



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

Propuesta Didáctica de Videojuegos Educativos para Fortalecer la
Comunicación Grupal en Estudiantes de la Institución Educativa
N°10015 “Santa Rosa De Lima”, Pimentel

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Ciencias de la Comunicación

AUTORAS:

García Oliva de Hämmond, Eliana Yessenia (ORCID: 0000-0002-6737-9495)

Santos Meléndez, Mariela Ydalia (ORCID: 0000-0001-7718-3456)

ASESOR:

Dr. Lloclla Gonzales, Herry (ORCID: 0000-0002-0821-7621)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

**CHICLAYO-PERÚ
2018**

Dedicatoria

A Dios, por la fuerza que me ha brindado para continuar y seguir adelante alcanzando mis metas, por haberme ayudado a superar momentos difíciles y no haberme dejado desfallecer.

A mis amados hijos, Ryan, Patrick y Freyja por haberse convertido en mi más grande motivación, por haber llenado mis días y ser la fuerza que me sostiene y me impulsa para salir adelante.

A Isidro y Mary García Neyra por haber confiado en mí y haberme dado la oportunidad de estudiar una carrera profesional, y creído que lo lograría.

Eliana García Oliva

Dedico en primer lugar a mis Ángeles, Alejandro Santos y Alicia Meléndez que en paz descansen y que de donde ellos se encuentre, sé que me está bendiciendo y están muy felices por esta etapa que estoy Culminando.

A mi tío Víctor Muñoz, que ha sido como mi segundo padre este donde este, sé que se me está Cuidando y se siente orgulloso de mis Logros a mi familia que de una u otra forma me apoyaron gracias, por todo

Mariela Santos Meléndez

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo. Gracias por habernos dado la oportunidad de cerrar parte de nuestro ciclo de estudiantes y poder convertirnos en verdaderas profesionales, por creer en la educación y habernos dado las pautas para lograr nuestra meta profesional.

A mis profesores, que nos dieron conocimiento, por habernos encaminado y guiado en nuestros años de universidad y haber creído en nosotras.

Índice de Contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos	15
3.6. Método de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	16
IV. DISCUSIÓN	75
V. CONCLUSIONES	78
VI. RECOMENDACIONES	79
REFERENCIAS:	80
ANEXOS	83
Anexo 1: Operacionalización de variables	84
Anexo 2: Matriz de consistencia	86
Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos	92
Anexo 4: Validación de instrumentos	101
Anexo 5: Entrevistas	119
Anexo 6: Reportaje audiovisual	125

Índice de tablas

Tabla 1 Nivel de Conocimientos, actitudes y habilidades en los grupos escolares.....	16
Tabla 2 Calidad del mensaje en los grupos escolares	18
Tabla 3 Elección de recursos técnicos	20
Tabla 4 Elección del videojuego	22
Tabla 5 Competencia del docente	24
Tabla 6 Estrategia didáctica	26
Tabla 7 Fuente de información	28
Tabla 8 Disposición para transmitir el mensaje	30
Tabla 9 Capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento.....	32
Tabla 10 Comprensión del mensaje	34
Tabla 11 Características personales del estudiante.....	36
Tabla 12 Edades de los estudiantes encuestados del 3er grado de Primaria turno mañana.....	38
Tabla 13 Genero de los estudiantes encuestados del 3er grado de Primaria turno mañana Edades	40
Tabla 14 Gen Videojuegos favoritos según los alumnos varones del 3er grado de primaria turno mañana	42
Tabla 15 Ge Videojuegos favoritos según los alumnos mujeres del 3er grado de primaria turno mañana n Videojuegos	44
Tabla 16 G Videojuegos favoritos según su clasificación que eligen los alumnos VARONES del 3er grado de primaria turno mañana.....	46
Tabla 17 Videojuegos favoritos según su clasificación que eligen las MUJERES alumnas del 3er grado de primaria turno mañana.....	48
Tabla 18 ¿Qué es lo que más les llama la atención de los videojuegos que eligen los estudiantes varones encuestados?.....	50
Tabla 19 ¿ ¿Qué es lo que más les llama la atención de los videojuegos que eligen las mujeres estudiantes encuestados?.....	52
Tabla 20 ¿ ¿En qué equipos juegas videojuegos?	54
Tabla 21 ¿En qué lugar usualmente juegas videojuegos?¿ ¿	56
Tabla 22¿Qué tiempo Juegas videojuegos?	58
Tabla 23 ¿Qué tan continuo sueles jugar videojuegos?	60
Tabla 24 ¿ ¿Con quién prefieres jugar videojuegos?.....	62
Tabla 25 ¿Te gusta aprender con videojuegos?	64
Tabla 26 Resultados de la ficha de observación	66

Índice de figuras

Figura 1 Nivel de Conocimientos, actitudes y habilidades en los grupos escolares	17
Figura 2 Calidad del mensaje en los grupos escolares.....	19
Figura 3 Calidad Elección de recursos técnicosajaje en los grupos escolares.....	21
Figura 4 Elección del videojuego grupos escolares.....	23
Figura 5 Comprensión del docente.....	25
Figura 6 Estrategia didáctica.....	27
Figura 7 Fuente de información.....	29
Figura 8 Disposición para transmitir el mensaje.....	31
Figura 9 Capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento.....	33
Figura 10 Comprensión del mensaje.....	35
Figura 11 Características personales del estudiante.....	37
Figura 12 Edades de los estudiantes encuestados del 3er grado de Primaria turno mañana.....	39
Figura 13 Género de los estudiantes encuestados del 3er grado de Primaria turno mañana.....	41
Figura 14 Videojuegos favoritos según los alumnos varones del 3er grado de primaria turno mañana.....	43
Figura 15 V Videojuegos favoritos según los alumnos mujeres del 3er grado de primaria turno mañana.....	45
Figura 16 V Videojuegos favoritos según su clasificación que eligen los alumnos VARONES del 3er grado de primaria turno mañan.....	47
Figura 17 V Videojuegos favoritos según su clasificación que eligen las MUJERES alumnas del 3er grado de primaria turno mañanadeojuegos favoritos según su Videojuegos favoritos según su clasificación que eligen las MUJERES alumnas del 3er grado de primaria turno mañana.....	49
Figura 18 ¿Qué es lo que más les llama la atención de los videojuegos que eligen los estudiantes varones encuestados?.....	51
Figura 19 ¿ ¿Qué es lo que más les llama la atención de los videojuegos que eligen las mujeres estudiantes encuestados.....	53
Figura 20 ¿En qué equipos juegas videojuegos?.....	55
Figura 21 ¿.....	57
Figura 22 ¿Qué tiempo Juegas videojuegos?.....	59
Figura 23¿Qué tan continuo sueles jugar videojuegos?.....	61
Figura 24¿ ¿Con quién prefieres jugar videojuegos?Q.....	63
Figura 25¿ ¿ ¿Te gusta aprender con videojuegos?.....	65

RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue diseñar una propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del Distrito de Pimentel. Para su desarrollo, se utilizó el tipo de estudio descriptivo, de naturaleza cuantitativa y diseño no experimental, transversal. Se realizó un muestreo probabilístico, la muestra estuvo conformada por 35 estudiantes de tercer grado de primaria del turno de la mañana. Para el desarrollo del trabajo de investigación se evaluó la variable dependiente en el caso de la comunicación grupal de los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel. En el cual se concluyó que es justificable el diseño de una propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel.

Palabras claves: Propuesta didáctica, video juegos educativos, comunicación grupal.

ABSTRACT

The general objective of the research was to design a didactic proposal of educational videogames to strengthen the group communication in the students of the Educational Institution N ° 10015 "Santa Rosa de Lima", of the Pimentel District. For its development, the type of descriptive study, of a quantitative nature and non-experimental, transversal design. A probabilistic sampling was carried out, the sample consisted of 35 third grade students of the morning shift. For the development of the research work, the dependent variable was evaluated in the case of the group communication of the students of Educational Institution N ° 10015 "Santa Rosa de Lima", of the district of Pimentel. In which it was concluded that the design of a didactic proposal of educational video games is justified to strengthen the group communication in the students of the Educational Institution N ° 10015 "Santa Rosa de Lima", of the district of Pimentel.

Keywords: Educational proposal, educational. videogames, group communication

I. INTRODUCCIÓN

En nuestra sociedad contemporánea, la virtualización de nuestra comunicación ha brindado nuevos componentes que se adhieren a nuestros procesos comunicacionales. De hecho, sigue existiendo un emisor y un receptor; sin embargo, el mensaje y el canal se han sumado a un nuevo “espacio” donde las relaciones se codifican y se insertan a un lugar donde incluso el emisor se transforma en un código inteligente que anticipa tus respuestas como puede suceder en un juego educativo interactivo donde cumpliendo los parámetros estipulados participas de un aprendizaje.

¿Pero qué sucede, cuándo el videojuego no tiene su centro en el incentivo del proceso comunicacional del sujeto? La realidad actual señala a muchos menores de edad entre 6 y 12 años que acceden a videojuegos interactivos que conectan a grupos establecidos en el mundo entero para participar virtualmente en juegos violentos y que incluso están fuera de la ley.

Así hemos visto: “Residencia Evil” y toda su gama de videojuegos en secuela uno más exitoso que el otro, “Silent Hill” en todas sus versiones “The Legend of Zelda”, “Call of Duty: WWII”, “Assassin’s Creed: Origins” y “NBA 2K18” entre muchos más; que están probando el aislamiento de los usuarios, porque no son juegos colectivos al ser videojuegos para PC.

Cuando un niño o varios estudiantes acceden a los servicios tecnológicos sin orientación familiar o de un adulto; repercute notablemente en su proceso comunicacional puesto como hemos visto; no todos los juegos son productivos y de una manera anti didáctica obstruye el correcto funcionamiento de las relaciones interpersonales; aislándolos o alterando la socialización con sus pares, todo ello por acceso al uso del internet.

De otro lado, en el informe de la Asociación española de video juegos (2017) se detalló que el mercado global de los videojuegos presentado por Newzoo en el año 2016, aumentó pasando de 91.800 millones de dólares en 2015 a 99.600 millones de dólares en el pasado año. Estos datos consolidaron un incremento del crecimiento anual de 8,5% entre 2015 y 2016. A este ritmo, los ingresos globales

podrían ascender a 106.500 millones de dólares al culminar el año 2017.

De hecho, Alemania, Reino Unido, Francia y España se encuentran entre los principales países consumidores de videojuegos a nivel global. Se estima que durante 2016, Alemania registró unos ingresos aproximados de 4.000 millones de dólares.

Uno de los factores que favorecen este crecimiento es el hecho de que, en las regiones más desarrolladas, la mayoría de la población dispone de conexión a internet en sus hogares y más del 50% juega con videojuegos. En el plano local; Latinoamérica también tuvo un importante crecimiento del 20,1% ingresando 4.100 millones de dólares. (Asociación española de video juegos, 2017)

El ascenso de la demanda por los videojuegos nos lleva a concluir que el tiempo que dedican los niños al juego es desmedido. De hecho, al analizar la situación del país; el diario Gestión (2014) “Señalo que 40% al año aumenta el consumo de videojuegos en el Perú, cifra que tiende a mantenerse” además, se indicó que este incremento revela también un aumento en el número de horas dedicadas a jugar en diferentes dispositivos.

Se estimó que el alza fue de 12% en general y de 9% para los juegos online; pero; se puede generar un problema en los videojuegos y en la comunicación de quienes lo practican. Este supuesto se puede desprender de la investigación de Marín (2004) quien plantea que “el tiempo dedicado al juego va en detrimento o a la realización de otras actividades de ocio y tiempo libre; favoreciendo conductas agresivas y egoístas, lo cual predispone a aceptar la violencia con más facilidad; impide el desarrollo de habilidades sociales”.

Tomando en cuenta esta realidad, se realizó un estudio en los estudiantes de la Institución Educativa Nacional N°10015 “Santa Rosa de Lima”, primaria, del distrito de Pimentel; y esto motivo realizar un diagnóstico en el que pudimos identificar aquellos elementos descriptivos en la comunicación de los estudiantes a partir del uso de los videojuegos y con ello convertirle más bien en una herramienta de apoyo que puede provocar una comunicación fluida entre sus pares, teniendo en cuenta que los modelos de comunicación han cambiado entre los jóvenes de los

convencionales y que actualmente definen un nuevo tipo de comunicación denominada “Comunicación bidireccional” en la que los mensajes que intercambian entre sí el emisor y el receptor son aclarados en todos sus puntos y el proceso de comunicación no acaba hasta que se comprueba que el receptor ha entendido el mensaje enviado y ha dado sus opiniones y apreciaciones retroalimentándolo en cada envío, hasta que no solo se ha comprendido sino que no queda duda pendiente.

Cómo problema se formuló: ¿De qué manera la propuesta didáctica de videojuegos educativos puede fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel?

La presente investigación se justifica porque es necesario repotenciar la comunicación grupal de los estudiantes de la Institución Educativa Nacional N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel.

Para ello es necesario reconsiderar las capacidades y competencias que se desarrollan a partir del uso de los videojuegos educativos. Este estudio conceptualiza el aporte de la comunicación grupal en la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima” como eje para la obtención de resultados en la institución. Asimismo, las técnicas a desarrollar es la encuesta y entrevista, utilizando los diversos instrumentos de recolección de datos cuantitativos y cualitativos. Esto nos ayudó a medir el impacto de los resultados de la institución.

