

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
“PROPUESTA DEL JUEGO VIRTUAL “SOY COMO TÚ” PARA FORTALECER
LA TOLERANCIA ÉTNICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, LIMA - 2020”

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Proceso de aprendizaje - enseñanza

AUTORAS

Br. Débora Ester Jiménez Chup

Br. Reggina de los Santos Trujillo Ramirez

JURADO EVALUADOR

Presidente: Olga Patricia Gamarra Chirinos

Secretario: Roberto Herrera Burga

Vocal: Deisy Concepción Cuevas Mendocilla

ASESORA

Dra. Sonia Llaquelin Quezada García

CÓDIGO ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2370-8418>

TRUJILLO – PERÚ

2022

Fecha de sustentación: 2022/12/07

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

**“PROPUESTA DEL JUEGO VIRTUAL “SOY COMO TÚ” PARA FORTALECER
LA TOLERANCIA ÉTNICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, LIMA - 2020”**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Proceso de aprendizaje - enseñanza

AUTORAS

Br. Débora Ester Jiménez Chup

Br. Reggina de los Santos Trujillo Ramirez

JURADO EVALUADOR

Presidente: Olga Patricia Gamarra Chirinos

Secretario: Roberto Herrera Burga

Vocal: Deisy Concepción Cuevas Mendocilla

ASESORA

Dra. Sonia Llaquelin Quezada García

CÓDIGO ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2370-8418>

TRUJILLO – PERÚ

2022

Fecha de sustentación: 2022/12/07

DEDICATORIA

A Dios, le doy gratitud eterna por guiarme, ser mi sustento, refugio y ayudador durante toda mi vida, sin Él no hubiese llegado a cumplir este propósito en mi vida. Gracias Padre.

A mis padres, quienes fueron mi ayuda y soporte durante estos cinco años de vida universitaria, y, además, con su esfuerzo y dedicación me enseñaron que uno puede lograr lo que se propone.

Los amo mucho.

A mi mejor amiga, por ser mi ayuda idónea para llevar a cabo esta investigación que nos abrirá las puertas en el desarrollo profesional.

Débora Jiménez

DEDICATORIA

A Dios, por haberme mostrado su amor y cuidado en todo este proceso, y, asimismo, por infundirme valor para cada decisión a tomar... ¡Gracias papito!

A mi madre y a mi padre, por su apoyo incondicional, su amor, y actos de servicio, antes, durante y después de la elaboración de esta tesis. Gracias a mi madre, porque principalmente, buscó conducirme a buscar la dirección de mi Padre Celestial para tomar sabias decisiones.
Los amo, muchas gracias.

A mi mejor amiga, y compañera de tesis, por ser mi hermana y mi cómplice en las buenas y en las malas, hasta el final.

Reggina Trujillo

AGRADECIMIENTO

A nuestro Padre Celestial, por brindarnos las fuerzas, la inteligencia y la sabiduría necesaria para realizar este trabajo.

A nuestras familias, por ofrecernos su ayuda incondicional en los diferentes aspectos de nuestra vida.

A nuestra docente Sonia Quezada, por guiarnos y orientarnos en el desarrollo de esta tesis.

Débora J. y Reggina T.

RESUMEN

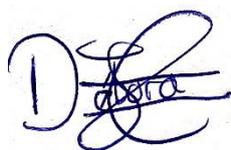
El propósito de esta investigación básica - propositiva, es proponer el juego virtual "Soy como tú" para fortalecer la tolerancia étnica de los niños de 5 años de la I.E.I. 626 "San Andrés" del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020. La muestra estuvo representada por 23 estudiantes, entre niños y niñas. Se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario, dado a los padres de familia, el cual fue validado a través de juicio de expertos, con la finalidad de identificar el nivel tolerancia étnica de sus menores hijos. En cuanto al procesamiento y análisis de los datos se hizo uso de la estadística descriptiva, mediante la media aritmética.

De los resultados obtuvimos que; los niños tienen un nivel muy bueno en cuanto a tolerancia étnica se refiere, representada por el 87%. Concerniente a la dimensión de influencia familiar el porcentaje se acentúa en un 83% con un nivel muy bueno. Y de igual manera en la dimensión de la influencia social en un 74% se sitúan los niños en el nivel muy bueno.

Finalmente, con los resultados obtenidos se pudo corroborar la pertinencia de la propuesta del juego virtual "Soy como tú", con el fin de dar uso a la tecnología virtual desde casa, para fortalecer el valor de la tolerancia étnica.

Palabras claves: tolerancia étnica, influencia familiar y social, juego virtual y gamificación.

Las autoras.



Br. Débora Ester Jiménez Chup



Br. Reggina de los Santos Trujillo Ramirez

ABSTRACT

The purpose of this basic - propositional research is to propose the virtual game "I am like you" to strengthen the ethnic tolerance of 5-year-old children of the I.E.I. 626 "San Andrés" from the district of San Juan de Miraflores, Lima - 2020. The sample was represented by 23 students, including boys and girls. The survey given to the parents was used, in order to identify the ethnic tolerance level of their minor children.

From the results we obtained that; children have a very good level of ethnic tolerance, represented by 87%. Concerning the dimension of family influence, the percentage increases to 83% with a very good level. And in the same way, in the dimension of social influence, 74% of the children are at the very good level.

Finally, with the results obtained, it was possible to corroborate the relevance of the virtual game proposal "I am like you", in order to use virtual technology from home, to strengthen the value of ethnic tolerance.

Keywords: ethnic tolerance, family and social influence, virtual game and gamification.

PRESENTACIÓN

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

Nosotras, Débora Jiménez Chup y Reggina Trujillo Ramirez, alumnas de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, de la Facultad de Educación y Humanidades, Escuela profesional de Educación Inicial, dando cumplimiento al reglamento de grados y títulos, para optar por el título profesional, presentamos a ustedes nuestro trabajo de investigación:

PROPUESTA DEL JUEGO VIRTUAL “SOY COMO TÚ” PARA FORTALECER LA TOLERANCIA ÉTNICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, LIMA - 2020

Esta investigación tiene como finalidad proponer el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020, para lo cual, se pretende diseñar y determinar las estrategias que se utilizarán en el mismo. Se optó por esta propuesta debido a la coyuntura en la que nos encontramos, y el tipo de aprendizaje que es mejor recibido por los niños: aprendizaje digital-audiovisual.

Confiadas en la objetividad respecto a la evaluación de cada uno de ustedes al presente trabajo, esperamos cumplir con los parámetros establecidos.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	15
1.1. Realidad problemática.....	15
1.2. Formulación del problema.....	17
1.3. Objetivos	17
1.4. Justificación del estudio	18
II. MARCO DE REFERENCIA	19
2.1. Antecedentes de estudio.....	19
2.2. Marco teórico	22
2.2.1. Tolerancia étnica	22
2.2.1.1. Definición	22
2.2.1.2. Origen	23
2.2.1.3. Agentes influyentes.....	24
2.2.1.4. Educación temprana de la tolerancia	28
2.2.2. Juego virtual	32
2.2.2.1. Definición	32
2.2.2.2. Historia.....	33
2.2.2.3. Potencialidades del juego virtual en el aprendizaje de los niños de 5 años.....	34
2.2.2.4. Gamificación en la tecnología	37
2.2.2.5. Estructura.....	39
2.3. Marco conceptual.....	41
2.4. Sistema de hipótesis	42
2.4.1. Hipótesis	42
2.4.2. Operacionalización de variables	42
III. METODOLOGÍA EMPLEADA	44
3.1. Tipo y nivel de investigación	44
3.2. Población muestral.....	44

3.3. Diseño de investigación	45
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación	45
3.5. Procesamiento y análisis de datos	47
IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	48
4.1. Análisis e interpretación de resultados.....	48
V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	51
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	56
REFERENCIAS.....	58
ANEXOS	63
Anexo 01	63
CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA DE LA I.E.I. 626 “SAN ANDRÉS” PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE TOLERANCIA ÉTNICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS.....	63
Anexo 02	66
FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO	66
Anexo 03	68
FIABILIDAD DE INSTRUMENTO TOLERANCIA ÉTNICA.....	68
Anexo 04	69
BASE DE DATOS.....	69
Anexo 05	70
FICHAS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS EN TOLERANCIA ÉTNICA...	70
Anexo 06	85
PROPUESTA DEL JUEGO VIRTUAL.....	85
Anexo 07	95
FICHAS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS EN SISTEMAS	95
Anexo 08	99
CONSTANCIA DE LA I.E. DONDE SE APLICÓ ENCUESTAS	99

Anexo 09	100
CONSTANCIA DE ASESOR	100
Anexo 10	101
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE TESIS	101

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 Nivel de tolerancia étnica de los niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.....	57
TABLA N° 2 Nivel de tolerancia étnica, según la dimensión de la influencia familiar de los niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.....	58
TABLA N° 3 Nivel de tolerancia étnica, según la dimensión de la influencia social de los niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.....	59

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1 Nivel de tolerancia étnica de los niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.....	57
GRÁFICO N° 2 Nivel de tolerancia étnica, según la dimensión de la influencia familiar de los niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.....	58
GRÁFICO N° 3 Nivel de tolerancia étnica, según la dimensión de la influencia social de los niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.....	59

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

La capacidad de poder vivir armoniosamente en una sociedad tiene estrecha relación con la tolerancia, es decir, el respeto que una persona debe tener hacia otra. Por el contrario de esta actitud, tenemos a la intolerancia, y ésta puede ser por diversos motivos, uno de ellos, es la intolerancia étnica, siendo así considerada como la falta de respeto a otra persona por su raza, cultura, costumbres y lengua. Como se menciona en la revista digital Guía Infantil (2018) en su publicación llamada “Educar en valores. La tolerancia”, afirma que un niño no nace tolerante, es decir, su esencia se concentra en sí mismo, y en que todos deben estar reafirmando quién es él y lo que él hace. Entonces, es aquí donde se encuentra la razón principal de que los padres tanto como las educadoras involucren la tolerancia en el aprendizaje del niño desde muy temprana edad. Si un niño crece siendo discriminado, no nos debe sorprender que más adelante él siembre la misma semilla de injusticia en otros.

Esta realidad lo vemos a nivel internacional, como lo mencionan diversos estudios, como los de Richeson y Sommers (2016) mencionados por Sidwell y Mahanti, miembros de la Unicef (2020), los cuales revelan que los niños de 5 años pueden mostrar acciones de prejuicio racial, al tratar de una forma más benevolente a unos que a otros, ya sea por su fisionomía o cultura, y es así que los niños perciben dichas características cuando frecuentan al mismo grupo en diversas oportunidades. Teniendo en cuenta ello, es durante la convivencia con otros, que el ser humano, muchas veces no trata bien a los demás, teniendo así, la misma sintonía con la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2007) cuando se refiere que “El niño, cuando nace, no sabe volar como los pájaros ni nadar en las profundidades como los peces. Hay que enseñarle. Sin duda lo mismo ocurre con el noble arte de vivir como hermanos. Hay que enseñarle” (p. 2).

A nivel nacional, la agencia Andina Peruana de Noticias (2018) señala que un 47% de niños venezolanos que ingresan a nuestro país, son menores de 5 años. Es ante tanta afluencia de niños en edad preescolar que nuestro sistema

educativo ha tenido un gran índice de niños de dicha nacionalidad incluidos en el nivel inicial, es por ello, que infundir en los pequeños el valor de la tolerancia étnica es de suma importancia, ya que ante la convivencia con un gran número de niños que provienen de otros países, claramente con sus creencias y costumbres, se debe promover el respeto entre ellos.

Esta realidad se evidencia en la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito San Juan de Miraflores de Lima, la cual cuenta con un gran número de niños venezolanos. Y debido a los recientes sucesos de intolerancia étnica que se vive en nuestra sociedad peruana es que se busca fortalecer el valor de la tolerancia étnica en los más pequeños. Por lo tanto, al encontrarse los niños peruanos de 5 años en esta institución educativa, con una población numerosa de compañeros venezolanos, se observó que, durante las clases virtuales, los niños peruanos hacían comentarios referidos a sus compañeros extranjeros, como: “Miss, ¿Por qué ellos hablan de esa manera tan extraña? “A él no le quiero hacer una pregunta porque es raro”. Estas manifestaciones de rechazo hacia los estudiantes venezolanos eran repetitivas, fue así que notamos que en la convivencia virtual, ocurría un intercambio de costumbres y creencias; entre ellas, las palabras y dialecto que se usa en diferentes países, así como también, la evidente característica física con el que procede cada niño según su nacionalidad. Por ende, existe la necesidad de afianzar la tolerancia étnica en aquellos niños, para que puedan comprender y respetar las diferencias que pueden existir entre uno y otro compañero, como también a aquellos niños que provienen de las distintas regiones del interior del país, y de este modo, puedan adquirir este valor desde edades tempranas para que cuando sean adultos lo evidencien sin ninguna dificultad.

1.2. Formulación del problema

¿El juego virtual “Soy como tú”, como propuesta didáctica fortalecerá la tolerancia étnica en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Proponer el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de tolerancia étnica en los niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.
- Establecer las estrategias que se realizaran en el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.
- Diseñar el juego virtual “Soy igual que tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.

1.4. Justificación del estudio

En un ambiente en donde los niños conviven con personas de distintos lugares, resulta importante que se aborde el tema sobre la tolerancia étnica. Ante la realidad, de que esto se desarrolle en un contexto virtual, es oportuno poder utilizar los recursos educativos virtuales como medio para lograr este fin.

Frente a ello, la presente investigación tiene su justificación bajo los siguientes lineamientos:

Esta investigación se justifica por su conveniencia pues permite instruir a los estudiantes, desde temprana edad, en una convivencia pacífica, respetando y valorando a sus compañeros, teniendo como medio principal a la tecnología. Se justifica de manera práctica porque propone una nueva estrategia para ayudar a los niños a ser conscientes de la tolerancia étnica, a través del juego virtual denominado “Soy como tú”, considerando que podemos ser muy distintos física y culturalmente, pero que necesitamos brindar el mismo respeto para todos.

En cuanto al aspecto metodológico, se ha elaborado instrumentos que tienen en cuenta las variables de estudio, tolerancia étnica y juego virtual, los cuales han sido validados por expertos en el tema y está puesto a disposición de investigadores en el campo temático según lo requieran, siempre y cuando respeten la autoría de la misma.

De tal modo, se justifica por su valor teórico debido a que la información que se muestra en la presente investigación es novedosa, puesto que desarrolla una temática vinculada a la nueva generación de nativos digitales. Es así, como decidimos contribuir a la fusión existente entre la educación y la tecnología.

Su relevancia social se encuentra en que no solo está dirigido a las maestras y padres de familia del distrito de Miraflores en Lima, sino para todas las demás docentes e ingenieros que trabajen en el sector educativo, además de ser aplicable en todos los niveles. De esto modo, contribuirá como una forma innovadora de concientizar a los niños sobre el problema de investigación.

II. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes de estudio

Morales (2020) en su investigación desarrollada en estudiantes de las Instituciones Educativas del Nivel Inicial de Lima, buscó identificar la incidencia de la tolerancia étnica en la convivencia democrática y la interculturalidad. Siendo así su trabajo de tipo descriptivo con diseño transversal, tuvo una muestra de 94 estudiantes de 5 años, utilizó como técnica la observación y la escala de Likert; y como instrumento de evaluación la escala valorativa. La investigadora determinó como conclusiones que la mayoría de los niños del nivel inicial se encuentran en un proceso de educación ciudadana, donde van construyendo su identidad, autonomía y el ejercicio de sus derechos, y a la vez adquieren aprendizajes sobre tolerancia étnica. Asimismo, los resultados específicos han demostrado que esta variable influye en el desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes. Es por ello que dicha investigación servirá como fuente de información para contrastar los resultados obtenidos de acuerdo a uno de los objetivos en estudio.

Gonzáles (2018) abordó el estudio de la tolerancia étnica en el aula de educación infantil, teniendo como objetivo analizar un aula real para saber a través de las docentes cómo trabajan los niños y niñas de diferentes culturas. Siendo así su trabajo de tipo descriptivo con diseño transversal, tuvo una muestra de 3 docentes de segundo ciclo, directora y secretaria, utilizó como técnica la observación y la escala de Likert; y como instrumento de evaluación la encuesta. La investigadora concluyó que los niños y niñas mostraban a través de sus acciones que la diferencia no es desigualdad, sino un aprendizaje múltiple, del cual podemos disfrutar y aprender todo. A partir de ello, los resultados obtenidos serán de soporte para esta investigación.

Benalcázar (2016) plantea su investigación en la formación de valores interculturales de infantes en Ecuador. Tiene como propósito determinar la importancia de tolerancia étnica en los niños y niñas de 3 a 5 años a través de las maestras de educación inicial. Siendo así su trabajo de tipo descriptivo con diseño longitudinal, tuvo una muestra de 39 docentes de educación inicial, utilizó como técnica la observación, estudio y análisis bibliográfico y como instrumento de evaluación la encuesta. Llegó a la conclusión de que los valores interculturales, tales como el valor en estudio, permite al ser humano una formación más completa e integral, que lo conlleva a una mejor relación con sus semejantes y también a respetar su ecosistema. Asimismo, afirma que poner en práctica los valores interculturales desde la infancia, no aseguran una total plenitud social, pero si contribuye a la generación venidera un mejor mundo, donde puedan vivir.

