



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
EDUCACIÓN

**Dinámicas didácticas basadas en el juego y las plataformas  
virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia, Callao 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Educación

**AUTORA:**

Espinoza Pérez, María del Carmen (ORCID: 0000-0001-8859-2060)

**ASESORA:**

Dra. Menacho Vargas, Isabel (ORCID: 0000-0001-6246-4618)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

LIMA – PERÚ

2022

### **Dedicatoria**

A mis padres en especial a mi mamá por estar siempre a mi lado y ser mi guía, soporte en mi vida.

A mis hermanos quienes con sus palabras de aliento no me dejaron decaer para que siguiera adelante y cumpla mis ideales.

## **Agradecimiento**

Mi gratitud y agradecimiento especial a los docentes de Posgrado, Maestría en la Universidad César Vallejo, que gracias a sus conocimientos lograron guiarme para desarrollarme profesionalmente.

## Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	19
3.1 Tipo y diseño de investigación	19
3.2 Variables y operacionalización	19
3.3 Población, muestra y muestreo	21
3.4 Técnicas e Instrumento de recolección de datos	21
3.5 Procedimientos	24
3.6 Método de análisis de datos	24
3.7 Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	41
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS	54

## Índice de tablas

Tabla 1: Validación de los instrumentos por juicio de expertos	22
Tabla 2: Estadística de fiabilidad del instrumento	23
Tabla 3: Rango de Alfa de Cronbach	23
Tabla 4: Prueba de normalidad	26
Tabla 5: Estadística descriptiva de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego	26
Tabla 6: Estadística descriptiva de las dimensiones de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego.	27
Tabla 7: Estadística descriptiva de la variable plataformas virtuales	28
Tabla 8: Estadística descriptiva de las dimensiones de la variable plataforma virtual	29
Tabla 9: Correlación entre las variables dinámicas didácticas basadas en el juego y plataformas virtuales	31
Tabla 10: Correlación entre las variables dinámicas didácticas basadas en el juego y administración de las plataformas virtuales	32
Tabla 11: Correlación entre las variables dinámicas didácticas basadas en el juego y comunicación en las plataformas virtuales	32
Tabla 12: Correlación entre las variables dinámicas didácticas basadas en el juego y gestión de contenidos en las plataformas virtuales	33

## Índice de figuras

Figura 1: Gráfico de barras de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego	27
Figura 2: Gráfico de barras de las dimensiones de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego.	28
Figura 3: Gráfico de barras de la variable plataforma virtual	29
Figura 4 : Gráfico de barras de las dimensiones de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego.	30

## Resumen

La actual investigación presentó como objetivo principal demostrar la relación entre las dinámicas basadas en el juego y las plataformas virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia Callao, 2021. El enfoque empleado constó del método cuantitativo, de tipo básica de nivel correlacional. La técnica ejercida en la recolección de datos fue la encuesta, asimismo el instrumento fue el cuestionario, que estuvo estructurado de 18 preguntas. La población censal empleada fue de 85 padres de familia. Los resultados mostraron que el 50,6 % de encuestados, determinaron en un nivel alto las dinámicas didácticas basadas en el juego y un 48,2 % de encuestados, determinaron en un nivel medio la presencia de la plataforma virtual. La conclusión principal evidenció que existe una relación positiva y significativa entre las variables designadas. Por medio de la correlación de Spearman se corroboró el vínculo, dado a que  $r=0,885$ .

**Palabras clave:** *Aprendizaje, plataformas virtuales, enseñanza*

## **Abstract**

The main objective of the present research was to demonstrate the relationship between game-based dynamics and virtual platforms at the Sarita Colonia Callao kindergarten level, 2021. The approach used consisted of the quantitative method, of a basic correlational type. The technique used for data collection was the survey, and the instrument was the questionnaire, which was structured with 18 questions. The sample used was 85 parents. The results showed that 50.6% of respondents rated the game-based didactic dynamics at a high level and 48.2% of respondents rated the presence of the virtual platform at a medium level. The main conclusion showed that there is a positive and significant relationship between the designated variables. Spearman's correlation corroborated the link, given that  $r=0.885$ .

**Keywords:** *Learning, virtual platforms, teaching*

## I. INTRODUCCIÓN

En el área de la educación con el tiempo han existido diversos métodos de enseñanza y de aprendizaje, estos en sus inicios solo pretendía entregar información, más no enseñar; sin embargo, en la actualidad se pretende alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes, esto a través de una interacción entre profesor y alumno. A nivel internacional podemos señalar que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021) señaló que la educación ha experimentado profundas variaciones en estos últimos años. Un factor importante para el cambio de enseñanza a través de diversas plataformas virtuales es debido al COVID-19, donde casi la mitad de los niños del mundo aún siguen afectados, a consecuencia del cierre parcial o total en los colegios y, por otro lado, más de 100 millones de niños no alcanzarán el nivel mínimo de aprendizaje, a causa de la pandemia. Por lo que se ha implementado el recurso de los medios digitales en la enseñanza y el asesoramiento en materia de políticas relativas en los enfoques innovadores, con el objetivo de ampliar el acceso y la inclusión de la educación superior, esto mediante el empleo peculiar de las TIC y el desarrollo de nuevas modalidades para el desarrollo del aprendizaje en los niños.

La UNESCO (2021) precisó que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) logran engrandecer considerablemente el aprendizaje, es así que por medio de esta se puede facilitar el acceso de forma universal a la educación, apoyar al desarrollo tanto de los alumnos como de los docentes, fortalecer la inclusión y en general mejorar la calidad de aprendizaje que se brinda. Y más aún ante la llegada del COVID-19, la UNESCO desarrollo ideas innovadoras, con ayuda de los recursos digitales y medios tecnológicos.

Lo que se buscó del aprendizaje es la mejor forma de poder adquirir conocimientos nuevos, y que esto sea más accesible para cada niño. Los autores Zhu et al. (2016) precisaron que estas innovaciones pedagógicas se encuentran relacionadas a los medios tecnológicos lo cual son una herramienta que sirve como los medios para poder promover este tipo de aprendizaje y lograr eliminar las barreras que existen alrededor de la educación. Del mismo modo Ritanjali et al. (2018) mencionan que el uso de la tecnología para facilita un mejor aprendizaje y

formación lo que está ganando impulso en todo el mundo, reduciendo los problemas temporales con el aprendizaje tradicional.

Tras reformas en el método educativo y la implementación de nuevas técnicas, como la psicología educativa, se implementó dinámicas en las cuales los niños aprenden jugando y relacionando situaciones de su vida, este tipo de enseñanza se denominó método Montessori. En concordancia con Mosquera (2021), precisa que se ha adaptado a las distintas circunstancias, además se ha implementado no solo en ambientes presenciales, sino mediante la virtualidad, ofreciendo recursos y materiales para una educación optima para el mejoramiento de cada uno.

En los últimos dos años, tal y como señaló Selvaraj et al. (2021), todo tipo de enseñanza presencial fue paralizada debido a la pandemia, y por tal motivo, se tuvo que adaptar a la virtualidad. Este modelo de adaptación ha podido llevarse a cabo gracias a las Tics, entre ellas se encuentran las plataformas virtuales lo que ayuda al estudiante a poder desarrollar su aprendizaje con diversos métodos interactivos.

Por otro lado, los juegos interactivos permiten generar cualidades y habilidades, tanto en el área cognitiva, física y social, es por ello que se intentan implementar estos métodos en el área inicial para estimular la curiosidad y aprendizaje a una edad temprana.

Las dinámicas obtenidas a partir de los juegos han permitido expandir el concepto, ya que puede ser una herramienta educativa, y no solo un medio de diversión, gracias a esto se podrá llevar a cabo diferentes programas o actividades a través de plataformas E-learning que permiten a los estudiantes contar con un ambiente educativo y que además, desarrolla sus capacidades (Saleem, 2021).

De esta manera en el presente estudio se buscó la explicación al problema general planteado: ¿De qué manera las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan con las plataformas virtuales en el nivel inicial, Sarita Colonia, Callao, 2021?, así como los problemas específicos: ¿De qué manera las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan con la administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia Callao, 2021?, ¿De qué manera las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan con la comunicación en las plataformas virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia Callao,

2021?, ¿De qué manera las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan con la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia Callao, 2021?.

Por lo tanto, este estudio se justificó dentro de una perspectiva práctica, ya que con los resultados se consideró necesario la generación de nuevos espacios nacionales que tengan las herramientas para poder optar por este tipo de enseñanza en los alumnos. Desde una visión teórica, se hace hincapié en como este tipo de enseñanza aporta significativamente al aprendizaje de un alumno y como este fortalece sus habilidades cognitivas y creativas. Desde un aspecto metodológico, se emplean herramientas existentes para la correcta evaluación referente a las variables planteadas previamente, aportando en mejorar la calidad actual de la educación y para que sirva como guía para los próximos investigadores. Finalmente, desde el enfoque social, es pertinente esta investigación porque aporta un beneficio a los individuos, quienes, en base a los constructos de las dos variables en estudio, dinámicas didácticas basadas en el juego y las plataformas virtuales, implementan nuevas prácticas para el desarrollo social.

Por lo anterior, el objetivo principal es demostrar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y las plataformas virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia Callao, 2021, asimismo los objetivos específicos: demostrar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y la administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia Callao, 2021; demostrar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y la comunicación en las plataformas virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia Callao, 2021; demostrar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia Callao, 2021.

Con lo que se buscó demostrar científicamente la hipótesis general que dice que las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con las plataformas virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia Callao, 2021, así como las hipótesis específicas: las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia Callao, 2021; las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la comunicación en las plataformas

virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia Callao,2021; las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial Sarita Colonia Callao, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

Desde la perspectiva nacional tenemos a Espinoza (2015) mencionó en su objetivo demostrar acerca de la influencia del programa Pasito a pasito en el aprendizaje de los niños de inicial. La metodología de investigación fue cuantitativa, hipotético deductiva, diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 50 estudiantes, a la vez ellos fueron evaluados en un pretest y post test. De tal manera, que se empleó como instrumento, el cuestionario y la técnica utilizada fue la encuesta. En los resultados se observó que la influencia del programa en el aprendizaje matemático, se obtuvo una significatividad de 0,000; un valor de  $Z = -4,932$ , siendo así, el autor llegó a la conclusión de esta implementación del programa mencionado en las primeras líneas, se obtuvieron resultados significativos, por lo que esto influyó en la medida del aprendizaje de los niños del nivel inicial.

Continuando, Arambulo (2021) tuvo como objetivo, determinar la relación entre la motivación y la educación virtual en los estudiantes del nivel inicial. La metodología fue cuantitativa de tipo aplicada, no experimental de diseño transversal correlacional, la muestra contó con la participación de 80 padres, se les aplicó un cuestionario de 12 ítems, cuyos resultados demostraron que la mayoría de los alumnos presentan motivación durante el desarrollo de sus clases virtuales, con lo cual, se determinó que existe una relación significativa entre ambas variables según el  $p\text{-valor} = 0.009 < 0.05$  por lo cual, tuvo un nivel alto de significancia.

Por otro lado, Salazar (2021) tuvo como objetivo, determinar la influencia del programa "Divertimatick infantil" en el incremento de las nociones matemáticas básicas, como una experiencia virtual consecuencia del COVID-19. La metodología de investigación fue cuantitativa de nivel experimental. La muestra fue de 52 niños, se empleó un test de Evaluación Matemática Temprana, y se obtuvo como resultados de que existe diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo de control, se obtuvo como valor de  $p = 0,00 < 0,05$ . El autor, concluyó que el programa ya mencionado, influye positivamente en las nociones matemáticas básicas de los estudiantes de nivel preescolar.

Del mismo modo, López (2021) precisó en su objetivo, determinar acerca de la caracterización de estrategias didácticas en la educación virtual utilizada por los

maestros del nivel inicial. La metodología bajo un enfoque cuantitativa, de tipo investigación aplicada, de diseño descriptivo no experimental, su población contó con 120 docentes del nivel inicial. Se empleó como instrumento un cuestionario y la técnica utilizada fue la encuesta, se obtuvo como resultado que el valor de 0,7924 demostró la fiabilidad del cuestionario. Siendo así que la autora llegó a la conclusión de que los maestros emplean como estrategia de aprendizaje la tecnológica en un 39.2%, por otro lado, la estrategia de organización un 32.55%, con respecto de manera innovadora un 15% y, por último, en la estrategia pedagógica un 13.3%, donde se observó que la mayoría de los docentes están capacitados de manera tecnológica en brindar una enseñanzas virtual de calidad.

Y finalmente tenemos a la autora Torres (2019) tuvo como objetivo determinar si el uso de las Tics influye en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de educación inicial de la escuela Alejo Lascano, El Triunfo, 2019. La metodología de investigación fue cuantitativa, de tipo descriptivo correlacional, de diseño no experimental. Contó con una muestra de 33 participantes entre: directivos y padres de familia de la escuela, por lo tanto, la técnica se empleó, la encuesta. De esta manera, se obtuvo como resultado que las Tics son muy importantes en el proceso pedagógico, puesto que se obtuvo como valor de  $r=.239$ ,  $sig.=.004$  obteniendo un nivel de significancia alto, siendo así que la autora llegó a la conclusión que el uso de las Tics influye en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del mencionado colegio.

Desde la perspectiva internacional tenemos al autor Kim (2020) precisó como objetivo, demostrar que el aprendizaje virtual es un proceso educativo que se lleva a distancia. La metodología fue cuantitativa de nivel descriptivo. Es así que el autor se enfocó en mostrar un curso a los futuros docentes, para que experimenten enseñar en línea, logrando así que estos interactúen con los niños. Concluyendo que para mejorar la educación en los estudiantes se debe rediseñar la formación de docentes, para mejorar experiencias; reflexiones en los niños, asimismo, para promover interacción y enseñar la reflexión al niño de una manera adecuada con la ayuda de las herramientas virtuales.

Continuando con Cortez (2015) mencionó como objetivo diseñar juegos didácticos interactivos como el empleo de herramientas metodológicas para

desarrollar habilidades matemáticas en niños de inicial. La metodología de investigación fue cuantitativa, la técnica que se utilizó fue, la encuesta donde se aplicó a los docentes, por lo cual, se determinó que existe falencias como son la lateralidad, cuantificación, clasificación, seriación y correspondencia. El autor concluyó entonces que, el 100% de los maestros consideran, que el material diseñado tiene que tener toda la seguridad para la edad de los niños, por lo cual, esto permitirá a los niños utilizarlo sin ninguna dificultad, luego de incluir esta adecuada aplicación en el proceso de enseñanza del aprendizaje, los docentes manifestaron estar de acuerdo, en un porcentaje entre 68.8% y el 31,3 donde mencionaron que efectivamente los juegos interactivos ayudan a fortalecer y desarrollar las habilidades matemáticas en los niños.

Por otro lado, McCarthy et al. (2019) tuvo como objetivo, identificar las características y ventajas de trabajar con recursos transmedia para el apoyo a niños preescolar y de primer grado en el desarrollo de las habilidades matemáticas tempranas. La población fue de 68 niños en etapa preescolar, la técnica que se empleó fue el cuestionario y también se entrevistó a 4 docentes y padres de familia, resultando, que los niños aumentaron su conocimiento y sus capacidades matemáticas. Por lo cual, en el segundo estudio, el programa de intervención se contó con una muestra participativa de 83 niños de primer grado, en la que se utilizó el recurso digital llamado Odd Squad, asimismo, también se utilizó el TEMA-3 para la evaluación, siendo así que el autor llegó a la conclusión que se observó en los niños el aumento significativo de su conocimiento matemático, en los números y operaciones.