El presente proyecto permitió realizar una propuesta que responda a necesidad de una comunicación grupal por parte de todos los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima” y por ende se comprometa a un cambio en los procesos de motivación para alcanzar los resultados esperados.

La investigación tiene como objetivo general elaborar una propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel. Los objetivos específicos son: Identificar el nivel comunicación grupal en los estudiantes; identificar el uso didáctico de los videojuegos educativos en los estudiantes; describir el nivel de conocimientos, actitudes y habilidades para la

comunicación de los grupos escolares y sustentar el uso de videojuegos educativos en los estudiantes; detallar la calidad del mensaje en los grupos escolares para sustentar el uso de videojuegos educativos en los estudiantes.

Nuestra hipótesis consistió en determinar si los videojuegos educativos pueden influir de manera positiva en el fortalecimiento de la comunicación grupal en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima” del distrito de Pimentel.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se muestran los principales antecedentes en los diversos contextos, con respecto a las variables videojuegos educativos y comunicación grupal.

Según Sánchez (2010) indico en la investigación titulada “Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: Los videojuegos como espacios para lo social” Esta investigación tuvo como objetivo analizar la importancia del videojuego como un producto comunicativo que incluye una importante dimensión social. La presente investigación establece un marco de discusión para comenzar a comprender los múltiples placeres que invocan el uso del videojuego, y las relaciones que se establecen entre juegos y jugadores. Estableciendo una relación directa y significativa entre las variables. El aporte de estudio se centra en la posibilidad de que exista una valoración del videojuego en un contexto didáctico para alcanzar impacto social. Lo cual alcanza siempre que se logre comprender los mecanismos que se suscitan en el desarrollo del videojuego para luego trasladarlo al desarrollo de su actividad comunicativa.

De igual forma Macias (2003) presenta la investigación titulada “Teorías de la comunicación grupal en la toma de decisiones: contexto y caracterización” Cuyo objetivo principal fue estudiar a los grupos de trabajo desde la perspectiva de la comunicación. Asimismo, esta investigación fue de tipo descriptivo. A partir de este objetivo se estudian las teorías de la comunicación de grupo y el contexto en donde se desarrollan, se concluyó que el estudio de las teorías de la comunicación de grupo requiere, revisar qué es un grupo y cuál ha sido su contexto; caracterizarlas de tal manera que se conozcan sus alcances y limitaciones, así como su metodología. Este aporte enriquece notablemente el estudio para la fundamentación teoría de la comunicación grupal ya que su desarrollo va a depender del contexto y van a fundamentar el sentido de la propuesta.

De otro lado, Ferreiro (2016) presento la investigación titulada “Videojuegos en el aula: una propuesta de uso”, Madrid. El objetivo de esta investigación fue proponer el uso de los videojuegos en el aula como una herramienta didáctica. Este estudio hace una rápida revisión de los conceptos clave, así como de los beneficios

e inconvenientes del videojuego, en general, y de su uso en el aula en particular como mediador del aprendizaje. Se concluye que, es posible llevar a cabo experiencias educativas enriquecedoras para el alumnado en relación con los contenidos curriculares sin interferir con otras formas de aprendizaje. El aporte de esta investigación valora el videojuego en el plano didáctico en el aula; tomando en cuenta que no puede afectar el plan académico de los estudiantes, sino más bien reforzarlos en componentes básicos como la comunicación grupal.

Ubaque (2010) presentó la investigación titulada “Consecuencias y efectos de los Videojuegos en niños con edades de 7 a 12 Años” en donde realizó la propuesta de “usar los videojuegos como aliados en la educación de los hijos, en donde su propósito era desarrollar una cartilla informativa donde se concientice a los padres sobre los posibles problemas y consecuencias que pueden generar los videojuegos en los niños”.

Malicot (1964) presentó un estudio sobre los tipos de comunicación en su publicación “Comunicación en la org 1964 en donde indica que “La comunicación es la circulación del pensamiento en tres niveles: el primero, el unidimensional (consigo mismo); el segundo, el bidimensional (con los otros); y el tercero, el tridimensional (yo con los otros, el contexto y el medio), en este último especifica que el emisor quiere ampliar la comunicación más allá y para ello empleara los medios de comunicación y la tecnología para poder emitir un mensaje a través de las distancias, a tiempo real y con elementos de soporte” es lo que nos brinda actualmente el internet tanto así que la nueva gama de videojuegos que te permiten interactuar con otras personas a distancias enormes y jugar una misma partida, tanto a través de las consolas, play station o de las pc. Imaginemos que podríamos hacer con todo esto si lo deriváramos a una interacción más pequeña dentro de un salón de clases con compañeros que viven y están cerca de ti, si fue un éxito en la aldea global que es el mundo como afectara a mejorar la comunicación en un entorno más pequeño.

Fernández (2016) presentó la investigación titulada “Videojuegos educativos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en aulas de Educación Primaria. El objetivo de la investigación fue: Conocer en qué medida los videojuegos educativos,

utilizándolos planificada y sistemáticamente, puede constituir contextos de aprendizaje propicios para desarrollar las Inteligencias Múltiples en escolares de Educación Primaria. Este objetivo se logró, al demostrar la hipótesis de partida: Valorando positivamente los videojuegos educativos adecuados para promover el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en escolares de Educación Primaria. Los 154 resultados obtenidos por el alumnado muestran incrementos significativos en sus inteligencias, a partir de un diseño experimental; valorando el antes y después del uso de los videojuegos. Evidenciando la influencia positiva del uso de los videojuegos en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples.

Así mismo el aporte de Perez (2014) presento la investigación titulada “El software “JCLIC” para mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Miguel Angel Buonarroti, del distrito el Porvenir, Trujillo, 2013”. El objetivo de esta investigación fue mejorar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa “Miguel Ángel Buonarroti” del distrito el Porvenir, Trujillo a través del software JClic. Metodológicamente se utilizó un modelo preexperimental con una prueba pre test, seguida de una serie de sesiones de comprensión lectora donde los estudiantes utilizan el programa computacional JClic; y posteriormente el post test. La conclusión más relevante fue que el programa JClic sí mejora el nivel de comprensión lectora en los alumnos estudiados.

Remigio (2018) estudiante de la universidad César Vallejo, presentó la investigación titulada “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los olivos” en donde concluyo que, si existe correlación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos, determina la la influencia que pueden tener estos sea positiva o negativa.

Así mismo tenemos a Vásquez y Eduardo (2016) estudiantes de la Universidad Nacional de Trujillo presentaron la investigación titulada “Valoración de la hostilidad en escolares que usan Videojuegos” en donde de igual forma quisieron determinar la relación de los videojuegos con el comportamiento hostil de 154 estudiantes de entre 11 y 17 años del colegio Max Ludwing Planck de Trujillo, donde

concluyeron que si existía relación directa entre los rasgos de conducta agresiva de tipo física, ira y hostilidad con la práctica del uso de videojuegos.

Por otro lado la investigación de Durán (2016) estudiante de la universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, presentó la investigación titulada “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado “A” de la Institución Educativa Mariscal Cáceres - Ayacucho” en donde analizan las consecuencias negativas que afectan el rendimiento de los estudiantes a través del uso constante de los videojuegos obteniendo como resultado luego de aplicada su investigación que de los 38 estudiantes seleccionados de 11 y 12 años que si bien es cierto que existía una relación entre el uso de videojuegos y el bajo rendimiento esta era mínima.

Finalmente Vergara y Toledo (2017) estudiantes de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón, de la ciudad de Lima, presentaron su investigación titulada “El uso de los videojuegos y el rendimiento académico en las áreas de lógico matemático y comunicación integral en los alumnos del 5to y 6to grado de educación primaria en el distrito de Villa María del Triunfo de la ciudad de Lima” en donde las tesis plantean establecer la asociación en el uso de videojuegos y el rendimiento académico a base de un estudio correlacional, en donde finalmente determinaron que su muestra conformada por 298 alumnos (hombres y mujeres) del 5to y 6to grado de primaria, en su totalidad todos usaban videojuegos como medio de entretenimiento no afectando el rendimiento académico en las áreas de lógico matemático y comunicación integral siendo significativa la supervisión de los padres en el control de horas y contenidos de estos juegos.

Con el desarrollo de la sociedad han evolucionado también las teorías pedagógicas que sustentan los videojuegos. En la actualidad existen diversos investigadores interesados por estudiar el desarrollo de los videojuegos y la comunicación grupal.

Para conceptualizar la propuesta debemos diferenciar aquellos videojuegos de entretenimiento y los propiamente educativos puesto que la tarea principal de la propuesta es alcanzar una enseñanza que en este caso atiende los procesos comunicacionales de los escolares. Entonces para resumir; la propuesta en

marcha; es el uso de videojuegos educativos que son aplicaciones que se utilizan para crear experiencias de aprendizaje y desarrollar determinadas metas (Ferreiro, 2016).

Esta propuesta no conlleva solo dejar al estudiante con el video juego; sino generar en el contexto grupal una experiencia colaborativa que los sumerja en el deseo de alcanzar metas académicas. Es una propuesta que se resumen en cuatro dimensiones y se sostiene en el aporte de Ferreiro (2016). Así tenemos:

a) Elección de los Recursos Técnicos: Obviamente la elección diferenciada para la estimulación de la comunicación grupal se basa sobre el uso de videojuegos que depende de los recursos de cada institución. En el caso al contar con un aula virtual, se reconoce la posibilidad de usar computadoras con un rango promedio de funcionamiento, pero capaces de considerar las posibilidades educativas del videojuego. Asimismo, el espacio, cantidad y tiempo en que desarrolle el videojuego contribuirá al desarrollo de habilidades interpersonales, por medio de pequeños grupos y/o en parejas. Sea cual sea el caso la retroalimentación de la información.

b) Elección del Videojuego: Para la elección se cuenta con un amplio catálogo comercial de los denominados videojuegos educativos de series games, arcade y plataformas para el desarrollo de los aspectos motores, manuales, de reflejos y orientación espacial. De acuerdo con el requerimiento de estimulación para la comunicación grupal se recomienda aquellos que son de aventura y rol: motivación interna y reflexión sobre los propios valores, los puzzles, de preguntas y juegos de lógica. Asimismo, se debe considerar las características del alumnado: observar si el videojuego es adecuado para la edad y características personales. Por último, observar la adecuada jugabilidad y curva de aprendizaje. Así como, la conexión con los contenidos curriculares.

c) Competencia docente para implementar videojuegos educativos: De otro lado el reconocer las experiencias y competencias del profesorado para atender la implementación de videojuego educativos. Se debe considerar la rigidez horaria de la propia organización escolar, dificultad de integrar el videojuego en un currículo escolar fuertemente parcelado, miedo a la diversión o sensación de

pérdida de autoridad por el profesorado. Por tanto, es evidente que el docente necesitará conocer previamente el videojuego para analizar los aspectos didácticos que desea trabajar en el aula, e incluso haber jugado un mínimo para experimentar las sensaciones del videojuego.

d) Concreción de la estrategia didáctica: Basándose en numerosos procedimientos los videojuegos pueden promover relacionados contenidos curriculares. A saber: vocabulario, conocimientos básicos, ortografía, capacidad de resolución de problemas, planificación de estrategias, comunicación verbal, redacción, etc. Por tanto, se señalarán solo aquellos que permitan interacción grupal.

Dos de las teorías relevantes para sostener este trabajo de investigación que se basa en el funcionalismo y el estructuralismo. Este último, mantiene una "Postura que corresponde a una visión del mundo que pretende mantener un adecuado funcionamiento de las sociedades. Es una tendencia de lo funcional, explica el funcionamiento de las actividades de un grupo como conjuntos estructurados y jerarquizados entre ellos".

Desde este punto de vista la comunicación es funcional porque centra su objeto de estudio en el análisis de la comunicación como proceso, que se entiende como estímulo – respuesta. Esto es muy importante ya que en los grupos de trabajo escolar se jerarquiza el diálogo sin primar un verticalismo. Sino haciendo funcional el conocimiento contribuyendo cada miembro con su aporte (García, 1969).

Asimismo, el Estructuralismo, que según Barthes (1993) es "Una manera de contemplar las cosas que genera métodos para el estudio de artefactos culturales desde el método de la lingüística contemporánea" (p.16).

Este aporte es muy importante para cualquier comunicación, puesto que toda persona puede darle un sentido a la comunicación que quiere efectuar. Así que no es lo mismo aprender a interactuar en grupo usando nuevas tecnologías; que utilizar la comunicación cara a cara que actualmente se reemplaza por el uso smartphone y/o tablets para dialogar. Obviamente esto aclara que cada mensaje que expresamos en la escuela puede producir un impacto en el semejante.

Ahora desde el punto de vista del funcionalismo, la comunicación consiste en el proceso de enviar y recibir mensajes, en la que se busca enviar un mensaje en forma precisa y confiable. Por medio de un canal adecuado, y de tal manera que el receptor entienda el mensaje y responda de la manera como el emisor lo hace (Cortes, 2003).

En si la comunicación grupal es el proceso de intercambio de mensajes entre dos a más sujetos que centran su mensaje en un determinado tema. Tomando en cuenta la interacción en grupo

El desarrollo de las dimensiones de la comunicación grupal se sostiene sobre el aporte de Shanon y Weaver (1994):

Conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares: Este aspecto comprende las fuentes de información de la que los individuos participan para la comunicación en grupo. Asimismo, la disposición que muestran para transmitir el mensaje y las formas en que se dan para la construcción de un nuevo conocimiento.