Quinticuari (2016) abordó la práctica de la tolerancia étnica durante el desarrollo de estrategias didácticas en la institución educativa N.º 291 de San José de Anapiari - Pichanaki de Chimbote. Cuyo objetivo fue identificar la práctica de la tolerancia étnica durante las estrategias de aprendizaje. Este trabajo fue de tipo descriptivo con diseño descriptivo simple, tuvo una muestra de 21 niños de 5 años, utilizó la técnica de la observación y como instrumento de evaluación la ficha de observación. Arribó a la conclusión de que la minoría de niños durante el juego practica la tolerancia étnica, esto es, al hacer el intento de ayudar y relacionarse con otros de origen distinto. De tal manera, esta investigación permitirá confrontar los datos con el presente trabajo.

Callirgos (2015) en su investigación desarrollada en un jardín infantil de la ciudad de Trujillo, buscó identificar el nivel de aprendizaje en convivencia democrática y tolerancia étnica, para esto tuvo una muestra de 30 niños de 5 años. Su trabajo fue de tipo descriptivo con diseño no experimental, utilizó como técnica la observación y como instrumento de evaluación la guía de observación. Tras el análisis llegó a la conclusión que, con respecto a su variable convivencia democrática y tolerancia étnica, los niños de 5 años se

encuentran en un nivel bueno con un 63%. Asimismo, el 53% de sus niños se sitúan en el nivel medio, respecto a la dimensión colaboración y tolerancia familiar, siendo así que la mitad de sus niños se encuentra en un nivel alto con un 43% en la dimensión de normas de convivencia, la cual se refiere la relación cordial entre los niños y el resto de pares que los rodea. Es así que esta investigación permitirá comparar los resultados obtenidos de acuerdo a uno de los objetivos en estudio.

Montalvo (2021) desarrolló su investigación en la I.E. 028 Teresa de Lisieux de Chiclayo. Tuvo como objetivo aplicar juegos virtuales con el fin de mejorar la conciencia fonológica en una población muestral de 30 niños de 5 años. El presente trabajo cuenta con un diseño pre experimental, utilizó como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación. Luego de realizar su pre y post test, el investigador concluyó que el aplicar este tipo de estrategias didácticas como lo son los juegos virtuales si mejora la conciencia fonológica de los estudiantes. De tal manera, este trabajo nos servirá como sustento para garantizar que la puesta en práctica de los juegos virtuales si favorece el aspecto que se determine evaluar.

Gutiérrez, Hernández y Orjuela (2016) realizaron su trabajo de investigación en la I.E. Venecia de Bogotá. Cuya finalidad fue identificar si la integración de juegos virtuales en el aula es satisfactoria para los niños de 5 años, para lo cual tuvo una muestra de 10 estudiantes. Utilizó como técnica la observación e instrumento de evaluación una encuesta. De este modo, concluyó que la integración de los juegos virtuales en el aula de clase resultó satisfactoria para los niños, debido a que se logró potencializar nuevas habilidades cognitivas y sociales aportando al proceso y formación integral de los estudiantes.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Tolerancia étnica

2.2.1.1. Definición

Según Murphy (citado en Hanley y Valverde, 2017) señala que la tolerancia es un concepto difícil de tratar, puesto que se usa en términos cívicos como judiciales, pero, si lo impartimos desde las edades tempranas, pueden las personas llegar a interiorizar este concepto como algo propiamente suyo, no como un deber. En efecto, la tolerancia tiene como base el respeto hacia lo otro, lo que es diferente de lo propio, para lo cual, en la presente investigación se considera como motivación a la virtualidad, puesto que es el medio más usado en la actualidad, mediante la que se pretende fortalecer dicho valor.

La tolerancia es tratada en distintos aspectos de la humanidad, y se puede visualizar en el área social, religiosa, sexual, ideológica y racial o étnico. Este último, según Rodríguez (2019) nos dice que la tolerancia étnica está ligada a los vínculos afectivos que pueden resultar de la interacción entre personas de distintas razas o etnias. Se trata de las interrelaciones armoniosas entre individuos que son pertenecientes a diferentes clases sociales los cuales, no solamente están estrechamente relacionados con las diferencias en las características físicas, sino también, en los comportamientos y códigos de las personas. Por lo tanto, cabe reflexionar sobre la importancia de poner en manifiesto la tolerancia étnica de manera indiscutible y radical en las escuelas, debido a que es el lugar donde se reúnen niños, niñas, y jóvenes que están expuestos a ser vulnerables por alguna de las razones anteriormente mencionadas.

Para aclarar, el término etnia; según Cardemil, Dueñas, Estévez y Magendzo (2003) afirman que la etnia se establece como los rasgos culturales y fisonómicos pertenecientes a las diversas comunidades culturales. En tal sentido, aquellas expresiones intrínsecas o extrínsecas de cada persona, son de alta estima para la sociedad, lo que debería ser valorado y no discriminado.

Es así que, al unir ambos términos, tolerancia y etnia, podemos definirlos como la capacidad de respetar a otra persona en relación a todo lo que

refiere su procedencia. Esto es, brindar un buen trato sin objetar los rasgos de la fisionomía, dialecto, costumbres y cultura que puedan ser diferentes al propio. Además, del respeto que se demanda al tener una comunidad que viva en paz y armonía.

2.2.1.2. Origen

En los diferentes estudios sobre la ontogénesis de la tolerancia étnica, es relevante mencionar el papel importante que tienen los cuidados y actitudes con que los adultos se dirigen a los niños, ya que según Díaz, Martínez, Fernández y Martín (2000) las circunstancias en las que los niños adoptan los patrones referenciales de su familia son aquellos ejemplos que se le brindan al niño, de lo cual, aprende y actúa. Es decir, captó y asimiló todas las acciones con la que convivió.

Desde la etapa infantil, 2 o 3 años, según estudios, los niños diferencian ciertos aspectos, como el color de piel (Katz, 1982) y el género (Kohlberg, 1968), pero aún son incapaces de poder distinguir clases sociales. Lo que muestra, que en esta etapa, los niños aceptan sin ninguna crítica a sus semejantes, aunque, como bien se sabe, los niños captan todo, y si desde esa edad los padres influyen en ellos etiquetas, pues fácilmente el niño lo adquirirá y le será difícil poder cambiar este condicionamiento semántico.

En la etapa posterior que rodea los 6 años, los niños son capaces de reconocer el grupo al que pertenecen. Es aquí, según Díaz, et.al. (2000) donde se da a conocer en los esquemas mentales del niño las primeras clasificaciones sociales, las cuales ponen en conflictos a los niños, haciéndolos sentir a unos mejor y a otros peor.

En síntesis, Guerrero (2006) menciona que a lo largo del transcurso de los 3 y los 5 años se inicia la mención y asignación de adjetivos descalificativos lo que, con el paso de la edad, va adquiriendo más fuerza; y es lo que esta investigación pretende evidenciar para fortalecer en los niños de la primera infancia, la capacidad de tolerar y respetar a los demás, que, aunque parece imposible, estas fuentes científicas muestran lo contrario. Cuanto más pequeño sea el niño, aprende, asimila y rápidamente practica todo lo que observa, es por ello, la necesidad de la educación temprana de la tolerancia.

2.2.1.3. Agentes influyentes

A. Agente familiar

Es sabido que el primer círculo ligado al niño, de donde aprende básicamente todo, es la familia, dentro de la cual se desarrollan papeles de suma importancia como formar a sus hijos y fomentar en ellos actitudes tolerantes y de respeto hacia los demás. Es desde este lado, que Guerrero (2006) menciona una de las cuatro teorías sobre la conciencia étnica-racial, exactamente, en la que los padres son de influencia para sus hijos, la cual se presenta a continuación:

- **Teoría de la Personalidad Autoritaria**

Esta teoría tiene como tesis la explicación del prejuicio, que según Guerrero (2006) tiene como causa que los padres de familia regularmente tienen esquematizado el estilo de crianza autoritario, el cual, de cierto modo, es desfavorable, debido a que se muestran muy insensibles e intolerantes ante otras personas. Es así, que los niños aprenden que para hacer valer su opinión en un grupo social, tienen que hacerlo de manera radical, y dado que los niños no pueden hacer llegar ese sentimiento de hostilidad a sus padres lo hacen con miembros de otro grupo (referentemente la escuela) con características de debilidad y subordinación, lo que puede reflejar en el futuro, que estos niños se convertirían en individuos atentos a predicas racistas o extremistas.

Así pues, es evidente que la raíz del prejuicio nace de los impulsos negativos y antisociales hacia los más débiles que ha tenido como experiencia previa una familia de tipo autoritaria. De tal modo, todo esto toma forma de un dilema, en el que como familia se debe poner punto final y comenzar a forjar una nueva historia en el camino del niño, y así evitar que la intolerancia étnica se siga manteniendo y viendo como en la actualidad.

B. Agente social

Como segundo agente que influye en la vida del niño en su desarrollo en todos los aspectos, tenemos al factor externo, que no incumbe a su familia, sino a la escuela y sociedad. Para ello, Guerrero (2006) en su teoría sobre la conciencia étnica-racial, la cual contiene cuatro teorías, tres de ellas se refieren al aspecto social, las cuales detallamos en el siguiente párrafo:

- **Teoría del Reflejo Social**

Esta teoría según Guerrero (2006) refiere al prejuicio como una réplica de los valores y actitudes que identifican a una sociedad, y que se difunde a través de distintos agentes sociales. Pone énfasis en la sociedad, en todo aquello que el niño observa, que a su vez asimila y repite, es decir, lo considera como receptor de todo lo que le rodea, no un actor activo de los prejuicios.

Tanto las educadoras como los padres de familia no pueden encapsular al niño en un mundo de fantasías y sin existencia del mal, pero estos representantes principales de la educación sí pueden ser conscientes del impacto que trae su existencia en la vida de cada niño.

La educación tiene una deuda con el entorno social, porque entendemos a través de Piaget, Vigotsky y Bandura por sus diversas teorías del aprendizaje constructivista o cognoscitiva social, que los niños construyen su aprendizaje por la interacción con el entorno social, es decir a medida que el niño interactúa con la sociedad y da frutos de ello, él irá desarrollando su aprendizaje, por ende el sector educativo y las instituciones educativas, deben tener una prioridad apremiante, de vincular la educación con el estado, a través de estrategias organizadas por los principales actores de la educación, para así, retribuir al sector social aquello que en su momento le dio a la educación.

Esto también nos lleva a pensar que muchas veces el resultado de tanto racismo, de tanta malcriadez, o de tanta indiferencia es debido a la falta de límites, coherencia, e integridad de aquellos (as) que imparten la educación, y queramos o no, el estado gubernamental también forma parte de esta educación, es por ello que, si la sociedad no ha sido educada, el aprendizaje del niño se verá afectada por ella;

por eso, en la escuela se es necesario que la educadora sea una modeladora de valores, como: la equidad, la tolerancia, el respeto a la diversidad, y el amor al prójimo, asimismo, las evidencias de poseer estas virtudes se verán reflejados en las acciones que ella tome con cada niño, no sólo por el color de piel, ni tampoco por su nacionalidad en su totalidad, sino en el cómo reacciona ella hacia los niños cuando se expresan con algún dialecto perteneciente a su contexto, diferente de ella o del resto de niños; también implica cómo ella responde a los progresos de aprendizaje que cada niño obtiene en un nivel diferente, no porque uno sea mejor que el otro, dado que, en esencia son iguales, son amados y diseñados con propósito; como a su vez, son diferentes, porque poseen distintas habilidades cognitivas. La misión en las educadoras está en el ayudar a descubrir a los niños cuáles son sus potencialidades, y reforzar aquello que le son complicado, con mucha paciencia y amor. Si vemos a la tolerancia como indispensable en todos los ámbitos del aprendizaje, desde el trato más mínimo, hasta los problemas máximos, podremos hacerle frente a la intolerancia étnica con mayor firmeza y contundencia.

- **Teoría de la Identidad Social**

La tesis central de esta teoría según Guerrero (2006) afirma que es necesario hacer una distinción o diferenciación positiva entre el propio grupo perteneciente y el resto de grupos, o también llamados grupos externos, para fortalecer la identidad personal. Con respecto a esta teoría se puede entender que, cada niño busca tener una identidad personal satisfactoria, y la debe tener, porque al realizar diferenciaciones adecuadas entre el endogrupo (su grupo perteneciente) y los exogrupos, se forma en el niño una identidad reconocida y con gran potencial para no alienarse a otra. Por ello, el niño al encontrarse en medio de un grupo de iguales, y, luego al enfrentar a los que le son diferentes, percibe cierta amenaza, pero esta amenaza puede y debe ser modulada por las autoridades que tiene: padres y maestra; sin embargo, también se explica que el niño busca complacer a sus padres o a las personas que le son un marco de

referencia de lo que se debe ser y hacer, es decir, en cuanto a sus costumbres, creencias, valores, normas, etc. Entonces, he ahí la importancia de que la escuela promueva espacios en donde se puedan realizar actividades con los niños, con los padres, como con ambos, que exalten el valor de la tolerancia étnica, y que simulen de manera objetiva situaciones en donde las distintas razas, distintos dialectos, o distintas maneras de vestir se coloquen frente al niño para solucionar un problema y que este pueda aportar y contribuir para ayudar a su prójimo.

- **Teoría socio-cognitiva**

Se centra, según lo menciona Guerrero (2006) en que el desarrollo cognitivo asume el protagonismo en el surgimiento y establecimiento de las actitudes hacia los grupos étnicos.

En la teoría socio-cognitiva se menciona con argumentos científicos una percepción acerca del origen de los prejuicios, que en las anteriores teorías no se había considerado: el aspecto cognoscitivo social, que es aquel que le hace al hombre actuar como humano, es decir, de manera consciente y voluntaria, usando su razón y niveles altos de pensamiento, es a partir de ello, según diversos autores, que se puede considerar al prejuicio como una raíz amarga en la conciencia de una persona, antes de ello, es meramente superficial, y que pasa según la edad cronológica, pero muchas veces puede persistir por la falta de control y consejo. Por ello, en la etapa pre operacional, se distingue al pensamiento del niño por su incapacidad para ser empático con los demás, como también es incapaz de percibir varios rasgos a la vez, siempre se concentra en rasgos sobresalientes, y por ende, externos, es decir, en esta etapa no existe una lógica existencia de prejuicio en clases ni relaciones.

Según Aboud (1988, citado por Guerrero, 2006) propone que en el proceso de alumbramiento y desarrollo del prejuicio en el niño intervienen dos secuencias evolutivas: la percepción del niño acerca de su realidad, y el segundo, en el foco de atención que este empieza a considerar.

Para Guerrero (2006) en la primera infancia los mecanismos que orientan y dominan al niño son los emocionales y experimentales. Es decir, las preferencias y rechazos del niño son dominadas por la complacencia inmediata que los demás le puedan ofrecer; ellos consideran al resto de sus pares no por su color de piel, o su manera de vestir, sino por lo que ellos pueden ofrecerle, en esencia el niño vive esta etapa, pero obviamente puede ser influenciado negativamente por sus padres, o escuela.

En la segunda etapa, el foco de atención se ha desplazado a pensar solo en sí mismo, a llegar a tomar en cuenta al grupo que pertenece, esto favorece a que el niño pueda hallar las diferencias y similitudes de las personas que le rodean, es necesario decir, que estas características han de ser sumamente notables. A esta etapa, se le vincula también a la etapa sociocéntrica, en donde resalta una apreciación de favoritismo con aquellos que son similares a él, y cierto rebote con los que le son diferente.

La teoría socio cognitiva aborda mejor el tema del prejuicio en preescolares, mientras la teoría de la identidad social, atiende el mismo tema, desde el punto de vista de un adulto.

2.2.1.4. Educación temprana de la tolerancia

Educación temprana es un término muy usado para hacer referencia a los primeros años de vida de un individuo, en donde todo lo que se le enseña y aprende se queda cimentado en su ser, para que luego en el resto de etapas de la vida, se consolide y perfeccione, y esto lo sostiene algunas investigadoras, al decir que en este periodo se colocan las bases fundamentales del desarrollo de la personalidad del ser humano. Esta realidad impulsa a las educadoras de la primera infancia a ponerle mayor atención a las causas y condiciones del desarrollo socioemocional, biológico, psicológico, y cognitivo de los niños, porque es a través de la madurez adecuada de estos procesos que depende el comportamiento del niño en un futuro, se debe considerar la importancia de la influencia positiva en estos mecanismos y sistemas que están en pleno desarrollo en el individuo, así se podrá formar a niños emocionalmente saludables,

competentes y capaces de vivir una reciprocidad armoniosa con su sociedad.

