna de ellas. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc. (Ruiz, 2017).

### **Importancia del juego en el desarrollo del niño**

La importancia del juego radica en las consecuencias que trae consigo su buena práctica entre pares, involucra la capacidad para ganar, para enfrentar el fracaso, ceder posiciones dentro de un mismo espacio, interpretar roles para la dinámica del juego, compartir materiales y recursos con los compañeros son destrezas que los niños deben adquirir para su vida futura.

El juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje ya que, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan (Tamayo y Restrepo, 2017, p. 112).

El juego no sólo debe emplearse para el entorno familiar y social sino también en el ámbito educativo con la finalidad de tener mayor empatía e interés del estudiante y se logre una verdadera conexión entre docente-estudiante con las actividades que realizan para avanzar en el proceso de enseñanza -aprendizaje y se pueda alcanzar de manera efectiva los logros de aprendizaje estandarizados para cada área del conocimiento en el subnivel de inicial.

### **Teorías del juego**

El juego se ha evidenciado que es el mejor medio de aprehensión de destrezas, habilidades y conocimiento para el niño, teoría que ha sido afirmada por diferentes autores entre ellos pedagogos, filósofos, doctores, psicólogos y neurocirujanos. Los más relevantes que se han considerado para la presente investigación son:

- Karl Gross
- Jean Piaget
- Herbert Spencer
- Sigmund Freud

- Frederic Buytendijk

Gallardo (2018) expone la teoría de Karl Gross que se trata sobre: “la teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto” (p. 5). A partir de este tipo de ejercicio el niño se va vinculando y adaptando al medio en el que se encuentra.

Observa el comportamiento de su madre, su padre y demás familiares que se encuentren en su entorno, siente las emociones de sus acompañantes y se contagia con lo que percibe de la familia. Es por ello de suma importancia en el hogar crear un ambiente propicio que beneficie al infante en todas sus etapas y áreas del desarrollo. La escuela es el segundo lugar que debe brindar las mejores experiencias posibles para asegurar un óptimo desarrollo durante la primera infancia.

Para Jean Piaget en la etapa preoperacional de 2 a 7 años los juegos son simbólicos. “En este momento los niños cuando juegan están imitando a los adultos y es de este modo como van comprendiendo el mundo que les rodea. (...) hay dos tipos de juego, el juego de construcción y el juego de experimentación” (Ruiz, 2017, pág. 18). Se observa que Piaget y Gross coinciden en sus argumentos al defender el juego como estrategia didáctica relevante para que el niño aprenda sin presión, ni de manera forzada. Al contrario, pueda relajarse en la comodidad de su hogar y aprender de la información que está recibiendo de forma constante y cotidiana. La escuela en la actualidad mediante el currículo aprendamos juntos en casa brinda la oportunidad a las familias para interactuar en entornos virtuales de aprendizaje de los que se benefician los estudiantes, los familiares y las instituciones educativas al cooperar juntos para brindar una mejor educación de forma virtual.

Gallardo (2018) menciona a Herbert Spencer quien elabora su teoría del excedente energético en la que explica lo siguiente: “el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales deben ser liberadas en actividades para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno”, (p.6). Los niños al poseer una gran cantidad de energía están dispuestos a realizar actividades dinámicas, entusiastas que lo hagan motivar, disfrutar y descubrir las maravillas del

entorno inmediato que posee. Los docentes de nivel inicial tienen que tomar en cuenta esta condición del niño para canalizar sus energías mediante el juego y como resultado se obtenga logros de aprendizaje provenientes de experiencias enriquecedoras a través de entornos de aprendizaje virtual.

Sigmund Freud expresa que: “el juego que obedecen al principio del placer representa las exigencias de las pulsiones de vida o tendencia compulsiva al gozo (...) tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la realización de deseos” (Gallardo, 2018, p.8). Se interpreta que compara al juego con el placer y el gozo que necesita el niño para sentirse bien, sentirse satisfecho y pleno con su entorno.

Por tal motivo, se postula al autor para fundamentar el juego como estrategia de aprendizaje eficaz al relacionarla con el desarrollo socioafectivo del niño; en la primera infancia se debe brindar las mejores herramientas para que los menores de edad puedan adaptarse al medio que los rodea sin dificultades, beneficiándose de aquellos recursos que se encuentran disponibles al momento. En este caso se encuentra al alcance a la tecnología con todos los beneficios que posee para educar a miles de niños de inicial a nivel nacional.

Frederic Buytendijk menciona que “el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su ‘dinámica’ le impulsan a no hacer otra cosa que jugar” (Gallardo, 2018, p.9). Dispone que además es necesario involucrar un elemento, objeto, herramienta con la que el niño interactúe y se divierta.

Buytendijk apoya que se debe involucrar un objeto externo en este caso se puede apoyar el docente a utilizar un dispositivo electrónico tal como una Tablet, celular, computador siguiendo las normas adecuadas para su uso y que no exceda el tiempo límite en pantalla. Según la Academia Americana de Pediatría el tiempo en pantallas para niños de 2 a 5 años: es de media a una hora al día; siguiendo esta normativa el docente debe planificar su actividad dentro del tiempo permitido para garantizar el uso correcto sin perjudicar la salud de los pequeños.

## **Tipos de juego**

Para fines de esta investigación se define 3 tipos de juegos aplicables a los niños de 4 a 5 años, en la que se pueden desenvolver y alcanzar los objetivos de aprendizaje requeridos para su edad acorde a los estándares establecidos en el currículo vigente con cada una de las áreas de aprendizaje: Identidad y autonomía, Convivencia, Relaciones con el medio natural y cultural, Relaciones lógico/matemáticas, Comprensión y expresión del lenguaje, Expresión artística y Expresión corporal y motricidad.

- Juego reglado
- Juego de roles
- Gamificación

**El juego reglado o juego de reglas** “los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo” (Fundación Carlos Slim). Por esa razón este juego se puede combinar con el juego simbólico y de construcción porque si los niños deciden tener una forma para seguir los turnos y deciden sobre la dinámica del juego ya están poniendo sus reglas.

Entre los juegos reglados más conocidos en Ecuador se pueden realizar los siguientes:

- Jugamos en el bosque mediante las plataformas zoom y YouTube; es posible explicando con anticipación las reglas del juego:
  - Regla 1: Ver el video.
  - Regla 2: Mantener el micrófono apagado y la cámara encendida.
  - Regla 3: Cuando desee responder: ¿Dónde está el lobo?, levante la mano.
  - Regla 4: Estudiante que hable sin levantar la mano queda descalificado del juego.
  - Regla 5: Gana el que cumpla las reglas y tenga mayor cantidad de aciertos del lugar del lobo.
- Simón dice en la presente propuesta se lo juega con prendas de vestir con la ayuda de la ruleta que es el sorteo de la prenda que los estudiantes deben buscar en su casa. El estudiante que presente en la cámara mayor cantidad de prendas de vestir y mencione correctamente su nombre es el ganador; estableciendo la conexión entre el contenido de la clase y el juego.

- Juego del congelado consiste en moverse al ritmo de la música según los pasos mostrados en el video, cuando haya una pausa deben de quedarse congelados sin moverse, el estudiante que se mueva o haga una mueca, gesto, pierde y queda descalificado. Gana el estudiante que quede sin moverse hasta el final.

**El juego de roles** Gallardo (2018) menciona que “permite no solo exteriorizar sentimientos y emociones, experiencias, sensaciones y vivencias, sino también transformar la realidad con su fantasía, creando todo un mundo imaginario” (p.9). Partiendo de este punto las actividades que se pueden realizar con el niño de forma virtual sincrónico son diversas entre ellas se pueden destacar las siguientes:

- Jugar a los pequeños artistas le permite al estudiante soñar con todo lo que puede lograr al expresar sus sentimientos, emociones mediante el arte. En este caso se toma como estrategia didáctica el garabateo aplicando ritmo musical: lento, rápido y pausa; con la finalidad de que el estudiante aplique instrucciones que involucre el movimiento de la pinza digital.
- Jugar al médico valorizando la profesión médica empleando el contexto actual de la emergencia sanitaria por el Covid-19 y de esta manera fomentar la conciencia sobre el cuidado que se debe tener siguiendo las medidas de bioseguridad y valorando la ardua labor de los enfermeros, camilleros y médicos que allí trabajan.
- Jugar al minichef para enfatizar la nutrición desde inicial, corrijan los malos hábitos alimenticios y se alimenten de forma correcta; empleando alimentos sencillos de fácil manipulación para los estudiantes. Se recomienda pedir a los padres de familia con anticipación los ingredientes a utilizar para que los tengan listos y el estudiante disfrute de la experiencia educativa sin sentirse frustrado por sus limitaciones propias de la edad.
- Jugar al científico de mi casa se lo puede emplear para motivar el descubrimiento del entorno natural y cultural del estudiante, es esencial en el desarrollo del niño porque busca respuestas a las dudas y curiosidades que le inquietan; recordar que al realizar esta actividad es necesario enfocarlo en un tema específico para que no pierda el interés sobre el juego.

### **Gamificación:**

Unir (2020) Indica que: “la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase” (p. 5). Por ello, se la considera para este trabajo investigativo en el cual se utiliza la gamificación mediante la plataforma Moodle a la cual tienen acceso los estudiantes del CDI Retacitos.

Con la ayuda de este juego se utilizan herramientas tecnológicas para evidenciar la actividad, para dinamizar con música, videos o ilustraciones alusivas al juego, incluso se puede cambiar la metodología del juego para adaptarlo a la realidad educativa actual y ponerle nuevas reglas mediante los entornos virtuales de aprendizaje sincrónico empleando los recursos que se disponen en el hogar.

- Juego de adivinanza se lo utiliza con la plataforma zoom y YouTube en la que dan las pistas para que los estudiantes puedan adivinar en relación a lo mencionado y a la silueta del objeto.
- Juego creando mi avatar consiste en ingresar a la aplicación: Creartuavatar mediante el enlace: <https://www.creartuavatar.com/> inicia seleccionando género, tipo de rostro, ojos, cejas, labios, orejas y cabello; puede realizar varios diseños y descargarlos en formato PNG para evidenciar el trabajo realizado.
- Juego de memoria con figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo) iniciando desde el trabajo colaborativo en el que deben identificar la forma de varios objetos para pasar al juego de tarjetas de memoria en el que deben emparejar el círculo, cuadrado, triángulo de forma individual participando mediante un enlace compartido durante la sesión sincrónica de aprendizaje.

Luego de revisar las diferentes teorías de los autores Karl Gross, Jean Piaget, Herbert Spencer, Sigmund Freud, Frederic Buytendijk mencionados en la presente investigación se describen las siguientes ventajas del juego como estrategia de aprendizaje virtual sincrónico para el desarrollo de las diferentes áreas: Identidad y autonomía, Convivencia, Relaciones con el medio natural y cultural, Relaciones lógico/ matemáticas, Comprensión y expresión del lenguaje, Expresión artística y Expresión corporal y motricidad.

- El niño se encuentra acompañado de un adulto responsable lo que fortifica el apego seguro en el niño y estimula el desarrollo socioafectivo al realizar los juegos indicados por la docente.
- El niño se encuentra en la comodidad de su hogar, donde posee diversidad de recursos para enriquecer el aprendizaje virtual sincrónico y ejecutar los juegos sin dificultad.
- El estudiante se siente con mayor seguridad y confianza para participar en los juegos porque está en el seno del hogar.
- El estudiante al poseer un acompañante en la ejecución de los juegos; la educación se torna más especializada y personalizada, porque al tener mayor acercamiento del docente al hogar y entorno del niño; puede emprender correctivos que permitan mejorar el rendimiento académico del menor.
- El niño aprende mediante los juegos lo que facilita la adquisición de habilidades en el proceso educativo.
- El niño aprende a seguir instrucciones guiado de las reglas que se deben aplicar en los juegos.
- Se promueve rutinas a partir de juegos y canciones repetitivas a diario en la hora asignada.
- Se fortifica el aprendizaje autónomo, la autoformación y la autoevaluación desde la primera infancia al designarles juegos en los que ellos tengan que buscar información y evaluar sus propios logros de aprendizaje.

### **Juego para los ámbitos de aprendizaje**

El Ministerio de Educación de Ecuador expone en el Currículo de Educación Inicial publicado en el año 2014, los 7 ámbitos de aprendizaje: Identidad y Autonomía, Convivencia, Relaciones con el medio natural y cultural, Relaciones lógico/matemáticas, Comprensión y expresión del lenguaje, Expresión artística y Expresión corporal y motricidad que se derivan de los 3 ejes de desarrollo y aprendizaje: Desarrollo personal y social, Descubrimiento del medio natural y cultural; por último, Expresión y comunicación.

**Tabla 2.** Ejes de desarrollo y aprendizaje.

Ejes de desarrollo y aprendizaje	Educación Inicial		Educación General Básica
	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje		Componentes de los ejes del aprendizaje
	0-3 años	3-5 años	5-6 años
<b>Desarrollo personal y social</b>	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía	
		Convivencia	
<b>Descubrimiento del medio natural y cultural</b>	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
		Relaciones lógico/matemática	
<b>Expresión y comunicación</b>	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión oral y escrita	
		Expresión Artística	Comprensión y expresión artística
	Exploración del cuerpo y motricidad	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

El ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural “considera la interacción del niño con el medio natural en el que se desenvuelve y desarrolle actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al mantenimiento del equilibrio ecológico” Ministerio de

Educación del Ecuador, (2014), p. 32. Se puede apoyar el desarrollo de juegos de roles hacia esta área de la siguiente forma:

- **Juego científico de mi casa:** En esta sesión sincrónica de aprendizaje se incorpora los conocimientos de seres vivos e inertes desde la presentación interactiva, juego grupal y por último buscando material concreto en casa con relación a los seres vivos e inertes previamente explicados en la clase virtual.

El ámbito de comprensión y expresión del lenguaje junto con el de relaciones lógico/matemáticas están presentes en todos los tipos de juegos; porque en todo juego es necesario comunicarse con sus pares, con su familia y con la docente. Los niños aprenden nociones temporo-espaciales, conteos y relaciones de número cantidad en los juegos cuando participa siguiendo las instrucciones del docente. Los juegos que se pueden realizar son los siguientes:

- **Juego de adivinanza** permite ampliar el vocabulario del estudiante permitiendo el desarrollo del pensamiento verbal, relacionando conceptos a imágenes.
- **Juego de memoria de círculo, cuadrado, triángulo** permite que el estudiante relacione objetos con las formas de las figuras geométricas.
- **Juego de cuento mis prendas de vestir** le permite al estudiante desarrollar el conteo con material concreto.