Del mismo modo, Lezcano et al. (2017) tuvo como objetivo utilizar las tecnologías de información a través de un sistema multimedia nombrado “El circo de las matemáticas” para mejorar el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos. La metodología de investigación fue cuantitativa, se basó en el diseño cuasiexperimental. La muestra fue de 38 estudiantes de preescolar, la técnica que se empleada fue un pretest, el propósito principal fue identificar a los alumnos con mayores dificultades en los números, la cual, se determinó que un total de 13 estudiantes serían el grupo experimental, de esta manera, el autor concluyó que el

software creado mostró una mejoría en relación al aprendizaje de matemática para los niños con mayor dificultad en los números.

Y finalmente la autora Gómez (2017) tuvo como objetivo comprobar que el diseño de una guía de juegos en la enseñanza aprendizaje mejora el rendimiento académico. Su metodología empleada fue de enfoque cuantitativa. La población y su muestra contó con la participación de 11 estudiantes, la técnica que se utilizó fue la encuesta, donde la autora concluyó que los resultados evidencian que es necesario la implementación de un manual metodológico de juegos en donde el estudiante resuelva situaciones difíciles usando todos sus conocimientos, y la técnica del trabajo grupal que es el soporte principal de la guía en la asignatura de matemáticas.

Referente a las bases teóricas encontramos que las dinámicas didácticas basadas en el juego se definieron como la forma de aprender mediante el empleo del juego y la diversión por medio del uso de material concreto, para de esta manera lograr que los pequeños se desarrollen de manera interactiva a la hora de aprender; ya que es una etapa fundamental del niño y esto es muy determinante para el resto de los años del menor (Esteves, 2018).

Igualmente, la autora Minerva (2002) refirió que el juego es una herramienta o estrategia relevante en el campo de la pedagogía, ya que va a servir para dar otra perspectiva a la enseñanza y sea más didáctica y propicia en el proceso de aprendizaje, y no se vea una metodología enfrascada en estar todo el transcurso de la metodología sin alternar con un espacio de actividad recreativa.

Del mismo modo Navarro (2018) mencionó que ayuda al desarrollo en los aspectos cognitivos, por lo cual, debemos tener en cuenta que esto será la base para los futuros cambios que se produzcan en las autopercepciones que ocurren en la edad del niño, por lo tanto, estos aspectos son una construcción para el propio individuo, ya que esto se encuentra relacionada con el entorno y en base a las experiencias vividas, positivas y negativas, en las diferentes dimensiones de la persona: intelectual, física, afectiva y social.

El juego didáctico, como actividad se puede organizar con éxito en todas las disciplinas de la educación, y como método, es decir, una forma de organizar y

llevar a cabo el proceso instruccional educativo, en cualquier momento de la lección destaca además su contribución a la educación del niño en edad escolar (Nae, 2019).

En concordancia con González (2019) señaló que el juego es una actividad muy empleada por los profesores, se encuentra siendo utilizado en el área recreacional y en el área educativa, así como empleado en la enseñanza-aprendizaje.

Vigdis y Tore (2015) señaló que las dinámicas didácticas basadas en el juego, donde el maestro asume un papel interviniente y en el otro extremo está el alumno por lo que participan de un rol organizativo. La didáctica captura los desafíos y tensiones en situaciones didácticas donde el maestro y el niño participan con roles y expectativas en el aprendizaje.

A partir de la masificación del uso de las tecnologías basadas en juegos permitió realizar una renovación metodológica en el área educacional, en este el maestro o profesor podrá recurrir a distintas estrategias, dinámicas o mecánicas en la cual se implicarán los juegos, más no para conseguir diversión, sino para lograr un aprendizaje, mediante la motivación, interacción y esfuerzo que se presente en los estudiantes. Esta nueva metodología logrará que el proceso de educación sea exitoso, así como un recurso motivador en los diversos contextos educativos en los que se emplee (Kudrat, 2021).

Oliva (2016) refirió también que la enseñanza a través de dinámicas didácticas consiguen mejorar el potencial educativo del educando, ya que este en busca de desarrollar sus habilidades y adquirir conocimiento busca la apertura didáctica a nuevas estrategias.

Con respecto al juego observado, el Ministerio de Educación (2013) señaló que los menores, en edad de 2 años, realizan el método de la observación, el cual tiene como objetivo que los infantes descubran situaciones por sí mismos, la cual puede ser imitada más tarde. Además, los menores van observando el entorno en el que se encuentran, intentando encontrarle significado a lo que observan, fomentando su desarrollo mediante la repetición de acciones (Melgarejo, 2018).

Bottentuit (2020) mencionó que en el juego observado hay diversos métodos de aprendizaje desarrollados a través de juegos o actividades para cada niño entre los 2 a 3 años, es importante la relación del maestro con cada uno de ellos para generar un mejor resultado.

La observación es un puente, un nexo de comunicación que permitió interpretar el juego de los niños y es a través de este método que podemos determinar una serie de parámetros claros para guiar la enseñanza. Las actividades que se realizan a través del juego siempre tienen un propósito, en este caso, mediante la observación se asegura una educación diferenciada, ya que al observar a cada niño se obtiene información individual, con la cual el maestro puede interpretar un avance de cada uno (Heidemann, 2016).

Pyle y Alaca (2018) mencionó que en el juego observado los niños son agentes clave en los contextos de juego en el aula, es importante comprender sus puntos de vista sobre el juego y el aprendizaje, igual la conexión entre el juego y el aprendizaje académico se relacionó con la presencia del maestro en el juego y los tipos de entornos de juego disponibles en sus aulas.

Con respecto al juego paralelo, se dio en el periodo de edad de 2 años a más, los niños juegan o realizan actividades con otros niños, más no interactúan entre ellos, debido a que se encuentran en su propio mundo. En esta etapa se observa que se desarrollan los juegos de rol, así como evoluciona el concepto de "mío" en relación a los objetos que se encuentran cercanos al infante (Whitman, 2018).

El juego en paralelo también se señaló como "juego a tu lado porque me gusta tu compañía pero no juego contigo", por lo que es común ver niños jugando de forma independiente, cada uno en sus propias actividades, y aunque se encuentren en compañía de otros niños no son capaces de interactuar con ellos, ya que su desarrollo social aún no se ha completado (Díaz, 2021).

Moore (2014) señaló que en el juego paralelo los niños juegan uno al lado del otro en lugar de entre ellos porque los niños todavía se están descubriendo a sí mismos como individuos y la manera de desarrollarse con otros niños.

Se mencionó que en las áreas de educación y desarrollo de la primera infancia, que denota un estilo de juego en el que dos o más participantes juegan al lado o al mismo tiempo unos a otros sin interacción directa. También se señaló que en su forma más compleja, se descubrió que los niños que participan en el juego paralelo producen un espacio a menudo revestido de valores sociales y culturales específicos (Bohunicky et al., 2021).

Además Ann (2014) señaló que la libre elección y el juego paralelo en la educación de la primera infancia, donde se emplean enfoques post estructurales para el desarrollo de los niños en el contexto de las estructuras de poder institucionales y relacionales. Está ampliamente aceptado que la planificación de un plan de estudios basado en las necesidades, los intereses y los patrones de aprendizaje de los niños promueve la agencia, la autorregulación y el control.

Con respecto al juego asociativo el autor Chertoff (2019) mencionó que este se parece en muchas formas al desarrollo del juego paralelo, más se diferencia en que en esta etapa el niño es consciente de que no se encuentra solo, y por ello decide interactuar con los demás niños y desarrollar relaciones interpersonales.

El juego asociativo se desarrolla mayormente alrededor de los 3 años hasta los 5 años de edad, se interesan por otros niños más que en sus propios juguetes, etapa importante porque esta nueva habilidad continuará estando presente durante toda su vida. El niño se provee de diferentes capacidades como la resolución de problemas o conflictos, la cooperación, el desarrollo, a compartir, a estimular el lenguaje, el vínculo de la amistad, entre otros (Anderson, 2017).

Del mismo modo Sadruddin (2016) mencionó que la educación temprana de los niños pequeños también incluye el papel del juego como un componente vital de su aprendizaje, el plan de estudios para la educación y el desarrollo de la primera infancia destaca la importancia del juego como parte del plan de estudios diario, se observa que este proceso de aprendizaje es más efectivo cuando los niños se desempeñan asociativamente. Sin embargo, en los primeros años el juego se puede utilizar de diversas formas para facilitar el aprendizaje de diferentes conceptos. Por lo tanto, es importante reconocer lo fundamental del juego asociativo en la educación y el desarrollo de la primera infancia.

Bursley et al. (2016) señaló que es exista una interacción entre los infantes lo cual se da mediante diversos juegos entre ellos lo que genera comunicación y mayor relación en el aprendizaje.

Cox et al.(2018) refirió que los niños se relacionan con el mundo natural, experimentan innumerables beneficios para su salud y bienestar por lo jugar en entornos naturales o en el aire libre es fundamental para el desarrollo social, emocional, físico y cognitivo saludable de los niños. Por lo que el desarrollo de espacios de juego naturales atractivos puede ser una estrategia para brindar a los niños un mayor acceso al aire libre y al juego basado en la naturaleza.

Con respecto al juego simbólico, tal y como refieren Quinn et al. (2018), señaló la capacidad que posee el menor en realizar la proyección de una situación que ha vivido o que ha observado; por lo que se identifican cinco elementos partícipes, los cuales son: pretendiente, una realidad percibida, una representación mental diferente, una escenificación de la supuesta realidad que ha observado y una conciencia entre lo escenificado y la realidad verdaderamente observada.

Del mismo modo Halfon y Bulut (2017) mencionó que los niños que desarrollan el juego simbólico, potencia sus capacidades simbólicas y mentalizadoras en el juego por lo que desarrollan el crecimiento de regulación afectiva con los demás niños.

Tamayo y Restrepo (2017) señaló que la escenificación de los escenarios que observan a diario se mezclan con la despierta imaginación que poseen los menores de 6 años, asimismo, según estudios, existe una relación proporcional entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje, esto tomando en cuenta sus similitudes como su condición de simbolismo y el desarrollo longitudinal que presentan, específicamente entre los 3 o 4 años.

Se desarrolla mayormente alrededor de los 3 años hasta los 4 o 5 años, edad en la que se interesan por otros niños más que en sus propios juguetes, etapa importante porque esta nueva habilidad continuará estando presente durante toda su vida. El niño se provee de diferentes capacidades como la resolución de problemas o conflictos, la cooperación, el desarrollo, a compartir, a estimular el lenguaje, el vínculo de la amistad, entre otros (Anderson, 2017).

Por otro lado, Clark et al. (2017) mencionó que diversos estudios han encontrado relaciones entre el juego simbólico y la fluidez de las ideas. Por lo que la relación entre el juego de simulación y la fluidez asociativa durante los años preescolares, la relación longitudinal entre el juego en el preescolar y otras manifestaciones de la creatividad durante los primeros años escolares.

Referente a las bases teóricas de las plataformas virtuales, se definió como una herramienta que va a servir de mucha ayuda en el campo educativo, ya que en ello se podrá encontrar una vasta información ante una búsqueda académica; al igual que también va a facilitar a los docentes en su búsqueda de temas que estén relacionados a los que maneja en su enseñanza hacia sus alumnos. Si bien esta herramienta puede significar un gran aporte en el proceso educativo, lo que realmente es significativo e importante es la metodología o planificación del docente para poder llegar a los objetivos que se plantean al igual que la pedagogía que se lleve a cabo en el plan educativo (Díaz,2019). Según este autor se necesitan de las siguientes funciones para un adecuado funcionamiento educativo: herramientas de gestión de contenidos, lo cual permiten al docente poner a disposición al alumno acerca de la información de los archivos, herramientas de comunicación con elementos que permiten realizar debates e intercambio de información y herramientas que sirven para la autenticación, para que accedan con su nombre de usuario y contraseña para los usuarios que están registrados.

De la misma manera, Mohammed et al. (2021) indicó que las plataformas E-learning proporcionan enseñanzas educativas, siendo de esta manera un nuevo mecanismo o herramienta que permite la comunicación y el conocimiento en masificación, además que en este se pueden emplear diversos elementos multimedia como lo son imágenes, animaciones, sonidos, videos, etc.. Se puede mencionar diferentes tipos de plataformas virtuales, como los sistemas sincrónicos, los cuales permiten una clase virtual en tiempo real, los sistemas asincrónicos, en el cual no es necesario estar conectado en tiempo real con el profesor, siendo la comunicación limitada y con poco recursos.

Según, Economic Commission for Latin America and the Caribbean (ECLAC) (2020), el sector educación ha sido uno de los más golpeados durante la pandemia,

debido a la suspensión de las clases presenciales, y por tal motivo se debió implementar la educación a distancia mediante el uso de plataformas virtuales, en su mayoría de casos, siendo esta la principal solución para afrontar la problemática que surgió en esta área.

Elmqaddem (2019) señaló que la realidad virtual no son tecnologías nuevas ya que las plataformas virtuales han sido de gran ayuda y se han ido transformando con el pasar de los años. Los recientes avances tecnológicos sumados a la proliferación de hardware y software asequibles han hecho la educación; han sido relanzados con nuevas promesas antes inimaginable lo que a través de las diversas plataformas se dan los nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que satisfacen mejor las necesidades del alumno del siglo XXI.

Es importante mencionar que hay una serie de desafíos documentados para el uso de entornos virtuales. Primero, los estudiantes deben tener suficiente hardware de computadora o los servicios de Internet confiables para poder desarrollarse con objetividad y desarrollar su aprendizaje (Domingo y Gates,2017).

Además, los estudiantes pueden tener resistencia a las nuevas tecnologías. Esto es particularmente cierto para los estudiantes no tradicionales, así como para aquellos de áreas rurales que tienden a tener menos experiencia con la tecnología y tienen algo de miedo a las nuevas aplicaciones. Las dificultades técnicas, junto con la curva de aprendizaje, pueden hacer que los estudiantes experimenten altos niveles de frustración, lo que puede interferir con las habilidades de los estudiantes para cosechar los beneficios educativos y sociales del entorno virtual (Hartley et al.,2015).

Con respecto a la operación de gestión de usuarios, Fowler (2015) señaló que hace referencia a un elemento necesario y fundamental en cualquier sistema de seguridad para poder contar con acceso a su información personal en las diversas plataformas virtuales.

Del mismo modo mencionó que la gestión de usuarios permiten que las diversas plataformas dispongan de una serie de herramientas de distribución de contenidos, de comunicación, colaboración síncronas y asíncronas, de

administración, así como otras herramientas complementarias para el aprendizaje (Becerra et al., 2015).

Respecto a la gestión de espacio de enseñanza y aprendizaje, según Farfán y Reyes (2017), se basó en las decisiones políticas del Gobierno alrededor del sector educativo, cuyo objetivo se centra en desarrollar de manera óptima el proceso del aprendizaje en los alumnos, y su importancia radica en cubrir las necesidades que se presenten, tanto en docentes, alumnos, como instituciones educativas.