Si hablamos de educación en la temprana edad, hablamos principalmente de los valores que se establecen en ella, y fijándonos en la labor educativa, en cómo el niño aprende, y de qué manera adquiere un valor significativo a la enseñanza, sabemos que cuando se trabaja en equipo, o rodeado de personas que también aprenden, se consolida mejor el aprendizaje, y es por ello que consideramos a la tolerancia como uno de los principales valores que el niño debe adquirir y desarrollar. La tolerancia según Hernández (2004) es el buen ejercicio de la democracia, y por ende, se insta a la educación a orientar a sus pobladores en el conocimiento y las destrezas necesarias para llevar una vida fundada en la tolerancia y la aceptación de la equidad en los derechos de todos.

A. La educación temprana del ayer

En el ayer, la educación era considerada como un mero espacio de deposición de conocimientos a los alumnos, no existía el término educar, más bien, todo se centraba en la enseñanza, en donde el profesor estaba más preocupado porque los alumnos aprendan a sumar a restar, que a ser personas íntegramente exitosas, preparaban a los niños para la escolaridad, y no para la vida.

Según la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2007) nos comentan que en la educación aún se ha seguido una postura tradicional en la que el nivel educativo de los niños se le denominaba educación preescolar, dado que después se transmitiría una enseñanza plenamente escolar, esto enseña que ha sido una labor muy ardua y vital diferenciar a la escolaridad de la etapa pre escolar, debido a diversas investigaciones que apuntan a la etapa preescolar como aquella en el que el niño recibe las bases fundamentales para el desarrollo de su personalidad, carácter y conducta; mientras que, en la escolaridad, sólo se supone que se le prepare a los niños para obtener mayores conocimientos sobre diversas áreas académicas.

B. La educación temprana del hoy

A diferencia de la educación del ayer, la educación del hoy reconoce al niño como un ser humano potencial, es decir, que viene con una gama de posibilidades de desarrollo y transformación. Según AMEI nos dice que en el niño de por sí se puede reconocer que tiene un gran potencial interno, pero que será vano, si es que no recibe de parte de aquellos y del contexto que lo rodean los suficientes estímulos de todo tipo, esto nos da a entender que el ser humano en la etapa de la primera infancia se encuentra altamente influenciado por las personas que le rodean, y es en esta etapa donde el niño requiere de buena influencia. La acción del medio en esta etapa es crucial, y fortalece la ulterior evolución del niño, es decir el medio social de un niño lo conduce a la vida humana y a la participación coherente en la humanidad, y el puente entre el nacimiento y el involucramiento del niño en la sociedad, es la educación. Es por eso que re incidimos en que la familia y la escuela necesitan tener un plan estratégico con influencia científica para que en la primera infancia lo primero que se inserte en el niño son valores, que le permita desarrollarse de manera interpersonal como social.

C. La educación a la que apuntamos: Aprendiendo juntos

La educación a la que apuntamos se trata del poder convivir pacíficamente, con cualquiera etnia que nos rodee; y para desarrollar la personalidad, como la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades es necesario los siguientes requisitos:

- Infundir al preescolar el respeto a los derechos humanos, que pueda apreciarlos y valorarlos en sí mismo, y para los demás.
- Inculcar al niño el respeto a sus padres, el respeto a su propia identidad cultural, a su idioma, vestimenta, a sus orígenes, y por ende, por pura autenticidad lo hará con los demás.
- Equipar al niño para apropiarse de una vida responsable en una sociedad libre, con valores enraizados como la: comprensión, la paz, la tolerancia, la igualdad de los sexos y amistad entre todos los seres humanos, incluidos los grupos étnicos, nacionales y religiosos y

personas de origen indígena o extranjera.

- Enseñar al niño el amor y el respeto por la naturaleza.

Para la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2007) la educación es integral, no sólo tiene la función de transmitir conocimientos intelectuales, sino es principalmente, formadora de carácter y personalidad, y es por esta definición tan exacta y explícita, que se busca formar la identidad del niño sea cual sea su edad, sin embargo, fortalecer este aspecto en los niños desde edades tempranas, permite que él se desarrolle como un ser distinto al resto de las personas, en el que se construye una estima apropiada de sí mismo, aunque, se es necesario que las personas que son socialmente significativas para el niño le brinden opiniones emocionalmente saludables de él para que esto resulte, por el contrario, si el niño recibe comentarios que afecten la opinión que él tiene de sí mismo, de lo poco que va construyendo, se terminará destruyendo, y formando un caparazón lleno de inseguridad no sólo de sí mismo, sino de, todos los que le rodean; y dependiendo el temperamento, cada niño expresa sus temores de manera diferente: algunos retrayéndose, otros, mediante la violencia y el rechazo por los que son diferentes a él y que le hacen sentir y creer que está inseguro, etc.

Según Pereira, Domeniconi, et.al. (2013) nos dicen que la tolerancia, tanto como el respeto, son la piedra angular de una sociedad armoniosa, saludable, e inclusiva, y que, por ende, puede ser reflejado en diferentes ámbitos, es decir, aprovechando las edades tempranas en la infancia, en cualquier contexto en el que el niño se encuentre con diferencias reales y extra visibles será de gran potencial para que el niño aprenda a lidiar con lo diferente, entonces estos contextos podrán aportar buenos valores o antivalores. Es por eso que se dice que la exclusión y la discriminación se fomentan desde actitudes “insignificantes” para el adulto, pero relevantes para un niño.

2.2.2. Juego virtual

2.2.2.1. Definición

Gil y Vida (2007) en su libro “Los videojuegos” mencionan que de por sí, el juego es una actividad placentera, y que el disfrute de éste, está cuando el jugador piensa que al jugar no está haciendo nada, aunque teorías pedagógicas y psicológicas muestran para qué sirve jugar. Es así, que relaciona de igual modo al videojuego como cualquier otro juego, en el que resalta características similares entre ambos, como: son antiguos, aptos para cualquier edad, siguen pautas, crean lo inexistente, son divertidos y sociables.

Con lo mencionado anteriormente, se puede decir que los juegos virtuales pueden incluir recursos didácticos tal y como se realiza un juego normal y darse en un ámbito educativo, así como lo corrobora el ingeniero informático Anthony Gómez (2020) en la entrevista con las autoras de esta investigación sobre el desarrollo de un juego virtual educativo, distinguió al juego virtual del videojuego como “un conjunto de actividades a realizar utilizando un sistema computacional para lograr un objetivo de enseñanza-aprendizaje” (comunicación personal, 3 de julio de 2020). Señalando de esta manera que el videojuego es similar a un juego virtual, con la pequeña diferencia que el primero en mención está centrado un poco más en el ocio. Por otro lado, Gil y Vida (2007) señalan que los videojuegos “son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o teléfonos móviles” (p.11).

De tal modo, que, con las definiciones previas por especialistas en el área, se considera que el término juego virtual es utilizado mucho más en el ámbito educativo, haciendo uso de softwares para la creación de éste, ya sea en computadora o celulares. Ejemplo de ellos, tenemos: Árbol ABC, Vedoque, JueduLand, Educalandia, Cistic, etc. Juegos educativos virtuales que los podemos encontrar en internet.

2.2.2.2. Historia

Es mencionado consecuentemente que los videojuegos como tal, son parte de la actualidad, que provienen de este siglo, pero según Gil y Vida (2007) su nacimiento no es reciente, sino de muchos años atrás, más o menos en los años 50 o 60, desarrollándose en paralelo con los sistemas de información, y pues, ahora es notorio que con el paso del tiempo ha evolucionado en gran manera. Para los expertos en el tema, Pong fue el primer videojuego en la historia, el cual consistía en una partida de ping pong, y que a comparación de los videojuegos actuales como el Playstation y Game Cube, su interfaz, imágenes, movimientos y sonidos, son simples, pero contienen muchas características que tiene un videojuego. Es así que, en esta forma, se vino desarrollando la evolución de los videojuegos, hasta que llegamos al siglo XXI y hablamos de la implicancia de los recursos didácticos para el aprendizaje sumergido en la tecnología, a lo que denominamos, juegos virtuales educativos. Siendo así llamado por algunos autores, serious games, palabras en inglés que quieren decir juego formativo, en donde prevalece el aprendizaje por encima de la diversión. Por el año 2010 la empresa Micronet y Sega Corporation lanzaron el 1 de diciembre el videojuego Naraba, considerado como el primer videojuego netamente educativo, destinado para niños de 4 a 8 años, participando en su desarrollo pedagogos y educadores, con la finalidad de que los niños puedan aprender jugando contenidos curriculares como: matemática, lenguaje, ciencias y artes plásticas (Cutillas 2010). Es así que con esta evidencia de la creación de un videojuego educativo y testimonios dados por los padres de familia quienes permitieron a sus hijos (as) participar de este videojuego, es importante resaltar que este tipo de plataformas virtuales ayudan a los niños a aprender sin que ellos se den cuenta que están aprendiendo, como lo mencionamos anteriormente lo dicho por Gil y Vida, que una característica muy peculiar de la persona que participa en un videojuego es pensar que “no hace nada”, mientras realmente hace y aprende muchas cosas.

De tal modo, se puede decir, que la tecnología es una gran aliada para el aprendizaje de los niños de hoy, e incluso indispensable, como lo menciona el Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (Unicef) en su informe

“Niños en un mundo digital” (2017) que la tecnología ya ha hecho de por sí un cambio en la humanidad, y debido a que más niños se sumergen a este mundo tecnológico, más cambia su infancia. Es por ello, que es importante recalcar que este cambio que está pasando nuestra sociedad, como vemos en los informes científicos no dejan de lado a la infancia, en tal sentido se debe tomar conciencia de una vez y asumir los nuevos retos de aprendizaje como buenas maestras para proporcionar un aprendizaje más actualizado y pertinente.

Según la Unicef todos los millones de niños de ahora que vienen a este mundo, están vinculados a una conexión tecnológica, ya sea desde sus exámenes prenatales hasta el mismo nacimiento. Es en ese entorno en el que los niños de ahora se están desarrollando, y para ello se necesita mirar desde un ángulo positivo cómo se puede hacer para favorecer el aprendizaje de los niños en este nuevo mundo, el cual no podemos cambiar, pero sí aportar para que todo lo nuevo no parezca malo, sino podamos sacarle provecho a esto que muchos miran con malos ojos, la tecnología.

En tal sentido, los recursos tecnológicos están siendo aprovechados por educadores, como ya se dijo en párrafos anteriores, para reforzar el aprendizaje, y es aquí donde nace origen de esta investigación, para darle un toque más humano y sensible a los niños, y que sea a través de estos videojuegos o juegos virtuales educativos, en donde puedan más que reforzar conocimientos, reforzar valores, especialmente el de la tolerancia étnica, que mucha falta hace a nuestra sociedad.

2.2.2.3. Potencialidades del juego virtual en el aprendizaje de los niños de 5 años

El juego virtual, en definitiva, no reemplaza al juego presencial, sin embargo, dada la tecnología en la que nos movemos, se han proporcionado mejoras para que el juego virtual resulte lo más interactivo y activo posible para los usuarios, y aún más si se encuentran en la etapa infantil.

Dada la coyuntura en la que nos encontramos, en medio de una pandemia, se ha podido reconocer a la realidad virtual como la mejor opción para fortalecer el aprendizaje en los niños, asimismo, se le puede llamar un

instrumento eficaz de aprendizaje para situaciones que dificultan un seguimiento educativo tradicional, es decir, momentos en los que llevar a los hijos a la escuela es imposible, sea por una enfermedad, algún trastorno, alguna habilidad diferente que el niño pueda presentar o por simple distancia. Es por eso que se usa estratégicamente al juego virtual como instrumento de aprendizaje para incrementar el interés del niño por aprender desde casa. Por otro lado, Vogel (2006, citado por Aymerich, 2012) nos dice que los beneficios que presenta el juego virtual en los niños son estos:

El poder “jugar” inserta de manera rápida y sencilla a los niños a la situación recreada, capta plenamente su atención, y por ende se incrementa la gama de posibilidades que en el niño se impregne todo el material ofrecido de manera eficaz.

Se simulan situaciones de ensayo-recompensa, con propósitos claros y desafíos que envuelven y crean gran expectativa en los niños.

Se estimula ciertos factores neuropsicológicos relacionados con ambos hemisferios cerebrales y así se recrea en el niño nuevas formas de pensamiento.

Las potencialidades que presenta el juego virtual se manifiestan en 3 competencias según Partnership for 21 (citado por Roca, 2015):

A. Potencialidades en el aprendizaje y la creatividad

El pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación, la colaboración, y la creatividad son capacidades neurocerebrales que se fortalecen en los usuarios a través del juego virtual, porque es en él donde el niño toma una serie de decisiones autónomas y muy interesantes, por ejemplo: Todo empieza cuando se le plantea al niño a través del juego virtual un desafío, y el niño deberá usar todos los recursos que se le ofrezca para resolver su problema, asimismo, debe examinar y analizar (aunque parezcan términos relacionados a las capacidades de los adultos) todos los posibles acertijos que le ayuden a resolver su reto, como también en algunos casos puede resolver el

problema junto con otro jugador, y hasta llegan a elaborar estrategias para conseguir lograr sus objetivos.

B. Potencialidades en el conocimiento y la tecnología

Tiempo atrás nuestra cultura cuando fue invadida por los videojuegos requería de un manual que le enseñe cómo jugar, sin embargo, en la actualidad las partidas sirven de manual, así que literalmente se aprende jugando. Los juegos virtuales tienen su propia identidad, con un propio lenguaje, una propia estructura, y los niños lo aprenden mientras juegan, aprenden hacia donde el desarrollador quiere dirigir su atención y van hacia allí, para conocer la victoria, siguiendo ciertos pasos; como también hacen uso de su memoria fotográfica, dado que muchos niños no saben aún leer, pero por ejemplo, si aparece en su pantalla un mensaje de color rojo que dice: ¡Perdiste!, y lo llevan a terminar una partida, luego él sabrá que esas palabras hacen referencia a que perdió y pronto se va volviendo un lector no formal virtual, luego si él ve esas señales plasmados en un papel le será más fácil reconocer las letras que lo componen. No existen reglas, ni normas para obtener este conocimiento, sino que el niño a través del juego virtual lo irá descubriendo paso a paso. Por otro lado, la tecnología es el instrumento para llegar a obtener lo que se busca, nuestros niños van adquiriendo mayores conocimientos debido al apoyo de la tecnología, y esto se evidencia cada vez que se encuentran en alguna dificultad.

C. Potencialidades relacionadas con el área de personal social y la interculturalidad

Los juegos virtuales también fortalecen la autoestima del niño, y este tema es el más delicado y tratado en el área curricular de personal social, debido a que a través de ella se fortalece la identidad, y solo teniendo una identidad definida con una percepción adecuada de sí mismo, le permitirá mirar con buenos ojos al resto de la sociedad, sin prejuicios, ni temores. Esto se evidencia notoriamente en las victorias que ofrece un juego virtual, pues, nace de una motivación intrínseca. Por otro lado, el

resultado más esperado es lograr que el niño pueda reconocer que ha sido capaz de resolver algo nuevo, algo complicado, y algo por sí mismo, sea desbloqueando un elemento oculto, o esquivando un trueno, etc. Asimismo, otras veces, también estos juegos permiten que los padres se involucren en este desarrollo y se fortalezca la cooperación. En conclusión, al final de cada partida tendremos a un niño que aprendió a ser flexible, a analizar sus aciertos como fracasos, un niño que ha notado que debe tomar la iniciativa para conseguir su objetivo; ahora el niño ha tenido que vencer el juego utilizando y desarrollando la inteligencia emocional para vincularse con otros jugadores, y a menudo, de otras culturas para modificar sus límites culturales y aprender a valorar y respetar la suya como la de los demás.

2.2.2.4. Gamificación en la tecnología

Un término muy importante a conocer al diseñar o estructurar un juego virtual es la gamificación, que según Arteaga y Valda es: “el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas” (2015, p. 67). Tal es así que se ha venido utilizando en gran manera por parte de los docentes para motivar y favorecer la participación de sus alumnos.

Como bien se sabe, el primer término de la palabra gamificación proviene del inglés “game” que quiere decir juego, lo que traducido al español significa ludificación, jugueterización y gamificación. Pero es más usada la última palabra ya que se ha convertido en un patrón a nivel mundial, teniendo un lazo muy estrecho con lo que respecta a la tecnología. Debido a que lo mencionado anteriormente es muy usado para introducirlo en el ambiente del diseño de un juego virtual.

Es por ello, que, a partir de esta estrategia para atraer la atención de los niños, se debe tener en cuenta según Arteaga y Valda (2015) tres conceptos claves, los cuales se detallan a continuación:

A. Dinámicas

Esta parte es fundamental para el desarrollo del juego virtual ya que según Arteaga y Valda responde a la pregunta: “¿Por qué el ser humano desea participar de una actividad lúdica? Debido a que aquí se encuentran las motivaciones internas que tiene el ser humano para jugar, entre ellas se encuentran las emociones, la narrativa, el sentido de progreso, el reconocimiento, la recompensa, la cooperación, el altruismo, la competencia” (p. 68). Es el inicio para plantear una idea en base al público al que me dirijo, teniendo en cuenta sus características y lo que quiero que ellos logren, escogiendo así una dinámica pertinente y atractiva para los jugadores.