### **Marco Conceptual**

**Aprendizaje:** son condiciones tomadas en cuenta para diseñar las estrategias y técnicas didácticas más convenientes para generar el aprendizaje (Salgado, 2022)

**Juego:** son todas aquellas actividades recreativas que promueven el equilibrio mental y físico, y satisfacen las necesidades naturales del niño. (Rodríguez Guerrero, 2019)

**Juego infantil:** es un elemento muy importante en la Educación Infantil porque promueve el desarrollo integral de los más pequeños ayudándoles a conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea. Sin embargo, no existe una única forma de pensar acerca de esto, sino que nos encontramos diversas opiniones entre los diferentes autores y la forma de llevar a cabo el juego en los maestros (Gutiérrez, 2017)

**Lúdico:** Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. (Barrantes, 2017)

**Interés:** Dinamiza el conocimiento y favorece el compromiso con el aprendizaje. De esta forma, el alumno se siente más competente en este campo, lo que mejora su autoestima y la motivación para seguir aprendiendo. (Marchesi, 2020)

**Sincrónico:** resulta de gran utilidad en la enseñanza a distancia, ya que facilitan la interacción y la discusión en tiempo real, con lo cual se realiza un feedback de manera inmediata entre el profesor y el estudiante (Rubio Jordán, 2011)

**Enseñanza virtual sincrónica:** requiere de un estudiante con un rol activo porque cada individuo propicia su conocimiento y la afianza a través de la relación con un docente (Picón, 2020)

**Interacción sincrónica:** el emisor y receptor del mensaje interactúan en la misma cronología de tiempo, permitiendo una comunicación mucho más simultánea y directa entre dos o más personas, ello por medio del uso de mensajes de texto, audio o vídeo (Alejandro, 2021)

## **Marco Legal**

### **Constitución de la República del Ecuador**

#### **ASAMBLEA NACIONAL**

Ecuador se ha alineado en los últimos años a la legislación internacional que indica las Naciones Unidas y la Unesco; para tal efecto se evidencia los artículos que respaldan los derechos constitucionales de los niños desde su nacimiento en la Constitución de la República Ecuador aprobada por la Asamblea Nacional, además de su derecho ineludible a la educación gratuita y los parámetros que deben seguir los cuidadores de los menores para salvaguardar la integridad y seguridad de los niños durante la primera infancia.

**Art. 26** establece que: "Lo educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e Inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de lo política pública y de la inversión estatal, garantía de igualdad e Inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo".

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

## **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

### **ASAMBLEA NACIONAL**

A continuación, se mencionan aquellos artículos de la Ley Orgánica de Educación Intercultural que devienen de la Constitución del Ecuador vigente; en estos, se explicitan aspectos que, de cumplirse en conjunto, brindarán educación de calidad a pesar de la pandemia. Se los plantea también como la base normativa que hará factible la implementación de la propuesta.

**Art. 1.-** **Ámbito.** - La presente Ley garantiza el derecho a la educación, (...) en el marco del Buen Vivir, (...); así como las relaciones entre sus actores (...) y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión (...)"

A partir de este artículo, las autoras determinan la posibilidad de presentar una propuesta para garantizar el derecho a la educación de los niños en el nivel inicial con la modalidad virtual.

**Art. 2.-** El Principio del Interés superior de los niños, niñas y adolescentes. - (...) Se impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para la atención de niños y niñas.

**Art. 2.- h.** El Principio ínter aprendizaje y multiaprendizaje.- (...) para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento (...)

**Art. 2.- p.** Corresponsabilidad. - La educación demanda corresponsabilidad en la formación e instrucción de las niñas, niños y adolescentes y el esfuerzo compartido de estudiantes, familias, docentes, centros educativos, comunidad, instituciones del Estado, medios de comunicación (...)

**Art. 2.- s.** Flexibilidad. - La educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales, (...) tanto en sus conceptos como en sus contenidos, base científica – tecnológica.

**Art. 2.- w.** Calidad y calidez. - Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades (...)

### **Del derecho a la educación**

**Art. 5.- g.** Garantizar la aplicación obligatoria de un currículo nacional (...) en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato; y, modalidades: presencial, semipresencial y a distancia.

## **CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO UNICEF**

A continuación, se detallan los lineamientos legales en el que se basa la presente investigación, iniciando con la elección de los artículos sobre la “Convención sobre los Derechos del Niño” adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1989, en la ciudad de Nueva York. Dada por Decreto Ejecutivo No. 1330, publicado en Registro Oficial 400 de 21 de Marzo de 1990. Teniendo

presente que, como se indica en la Declaración de los Derechos del Niño, "el niño, por su falta de madurez física y mental, necesita protección y cuidado especiales, incluso la debida protección legal, tanto antes como después del nacimiento".

### **1. Definición de “niño”**

Se considera niño a toda persona menor de 18 años.

**Art. 1.-** Para los efectos de la presente Convención, se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad.

#### **Art. 2.-**

1. Los Estados Partes respetarán los derechos enunciados en la presente Convención y asegurarán su aplicación a cada niño sujeto a su jurisdicción sin distinción alguna, independientemente de la raza, el color, el sexo, el idioma, la religión, la opinión pública o de otra índole, el origen nacional, étnico o social, la posición económica, los impedimentos físicos, el nacimiento o cualquier otra condición del niño, de sus padres o de sus representantes legales.

#### **Art. 3.-**

1. En todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social, los tribunales, las autoridades administrativas o los órganos legislativos, una consideración primordial a que se atenderá será el interés superior del niño.

2. Los Estados Partes se comprometen a asegurar al niño la protección y el cuidado que sean necesarios para su bienestar, teniendo en cuenta los derechos y deberes de sus padres, tutores u otras personas responsables de él ante la ley y, con ese fin, tomarán todas las medidas legislativas y administrativas adecuadas.

**Art. 17.-** Los Estados Partes reconocen la importante función que desempeñan los medios de comunicación y velarán por que el niño tenga acceso a información y material procedentes de diversas fuentes nacionales e internacionales, en especial la

información y el material que tengan por finalidad promover su bienestar social, espiritual y moral y su salud física y mental.

**Art. 28.-**

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño a la educación y, a fin de que se pueda ejercer progresivamente y en condiciones de igualdad de oportunidades de ese derecho, deberán en particular:

a) Implantar la enseñanza primaria obligatoria y gratuita para todos;

3. Los Estados Partes fomentarán y alentarán la cooperación internacional en cuestiones de educación, en particular a fin de contribuir a eliminar la ignorancia y el analfabetismo en todo el mundo y de facilitar el acceso a los conocimientos técnicos y a los métodos modernos de enseñanza. A este respecto, se tendrán especialmente en cuenta las necesidades de los países en desarrollo.

**Art. 29.-**

1. Los Estados Partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades;

b) Inculcar al niño el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales y de los principios consagrados en la Carta de las Naciones Unidas;

c) Inculcar al niño el respeto de sus padres, de su propia identidad cultural, de su idioma y sus valores, de los valores nacionales del país en que vive, el país de que sea originario y de las civilizaciones distintas de la suya;

d) Preparar al niño para asumir una vida responsable en una sociedad libre, con espíritu de comprensión, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad entre todos los pueblos, grupos étnicos, nacionales y religiosos y personas de origen indígena;

e) Inculcar al niño el respeto del medio ambiente natural.

2. Nada de lo dispuesto en el presente artículo o en el artículo 28 se interpretará como una restricción de la libertad de los particulares y de las entidades para establecer y dirigir instituciones de enseñanza, a condición de que se respeten los principios enunciados en el párrafo 1 del presente artículo y de que la educación

impartida en tales instituciones se ajuste a las normas mínimas que prescriba el Estado.

**Art. 31.-**

**1.** Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a partir libremente en la vida cultural y en las artes.

**2.** Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

## CAPITULO III

### Metodología de investigación

#### **Metodología**

En este proyecto de investigación se detallará el tipo de investigación descriptivo y de campo, con un enfoque mixto porque es cuantitativo y cualitativo y técnicas de investigación tales como la encuesta, entrevista y la observación estas se aplicaran en el CDI para constatar la relación de las variables y analizar la problemática existente en el CDI Retacitos con niños de 4 a 5 años en el nivel de inicial 2.

#### **Enfoque de la investigación**

Esta investigación está direccionada hacia el enfoque mixto para Ortero (2018) “Este método representa un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos” (p.19). Mediante este enfoque lograremos recopilar mayor información sobre la influencia que tiene el juego en el aprendizaje virtual sincrónico en niños de 4 a 5 años.

#### **Cualitativo**

En este enfoque se alcanzara obtener datos relevantes sobre el interés y estrategias que implementa el docente en la modalidad virtual mediante resultados descriptivos dando respuesta al problema planteado en el contexto.

#### **Cuantitativo**

En este enfoque se obtendrá información sobre el estado emocional de los niños frente al aprendizaje virtual sincrónico dado que esta modalidad es un reto para todos, se obtendrá resultados numéricos para ser más exactos con la información recopilada

#### **Tipo de investigación**

##### **Descriptiva**

Esta investigación es de tipo descriptiva porque nos permite puntualizar las características de la problemática que sucede dentro del contexto de estudio; esto quiere decir que nos ayuda a detallar los hechos o acontecimiento dentro del campo de estudio.

También es fundamental mencionar que el estudio está relacionado con la investigación campo por los instrumentos que se aplican en la institución donde se detecta la problemática.

## **Técnicas e instrumentos de investigación**

### **Observación**

Esta técnica de investigación consiste en observar detenidamente el fenómeno en un contexto determinado, este proceso permite que la investigación obtenga datos relevantes y verídicos para encontrar una posible situación.

### **Guía de observación**

Es un instrumento que abarca 10 indicadores de evaluación con su respectiva escala valorativa que están entre el sí, no y a veces, el mismo que se aplicará a un grupo de 10 estudiantes del nivel inicial 2, luego de tener los resultados se realiza el análisis del mismo.

### **Entrevista**

Es una técnica de investigación que permite indagar sobre un tema en específico mediante un diálogo el cual contiene preguntas abiertas que se le realizan al entrevistado y tiene la libertad de argumentar sus respuestas, con la intención de que esta información contribuya a la investigación.

### **Guión de preguntas**

El instrumento de investigación está dirigido a un docente del nivel de inicial 2 del CDI Retacitos, la cual está estructurada por 10 preguntas abiertas y se la realizará mediante una reunión vía zoom con el fin de dar a conocer si se lleva a cabo actividades de juego educativos que favorezcan el aprendizaje de los niños durante las clases virtuales sincrónicas.

### **Encuesta**

En cuanto esta técnica de investigación se lleva a cabo mediante un formato que abarca preguntas objetivas y es aplicada a una población en específico, de esta

manera la información recabada accede a buscar una posible solución al problema del contexto.

### **Cuestionario**

Este instrumento de investigación cuenta con 13 preguntas objetivas con diversas respuestas que cada encuestado escogerá, este instrumento es aplicado a los padres de familia del nivel inicial 2 mismo que pertenecen al CDI Retacitos en virtud de los resultados que arroje la encuesta se realiza el análisis de datos.

### **Población y muestra**

**Tabla 3.** Población y muestra

	<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>	<b>%</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Estudiantes	10	10	100%	Guía de Observación
Docente	1	1	100%	Guion de preguntas
Padres de Familia	10	10	100%	Cuestionario

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

## Ficha de observación

### Observación Indirecta dirigida a niños de 4 a 5 años

**Lugar:** CDI Retacitos

**Tema:** El aprendizaje virtual sincrónico y el juego en niños de 4 a 5 años en el periodo 2020-2021

**Tabla 4.** Ficha de observación

INDICADORES	SI	A	NO	OBSERVACIONES
		VECES		
Escuchan con atención las reglas del juego.			X	
Comprenden las reglas del juego			X	
Participan ordenadamente mientras juega			X	
Respetan turnos para participar en las actividades de juego.			X	
Participan en juego de roles			X	
Durante la actividad de juego expresan sus ideas.			X	
Trabajan actividades haciendo uso de aplicaciones o mediante la web.			X	
La actividad lúdica despierta el interés de los niños			X	
La actividad lúdica refuerza lo aprendido durante la clase virtual.			X	
Responden sin ayuda del docente a la retroalimentación que se realiza al finalizar la actividad			X	

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

## **Análisis**

En la ficha de observación incluye a los tres tipos de juegos: reglado, roles y gamificación la cual se la aplicó durante 1 semana, por lo tanto en los resultados se evidencia que ninguno de los tres tipos de juegos son aplicado en las clases virtuales, tampoco realizan actividades donde involucré al juego, sin embargo en las actividades que la maestra realiza durante las clases y hace la respectiva retroalimentación algunos estudiantes las responden sin ayuda de la docente.

## Análisis de la observación a niños de 4 a 5 años

### 1.- Escuchan con atención las reglas del juego.

**Tabla 5.** Escuchan con atención las reglas del juego.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	10	100%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 1** Reglas del juego

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora R. (2021)

**Análisis:** Como se puede observar en el gráfico los niños no escuchan las reglas del juego por el motivo que no se realiza esta actividad en las clases virtuales.

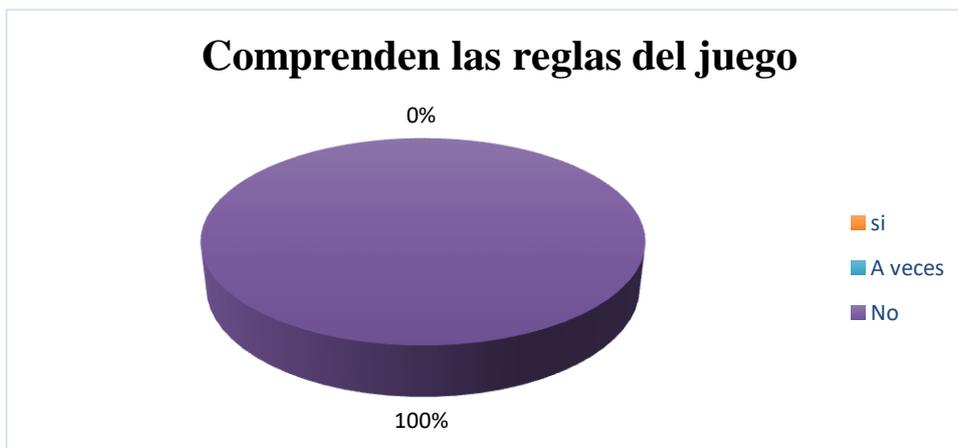
## 2.- Comprenden las reglas del juego

**Tabla 6.** Comprenden las reglas del juego.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	10	100%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 2** Compresión de las reglas

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis** Como se puede observar en el gráfico los niños comprenden las reglas del juego por el motivo que no se realiza esta actividad en las clases virtuales.

### 3.- Participan ordenadamente mientras juega

**Tabla 7.** Participa ordenadamente.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	10	100%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 3.** Participa ordenadamente

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis** Como se puede observar en el gráfico los niños no participan en los juego por el motivo que no se realiza esta actividad en las clases virtuales.

#### 4.- Respetan turnos para participar en las actividades de juego.

**Tabla 8.** Respetan turnos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	10	100%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 4.** Respetar turnos  
Fuente: CDI Retacitos  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis** Como se puede observar en el gráfico los niños no cumplen con este indicador por el motivo que no se realiza esta actividad en las clases virtuales.