Calidad del mensaje brindado en los grupos escolares: En este caso el emisor es quien da el mensaje; desde la comprensión del mensaje y las características personales. Asimismo, desde la perspectiva del receptor, es quien recibe el mensaje; desde la comprensión del mensaje y las características personales de los estudiantes de la institución.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

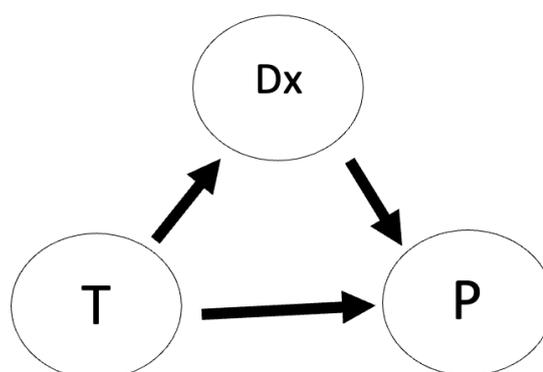
La investigación es de tipo básica, que tiene por objetivo aumentar los conocimientos con respecto a una variable de estudio, sin contrastarlo con algún aspecto práctico.

Siguió un enfoque cuantitativo, porque el estudio hizo uso de la recolección de datos numéricos, por lo cual se emplearon procedimientos estadísticos para la interpretación de los resultados.

La investigación es no experimental de tipo transversal y se pretendió conocer la realidad, inicialmente a través de un diagnóstico que determinó la situación actual de la investigación todos los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel, posteriormente se diseñó la propuesta didáctica de videojuegos educativos cumpliendo con los objetivos planteados.

El diseño a utilizar es:

Dx: Diagnostico de la realidad
T: Revisión Teórica
P: Propuesta



3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Propuesta de didáctica de videojuegos educativos (Cuantitativa)

Definición conceptual

Es el uso de videojuegos educativos que son aplicaciones que se utilizan para crear experiencias de aprendizaje inmersivas y desarrollar determinadas metas y experiencias de aprendizaje (Ferreiro Lagos, 2016).

Definición Operacional

La variable será medida a través de sus dimensiones elección de recursos técnicos, elección del video juego, competencia del docente y corrección de la estrategia didáctica.

Escala de Medición: Ordinal

Variable 2: Comunicación grupal (Cuantitativa)

Definición conceptual

Es el proceso de intercambio de mensajes entre dos a más sujetos que centran su mensaje en un determinado tema. Tomando en cuenta la interacción en grupo. (Macias Cortes, 2003)

Definición Operacional

La variable será medida a través de sus dimensiones: conocimiento, actitudes y habilidades de los grupos escolares y calidad de los mensajes en los grupos escolares.

Escala de Medición: Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: Según López (2014) la población es la totalidad de elementos o personas con características similares sobre los que se realiza una investigación. En este caso la población está conformada por todos los estudiantes de la Institución Educativa N° 100015 “Santa Rosa de Lima” del distrito de Pimentel y sus docentes a partir de la percepción del director.

Criterios de inclusión:

Se incluyeron a los estudiantes de la Institución Educativa N° 100015 “Santa Rosa de Lima” del distrito de Pimentel.

Criterios de exclusión:

Se excluyeron a los estudiantes que no estén presentes en los días en que se aplique el instrumento.

Se excluyeron a los estudiantes que sean de otras instituciones.

Se excluyeron a los estudiantes que formaron parte de la prueba piloto en la investigación.

Muestra: Según López (2014) la muestra, es una parte o subconjunto de la población, la cual se obtiene mediante diversos procedimientos sean estadísticos u otros que tome en cuenta el investigador. En este caso, la muestra está representada por 35 estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima” del distrito de Pimentel, determinada por la aplicación de una fórmula al 95% de nivel de confianza y un margen de error del 5%.

Muestreo: Para la investigación se hizo uso de un tipo de muestreo no probabilístico; ya que “los elementos son elegidos por el investigador aplicando otros criterios que no sean los estadísticos” (Monje, 2011, p. 125); es decir, de acuerdo con sus necesidades y aspectos del estudio decide a cada una de las unidades de análisis.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica análisis de método cuantitativo

De acuerdo a este estudio se realizó de manera objetiva, de la recolección de datos a los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel.

Instrumento

Según el método de esta investigación, se usaron dos cuestionarios para validar la información de las 2 variables.

Técnica análisis la observación

Nos dio una idea de cómo es la situación actual en cuanto al nivel de comunicación,¹⁴

grupal entre los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel.

Instrumento

Según el método de esta investigación, se usó una guía de observación consistente en cuatro semanas del mes de Octubre en la jornada completa del horario habitual de clases.

3.5. Procedimientos

La investigación siguió los siguientes pasos para la recolección de datos.

Se elaboró como instrumentos un cuestionario y una ficha de observación.

Se seleccionó la muestra a quienes se les aplicó los instrumentos.

Se determinó la aplicación de los instrumentos a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima.

Los resultados se procedieron a tabular mediante el programa estadístico SPSS lo cual permitió obtener tablas y figuras.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizó la exposición descriptiva. Tomando el SPSS como programa estadístico para el procesamiento de datos.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación se desarrolló mediante una cuidadosa manera debido a que son datos reales de la organización y se respetara los derechos de autor.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de Conocimientos, actitudes y habilidades en los grupos escolares

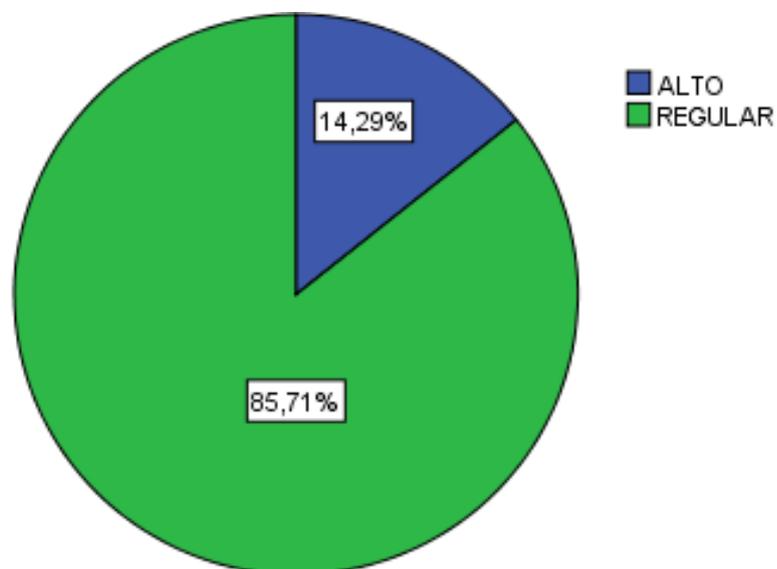
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	5	14,3	14,3
	REGULAR	30	85,7	100,0
	Total	35	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Para medir el nivel de comunicación grupal se ha de considerar la dimensión que señala los conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares, para establecer comunicación con sus pares, teniendo un sobresaliente 85.7% de estudiantes que admite en nivel regular de conocimiento sobre la forma en que los estudiantes adquieren la información y la hace participe en la comunicación del grupo.

Figura 1

Nivel de Conocimientos, actitudes y habilidades en los grupos escolares



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Para medir el nivel de comunicación grupal se ha de considerar la dimensión que señala los conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares, para establecer comunicación con sus pares, teniendo un sobresaliente 85.7% de estudiantes que admite en nivel regular de conocimiento sobre la forma en que los estudiantes adquieren la información y la hace participe en la comunicación del grupo.

Tabla 2

Calidad del mensaje en los grupos escolares

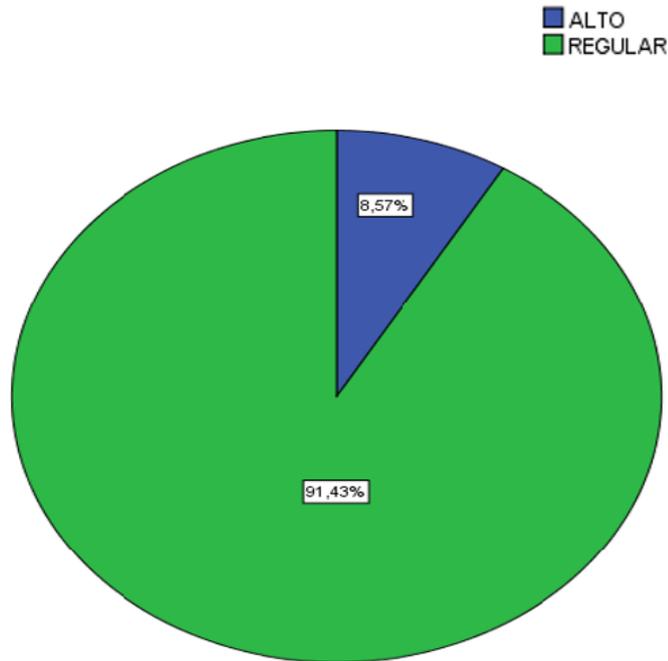
Calidad del mensaje en los grupos escolares				
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	3	8,6	8,6
	REGULAR	32	91,4	100,0
	Total	35	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

La calidad de los mensajes es regular con un 91.4% de estudiantes que admiten dificultades para que se dé con fluidez la comunicación grupal.

Figura 2

Calidad del mensaje en los grupos escolares



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima.

La calidad de los mensajes es regular con un 91.4% de estudiantes que admiten dificultades para que se dé con fluidez la comunicación grupal.

Tabla 3*Elección de recursos técnicos*

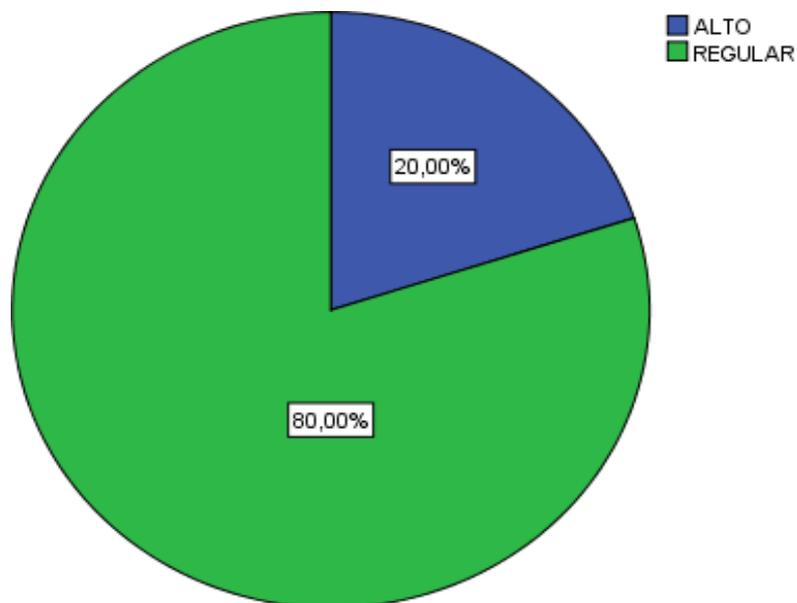
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	1	20,0	20,0
	REGULAR	4	80,0	100,0
	Total	5	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

La elección de recursos técnicos por parte de docentes es en su mayor parte regular, lo que indica que, si se utiliza este recurso de manera frecuente, pero no en su totalidad con un 80%, lo que facilita la comunicación con los alumnos.

Figura 3

Elección de recursos técnicos



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

La elección de recursos técnicos por parte de docentes es en su mayor parte regular, lo que indica que, si se utiliza este recurso de manera frecuente, pero no en su totalidad con un 80%, lo que facilita la comunicación con los alumnos.

Tabla 4

Elección del videojuego

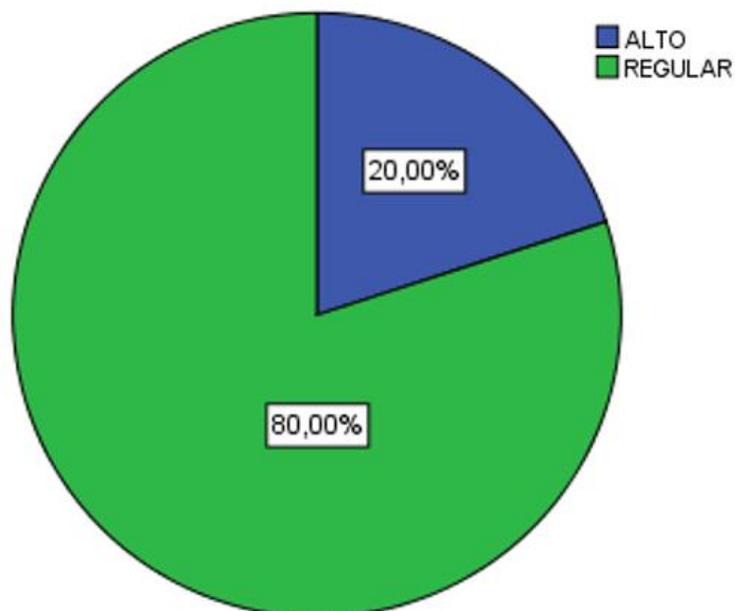
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	1	20,0	20,0
	REGULAR	4	80,0	100,0
	Total	5	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

El uso de videojuegos como manera didáctica si se da de manera frecuente en la institución educativa Santa Rosa de Lima, por lo que se utilizan para fomentar el aprendizaje en los alumnos.

Figura 4

Elección del videojuego



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

El uso de videojuegos como manera didáctica si se da de manera frecuente en la institución educativa Santa Rosa de Lima, por lo que se utilizan para fomentar el aprendizaje en los alumnos.