B. Mecánicas

En cuanto a las mecánicas, se refiere a las reglas y retos que el juego propone, como según lo mencionan Arteaga y Valda, pueden ser: “la recolección de objetos, las comparativas y clasificaciones, los niveles, las respuestas (feedback), los premios, las transacciones, los turnos, los estados de juego de victoria, entre otros” (2015, p. 68). Esto es un punto preferido por los participantes, debido a que conocen a lo que se enfrentan, lo tienen que superar o atravesar. Es por ello, que esta parte intermedia e importante entre los conceptos de gamificación, se debe dejar en claro lo que se va a conseguir y cómo lo va hacer, siempre un lenguaje claro y sencillo es lo apropiado al desarrollar este concepto.

C. Componentes

En este concepto encontramos los elementos bases por los que está constituido la estructura de un juego virtual, como lo son: “los logros, los avatares, las insignias, las luchas contra jefes, colecciones, combate, desbloqueo de contenidos, regalos, tablas de líderes, niveles, puntos, conquistas, gráficas sociales, equipos y mercancías virtuales” (Arteaga y Valda, 2015, p 68). Este tipo de detalles virtuales, genera una motivación especial entre el participante y el juego, una conexión que te ayuda a superar cada reto, desafío o misión que el juego virtual dispone.

Los conceptos mencionados anteriormente están estrechamente ligados, ya que al tener en cuenta la dinámica por la cual quiero llegar a mi público, me dirigirá correctamente a la mecánica más atractiva para ellos y así determinar los componentes que le dan un toque divertido y motivador al juego virtual.

Es así que, pensando en todo ello, y relacionándolo con la realidad de nuestros niños de hoy, esto les resulta muy familiarizado para ellos, puesto que, según los informes anteriormente mencionados, los niños actualmente nacen con este chip digital, el cual nadie se les enseñó, pero lo aprendieron, y sí que lo hacen muy bien. Así es que, este tipo de atracción virtual para ellos queremos tomarlo por el lado positivo y toda esta estructura mencionada sea aprovechada por ellos.

2.2.2.5. Estructura

Cuando se habla de la elaboración de un juego virtual, se tiene que tener en cuenta que todos los juegos virtuales no son iguales, hay de diversos tipos, pero aun siendo diferentes, comparten una estructura muy similar, que según Wikipedia (2020) son: “jugador, objetivo u objetivos, procedimiento, reglas, recursos, conflicto, frontera, historia y resultado” (párr. 33). A continuación, la aclaración de cada concepto:

- A. Jugador: Es aquella persona (usuario o espectador) que interactúa con el juego, debido a que, sin éste, no habría quien tome decisiones sobre el juego, de tal forma que no tendría ningún sentido el haber creado el juego. Puede ser de uno a más participantes.
- B. Objetivo u objetivos: Se refiere a la meta a cumplir, el propósito, bien sea al culminar un nivel, al obtener más puntaje que otro jugador, encontrar un tesoro, etc. Sea fácil o difícil, todo juego virtual debe contar con este aspecto, al menos uno.
- C. Procedimiento: Es una guía que aclara al participante que debe hacer para cumplir su objetivo, meta o propósito.
- D. Reglas: Éstas ayudan al jugador a tener más claridad sobre los objetivos del juego virtual, lo que sí y no se permite. De tal modo, que el jugador al aceptar dichas reglas se sumerge en la experiencia del

juego virtual.

- E. Recursos: Es todo aquello que está al alcance del jugador para lograr su objetivo. Por ejemplo, armas especiales, municiones, pociones, artículos que otorgan magia, etc. Estos pueden variar según el tipo de juego.
- F. Conflicto: Es la piedra de tropiezo del jugador, lo que no le permite alcanzar fácilmente su objetivo.
- G. Frontera: Se refiere al espacio donde se desarrolla el juego virtual, que puede ser imaginario, dónde se desata todo el juego, solamente en base a su diseño original, el cual le permite realizar las grandes hazañas únicamente dentro del mundo virtual creado en el juego.
- H. Historia: Se dice que no llega a ser muy relevante algunas veces, pero cuando se aplica este recurso suele volver al juego un poco más interesante.
- I. Resultado: Es el final del juego, dónde se termina, sacando a relucir quién ganó, quién perdió, y qué es lo que sucede al cumplir el máximo objetivo. Éste debe tener un cierto grado de misterio, puesto que, si un jugador se entera del objetivo final antes de llegar a cumplirlo, pierde el interés, el cual era un estímulo que llevaba al participante a continuar con el juego.

2.3. Marco conceptual

- Tolerancia étnica: Es un valor y una capacidad para considerar las costumbres, la raza, la lengua y la cultura de otras personas, con respeto y valor, aún si no se parecen a las propias, con gran potencial para ser desarrollada en la etapa infantil.
- Educación temprana: Es aquella que atiende a los niños menores de 8 años, ofreciéndoles valores y una preparación para aprender y tener éxito dentro y fuera de la escuela.
- Educación en tolerancia: Aquella que promueve y usa con un propósito significativo las diferencias que la rodean para un bien comunitario y mayor al propio.
- Prejuicios: Ideas preestablecidas, por lo general, desfavorables sobre cómo es alguna cosa o persona, y también cómo se siente.
- Juego virtual: Es un programa computacional que puede darse mediante un ordenador o teléfono móvil, orientado hacia un fin educativo.
- Juego virtual “Soy como tú”: Es un recurso educativo virtual que permitirá a través de desafíos motivar a los participantes a demostrar la tolerancia étnica.
- Gamificación: Es la adaptación de recursos divertidos y placenteros en entornos no lúdicos (temas que distan del entretenimiento) para promover una mayor motivación del participante en el juego virtual.
- Proceso de gamificación: Comprende la estructura básica para llevar a cabo el desarrollo de un juego virtual, teniendo en cuenta las dinámicas, mecánicas y componentes.

2.4. Sistema de hipótesis

2.4.1. Hipótesis

En investigaciones cualitativas - propositivas, no son necesarias las hipótesis, debido a que se indaga e interpreta la realidad a investigar para proponer una alternativa de solución.

2.4.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Propuesta del juego virtual "Soy como tú"	Documento que precisa el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias del juego virtual. (Arteaga y Valda 2015)	El juego virtual "Soy como tú" se caracteriza por tener un fin educativo utilizando la tecnología. Asimismo, cuenta con 10 desafíos, los cuales están diseñados bajo los estándares de creación de este tipo de juegos, teniendo como temática fortalecer en los niños el valor de la tolerancia étnica.	----- ----- -----	----- ----- -----	----- ----- -----

		Esta propuesta surge como producto del análisis de la falta de tolerancia étnica en los niños de 5 años de la I.E.I. "San Andrés".			
Tolerancia étnica	La tolerancia étnica se centra respeto a las diferencias por su raza, cultura, costumbres y lengua, como base de una sociedad saludable e inclusiva, desde las etapas iniciales del desarrollo. (Del Prette, et al. 2013)	La tolerancia étnica en los niños del nivel inicial se ve influenciada por dos agentes socializadores fundamentales: la familia y la escuela. Esta variable constituye poder identificar el nivel de tolerancia étnica de los niños a través de una encuesta dirigida a los padres de familia, relacionada al ámbito familiar y social.	Influencia familiar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fomenta acciones de tolerancia étnica en su niño(a) ✓ Comenta a su niño(a) palabras discriminatorias en casa. ✓ Usa los medios tecnológicos para fortalecer la tolerancia étnica en su niño(a) 	Ordinal
			Influencia social	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce las costumbres de su etnia fuera de su entorno familiar. ✓ Respeta las costumbres de sus pares ✓ Se promueve en la institución educativa encuentros culturales. 	Ordinal

III. METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1. Tipo y nivel de investigación

De acuerdo a la orientación o finalidad, esta investigación es de tipo básica, porque, según Nicomedes (s.f.), sirve a las investigadoras como cimiento para la investigación aplicada o tecnológica, que puede resultar en un futuro. Además, se lleva a cabo sin fines prácticos inmediatos, si no, más bien, con el objetivo de adquirir conocimientos fundamentales de la naturaleza o de la realidad.

De acuerdo a la técnica de contrastación, esta investigación es de nivel propositiva porque según Ruiz (s.f.) utiliza un conjunto de técnicas menores y procedimientos con el propósito de diagnosticar y resolver cuestiones importantes del contexto de la investigación, como también, encontrar respuestas a preguntas científicamente preparadas.

3.2. Población muestral

Está constituida por 23 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020, según se detalla en la siguiente tabla de distribución:

TABLA N° 1
POBLACIÓN MUESTRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.
626 “SAN ANDRÉS” DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES,
LIMA– 2020.

Sección	Sexo		N° de estudiantes
	F	M	
Aula verde	12	11	23
TOTAL	12	11	23

Fuente: Nómina de matrícula de los niños de 5 años del aula verde de la I.E.I. “San Andrés”

3.2.1. Tipo de muestra

El muestreo utilizado es el no probabilístico, por conveniencia, el cual “permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos” (Otzen, T. y Manterola, C., 2017, p. 228) en esto se fundamenta su conveniencia: accesibilidad y proximidad con la población.

3.2.2. Criterio de inclusión

Niños y niñas de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima que están matriculados y participan en las clases virtuales, en el año 2020.

3.2.3. Criterio de exclusión

Niños y niñas de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima que están matriculados, pero que no participan en las clases virtuales, en el año 2020.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es propositivo, pues nace como alternativa de solución para fortalecer la tolerancia étnica de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” a través de la propuesta del juego virtual “Soy como tú”.

M – O --> P

Donde:

M: Niños y niñas 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés”

O: Observación

P: Propuesta del juego virtual “Soy como tú”

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnica

La técnica que se utilizó en la presente investigación fue la encuesta. Según Casas, Repullo, y Donado (2003) nos dicen que esta técnica es usualmente empleada en las investigaciones como un recurso que facilita la obtención y elaboración de datos como: características, predicciones, descripciones, etc.; de una población o un universo amplio, de manera rápida y eficiente. Se elige esta técnica por sus debidas características que benefician a que la investigación resulte más exacta, entre ellas tenemos:

- La información que se recibe es variable, es decir puede que a veces sí proporcione lo que en la realidad está ocurriendo, como puede que no.
- Esta técnica se puede realizar a una población masiva, y obtener resultados más exactos sin ser tan difícil la cuestión.

- El investigador tiene una visión global, a él le importan los resultados que se obtengan de la población, y no de la persona que responde de manera individual.
- La encuesta permite conocer diversos datos temáticos de la población.

Por lo tanto, la encuesta nos servirá para identificar el nivel de tolerancia étnica de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.

3.4.2. Instrumento

En la presente investigación se aplicará un cuestionario elaborado por las investigadoras a los padres de familia de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020, a través de llamadas telefónicas.

García (2003) nos dice que el cuestionario consiste en una serie de preguntas, por lo general, de varias índoles, desarrolladas de manera sistemática y precisa, sobre hechos y argumentos que interesan en la investigación. Lo mejor de esta técnica es que los datos más difíciles de obtener, por una cuestión de distancia, dispersión, o alguna dificultad para tener a la población reunida, se pueden alcanzar gracias a su sistematización.

A continuación, se resume las técnicas e instrumentos utilizados en esta investigación:

VARIABLE	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Propuesta del juego virtual “Soy como tú”	-----	-----
Tolerancia étnica	Encuesta	Cuestionario

Control de la calidad de los datos:

- Confiabilidad: Para obtener esta característica, los datos serán obtenidos con la máxima confiabilidad y responsabilidad conforme a la estadística y ética de la investigación.
- Validez: Los instrumentos serán validados por juicio de expertos, con el propósito de conferirle control de calidad de los datos al presente trabajo de investigación.

3.5. Procesamiento y análisis de datos

- Seleccionar un instrumento de medición o desarrollar uno (debe ser válido y confiable).
- Autorización de los padres de familia para recoger la información debida para la investigación.
- Aplicar ese instrumento de medición, por medio de llamadas telefónicas, de manera individual.
- Se utilizará la estadística descriptiva que según Faraldo y Pateiro (2013) es un conjunto de datos recolectados y analizados de manera objetiva mediante técnicas numéricas y gráficas para describir a la población en estudio. Por ende, debido a que este tipo de estadística presenta diversas formas de representar los resultados, se utilizará para esta investigación las representaciones gráficas.
- Para el procesamiento y análisis de los datos se hizo uso de la estadística descriptiva, mediante la media aritmética.

a) Media aritmética

Esta técnica estadística se utilizó para hallar el valor promedio de las puntuaciones de la encuesta referente al valor promedio de los puntajes alcanzados.

Su fórmula es:

$$x = \frac{\sum X_m \int i}{n}$$

Xm	=	marca de clase
fi	=	Frecuencia Absoluta Simple
n	=	# de datos

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados

TABLA Nº 1

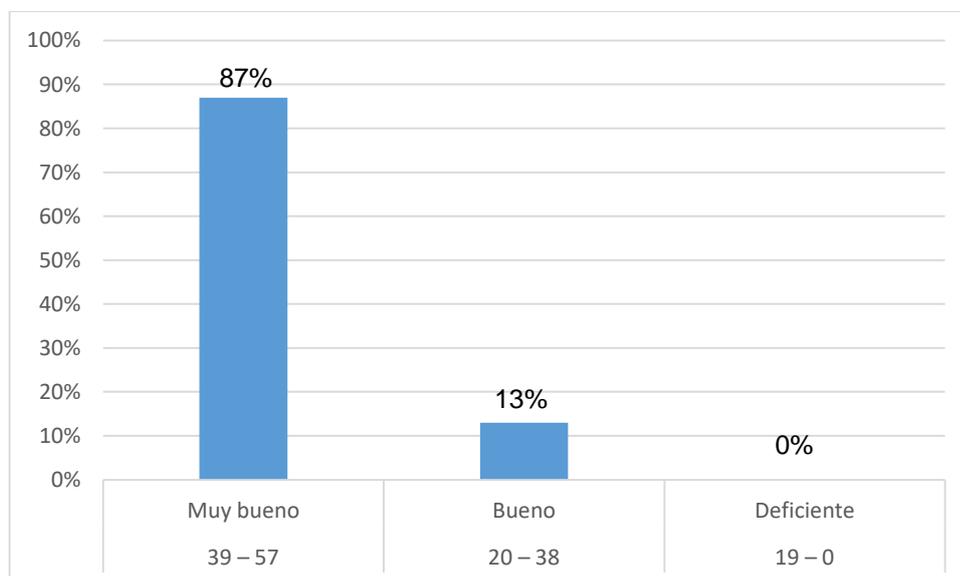
NIVEL DE TOLERANCIA ÉTNICA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.
626 “SAN ANDRÉS” DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES,
LIMA – 2020

RANGO	NIVEL	F	PORCENTAJE
39 – 57	Muy bueno	20	87 %
20 – 38	Bueno	3	13 %
0 – 19	Deficiente	0	0 %
TOTAL		23	100 %

Fuente: Base de datos de las encuestas

GRÁFICO Nº 1

NIVEL DE TOLERANCIA ÉTNICA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.
626 “SAN ANDRÉS” DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES,
LIMA – 2020



Fuente: Tabla Nº 1

Interpretación

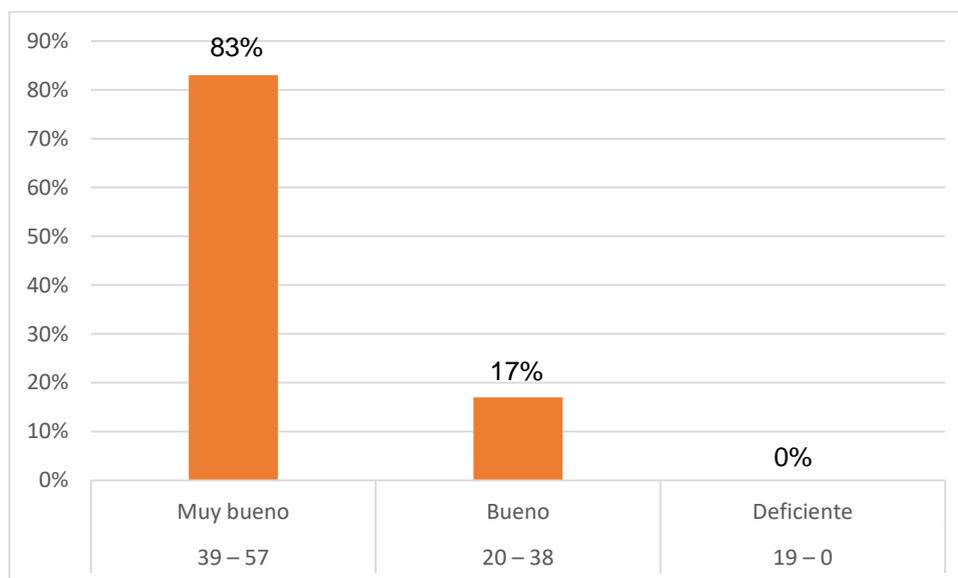
En el gráfico Nº 1 se visualiza el nivel de tolerancia étnica de los niños de 5 años de la I.E. 626 “San Andrés”, quienes se encuentran en nivel muy bueno con un 87% y con un 13% en el nivel bueno, y no se encontró a algún niño en el nivel deficiente.