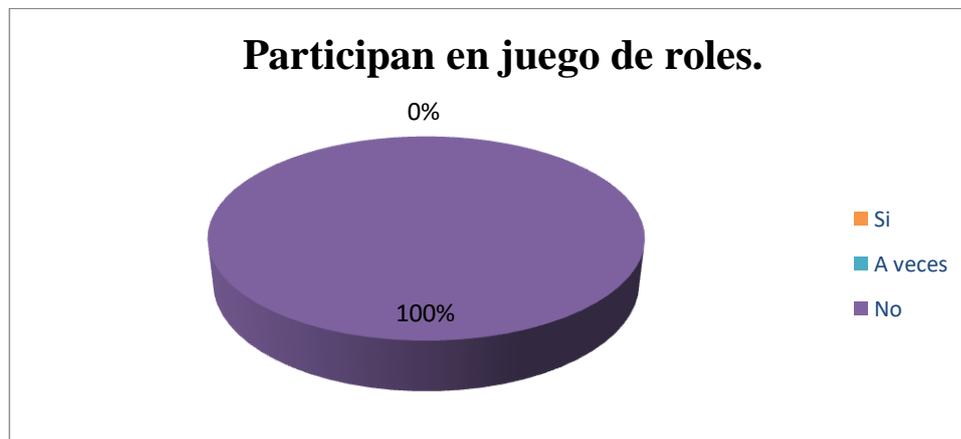
## 5.- Participan en juego de roles.

**Tabla 9.** Juegos de roles.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	10	100%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 5.** Juegos de roles

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis** Como se puede observar en el gráfico los niños no practican este tipo de juegos por el motivo que no se realiza esta actividad en las clases virtuales.

## 6.- Durante la actividad de juego expresan sus ideas.

**Tabla 10.** Expresan ideas mientras juegan.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	10	100%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 6.** Expresan ideas mientras juegan

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como se puede observar en el gráfico los niños no cumplen con este indicador mientras juegan por el motivo que no se realiza esta actividad en las clases virtuales.

## 7.- Trabajan actividades haciendo uso de aplicaciones o mediante la web.

**Tabla 11.** Actividades mediante aplicaciones o página web.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	10	100%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 7.** Actividades mediante aplicaciones o página web

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como se puede evidenciar en el gráfico los niños no trabajan con actividad mediante aplicaciones o páginas web, esto quiere decir que no cumplen con este indicador.

## 8.- La actividad lúdica despierta el interés de los niños

**Tabla 22.** El juego despierta el interés del niño.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	10	100%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 8.** El juego despierta el interés del niño

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como se puede evidenciar en el gráfico los niños no cumplen con este indicador, por el motivo que no se realiza esta actividad durante las clases virtuales.

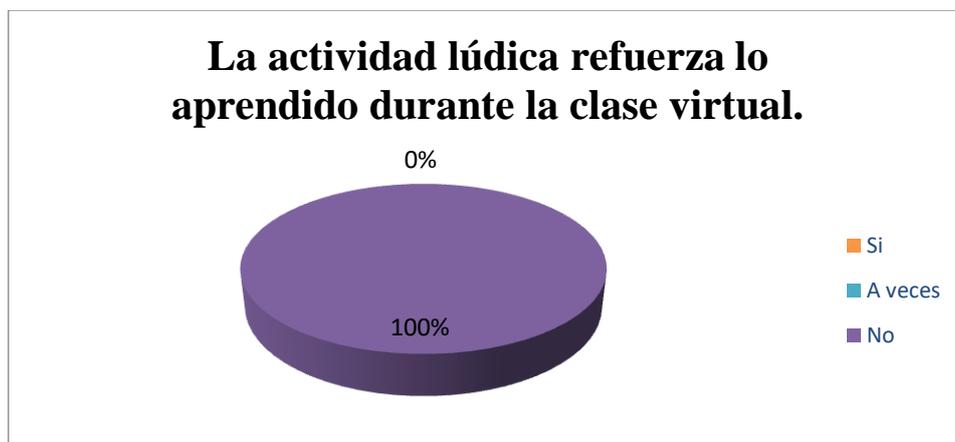
## 9.- La actividad lúdica refuerza lo aprendido durante la clase virtual.

**Tabla 33.** La actividad de juego refuerza lo aprendido.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	10	100%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 9.** El juego refuerza lo aprendido

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

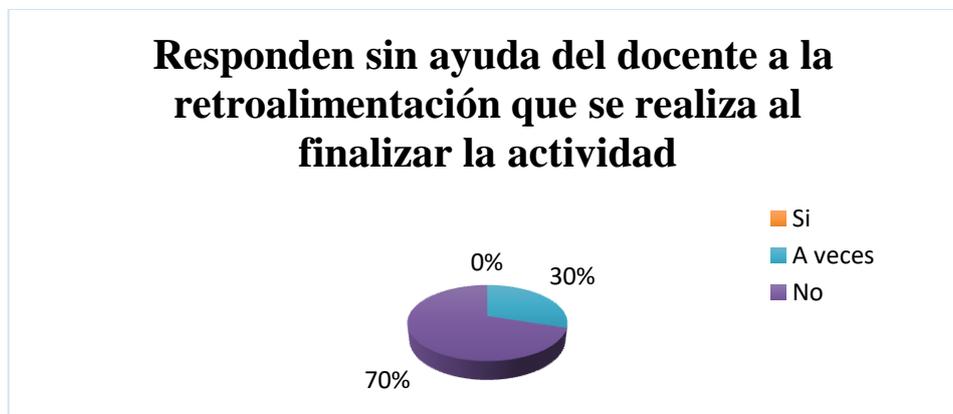
**Análisis:** Como se puede observar en el gráfico los niños no cumplen con este indicador, por el motivo que no se realiza esta actividad en las clases virtuales.

**10.- Responden sin ayuda del docente a la retroalimentación que se realiza al finalizar las actividades que propone la maestra.**

**Tabla 44.** Retroalimentación durante la clase virtual.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	7	70%
No	3	30%
Total	10	100%

Fuente: CDI Retacitos  
 Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 10.** Retroalimentación durante la clase virtual  
 Fuente: CDI Retacitos  
 Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como se puede observar en el gráfico el 70% de los niños no logran responder a la retroalimentación que realiza la docente mientras que el 30% si lo hace con frecuencia, es importante mencionar que la docente realiza otros tipos de actividades durante la clase virtual, ya que actividades de juego no se promueven.

## **Entrevista al docente**

### **1. ¿Qué opina usted sobre enseñar y aprender mediante la modalidad virtual sincrónica?**

Considero que enseñar y aprender mediante la modalidad sincrónica tiene ventajas y desventajas. Sin embargo, existen más desventajas ya que no se tiene un contacto cercano con los niños, además el tiempo de conectividad es muy poco lo que dificulta hacer juegos con los niños.

### **2. En base a su conocimiento defina ¿Qué es el aprendizaje virtual sincrónico?**

El aprendizaje virtual sincrónico se refiere a una clase online en cual todos estamos conectados al mismo tiempo para impartir enseñanzas a los niños.

### **3. ¿Cuál considera usted que es el beneficio que nos ofrece el aprendizaje virtual sincrónico?**

El beneficio es que aun en tiempo de pandemia la educación no ha parado gracias a la virtualidad.

### **4. ¿Cómo usted utiliza las tics durante las clases virtuales?**

Yo utilizo las tics para enseñarles a los niños videos que estén relacionados con lo que voy a enseñar en ese día.

### **5. ¿Qué tipos de juego conoce y cuál de ellos aplica en la clase virtual?**

Conozco ciertos juegos de roles pero considero que el tiempo de la clase por zoom no me permite realizar la actividad con los niños.

### **6. ¿Cómo es la comunicación sincrónica en sus clases virtuales? Justifique su respuesta**

En muchas ocasiones el Internet me falla lo que me dificulta conectarme en ciertas ocasiones a las clases.

**7. ¿Qué piensa sobre la importancia del juego educativo en la modalidad virtual sincrónica?**

El juego siempre es importante en la enseñanza y aprendizaje del niño ya sea presencial y virtualmente. Es lo ideal para que el niño también pueda adquirir nuevos conocimientos.

**8. ¿El tiempo de conexión para las clases virtuales le permite implementar actividades lúdicas? Justifique su respuesta.**

Como lo mencioné anteriormente el tiempo de conexión es justo, simplemente para enseñarle lo que planifiqué para ese día y el repaso que hacemos.

**9. ¿Cuál es su enfoque durante las clases virtuales?**

Mi enfoque es que los niños aprendan de una manera única e innovadora.

**10. Desde su punto de vista ¿Qué se debe poner en práctica para brindar un aprendizaje virtual sincrónico de calidad?**

Se debe poner en práctica la interacción con los niños mediante actividades lúdicas o juegos que motiven más a los niños para aprender.

**Análisis**

La docente indica que el tiempo estipulado para las sesiones virtuales es justo para enseñar lo que planificó con anterioridad, en esta modalidad virtual el tiempo es un recurso necesario y de mucha importancia para poder concluir con todas las actividades satisfactoriamente e incluir al juego.

Por otro lado, la docente también menciona que debido al tiempo de conexión para las sesiones virtuales no realiza actividades lúdicas en este caso el juego educativo, puesto que esta actividad es la mejor estrategia para la modalidad virtual logrando que el aprendizaje sea a largo plazo.

Para culminar con la entrevista menciona que para brindarle un aprendizaje virtual de calidad a los estudiantes se debe poner en práctica la interacción mediante el juego para que se sientan motivados por aprender.

## Resultados de la encuesta a padres de familia del CDI Retacitos.

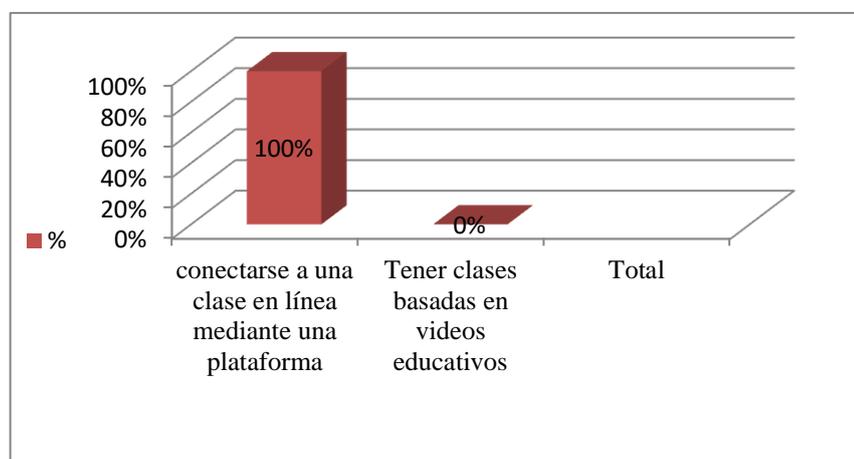
### 1. Desde su punto de vista ¿Qué son las clases virtuales?

**Tabla 55.** Definición de las clases virtuales.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Conectarse a una clase en línea mediante una plataforma	10	100%
Tener clases basadas en videos educativos	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 11.** Definición de las clases virtuales

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como podemos observar en el gráfico los 10 padres de familia encuestados quiere decir que el 100 % responden que el significado de las clases virtuales es conectarse en línea mediante una plataforma, el cual nos permite tener interacción en tiempo real.

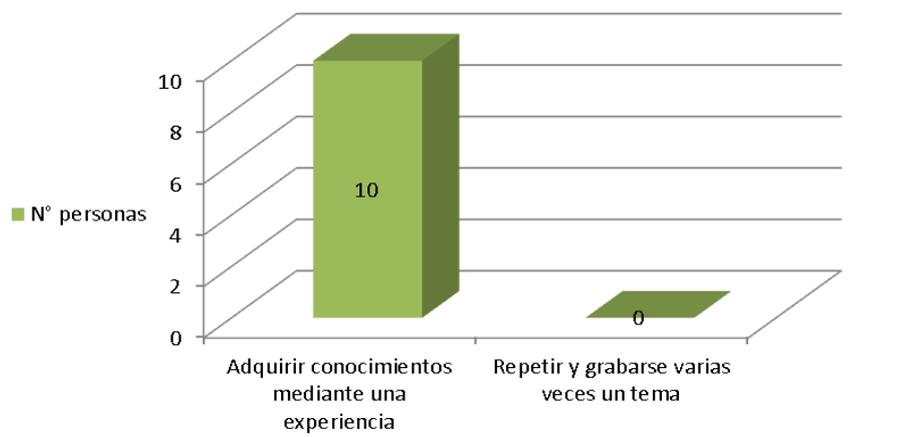
## 2. ¿Qué es aprendizaje?

**Tabla 16.** Definición de aprendizaje.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Adquirir conocimientos mediante una experiencia	10	100%
Repetir y grabarse varias veces un tema	0	0%
<b>Total</b>	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 12.** Definición de las clases virtuales

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** En gráfico presentado los 10 padres de familias encuestados responde que aprender es adquirir conocimientos mediante una experiencias esto quiere decir que si comprenden el significado de aprender.

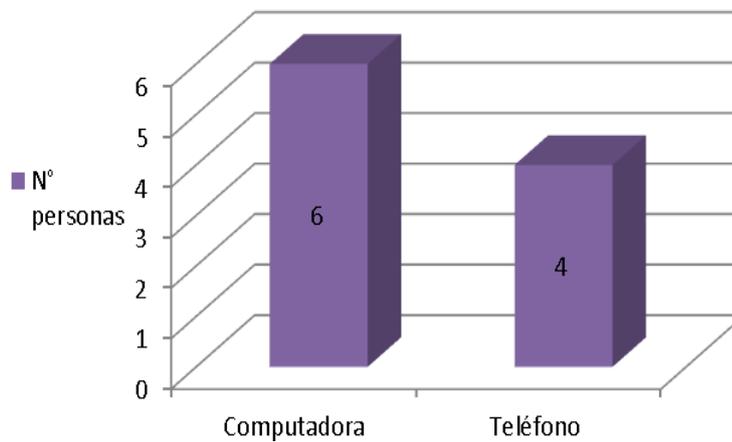
### 3. ¿Mediante qué dispositivo tecnológico recibe las clases virtuales su hijo?

**Tabla 17.** Recurso tecnológico para las clases virtuales.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Computadora	6	60%
Teléfono	4	40%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 13.** Recurso tecnológico para las clases virtuales

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como podemos observar la encuesta de los 10 padres de familias del nivel inicial 2 el 60 % utiliza la computadora y el 40 % usa el teléfono como recurso para recibir clases virtuales sincrónicas.

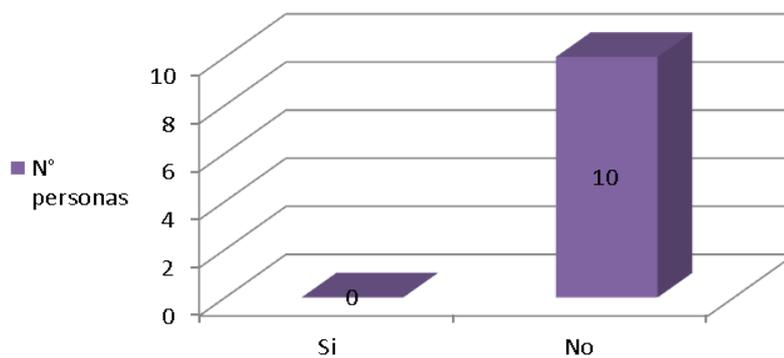
**4. ¿Usted considera que el tiempo de conexión a la clase virtual sincrónica es el apropiado para el aprendizaje de su hijo (a)?**

**Tabla 18.** Tiempo de conexión.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Si	0	0%
No	10	100%
<b>Total</b>	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 14.** Tiempo de conexión

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** En el siguiente gráfico podemos observar que los 10 padres de familia quiere decir el 100% están en desacuerdo con el tiempo establecido para las clases virtuales de sus hijos del nivel inicial 2.