Tabla 5*Competencia del docente*

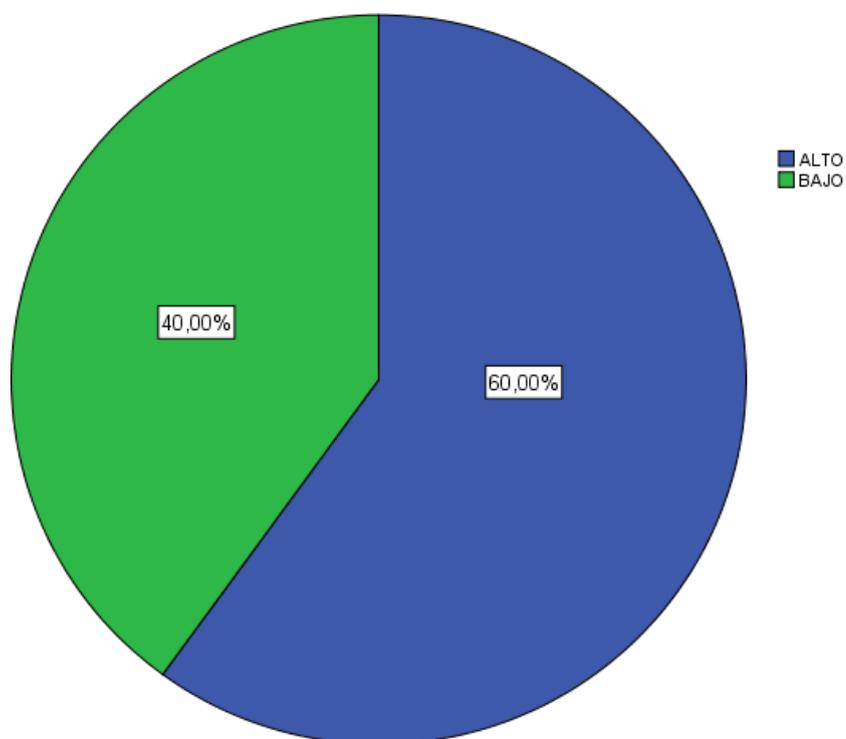
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	3	60,0	60,0
	BAJO	2	40,0	100,0
	Total	5	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Un 60% de los Docentes afirma que el uso de recursos didácticos como los videojuegos para fomentar la comunicación en el aprendizaje, forma parte de las competencias del Docente.

Figura 5

Competencia del docente



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Un 60% de los Docentes afirma que el uso de recursos didácticos como los videojuegos para fomentar la comunicación en el aprendizaje, forma parte de las competencias del Docente.

Tabla 6*Estrategia didáctica*

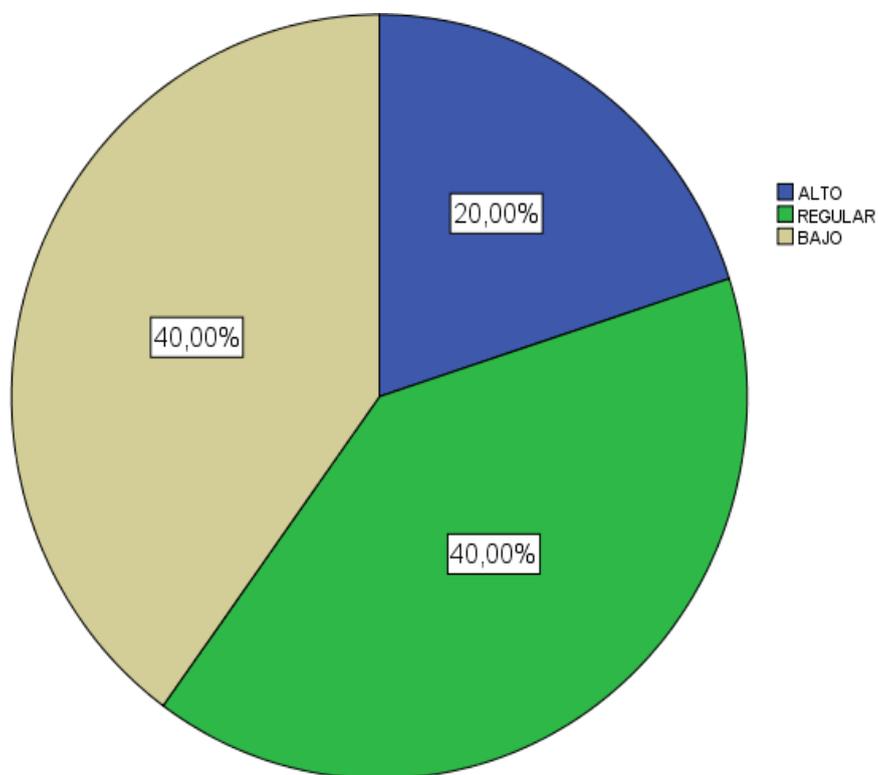
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	1	20,0	20,0
	REGULAR	2	40,0	60,0
	BAJO	2	40,0	100,0
	Total	5	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Según la tabla 6 el 40% de los Docentes no considera como una estrategia didáctica el uso de videojuegos para fomentar la comunicación entre los grupos escolares.

Figura 6

Estrategia didáctica



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima.

Según la figura 6 el 40% de los Docentes no considera como una estrategia didáctica el uso de videojuegos para fomentar la comunicación entre los grupos escolares.

Tabla 7*Fuente de información*

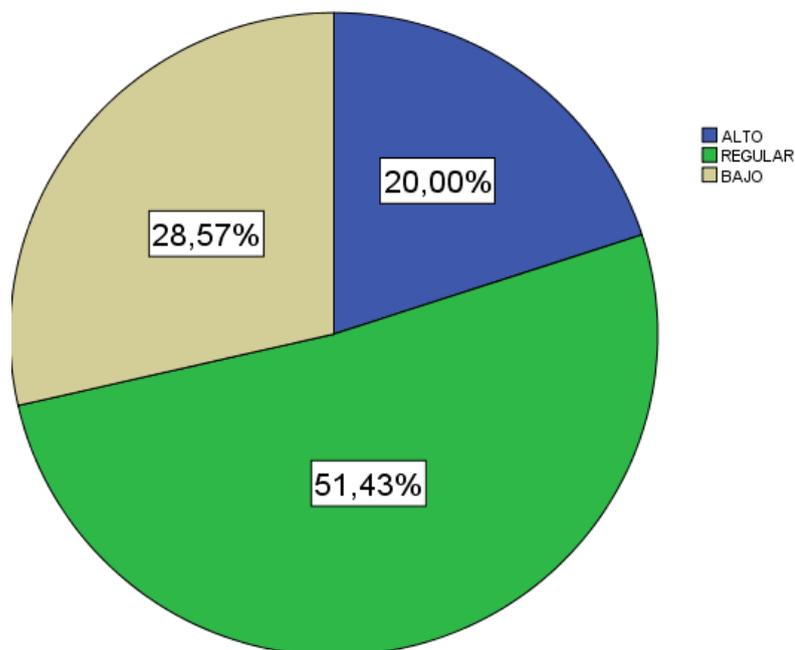
	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	7	20,0
	REGULAR	18	71,4
	BAJO	10	100,0
	Total	35	100,0

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Los indicadores de nivel de conocimiento, actitudes y habilidades para la comunicación son considerados como fuente de información en un 51,4% por los estudiantes de la I.E. Santa Rosa de Lima.

Figura 7

Fuente de información



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima.

Los indicadores de nivel de conocimiento, actitudes y habilidades para la comunicación son considerados como fuente de información en un 51,4% por los estudiantes de la I.E. Santa Rosa de Lima.

Tabla 8

Disposición para transmitir el mensaje

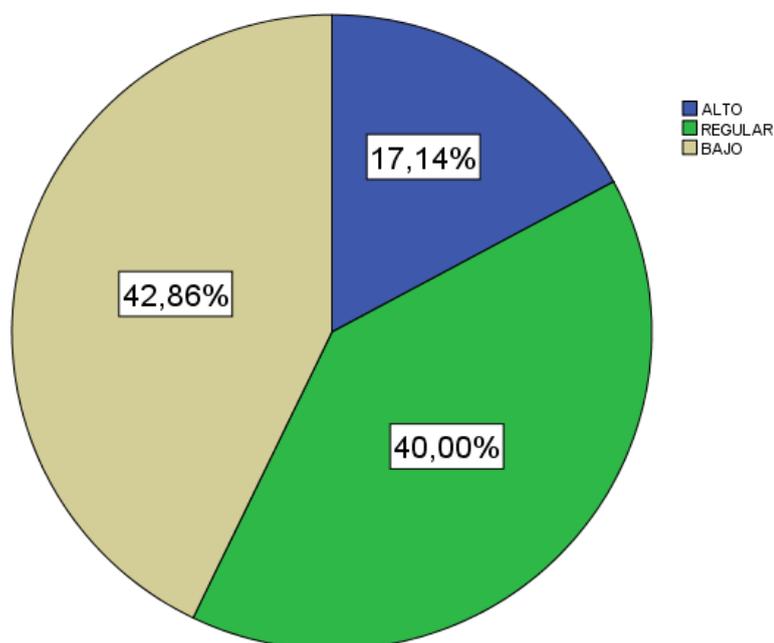
	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
ALTO	6	17,1	17,1
REGULAR	14	40,0	57,1
BAJO	15	42,9	100,0
Total	35	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

El uso de videojuegos para transmitir el mensaje tiene baja disposición para transmitir el mensaje en un 42.9%, por lo que los estudiantes no captarían el mensaje en su totalidad del videojuego.

Figura 8

Disposición para transmitir el mensaje



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

El uso de videojuegos para transmitir el mensaje tiene baja disposición para transmitir el mensaje en un 42.9%, por lo que los estudiantes no captarían el mensaje en su totalidad del videojuego.

Tabla 9

Capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento

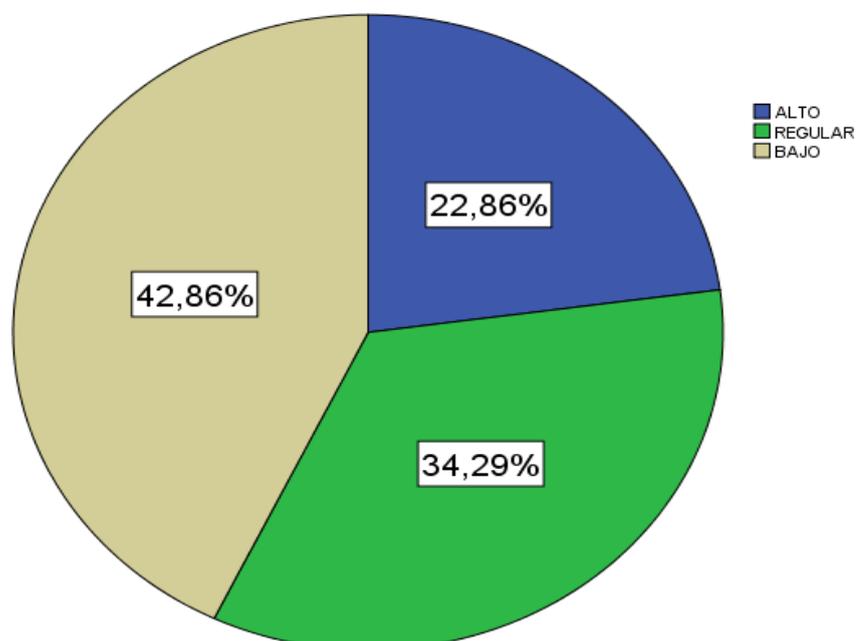
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	8	22,9	22,9
	REGULAR	12	34,3	57,1
	BAJO	15	42,9	100,0
	Total	35	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

La capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento es baja en un 42.9%, ya que se falla en elementos esenciales anteriormente mencionados.

Figura 9

Capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

La capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento es baja en un 42.9%, ya que se falla en elementos esenciales anteriormente mencionados.

Tabla 10

Comprensión del mensaje

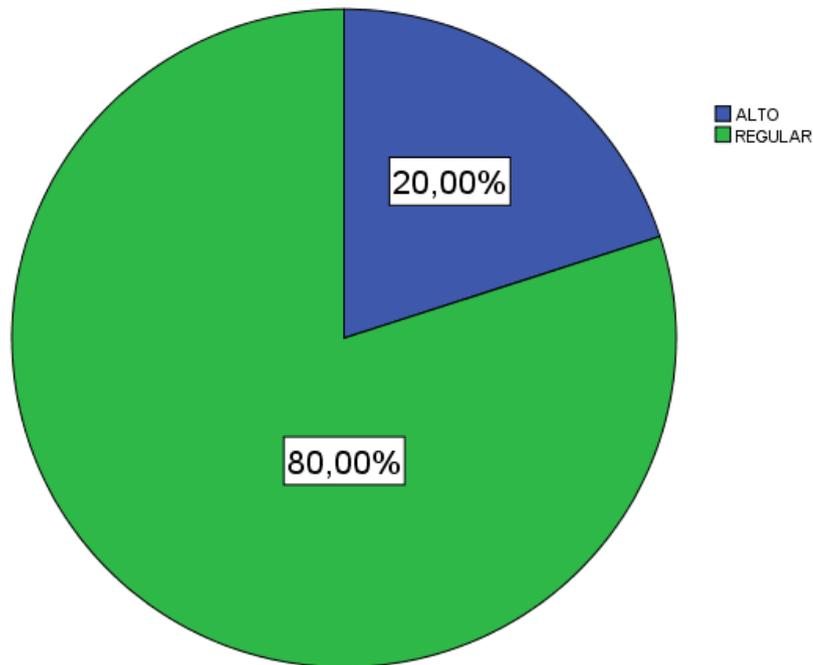
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	7	20,0	20,0
	REGULAR	28	80,0	100,0
	Total	35	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Podemos determinar que la comprensión del mensaje por parte de los grupos escolares se da de manera regular en un 80%, eso determina que la incomprensión del mensaje que se quiere transmitir no se está dando de manera adecuada de forma que sea más atrayente la comunicación grupal.