Schonert (2017) señaló que en la gestión de aprendizaje los maestros son el motor que impulsa los programas, acerca de las prácticas de aprendizaje social y emocional en las aulas, con su propia competencia socioemocional y su bienestar influye fuertemente en sus alumnos.

La intervención sistemática y estratégica de la gestión permitió ampliar la educación a instancias virtuales a fin de lograr los objetivos planteados con anterioridad, así como su apertura al aprendizaje y a la innovación, influyendo en la capacidad de los profesores para encontrar nuevos medios de educación y generar aproximaciones con los estudiantes a pesar de diversas circunstancias que se podrían presentar en el aprendizaje de cada niño (Aristizábal et al., 2016).

Ghavifekr y Wan (2015) mencionó que para la gestión de aprendizaje es importante que para la integración de la información, la comunicación y la tecnología, ayudará a los maestros a poder cumplir con el requisito global de reemplazar los métodos de enseñanza, que son las tradicionales con herramientas e instalaciones de enseñanza y aprendizaje con la tecnología.

Respecto a la comunicación, Cacheiro et al. (2019) señaló que a partir de la masificación del uso de plataformas virtuales como herramientas pedagógicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos, ha sido determinante la capacitación a los profesores, a fin de que estos puedan lograr una interacción adecuada con sus alumnos, empleando los recursos tecnológicos con los que se cuenta.

Sieberer (2016) mencionó que la relación entre los maestros y los alumnos genera un cambio al momento de aprender ya que se exploran aspectos de la

enseñanza y el aprendizaje positivos. Se puede realizar diversos métodos innovadores para transformar las luchas comunes de gestión del aula en oportunidades para un cambio positivo y para cambiar los comportamientos negativos en interacciones positivas.

Las aulas, con relaciones cálidas entre el maestro y el niño apoyaron el aprendizaje profundo, el desarrollo social y emocional positivo entre los estudiantes, pero en cuando los maestros, manejan mal las demandas sociales y emocionales de la enseñanza, el rendimiento académico y el comportamiento de los alumnos se ven muy afectados (Schonert, 2017).

Alawamleh et al. (2020) precisó que la comunicación efectiva se logra a partir de un proceso de intercambio no solo de ideas, sino también de pensamientos, conocimientos e información personal, a fin de que los destinatarios comprendan de manera eficiente la información que se comparte.

Entre las diversas plataformas que ayudan a poder llevar a cabo el aprendizaje, se pueden encontrar se tiene Microsoft Teams, Zoom, BlackBoard Collaborate Ultra y Respondus LockDown, las cuales permiten llevar a cabo videoconferencias sincrónicas y asincrónicas, así como una interacción y comunicación entre los participantes. El aprendizaje activo en esta modalidad de educación fomenta la participación estudiantil, así como la interacción y participación, comprometiendo a los estudiantes con su participación (Snoussi y Radwan, 2020).

Álvarez (2017) mencionó que las tecnologías de la información y comunicación (TIC), ha puesto al alcance a los maestros, la cantidad de recursos como una multitud en ocasiones en relación a la información que tienen. Este hecho ha terminado saliendo de contexto en un sacrificio de lo didáctico en pro de lo tecnológico ya que se debe utilizar las herramientas digitales para poder llevar el aprendizaje virtual.

Por último, con respecto a la gestión de contenidos, Hussein (2019) concluyó que los archivos o material, así como tareas, presentaciones u otros deben ser gestionados debidamente por el personal educativo, por lo que es necesario contar con un programa para ello, además de la capacitación debida para su uso de

manera eficiente. Este sistema permitirá a los usuarios de la plataforma contar con mayor accesibilidad a los distintos materiales, asimismo se debe de contar con un sistema de seguridad alto para que garantice la exigencia academia de los estudiantes.

El diseño de contenidos educativos en línea debe tener en cuenta diferentes ambitos como el disciplinario, donde se encontrò el área del conocimiento de una materia, el ámbito metodológico, el cual facilita el aprendizaje, y el ámbito tecnológico, el cual establece las tecnologías para elaborar el material educativo (Saigi et al., 2003).

E- learning atribuye a la gestión de contenidos la tarea fundamental de incentivar y fomentar la innovación formativa educativa, el acceso y uso de los contenidos, siendo una estrategia para el crecimiento de la competitividad, la eficacia y la eficiencia. Es importante emplear modelos de gestión de contenidos que estén relacionados con los criterios de usabilidad y accesibilidad, para alcanzar el grado óptimo de innovación educativa. El e-learning no solo se introduce en la nueva tecnología, sino que presenta una nueva forma de pensar acerca del aprendizaje, por lo que los alumnos aprenden mediante el acceso a la información, este debe estar muy bien diseñada, asimismo, desarrollarán la interacción directa e ininterrumpida con los nuevos contenidos, convirtiéndose en protagonistas importantes en el acto del aprendizaje (Lara y Josep, 2005).

Gros (2018) señaló la existencia de la generación cero, la cual está caracterizada por un diseño y publicación de los recursos de multimedia en línea. Es necesario mencionar que lo más importante es el adecuado uso de los ordenadores para transmitir contenidos instructivos y con eso poder realizar las diferentes actividades basadas en pruebas y cuestionarios de evaluación.

Estos cambios, lo han descrito con mucho acierto donde García y Seoane (2015) señalaron que la evolución acerca del e-learning presenta tres generaciones. La primera generación, se caracteriza por la llegada de la aparición de las plataformas en línea para el aprendizaje, como la creación de las aulas y campus virtuales. En la segunda generación, las plataformas permiten apoyar la socialización, la movilidad y la interoperabilidad de datos se da la interacción entre compañeros y en la tercera generación, se caracterizó porque el e-learning deja de

estar asociado de forma exclusiva a las plataformas de aprendizaje en línea. Es fundamental la comunicación entre maestros y alumnos porque son parte de los elementos esenciales para llevar un e-learning de calidad, la cual esto pretende ir más allá, que un simple proceso de publicación de contenidos.

Por el lado de los enfoques conceptuales se tienen a los siguientes términos:

Observar como otros juegan se definió como un tipo de juego, no competitivo y de ejercicio, en la cual predomina, la interacción conjunta entre niños de distintas edades, aun cuando se observó que niños y niñas tienden a ignorarse (Alonqueo et al., 2017).

Niños con juguetes similares les brindo a los niños oportunidades para hacer juegos de rol, como vestirse y representar. También ayudo a los niños a poder interactuar entre ellos (Anderson, 2017).

Con respecto al método de enseñanza se definió como los componentes más dinámicos para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que están basados en las interacciones entre los docentes y alumnos para su desarrollo optimo (Chiang y Lee, 2016).

Al mencionarse la imitación de actividades de adultos o de la vida cotidiana jugó un papel destacado en el desarrollo cognitivo humano por lo que el niño imita a las personas cercanas de su entorno y son como una guía para ellos (Loucks et al., 2017).

Relación entre profesor y los alumnos se definió como la interacción entre ellos para que puedan desarrollar diversas habilidades y mecanismos de enseñanza (Timmermans et al., 2016).

Y finalmente el sistema de publicación se definió como la calidad educativa de fomentar el material educativo como los contenidos educativos del proceso de enseñanza y de aprendizaje (Mauri et al., 2016).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente estudio se realizó con un enfoque cuantitativo, donde Larini y Barthes (2018) explicaron que se basa en la elaboración de estudios que están vinculados a datos numéricos, los cuales fomentan la conjunción de detalles e información de esta manera permita corroborar teorías y/o hipótesis, asimismo se emplea el análisis estadístico.

Del mismo modo esta permitió evidenciar los resultados de manera numérica y cuantificar los productos en aspectos estadísticos, asimismo recopilar información a manera de verificar o corroborar las hipótesis y/o teorías planteadas (Tobi y Kampen, 2018).

#### Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se empleó fue básico, se caracterizó por profundizar con más información el tema principal, asimismo expone un marco teórico representativo (Lai, 2018).

#### Diseño de investigación

El diseño empleado en la presente investigación fue no experimental de nivel correlacional el cual permitió emplear un método de análisis esencial para la representación de los resultados, asimismo evalúa los componentes que engloba el estudio desde la perspectiva metodológica, como la población y/o muestra (Queirós et al., 2017).

#### 3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Dinámicas didácticas basadas en el juego

#### Definición conceptual

Se define como una actividad lúdica para el aprendizaje que promueve la movilidad activa y sostenible al aprovechar en una experiencia educativa colaborativa para el mejor aprendizaje a través de didácticas usadas por los

docentes para generar un mejor aprendizaje para los alumnos (Marconi et al., 2018).

Del mismo modo Plutin y García (2016) señalaron que las dinámicas didácticas basadas en el juego tienen por finalidad diseñar de manera creativa distintas actividades que permitan a los niños participar de manera activa, con el propósito de que sus conocimientos se desarrollen, mejorando su área emocional para que sean capaces de vivir con optimismo y seguridad.

#### Definición operacional

La variable dinámicas didácticas basadas en el juego es medida con los diversos indicadores que permiten evidenciar la investigación, tales como: de 2 a 3 años, observar como otros niños juegan, describir que hacen, 2 a 4 años, niños con juguetes similares, no hay interacción, de 3 a 6 años, hay interacción, cada niño puede jugar cosas diferentes a la vez, de 3 a 6 años y imitación de actividades de adultos o de la vida cotidiana.

#### Indicadores

La variable, dinámicas didácticas basadas en el juego cuenta con 4 dimensiones y 11 indicadores, en la cual se transformó en 11 ítems o preguntas. Juego observado (3 indicadores), Juego paralelo (3 indicadores); Juego asociativo (3 indicadores) y Juego simbólico (2 indicadores).

#### Escala de medición

Se emplea las respuestas Sí y No.

#### Variable 2: Plataformas virtuales

#### Definición conceptual

El autor refirió que las plataformas virtuales debido a la necesidad actual en especial al factor educativo, se tomaron en cuenta muchos cambios sobre métodos y estrategias de enseñanza lo que origina la capacidad de introducir innovación e innovadores enfoques en la instrucción a distancia utilizando las herramientas tecnológicas (Ahmed et al., 2020).

Del mismo modo Barrera (2018) señaló que debido a las plataformas virtuales han producido cambios en todos los ámbitos, en especial en la educación ya que, con ello, se encuentran nuevos tipos de adquisición de conocimiento, que a través de las Tics se va creando una red y un impulso a la creación de paradigmas que hagan de la enseñanza algo más dinámico y creativo para los estudiantes.

#### Definición operacional

La variable plataformas virtuales es medida con los diversos indicadores que permiten evidenciar la investigación, tales como: operación de gestión de usuarios, gestión de espacio de enseñanza y aprendizaje, alumno-profesor, profesor-alumno, alumno-alumno, gestión de archivos y sistema de publicación.

#### Indicadores

La variable, plataformas virtuales con 3 dimensiones y 7 indicadores, en la cual se transformó en 7 ítems o preguntas. Administración (2 indicadores), Comunicación (3 indicadores); Gestión de contenido (2 indicadores).

#### Escala de medición

Se emplea las respuestas Sí y No.

### 3.3 Población, muestra y muestreo

#### Población

La investigación tuvo como población a 85 padres de familia de la institución educativa en Sarita Colonia, Callao. Esta viene a ser la cantidad de individuos que se considera para el estudio debido a que cumplen con los requisitos que necesitan ser estudiados (Arias et al., 2016).

### 3.4 Técnicas e Instrumento de recolección de datos

El presente estudio de investigación se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento se realizó el cuestionario, conformado por 18 preguntas en cada uno de los tres instrumentos, se presentó con alternativas objetivas tipo Likert.

La encuesta es una técnica usada para recolectar todos los detalles vinculados a las variables, desde puntos de vista, ideas, comentarios y aportaciones las cuales son brindadas por los colaboradores, lo cual sirve como

complemento efectivo en la búsqueda de resultados certeros (Marx y Mouselli, 2018).

El instrumento del cuestionario sirve para recolectar información y suele utilizarse generalmente en las investigaciones que está bajo el enfoque cuantitativo, ya que permite tener datos importantes a través de la población. Es por ello por lo que se puede visualizar la relevancia de este instrumento, debido a que aporta notablemente al desarrollo de un estudio (Stockemer, 2018).

### Validez

Apaza (2021) definió la validez como el grado en que una prueba mide lo que se pretende medir de la variable de investigación. De tal manera que Hernández, et al. (2018), mencionaron que la validación del instrumento es a través de un juicio de expertos permite evaluar las variables de estudio. Es así que, en este caso, se realizó la validación del instrumento, por medio del juicio de tres expertos que demuestran probado solvencia moral y conocimiento metodológico, quienes aprobaron cada uno de los instrumentos utilizados para medir las variables, dando como veredicto unánime que ambos eran aplicables.

**Tabla 1**

*Validación de los instrumentos por juicio de expertos*

<b>Experto</b>	<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Grado académico</b>	<b>Resultado</b>
Experto 1	Escudero Vilchez Fernando Emilio	Doctor	Aplicable
Experto 2	Lujan Cabrera Micaela	Doctora	Aplicable
Experto 3	Salazar Llerena Silvia Liliana	Metodóloga	Aplicable

### Confiabilidad

Un instrumento es confiable cuando es consistente en la medida del rasgo o característica para el cual fue diseñado, considerando los posibles errores que pueden presentar alteración en la medición Tarazona (2020).

Para establecer la confiabilidad de estos instrumentos que midieron las categorías de estudio en esta investigación, se seleccionó una población censal piloto de 85 padres de familia y un total de 18 encuestas, divididas en dos

subgrupos, el primer grupo de 11 encuestas llamada “Dinámicas didácticas basadas en el juego” y 7 encuestas llamadas “plataformas virtuales”.

Mediante el análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach, se evidenció que los instrumentos empleados en la investigación fueron de carácter viable y certero, dado a que el cuestionario de la variable “Dinámicas didácticas basadas en el juego” fue 0,812, considerado alto. Por otro lado, el cuestionario de la variable “Plataformas virtuales” fue 0,800, cuyo valor representa un grado alto y adecuado para su utilización.

**Tabla 2**

*Estadística de fiabilidad del instrumento*

	Alfa de Cronbach	N de elementos
Dinámicas didácticas basadas en el juego	0,812	11
Plataformas virtuales	0,800	7

*Nota:* Elaboración propia

**Tabla 3**

*Rango de Alfa de Cronbach*

Rango	Grado de Fiabilidad
0.91 a 1	Excelente
0.81 a 0.90	Bueno
0.71 a 0.80	Aceptable
0.61 a 0.70	Cuestionable
0.51 a 0.60	Pobre
0 a 0.50	Inaceptable

*Nota:* George y Mallery (2003)

Los niveles de confianza, obtenidos para ambas variables indicaron que el instrumento tuvo un excelente grado de fiabilidad. Por lo tanto, se pudo apreciar que la variable “x”, dinámicas didácticas basadas en el juego, alcanzó un 0.812, mientras que la variable “y”, plataformas virtuales, un 0.800.