TABLA Nº 2
NIVEL DE TOLERANCIA ÉTNICA, SEGÚN LA DIMENSIÓN DE LA INFLUENCIA FAMILIAR EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. 626 “SAN ANDRÉS” DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES, LIMA – 2020

RANGO	NIVEL	F	PORCENTAJE
23 – 33	Muy bueno	19	83 %
12 – 22	Bueno	4	17 %
0 – 11	Deficiente	0	0 %
TOTAL		23	100 %

Fuente: Base de datos de las encuestas

GRÁFICO Nº 2
NIVEL DE TOLERANCIA ÉTNICA, SEGÚN LA DIMENSIÓN DE LA INFLUENCIA FAMILIAR EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. 626 “SAN ANDRÉS” DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES, LIMA – 2020



Fuente: Tabla Nº 2

Interpretación

En el gráfico Nº 2 se observa la dimensión de la influencia familiar, donde la mayor cantidad de niños de 5 años de la I.E. 626 “San Andrés” tienen un nivel muy bueno de tolerancia étnica en un 83% y también hay un grupo de niños con el nivel bueno de tolerancia étnica en un 17%. No se halló a ningún niño en el nivel deficiente.

TABLA N° 3

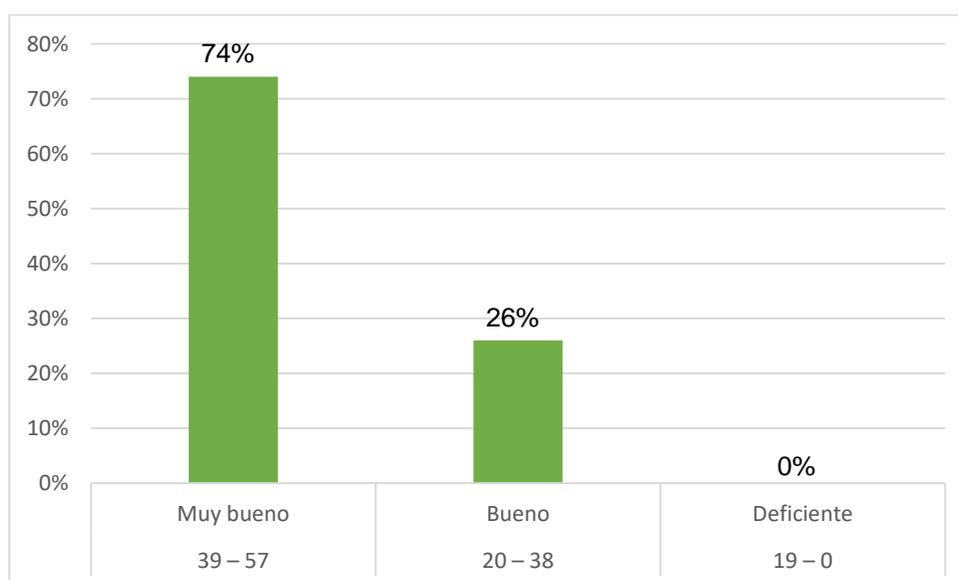
NIVEL DE TOLERANCIA ÉTNICA, SEGÚN LA DIMENSIÓN DE LA INFLUENCIA SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. 626 “SAN ANDRÉS” DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES, LIMA – 2020

RANGO	NIVEL	F	PORCENTAJE
17 – 24	Muy bueno	17	74 %
9 – 16	Bueno	6	26 %
0 – 8	Deficiente	0	0 %
TOTAL		23	100 %

Fuente: Base de datos de las encuestas

GRÁFICO N° 3

NIVEL DE TOLERANCIA ÉTNICA, SEGÚN LA DIMENSIÓN DE LA INFLUENCIA SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. 626 “SAN ANDRÉS” DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES, LIMA – 2020



Fuente: Tabla N° 3

Interpretación

En el gráfico N° 3 se presenta la dimensión de la influencia social, donde el 74% de los niños de 5 años de la I.E. 626 “San Andrés” tiene un nivel muy bueno de tolerancia étnica. Seguido por un 26% de niños que tienen un nivel de tolerancia étnica bueno. No se encontró a algún niño con el nivel de tolerancia étnica deficiente.

V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En la presente investigación se identificó el nivel de tolerancia étnica de los niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020, de una muestra de 23 estudiantes del aula verde, el resultado es relativamente homogéneo a los resultados de los antecedentes, ya que estos en general se encuentran enmarcados en el nivel bueno. Sin embargo, ante la realidad en la que se vive de una masiva migración venezolana, se toma en cuenta que se tiene que reforzar la tolerancia étnica en los niños desde temprana edad, para así prevenir maltratos posteriores. Esto, se pretende lograr con la ayuda de los medios más usados en la actualidad, los dispositivos digitales. A partir de allí, surge la propuesta de mirar el horizonte educativo, teniendo en cuenta que se puede fortalecer dicho valor haciendo uso de la gamificación.

De acuerdo a nuestro primer objetivo, el cual plantea identificar el nivel de tolerancia étnica en los niños y las niñas de cinco años, se obtuvo como resultados que la mayoría de ellos, se encuentran en un nivel muy bueno con un 87%, y la minoría con un 13% en el nivel bueno. Partiendo de estos resultados, damos por hecho que la mayoría de niños de 5 años de la I.E.I. 626 San Andrés, presentan un nivel favorable en cuanto al desarrollo de la tolerancia étnica en edades tempranas. De igual manera Callirgos (2015) en su investigación titulada “La inteligencia interpersonal y el aprendizaje en convivencia democrática e intercultural en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa 81014” Pedro Manuel Ureña”, trujillo-2015; presenta sus resultados de una manera muy similar, con respecto a su variable convivencia democrática y tolerancia étnica, donde sus niños también se encuentran en un nivel bueno con un 63%, lo cual refleja que los niños de nuestro país presentan un buen desarrollo en dicho valor. Siendo así, como lo menciona Rodríguez (2019), con respecto a la tolerancia étnica, que ésta trata de las interrelaciones armoniosas entre individuos que son pertenecientes a diferentes clases sociales, o razas diversas, los cuales, no solamente están estrechamente relacionados con las diferencias en las características físicas, sino también, en los comportamientos y códigos de las personas, siendo de gran influencia en edades tempranas. Es debido a ello, la conveniencia de seguir motivando la práctica de este valor tan importante, para que otras etapas de su vida, no la pongan en el olvido.

En cuanto a los resultados correspondientes de la dimensión influencia familiar, ésta se encuentra en un nivel muy bueno de tolerancia étnica, contando así con un 83%, seguidamente otro grupo de niños se encuentra con el nivel bueno de tolerancia étnica en un 17%. Por consiguiente, el aula de 5 años resulta ser un grupo de niños que cuenta con apoyo familiar para el desarrollo y fortalecimiento de este valor. En contraste a esta investigación, Callirgos (2015) muestra que el 53% de sus niños se sitúan en el nivel medio, respecto a la dimensión colaboración y tolerancia familiar, por lo tanto, a diferencia de ellos, los niños de 5 años de la I.E.I. 626 San Andrés se encuentran en un nivel óptimo y mejor en el desarrollo de este valor entorno a la familia. Al respecto de la tolerancia étnica, Guerrero (2006) menciona que, una de las cuatro teorías sobre la conciencia étnica-racial, señala que los padres son la principal influencia para sus hijos, y, además, recalca que la raíz del prejuicio nace de los impulsos negativos y antisociales hacia los más débiles que ha tenido como experiencia previa una familia de tipo autoritaria. Por otro lado, se tiene en cuenta que, muchos de los padres le ceden de manera involuntaria la educación de valores a los aparatos digitales, exponiendo a que sus hijos puedan aprender conductas irrespetuosas, como lo es la discriminación étnica. Es por ello, que se propone utilizar los recursos tecnológicos con el fin de fortalecer este valor.

En cuanto a los resultados de la dimensión influencia social, los niños se encuentran en un nivel muy bueno, con un 74% y en el nivel bueno con 26%. Rescatando así, que las costumbres exteriores al hogar del niño las reconoce, forma parte de ellas y las respeta. Teniendo la misma concordancia con la investigación de Callirgos (2015) cuando se refiere a la dimensión de normas de convivencia, donde la mitad de sus niños se encuentra en un nivel alto con un 43%, siendo significativa la relación cordial entre los niños y el resto de pares que los rodea, como lo señala Guerrero (2006) en su teoría de la identidad social, en la cual afirma que es necesario hacer una diferenciación positiva entre el propio grupo perteneciente y el resto de grupos, para fomentar la identidad personal mediante diferenciaciones adecuadas, para así, formar en el niño una identidad reconocida y con gran potencial para no alienarse a otra. Es así, que, desde una mirada educativa innovadora, se propone hacer uso de herramientas digitales para consolidar dichos aprendizajes y conductas.

Los resultados obtenidos nos han permitido saber que en la muestra, el nivel de tolerancia que existe entre los niños es bueno, sin embargo consideramos pertinente que este valor tenga que ser fortalecido para que no se ponga en riesgo conforme los niños van creciendo, debido a que están próximos a ingresar a la primaria, donde se puede ver debilitado la práctica de este valor, así pues, es necesario que la propagación de los valores, en especial la tolerancia étnica, sea constante en los pequeños para que sean ciudadanos que aporten positivamente a nuestra patria. Ante ello, se tiene previsto en la elaboración la propuesta, hacer uso de la riqueza tecnológica virtual, ya que es la más utilizada hoy en día. Puesto que, a través de ésta, los niños adquieren conocimientos y adoptan ciertas conductas. Esto basado en el concepto de gamificación, que nos permite adherir términos claves que se pretenden enseñar a través del juego, y que mejor que pueda ser uno de estos virtuales, ya que es la realidad social en la que nos encontramos. Es así, que haciendo uso de dicha cualidad que poseen los niños de ahora, también llamados nativos digitales, creemos conveniente proponer el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.

CONCLUSIONES

- Teniendo en cuenta el objetivo general y luego de analizar a profundidad todos los resultados obtenidos, se concluye que es de necesidad continuar fortaleciendo la tolerancia étnica en los niños y niñas de la institución educativa 626 San Andrés, y debido a que nos encontramos en un contexto virtual, en donde la incertidumbre sobre una pronta o lejana presencialidad se avizora, es que se propone la aplicación del juego virtual “Soy como tú” como un medio innovador y llamativo para los estudiantes.
- El nivel de tolerancia étnica de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020 se encuentra en un nivel muy bueno, representado por el 87%; mientras que el 20% de los niños se encuentran en un nivel bueno. Es por ello que se propuso el juego virtual “Soy como tú” con el fin de fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020, mediante la tecnología y sus aportes en la educación, aprovechando que durante el tiempo de pandemia, la tecnología virtual, fue nuestro canal, medio o vía para que los niños adquieran aprendizajes significativos que son de impacto en sus vidas, a nivel familiar y social; y sobre todo, puedan poner en práctica los valores, esencialmente la tolerancia étnica, desde casa (Tabla N° 1).
- El nivel de tolerancia étnica en la dimensión de la influencia familiar de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 San Andrés se encuentra en un nivel muy bueno, representado por el 83%, y el 17% en un nivel bueno. Por otro lado, el nivel de tolerancia étnica en la dimensión de la influencia social de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 San Andrés se encuentra en un nivel muy bueno, representado por el 74% y el 26%. En términos generales se concluye que la dimensión con mayor porcentaje para desarrollar y fortalecer la tolerancia étnica es la dimensión de la influencia familiar, según los resultados obtenidos (Tabla N° 2 y 3).

- La estrategia que se utilizó para la elaboración de la propuesta del juego virtual “Soy como tú” fue la gamificación, la cual es una herramienta tecnológica que transforma situaciones cotidianas en lúdicas, que a su vez está compuesta por 3 conceptos básicos: las dinámicas (motivación para el jugador), mecánicas (reglas durante el juego) y componentes (bases específicas de un juego virtual). Considerando esta estrategia se diseñó la propuesta y se tomó en cuenta diferentes bases teóricas sobre las potencialidades que generan este tipo de estrategia didáctica virtual.
- Luego de analizar a profundidad todos los resultados obtenidos, se concluye que es necesario continuar fortaleciendo la idea de tolerancia étnica en los niños y niñas de la institución educativa 626 San Andrés, mediante la didáctica de un juego virtual porque es una herramienta versátilmente usada por la generación de los niños y niñas del siglo 21, además que, ayuda tanto a padres como a maestros a despertar ante una educación digital para enseñar valores trascendentales y prácticos, sabiendo que están formando a los adultos del mañana.

RECOMENDACIONES

Los resultados de la presente investigación nos permiten brindar las siguientes recomendaciones:

Para poder aplicar el juego virtual “Soy como Tú” en la I.E. 626 de San Andrés en San Juan de Miraflores, es necesario que se pueda preparar a toda la comunidad educativa mediante talleres y charlas sobre el valor de la tolerancia étnica, y como resultado final de esos talleres, se procedería a presentar el juego virtual, mediante un experto en sistemas especializado en el rubro educativo, que indique en términos generales cómo se puede jugar. Asimismo, toda la comunidad educativa debe mantener en mente la idea central de este juego: fortalecer la tolerancia étnica para promover una convivencia armoniosa y pacífica en la escuela.

A la I.E.I. 626 San Andrés del distrito de San Juan de Miraflores, Lima - 2020, para que pueda gestionar los recursos necesarios y así aplicar la propuesta del juego virtual “Soy como tú” en favor del fortalecimiento de la tolerancia étnica en sus estudiantes.

A la directora de la I.E.I. 626 San Andrés del distrito de San Juan de Miraflores, Lima - 2020, para que pueda implementar esta propuesta como un taller didáctico-tecnológico en el que motive a las maestras a hacer uso de los recursos virtuales para promover los valores, especialmente la tolerancia étnica, en los niños y niñas de 5 años, así como también informen a los padres de familia la variedad de medios virtuales que existen para fortalecer este valor.

A las docentes de la I.E.I. 626 San Andrés del distrito de San Juan de Miraflores, Lima - 2020, para que tomen en cuenta la información sobre la pertinencia del uso de los dispositivos digitales como medios para fortalecer el valor de la tolerancia étnica.

A los padres de familia de la I.E.I. 626 San Andrés del distrito de San Juan de Miraflores, Lima - 2020, que tomen en cuenta la importancia de las conductas y conocimientos que los niños aprenden a través de los dispositivos digitales. Es por

ello, que se les pide su acompañamiento y supervisión continua cuando sus hijos exploren dichos medios. Además de proporcionales juegos que sean educativos, como lo presenta la propuesta del juego virtual “Soy como tú”.

A la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) N° 1 de San Juan de Miraflores-Lima, y también a las autoridades del Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP) que tienen a bien invertir en este proyecto innovador, para que así pongan en marcha esta propuesta del juego virtual “Soy como tú” que tiene como fin fortalecer la tolerancia étnica en los niños. Debido a que esta propuesta cuenta con bases teóricas, metodología y diseño validados por profesionales capacitados en el área.

En suma, se deja en manifiesto la oportunidad de aplicar esta propuesta, siempre y cuando se respete la propiedad intelectual de las autoras de la propuesta.

REFERENCIAS

- Agencia Andina peruana de noticias (2018). *El 47% de niños venezolanos que ingresan al Perú junto con adultos tiene menos de 5 años*.
<https://www.andina.pe/agencia/noticia-el-47-ninos-venezolanos-ingresan-al-peru-junto-adultos-tiene-menos-5-anos-737348.aspx>
- Arteaga, C. y Valda, F. (2015). *Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación*. [Archivo pdf]. Scielo.
http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v9n9/v9n9_a06.pdf
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2007). *Educando la personalidad del niño y sus valores: fin primordial de la educación de la primera infancia*. [Archivo pdf]. Scielo.
<https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Temas%20%20Proyectos%20%20Actividad%20%20Documento/Attachments/49/AMEI.pdf>
- Aymerich, L. (2012). *Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes*. [Archivo pdf]. Redalyc.
<file:///C:/Users/ADMIN/Videos/TESIS%20I/TESIS%20CON%20DEBORA/Potencialidades%20del%20juego%20vrtual%20en%20el%20aprendizaje.pdf>
- Benalcázar Chicaiza, D. (2016). *Formación de valores interculturales en las niñas y niños de 3 a 5 años de educación inicial, en un Ecuador pluricultural y multiétnico* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/40502/1/T38137.pdf>
- Callirgos Balarezo, L. (2015). *La inteligencia interpersonal y el aprendizaje en convivencia democrática e intercultural en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa 81014 Pedro Manuel Ureña, Trujillo-2015* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Trujillo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/468/balarezo_cl.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cardemil, P., Dueñas, C., Estévez, F. y Magendzo, A. (2003). *Manual tolerancia y no discriminación*. Chile: Fundación Ideas.