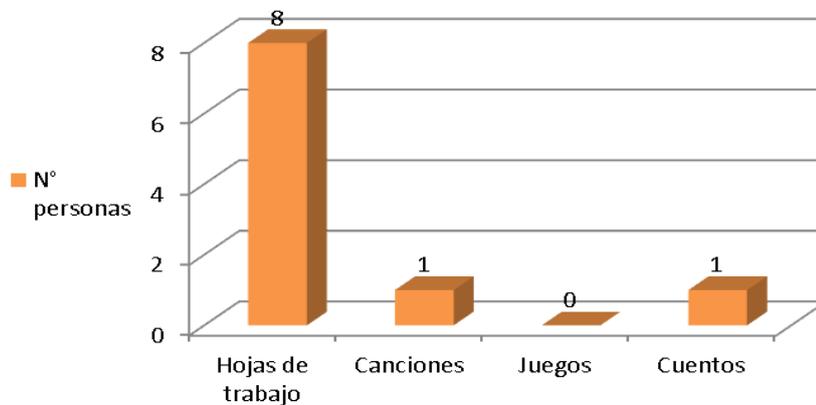
**5. ¿Cuál de estas actividades realiza la maestra durante las clases virtuales sincrónicas?**

**Tabla 19.** Actividades durante las clases virtuales.

<b>OPCIONES</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>%</b>
Hojas de trabajo	8	80%
Canciones	1	10%
Juegos	0	0%
Cuentos	1	10%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 15.** Actividades durante la clase virtual

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** En este gráfico podemos observar que el 80 % indican que en las clases virtuales se realizan hojas de trabajo con mucha frecuencia, un 10 % expresa que trabajan con canciones otro 10 % con cuentos, y como se puede evidenciar no se realizan juegos en los cuales ellos puedan experimentar y aprender de una manera significativa y divertida durante las clases virtuales sincrónicas.

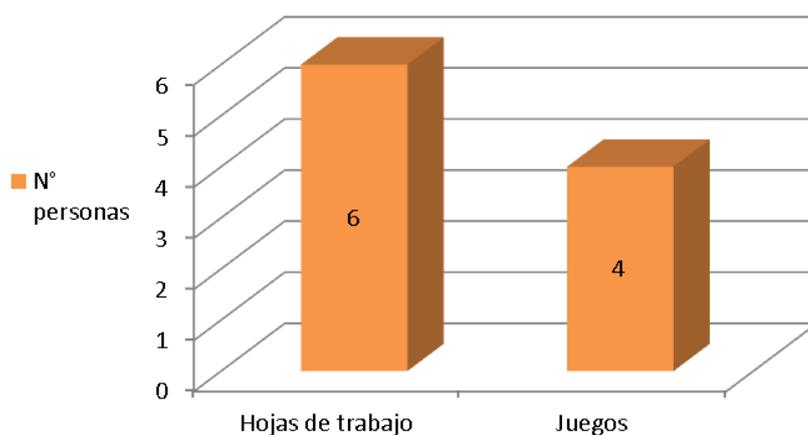
## 6. ¿Cuál de estas actividades considera favorable para el aprendizaje de su hijo(a)?

**Tabla 20.** Actividades que favorecen el aprendizaje.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Hojas de trabajo	6	60%
Juegos	4	40%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 16.** Actividades favorables para el aprendizaje

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como se puede observar en el gráfico de los 10 padres de familias encuestados el 60 % considera que realizar actividades en hojas de trabajo es más factible para el aprendizaje de los niños, mientras que el 40 % expresa que el juego es favorable para el aprendizaje de los niños.

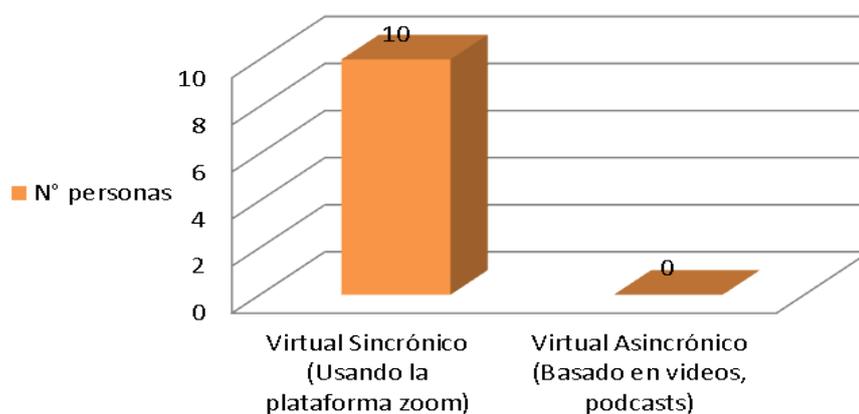
## 7. ¿Cómo prefiere que sea la educación virtual de su hijo (a)?

**Tabla 21.** Clases virtuales.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Virtual Sincrónico (Usando la plataforma zoom)	10	100%
Virtual Asincrónico (Basado en videos, podcasts)	0	0%
<b>Total</b>	10	100%

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 17.** Educación virtual

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como se puede observar en este gráfico el 100% de los padres encuestados prefieren que el aprendizaje de sus hijos sea por medio de la virtualidad sincrónica, siendo esta más favorable para el aprendizaje del niño porque tiene un acercamiento directo con la docente y puede responder inmediatamente las dudas que surjan de sus estudiantes.

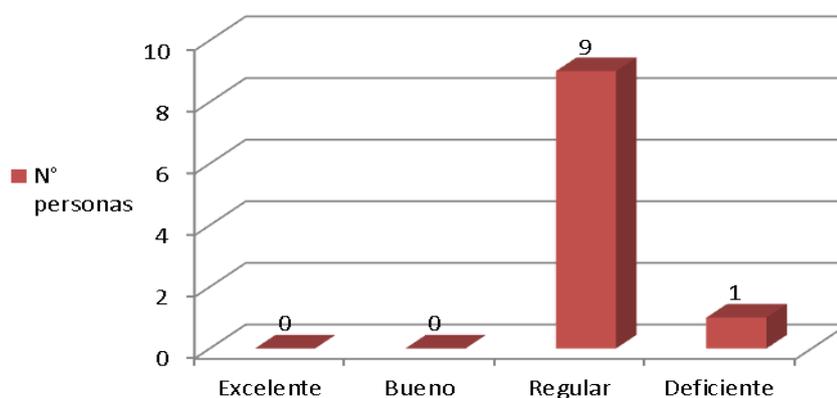
## 8. ¿Cómo son las clases virtuales sincrónicas de su hijo (a)?

**Tabla 22.** Diagnóstico de las clases virtuales sincrónicas.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Excelente	0	0%
Bueno	0	0%
Regular	9	90%
Deficiente	1	10%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 18 .** Diagnóstico de las clases virtuales sincrónicas

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como podemos observar en el gráfico un 90 % expresa que el aprendizaje mediante las clases virtuales sincrónicas son regulares seguido de un 10 % que indica que son deficientes y por último señalan que no son ni excelentes ni buenas las clases virtuales.

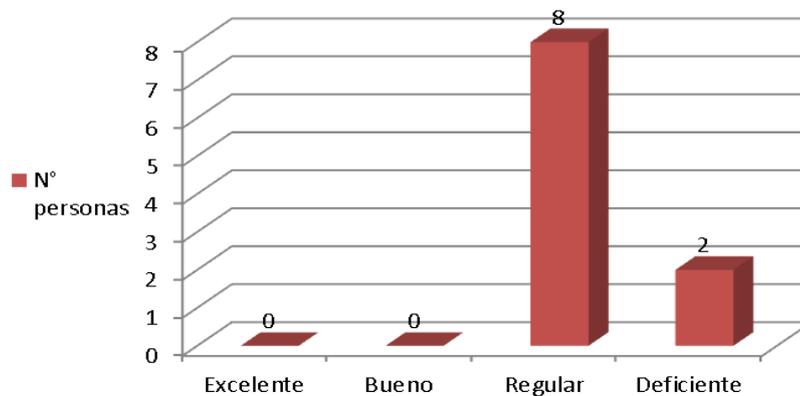
**9. ¿Cómo ha sido el aprendizaje de su hijo (a) mediante las clases virtuales sincrónica?**

**Tabla 23.** Diagnóstico del aprendizaje virtual sincrónico.

<b>OPCIONES</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>%</b>
Excelente	0	0%
Bueno	0	0%
Regular	8	80%
Deficiente	2	20%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 19.** Diagnóstico del aprendizaje virtual sincrónico

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como podemos observar en el gráfico del 100% de los encuestados el 80 % expresa que el aprendizaje mediante la modalidad virtual sincrónica ha sido regular en cambio el 20 % indicó que es deficiente, esto es debido a que el tiempo no les favorece en las sesiones virtuales.

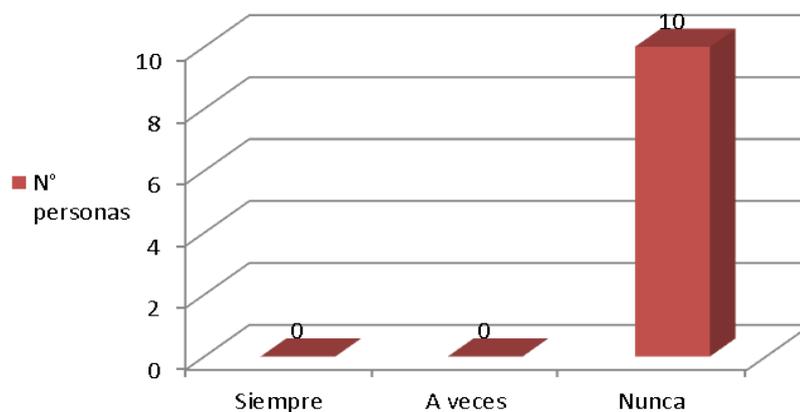
**10. ¿Con qué frecuencia la docente realiza juegos durante la clase virtual sincrónica?**

**Tabla 24.** Frecuencia de actividades con juegos durante la clase virtual sincrónica.

<b>OPCIONES</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>%</b>
Siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	10	100%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 20 .** Frecuencia de actividades de juegos durante la clase virtual

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como podemos observar en el gráfico el 100 % de los encuestados indican que no se realiza juegos educativos durante las clases virtuales, siendo estas actividades las más apropiadas para brindarle a los estudiantes un aprendizaje perdurable.

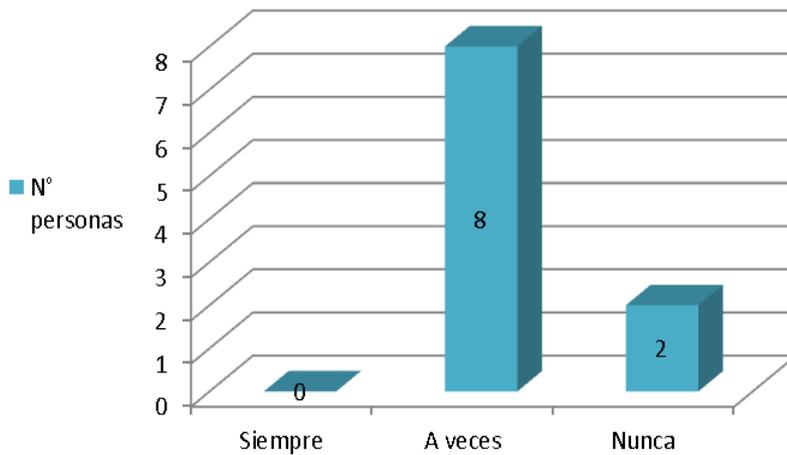
**11. ¿Su hijo (a) comprende los temas abordados en las clases virtuales sincrónicas?**

**Tabla 25.** Comprensión de los temas.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Siempre	0	0%
A veces	8	80%
Nunca	2	20%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 21.** Comprensión de los temas

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

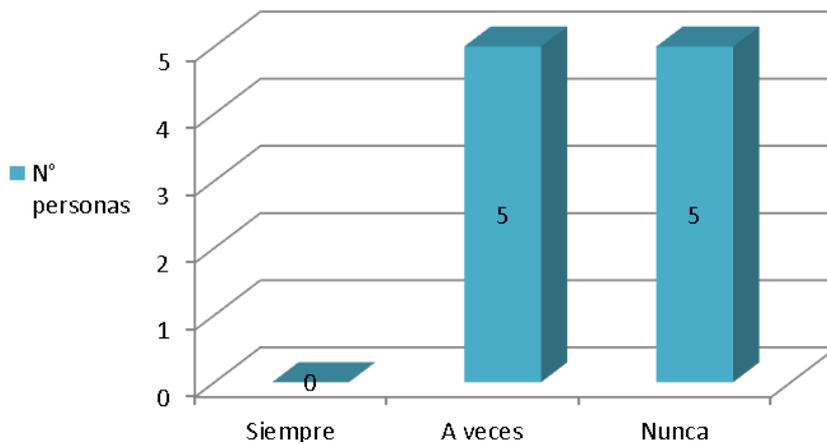
**Análisis:** Como podemos observar en el gráfico de los 10 padres de familias quiere decir el 100 % de los encuestados el 80 % expresa que los estudiantes no comprenden los temas abordados durante las clases virtuales pero existe un 20 % indicando que no logran comprender los temas.

**12. ¿En casa su hijo (a) recuerda lo aprendido durante la clase virtual sincrónica?**

**Tabla 26.** Con qué frecuencia recuerdan lo aprendido.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Siempre	0	0%
A veces	5	50%
Nunca	5	50%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 22.** Con qué frecuencia recuerdan lo aprendido  
Fuente: CDI Retacitos  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como podemos observar en el gráfico de los 10 padres de familias quiere decir el 100 % de los encuestados el 50 % expresan que los niños a veces suelen recordar lo que la maestra enseñó durante la clase virtual, en cambio el otro 50 % indicó que no recuerdan en casa lo que se aprendió durante la sesión virtual.