### 3.5 Procedimientos

El origen del estudio contó con la aprobación previa del proyecto de investigación, asimismo se estableció una verificación y aceptación por parte de la institución educativa Sarita Colonia para ser utilizada como establecimiento de exploración, se pudo efectuar correctamente el desarrollo de recolección de detalles representativos que contribuyan a la sustentación de la investigación, posteriormente se evidenció la validez de juicio de expertos, lo cual evidenció una aceptabilidad por parte de los profesionales, además se empleó la confiabilidad del alfa de Cronbach, evidenciando un valor aplicable, generando así la aprobación para la distribución del cuestionario, finalmente las variables fueron medidas mediante herramientas estadísticas, análisis certeros y evidencia de productos efectivos.

### 3.6 Método de análisis de datos

Calduch (2014), detalló que el método de análisis de datos, es parte de la ejecución de las operaciones, por lo cual, el investigador inserta los datos, para lograr los objetivos propuestos en el estudio de la investigación. De tal manera que se explica, la base de los resultados que fueron recogidos en las encuestas, asimismo, se realiza el procesado, codificación, ordenamiento de datos y el análisis estadístico inferencial descriptivo, de las dos variables, tanto para las dinámicas didácticas basadas en el juego como para las plataformas virtuales.

Para Hernández y Mendoza (2018), el uso de estadísticas descriptivas para demostrar los datos que se obtuvieron proporciona mejor detalle en los porcentuales, también así se utilizó para reconocer la relación entre las variables que se aplicaron.

Se requirió el uso de cuestionarios virtuales, en la cual se empleó como estrategia para obtener los datos para evidencia las variables “Dinámicas didácticas basadas en el juego” y “Plataforma virtual”. Por medio del software SPSS Statistics versión 26, este es un programa sistemático estadístico que brinda detalles analíticos en la incorporación de datos verídicos científicamente, ya que esto proporciona una fiabilidad correcta; luego a ello se realiza resultados números con gráficos y porcentajes teniendo el objetivo de corroborar la comprobación de la variable. Mediante el reflejo de datos porcentuales en tablas y gráficos, se genera

una cuantificación de información fundamental que posibilita el desarrollo de resultados precisos que sean utilizados de manera objetiva y clara para la exposición de conclusiones verídicas y representativa. Por lo que la importancia del análisis de datos mediante actividades descriptivas e inferenciales fomentó a la formulación de detalles precisos y fiables.

### 3.7 Aspectos éticos

Se aplicaron los principios éticos de beneficencia, autonomía, justicia y no maleficencia además se realizó el uso correcto de la normativa APA para el citado de los autores, respetando la identidad de los participantes y la referencia de las obras consultadas. Los principios éticos se caracterizan por formar parte de la personalidad de cada persona, los cuales están basados en los valores, esto significa que son ideas a los cuales uno no renunciaría fácilmente y que se generan por medio del juicio y el discernimiento de uno mismo. Existieron diversos principios como el de la beneficencia, el cual va dirigido hacia la necesidad de no lastimar al otro, sino por el contrario, tratar de siempre hacer el bien, luego existe al principio de la no maleficencia, el cual se centra en tratar de no provocar ningún tipo de daño al otro, evitando ser imprudente o negligente, también existe el principio de la justicia, la cual se basa más en la igualdad, la equidad y la planificación, siempre tratando de velar por el que más lo necesita sin discriminarlo por ninguna razón, y por último está el principio de autonomía, el cual está basado en el respeto por las personas, el tratarlas como se merece (Roque y Macpherson, 2018).

#### IV. RESULTADOS

##### 4.1 Prueba de normalidad

**Tabla 4**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Dinámicas didácticas basadas en el juego	,798	85	,000
Plataformas virtuales	,836	85	,000

H<sub>1</sub>: La distribución no es paramétrica

H<sub>0</sub>: La distribución es paramétrica

Se empleó la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov. A través de este proceso estadístico se obtuvo como resultado que  $p < 0.05$ , representando una distribución no paramétrica.

##### 4.2 Estadística descriptiva

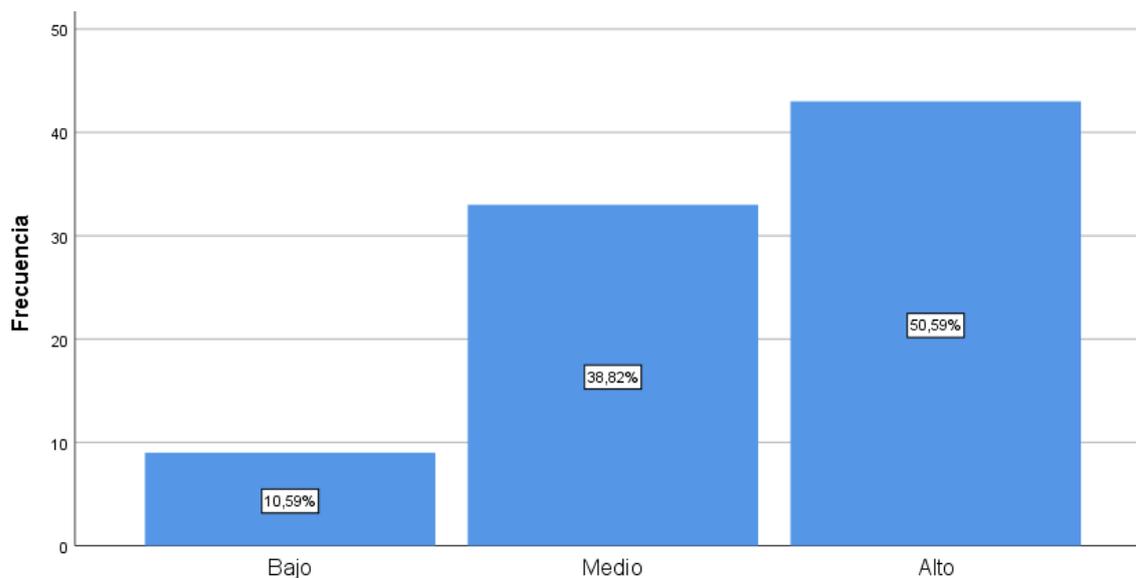
**Tabla 5**

*Estadística descriptiva de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	9	10,6	10,6	10,6
Medio	33	38,8	38,8	49,4
Alto	43	50,6	50,6	100,0
Total	85	100,0	100,0	

**Figura 1**

*Gráfico de barras de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego*



**Interpretación:**

Se visualizó en la tabla 5 y figura 1, que el 50,6 % de encuestados, determinaron en un nivel alto las dinámicas didácticas basadas en el juego. Sin embargo, un 38,8 % lo catalogó en un nivel medio y el 10,6 % manifestó que se encuentra en un nivel bajo.

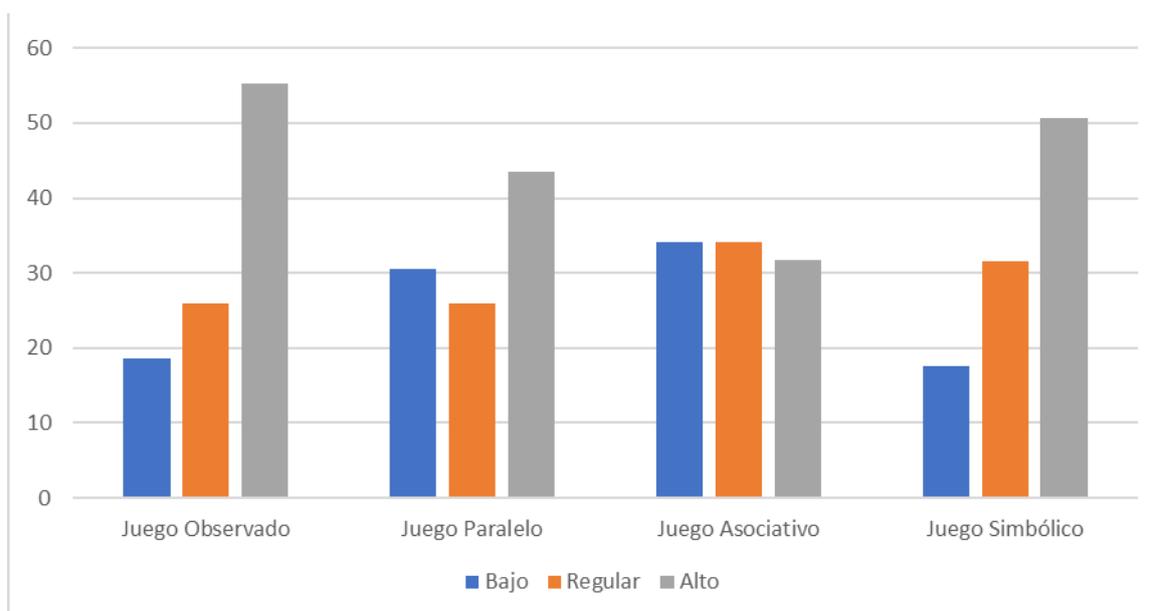
**Tabla 6**

*Estadística descriptiva de las dimensiones de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego.*

	Juego Observado		Juego Paralelo		Juego Asociativo		Juego Simbólico	
	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%
Bajo	16	18,8	26	30,6	29	34,1	15	17,6
Regular	22	25,9	22	25,9	29	34,1	27	31,6
Alto	47	55,3	37	43,5	27	31,8	48	50,6
Total	85	100,0	85	100,0	85	100,0	85	100

**Figura 2**

*Gráfico de barras de las dimensiones de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego.*



Interpretación:

Se visualizó en la tabla 3 y figura 2, que el 55,3 % de encuestados, determinaron en un nivel alto el juego observado. Sin embargo, un 25,9 % lo catalogó en un nivel medio y el 18,8 % manifestó que se encuentra en un nivel bajo. Se visualizó en la, que el 43,5 % de encuestados, determinaron en un nivel alto el juego paralelo. Sin embargo, un 25,9 % lo catalogó en un nivel medio y el 30,6 % manifestó que se encuentra en un nivel bajo. Se visualizó, que el 31,8 % de encuestados, determinaron en un nivel alto el juego asociativo. Sin embargo, un 34,1 % lo catalogó en un nivel medio. Del mismo modo, el 34,1 % restante manifestó que se encuentra en un nivel bajo. Se visualizó en la tabla 6 y figura 5, que el 50,6 % de encuestados, determinaron en un nivel alto el juego simbólico. Sin embargo, un 31,6 % lo catalogó en un nivel medio y el 17,8 % manifestó que se encuentra en un nivel bajo.

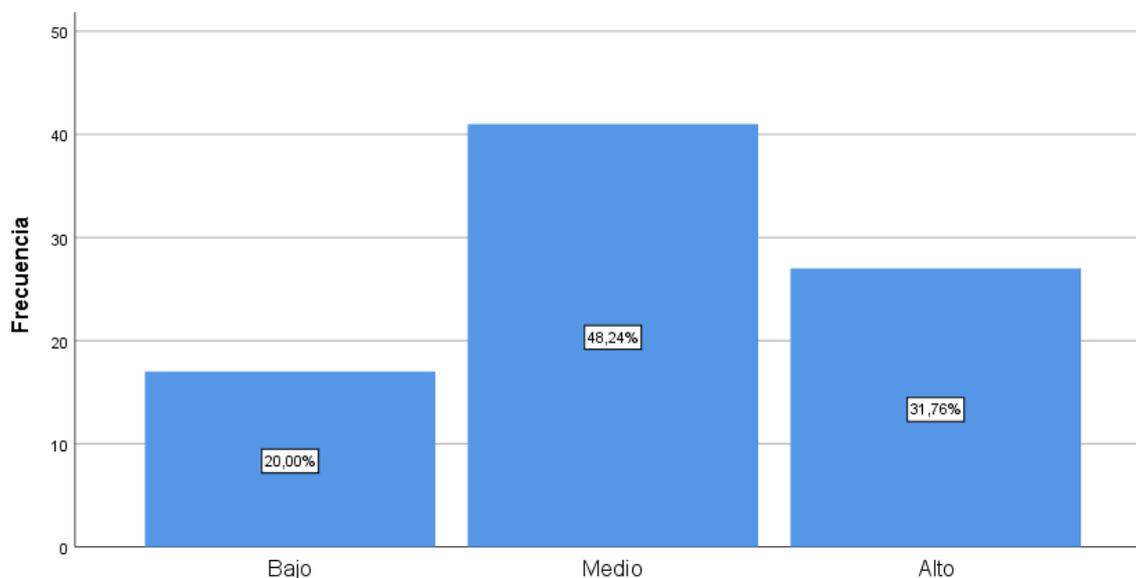
**Tabla 7**

*Estadística descriptiva de la variable plataformas virtuales*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	17	20,0	20,0	20,0
	Medio	41	48,2	48,2	68,2
	Alto	27	31,8	31,8	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

**Figura 3**

*Gráfico de barras de la variable plataforma virtual*



Interpretación:

Se visualizó en la tabla 7 y figura 3, que el 48,2 % de encuestados, determinaron en un nivel medio la presencia de la plataforma virtual. Sin embargo, un 31,8 % lo catalogó en un nivel alto y el 20 % manifestó que se encuentra en un nivel bajo.

**Tabla 8**

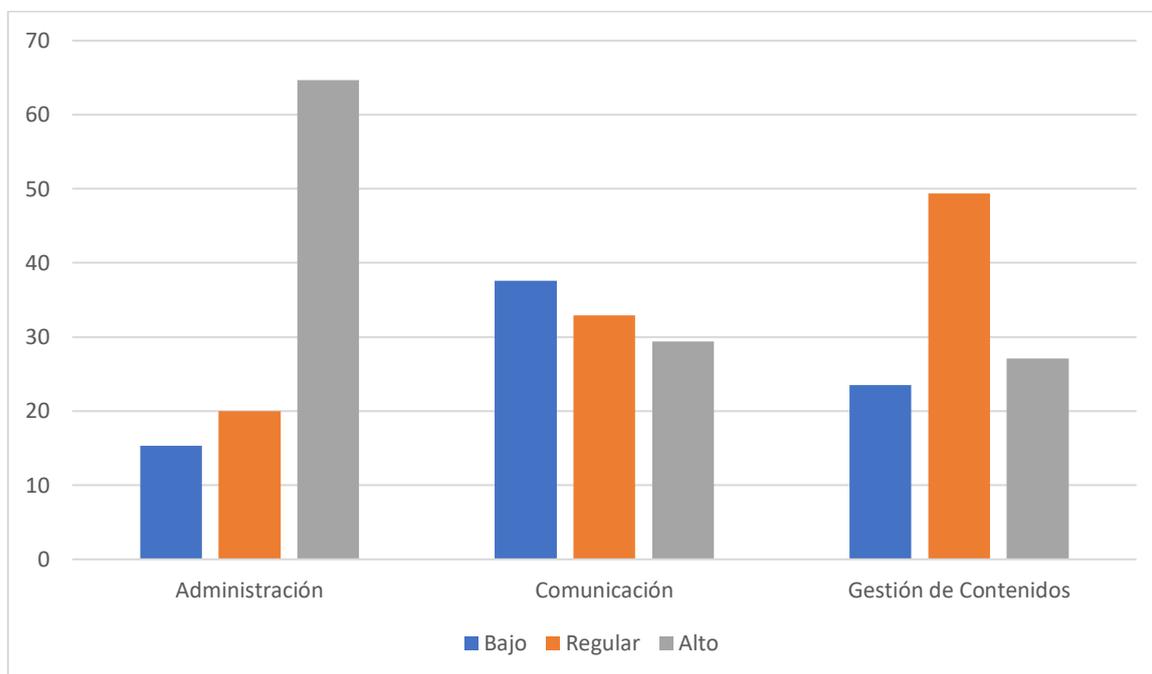
*Estadística descriptiva de las dimensiones de la variable plataforma virtual*

Administración		Comunicación		Gestión de contenidos	
$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%

Bajo	13	15,3	32	37,6	20	23,5
Regular	17	20,0	28	32,9	42	49,4
Alto	55	64,7	25	29,4	23	27,1
Total	85	100,0	85	100,0	85	100,0

**Figura 4**

*Gráfico de barras de las dimensiones de la variable dinámicas didácticas basadas en el juego.*



**Interpretación:**

Se visualizó en la tabla 8 y figura 4, que el 64,7 % de encuestados, determinaron en un nivel alto la administración de las plataformas virtuales. Sin embargo, un 20% lo catalogó en un nivel medio y el 15,3 % manifestó que se encuentra en un nivel bajo. Asimismo, se visualizó, que el 37,6 % de encuestados, determinaron en un nivel bajo la comunicación de las plataformas virtuales. Sin embargo, un 32,9% lo catalogó en un nivel medio y el 29,4 % manifestó que se encuentra en un nivel alto. Se visualizó, que el 49,4 % de encuestados, determinaron en un nivel medio la comunicación de las plataformas virtuales. Sin embargo, un 27,1% lo catalogó en un nivel bajo y el 27,1 % manifestó que se encuentra en un nivel alto.