Figura 10

Comprensión del mensaje



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Podemos determinar que la comprensión del mensaje por parte de los grupos escolares se da de manera regular en un 80%, eso determina que la incomprensión del mensaje que se quiere transmitir no se está dando de manera adecuada de forma que sea más atrayente la comunicación grupal.

Tabla 11

Características personales del estudiante

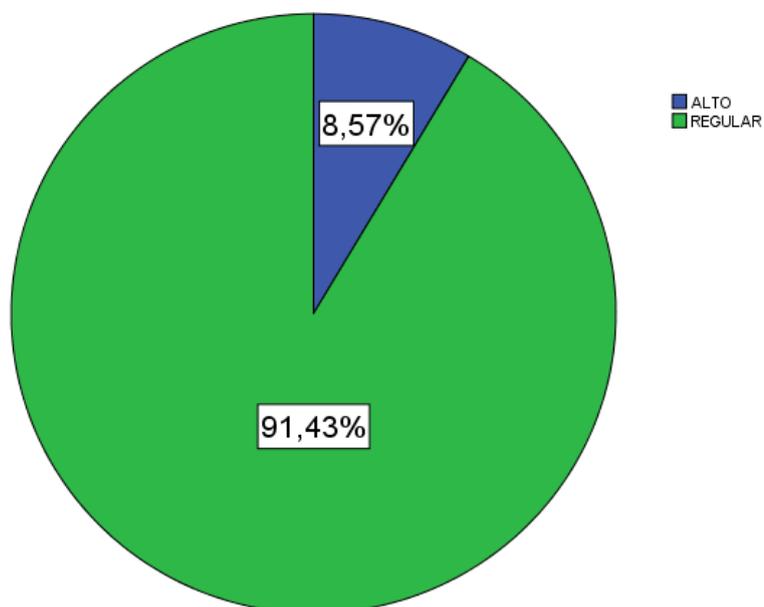
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	3	8,6	8,6
	REGULAR	32	91,4	100,0
	Total	35	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Según las características de los estudiantes está en un nivel regular con un 91.4%, por lo que se demuestra un nivel regular a la hora de captar el mensaje que se brinda con el videojuego.

Figura 11

Características personales del estudiante



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Según las características de los estudiantes está en un nivel regular con un 91.4%, por lo que se demuestra un nivel regular a la hora de captar el mensaje que se brinda con el videojuego.

Tabla 12

Edades de los estudiantes encuestados del 3er grado de Primaria turno mañana

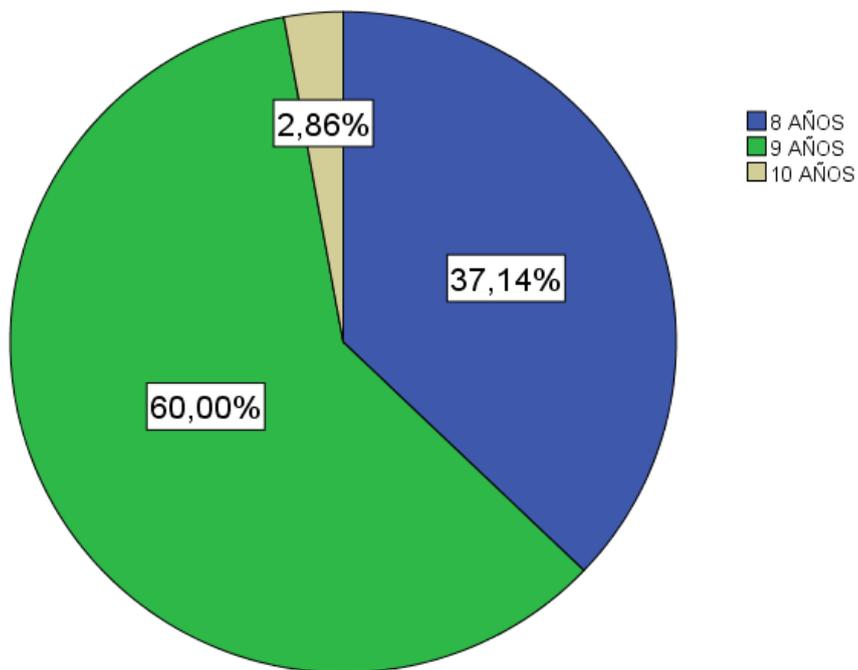
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	8 AÑOS	13	37,1	37,1
	9 AÑOS	21	60,0	97,1
	10 AÑOS	1	2,9	100,0
	Total	35	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la tabla 3.12, el indicador de la mayor tasa de edades de los alumnos es de 9 años en un 60%, mientras que la de menor tasa fueron los de 10 años con un 2.9% en el 3er grado de primaria.

Figura 12

Edades de los estudiantes encuestados del 3er grado de Primaria turno mañana



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima.

De acuerdo con la FIGURA 12, el indicador de la mayor tasa de edades de los alumnos es de 9 años en un 60%, mientras que la de menor tasa fueron los de 10 años con un 2.9% en el 3er grado de primaria.

Tabla 13

Género de los estudiantes encuestados del 3er grado de Primaria turno mañana

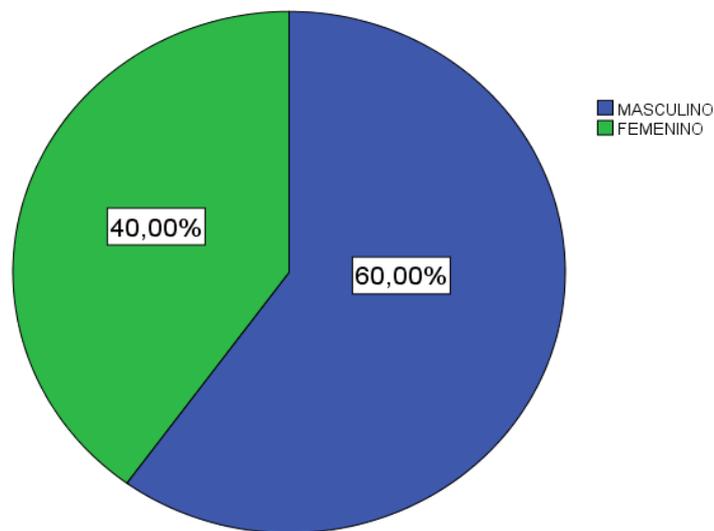
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MASCULINO	21	60,0	60,0
	FEMENINO	14	40,0	100,0
	Total	35	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Según la tabla el 60% de los estudiantes del 3er grado turno mañana son hombres y el 40% mujeres, por lo que se pudo determinar los roles de género que marcan los gustos y preferencias de los estudiantes.

Figura 13

Género de los estudiantes encuestados del 3er grado de Primaria turno mañana



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima.

Según la tabla el 60% de los estudiantes del 3er grado turno mañana son hombres y el 40% mujeres, por lo que se pudo determinar los roles de género que marcan los gustos y preferencias de los estudiantes.

Tabla 14***Videojuegos favoritos según los alumnos varones del 3er grado de primaria turno mañana***

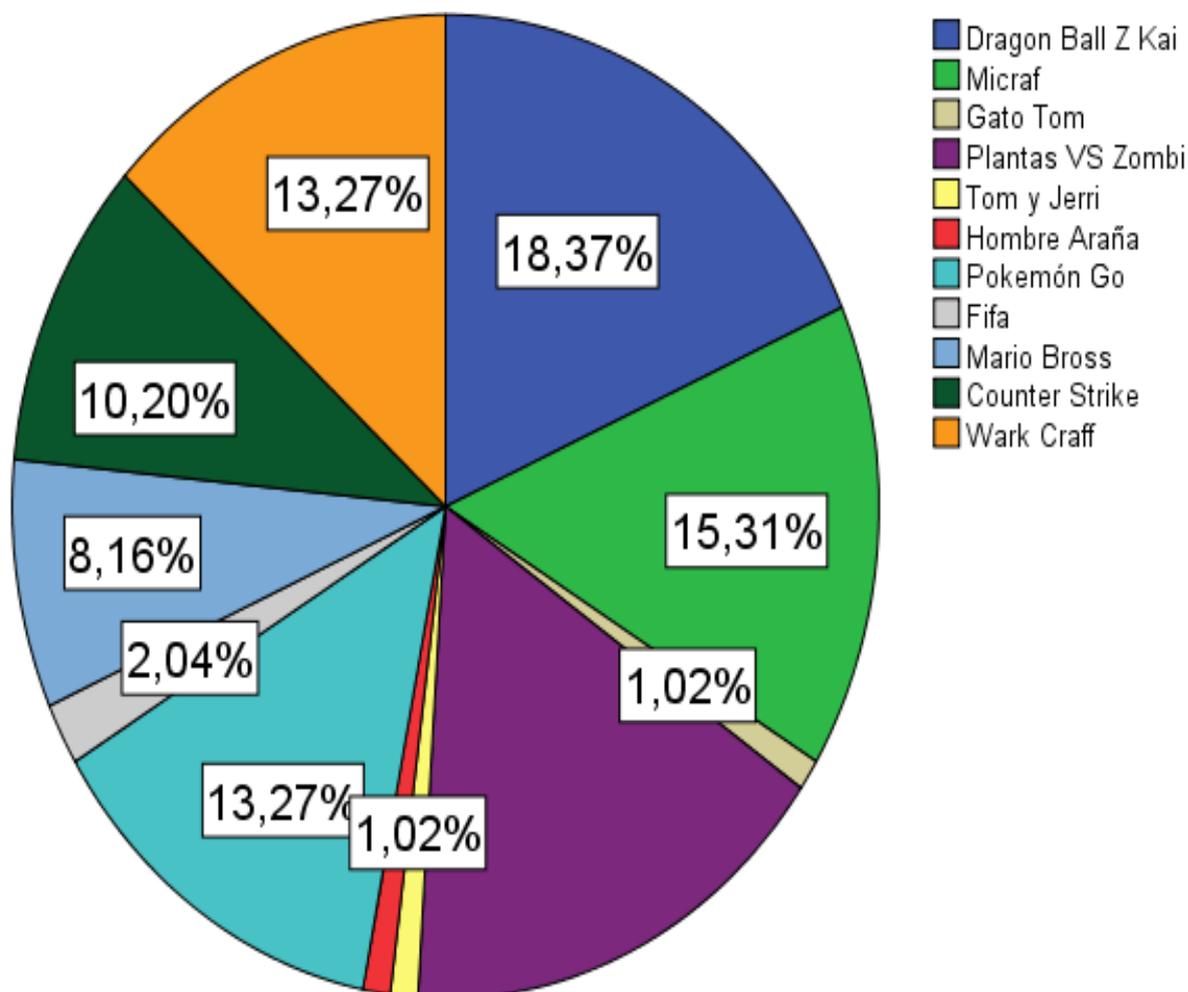
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dragon Ball Z Kai	18	18,4	18,4
	Micraf	15	15,3	33,7
	Gato Tom	1	1,0	34,7
	Plantas VS Zombi	16	16,3	51,0
	Tom y Jerri	1	1,0	52,0
	Hombre Araña	1	1,0	53,1
	Pokemón Go	13	13,3	66,3
	Fifa	2	2,0	68,4
	Mario Bross	8	8,2	76,5
	Counter Strike	10	10,2	86,7
	Wark Craff	13	13,3	100,0
	Total	98	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

El indicador que muestra los gustos y preferencias de cuáles son los videojuegos que prefieren jugar los estudiantes varones del 3er grado de primaria encuestados, en una pregunta múltiple se determinó que "Dragón Ball Z Kai" es el juego preferido con un 18.4%, seguido por "Plantas VS Zombi", todos ellos juegos de acción y violencia.

Figura 14

Videojuegos favoritos según los alumnos varones del 3er grado de primaria turno mañana



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima".

El indicador que muestra los gustos y preferencias de cuáles son los videojuegos que prefieren jugar los estudiantes varones del 3er grado de primaria encuestados, en una pregunta múltiple se determinó que "Dragón Ball Z Kai" es el juego preferido con un 18.4%, seguido por "Plantas VS Zombi", todos ellos juegos de acción y violencia.