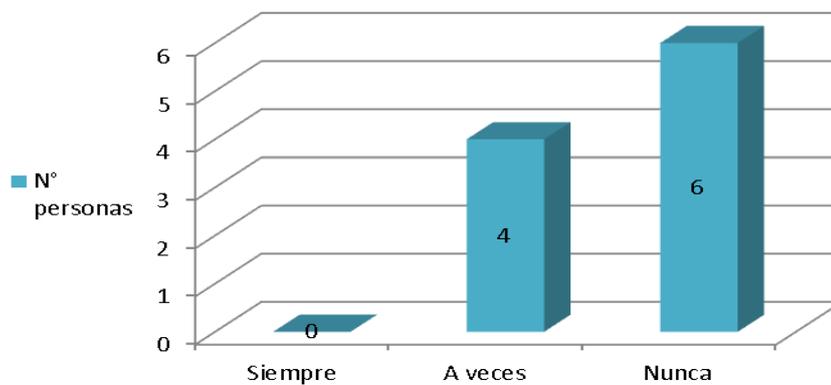
**13. ¿Su hijo hace uso de varios objetos con relación a lo aprendido durante la clase virtual sincrónica?**

**Tabla 27.** Con qué frecuencia relaciona su contexto con lo aprendido en la clase virtual sincrónica.

OPCIONES	POBLACIÓN	%
Siempre	0	0%
A veces	4	40%
Nunca	6	60%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)



**Figura 23.** Con qué frecuencia relaciona su contexto con lo aprendido en la clase virtual sincrónica

Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Análisis:** Como podemos observar en el gráfico de los 10 padres de familias quiere decir el 100 % de los encuestados, el 40 % expresa que sus hijos a veces si usan los objetos que hay en casa de acuerdo con lo aprendido durante la clase virtual y el 60 % indicó que no utilizan los objetos que existen en su entorno para percatar que si logró comprender lo aprendido en la clase virtual.

## **Resultados preliminares.**

El juego educativo ocupa un papel fundamental en las clases virtuales sincrónicas por esta razón es crucial implementarlo durante las sesiones para que así el aprendizaje tradicional se convierta en uno más interactivo, dinámico despertando el interés y la atención del niño.

La docente y los padres de familias concuerdan que el tiempo estipulado para las clases virtuales no es suficiente para las actividades, la docente en la entrevista menciona que solo puede aplicar trabajar lo planificado con la brevedad posible para que puedan comprender las actividades del día.

También se menciona en los datos recogidos que las actividades lúdicas donde se trabaja e involucran al juego educativo, favorecen tanto al aprendizaje porque permite desarrollar habilidades de una manera significativa y divertida, como también a la motivación y a partir de lo mismo muestran interés a la hora de adquirir nuevos conocimientos.

Mediante este instrumento de investigación que se aplicó a los niños de 4 a 5 años se llega a la conclusión que en vista de que la docente no realiza actividades lúdicas como el juego, los niños no han logrado desarrollar características que posee el juego educativo.

En la encuesta los padres de familia indican y concuerdan con la docente que el tiempo estipulado es poco para las actividades por lo tanto con mucha frecuencia realizan trabajos en hojas las mismas solamente a desarrollar la memoria y repiten lo aprendido, por esta razón en los resultados arrojan que muy pocas veces recuerdan lo aprendido durante la clase virtual.

## CAPITULO IV

### La Propuesta

#### 4.1 Título de la propuesta

Guía de actividades sincrónicas para desarrollar el juego en niños de 4 a 5 años de CDI Retacitos.

#### 4.2 Objetivo General

Orientar a los docentes de inicial del CDI Retacitos sobre la ejecución de actividades lúdicas sincrónicas que se pueden desarrollar mediante el juego.

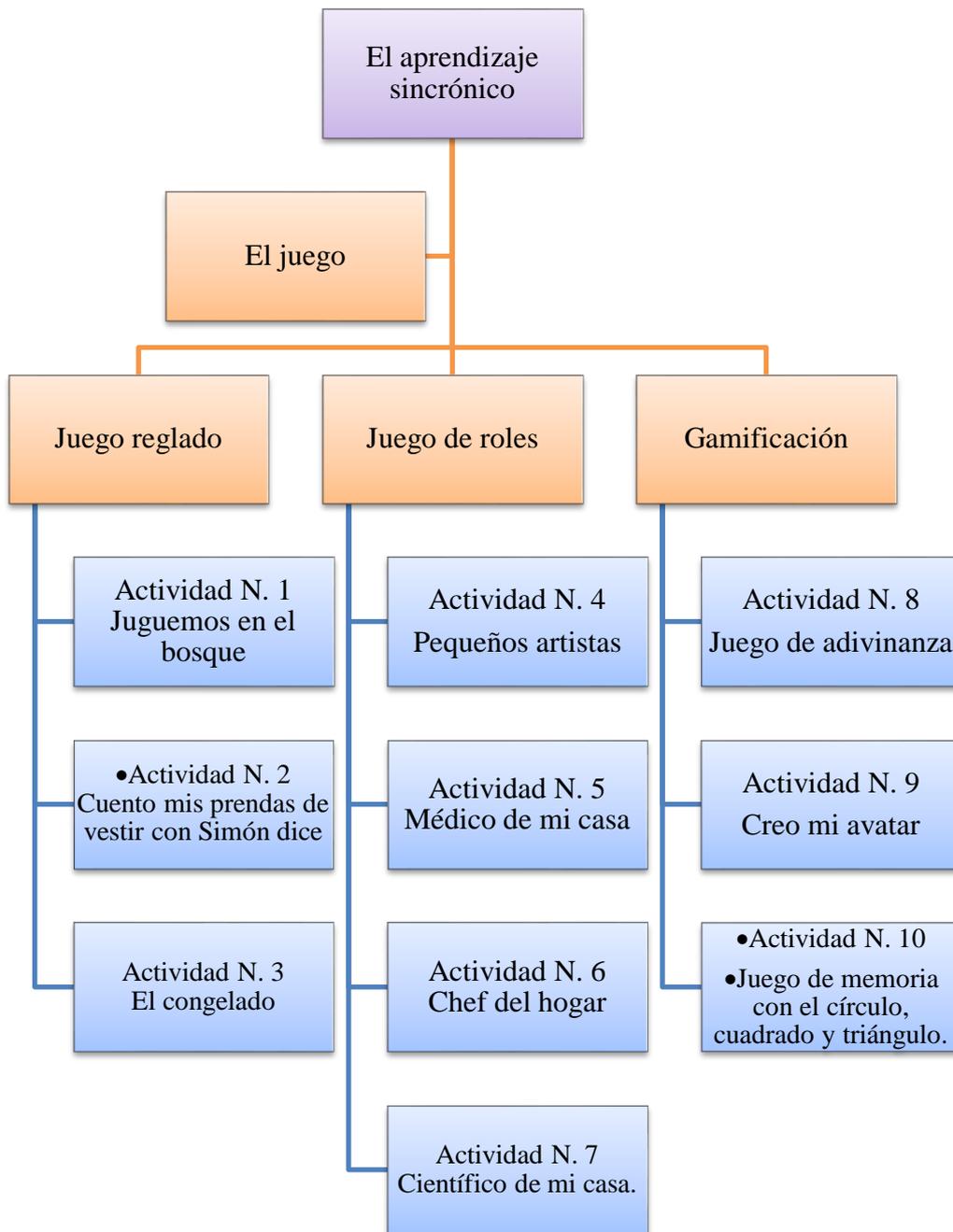
#### 4.3 Objetivos Específicos

Definir las estrategias de aprendizaje que potencien las actividades lúdicas para el aprendizaje virtual sincrónico en niños de 4 a 5 años.

Preparar actividades complementarias que promuevan el aprendizaje virtual sincrónico en niños de 4 a 5 años.

Fomentar en los docentes el uso de una guía didáctica que promueva el aprendizaje virtual sincrónico en niños de 4 a 5 años.

#### 4.4 Esquema de la propuesta



**Figura 24** . Esquema de la propuesta  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

## 4.5 Desarrollo de la propuesta

### Actividad N° 1

<b>Nombre de la actividad:</b>	Juguemos en el bosque (Juego reglado)
<b>Eje:</b>	Desarrollo personal y social
<b>Ámbito:</b>	Convivencia
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas mencionadas por la docente durante la sesión sincrónica de aprendizaje.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, video.
<b>Tiempo:</b>	30 minutos



*Figura 25.* Juguemos en el bosque  
Fuente: Editorial Azeta, (2020)

**Desarrollo:**

- **INICIO:**
- Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.
- Ver el video Juguemos en el bosque

Link: <https://youtu.be/BmieqwCWwTg>

- **PROCEDIMIENTO:**
- Dar las reglas del juego para que estén claras antes de comenzar.
- o Regla 1: Ver el video.
- o Regla 2: Mantener el micrófono apagado y la cámara encendida.
- o Regla 3: Cuando desee responder: ¿Dónde está el lobo?, levante la mano.
- o Regla 4: Estudiante que hable sin levantar la mano virtual queda descalificado del juego.
- o Regla 5: Gana el que cumpla las reglas y tenga mayor cantidad de aciertos del lugar del lobo.
- Comenzar el juego
- Gana el que haya acertado en encontrar al lobo en el video y respete las reglas del juego.

- **CIERRE:**

Realiza un dibujo en el que espero mi turno.



*Figura 26.* Mi dibujo  
Fuente: Pinterest, (2020)

### Lista de cotejo

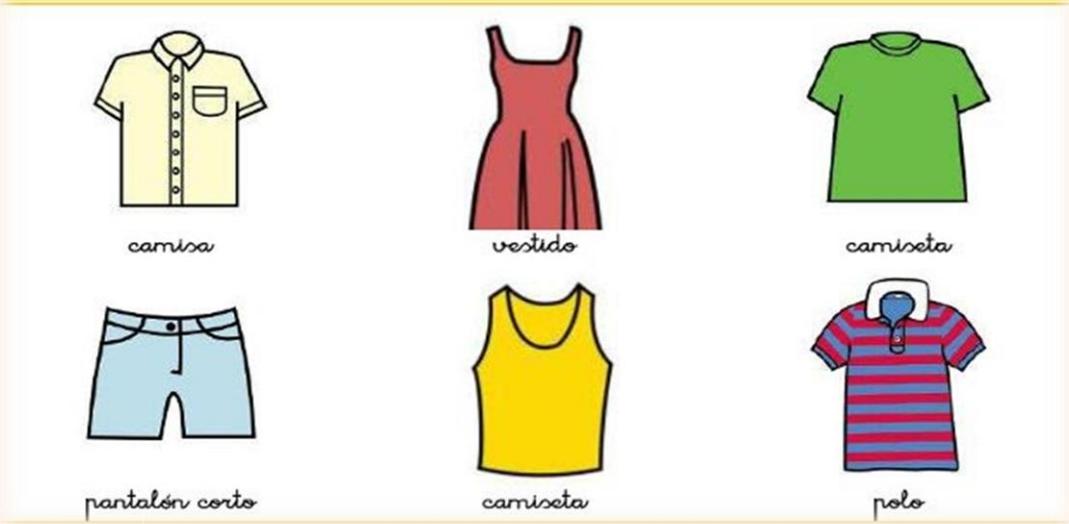
#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	El dibujo se relaciona con respetar el turno.			
4	Cumple las reglas del juego.			

**Figura 27** Lista de cotejo para evaluar juego reglado.  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

## Actividad N° 2

<b>Nombre de la actividad:</b>	Cuento mis prendas de vestir con Simón dice (Juego reglado)
<b>Eje:</b>	Desarrollo personal y social
<b>Ámbito:</b>	Identidad y Autonomía, Convivencia
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	Reconocer las prendas de vestir de niño y las prendas de vestir de niña.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, diapositivas, video, contenido interactivo, prendas de vestir.
<b>Tiempo:</b>	30 minutos

*Prendas de verano*



The figure displays six different types of summer clothing items arranged in two rows. The top row includes a yellow short-sleeved button-down shirt, a red sleeveless dress, and a green short-sleeved t-shirt. The bottom row includes light blue shorts, a yellow sleeveless tank top, and a red and blue striped polo shirt. Each item is accompanied by its name in a cursive font below it.

**Figura 28** Prendas de vestir  
Fuente: GoogleSites, (2020)

**Desarrollo:** ● **INICIO:**

- Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.
- Reproducir la presentación interactiva elaborada en Genially:

· Link: <https://view.genial.ly/61a5b403b1437e0d89bc05a3/presentation-prendas-de-vestir-de-ninonina>

· **PROCEDIMIENTO:**

- Abrir la ruleta de prendas de vestir:

Link: <https://wordwall.net/es/resource/25859331>

- Jugar a Simón Dice:

Cada estudiante debe traer a la cámara la prenda de vestir que aparece en la ruleta.

Se elimina de la ruleta la prenda de vestir que salió.

Gana el estudiante que al finalizar el juego haya traído la mayor cantidad de prendas y las nombre correctamente.

● **CIERRE:**

Une con línea la prenda de vestir con la parte del cuerpo que corresponde.



**Figura 29.** Evaluación  
Fuente: Wordpress, (2012)

### Lista de cotejo

#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	Relaciona las prendas de vestir según su género			
4	Relaciona las prendas de vestir con la parte del cuerpo que corresponde.			

**Figura 30** . Lista de cotejo para evaluar juego reglado  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

### Actividad N° 3

<b>Nombre de la actividad:</b>	Juego del congelado (Juego reglado)
<b>Eje:</b>	Expresión y comunicación- Desarrollo personal y social
<b>Ámbito:</b>	Expresión corporal y motricidad - Convivencia
<b>Objetivo de aprendizaje :</b>	Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo según la consigna del docente.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, video.
<b>Tiempo:</b>	30 minutos

**Desarrollo:**

- **INICIO:**
- Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.
- Realizar el saludo

- **PROCEDIMIENTO:**

- La docente explica las instrucciones del juego:

Bailar al ritmo de la música siguiendo los pasos del video.

Detenerse cuando la música pare sin moverse.

El estudiante que se mueve pierde y continúan el baile los restantes.

Al finalizar gana el estudiante que no se mueve.

- Iniciar el video y empezar el juego

Link: <https://youtu.be/MuVFbKpkBDA>

- **CIERRE:**

Decoro con plastilina las partes de mi cuerpo que he movido durante el juego.

### Lista de cotejo

#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	Se mueve al ritmo de la música.			
4	Sigue los pasos indicados durante el juego.			

*Figura 31.* Lista de cotejo para evaluar juego reglado  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

#### Actividad N° 4

<b>Nombre de la actividad:</b>	Pequeños artistas (Juego de roles)
<b>Eje:</b>	Expresión y comunicación
<b>Ámbito:</b>	Expresión corporal y motricidad
<b>Objetivo de aprendizaje :</b>	Ubicar al niño en el espacio e interiorizar nociones rápido, lento y pausa.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, diapositivas, video, contenido interactivo, elementos vivos y no vivos de su entono.
<b>Tiempo:</b>	30 minutos



*Figura 32.* Garabateo  
Fuente: Illinois Early Learning Project., (2022)

**Desarrollo:**

- **INICIO:**

- Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.

- Escuchar melodía rápida, lenta y pausa.

Melodía rápida: <https://youtu.be/3zlyhjL6cmU>

Melodía lenta: <https://youtu.be/LUbmTI9htnM>

- Mover las manos al ritmo de la música (rápida, lenta y pausa)

- **PROCEDIMIENTO:**

- La maestra hace la demostración de garabateo rápido, de garabateo lento y pausa.

- Da la instrucción de parar cuando la música se pausa.

- Garabateo en una hoja vacía al ritmo de la música.

Gana el estudiante que garabatee al ritmo de la música y respete las pausas.

- **CIERRE:**

En una hoja en blanco garabateo el lado izquierdo de rojo y el lado derecho de verde.