### 4.3 Resultados inferenciales

#### 4.3.1 Prueba de hipótesis general

**Tabla 9**

*Correlación entre las variables dinámicas didácticas basadas en el juego y plataformas virtuales.*

			Dinámicas didácticas basadas en el juego	Plataformas virtuales
Rho de Spearman	Dinámicas didácticas basadas en el juego	Coeficiente de correlación	1,000	,885**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Plataformas virtuales	N	85	85
		Coeficiente de correlación	,885**	
	Sig. (bilateral)	,000	.	
	N	85	85	

\*\* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

H<sub>1</sub>: Hipótesis planteada por el investigador.

H<sub>0</sub>: Hipótesis Nula.

- H<sub>1</sub>: Las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021.
- H<sub>0</sub>: Las dinámicas didácticas basadas en el juego no se relacionan significativamente con las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021.

Por medio de la correlación de Spearman, se evidenció que las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021. Dicha afirmación fue corroborada satisfactoriamente a base del valor de  $r=0,885$ . Cuya cifra es alta y positiva. Asimismo, la representación de la significancia en  $p < 0.05$ .

### 4.3.2 Prueba de hipótesis específicas

**Tabla 10**

*Correlación entre las variables dinámicas didácticas basadas en el juego y administración de las plataformas virtuales*

			Dinámicas didácticas basadas en el juego	Administración en las plataformas virtuales
Rho de Spearman	Dinámicas didácticas basadas en el juego	Coeficiente de correlación	1,000	,823**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	Administración en las plataformas virtuales	Coeficiente de correlación	,823**	
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

H<sub>1</sub>: Hipótesis planteada por el investigador.

H<sub>0</sub>: Hipótesis Nula.

- H<sub>1</sub>: Las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021.
- H<sub>0</sub>: Las dinámicas didácticas basadas en el juego no se relacionan significativamente con la administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021.

Por medio de la correlación de Spearman, se evidenció las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021. Dicha afirmación fue corroborada satisfactoriamente a base del valor de  $r=0,823$ . Cuya cifra es alta y positiva. Asimismo, la representación de la significancia en  $p < 0.05$ .

**Tabla 11**

*Correlación entre las variables dinámicas didácticas basadas en el juego y comunicación en las plataformas virtuales*

			Dinámicas didácticas basadas en el juego	Comunicación en las plataformas virtuales
Rho de Spearman	Dinámicas didácticas basadas en el juego	Coeficiente de correlación	1,000	,806**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Comunicación en las plataformas virtuales	N	85	85
		Coeficiente de correlación	,806**	
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

H<sub>1</sub>: Hipótesis planteada por el investigador.

H<sub>0</sub>: Hipótesis Nula.

- H<sub>1</sub>: Las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la comunicación en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021.
- H<sub>0</sub>: Las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la comunicación en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021.

Por medio de la correlación de Spearman, se evidenció las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la comunicación en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021. Dicha afirmación fue corroborada satisfactoriamente a base del valor de  $r=0,806$ . Cuya cifra es alta y positiva. Asimismo, la representación de la significancia en  $p < 0.05$ .

**Tabla 12**

*Correlación entre las variables dinámicas didácticas basadas en el juego y gestión de contenidos en las plataformas virtuales*

		Dinámicas didácticas basadas en el juego	Gestión de contenidos en las plataformas virtuales
Rho de Spearman	Dinámicas didácticas basadas en el juego	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,812**
		N	.85
	Gestión de contenidos en las plataformas virtuales	Coeficiente de correlación	,812**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	.85

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

H<sub>1</sub>: Hipótesis planteada por el investigador.

H<sub>0</sub>: Hipótesis Nula.

- H<sub>1</sub>: Las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021.
- H<sub>0</sub>: Las dinámicas didácticas basadas en el juego no se relacionan significativamente con la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021.

Por medio de la correlación de Spearman, se evidenció que las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao – 2021. Dicha afirmación fue corroborada satisfactoriamente a base del valor de  $r=0,812$ . Cuya cifra es alta y positiva. Asimismo, la representación de la significancia en  $p < 0.05$ .

## V. DISCUSIÓN

Desde un primer punto, el objetivo principal fue demostrar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y las plataformas virtuales en el nivel inicial, en la cual el presente trabajo, demostró que las variables del presente estudio se relacionan significativamente, la cual tuvo como valor 0.885, que tiene una cifra alta y positiva. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general planteada, en la que las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao. 2021. Asimismo, la autora Espinoza (2015) que sostuvo como conclusión en su investigación que al implementar el programa “Pasito a pasito” se mostró resultados destacables y significantes puesto que se evidenció la influencia que da hacia el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

Asimismo, se pudo dar relación con la variable dinámicas didácticas que están basadas en el juego ya que obtuvo un nivel alto por parte del 50.6% de las personas encuestadas; es decir, que las actividades tanto grupales como individuales deben ser de forma creativa y que anime a los alumnos a que aprendan a base de juegos porque este accionar da buenos resultados en su aprendizaje diario.

Igualmente, la autora Arámbulo (2021) destacó como conclusión principal en su trabajo que muchos de los estudiantes de la institución educativa estuvieron motivados a la hora de aprender por medio de clases virtuales, además se encontró una relación significativa entre la variable motivación y educación virtual.

Por ello, se dio relación con los resultados obtenidos en el trabajo ya que del total de los encuestados solo el 48.2% opinaron que la variable plataformas virtuales tiene un nivel medio; en pocas palabras y considerando que es un porcentaje muy cercano al 50%, las plataformas virtuales son lo novedoso ahora porque de esa forma los menores se han tenido que adecuar para poder aprender, cabe recalcar que no es tan fácil porque muchos niños por ser pequeños aún no saben sobre las nuevas tecnologías así que es cosa de enseñarles para que tengan un buen manejo y sepan desenvolverse bien en esa área.

Por otro lado, otra de sus conclusiones fue que un poco más del 87% de los padres de los alumnos consideran que la colaboración virtual es de gran ayuda para

los profesores, también que los mismos tienen un conocimiento alto sobre cómo realizar actividades de aprendizaje, incluso que ellos utilizan los materiales didácticos otorgados por el Ministerio de Educación.

Dicho esto, en nuestros resultados se encuentra que casi el 50% de los colaboradores indicó que la dimensión gestión de contenidos tiene un nivel medio, lo cual es alto; pero se debe reforzar puesto que por medio de estas tareas, materiales o actividades los niños aprenden y en caso se dé un mal uso o que el contenido no sea el correcto sería perjudicial para el conocimiento de los menores.

También, se mostró en sus encuestas que el 92.6% de los padres de familia destacó que la motivación de atribución influye gracias a la presencia que existe entre sus compañeros de clase, la presencia activa de los docentes y más que nada el apoyo de los propios padres o apoderados durante su proceso de aprendizaje.

Es así que se relacionó con los resultados ya que de todos los encuestados solo el 37.6% señalaron que la dimensión comunicación tiene un nivel bajo, aquello es preocupante porque al no haber comunicación tanto entre sus compañeros, docente o padres influye de forma negativa y puede provocar que los alumnos obtengan notas bajas o no tengan interés en aprender, entonces, es necesario mejorar en ese ámbito y velar por los niños que en ocasiones pueden presentar problemas en su proceso de aprendizaje.

Desde otra perspectiva, la autora Salazar (2021) indicó en sus conclusiones que la aplicación del programa “Divertimatick infantil” es influyentemente positivo ya que permite aumentar las nociones matemáticas básicas en los niños de 5 años del grado de inicial, entonces este programa junto a la experiencia virtual ayudó en la mejoraría cognitiva de los alumnos para el curso de matemáticas.

Con ello se dio relación con los resultados obtenidos en el trabajo dado que 77.6% de las personas encuestadas respondió que, si en el caso de que cuando se presenta el juego asociativo, los niños interactúan más, esto pasa porque al ver que otros niños están jugando una actividad recreativa ellos quieren imitar o hacerlo mismo; sin embargo, esto es beneficioso ya que no solo juega, sino que está aprendiendo mientras se divierte.

Igualmente, la autora López (2021) determinó como conclusión principal que los profesores entre las edades de 25 a 62 han sido capacitados con el fin de que tengan mayor conocimiento sobre la implementación de las tecnologías con estrategias didácticas para dar una adecuada educación virtual.

Esto conlleva a que se relacionara con los resultados obtenidos en la comunicación alumno - profesor permite una enseñanza significativa puesto que del total de colaboradores solo el 61.2% de ellos señaló que sí; es decir, que es buena la comunicación entre docente y estudiante lo cual es beneficioso y más en esta época porque muchos de los niños no saben cómo usar la tecnología para la realización de sus clases o actividades, entonces es ahí donde entra el profesor para que puedan explicar y ayudar a aquellos que demuestren dificultades para acoplarse.

A su vez, en otra conclusión destacó que varios de los docentes encuestados tienen diferentes grados académicos; sin embargo, cada uno ya tiene conocimiento y sabe utilizar las tecnologías a la par de la estrategia didáctica porque muchos de estos profesores tienen herramientas o materiales básicos para brindar una correcta educación virtual.

Se dio relación con los resultados obtenidos acerca de la gestión de espacio de enseñanza y aprendizaje está en constante evolución para mejorar los métodos metodológicos, ya que un poco más del 75% de las personas encuestadas opinó que esto sí es cierto, es así que no es importante el grado que tenga los docentes porque diariamente se irá aprendiendo de cómo utilizar estas nuevas tecnologías para la educación de los niños; además, se implementarán nuevas metodologías que se basen en plataformas virtuales que beneficien el proceso de aprendizaje.

Ahora bien, los autores Quinn et al. (2018) llegaron a la conclusión de que el juego simbólico es la acción que tienen los estudiantes al proyectar alguna situación vivida o cotidiana que observar, en pocas palabras, esto se basa en que la imaginación de los niños cobra vida porque de esta manera podrán practicar sus habilidades y fortalecer su creatividad.

Con lo mencionado anteriormente, se pudo observar en nuestros resultados que la dimensión juego simbólico obtuvo un nivel alto por parte de 50.6%

encuestados, esto quiere decir que consideran esencial y relevante el juego simbólico en los niños porque de esa forma los niños tienen la capacidad de poder su mente más activa.

Por otro lado, se tiene a los autores Cacheiro et al. (2019) pudo determinar cómo conclusión acerca de la comunicación ya que como actualmente vivimos por medio de las plataformas virtuales, los docentes deben aprender a usarlas como estrategias pedagógicas por medio de capacitaciones y esto garantizaría que los alumnos y profesores tenga una mejor relación e interacción empleando los recursos tecnológicos.

Por consiguiente, se pudo dar relación con lo siguiente: la comunicación que brinda el profesor hacia sus alumnos es positiva, donde de todas las personas encuestadas, solo un poco más del 55% opinó que esto es cierto; sin embargo el 44.7% de porcentaje restante es preocupante puesto que no están de acuerdo con lo mencionada, entonces esa idea se debe modificar para que se visualice un cambio notorio en el aprendizaje de los niños porque solo la comunicación conlleva a un ambiente más agradable.

Desde el punto de vista del autor Kim (2020), mantuvo en su conclusión que para aumentar el mejoramiento en la educación de los alumnos se debe cambiar el diseño de formación hacia los docentes porque de esta forma se podrá garantizar una interacción más activa, también se enseñaría a la reflexionar acerca de las herramientas virtuales.

Esto mismo se puede guardar relación con los resultados obtenidos en la operación de gestión de usuarios se enfoca en solucionar las necesidades para brindar un mejor servicio ya que del total de los encuestados, solo un poco más del 74% de ellos opinó que esto es cierto ya que identifican qué al dar un mejor servicio, el aprendizaje será apto. Sin embargo, el otro porcentaje no está de acuerdo con esta afirmación puesto que no consideran que esta gestión sea factible para un mejor servicio.

Así, los autores Tamayo y Restrepo (2017) concluyeron que el juego simbólico tiene relación con la imaginación que tienen los menores y que en ocasiones esto lo pueden mezclar con su vida diaria, especialmente aquellos

menores de 6 años ya que ellos tienen su mente más activa y con ideas más creativas.

Con lo dicho, en los resultados se obtuvo que el 62.4% de los encuestados concuerdan sobre que es cierto acerca de que los niños al jugar imitan situaciones como las actividades de la vida cotidiana o acciones de adultos, ya que los niños ven esto más factible y su proceso de aprendizaje se acelera de forma divertida o entretenida.

Igualmente, los autores Clark et al. (2017) manifestaron como conclusión acerca del juego simbólico que se relaciona con la fluidez de las ideas; además, estos sirven más durante sus años preescolares, cabe recalcar que para fortalecer sus ideas se deben practicar juegos en el preescolar y otras actividades que puedan ayudar en la creatividad de sus años iniciales.

Por ello, se puede observar que los resultados obtenidos en los niños de 3 a 6 años prefieren el juego simbólico fueron que el 70.6% de las personas encuestadas consideran que esto sí es cierto, ya que como menciono el autor en esta edad los niños tienen la mente más despierta para nuevas ideas.

Para el autor Bottentuit (2020) señaló como conclusión que el juego observado es de los procesos en los cuales se realizan actividades para los alumnos y en esta etapa es importante una buena relación entre alumno y profesor. Esto llevó a verificar los resultados, donde solo el 55.3% de los colaboradores consideran que la dimensión juego observado tiene un nivel alto.

En otra línea, el autor Anderson (2017) mencionó que el juego asociativo es mejor desarrollarlo durante los 3, 4 o 5 años puesto que los alumnos de esa edad están más interesados en sus juguetes y aquella capacidad estará presente en su vida diaria. Incluso, por medio de esto, ellos serán capaces de dar soluciones a sus problemas, cooperar, crear vínculos de amistad y entre otros.