Tabla 15

Videojuegos favoritos según los alumnos mujeres del 3er grado de primaria turno mañana

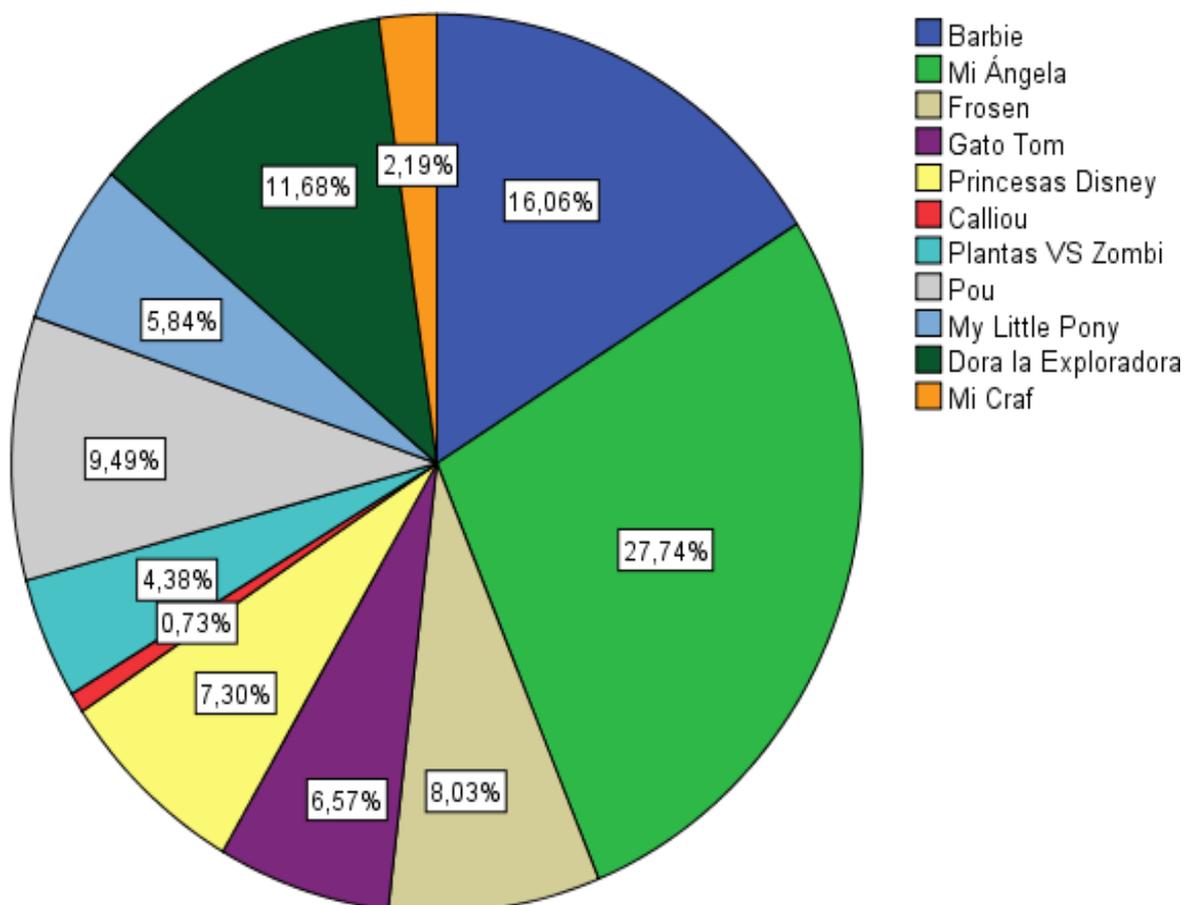
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Barbie	22	16,1	16,1
	Mi Ángela	38	27,7	43,8
	Frosen	11	8,0	51,8
	Gato Tom	9	6,6	58,4
	Princesas Disney	10	7,3	65,7
	Calliou	1	,7	66,4
	Plantas VS Zombi	6	4,4	70,8
	Pou	13	9,5	80,3
	My Little Pony	8	5,8	86,1
	Dora la Exploradora	16	11,7	97,8
	Mi Craf	3	2,2	100,0
	Total	137	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la tabla 3.15 el juego preferido a la hora de jugar por las MUJERES del 3er grado de primaria turno mañana es el juego de Mi Ángela con un 27,7%, seguido de Barbie con un 16,1%, todos ellos juegos de Rol, Simulación y Fantasía.

Figura 15

Videojuegos favoritos según los alumnos mujeres del 3er grado de primaria turno mañana



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la tabla 3.15 el juego preferido a la hora de jugar por las MUJERES del 3er grado de primaria turno mañana es el juego de Mi Ángela con un 27,7%, seguido de Barbie con un 16,1%, todos ellos juegos de Rol, Simulación y Fantasía.

Tabla 16

Videojuegos favoritos según su clasificación que eligen los alumnos VARONES del 3er grado de primaria turno mañana

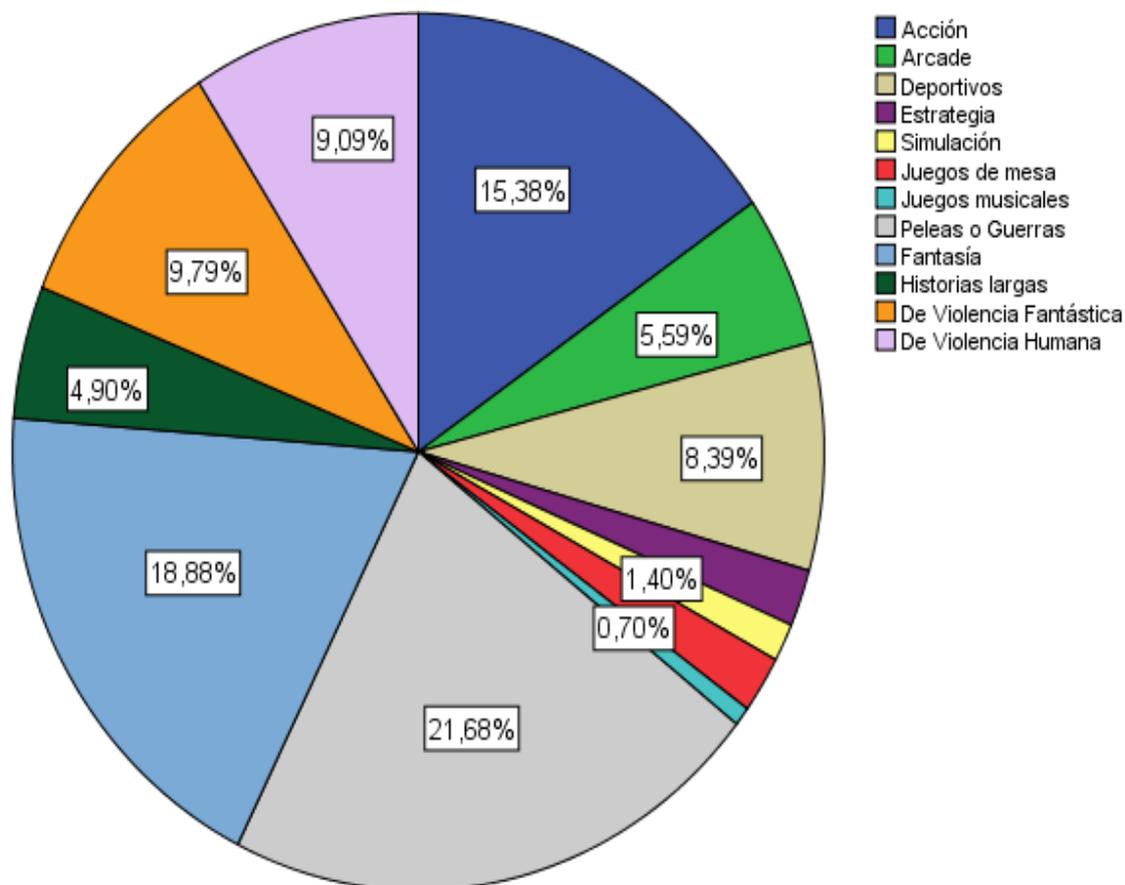
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Acción	22	15,4	15,4
	Arcade	8	5,6	21,0
	Deportivos	12	8,4	29,4
	Estrategia	3	2,1	31,5
	Simulación	2	1,4	32,9
	Juegos de mesa	3	2,1	35,0
	Juegos musicales	1	,7	35,7
	Peleas o Guerras	31	21,7	57,3
	Fantasía	27	18,9	76,2
	Historias largas	7	4,9	81,1
	De Violencia Fantástica	14	9,8	90,9
	De Violencia Humana	13	9,1	100,0
	Total	143	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

El indicador que muestra el tipo de videojuegos que eligen los niños varones encuestados del tercer grado de primaria de la institución educativa, demuestra que a la hora de elegir sienten una preferencia por los de tipo de Peleas o Guerras, generalmente violentos que usualmente presentan imágenes sangrientas de enfrentamiento y muerte, alcanzando un 21,7% de preferencia, de igual forma se pudo observar que presentan muy poco interés por juegos convencionales de mesa, musicales, simulación y estrategia

Figura 16

Videojuegos favoritos según su clasificación que eligen los alumnos VARONES del 3er grado de primaria turno mañana



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima.

El indicador que muestra el tipo de videojuegos que eligen los niños varones encuestados del tercer grado de primaria de la institución educativa, demuestra que a la hora de elegir sienten una preferencia por los de tipo de Peleas o Guerras, generalmente violentos que usualmente presentan imágenes sangrientas de enfrentamiento y muerte, alcanzando un 21,7% de preferencia, de igual forma se pudo observar que presentan muy poco interés por juegos convencionales de mesa, musicales, simulación y estrategia

Tabla 17

Videojuegos favoritos según su clasificación que eligen las MUJERES alumnas del 3er grado de primaria turno mañana

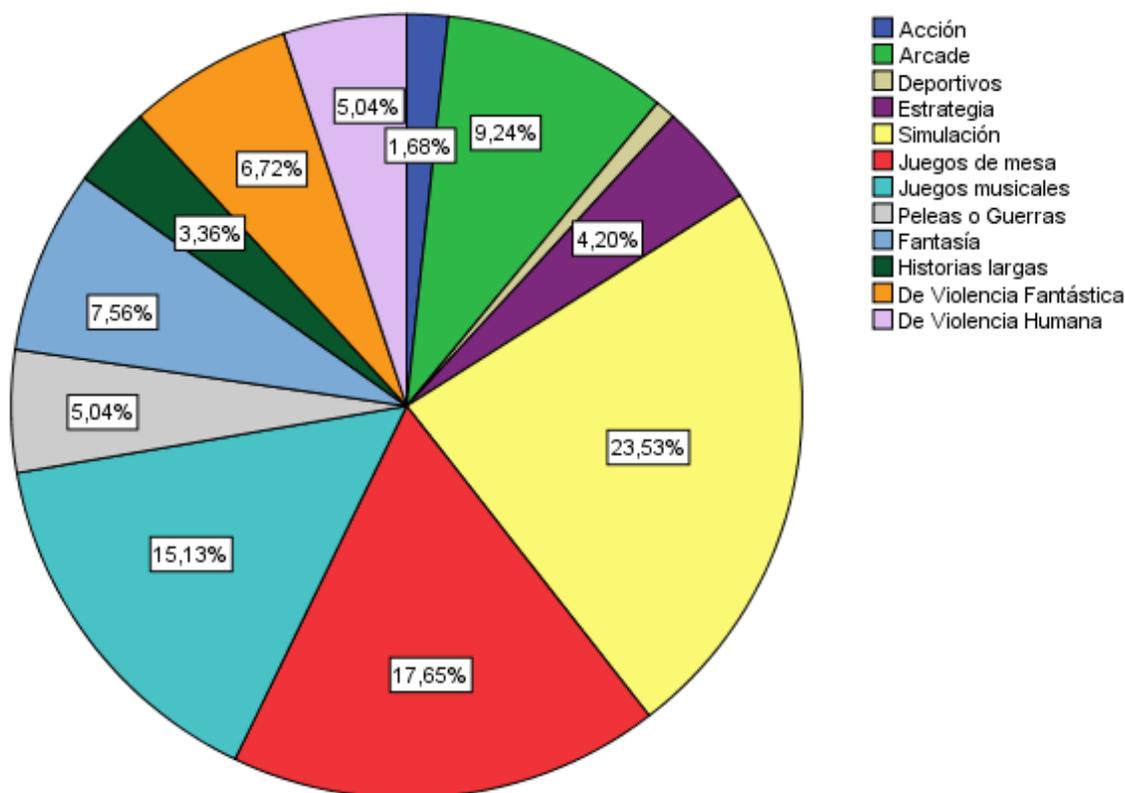
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Acción	2	1,7	1,7
	Árcade	11	9,2	10,9
	Deportivos	1	,8	11,8
	Estrategia	5	4,2	16,0
	Simulación	28	23,5	39,5
	Juegos de mesa	21	17,6	57,1
	Juegos musicales	18	15,1	72,3
	Peleas o Guerras	6	5,0	77,3
	Fantasía	9	7,6	84,9
	Historias largas	4	3,4	88,2
	De Violencia Fantástica	8	6,7	95,0
	De Violencia Humana	6	5,0	100,0
	Total	119	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la tabla 3.17 se observa que el tipo de videojuegos que eligen los estudiantes mujeres del 3er grado de primaria de la I.E. Santa Rosa de Lima, en su mayoría son de tipo Simulación con un 23,5%, que generalmente son interpretaciones de roles, arcade y de mesa, donde la violencia es mínima y se incita más al razonamiento, no obstante los juegos de peleas que utilizan violencia alcanzaron un 5% demostrando así que a pesar de ser mujeres no están muy alejadas de ese tipo de videojuegos.

Figura 17

Videojuegos favoritos según su clasificación que eligen las MUJERES alumnas del 3er grado de primaria turno mañana



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 “Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la figura 17 se observa que el tipo de videojuegos que eligen los estudiantes mujeres del 3er grado de primaria de la I.E. Santa Rosa de Lima, en su mayoría son de tipo Simulación con un 23,5%, que generalmente son interpretaciones de roles, arcade y de mesa, donde la violencia es mínima y se incita más al razonamiento, no obstante los juegos de peleas que utilizan violencia alcanzaron un 5% demostrando así que a pesar de ser mujeres no están muy alejadas de ese tipo de videojuegos.