Casas, J., Repullo, J., Donado, J. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*. [Archivo pdf]. ScienceDirect. <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-pdf-13047738>

Cutillas, P. (2010, 26 octubre). *Primer videojuego infantil educativo, Naraba*. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DZ1lf7HI77k>

Del Prette, Z., Domeniconi, C., Amaro, L., Benitez, P., Laurenti, A. y Del Prette, A. (2013). *La tolerancia y el respeto a las diferencias: efectos de una actividad educativa en la escuela*. Apuntes de psicología. <http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/299>

Díaz, J., Martínez, R., Fernández, B., y Martín, T. (2000). *El origen de la integración social y la tolerancia en niños y niñas de dos a seis años* [Archivo pdf]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/profile/Dr_Professor_Maria_Jose_DiazAguado/publication/275037591_El_origen_de_la_integracion_y_la_tolerancia_en_ninos_de_dos_a_seis_anos/links/5a65e2d00f7e9b6b8fdcb830/El-origen-de-la-integracion-y-la-tolerancia-en-ninos-de-dos-a-seis-anos.pdf

Diseño de juegos. (31 de mayo de 2020) En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_de_juegos

Faraldo, P. y Pateiro B. (2013). *Estadística descriptiva* [Archivo pdf]. Universidad de Santiago de Compostela. http://eio.usc.es/eipc1/BASE/BASEMASTER/FORMULARIOS-PHP-DPTO/MATERIALES/Mat_G2021103104_EstadisticaTema1.pdf

Fondo de las Naciones Unidas para los Niños - UNICEF (2017). *Niños en un mundo digital*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/media/48611/file>

García, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. [Archivo pdf]. Centro Universitario Santa Ana. http://www.univsantana.com/sociologia/EI_Cuestionario.pdf

Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: MEDIAactive, S.I.

Gómez, M. (3 de julio de 2020). *Juego virtual educativo*. [Entrevista]. Vía zoom, Trujillo, Perú.

González García, P. (2018). *La diversidad cultural en el aula de educación infantil, el reto de la escuela inclusiva* [Tesis de pregrado, Universidad de Alicante, España]. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/76807/1/LA_DIVERSIDAD_CULTURAL_EN_EL_AULA_DE_EDUCACION_INFANTI_Gonzalez_Garcia_Paula.pdf

Guerrero, S. (2006). *El desarrollo de la toma de conciencia racial: un estudio evolutivo con niños españoles de 3 a 5 años* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/7495/1/T29614.pdf>

Guía Infantil (2018). *Educación en valores. La tolerancia*. <https://www.guiainfantil.com/1220/educar-en-valores-la-tolerancia.html#header0>

Gutiérrez, Hernández y Orjuela (2016). *Los juegos virtuales como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el Colegio Venecia*. [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rrezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Hanley, J. y Valverde, E. (2017). *Tolerancia y derechos humanos en Uruguay* [Archivo pdf]. Scielo. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-24892017000200459
- Katz, P. (1982). *Developmental foundations of gender and racial attitudes*. En: Robert L. Leahy: *The Child's Construction of Social Inequality*; Academic Press, New York.
- López (2016). *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games* [Archivo pdf]. Scielo. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802016000200010&script=sci_arttext
- Montalvo (2021). *Juegos virtuales para mejorar la conciencia fonológica en niños de cinco años* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3603/1/TIB_MontalvoLuceroLeslyNecoly.pdf
- Morales Vargas, P. (2020). Educación ciudadana para la convivencia democrática y la interculturalidad en educación Inicial. *Revista Estudios en Educación*, 69-96. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/84/64>
- Morales, P. (2019). *Educación ciudadana para la convivencia democrática y la interculturalidad de los estudiantes de las Instituciones Educativas del Nivel Inicial de Lima Cercado - UGEL 03, 2018* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo, Perú]. file:///C:/Users/Hp/Downloads/Morales_VPA.pdf
- Nicomedes, T. (s.f.). Tipos de Investigación [Archivo pdf]. Repositorio de la Universidad Santo Domingo de Guzmán, Lima Perú. <http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>

- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio* [Archivo pdf]. Scielo. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Quinticuari Quintiquiri, B. (2016). *La interculturalidad en las estrategias de aprendizaje para niños de 5 años de la institución educativa n° 291 de San José de Anapiari Pichanaki –2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica de los Ángeles, Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1240/INTERCULTURALIDAD_QUINTICUARI_QUINTIQUIRI_BASTI_SUNI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Roca, G. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed).
- Rodríguez, D. (2019). *Tipos de tolerancia y sus características*. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/tipos-de-tolerancia/>
- Ruiz, A. (s.f). Tipos de Investigación. Recuperado de: https://www.academia.edu/31632928/Tipos_de_Investigaci%C3%B3n
- Sidwell, M. y Mahanti, M. (2020). *Cómo hablar con los hijos sobre el racismo*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/es/historias/como-hablar-con-los-hijos-sobre-el-racismo>.

ANEXOS

Anexo 01

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA DE LA I.E.I. 626 “SAN ANDRÉS” PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE TOLERANCIA ÉTNICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

Estimado(a) padre/madre de familia la presente llamada telefónica tiene por finalidad realizarle algunas preguntas sobre la tolerancia étnica de su menor hijo(a). Le pedimos que conteste a las preguntas con la mayor sinceridad posible. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante en este proceso es dar su opinión sobre las actitudes que tenga su niño(a), para poder identificar el nivel de tolerancia étnica.

Fecha: ___/___/_____

Mencione la alternativa que considere conveniente según la escala establecida

Escala:

Siempre	:	S	(3)
Casi siempre	:	CS	(2)
Nunca	:	N	(1)

ITEM	S	CS	N
I. DIMENSIÓN : Influencia familiar			
Indicador			
1.1. Fomenta acciones de tolerancia étnica en su niño(a)			
1.1.1. Promueve que su hijo haga amistades con niños que tengan un color de piel distinto a él.			
1.1.2. Permite que su niño se acerque a personas que vistan de manera diferente a él.			
1.1.3. Impulsa a que su hijo conozca a niños que hablen con un dialecto diferente a él.			
1.1.4. Muestra alegría cuando su niño entabla amistad con otro niño que pertenece a otra nacionalidad o ciudad.			
1.1.5. Comenta y comparte con sus hijos adjetivos calificativos positivos sobre las personas que son diferentes culturalmente a ellos.			
1.2. Corrige a su niño(a) cuando comenta palabras discriminatorias en casa.			
1.2.1. No permite que su niño use con frecuencia las palabras: cholo, serrano, indio, para referirse a personas que provienen de otro lugar.			
1.2.2. Toma medidas correctivas cuando su niño(a) menciona que algunas prendas son “para pobrecitos” porque son oriundas de alguna cultura diferente a la suya.			
1.2.3. Habla con su niño cuando él usa el término “negro”, “gringo”, “chino” para identificar a las personas según su fisonomía.			
1.3. Usa los medios tecnológicos para fortalecer la tolerancia étnica en su niño(a).			
1.3.1. Utiliza juegos virtuales para enseñarles sobre la tolerancia étnica.			
1.3.2. Responde a las curiosidades culturales que el niño pueda encontrar en algún medio tecnológico.			

1.3.3. Fomenta un aprecio por los programas televisivos que muestran las diferentes culturas existentes.			
II. DIMENSIÓN : Influencia social			
Indicador			
2.1. Reconoce las costumbres de su etnia fuera de su entorno familiar			
2.1.1. Muestra curiosidad de las comidas típicas presentadas por sus compañeros de otras regiones o países.			
2.1.2. Manifiesta a sus compañeros el aprecio por su país.			
2.1.3. Menciona su aprecio por algunas vestimentas oriundas de su país en diversos contextos.			
2.2. Respeta las costumbres de sus pares			
2.2.1. Aprecia la comida que proviene de algún compañero que tenga una cultura diferente (especialmente si se le invita).			
2.2.2. Reconoce y respeta la forma de hablar de sus compañeros.			
2.3. Se promueve la participación de encuentros culturales en la institución			
2.3.1. Participan de encuentros amistosos entre los niños de la institución y aquellos que tienen una cultura diferente, exaltando las características de estas culturas.			
2.3.2. Brinda un apoyo emocional en los encuentros amistosos de los niños de la institución y aquellos que tienen una cultura diferente, exaltando las características de estas culturas.			
2.3.3. La maestra de aula promueve el respeto a las diferentes culturas que se encuentran en el aula.			

Anexo 02

FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO

1. **Nombre del instrumento:** Cuestionario para padres de familia de la I.E.I. 626 “San Andrés”
2. **Autoras:** Débora Jiménez Chup y Reggina Trujillo Ramírez
3. **Objetivo:** Proponer el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020.
4. **Usuarios:** Padres de familia
5. **Tiempo:** 30 minutos
6. **Procedimientos de aplicación:**
 - Se procederá a realizar llamadas telefónicas de manera personal a los padres de familia.
 - Se explicará las instrucciones del cuestionario.
 - El tiempo determinado para realizar el cuestionario será de 30 minutos.
 - El cuestionario culminará con el término de la llamada telefónica.
7. **Organización de ítems:**

DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS
Influencia familiar	<ul style="list-style-type: none">✓ Fomenta acciones de tolerancia étnica en su niño(a)✓ Comenta a su niño(a) palabras discriminatorias en casa.✓ Usa los medios tecnológicos para fortalecer la tolerancia étnica en su niño(a)	1.1.1. – 1.3.3.
Influencia social	<ul style="list-style-type: none">✓ Reconoce las costumbres de su etnia fuera de su entorno familiar.✓ Respeta las costumbres de sus pares✓ Se promueve en la institución educativa encuentros culturales.	2.1.1. – 2.3.3.

8. Escala:

8.1. Escala General

ESCALA	NIVEL	RANGOS
SIEMPRE	MUY BUENO	39-57
CASI SIEMPRE	BUENO	20-38
NUNCA	DEFICIENTE	0-19

8.2. Escala Especifica

	Influencia Familiar	Influencia Social
Muy bueno	23-33	17-24
Bueno	12-22	9-16
Deficiente	0-11	0-8

9. Validación:

Para la validación del instrumento se procedió a realizar el proceso de validez estadístico con el coeficiente de Pearson porque el resultado de la encuesta fue del 87% lo que se aproxima a UNO = 100%. Además, esto se comprueba con el coeficiente de fiabilidad de consistencia interna alfa de CRONBACH es > 0.8 o muy bueno.

Anexo 03

FIABILIDAD DE INSTRUMENTO TOLERANCIA ÉTNICA

Análisis de fiabilidad de Instrumentos con Alpha de Cronbach

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
	Total	10	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.826	19

Anexo 04
BASE DE DATOS

	Influencia Familiar											Influencia Social							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	3	2	1	3	2	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2		2	2	1
2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2
3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	1	3	2	3	1
4	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	3	2	2	1
5	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	2
6	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2
7	2	3	1	2	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2
9	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3
10	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	3	1
11	3	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	1	2	1	3	2	3	3
12	3	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	2	1	2	1	2	3	2	3
13	2	3	2	1	2	3	3	1	1	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3
14	2	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	1	1	3	1	3	2	2	2
15	2	3	1	2	3	3	2	1	1	2	1	2	2	3	1	3	2	3	2
16	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	1	2	1	2	3	3	2	2	2
17	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1
18	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	1
19	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2
20	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	1
21	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	3	2	3	3	3	1
22	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	3	2	3	3	2	2
23	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	3	1	3	2	3	1	2

Anexo 05

FICHAS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS EN TOLERANCIA ÉTNICA

Ficha #1

1. **TITULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Propuesta del juego virtual “soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años, Lima - 2020
2. **OBJETIVO GENERAL:** Proponer el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños y niñas de 5 años de la I.E.I 626 "San Andrés" del distrito San Juan de Miraflores, Lima 2020.
3. **JUEZ EXPERTO:** Lázaro Chávez, Cynthia Fiorella **FIRMA:** 
4. **GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO:** Magister en gestión educativa y desarrollo regional
5. **TIPO DE INSTRUMENTO:** Cuestionario

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Tolerancia étnica	Influencia familiar	Identifica su niño(a) la cultura de donde proviene.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciona el país de donde proviene 2. Conoce las comidas típicas de su país 3. Conoce la música representativa de su país 4. Conoce la vestimenta de las regiones del país 5. Expresa el lenguaje propio de su cultura 	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
		Valora la cultura de donde proviene	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acepta con agrado su cultura 2. Disfruta las diversas comidas de su país 3. Escucha con agrado la música representativa de su país 4. Aprecia las vestimentas propias de las regiones del país 5. Aprecia los diferentes dialectos 6. Prefiere su lugar de procedencia a otros lugares 	X		X		X		X		
		Fomenta acciones de tolerancia étnica en su niño(a)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Promueve que su hijo haga amistades con niños que tengan un color de piel distinto a él. 2. Permite que su niño se acerque a personas que vistan de manera diferente a él. 3. Impulsa a que su hijo conozca a niños que hablen con un dialecto diferente a él. 	X		X		X		X		

			<p>4. Muestra alegría cuando su niño entabla amistad con otro niño que pertenece a otra nacionalidad o ciudad.</p> <p>5. Comenta y comparte con sus hijos adjetivos calificativos positivos sobre las personas que son diferentes culturalmente a ellos.</p>								
	Comenta a su niño(a) palabras discriminatorias en casa.	<p>1. Usa con frecuencia las palabras: cholo, serrano, indio, para referirse a personas que provienen de su propio país.</p> <p>2. Menciona que algunas prendas son “para pobrecitos” porque son oriundas de alguna cultura diferente a la suya.</p> <p>3. Usa el término “negro”, “gringo”, “chino” para identificar a las personas extranjeras según su fisonomía.</p> <p>4. Califica a las fiestas culturales como insignificantes.</p>	X		X		X		X		
	Usa los medios tecnológicos para fortalecer la tolerancia étnica en su niño(a)	<p>1. Utiliza juegos virtuales para enseñarles sobre la tolerancia étnica.</p> <p>2. Responde a las curiosidades culturales que el niño pueda encontrar en algún medio tecnológico cultural.</p> <p>3. Muestra curiosidad sobre distintos entornos culturales.</p> <p>4. Fomenta un aprecio por los programas televisivos que muestran las diferentes culturas existentes.</p>	X		X		X		X		

Influencia Social	Reconoce las costumbres de su etnia fuera de su entorno familiar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra reconocimiento o curiosidad a las comidas típicas presentadas por sus compañeros de otras regiones o países. 2. Manifiesta a sus compañeros el aprecio por su país. 3. Menciona su aprecio por algunas vestimentas oriundas de su comunidad 	X		X		X		X	
	Se adapta a las costumbres de sus pares.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comparte tiempo jugando con sus compañeros con juguetes o juegos representativos de una cultura diferente a la de él/ella. 2. Acepta y aprecia la comida que proviene de algún compañero que tenga una cultura diferente (especialmente si se le invita). 3. Reconoce y respeta los dialectos de sus compañeros. 	X		X		X		X	
	Se promueve la participación de eventos culturales e institucionales.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participan de encuentros amistosos entre los niños de la institución y aquellos que tienen una cultura diferente, exaltando las características de estas culturas. 2. Brinda un apoyo emocional en los encuentros amistosos de los niños de la institución y aquellos que tienen una cultura diferente, exaltando las características de estas culturas. 3. La maestra de aula promueven actividades interculturales en donde todos los niños puedan compartir con el resto de sus compañeros lo que más aprecian 	X		X		X		X	

			de otras culturas. 4. La maestra de aula promueve el respeto a las diferentes culturas que se encuentran en el aula.									
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- 6. **LA QUE SUSCRIBE:** Lázaro Chávez Cynthia Fiorella
- 7. **TÍTULO:** Lic. en educación inicial
- 8. **GRADO ACADÉMICO – MENCIÓN:** Mg. En gestión educativa y desarrollo regional

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 25 de octubre del 2020



Mg. Lázaro Chávez Cynthia Fiorella

DNI N°: 44946212

N° de registro del grado académico / título: 4047

Ficha #2

1. **TITULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Propuesta del juego virtual “soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años, Lima – 2020.
2. **OBJETIVO GENERAL:** Proponer el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños y niñas de 5 años de la I.E.I 625 "San Andrés" del distrito San Juan de Miraflores, Lima 2020.
3. **JUEZ EXPERTO:** María Julia Sánchez Sánchez **FIRMA:** 
4. **GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO:** Magister en psicología educativa
5. **TIPO DE INSTRUMENTO:** Cuestionario