Con los resultados se pudo visualizar que el 68.2% de las personas encuestadas opina que no es verdad que sus hijos de 3 a 6 años prefieren un juego asociativo, aquello va en contra de la idea del autor, pero esto no es que prefieran o no porque este tipo de juegos son esenciales para un buen desarrollo cognitivo

de los menores es por ello que el 31.8% están de acuerdo en que esta afirmación es verdad; por lo tanto, se debe poner en práctica estas habilidades.

Para lo que es el juego paralelo, el autor Whitman (2018) indicó como conclusión final que este es un proceso por el cual solo los niños de 2 a más pasan puesto que a esta edad suelen relacionarse con otros niños solo para jugar, básicamente son juegos de rol y se crea la idea de pertenencia sobre objetos cercanos del niño.

Es así que en los resultados se obtuvo el 62.4% de las personas encuestadas consideran que es cierto el hecho de que hay confrontaciones de su hijo con otros niños cuando tienen juguetes similares, dado que el autor resaltó que en los niños pequeños nace la idea de posesión de objetos y defienden lo que es suyo.

Por último, se tiene al autor Chertoff (2019) señaló como conclusión acerca de los juegos paralelos porque tiene una similitud con los juegos asociativos; por ello, los niños observan de que no están solos y que otros los rodea, con eso se crea la idea de que deben interactuar o relacionarse con otros compañeros, incluso de esta forma se desarrollará el proceso interpersonal.

Entonces, en los resultados se obtiene que el 82.4% de los encuestados manifiesta que si existen juguetes similares sus niños interactúan entre ellos, lo cual traería beneficios para que pueda socializar fácilmente.

## VI. CONCLUSIONES

Primera. – Se logró evidenciar de manera científica que las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao. Por medio de la correlación de Spearman se evidenció, cuyo resultado fue  $r=0,885$ , demostrando que posee un vínculo alto, positivo y significativo. Del mismo modo se visualizó que el 50,6 % de encuestados, determinaron en un nivel alto las dinámicas didácticas basadas en el juego y un 48,2 % de encuestados, determinaron en un nivel medio la presencia de la plataforma virtual.

Segunda. – Se corroboró de manera estadística y científica que las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao. A través del coeficiente de la correlación de Spearman, se obtuvo como resultado  $r=0,823$ , generando un grado de relación alto y positivo, asimismo mostrando un vínculo significativo. Ante ello, el 64,7 % de encuestados, determinaron en un nivel alto la administración de las plataformas virtuales.

Tercera. – Por medio de la correlación de Spearman se determinó que las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la comunicación en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao. Aquello fue verificado por  $r=0,806$ , identificado como un valor representativamente alto y positivo. Del mismo modo, se comprobó que un 32,9% lo catalogó en un nivel medio y el 29,4 % manifestó que se encuentra en un nivel alto.

Cuarta. – Se corroboró que las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia, Callao. Dado a que  $r=0,812$  se determina como alto y positivo. Asimismo, el 49,4 % de encuestados, determinaron en un nivel medio la comunicación de las plataformas virtuales.

## VII. RECOMENDACIONES

Primera. – Como primera recomendación se especifica la mejora de la plataforma virtual, aglomerar recursos digitales didácticos que complementen el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, implementado métodos de enseñanza vareados vinculados a los nuevos modelos de aprendizaje. Con la finalidad de congeniar adecuadamente el personal pedagógico con los educandos.

Segunda. – Se recomienda a los maestros hacer charlas con los padres de familia para el seguimiento a los niños para que en sus hogares continúen ejerciendo estas didácticas basadas en el juego para que, de esta forma el niño pueda explorar y de esta forma adquiera nuevos conocimientos de aprendizaje.

Tercera. – Se debe priorizar la comunicación por medio de la plataforma virtual, debido a que ello resulta ser un medio de comunicación clave y rápido, que contribuye al apoyo educativo de los educandos.

Cuarta. – En la plataforma virtual, se debe de agregar todos los contenidos de utilización de los recursos que emplea los estudiantes. Por lo tanto, es ideal que se simplifiquen los procesos de búsqueda, creando categorías interactivas y de fácil navegación en la plataforma.

## REFERENCIAS

- Ahmed, S., Mohamed, S., & Mohammed, H. (2020). Emerging Faculty Needs for Enhancing Student Engagement on a Virtual Platform. *MedEdPublish*.  
<https://doi.org/10.15694/mep.2020.000075.1>
- Alawamleh, M., Al-Twait, L., & Al-Saht, G. (2020). The effect of online learning on communication between instructors and students during Covid-19 pandemic. *Asian Education and Development Studies*. <https://doi.org/10.1108/AEDS-06-2020-0131>
- Alonqueo Boudon, P., Loncón Raín, M., Vásquez Moreno, F., Gutiérrez, J., & Parada Silva, L. (2017). Juegos escolares mapuche en el patio de recreo en una escuela rural. *Revista de psicología*, 26(2), 1-15. <http://dx.doi.org/10.5354/0719-0581.2017.47957>
- Álvarez Ramos, E. (2017). Las TAC al servicio de la formación inicial de maestros en el área de Didáctica de la Lengua y la Literatura: herramientas, usos y problemática. *Revista De Estudios Socioeducativos*, (5), 35-48.  
<https://revistas.uca.es/index.php/ReSed/article/view/S.1.3N5>
- Anderson Mc Namee, J. (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. *Maguarded*, 1-6. <https://maguarded.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Ann Wood, E. (2014). Free choice and free play in early childhood education: troubling the discourse. *International Journal of Early Years Education*, 22(1).  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09669760.2013.830562>
- Apaza, E. (2021). *Inteligencia emocional en educación virtual a distancia en los estudiantes de educación primaria de la RED Campi-Huayqui Cusco, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56003/Apaza\\_VE-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56003/Apaza_VE-SD.pdf?sequence=1)
- Arambulo Zevallos, M. (2021). *La motivación y educación virtual en los alumnos de 04 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 530 Virgen de las Mercedes –*

*Sullana* [Tesis de maestría, Universidad Cèsar Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69780>

Arias, J., Villasis, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.

<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Aristizábal, J., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125.

<https://www.redalyc.org/pdf/4137/413744648009.pdf>

Barrera Rea, V. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Revista Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html/hdl.handle.net/>

Becerra Traver, M., & Vegas, F. (2015). Visión de las plataformas virtuales de enseñanza y las redes sociales por los estudiantes, un estudio descriptivo. *Revista de Medios y Educación*, (47), 222-230.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61682/37693>

Bohunicky, K., Watkins, L., & Frusco, J. (2021). From Parallel Play to Co-Play: Forms of Play in Live Streaming Labor. *Popular Culture Studies Journal*, 9(2), 39-52.

[https://mpcaaca.org/wp-content/uploads/2021/10/S14\\_Bohunicky-Watkins-and-Frusco.pdf](https://mpcaaca.org/wp-content/uploads/2021/10/S14_Bohunicky-Watkins-and-Frusco.pdf)

Bottentuit Junior, J. (2020). Assessment for learning with mobile apps: Exploring the potential of quizizz in the educational context. *International Journal of Development Research*, 10(1), 33366-33371.

[http://www.journalijdr.com/sites/default/files/issue-pdf/18040\\_0.pdf](http://www.journalijdr.com/sites/default/files/issue-pdf/18040_0.pdf)

Bursley, J., Nestor, A., & Creswell, J. (2016). Awake, Offline Processing during Associative Learning. *PLoS One*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0127522>

Cacheiro Gonzalez, M., Medina Rivilla, A., Dominguez Garrido, M., & Medina Dominguez, M. (2019). The learning platform in distance higher education:

- student's perceptions. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 20(1), 71-95. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1201882.pdf>
- Calduch, R. (2014). Métodos y técnicas de investigación internacional. *Universidad Complutense de Madrid*. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/835-2018-03-01-Metodos%20y%20Tecnicas%20de%20Investigacion%20Internacional%20v2.pdf>
- Chertoff, J. (2019). The Toddler Years: What Is Associative Play? *Healthline*. <https://www.healthline.com/health/parenting/associative-play>
- Chiang, C., & Lee, H. (2016). The Effect of Project-Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(9). <http://www.ijiet.org/vol6/779-EP00028.pdf>
- Clark, P., Griffing, P., & Johnson, L. (2017). Symbolic play and ideational fluency as aspects of the evolving divergent cognitive style in young children. *Cognitive style and early education*, 51(1). <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0300443890510107>
- Cortez Acosta, L. (2015). *Diseño de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en el nivel inicial* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Ecuador]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1458/1/75911.pdf>
- Cox, A., Loebach, J., & Little, S. (2018). Understanding the Nature Play Milieu: Using Behavior Mapping to Investigate Children's Activities in Outdoor Play Spaces. *Children, Youth and Environments*, 28(2), 232-261. <https://doi.org/10.7721/chilyoutenvi.28.2.0232>
- Díaz Becerro, S. (2019). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para profesores de la enseñanza*. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Díaz, S. (2021). Juego en Paralelo: en qué consiste y cómo se desarrolla y evoluciona esta particular forma de jugar de los niños. *bebesymas*. <https://www.bebesymas.com/infancia/juego-paralelo-que-consiste-como-se-desarrolla-evolucion-a-esta-particular-forma-jugar-ninos>

- Domingo, J., & Gates Bradley, E. (2017). Education Student Perceptions of Virtual Reality as a Learning Tool. *Journal of Educational Tecnology Systems*.  
<https://doi.org/10.1177/0047239517736873>
- Economic Commission for Latin America and the Caribbean (ECLAC). (2020). Education in the time of COVID-19.  
[https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45905/1/S2000509\\_en.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45905/1/S2000509_en.pdf)
- Elmqaddem, N. (2019). Augmented Reality and Virtual Reality in Education. Myth or Reality? *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(3).  
<https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9289>
- Espinoza, Z. (2015). *Programa "Pasito a paso" en el aprendizaje matemático en estudiantes de cinco años, Rímac, 2015* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/4830/Espinoza\\_LZX.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/4830/Espinoza_LZX.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Esteves Fajardo, Z., Garcés Garcés, N., Toala Santana, V., & Poveda Gurumendi, E. (2018). The importance of the use of didactic material for the construction of significant learning in initial education. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 168-176.  
<https://doi.org/10.33890/innova.v3.n6.2018.897>
- Farfán Cabrera, M., & Reyes Adan, I. (2017). Gestión educativa estratégica y gestión escolar del proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación conceptual. *Análisis de Problemas Universitarios*, 28(73), 45-61.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34056722004>
- Fowler, C. (2015). Virtual reality and learning: Where is the pedagogy? *British Journal of Educational Techonology*, 46(2), 412-422. <https://doi.org/10.1111/bjet.12135>
- García Peñalvo, F., & Seoane Pardo, A. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. Décimo Aniversario. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 119-141. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5037542>
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A Simple Guide and Reference*. Canadian University Colleague.  
<https://wps.ablongman.com/wps/media/objects/385/394732/george4answers.pdf>

- Ghavifekr Simin, R., & Wan, A. (2015). Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175-191. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1105224>
- Gómez Suárez, E. (2017). *Diseño de una guía de juegos en la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de matemáticas para mejorar el rendimiento académico de segundo grado de la escuela Clemencia Coronel de Pincay [Tesis de maestría, Universidad de Guayaquil]*.  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22739/1/TESIS-UG-POS-DP-MDC-00003.pdf>
- González González, C. (2019). Gamificación en el aula: Ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate*, 1-22. [https://www.researchgate.net/publication/334519680\\_Gamificacion\\_en\\_el\\_aula\\_ludificando\\_espacios\\_de\\_ensenanza-aprendizaje\\_presenciales\\_y\\_espacios\\_virtuales](https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales)
- Gros Salvat, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 69-82. <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20577>
- Halfon, S., & Bulut, P. (2017). Mentalization and the growth of symbolic play and affect regulation in psychodynamic therapy for children with behavioral problems. *Psychotherapy Research*, 29(5), 666-678. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29076396/>
- Hartley, M., Ludlow, B., & Duff, M. (2015). Second life: A 3D virtual immersive environment for teacher preparation courses in a distance education program. *Rural Special Education Quarterly*, 34(3), 21-25. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1147444>
- Heidemann, S. (2016). Porque es fundamental observar a los niños. *Revista para el aula IDEA*, 18-19. [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_019\\_0010\\_0.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0010_0.pdf)

- Hernández Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.  
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hussein Odeh, S. (2019). An Online Course File Management System (OCFMS). *International Journal of Simulation: Systems*, 20(20), 91-95.  
[https://www.researchgate.net/publication/332864085\\_An\\_Online\\_Course\\_File\\_Management\\_System\\_OCFMS](https://www.researchgate.net/publication/332864085_An_Online_Course_File_Management_System_OCFMS)
- Kim, J. (2020). Learning and Teaching Online During Covid-19: Experiences of Student Teachers in an Early Childhood Education Practicum. *International Journal of Early Childhood*, 52, 145-158. <https://link.springer.com/article/10.1007/s13158-020-00272-6>
- Kudrat , J. (2021). Didactic games in teaching mathematic.  
[https://www.researchgate.net/publication/351941022\\_Didactic\\_games\\_in\\_teaching\\_mathematics](https://www.researchgate.net/publication/351941022_Didactic_games_in_teaching_mathematics)
- Lai, P. (2018 ). Research methodology for novelty technology. *Journal of Information Systems and Technology Management*, 15. <https://doi.org/10.4301/S1807-1775201815010>
- Lara, P., & Josep, M. (2005). Gestion de contenidos en el e- learning acceso y uso de objetos de informacion como recurso estrategico. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 2(2), 6-16.  
<https://www.redalyc.org/pdf/780/78020108.pdf>
- Larini, M., & Barthes , A. (2018). Quantitative and Statistical Data in Education: From Data Collection to Data Processing. *ProQuest*.  
<https://www.proquest.com/docview/2133952269/4E87C02CD3AA4C22PQ/8?accountid=37408>
- Lezcano, M., Mary, L., & Cueva, A. (2017). Usando TIC para enseñar Matemática en preescolar: El Circo Matemático Using ICT to teach preschool Mathematics: the Mathematical Circus. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 11(1), 168-181.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2227-18992017000100012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992017000100012)

- López Gamarra, C. (2021). *Caracterización de estrategias didácticas en educación virtual utilizada por docentes del nivel inicial bajo contexto pandemia Covid-19, Provincia de Casma* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/72833>
- Loucks, J., Mutschler, C., & Meltzoff, A. (2017). Children's Representation and Imitation of Events: How Goal Organization Influences 3-Year-Old Children's Memory for Action Sequences. *Cognitive science*, 41(7), 1904-1933.  
<https://doi.org/10.1111/cogs.12446>
- Marconi, A., Schiavo, G., Zancanaro, M., Valetto, G., & Pistore, M. (2018). Exploring the world through small green steps: improving sustainable school transportation with a game-based learning interface. *International Conference on Advanced Visual Interfaces*, 1-9. <https://doi.org/10.1145/3206505.3206521>
- McCarthy, M., Kusaila, M., & Grasso, L. (2019). Intermediate accounting and auditing: Does course delivery mode impact student performance?. *Journal of Accounting Education*, 46, 26–42. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2018.12.001>
- Marx, J., & Mouselli, S. (2018). *Modernizing the academic teaching and research environment: Methodologies and cases in business research*. Springer.  
<https://books.google.com.pe/books?id=7r1TDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es>
- Mauri, T., Onrubia, J., & Colomina, R. (2016). La calidad de los contenidos educativos reutilizables: diseño, usabilidad y prácticas de uso. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 50. <https://revistas.um.es/red/article/view/271181>
- Melgarejo, M. (2018). *Propuesta didáctica basada en el juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88159 – Huandoval - Pallasca, 2018* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/34966>
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