Tabla 18

¿Qué es lo que más les llama la atención de los videojuegos que eligen los estudiantes varones encuestados?

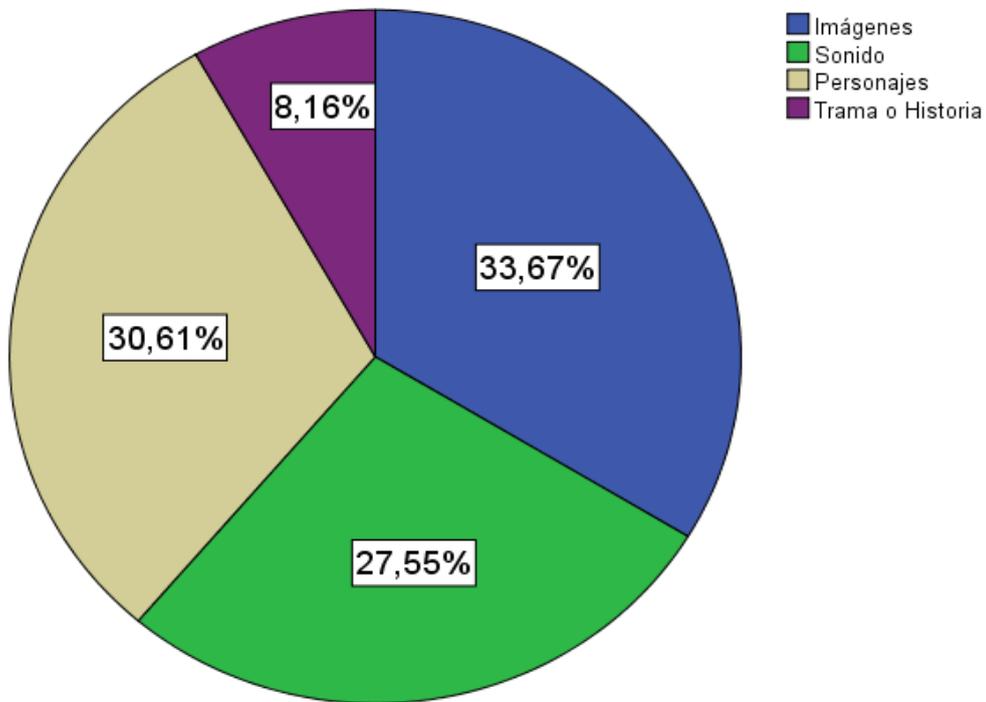
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Imágenes	33	33,7	33,7
	Sonido	27	27,6	61,2
	Personajes	30	30,6	91,8
	Trama o Historia	8	8,2	100,0
	Total	98	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la Tabla18 se pudo observar que lo que más les llama la atención a los estudiantes son las imágenes con un 33,7% y los personajes con 30,6%, poniendo muy poca atención al mensaje u historia del juego.

Figura 18

¿Qué es lo que más les llama la atención de los videojuegos que eligen los estudiantes varones encuestados?



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la figura 18 se pudo observar que lo que más les llama la atención a los estudiantes son las imágenes con un 33,7% y los personajes con 30,6%, poniendo muy poca atención al mensaje u historia del juego.

Tabla 19

¿Qué es lo que más les llama la atención de los videojuegos que eligen las mujeres estudiantes encuestados?

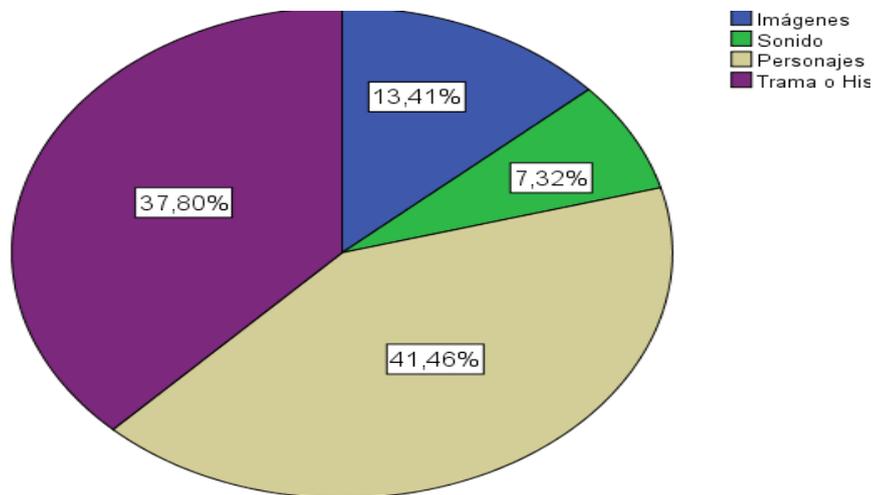
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Imágenes	11	13,4	13,4
	Sonido	6	7,3	20,7
	Personajes	34	41,5	62,2

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

La preferencia de lo que más les gusta a las mujeres en los videojuegos son los personajes en un 41,5%, seguido de la trama o historia con 37,8%, porque le prestan más atención a los personajes y al contenido del videojuego, a diferencia del sonido u otras imágenes.

Figura 19

¿Qué es lo que más les llama la atención de los videojuegos que eligen las mujeres estudiantes encuestados?



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

La preferencia de lo que más les gusta a las mujeres en los videojuegos son los personajes en un 41,5%, seguido de la trama o historia con 37,8%, porque le prestan más atención a los personajes y al contenido del videojuego, a diferencia del sonido u otras imágenes.

Tabla 20*¿En qué equipos juegas videojuegos?*

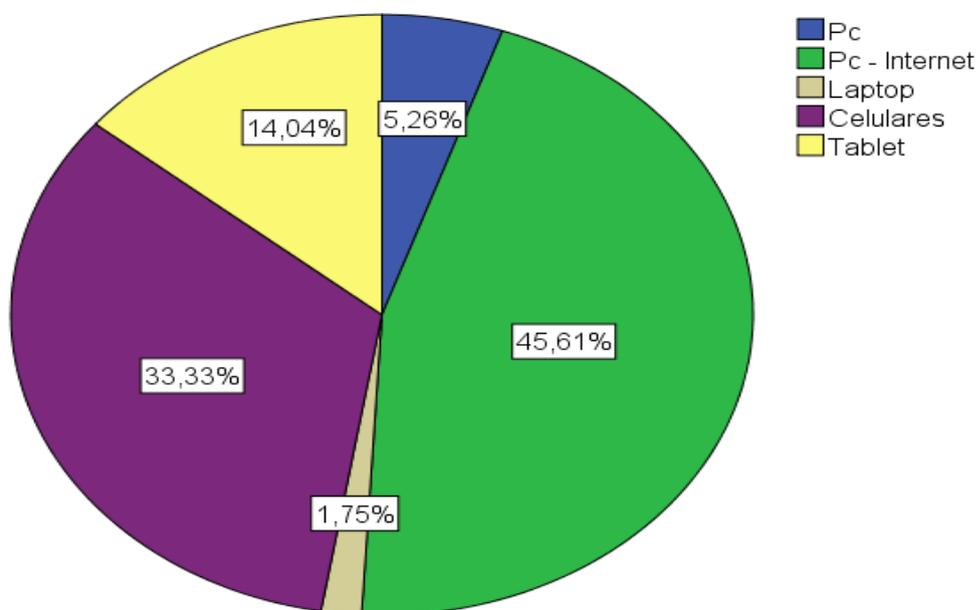
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pc	3	5,3	5,3
	Pc - Internet	26	45,6	50,9
	Laptop	1	1,8	52,6
	Celulares	19	33,3	86,0
	_Tablet	8	14,0	100,0

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la tabla 20 el indicador que muestra en qué tipo de equipos usualmente juegan los estudiantes encuestados, arrojo que un 45,6% prefieren jugar videojuegos en Pc-Internet, mientras que un 1,8% lo hace a través de laptop, teniendo en cuenta que se trata de un colegio Nacional muy pocos de los estudiantes encuestados tienen acceso a nuevas tecnologías.

Figura 20

¿En qué equipos juegas videojuegos?



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la figura 20 el indicador que muestra en qué tipo de equipos usualmente juegan los estudiantes encuestados, arrojo que un 45,6% prefieren jugar videojuegos en Pc-Internet, mientras que un 1,8% lo hace a través de laptop, teniendo en cuenta que se trata de un colegio Nacional muy pocos de los estudiantes encuestados tienen acceso a nuevas tecnologías.

Tabla 21

¿En qué lugar usualmente juegas videojuegos?

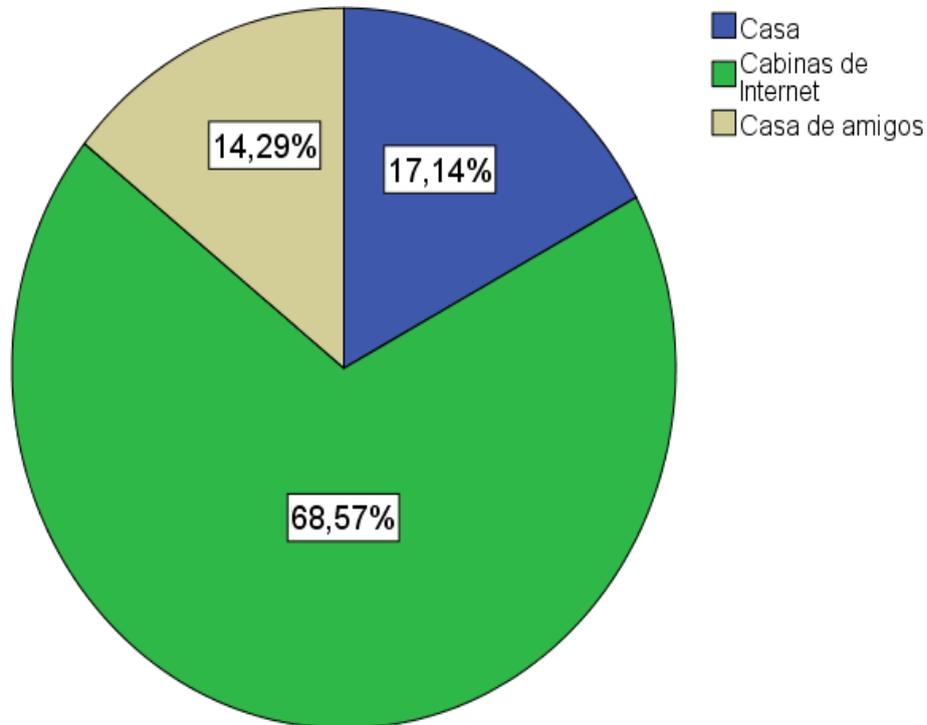
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casa	6	17,1	17,1
	Cabinas de Internet	24	68,6	85,7
	Casa de amigos	5	14,3	100,0
	Total	35	100,0	

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

En la tabla 21 podemos ver que la preferencia de los estudiantes a la hora de donde jugar videojuegos nos dio a conocer que prefieren jugar en Cabinas de internet con un 68,6%, demostrando que no existe un control sobre el tipo de videojuegos que eligen ni de los contenidos de los mismos

Figura 21

¿En qué lugar usualmente juegas videojuegos?



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

En la figura 21 podemos ver que la preferencia de los estudiantes a la hora de donde jugar videojuegos nos dio a conocer que prefieren jugar en Cabinas de internet con un 68,6%, demostrando que no existe un control sobre el tipo de videojuegos que eligen ni de los contenidos de los mismos

Tabla 22

¿Qué tiempo Juegas videojuegos?

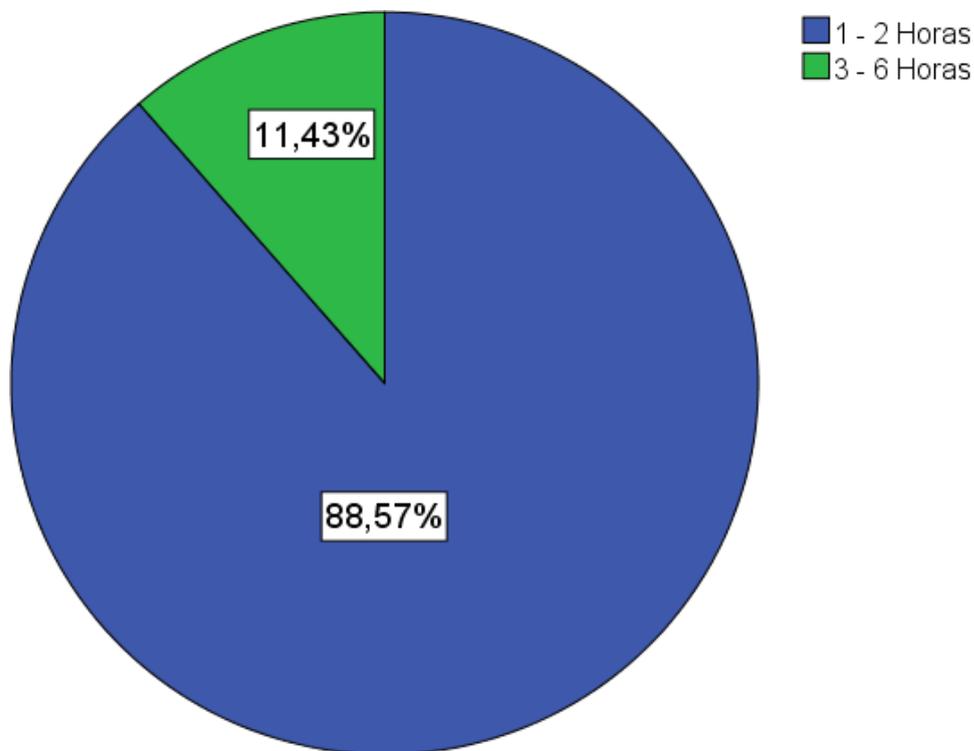
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1 - 2 Horas	31	88,6	88,6
	3 - 6 Horas	4	11,4	100,0

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la Tabla 22 el tiempo que dedican los 35 estudiantes encuestados, se determinó que el 88,6% juegan de 1 a 2 horas videojuegos, tomando énfasis también que el tiempo de juego se relaciona directamente proporcional con el factor económico.