*Figura 33.* Garabateo

Fuente: Illinois Early Learning Project., (2022)

## Lista de cotejo

#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	Realiza el garabateo siguiendo la melodía de la música.			
4	Reconoce el lado izquierdo y derecho al momento del garabateo.			

*Figura 34* Lista de cotejo para evaluar juego de roles  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

### Actividad N° 5

<b>Nombre de la actividad:</b>	Médico de mi casa (Juego de roles)
<b>Eje:</b>	Descubrimiento natural y cultural
<b>Ámbito:</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>Objetivo de aprendizaje :</b>	Reconocer el rol del médico en el hospital valorando la profesión.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, diapositivas, video, contenido interactivo, jabón, agua, lavacara pequeña, toalla, alcohol, mascarilla.
<b>Tiempo:</b>	30 minutos



*Figura 35* Niño médico  
Fuente: Edúkame, (2022)

**Desarrollo:**

- **INICIO:**

- Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.

- Ver el video sobre el rol del médico:

Link: <https://youtu.be/8oczejZx5TM>

- Preguntar a los estudiantes:

¿Qué hace un médico?

En ¿qué lugar trabaja el médico?

¿Cómo ayudamos al médico para no enfermarnos?

- **PROCEDIMIENTO:**

- Ver el video sobre el correcto lavado de manos en 10 pasos:

Link: <https://youtu.be/fISL2LvFUm0>

- Solicitar a los estudiantes que contesten las preguntas del video.

- Practicar el lavado de manos durante la clase.

- Jugar a Soy médico de mi casa:

Cada estudiante debe enseñar a sus familiares como es el correcto lavado de manos en 10 pasos.

Decir:

“El lavado de manos te protege del coronavirus”

“Usa alcohol y mascarilla siempre”

Gana el estudiante que haya realizado los 10 pasos del lavado de manos correctamente.

- **CIERRE:**

Realizar una video grabación sobre el correcto lavado de manos en 10 pasos.

### Lista de cotejo

#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	Identifica el rol del médico.			
4	Realiza correctamente el lavado de manos.			

**Figura 36** Lista de cotejo para evaluar juego de roles  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

## Actividad N° 6

<b>Nombre de la actividad:</b>	Mini chef del hogar (Juego de roles)
<b>Eje:</b>	Descubrimiento natural y cultural
<b>Ámbito:</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>Objetivo de aprendizaje :</b>	Reconocer el rol del chef y contextualizarlo en la alimentación saludable del hogar del estudiante.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, video, receta, Jugo de naranja, Piña cortada en trozos, Sandía cortada en trozos, Plátano cortado en trozos, Papaya cortada en trozos, azúcar al gusto.
<b>Tiempo:</b>	30 minutos

A photograph of two young children, a girl on the left and a boy on the right, both wearing white chef hats and uniforms. They are smiling and appear to be in a kitchen or classroom setting. The boy is holding a wooden spoon and stirring a bowl of fruit. In the background, there is a chalkboard with drawings of a heart, a fork, and a knife. A graphic overlay at the bottom of the image features a white chef's hat icon and the text 'MINI CHEFS' in large, bold, yellow letters with a red outline.

*Figura 37* Mini Chef  
Fuente: San José La Esperanza., (2022)

**Desarrollo:**

● **INICIO:**

- Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.

- Ver el video sobre el chef genial:

Link: <https://youtu.be/e6Hf2WCvfPQ>

- Preguntar a los estudiantes:

¿Qué hace un chef?

En ¿qué lugar trabaja el chef?

¿Qué podemos cocinar para no enfermarnos?

- **PROCEDIMIENTO:**

- Observar el video de la receta ensalada de frutas

Link: <https://youtu.be/C0dRiJX223Q>

- Preguntar los ingredientes de la receta: naranja, plátano, sandía, papaya, piña.

- Jugar a Soy minichef del hogar:

Cada estudiante debe buscar los ingredientes para la receta ensalada de frutas.

Jugo de naranja

Piña cortada en trozos

Sandía cortada en trozos

Plátano cortado en trozos

Papaya cortada en trozos

Azúcar al gusto

Debe mezclar los ingredientes y agregar azúcar al gusto.

Servir la ensalada de frutas a los que se encuentren en casa.

Enfatizar la alimentación saludable.

Gana el estudiante que haya realizado la ensalada de frutas y sirva a los integrantes de su hogar.

- **CIERRE:**

Resolver la siguiente ficha interactiva:

Link: <https://es.liveworksheets.com/gf1250836kb>

## Lista de cotejo

#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	Reconoce el rol del chef.			
4	Realiza la ensalada de frutas.			

**Figura 38** Lista de cotejo para evaluar juego de roles  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

### Actividad N° 7

<b>Nombre de la actividad:</b>	Científico de mi casa (Juego de roles)
<b>Eje:</b>	Descubrimiento natural y cultural
<b>Ámbito:</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, diapositivas, video, contenido interactivo, elementos vivos y no vivos de su entorno.
<b>Tiempo:</b>	30 minutos



*Figura 39* Científico de mi casa  
Fuente: Ser Padres, (2018)

**Desarrollo:** ● **INICIO:**

- Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.
- Reproducir la presentación interactiva elaborada en Genially:

· Link: <https://view.genial.ly/61a679f804f90e0d4e73e5ee/interactive-content-seres-vivos-e-inertes>

· **PROCEDIMIENTO:**

· Solicitar a los estudiantes que contesten las preguntas sobre los juegos de la presentación.

· Jugar a Soy científico:

Cada estudiante busca 3 elementos vivos y los menciona.

Luego busca 3 elementos inertes y los menciona.

Gana el estudiante que al finalizar el juego haya sido más rápido y las nombre correctamente.

● **CIERRE:**

Resuelva la siguiente ficha interactiva:

Link: <https://www.liveworksheets.com/ma1130821nc>



**Figura 40** Seres vivos e inertes  
Fuente: Liveworksheet, (2020)

## Lista de cotejo

#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	Reconoce los seres vivos.			
4	Diferencia los seres inertes de los vivos.			

*Figura 41* Lista de cotejo para evaluar juego de roles  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

## Actividad N° 8

<b>Nombre de la actividad:</b>	Juego de adivinanza (Gamificación)
<b>Eje:</b>	Expresión y comunicación
<b>Ámbito:</b>	Comprensión y expresión del lenguaje
<b>Objetivo de aprendizaje :</b>	Describir oralmente imágenes gráficas y digitales estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, diapositivas, video, contenido interactivo.
<b>Tiempo:</b>	30 minutos



*Figura 42* Adivinanza  
Fuente: Actividades de infantil y primaria, (2022)

- Desarrollo:**
- **INICIO:**
    - Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.
    - Dar la instrucción del juego de adivinanza:  
Estar en silencio para escuchar el video.
  - **DESARROLLO:**
    - Reproducir el video de adivinanza y comenzar la diversión:  
Link: [https://youtu.be/NzYDhYD\\_jOM](https://youtu.be/NzYDhYD_jOM)
    - El estudiante que adivine debe decir una oración corta con el animal.
    - Gana el estudiante que adivine bien y diga la oración primero.
  - **CIERRE:**
    - Resuelva la siguiente ficha interactiva mediante el enlace:  
<https://es.liveworksheets.com/dm1866560ze>



*Figura 43* Evaluación de adivinanza  
Fuente: Liveworksheet, (2020)

### Lista de cotejo

#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	Adivina el animal.			
4	Construye una oración corta.			

**Figura 44** Lista de cotejo para evaluar gamificación  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

## Actividad N° 9

<b>Nombre de la actividad:</b>	Creo mi avatar (Gamificación)
<b>Eje:</b>	Expresión y comunicación
<b>Ámbito:</b>	Expresión artística
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	Representar la figura humana en aplicaciones TIC.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, aplicación creartuavatar.
<b>Tiempo:</b>	30 minutos



*Figura 45* Mi avatar  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

**Desarrollo:**

● **INICIO:**

- Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.

- Ingresar a la aplicación Creartuavatar

Link: <https://www.creartuavatar.com/>

- **PROCEDIMIENTO:**

- Dar la instrucción del juego:

Ingresar al enlace: <https://www.creartuavatar.com/>

Crear su avatar cambiando todos los elementos disponibles en la aplicación.

Cada estudiante debe explicar su avatar en la clase.

Guardar la imagen en formato png

Enviar la evidencia del trabajo

Gana el estudiante que forme el avatar lo más parecido posible a él mismo.

- **CIERRE:**

Resuelva la siguiente ficha interactiva mediante el enlace:

<https://es.liveworksheets.com/dz1718106fn>



**Figura 46** Evaluación de partes del rostro  
Fuente: Liveworksheet, (2020)

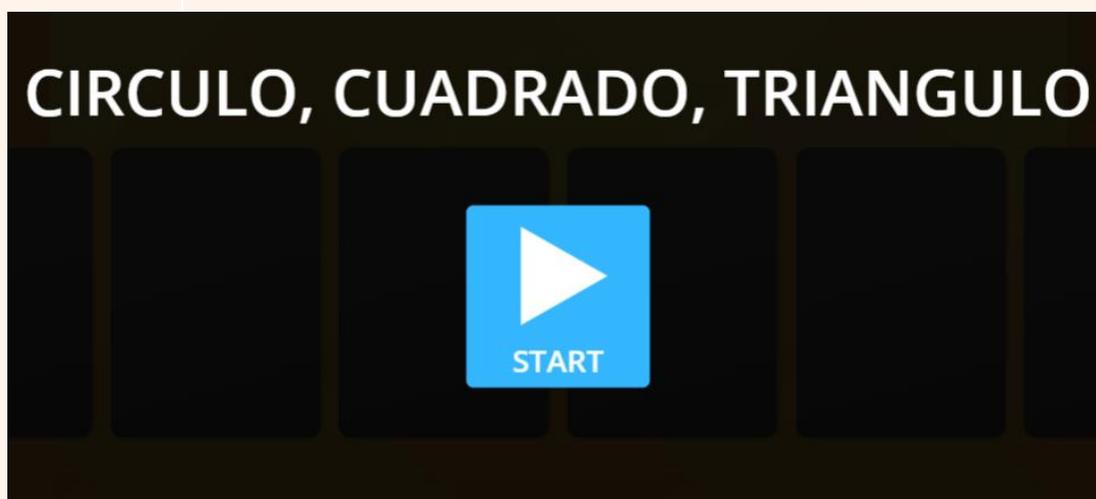
### Lista de cotejo

#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	Identifica su propio rostro detallando los rasgos que encuentra.			
4	Ubica correctamente las partes del rostro en la cara.			

**Figura 47** Lista de cotejo para evaluar gamificación  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

## Actividad N° 10

<b>Nombre de la actividad:</b>	Juego de memoria con el círculo, cuadrado y triángulo (Gamificación)
<b>Eje:</b>	Descubrimiento natural y cultural
<b>Ámbito:</b>	Relaciones lógico-matemática
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	Asociar las figuras geométricas básicas círculo, cuadrado, triángulo y reconocer su representación gráfica.
<b>Recursos:</b>	dispositivo electrónico, internet, diapositivas, video, contenido interactivo
<b>Tiempo:</b>	30 minutos



**Figura 48** Juego de memoria  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

...

**Desarrollo:**

- **INICIO:**

- Ingresar a la sesión sincrónica mediante Zoom.
- Reproducir la presentación interactiva elaborada en Genially:

Link: <https://view.genial.ly/61a59665f89eff0dbc69fda2/guide-guia-educacion-online>

- **PROCEDIMIENTO:**

Enviar el link de juego de memoria (actividad individual) sobre las figuras: círculo, cuadrado, triángulo.

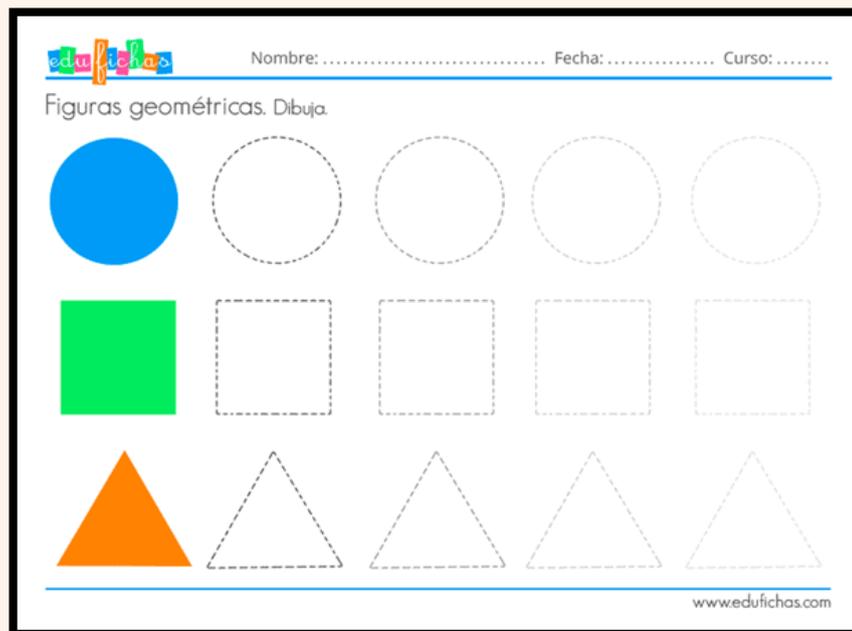
Link: <https://wordwall.net/es/resource/25857143>

- Solicitar a los estudiantes que ingresen a la actividad.

Revisar la tabla de calificaciones

- **CIERRE:**

Repasar y colorear las siguientes figuras:



**Figura 49** Evaluación de figuras geométricas  
Fuente: Edufichas (2019)

### Lista de cotejo

#	Criterios	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Escucha con atención las instrucciones			
2	Usa los dispositivos adecuadamente /levanta la mano virtual antes de hablar			
3	Reconoce las figuras: círculo, cuadrado, triángulo.			
4	Nombra objetos con la forma de las figuras geométricas			

*Figura 50* Lista de cotejo para evaluar gamificación  
Elaborado por: Jivaja, G. & Mora, R. (2021)

## CONCLUSIONES

El aprendizaje virtual sincrónico influye positivamente en la vida del niño; mediante la estrategia lúdica del juego, le ayuda a relacionar las vivencias a través de la experiencia por descubrimiento con el contenido de clase; facilitando al niño la construcción del conocimiento desde niveles iniciales, en el CDI Retacitos los estudiantes mostraron mayor interés y mejor desempeño con las actividades de clase enfocadas en el juego.

El objetivo general de la investigación fue analizar el aprendizaje virtual sincrónico en el juego de los niños de 4 a 5 años en el CDI Retacitos durante el período lectivo 2020-2021; para lo cual se obtuvo el diagnóstico de los estudiantes, en el que se refleja la predisposición de los niños para la experiencia educativa lúdica mediante zoom lo que permite alcanzar el aprendizaje significativo y emocional en las actividades educativas diarias.

Los fundamentos teóricos de la investigación con respecto a las variables aprendizaje virtual sincrónico y juego reflejaron que las consecuencias que trae consigo involucra el desarrollo de habilidades socio-afectivas, habilidades adaptativas obteniendo la capacidad para ganar y para enfrentar el fracaso, compartir materiales y recursos con los compañeros que son destrezas esenciales para su vida futura.