- Ministerio de Educación. (2013). El valor educativo de la observación del desarrollo del niño. Guía de orientación. <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/el-valor-educativo-de-los-cuidados-infantiles.pdf>
- Mohammed, O., Rida, N., & Chafiq, T. (2021). Overview of E-Learning Platforms for Teaching and Learning. *International Journal of Recent Contributions from Engineering Science & IT (IJES)*, 9(1), 50-70.  
<http://dx.doi.org/10.3991/ijes.v9i1.21111>
- Moore, R. (2014). *Nature Play & Learning Places*. Raleigh, NC: Natural Learning Initiative and Reston, VA: National Wildlife Federation.  
<http://bel.uqtr.ca/id/eprint/3137/1/Nature%20play%20and%20learning%20places.%20Creating%20and%20managing%20places%20where%20children%20engage%20with%20nature.pdf>
- Mosquera, K. (2021). Virtual Montessori: A lesson in adaptability. *Montessori Public*.  
<https://www.montessoripublic.org/2021/02/virtual-montessori-a-lesson-in-adaptability/>
- Nae, F. (2019). Teaching interactive method used in the teaching learning process. *International Journal of Educational Sciences*, (1), 27-33.  
<https://doi.org/10.26520/peijes.2019.1.1.27-33>
- Navarro Paton, R., Rego Ferreira , B., & Garcia Garcia, M. (2018). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Revista Retos*, (34), 14-18.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736342>
- Oliva , H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16(44). <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- Plutin , N., & García , A. (2016). Estrategia didáctica basada en la lúdica para el aprendizaje de la química en la secundaria básica cubana. *Revista Cubana de Química*, 28(2), 610-624.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2224-54212016000200007](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2224-54212016000200007)

- Pyle, A., & Alaca, B. (2018). Kindergarten children's perspectives on play and learning. *Early Child Development and Care*, 188(8).  
<https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1245190>
- Queirós, A., Faria, D., & Almeida, F. (2017). Strengths and limitations of qualitative and quantitative research methods. *European Journal of education studies*, 3(9).  
<https://oapub.org/edu/index.php/ejes/article/view/1017>
- Quinn, S., Kidd, E., & Donnelly, S. (2018). The relationship between symbolic play and language acquisition: A meta-analytic review. *Developmental Review*, 49, 121-135.  
[https://pure.mpg.de/rest/items/item\\_2602612\\_9/component/file\\_3001229/content](https://pure.mpg.de/rest/items/item_2602612_9/component/file_3001229/content)
- Ritanjali, P., Praveen, R., & Dheeraj, S. (2018). Online learning: Adoption, continuance, and learning outcome: A review of literature. *International Journal of Information Management*, 43, 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.05.005>
- Roque, M., & Macpherson, I. (2018). An analysis of the ethics of principles, 40 years later. *Revista Biética*, 26(2). <https://doi.org/10.1590/1983-80422018262239>
- Sadrudin Pidhani, A. (2016). *Perceptions and practices of early years teachers about how associative play supports the cognitive development of children (3-4 years)* [Tesis de maestría, Aga Khan University].  
[https://ecommons.aku.edu/theses\\_dissertations/701/](https://ecommons.aku.edu/theses_dissertations/701/)
- Saigi Rubio, F., Duarte, J., & Lara, P. (2003). Gestion de informacion en el Diseño de contenidos educativos On line. *ResearchGate*, (6).  
[https://www.researchgate.net/publication/28068525\\_Gestion\\_de\\_Informacion\\_en\\_el\\_Diseño\\_de\\_Contenidos\\_Educativos\\_On-Line](https://www.researchgate.net/publication/28068525_Gestion_de_Informacion_en_el_Diseño_de_Contenidos_Educativos_On-Line)
- Salazar Lozano, G. (2021). *Programa "Divertimatick Infantil" en el incremento de las nociones matemáticas básicas en niños de inicial. Una experiencia virtual* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/59497>
- Saleem, A., Noori, N., & Ozdamli, F. (2021). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*.  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10758-020-09487-x>

- Schonert Reichl, K. (2017). Social and Emotional Learning and Teachers. *The Future of Children*, 27(1), 137-155. <https://www.jstor.org/stable/44219025>
- Selvaraj, A., Vishnu, R., & Benson, N. (2021). Effect of pandemic based online education on teaching and learning system. *International Journal of Educational Development*, 85. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0738059321000973>
- Sieberer Nagler, K. (2016). Effective Classroom-Management & Positive Teaching. *English Language Teaching*, 9(1), 163-172. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1087130>
- Snoussi, T., & Radwan, A. (2020). Distance E-Learning (DEL) and Communication Studies During Covid-19 Pandemic. *Utopía Y Praxis Latinoamericana*, 25(1), 253-270. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/utopia/article/view/34378>
- Stockemer, D. (2018). *Quantitative Methods for the Quantitative Methods for the Social Sciences: A Practical Introduction with Examples in SPSS and Stata*. Springer. [https://books.google.com.pe/books?id=YPh6DwAAQBAJ&dq=questionnaire+in+research+and+methodology&hl=es&source=gbs\\_](https://books.google.com.pe/books?id=YPh6DwAAQBAJ&dq=questionnaire+in+research+and+methodology&hl=es&source=gbs_)
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, 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*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>
- Tarazona Mirabal, H. (2020). Observaciones para la construcción y validación de instrumentos de investigación. *Desafíos*, 11(2). <https://doi.org/10.37711/desafios.2020.11.2.213>
- Timmermans, A., Boer, H., & Van der Werf, M. (2016). An investigation of the relationship between teachers' expectations and teachers' perceptions of student attributes. *Social Psychology of Education*, 19, 217-240. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11218-015-9326-6>
- Tobi, H., & Kampen, J. (2018). Research design: the methodology for interdisciplinary research framework. *Quality and Quantity*, 52, 1209-1225. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11135-017-0513-8>

- Torres Villa, N. (2019). *TIC´s en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de educación inicial de la escuela Alejo Lascano, El Triunfo, 2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11102>
- UNESCO. (2021). ICT in education. <https://en.unesco.org/themes/ict-education>
- Ventura León, J. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(3). <http://scielo.sld.cu/pdf/rcsp/v43n4/spu14417.pdf>
- Vigdis , V., & Tore Gram , N. (2015). Didactic dissonance: teacher roles in computer gaming situations in kindergartens. *Technology, Pedagogy and Education*, 24(2), 211-230.  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1475939X.2013.853686?journalCode=rtpe20>
- Whitman, E. (2018). The impact of social play on young children. *Integrated Studies*, 94. <https://digitalcommons.murraystate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1118&context=bis437>
- Zhu, Z., Yu, M., & Riezebos, P. (2016). A research framework of smart education. *Smart Learning Environments*, 3(4). <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0026-2>

**ANEXOS**  
**ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA**

<b>DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO Y LAS PLATAFORMAS VIRTUALES EN EL NIVEL INICIAL. SARITA COLONIA. CALLAO. 2021</b>						
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES E INDICADORES</b>			
¿De qué manera las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan con las plataformas virtuales en el nivel inicial? Sarita Colonia. Callao. 2021?	Demostrar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia. Callao. 2021	Las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia. Callao. 2021	<b>VARIABLE 1: DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO</b>			
			<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEM</b>	<b>NIVELES</b>
			Juego Observado	De 2 a 3 años	1	0-3 Bajo  4-7  Medio 8-11 Alto
				Observar como otros juegan	2	
				Describir qué hacen	3	
			Juego Paralelo	De 2 a 4 años	4	
				Niños con juguetes similares	5	
				No hay interacción	6	
			Juego Asociativo	De 3 a 6 años	7	
				Hay interacción	8	
				Cada niño puede jugar cosas diferentes a la vez	9	
Juego Simbólico	De 3 a 6 años	10				
	Imitación de actividades de adultos o de la vida cotidiana	11				
<b>PROBLEMAS SECUNDARIOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>	<b>VARIABLE 2: PLATAFORMAS VIRTUALES</b>			
¿De qué manera las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan con la	Demostrar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y la	Las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEM</b>	<b>NIVELES</b>
			Administración	Operación de gestión de usuarios	12	

administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial? Sarita Colonia. 2021?	administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia. Callao. 2021	administración de las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia. Callao. 2021.		Gestión de espacio de Enseñanza y aprendizaje	13	0-2 Bajo	
¿De qué manera las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan con la comunicación en las plataformas virtuales en el nivel inicial? Sarita Colonia. Callao. 2021?	Demostrar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y la comunicación en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia. Callao. 2021.	Las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la comunicación en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia. Callao. 2021.	Comunicación	Alumnos-profesor	14		
				Profesor-alumnos	15		
				Alumnos -alumnos	16		
¿De qué manera las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan con la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial? Sarita Colonia. Callao. 2021?	Demostrar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia. Callao. 2021.	Las dinámicas didácticas basadas en el juego se relacionan significativamente con la gestión de contenidos en las plataformas virtuales en el nivel inicial. Sarita Colonia. Callao. 2021.	Gestión De Contenidos	Gestión de archivos	17		3-5
				Sistema de publicación	18		Medio
<b>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b>		<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>		<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>		<b>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</b>	
Tipo de investigación: básica Nivel: correlacional Enfoque: cuantitativo		La población estará compuesta por 85 padres de familia que tienen a su hijo en el nivel inicial de una institución educativa en Sarita Colonia. Callao.  Población tipo Censal		Técnica: Encuesta  Instrumento: Cuestionario		SPSS	

## ANEXO 2

### OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO

VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVELES Y RANGOS
Dinámicas didácticas basadas en el juego	Estas nacen por la necesidad de diseñar de manera creativa distintas dinámicas que permitan tener a los niños participando de manera activa, en el cual se va a llevar al terminar tal actividad, grandes conocimientos que fomenten su creatividad, análisis y les haga ser más ingeniosos y talentosos mejorando en su área emocional para que sean capaces de vivir con optimismo y seguridad en lo que hacen (Sánchez Correa, 2016).	La variable dinámicas didácticas basadas en el juego será medida con los diversos indicadores, los cuales van a permitir evidenciar en la investigación, cuenta con 4 dimensiones y 11 indicadores, los cuales se transforman en 22 ítems o preguntas.	Juego observado	De 2 a 3 años	¿Sus hijos entre los 2 a 3 años son constantemente supervisados?	Cuestionario dicotómico:  Sí/ No.	0-3 Bajo
				Observar cómo juegan	¿Al observar como otros juegan, sus niños imitan estas acciones?		4-7 Medio
				Describir qué hacen	¿Sus niños tratan de describir las actividades de otros niños?		8-11 Alto
			Juego paralelo	De 2 a 4 años	¿Sus hijos entre los 2 a 4 años prefieren los juegos paralelos?		
				Niños con juguetes similares No hay interacción	¿Hay confrontaciones de su hijo con otros niños cuando tienen juguetes similares? ¿Si existen juguetes similares sus niños interactúan entre ellos?		
				De 3 a 6 años	¿Sus hijos de 3 a 6 años prefieren un juego asociativo?		
Juego asociativo	Hay interacción	Cada niño puede jugar	¿Cuándo se presenta el juego asociativo, los niños interactúan más?				

	cosas diferentes a la vez	¿El jugar varias cosas a la vez es beneficioso para el niño?
	De 3 a 6	
Juego simbólico	Imitación de actividades de adultos o de la vida cotidiana	¿Los niños de 3 a 6 años prefieren el juego simbólico?  ¿Los niños al jugar imitan situaciones como las actividades de la vida cotidiana o acciones de adultos?

---

## OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE PLATAFORMAS VIRTUALES

VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	ESCALA DE DIMENSIONES	INDICADORES ÍTEMS	MEDICIÓN	NIVELES Y RANGOS	
Plataformas virtuales	Las plataformas virtuales han producido variados cambios en todos los ámbitos, en especial en la educación ya que con ello, se encuentran nuevos tipos de adquisición de conocimiento, que a través de las nuevas tecnologías de información y comunicación se va creando una red y un impulso a la creación de nuevos paradigmas que hagan de la enseñanza algo más dinámico y creativo, por lo cual estas plataformas brindan soportes y servicios que faciliten la estancia del alumno como la enseñanza	La variable plataformas virtuales será medida con los diversos indicadores, los cuales van a permitir evidenciarlos dentro de la investigación, esta variable cuenta con 3 dimensiones y 7 indicadores, los cuales se transforman en 14 ítems o preguntas.	Administración	Operación de gestión de usuarios Gestión de espacio de Enseñanza y aprendizaje	Cuestionario dicotómico: Sí/ No.	0-2 Bajo	
			Comunicación	Alumnos-profesor Profesor-Alumnos Alumnos-Alumnos		¿La operación de gestión de usuarios se enfoca en solucionar las necesidades para brindar un mejor servicio? ¿La gestión de espacio de enseñanza y aprendizaje está en constante evolución para mejorar los métodos metodológicos? ¿La comunicación alumno - profesor permite una enseñanza significativa? ¿La comunicación que brinda el profesor hacia sus alumnos es positiva? ¿El juego permite que la comunicación entre los alumnos sea positiva y armoniosa? ¿La gestión de archivos se encuentra	3-5 Medio
			Gestión de contenidos	Gestión de archivos			6-7 Alto

del docente (Barrera,  
2018)

Sistema de  
publicación

gestionada para el  
buen uso de todos sus  
usuarios?

¿Los sistemas de  
publicación son  
visibles dentro de la  
plataforma?

---

## ANEXO 3

### CUESTIONARIO

**Título: “Dinámicas didácticas basadas en el juego y de las plataformas virtuales en el nivel inicial de la I.E COPRODELI “AGUSTÍN DE HIPONA”. Callao. 2021”**

La presente es una encuesta que tiene por finalidad identificar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y las plataformas virtuales.

**Indicaciones:**

La presente encuesta es de carácter confidencial, agradecemos responder objetiva y verazmente. Lea detenidamente cada pregunta y marque la opción que considere correspondiente según la siguiente leyenda:

Sí	No
----	----

PREGUNTAS VARIABLE: DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO			RESPUESTAS	
DIMENSION	Nro.		si	No
JUEGO OBSERVADO	1	Sus hijos entre los 2 a 3 años son constantemente supervisados.		
	2	Al observar como otros juegan, sus niños imitan estas acciones.		
	3	Sus niños tratan de describir las actividades de otros niños.		
JUEGO PARALELO	4	Sus hijos entre los 2 a 4 años prefieren los juegos paralelos.		
	5	Hay confrontaciones de su hijo con otros niños cuando tienen juguetes similares.		
	6	Si existen juguetes similares sus niños interactúan entre ellos.		
JUEGO ASOCIATIVO	7	Sus hijos de 3 a 6 años prefieren un juego asociativo.		
	8	Cuando se presenta el juego asociativo, los niños interactúan más.		
	9	El jugar varias cosas a la vez es beneficioso para el niño.		
JUEGO SIMBÓLICO	10	Los niños de 3 a 6 años prefieren el juego simbólico.		
	11	Los niños al jugar imitan situaciones como las actividades de la vida cotidiana o acciones de adultos.		