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Tolerancia étnica	Influencia familiar	Identifica su niño(a) la cultura de donde proviene.	6. Menciona el país de donde proviene 7. Conoce las comidas típicas de su país 8. Conoce la música representativa de su país 9. Conoce la vestimenta de las regiones del país 10. Expresa el lenguaje propio de su cultura	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
		Valora la cultura de donde proviene	7. Acepta con agrado su cultura 8. Disfruta las diversas comidas de su país 9. Escucha con agrado la música representativa de su país 10. Aprecia las vestimentas propias de las regiones del país 11. Aprecia los diferentes dialectos 12. Prefiere su lugar de procedencia a otros lugares	X		X		X		X		
		Fomenta acciones de tolerancia étnica en su niño(a)	6. Promueve que su hijo haga amistades con niños que tengan un color de piel distinto a él. 7. Permite que su niño se acerque a personas que vistan de manera diferente a él. 8. Impulsa a que su hijo conozca a niños que hablen con un dialecto diferente a él.	X		X		X		X		

			<p>9. Muestra alegría cuando su niño entabla amistad con otro niño que pertenece a otra nacionalidad o ciudad.</p> <p>10. Comenta y comparte con sus hijos adjetivos calificativos positivos sobre las personas que son diferentes culturalmente a ellos.</p>								
	Comenta a su niño(a) palabras discriminatorias en casa.	<p>5. Usa con frecuencia las palabras: cholo, serrano, indio, para referirse a personas que provienen de su propio país.</p> <p>6. Menciona que algunas prendas son “para pobrecitos” porque son oriundas de alguna cultura diferente a la suya.</p> <p>7. Usa el término “negro”, “gringo”, “chino” para identificar a las personas extranjeras según su fisonomía.</p> <p>8. Califica a las fiestas culturales como insignificantes.</p>	X		X		X		X		
	Usa los medios tecnológicos para fortalecer la tolerancia étnica en su niño(a)	<p>5. Utiliza juegos virtuales para enseñarles sobre la tolerancia étnica.</p> <p>6. Responde a las curiosidades culturales que el niño pueda encontrar en algún medio tecnológico cultural.</p> <p>7. MUESTRA CURIOSIDAD SOBRE DISTINTOS ENTORNOS CULTURALES (reemplazar desde el punto de vista del niño)</p> <p>8. Fomenta un aprecio por los programas televisivos que</p>	X		X		X		X		

			muestran las diferentes culturas existentes. 9. Percibe atentamente la actitud de su hijo frente a la interacción... programas computacionales que señalen a personas con diferentes culturas.(Eliminar este)									
Influencia Social	Reconoce las costumbres de su etnia fuera de su entorno familiar.	4. Muestra reconocimiento o curiosidad a las comidas típicas presentadas por sus compañeros de otras regiones o países. 5. Manifiesta a sus compañeros el aprecio por su país. 6. Menciona su aprecio por algunas vestimentas oriundas de su comunidad	X		X		X		X			
	Se adapta a las costumbres de sus pares.	4. Comparte tiempo jugando con sus compañeros con juguetes o juegos representativos de una cultura diferente a la de él/ella. (CAMBIAR) 5. Acepta y aprecia la comida que proviene de algún compañero que tenga una cultura diferente (especialmente si se le invita). 6. Reconoce y respeta los dialectos de sus compañeros.	X		X			X		X		
	Se promueve la participación de eventos culturales e institucionales.	5. Participan de encuentros amistosos entre los niños de la institución y aquellos que tienen una cultura diferente, exaltando las características de estas culturas. 6. Brinda un apoyo emocional en los encuentros amistosos de los niños de la institución y aquellos que tienen una cultura diferente,	X		X		X		X			

			<p>exaltando las características de estas culturas.</p> <p>7. La maestra de aula promueve actividades interculturales en donde todos los niños puedan compartir con el resto de sus compañeros lo que más aprecian de otras culturas.</p> <p>8. La maestra de aula promueve el respeto a las diferentes culturas que se encuentran en el aula.</p>									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

9. **LA QUE SUSCRIBE:** María Julia Sánchez Sánchez

10. **TÍTULO:** Lic. en educación inicial

11. **GRADO ACADÉMICO – MENCIÓN:** Mg. En psicología educativa

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 23 de octubre del 2020



Mg. María Julia Sánchez Sánchez

DNI N° 40684752

N° DE REGISTRO DEL GRADO ACADÉMICO / TÍTULO: 43006

Ficha #3

1. TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Propuesta del juego virtual “soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años, Lima – 2020.

2. OBJETIVO GENERAL: Proponer el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños y niñas de 5 años de la I.E.I 626 "San Andrés" del distrito San Juan de Miraflores, Lima 2020.

3. JUEZ EXPERTO: Jessica Medina Echevarría

FIRMA:



4. GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO: Lic. en Educación Inicial

5. TIPO DE INSTRUMENTO: Cuestionario

VARIABLE CONCEPTUAL V.D	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		OBSERVACIONES
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Tolerancia étnica	Influencia familiar	Identifica su niño(a) la cultura de donde proviene.	11. Menciona el país de donde proviene 12. Conoce las comidas típicas de su país 13. Conoce la música representativa de su país 14. Conoce la vestimenta de las regiones del país 15. Expresa el lenguaje propio de su cultura	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
		Valora la cultura de donde proviene	13. Acepta con agrado su cultura 14. Disfruta las diversas comidas de su país 15. Escucha con agrado la música representativa de su país 16. Aprecia las vestimentas propias de las regiones del país 17. Aprecia los diferentes dialectos 18. Prefiere su lugar de procedencia a otros lugares	X		X		X		X		
		Fomenta acciones de tolerancia étnica en su niño(a)	11. Promueve que su hijo haga amistades con niños que tengan un color de piel distinto a él. 12. Permite que su niño se acerque a personas que vistan de manera diferente a él. 13. Impulsa a que su hijo conozca a niños que hablen con un dialecto diferente a él.	X		X		X		X		

		<p>14. Muestra alegría cuando su niño entabla amistad con otro niño que pertenece a otra nacionalidad o ciudad.</p> <p>15. Comenta y comparte con sus hijos adjetivos calificativos positivos sobre las personas que son diferentes culturalmente a ellos.</p>									
	Comenta a su niño(a) palabras discriminatorias en casa.	<p>9. Usa con frecuencia las palabras: cholo, serrano, indio, para referirse a personas que provienen de su propio país.</p> <p>10. Menciona que algunas prendas son “para pobrecitos” porque son oriundas de alguna cultura diferente a la suya.</p> <p>11. Usa el término “negro”, “gringo”, “chino” para identificar a las personas extranjeras según su fisonomía.</p> <p>12. Califica a las fiestas culturales como insignificantes.</p>	X		X		X		X		
	Usa los medios tecnológicos para fortalecer la tolerancia étnica en su niño(a)	<p>10. Utiliza juegos virtuales para enseñarles sobre la tolerancia étnica.</p> <p>11. Responde a las curiosidades culturales que el niño pueda encontrar en algún medio tecnológico cultural.</p> <p>12. Muestra curiosidad sobre distintos entornos culturales.</p> <p>13. Fomenta un aprecio por los programas televisivos que muestran las diferentes culturas existentes.</p>	X		X		X		X		

	Influencia Social	Reconoce las costumbres de su etnia fuera de su entorno familiar.	7. Muestra reconocimiento o curiosidad a las comidas típicas presentadas por sus compañeros de otras regiones o países. 8. Manifiesta a sus compañeros el aprecio por su país. 9. Menciona su aprecio por algunas vestimentas oriundas de su comunidad	X		X		X		X	
		Se adapta a las costumbres de sus pares.	7. Comparte tiempo jugando con sus compañeros con juguetes o juegos representativos de una cultura diferente a la de él/ella. 8. Acepta y aprecia la comida que proviene de algún compañero que tenga una cultura diferente (especialmente si se le invita). 9. Reconoce y respeta los dialectos de sus compañeros.	X		X		X		X	
		Se promueve la participación de eventos culturales e institucionales.	9. Participan de encuentros amistosos entre los niños de la institución y aquellos que tienen una cultura diferente, exaltando las características de estas culturas. 10. Brinda un apoyo emocional en los encuentros amistosos de los niños de la institución y aquellos que tienen una cultura diferente, exaltando las características de estas culturas. 11. La maestra de aula promueven actividades interculturales en donde todos los niños puedan compartir con el resto de sus compañeros lo que más aprecian	X		X		X		X	

			de otras culturas. 12. La maestra de aula promueve el respeto a las diferentes culturas que se encuentran en el aula.									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6. LA QUE SUSCRIBE: Jessica Medina Echevarría

7. TÍTULO: Profesora de Educación Inicial

8. GRADO ACADÉMICO – MENCIÓN: Lic. en Educación Inicial

HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 30 de octubre del 2020

Lic. Jessica Medina Echevarría

DNI N°: 21576261

N° de registro del grado académico / título: 535

Anexo 06

PROPUESTA DEL JUEGO VIRTUAL

Denominación: “SOY COMO TÚ”

1. Datos generales

- 1.1. Institución Educativa : N° 626 “San Andrés”
- 1.2. Lugar : carretera Prol. Pan. Sur KM 11
5 FONAVI, San Juan de Miraflores.
- 1.3. Edad : 5 años
- 1.4. Número de alumnos : 28
- 1.5. Temporalización : 5 minutos
- 1.6. Docente de aula : Yanina Gómez Gonzáles
- 1.7. Autoras intelectuales : Jiménez Chup Débora
Trujillo Ramírez Reggina

2. Finalidad del juego

Fortalecer la tolerancia étnica de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 626 “San Andrés” del distrito de San Juan de Miraflores, Lima – 2020 a través del uso del juego virtual “Soy como tú”.

3. Fundamentación psicopedagógica

Los niños de la I.E.I. 626 “San Andrés” de 5 años del aula verde, tienen dentro de su población a una gran cantidad de niños venezolanos, debido a ello se ha propuesto realizar el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer entre ellos la tolerancia étnica, teniendo en cuenta como argumentos científicos las potencialidades que generan en los niños este tipo de estrategia, según Partnership for 21 (citado por Roca, 2015) tenemos las siguientes potencialidades: En el aprendizaje y la creatividad; se evidencia cuando el niño hace uso de sus esquemas mentales y su imaginación para resolver los desafíos que se puedan presentar en el juego virtual, en el conocimiento y la tecnología; con la ayuda del juego virtual favorece a la lectura no convencional, en el área de personal social y la interculturalidad; el niño se ve a sí mismo como protagonista capaz al cumplir ciertos retos en el juego virtual, asimismo promueve el intercambio de ideas y costumbres entre niños de diversas culturas.

4. Metodología

Según Arteaga y Valda (2015) para diseñar un juego virtual se debe tener en cuenta la gamificación que engloba los siguientes tres conceptos:

- 4.1. Dinámicas: En este juego virtual se seleccionará la dinámica de cooperación, que consiste en que el niño junto con un amigo nuevo de una cultura diferente a él, cumplan juntos un desafío.
- 4.2. Mecánicas: Se elegirá como mecánicas (reglas y retos que propone el juego virtual) a los niveles y recolección de objetos, es decir, el participante al cumplir con el desafío que cada niño de otra cultura le presente, irá recolectando ciertos objetos propios de las nuevas culturas, y así podrá avanzar al siguiente nivel.
- 4.3. Componentes: Se seleccionará como componentes base e identificador del juego virtual “Soy como tú” a los: avatares, logros, puntos, tiempo, regalos, insignias; los cuales servirán para captar la atención y concentración del niño de una manera divertida fortaleciendo su tolerancia étnica. Además, se hará acreedor de “3 vidas”.

De tal forma, se ha considerado que el siguiente programa es pertinente para aplicar en un futuro el juego virtual:

Unreal Engine es una plataforma de juego virtual o también llamado motor gráfico virtual, debido a que permite el arranque de la creatividad de los desarrolladores de videojuegos.

Fue elegido como la opción más óptima debido a que incluye todas las herramientas necesarias para diseñar y desarrollar un juego o simulación virtual de manera gratuita. Por otro lado, presenta una diversidad de paisajes hechos, como también, para crear, y dado que deseamos presentar diversas culturas, ese es nuestro punto a favor.

5. Estructura

5.1. Jugador: Es el niño (a) de 5 años.

5.2. Procedimiento: Mediante diversos desafíos el niño (a) podrá interactuar con niños de diferentes culturas, podrá conocer más acerca de ellos: sus comidas típicas, la vestimenta, y música oriunda de su región, mostrando respeto y tolerancia a las diferencias que presentan sus nuevos amigos.

A. Presentación: Visualiza la portada del juego virtual “Soy como tú”.

B. Instrucciones:

- Elige un avatar que te identifique y coloca tu nombre.
- Harás un recorrido por las diversas regiones del Perú y también algunos lugares de los países extranjeros, por medio de 9 desafíos.
- En cada visita, encontrarás un nuevo amigo(a) con una cultura diferente a la tuya.
- Con cada nuevo amigo cumplirás un desafío, obtendrás puntos y regalos.
- Si logras 1000 puntos obtendrás una insignia dorada; si fuera 500 puntos obtendrás una insignia verde y si fuera 300, obtendrás una insignia roja.
- Al culminar dos desafíos iniciarás un nuevo nivel.
- ¿Estás listo? ¡Empecemos!

C. Desafíos:

- Desafío 1: “Baila con Milagros la canción de la marinera”
- Desafío 2: “Recolecta las conchas de mar junto con Milagros”
- Desafío 3: “Ayuda a Pedro a encontrar sus papas”
- Desafío 4: “Cuida las ovejas junto a Pedro”
- Desafío 5: “Viste a Jacinta y a Juanito para una fiesta”
- Desafío 6: “Trepa árboles con Itamar para conseguir aguaje”
- Desafío 7: “Pesca en el río con Johan”
- Desafío 8: “Prepara arepas con Neiza”
- Desafío 9: “Practica Taekwondo con Lee Su Yong”, “Visita junto a Nijo el museo de juguetes de Mérida”, o “Aprende nuevas palabras con Kike” (El reto se realizará según los niños extranjeros que le

salga en la ruleta: coreanos, venezolanos y españoles).

- Desafío 10: “Comenta sobre tus nuevos amigos”

5.3. Reglas:

- Cada desafío deberás cumplirlo con el nuevo amigo que se presente.
- Para avanzar de nivel debes culminar el anterior.
- Recuerda respetar a todos los amigos que conozcas.

5.4. Recursos: Se usa el recurso de la lectura con voz audible. Además, en el juego encontrarás la “Culturruleta” que te indicará la participación de amigos extranjeros para con ellos cumplir un desafío sorpresa.

5.5. Conflicto: Aumenta la dificultad en cada nivel, debido a conocimiento nuevo que están adquiriendo de otras culturas.

5.6. Frontera: Se realizará en las diferentes regiones del Perú, así como también en algunos países extranjeros como: Corea, Venezuela y España.

5.7. Resultado: Al cumplir el máximo desafío del juego virtual “Soy como tú” el niño obtendrá una acumulación de puntos y recibirá una insignia de felicitación correspondida por un color de acuerdo a la cantidad de puntos.

- Dorada: 1000 puntos. (¡Felicitaciones, lograste respetar muy bien a tus amigos ¡)
- Verde: 500 puntos. (¡Muy bien, lograste respetar a tus amigos!)
- Roja: 300 puntos. (¡Bien, lograste respetar a tus amigos!)