El diagnóstico con respecto al aprendizaje virtual sincrónico manifiesta que el juego de los niños de 4 a 5 años del CDI Retacitos no se desarrolla con normalidad debido a las limitaciones de conectividad, tiempo asignado para cada actividad dificultando el proceso educativo lúdico de los niños.

Por último, se planteó diseñar una guía de actividades lúdicas para el aprendizaje virtual sincrónico de los niños de 4 a 5 años en el CDI Retacitos dirigido a la docente de este subnivel. El documento contiene 10 actividades de estrategia lúdica el juego con 3 opciones: juego reglado, juego de roles y gamificación.

Las actividades lúdicas de juego permitirán a la docente dinamizar la experiencia educativa, además de optimizar los recursos y el tiempo que dispone para entrelazar el contenido de la clase con el juego, enfatizando que es necesario la práctica lúdica para lograr mejores resultados en la adquisición de nuevos conocimientos.

## RECOMENDACIONES

El juego es una estrategia diversa, entretenida, motivadora e inspiradora capaz de involucrar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, por tal motivo es esencial considerar el uso de esta herramienta recursiva a la hora de tutorizar a un grupo escolar; contextualizando el juego y el contenido acorde con la edad de los niños.

Es muy importante previo al inicio de cada sesión de aprendizaje sincrónico, disponer de todos los elementos que el docente y estudiantes necesitan con la finalidad de lograr una experiencia educativa de calidad en la que todos pueden participar sin limitaciones de recursos, conectividad o dispositivos.

La docente de niños de 4 a 5 años es imprescindible que planifique con antelación todas las sesiones de aprendizaje sincrónico; de esa forma garantiza la selección adecuada de materiales y estrategias educativas adaptadas a la realidad del grupo escolar, en el que considere los diferentes estilos de aprendizaje de cada estudiante.

El juego de roles es una estrategia que permite a los estudiantes experimentar diversos personajes dentro del contexto educativo, por ello es sustancial el monitoreo y guía del docente en las sesiones de aprendizaje sincrónico para encausar el juego hacia el contenido planificado.

El juego reglado o instructivo es recomendable insertarlo en las sesiones de aprendizaje sincrónico de los niños de 4 a 5 años porque permite al niño obedecer reglas, seguir instrucciones ayudándole en la posteridad a relacionarse en diversos entornos con la capacidad de adaptación desarrollada para compartir, ceder espacios y respetar turnos.

En la era tecnológica es importante incluir en la oferta educativa la gamificación como una alternativa viable para la enseñanza-aprendizaje; por ello desde edades tempranas se puede iniciar al niño en estas experiencias más inmersas acrecentando el desarrollo de la atención, retención y memoria; procesos mentales básicos que se necesitan en la instrucción formal para asegurar la correcta transmisión y adquisición de nuevos conocimientos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrantes, P. (2017). Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1429/TM%20CE-Cn%203153%20B1%20-%20Barrantes%20Montes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barrantes, P. (2017). Obtenido de Recuperado : <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1429/TM%20CE-Cn%203153%20B1%20-%20Barrantes%20Montes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Beltrán, E. (2019). Repositorio ULVR. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/2661/1/T-ULVR-2457.pdf>
- Cáceres, I. (2019). Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3424/1/T-ULVR-3003.pdf>
- Cariaga, R. (2018). Obtenido de <http://170.210.81.141/bitstream/handle/123456789/15694/CARIAGA%2cR.%20Un%20marco%20te%20c3%20b3rico%20para%20analizar%20el%20rol%20docente%20en%20entornos%20de%20aprendizaje%20virtualizados.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chambi, & Edith. (2020). La videoconferencia como recurso educativo en los tiempos del COVID-19. Scielo, 1.
- Densy Martinez, R. K., & Rojas Arreaga, J. A. (2017). Influencia de las Tecnicas Lúdicas Recreativas. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/23428/1/Densy%20Mart%20c3%20adnez%20-%20Rojas%20Arreaga.pdf>
- Diaz Rubiano, F. ((2015)). Efectos de las formas de comunicación en r os de las formas de comunicación en red sincron ed sincrónica y ónica y. Universidad de La Salle, Bogotá , 53.
- Fundación Carlos Slim. (s.f.). El juego en la infancia. Obtenido de Educación Inicial: <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide.
- García, N. (2020). Nuevas tendencias en la educación virtual. Educación Virtual.
- Garrido , J., Cabrera , J., & Barberi , O. (2021). La educación inicial virtual en contexto de pandemia COVID-19. Aciertos y desafíos: una Aproximación desde la praxis preprofesional de la carrera de Educación Inicial en la Universidad Nacional de Educación. Unae, 8.
- Garrido , J., Cabrera , J., & Barberi , O. (2021). La educación inicial virtual en contexto de pandemia COVID-19. Aciertos y desafíos: una Aproximación desde la



- Rodriguez Guerrero, R. (2019). PROMOVER LA LECTURA A TRAVES DEL JUEGO CON LOS NIÑOS,. Obtenido de <https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle/001/1551/PROMOVER%20LA%20LECTURA%20A%20TRAV%c3%89S%20DEL%20JUEGO%20CON%20LOS%20NI%c3%91OS%2c%20NI%c3%91AS%20Y%20JOVENES%20DE%20LOS%20BARRIOS%20PORFIA%2c%20SAN%20CARLOS%2c%20PINILLA%20ALTO%20Y%20BRISAS%20>
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Obtenido de Universidad de Cantabria: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* , 105-128.
- Teranpizarro, D. (Mayo de 2015). Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/12647/1/Ter%c3%a1n%20Pizarro%2c%20Daniela.pdf>
- Unir. (2020). La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. *Unir Revista*.
- Zeballos, B. (2018). Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial. Obtenido de Universidad Nacional de Educación: [https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2706/M025\\_45236565T.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2706/M025_45236565T.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS

### ANEXOS 1. FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES

**Objetivo:** Evaluar el aprendizaje virtual sincrónico de los niños de 4 a 5 años.

<b>Indicadores</b>	<b>Si</b>	<b>A veces</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones</b>
Escuchan con atención las reglas del juego.				
Comprenden las reglas del juego				
Participan ordenadamente mientras juega				
Respetan turnos para participar en las actividades de juego.				
Participan en juego de roles				
Durante la actividad de juego expresan sus ideas.				
Trabajan actividades haciendo uso de aplicaciones o mediante la web.				
La actividad lúdica despierta el interés de los niños				
La actividad lúdica refuerza lo aprendido durante la clase virtual.				
Responden sin ayuda del docente a la retroalimentación que se realiza al finalizar la actividad				

## **ANEXOS 2. ENTREVISTA AL DOCENTE**

**Objetivo:** Conocer mediante los docentes el proceso de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años y la importancia del juego mediante la modalidad virtual sincrónica en el CDI Retacitos.

- 1 ¿Qué opina usted sobre enseñar y aprender mediante la modalidad virtual sincrónica?
- 2 En base a su conocimiento defina ¿Qué es el aprendizaje virtual sincrónico?
- 3 ¿Cuál considera usted que es el beneficio que nos ofrece el aprendizaje virtual sincrónico?
- 4 ¿Cómo usted utiliza las tics durante las clases virtuales?
- 5 ¿Qué tipos de juego conoce y cuál de ellos aplica en la clase virtual?
- 6 ¿Cómo es la comunicación sincrónica en sus clases virtuales? Justifique su respuesta
- 7 ¿Qué piensa sobre la importancia del juego educativo en la modalidad virtual sincrónica?
- 8 ¿El tiempo de conexión para las clases virtuales le permite implementar actividades lúdicas? Justifique su respuesta.
- 9 ¿Cuál es su enfoque durante las clases virtuales?
- 10 Desde su punto de vista ¿Qué se debe poner en práctica para brindar un aprendizaje virtual sincrónico de calidad?

### ANEXOS 3. ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

**Objetivo:** Obtener datos relevantes sobre el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en base a la perspectiva del padre de familia.

**1. Desde su punto de vista ¿qué son las clases virtuales?**

Conectarse y aprender de manera online a través de un recurso tecnológico

Aprender a través de videos que la docente remite mediante vía whatsapp o correo electrónico.

**2. Defina ¿Qué es aprender?**

Adquirir conocimientos mediante una experiencia

Repetir y grabarse varias veces un tema

**3. ¿Mediante que dispositivo tecnológico recibe clases su hijo(a)?**

Teléfono  Computadora

**4. ¿Usted considera que el tiempo de conexión a la clase virtual sincrónica es el apropiado para el aprendizaje de su hijo (a)?**

Sí  No

**5.Cuál de estas actividades considera favorable para el aprendizaje su hijo (a)**

Hoja de trabajo  Juego

**6. ¿Cuál de estas actividades realiza la docente durante la clase virtual?**

Cuentos  Juegos  Canciones  Hoja de trabajo

**7. ¿Cómo prefiere la educación para su hijo**

Virtual sincrónico  virtual asincrónico

(Usando la plataforma zoom) (Basado en videos, podcasts, etc.)

**8. ¿Cómo son las clases virtuales de su hijo (a)?**

Excelente  bueno  Regular  Deficiente

**9. ¿Cómo ha sido el aprendizaje de su hijo (a) mediante las clases virtuales?**

Excelente  bueno  Regular  Deficiente

**10. ¿Con que frecuencia la docente realiza juegos durante la clase virtual sincrónica?**

Siempre  A veces  Nunca

**11. ¿Su hijo (a) comprende los temas abordados en la clase virtual?**

Siempre  A veces  Nunca

**12. ¿En casa su hijo(a) recuerda lo aprendido durante las clases virtuales?**

Siempre  A veces  Nunca

**13. ¿Su hijo hace uso de varios objetos con relación a lo aprendido en la clase virtual**

Siempre  A veces  Nunca

**ANEXOS 4. EVALUACIÓN ACTIVIDAD 1**

*Nombre:* \_\_\_\_\_

*Fecha:* \_\_\_\_\_

*Evaluación*

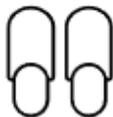
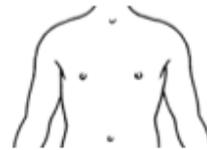
*Realizo un dibujo en el que espero mi turno.*

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

### Evaluación

Une con línea cada prenda de vestir con la parte del cuerpo que corresponde:



Respuestas:

GUANTES	PANTUFLAS	CAMISETA	GORRA	PANTALON
MANOS	PIES	TRONCO	CABEZA	PIERNAS

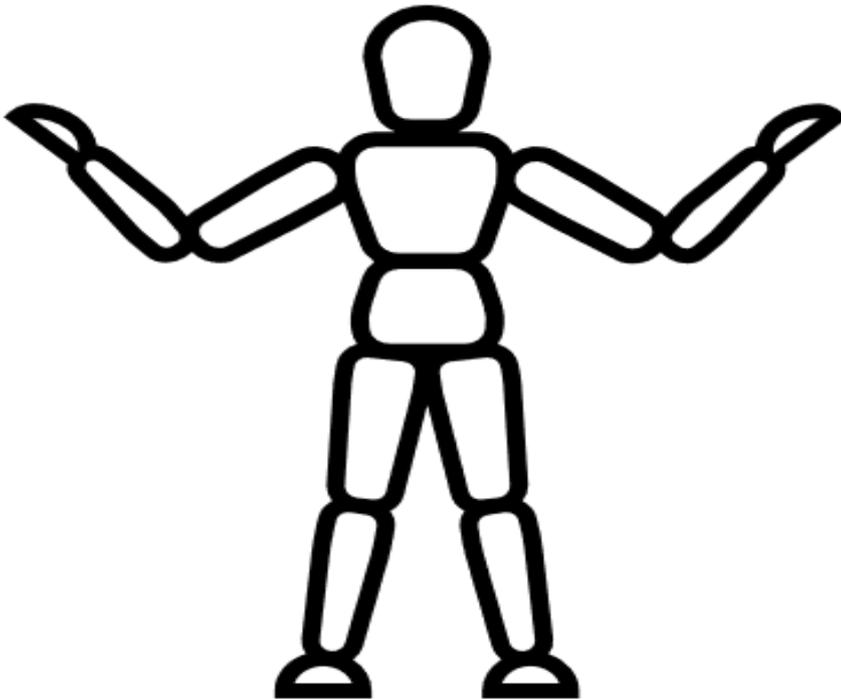
ANEXOS 6. EVALUACIÓN ACTIVIDAD 3

*Nombre:* \_\_\_\_\_

*Fecha:* \_\_\_\_\_

*Evaluación*

*Decoro con plastilina las partes de mi cuerpo que he movido durante el juego.*



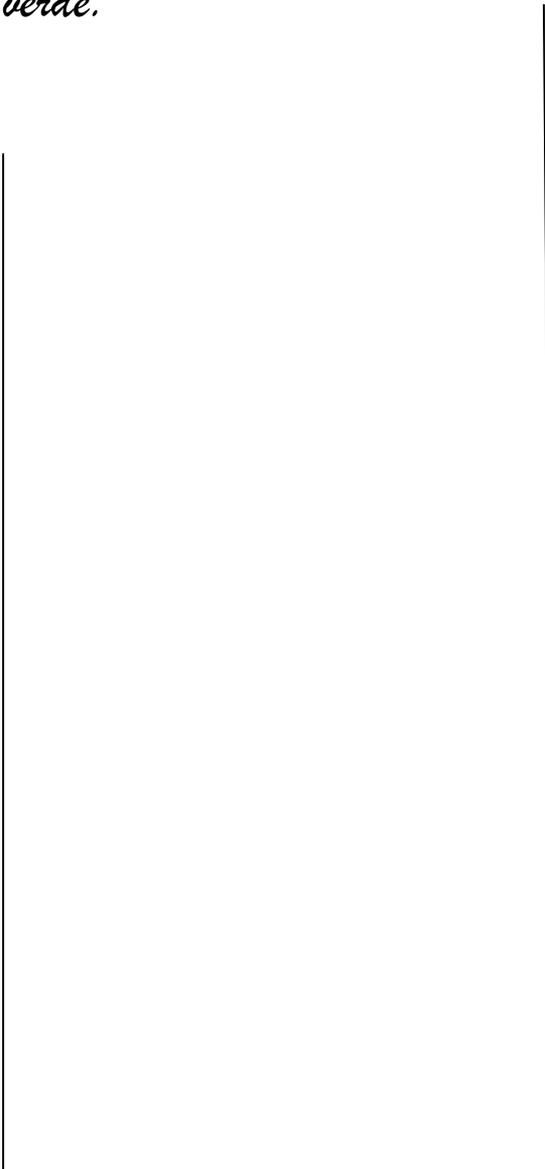
ANEXOS 7. EVALUACIÓN ACTIVIDAD 4

*Nombre:* \_\_\_\_\_

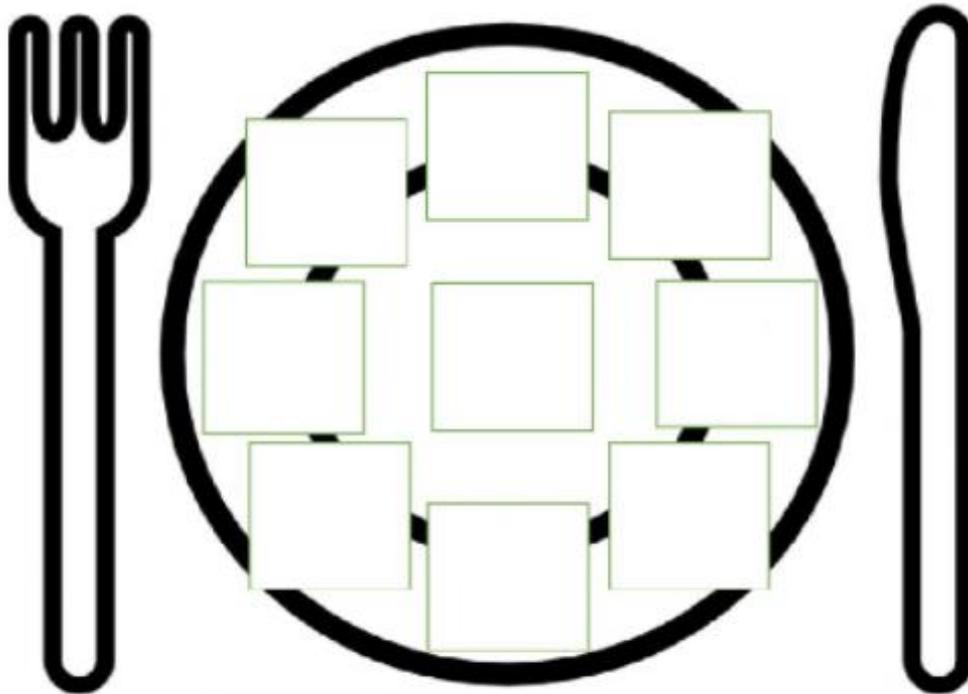
*Fecha:* \_\_\_\_\_

*Evaluación*

*Garabateo el lado izquierdo de color rojo y el lado derecho de color verde.*



Coloca en el plato los alimentos que son saludables



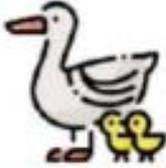
Respuestas:

Alimentos saludables	Brócoli, manzana, ensalada en plato, pera, agua y frutas, zanahoria, berenjena, piña, ensalada en bowl.
----------------------	---

## ANEXOS 9. EVALUACIÓN ACTIVIDAD 7

# Seres vivos y seres inertes

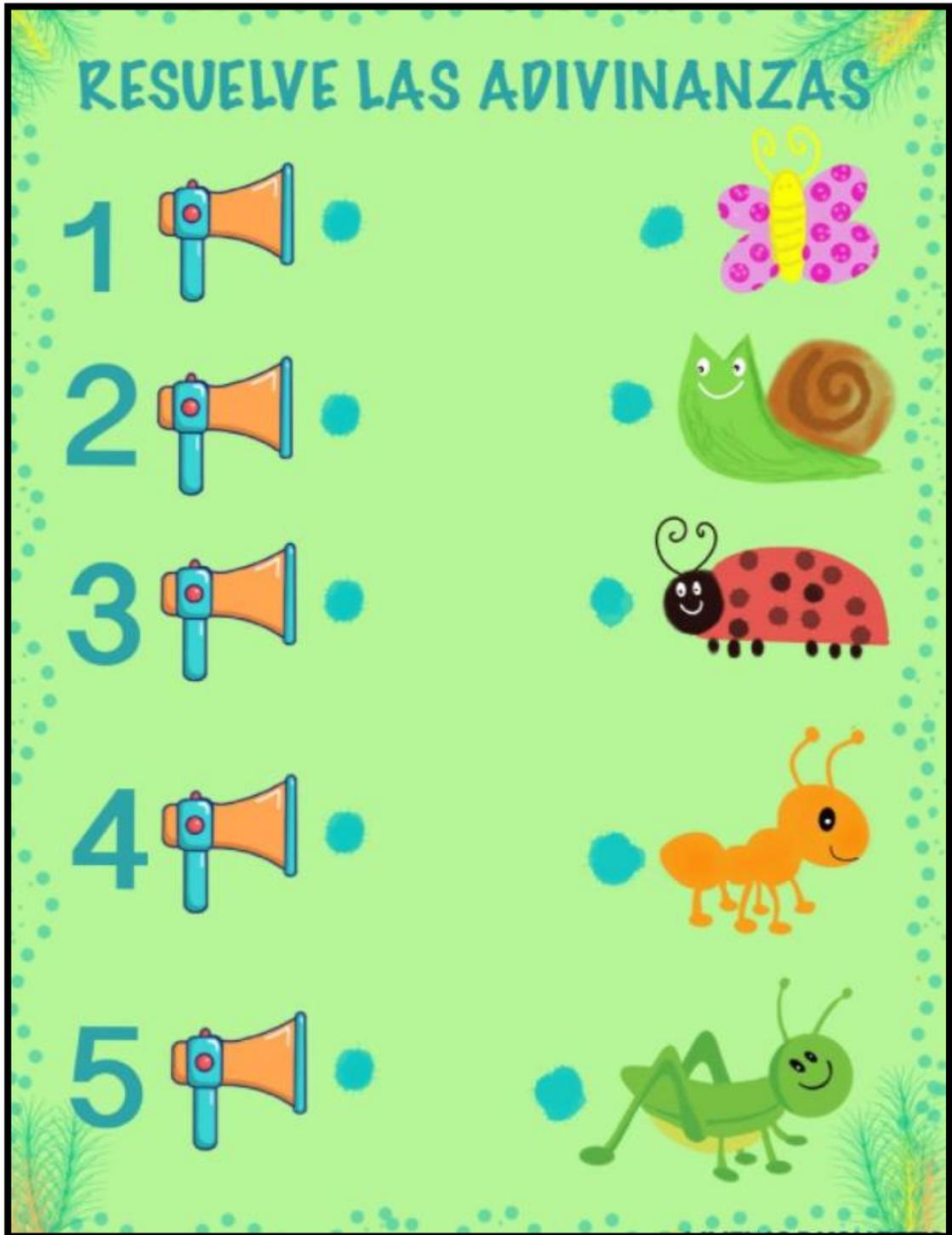
Elige la opción correcta

 <input type="checkbox"/> Ser vivo <input type="checkbox"/> Ser inerte	 <input type="checkbox"/> Ser vivo <input type="checkbox"/> Ser inerte
 <input type="checkbox"/> Ser vivo <input type="checkbox"/> Ser inerte	 <input type="checkbox"/> Ser vivo <input type="checkbox"/> Ser inerte
 <input type="checkbox"/> Ser vivo <input type="checkbox"/> Ser inerte	 <input type="checkbox"/> Ser vivo <input type="checkbox"/> Ser inerte

Respuestas:

Seres vivos	Pato, mariposa, niños
Seres inertes	Piedras, sol, casa

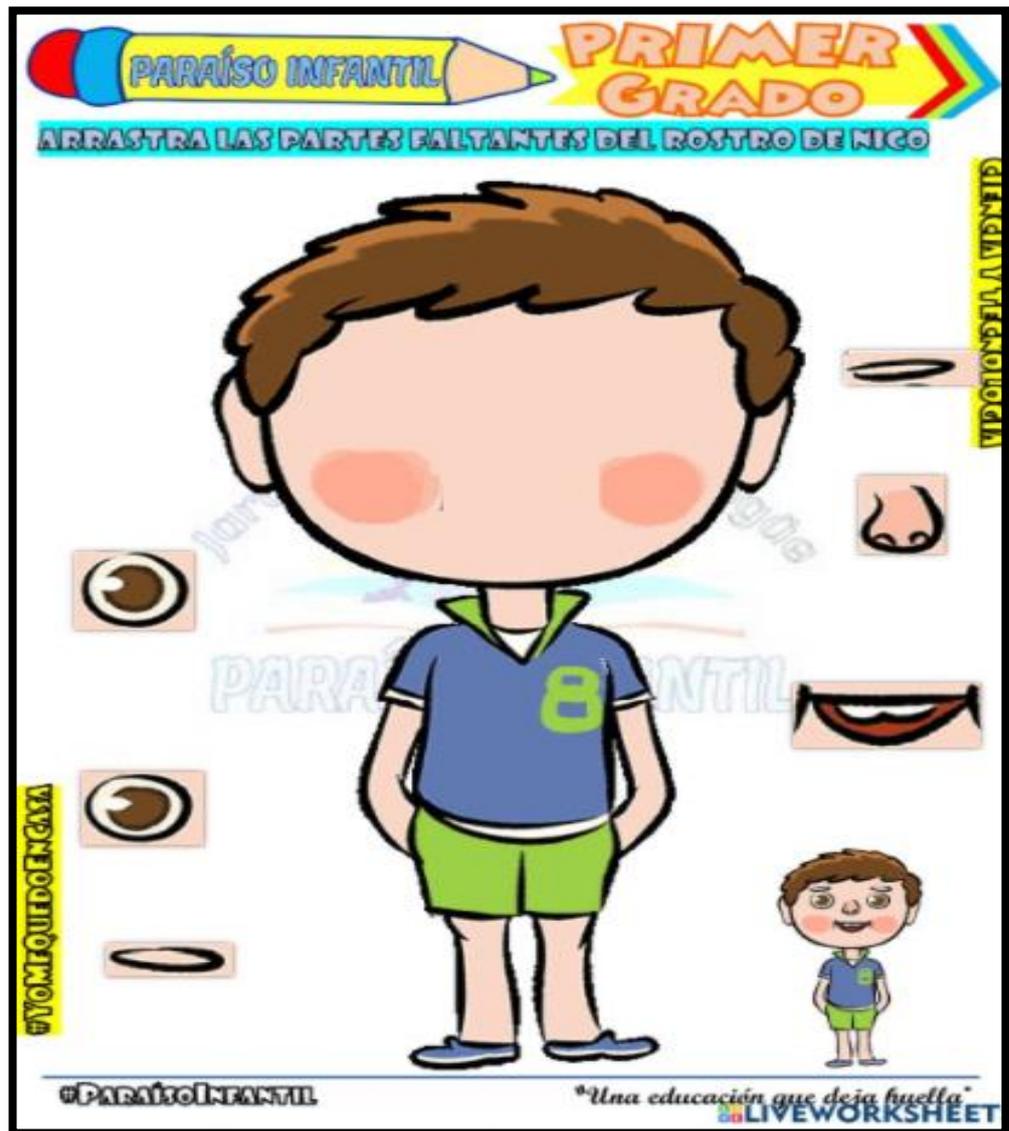
ANEXOS 10. EVALUACIÓN ACTIVIDAD 8



Respuestas:

1	2	3	4	5
Hormiga	Saltamonte	Mariposa	Mariquita	Caracol

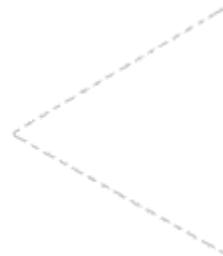
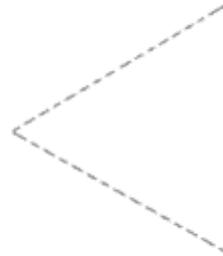
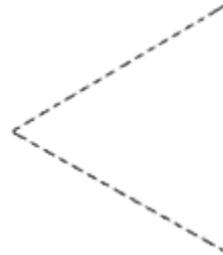
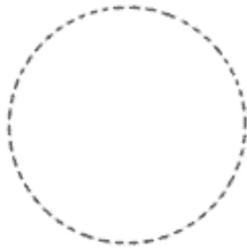
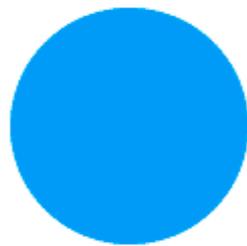
ANEXOS 11. EVALUACIÓN ACTIVIDAD 9





Nombre: ..... Fecha: ..... Curso: .....

Figuras geométricas. Dibuja.



### ANEXOS 13 FOTO 1. EVIDENCIA DE ACTIVIDAD CUENTO MIS PRENDAS DE VESTIR



Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja G. & Mora R. (2021)

### ANEXOS 14 FOTO 2. EVIDENCIA DE ACTIVIDAD CUENTO MIS PRENDAS DE VESTIR



Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja G. & Mora R. (2021)

### ANEXOS 15 FOTO 3. EVIDENCIA DE ACTIVIDAD PEQUEÑOS ARTISTAS



Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja G. & Mora R. (2021)

### ANEXOS 16 FOTO 4. EVIDENCIA DE ACTIVIDAD CIENTÍFICO DE MI CASA.



Fuente: CDI Retacitos

Elaborado por: Jivaja G. & Mora R. (2021)

## ANEXOS 17 VALIDACIONES DE LA PROPUESTA

### Validación de la propuesta

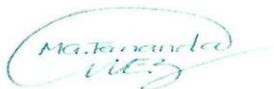
Yo, MSc. María Fernanda Mera Cantos con cédula de ciudadanía 1306941244 en respuesta a la solicitud realizada por la estudiante egresada:

**GÉNESIS VALERIA JIVAJA ROMERO**  
**RAISA DOMINIQUE MORA GÓMEZ**

De la carrera de ciencias de la Educación Inicial, Facultad de Educación de la Universidad Laica "VICENTE ROCAFUERTE" de Guayaquil, para validar la propuesta de proyecto de titulación denominada:

**"Guía de actividades sincrónicas para desarrollar el juego en niños de 4 a 5 años de CDI Retacitos".**

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



---

MSc. María Fernanda Mera Cantos

C. I. 1306941244

### Validación de la propuesta

Yo, **MSc. Norma Hinojosa Garcés** con cédula de ciudadanía **0923508782** en respuesta a la solicitud realizada por la estudiante egresada:

**GÉNESIS VALERIA JIVAJA ROMERO**

**RAISA DOMINIQUE MORA GÓMEZ**

De la carrera de ciencias de la Educación Inicial, Facultad de Educación de la Universidad Laica "VICENTE ROCAFUERTE" de Guayaquil, para validar la propuesta de proyecto de titulación denominada:

**"Guía de actividades sincrónicas para desarrollar el juego en niños de 4 a 5 años de CDI Retacitos".**

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.

  
RAISA DOMINIQUE MORA GÓMEZ  
GÉNESIS VALERIA JIVAJA ROMERO

MSc. Norma Hinojosa Garcés.

C. I. 0923508782

## **Validación de la propuesta**

Yo, Mg. Janeth Mora Zapater con cédula de ciudadanía 0908974371 en respuesta a la solicitud realizada por las estudiantes egresadas:

**GÉNESIS VALERIA JIVAJA ROMERO**  
**RAISA DOMINIQUE MORA GÓMEZ**

De la carrera de ciencias de la Educación Inicial, Facultad de Educación de la Universidad Laica "VICENTE ROCAFUERTE" de Guayaquil, para validar la propuesta de proyecto de titulación denominada:

**"Guía de actividades sincrónicas para desarrollar el juego en niños de 4 a 5 años de CDI Retacitos".**

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



---

Mg. Janeth Mora Zapater.

C. I. 0908974371