PREGUNTAS VARIABLE: PLATAFORMAS VIRTUALES			RESPUESTAS	
DIMENSION	Nro.		Sí	No
ADMINISTRACIÓN	12	La operación de gestión de usuarios se enfoca en solucionar las necesidades para brindar un mejor servicio.		
	13	La gestión de espacio de enseñanza y aprendizaje está en constante evolución para mejorar los métodos metodológicos.		
COMUNICACIÓN	14	La comunicación alumno - profesor permite una enseñanza significativa.		
	15	La comunicación que brinda el profesor hacia sus alumnos es positiva.		
	16	El juego permite que la comunicación entre los alumnos sea positiva y armoniosa.		
GESTIÓN DE CONTENIDOS	17	La gestión de archivos se encuentra gestionada para el buen uso de todos sus usuarios.		
	18	Los sistemas de publicación son visibles dentro de la plataforma.		

## ANEXO 4

### VALIDACIÓN LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: JUEGO OBSERVADO</b>							
1	Sus hijos entre los 2 a 3 años son constantemente supervisados.	X		X		X		
2	Al observar como otros juegan, sus niños imitan estas acciones.	X		X		X		
3	Sus niños tratan de describir las actividades de otros niños.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: JUEGO PARALELO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Sus hijos entre los 2 a 4 años prefieren los juegos paralelos.	X		X		X		
5	Hay confrontaciones de su hijo con otros niños cuando tienen juguetes similares.	X		X		X		
6	Si existen juguetes similares sus niños interactúan entre ellos.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: JUEGO ASOCIATIVO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Sus hijos de 3 a 6 años prefieren un juego asociativo.	X		X		X		
8	Cuando se presenta el juego asociativo, los niños interactúan más.	X		X		X		
9	El jugar varias cosas a la vez es beneficioso para el niño.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: JUEGO SIMBÓLICO</b>							
10	Los niños de 3 a 6 años prefieren el juego simbólico.							
11	Los niños al jugar imitan situaciones como las actividades de la vida cotidiana o acciones de adultos.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

---

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]

No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** DRA. SILVIA LILIANA SALAZAR LLERENA

**DNI:** 10139161

**Especialidad del validador:** Metodóloga

**1Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**11 de diciembre de 2021.**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE PLATAFORMAS VIRTUALES**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: ADMINISTRACIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	La operación de gestión de usuarios se enfoca en solucionar las necesidades para brindar un mejor servicio.	X		X		X		
2	La gestión de espacio de enseñanza y aprendizaje está en constante evolución para mejorar los métodos metodológicos.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
3	La comunicación alumno - profesor permite una enseñanza significativa.	X		X		X		
4	La comunicación que brinda el profesor hacia sus alumnos es positiva.	X		X		X		
5	El juego permite que la comunicación entre los alumnos sea positiva y armoniosa.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: GESTIÓN DE CONTENIDOS</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
6	La gestión de archivos se encuentra gestionada para el buen uso de todos sus usuarios.	X		X		X		
7	Los sistemas de publicación son visibles dentro de	X		X		X		

la plataforma.							
----------------	--	--	--	--	--	--	--

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

---

**Opinión de aplicabilidad:**

**Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir[   ]**

**No aplicable [   ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** DRA. SILVIA LILIANA SALAZAR LLERENA

**DNI:** 10139161

**Especialidad del validador:** Metodóloga

**1Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**11 de diciembre del 2021.**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: JUEGO OBSERVADO</b>							
1	Sus hijos entre los 2 a 3 años son constantemente supervisados.	X		X		X		
2	Al observar como otros juegan, sus niños imitan estas acciones.	X		X		X		
3	Sus niños tratan de describir las actividades de otros niños.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: JUEGO PARALELO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Sus hijos entre los 2 a 4 años prefieren los juegos paralelos.	X		X		X		
5	Hay confrontaciones de su hijo con otros niños cuando tienen juguetes similares.	X		X		X		
6	Si existen juguetes similares sus niños interactúan entre ellos.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: JUEGO ASOCIATIVO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Sus hijos de 3 a 6 años prefieren un juego asociativo.	X		X		X		
8	Cuando se presenta el juego asociativo, los niños interactúan más.	X		X		X		
9	El jugar varias cosas a la vez es beneficioso para el	X		X		X		

	niño.						
	<b>DIMENSIÓN 4: JUEGO SIMBÓLICO</b>						
<b>10</b>	Los niños de 3 a 6 años prefieren el juego simbólico.						
<b>11</b>	Los niños al jugar imitan situaciones como las actividades de la vida cotidiana o acciones de adultos.	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

---

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [X]**    **Aplicable después de corregir [ ]**

**No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dra. MICAELA LUJÁN CABRERA

**DNI:** 41691632

**Especialidad del validador:** Administración

**1Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**11 de diciembre del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE PLATAFORMAS VIRTUALES**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: ADMINISTRACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	La operación de gestión de usuarios se enfoca en solucionar las necesidades para brindar un mejor servicio.	X		X		X		
2	La gestión de espacio de enseñanza y aprendizaje está en constante evolución para mejorar los métodos metodológicos.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
3	La comunicación alumno - profesor permite una enseñanza significativa.	X		X		X		
4	La comunicación que brinda el profesor hacia sus alumnos es positiva.	X		X		X		
5	El juego permite que la comunicación entre los alumnos sea positiva y armoniosa.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: GESTIÓN DE CONTENIDOS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	La gestión de archivos se encuentra gestionada para el buen uso de todos sus usuarios.	X		X		X		
7	Los sistemas de publicación son visibles dentro de	X		X		X		

la plataforma.							
----------------	--	--	--	--	--	--	--

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

---

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [X]**    **Aplicable después de corregir [ ]**

**No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dra. MICAELA LUJÁN CABRERA

**DNI:** 41691632

**Especialidad del validador:** Administración

**1Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**11 de diciembre del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: JUEGO OBSERVADO</b>							
1	Sus hijos entre los 2 a 3 años son constantemente supervisados.	X		X		X		
2	Al observar como otros juegan, sus niños imitan estas acciones.	X		X		X		
3	Sus niños tratan de describir las actividades de otros niños.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: JUEGO PARALELO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Sus hijos entre los 2 a 4 años prefieren los juegos paralelos.	X		X		X		
5	Hay confrontaciones de su hijo con otros niños cuando tienen juguetes similares.	X		X		X		
6	Si existen juguetes similares sus niños interactúan entre ellos.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: JUEGO ASOCIATIVO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Sus hijos de 3 a 6 años prefieren un juego asociativo.	X		X		X		
8	Cuando se presenta el juego asociativo, los niños interactúan más.	X		X		X		
9	El jugar varias cosas a la vez es beneficioso para el niño.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: JUEGO</b>							

	<b>SIMBÓLICO</b>							
<b>10</b>	Los niños de 3 a 6 años prefieren el juego simbólico.							
<b>11</b>	Los niños al jugar imitan situaciones como las actividades de la vida cotidiana o acciones de adultos.	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

---

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [X]**    **Aplicable después de corregir [ ]**    **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** DR. FERNANDO EMILIO ESCUDERO VILCHEZ

**DNI:** 03695876

**Especialidad del validador:** Metodólogo

**1Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**11 de diciembre 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE PLATAFORMAS VIRTUALES**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: ADMINISTRACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	La operación de gestión de usuarios se enfoca en solucionar las necesidades para brindar un mejor servicio.	X		X		X		
2	La gestión de espacio de enseñanza y aprendizaje está en constante evolución para mejorar los métodos metodológicos.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
3	La comunicación alumno - profesor permite una enseñanza significativa.	X		X		X		
4	La comunicación que brinda el profesor hacia sus alumnos es positiva.	X		X		X		
5	El juego permite que la comunicación entre los alumnos sea positiva y armoniosa.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: GESTIÓN DE CONTENIDOS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	La gestión de archivos se encuentra gestionada para el buen uso de todos sus usuarios.	X		X		X		
7	Los sistemas de publicación son visibles dentro de	X		X		X		

la plataforma.							
----------------	--	--	--	--	--	--	--

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

---

**Opinión de aplicabilidad:**                    **Aplicable [X]**   **Aplicable después de corregir [ ]**  
**No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** DR. FERNANDO EMILIO ESCUDERO  
VILCHEZ

**DNI:** 03695876

**Especialidad del validador:** Metodólogo

**1Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**3Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**11 de diciembre del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**



30	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1
31	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1
32	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1
33	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1
34	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
35	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
36	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
37	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
39	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0
40	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
42	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
45	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
46	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
48	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
49	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1
50	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1
51	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
52	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
53	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
56	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0

57	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
62	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0
63	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
64	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0
65	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
67	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
68	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
69	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
72	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
73	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0
74	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
76	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1
77	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1
78	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
79	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1
80	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1
81	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
82	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
83	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0

## Variable 2: Plataformas virtuales

	 P1	 P2	 P3	 P4	 P5	 P6	 P7
1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	0	0	1	0
3	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	0	0	1	0
5	1	1	1	1	0	1	0
6	1	1	0	1	1	1	1
7	1	1	1	0	0	1	0
8	1	1	1	0	1	1	1
9	1	1	1	0	0	1	0
10	1	1	0	1	1	1	0
11	1	1	0	1	1	1	0
12	1	1	0	1	1	1	1
13	1	1	0	1	1	1	0
14	1	1	1	1	1	1	0
15	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	0	1	1	0
17	1	1	0	0	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	0	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	0	1	0
22	1	1	1	1	0	1	0
23	1	1	1	1	1	1	0
24	1	1	1	1	1	1	0
25	1	0	0	1	1	1	0
26	1	0	0	1	1	1	0
27	1	1	1	1	1	1	1
28	0	0	0	1	1	1	0
29	1	1	1	1	1	1	1

30	0	0	0	1	0	1	0
31	1	0	1	0	0	1	0
32	1	0	1	0	0	1	0
33	1	0	1	0	1	1	0
34	1	1	1	0	1	1	0
35	1	1	1	0	1	1	0
36	1	1	1	0	0	0	0
37	1	1	1	1	0	0	0
38	1	1	1	1	1	1	1
39	1	0	1	1	0	0	0
40	1	0	1	1	1	0	0
41	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	0	1
43	1	1	1	1	1	1	1
44	1	1	1	1	1	1	1
45	0	1	0	0	0	0	0
46	0	0	0	0	0	0	0
47	1	1	1	1	1	1	1
48	0	1	1	0	0	1	0
49	0	1	1	0	0	1	0
50	0	1	1	0	0	1	0
51	1	1	1	0	1	1	0
52	0	1	1	0	1	1	0
53	1	1	1	0	1	1	0
54	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1
56	1	1	0	0	1	1	0
57	1	1	0	1	1	1	0
58	1	1	1	1	1	1	1

59	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	0	1	0
62	1	1	1	1	0	1	0
63	1	1	1	1	0	1	0
64	0	1	0	0	0	1	0
65	1	1	0	0	0	0	0
66	0	0	0	0	0	0	0
67	0	0	0	0	0	0	0
68	0	0	0	0	0	0	0
69	1	1	1	1	1	1	0
70	0	0	0	0	0	0	0
71	1	1	1	1	1	0	0
72	0	1	0	1	1	1	0
73	0	0	0	0	0	0	0
74	0	1	0	0	0	0	0
75	1	0	0	0	0	0	0
76	0	0	0	0	0	1	0
77	0	0	0	0	0	0	0
78	0	0	0	0	0	1	0
79	0	0	0	0	0	1	0
80	0	1	0	1	1	0	0
81	1	1	0	1	0	0	0
82	1	1	0	0	1	0	0
83	1	1	0	0	1	0	0
84	1	1	1	1	1	1	1
85	0	0	0	0	0	0	1

## ANEXO 6



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia”

### **CONSTANCIA**

La directora de la Institución Educativa Pública de Gestión Privada, “**COPRODELI AGUSTIN DE HIPONA**”, Marivel Atalía Sandoval Castro, hace constar que:

#### **Hace constar**

**Que la Srta. María Del Carmen Espinoza Pérez.** Identificada con DNI N°25330476, viene laborando en este plantel como Docente Contratada del Nivel Educación Inicial ERB ha aplicado a los padres de familia un cuestionario de preguntas como parte del trabajo que realiza en su Tesis de investigación Titulada “Dinámicas Didácticas Basadas en el Juego y en las Plataformas Virtuales en el Nivel Inicial” culminando satisfactoriamente dicha aplicación y ejecución.

Se expide el presente documento a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Callao, 8 de noviembre del 2021

**Atentamente,**

MARIVEL ATALÍA SANDOVAL CASTRO  
Directora de la I.E. Coprodeli Agustín de Hipona

## ANEXO 7

Enlace URL del Formulario de Google: [DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO Y PLATAFORMAS DIGITALES: \(google.com\)](#)

### DINÁMICAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO

La presente es una encuesta que tiene por finalidad identificar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y las plataformas virtuales.

Indicaciones:

La presente encuesta es de carácter confidencial, agradecemos responder objetiva y verazmente. Lea detenidamente cada pregunta y marque la opción que considere correspondiente según la siguiente leyenda:

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

Sus hijos entre los 2 a 3 años son constantemente supervisados.

- Sí  
 No

Al observar como otros juegan, sus niños imitan estas acciones.

- Sí  
 No

Sus niños tratan de describir las actividades de otros niños.

- Sí  
 No

Sus hijos entre los 2 a 4 años prefieren los juegos paralelos.

- Sí  
 No

Hay confrontaciones de su hijo con otros niños cuando tienen juguetes similares.

- Sí  
 No

Si existen juguetes similares sus niños interactúan entre ellos.

- Sí  
 No

Sus hijos de 3 a 6 años prefieren un juego asociativo.

- Sí  
 No

Quando se presenta el juego asociativo, los niños interactúan más.

- Sí  
 No

El jugar varias cosas a la vez es beneficioso para el niño.

- Sí  
 No

Los niños de 3 a 6 años prefieren el juego simbólico.

- Sí  
 No

Los niños al jugar imitan situaciones como las actividades de la vida cotidiana o acciones de adultos.

- Sí  
 No

## PLATAFORMAS VIRTUALES

La presente es una encuesta que tiene por finalidad identificar la relación entre las dinámicas didácticas basadas en el juego y las plataformas virtuales.

Indicaciones:

La presente encuesta es de carácter confidencial, agradecemos responder objetiva y verazmente. Lea detenidamente cada pregunta y marque la opción que considere correspondiente según la siguiente leyenda:

La operación de gestión de usuarios se enfoca en solucionar las necesidades para brindar un mejor servicio.

- Sí  
 No

La gestión de espacio de enseñanza y aprendizaje está en constante evolución para mejorar los métodos metodológicos.

- Sí  
 No

La comunicación alumno - profesor permite una enseñanza significativa.

- Sí  
 No

La comunicación que brinda el profesor hacia sus alumnos es positiva.

- Sí  
 No

El juego permite que la comunicación entre los alumnos sea positiva y armoniosa.

- Sí  
 No

La gestión de archivos se encuentra gestionada para el buen uso de todos sus usuarios.

- Sí  
 No

Los sistemas de publicación son visibles dentro de la plataforma.

- Sí  
 No