6. Matriz de desafíos

N°	Nombre del desafío	Descripción
01	“Baila con Milagros la canción de la marinera”	<p>Se inicia la partida. Aparece la niña Milagros, saluda al participante, y le proporciona información de su lugar de procedencia: la costa. Luego de presentarse, Milagros le comparte al participante que no tiene con quién bailar la canción de la marinera, y le propone bailar junto a ella. Seguidamente le enseña algunos pasos básicos de la marinera, en donde el niño deberá aprender a mover el pañuelo formando un ocho con su mano, para esto le aparecerá unos “sombrecitos” los cuales debe esquivar sino, por lo contrario, se le restará una vida. Al lograr el desafío, la niña Milagros le obsequiará su pañuelo como un bello recuerdo y que le será útil para acumular puntos, de esta forma se termina el desafío.</p>
02	“Recolecta las conchas de mar junto con Milagros”	<p>Luego de culminar el 1er. desafío Milagros invita al participante a conocer un lugar típico de su ciudad: la playa de Huanchaco.</p> <p>Milagros le comparte al participante que necesita ayuda para recolectar conchas, debido a que su maestra le pidió que lo hiciera para un trabajo escolar.</p> <p>Seguidamente aparecen en la playa e inician el recorrido, y se le indica al participante recoger las conchas según el color, luego su forma, y por último el tamaño. Si selecciona una concha diferente a la indicación se le descontará una vida. Al lograr el desafío, Milagros le entrega un paquete de conchas de mar como un regalo, que, a su vez, le será útil para acumular puntos, de esta forma se termina el desafío.</p> <p>Luego le aparece al participante un cuadro de texto que dice:</p>

		¡Excelente trabajo en equipo! Terminaste el nivel 1.
03	"Ayuda a Pedro a encontrar sus papas" (este niño es de la sierra)	Al empezar el siguiente nivel, aparece el niño Pedro, quien saluda al participante, y le proporciona información de su lugar de procedencia: la sierra. Luego de presentarse, Pedro le invita a acompañarlo a su chacra donde tiene diversidad de verduras (tomates, zanahorias y papas) para ayudarlo a seleccionar únicamente las papas, si selecciona otra verdura se restará una vida. Al lograr el desafío, Pedro lleva al participante a su casa, y su madre sancocha algunas papas para compartir con el participante. Asimismo, le entrega un taper con algunas papas que le ayudará acumular puntos, de esta forma se termina el desafío.
04	"Cuida las ovejas junto a Pedro"	Al terminar el desafío anterior, Pedro muestra el rebaño de sus padres al participante, y le comenta lo importante que es para su familia como para él tener este rebaño, por eso, pide su ayuda para cuidar a las ovejas. El desafío en esta actividad será contabilizar correctamente del 1 al 10 las ovejitas de Pedro, en donde al hacerlo de manera salteada o desordenadamente, se le quitará una vida, y no podrá llegar al próximo nivel. Al lograr el desafío, Pedro obsequia al participante un chullo de lana para acumular más puntos.
05	"Viste a Jacinta y a Juanito para una fiesta"	En esta tercera partida, el participante se transporta al ombligo del mundo: Cuzco, donde conoce a dos niños más provenientes de la misma cultura de Pedro, ellos se llaman Juanito y Jacinta, al conocerlos, ambos conversan con el participante y le comentan que se acercará una fiesta muy importante de su ciudad llamada: El intirraimi, pero tienen un gran problema, y es que no saben qué traje colocarse, entonces animan al participante a ayudarles a vestirse con un atuendo

		<p>bonito y colorido para esta fiesta. Para ello, tendrán como referencia una foto de las vestimentas típicas de esta ciudad, en donde el niño deberá elegir la que se le parezca. En esta actividad el desafío será vestir a Jacinta y Jaimito, con atuendos típicos de su cultura. Si se equivocan, al niño se le restará una vida, pero si llega a acertar podrá continuar con el siguiente nivel. Al lograr el desafío, los niños obsequian al participante una vestimenta típica según el sexo del participante (que se sabrá por su nombre) y que le será útil para acumular puntos, de esta forma se termina el desafío. Luego le aparece al participante un cuadro de texto que dice: ¡Eres muy bueno ayudando a los demás! Terminaste el nivel 2.</p>
06	<p>“Trepa árboles con Itamar para conseguir aguaje”</p>	<p>Al iniciar el tercer nivel el participante conoce a una niña llamada Itamar, quien saluda al participante, y le proporciona información de su lugar de procedencia: la selva. Luego de presentarse, Itamar le enseña su fruta favorita al participante, y le comenta que hay muchísimos por cosechar en su árbol favorito, así que lo invita a trepar junto a ella ese árbol, y el desafío estará en que puedan trepar el árbol sin caerse, y si esto pasara, se le descontará una vida, o, por lo contrario, se le dará 1 vida más, y al culminar toda la actividad podrá avanzar al siguiente nivel, pero sin ese premio extra. Al lograr el desafío, Itamar le permite elegir la cantidad de agujajes que él quiera para llevar, (en donde su máximo será 10 agujajes), esto le será útil para acumular puntos, de esta forma se termina el desafío.</p>
07	<p>“Pesca en el río con Johan”</p>	<p>Al culminar el desafío anterior, el participante conoce a un niño llamado Johan quien es de Amazonas, y le pide que le acompañe a pescar al río representativo de este</p>

		<p>lugar. Por lo tanto, el desafío en esta actividad consistirá en que el participante logre pescar una cantidad mayor de 5 peces y que junto con Johan puedan repartirlo a otras personas que necesiten alimento de la misma comunidad, dándole uno a cada uno. Si el niño no logra dar a cada quien lo que le corresponde, se le restará una vida, y deberá iniciar nuevamente la partida.</p> <p>Al lograr el desafío, Johan le obsequia un pecesito en una bolsita con agua para que el participante pueda recordar la belleza del río Amazonas.</p> <p>Luego le aparece al participante un cuadro de texto que dice: ¡Tienes un corazón solidario! Terminaste con el nivel 3</p>
08	“Prepara arepas con Neiza”	<p>En este octavo desafío aparece la niña Neiza, quien saluda al participante y le proporciona información de su lugar de procedencia: Venezuela. Luego le comenta que en su país hacen unas ricas arepas (le explica que son y cómo se hacen) y que le quiere regalar algunas, pero que primero tendrá que ayudarlo a prepararlas. En la elaboración de este pan se encontrarán ingredientes extras, los cuales tendrá que seleccionar sólo los que mencionó Neiza. Al hacer clic en un ingrediente incorrecto se le descontará una vida. Al lograr este desafío, la niña Neiza le entregará una arepa, la cual le será útil para acumular puntos. Luego le aparece un cuadro de texto que dice: ¡Excelente, hiciste un gran trabajo al colaborar con Neiza! Haz alcanzado el nivel 4, de esta forma se termina el desafío.</p>
09	“Practica Taekwondo con Lee Su Yong”, “Visita junto a	<p>Este noveno desafío se inicia haciendo clic en la "Culturreleta" donde aparecerá tres niños de diferentes países (Corea, Venezuela y España), la cual girará hasta detenerse lentamente, y es justo donde se</p>

	<p>Nijo el museo de juguetes de Mérida”, o “Aprende nuevas palabras con Kike”</p>	<p>detiene que aparecerá una flecha indicando al participante con qué niño tendrá que cumplir este desafío.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le tocará un niño coreano se realizará el desafío “Practica Taekwondo con Lee Su Yong” donde la niña Lee se presentará y le comentará la importancia de este deporte en su país, invitando al participante a realizar algunas técnicas. Ante eso, Lee lo hará una vez y el participante tendrá que repetirlo, si se equivoca en la secuencia se le restará una vida. - Si le tocara el niño venezolano se realizará el desafío “Visita junto a Nijo el museo de juguetes de Mérida” donde Nijo se presentará y le comentará cuáles son sus juguetes preferidos de este museo, para ello lo invitará a visitarlo, donde colocará al lado de Nijo cada juguete preferido, uno por uno, y así le irá tomando una foto. Si escoge uno de los juguetes que no le mencionó Nijo, se le restará una vida. - Si le tocara el niño español se realizará el desafío “Aprende nuevas palabras con Kike” quien se presentará y le comentará que hace poco tiempo viajó al Perú y aprendió algunas palabras que se dicen de manera diferente en España. Así es que le enseña dichas palabras, luego Kike le menciona una palabra de Perú y el participante tiene que escoger cual es la palabra que usan en España. Si se equivoca en escoger perderá una vida
<p>10</p>	<p>“Comenta sobre tus nuevos amigos”</p>	<p>Este desafío máximo implica la participación de los ocho amigos que conoció el participante durante el juego "Soy como tú". Aquí le aparecerá una gama de círculos, cada uno con el rostro de cada amigo, donde en la esquina izquierda le aparecerá una (X) para no jugar con ese niño, y a la derecha le aparecerá un (✓)</p>

		<p>para permitir que ese niño pueda jugar. El participante toma la decisión de aceptar o ignorar a cada niño. Posteriormente, con los amigos seleccionados, iniciará el desafío de presentar cada uno de ellos a su mamá. Para ello, hará uso del micrófono de voz para describir a cada uno de sus nuevos amigos. EL tiempo límite es de un minuto. Aquí se le restará vidas si de los ocho amigos, solo presenta a menos de cuatro. Al haber superado este desafío, el participante ha culminado el juego virtual "Soy como tú" haciéndose acreedor a una insignia, la cual puede ser: dorada, 1000 puntos; verde, 500 puntos o roja, 300 puntos.</p>
--	--	---

7. Recursos y materiales

Celular, tablet, laptop o computadora.

Internet.

8. Evaluación

Luego de cumplir cada desafío se realizará las siguientes preguntas a cada niño.

Nombre y apellidos	¿Te agradó el amigo que conociste?		¿Te gustó el desafío que realizaste con él?		¿Jugarías con él otra vez?	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO

9. Aplicación

La presente propuesta del juego virtual "Soy como tú" ha cumplido con la elaboración de la misma desde el aspecto pedagógico dejando el aspecto computacional a disposición de profesionales en sistemas o afines a ello, siempre y cuando se respete la autoría intelectual.

Anexo 07

FICHAS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS EN SISTEMAS

Ficha #1

- TITULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Propuesta del juego virtual “soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años, Lima - 2020
- OBJETIVO GENERAL:** Proponer el juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños y niñas de 5 años de la I.E.I 626 "San Andrés" del distrito San Juan de Miraflores, Lima 2020.
- JUEZEXPERTO:** Christian Ademir Reyes Rojas **FIRMA:** 
- GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO:** Ingeniero de computación y sistemas
- DOCUMENTO A EVALUAR:** Propuesta del juego virtual “Soy como tú”.

ÍTEMS	LISTA DE COTEJO	
	SÍ	NO
Generalidades		
1. El objetivo general de la propuesta es coherente y pertinente.	X	
2. Los fundamentos psicopedagógicos son un soporte para la propuesta del juego virtual.	X	
Metodología		
3. Las dinámicas seleccionadas u son pertinentes al juego virtual.	X	
4. Las mecánicas seleccionadas son oportunas al juego virtual.	X	
5. Los componentes seleccionados son idóneos al juego virtual.	X	
Estructura		
6. La presentación del juego virtual es pertinente a la población dirigida.	X	
7. Las instrucciones mencionadas van acorde a la estructura de un juego virtual.	X	
8. Los desafíos presentados se adaptan al desarrollo de un juego virtual.	X	
9. Las reglas son coherentes para el inicio del juego virtual.	X	

10. Los recursos son creativos para el desarrollo del juego virtual.	X	
11. El conflicto propuesto promueve un desafío al participante.	X	
12. Los espacios del contexto virtual son adecuados para promover la tolerancia étnica al grupo dirigido.	X	
13. Los resultados planteados cumplen con las características de un juego virtual.	X	

6. EL QUE SUSCRIBE: Reyes Rojas, Christian Ademir

7. TÍTULO: Ingeniero de computación y sistemas

8. GRADO ACADÉMICO – MENCIÓN: Ingeniero de computación y sistemas

9. HACE CONSTAR:

Que, habiendo verificado la validación de la propuesta del juego virtual, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su propuesta, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 21 de octubre del 2020



Ing. Christian Ademir Reyes Rojas

DNI N° 44429837

Ficha #2

1. **TITULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Propuesta del juego virtual “Soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños y niñas de 5 años de la I.E.I 626 "San Andrés" del distrito San Juan de Miraflores, Lima 2020.
2. **OBJETIVO GENERAL:** Fortalecer la tolerancia étnica de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 626 "San Andrés" del distrito San Juan de Miraflores, Lima 2020.
3. **JUEZEXPERTO:** Anthony José Gómez Morales **FIRMA:** 
4. **GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO:** Maestro en Pedagogía Universitaria
5. **DOCUMENTO A EVALUAR:** Propuesta del juego virtual “Soy como tú”.

ÍTEMS	LISTA DE COTEJO	
	SÍ	NO
Generalidades		
1. El objetivo general de la propuesta es coherente y pertinente.	X	
2. Los fundamentos psicopedagógicos son un soporte para la propuesta del juego virtual.	X	
Metodología		
3. Las dinámicas seleccionadas u son pertinentes al juego virtual.	X	
4. Las mecánicas seleccionadas son oportunas al juego virtual.	X	
5. Los componentes seleccionados son idóneos al juego virtual.	X	
Estructura		
6. La presentación del juego virtual es pertinente a la población dirigida.	X	
7. Las instrucciones mencionadas van acorde a la estructura de un juego virtual.	X	
8. Los desafíos presentados se adaptan al desarrollo de un juego virtual.	X	
9. Las reglas son coherentes para el inicio del juego virtual.	X	
10. Los recursos son creativos para el desarrollo del juego virtual.	X	
11. El conflicto propuesto promueve un desafío al participante.	X	

12. Los espacios del contexto virtual son adecuados para promover la tolerancia étnica al grupo dirigido.	X	
13. Los resultados planteados cumplen con las características de un juego virtual.	X	

6. **EL QUE SUSCRIBE:** Anthony José Gómez Morales

7. **TÍTULO:** Ingeniero informático

8. **GRADO ACADÉMICO – MENCIÓN:** Maestro en Pedagogía Universitaria

9. **HACE CONSTAR:**

Que, habiendo verificado la validación de la propuesta del juego virtual, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su propuesta, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente.

Trujillo, 26 de octubre del 2020



Ms. Anthony José Gómez Morales

DNI N°: 18226169

Anexo 08

CONSTANCIA DE LA I.E. DONDE SE APLICÓ ENCUESTAS



I.E 626 "San Andrés"
San Juan de Miraflores - Lima

CONSTANCIA DE DIRECCIÓN DE LA I.E.I 626 San Andrés en San Juan de Miraflores, Lima

La Directora de la Institución Educativa N°626 "San Andrés", de la jurisdicción de San Juan de Miraflores, deja constancia que:

Las estudiantes del décimo ciclo DEBORA ESTER JIMÉNEZ CHUP y REGGINA DE LOS SANTOS TRUJILLO RAMIREZ identificadas con DNI N° 73060108 y 77070254 respectivamente, de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, realizaron un cuestionario a los padres de 5 años, sección verde, de la institución educativa I.E.I. 626 San Andrés el 10 de diciembre del año escolar 2020.

Al realizar los cuestionarios a los padres de familia, quedó demostrado la eficiencia y eficacia de la propuesta educativa que querían brindar mediante la virtualidad.

Se extiende la presente constancia para los fines que estime conveniente la persona interesada.

San Juan de Miraflores, 20 de diciembre del 2020
Atentamente.

Dra. Yanina Gómez Gonzales
DIRECTORA

Anexo 09

CONSTANCIA DE ASESOR

CONSTANCIA DE ASESOR

Sr. Decano de la Facultad de Educación y Humanidades:

Yo, Dra. Sonia LLaquelín Quezada García con DNI N°18184207, como asesora del trabajo de investigación titulado: Propuesta del juego virtual “soy como tú” para fortalecer la tolerancia étnica en niños de 5 años, Lima - 2020, desarrollado por Br. Débora Ester Jiménez Chup y Br. Reggina de los Santos Trujillo Ramirez, estudiantes del Programa de Estudio de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de Grados y Título de la Universidad Privada Antenor Orrego y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Educación y Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, febrero de 2021.



Dra. Sonia LLaquelín Quezada García

DNI: 18184207

Asesora

Anexo 10

RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE TESIS



UPAO

Facultad de Educación y Humanidades

Decanato

Trujillo, 22 de octubre de 2020

RESOLUCIÓN N° 19-2020-FAERHU-UPAO

Visto, la solicitud de las estudiantes en Educación **JIMÉNEZ CHUP, DÉBORA ESTER y TRUJILLO RAMÍREZ, REGGINA DE LOS SANTOS**, del Programa de Estudios de Educación Inicial, solicitando inscripción de proyecto de tesis, con fines de obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial; y,

CONSIDERANDO:

Que, mediante el expediente N° 0132-2020, las estudiantes **JIMÉNEZ CHUP, DÉBORA ESTER y TRUJILLO RAMÍREZ, REGGINA DE LOS SANTOS**, de la carrera profesional de Educación Inicial, solicitando inscripción de proyecto de tesis, con fines solicita inscripción de su proyecto de tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial;

Que, del informe se deduce que el proyecto referido reúne las condiciones y características técnicas de un trabajo de investigación de la especialidad y el expediente contiene el reporte de coincidencias en turnitin y la ficha de evaluación del proyecto de tesis.

Que, habiéndose cumplido con los requisitos académicos y administrativos establecidos en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad, se debe formalizar la aprobación del proyecto de tesis y disponer su registro en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, para lo cual se debe expedir la resolución correspondiente.

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones estatutarias conferidas a este Despacho para dirigir la gestión académica y administrativa de la Facultad;

SE RESUELVE:

Primero: **DEJAR ESTABLECIDO** que el Proyecto de Tesis titulado: **"PROPUESTA DEL JUEGO VIRTUAL "SOY COMO TÚ" PARA FORTALECER LA TOLERANCIA ÉTNICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, LIMA - 2020."**; de las alumnas **JIMÉNEZ CHUP, DÉBORA ESTER y TRUJILLO RAMÍREZ, REGGINA DE LOS SANTOS**, ha sido aprobado dentro de la asignatura de Tesis I, en el semestre académico 2020-10, a cargo de la docente Sonia Ulaqueín Quezada García.

Segundo: **AUTORIZAR**, la inscripción del referido Proyecto en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, asignándole el número 19-2020, declarándolo expedito para el desarrollo dentro de la asignatura de Tesis II, del Programa de Estudios de Educación Inicial.

Tercero: **DESIGNAR** como Asesor de Tesis al docente que tendrá a su cargo la asignatura de Tesis II, cuando la interesada se matricule en el décimo ciclo del Programa de Estudios de Educación Inicial.

REGÍSTRESE COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE


Dr. LUIS ARSENIÓ ACUÑA INFANTES
DECANO


Ms. MARIANELA CHE LEÓN ALFARO
SECRETARIA ACADÉMICA

Cc:
Intermedia
CPC
Archivo.