Figura 22

¿Qué tiempo Juegas videojuegos?



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la figura 22 el tiempo que dedican los 35 estudiantes encuestados, se determinó que el 88,6% juegan de 1 a 2 horas videojuegos, tomando énfasis también que el tiempo de juego se relaciona directamente proporcional con el factor económico.

Tabla 23

¿Qué tan continuo sueles jugar videojuegos?

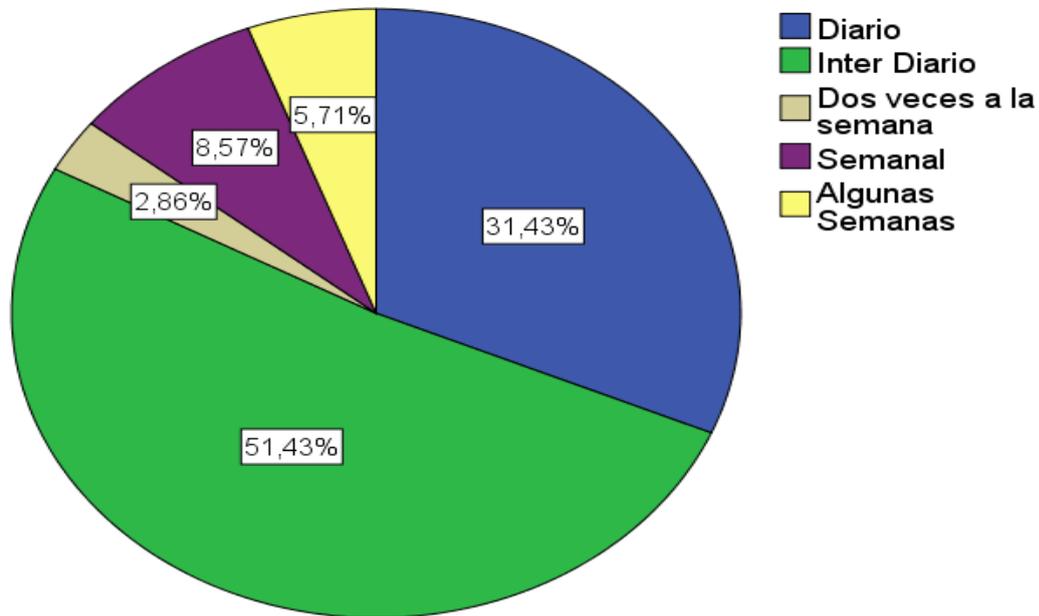
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Diario	11	31,4	31,4
	Inter Diario	18	51,4	82,9
	Dos veces a la semana	1	2,9	85,7

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Podemos observar en la Tabla 23 que tan continuo suelen jugar videojuegos los estudiantes del 3er grado de primaria turno mañana de la I.E. Santa Rosa de Lima, y se obtuvo como resultado que la mayoría suele jugar Inter Diario en un 51,4%, por lo que los estudiantes no estarían aprovechando esas horas, aclarando que el tiempo se ve afectado por el factor económico.

Figura 23

¿Qué tan continuo sueles jugar videojuegos?



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Podemos observar en la figura 23 que tan continuo suelen jugar videojuegos los estudiantes del 3er grado de primaria turno mañana de la I.E. Santa Rosa de Lima, y se obtuvo como resultado que la mayoría suele jugar Inter Diario en un 51,4%, por lo que los estudiantes no estarían aprovechando esas horas, aclarando que el tiempo se ve afectado por el factor económico.

Tabla 24

¿Con quién prefieres jugar videojuegos?

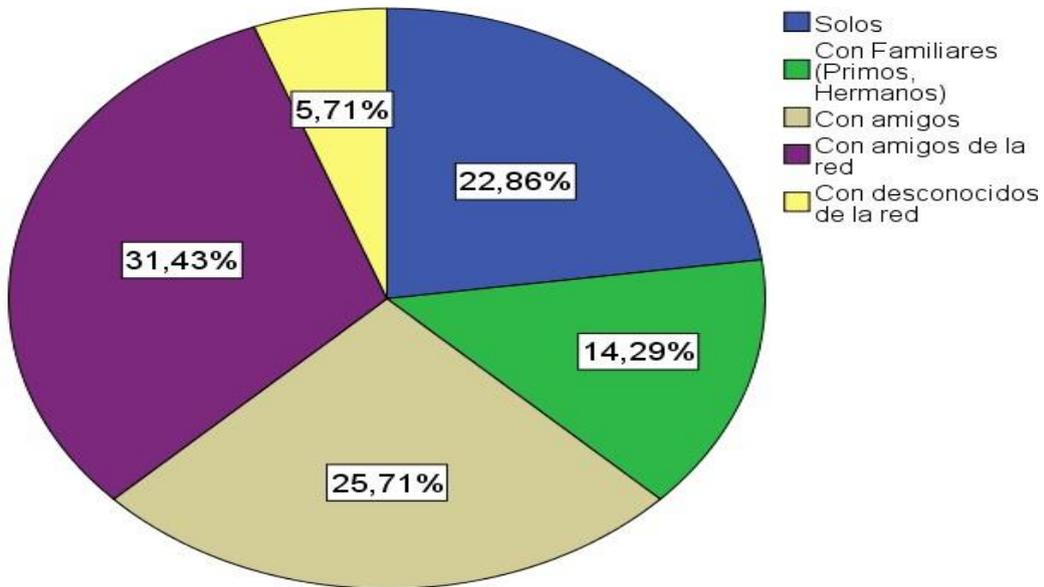
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Solos	8	22,9	22,9
	Con Familiares (Primos, _Hermanos)	5	14,3	37,1

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la tabla 24 podemos afirmar con quien prefieren jugar videojuegos los estudiantes del 3er grado y se obtuvo como resultado que prefieren jugar con Amigos de la red en un 31,4%, ya que los estudiantes prefieren formar su grupo de contactos de amigos de la red para poder jugar, observando que no necesariamente son amigos de su entorno.

Figura 24

¿Con quién prefieres jugar videojuegos?



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la figura 24 podemos afirmar con quien prefieren jugar videojuegos los estudiantes del 3er grado y se obtuvo como resultado que prefieren jugar con Amigos de la red en un 31,4%, ya que los estudiantes prefieren formar su grupo de contactos de amigos de la red para poder jugar, observando que no necesariamente son amigos de su entorno.

Tabla 25

¿Te gusta aprender con videojuegos?

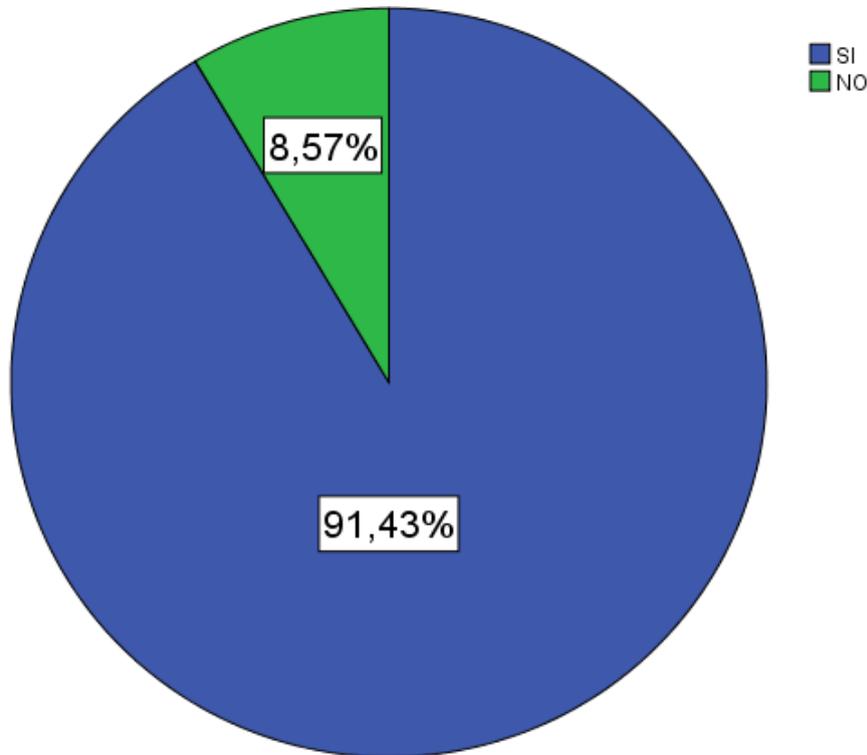
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	32	91,4	91,4
	_NO	3	8,6	100,0

Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la tabla 25 podemos determinar que un 91,4% de los estudiantes si les gustaría aprender con videojuegos dentro del horario de clases, de igual forma un 8,6% señalo que no, sustentando que no podrían memorizar las tareas y lo aprendido.

Figura 25

¿Te gusta aprender con videojuegos?



Nota. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

De acuerdo a la tabla 25 podemos determinar que un 91,4% de los estudiantes si les gustaría aprender con videojuegos dentro del horario de clases, de igual forma un 8,6% señalo que no, sustentando que no podrían memorizar las tareas y lo aprendido.

Tabla 26**Resultados de la ficha de observación**

INTERROGANTES	ITEMS		
1. ¿El docente transmitió documentales durante la clase?	<i>Siempre</i>	<i>A veces</i>	Nunca
2. ¿El docente transmitió alguna película durante la clase?	<i>Siempre</i>	<i>A veces</i>	Nunca
3. ¿El docente utilizó diapositivas para reforzar la clase?	<i>Siempre</i>	<i>A veces</i>	Nunca
4. ¿El docente les mostró algunas fotografías o imágenes a los estudiantes?	<i>Siempre</i>	<i>A veces</i>	Nunca
5. ¿El docente usó internet en clase?	<i>Siempre</i>	<i>A veces</i>	Nunca

Nota. Datos de la ficha de observación aplicado a los estudiantes del 3er grado de Nivel Primario, turno Mañana, de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima.

Se observó que a pesar de que la Institución Educativa cuenta con computadoras y equipos multimedia, estos equipos son dejados de a lado, de esa manera priorizando los equipos que el estado les otorga que son unas minilaptops que tienen instalados sus propios programas y estos no pueden instalar otros tipos de programas o aplicaciones. Limitando así, la creatividad y las habilidades de los alumnos.

PROPUESTA DIDACTICA DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

1. INFORMACIÓN GENERAL

Institución Educativa:

I.E N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel.

Grados de instrucción:

3to grado de Primaria

Docentes:

Mg. Rosa Rodas Díaz

Directora de la I.E. N°10015 – Santa Rosa de Lima

Lic. Marilú Larrea Sarmiento Docente del 3er grado de Primaria

Prof. Teresa Tirado Cancino Encargada del aula AIP

N° de sesiones: 12 sesiones

Áreas de intervención:

- Comunicación
- Personal Social
- Matemática
- Ciencia y ambiente

2. PRESENTACIÓN

La presente propuesta pretende dar respuesta a los problemas más frecuentes de la comunicación grupal en el aula, en estudiantes de 8 a 9 años. Esta propuesta didáctica toma en cuenta la estrategia de los videojuegos educativos como una necesidad de innovación en los estudiantes del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel; es primordial incentivar a todos los estudiantes en la comunicación grupal para que puedan mejorar sus competencias educativas e innovar sus ideas en nuevos proyectos individuales y/o grupales.

Asimismo, teniendo en cuenta los resultados de la investigación sobre el manejo de los estudiantes por el uso de las fuentes de información y la disposición para la transmisión de mensajes situándolos en un 51.4% y 40% en el nivel regular afectando su comunicación grupal, lo que indica que un 42.9% de los estudiantes, manifiesta que es baja la capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento ya que se falla en elementos esenciales, anteriormente mencionados.

Otro punto importante a considerar es que la calidad del mensaje en los grupos escolares se ve reflejada en sus indicadores como: La comprensión del mensaje y las características personales del estudiante, cuyos valores son regulares entre 80% y 91.4% respectivamente, lo que deja en evidencia que los estudiantes demuestran un nivel regular en la calidad del mensaje que brindan al realizar sus grupos de trabajo; esto se debe a la incompreensión del mensaje que quieren transmitir o por no considerar las características propias de sus pares que permita hacer más atrayente la comunicación grupal.

La influencia de los nuevos juegos educativos en las áreas de enseñanza es una alternativa útil y atractiva para estimular el interés que buscamos, generar grupos de estudio con información otorgada por su experiencia y/o temas abiertos que interactúan de manera virtual y didáctica. Esto nos llevará a elaborar un plan de trabajo detallado que nos ayudará a desarrollar este proyecto.

3. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta básicamente se centra en la aplicación de videojuegos educativos que como resultado de su interacción estimule y mejore la comunicación grupal en los niños. Por ello conceptualizarle implica entenderle como un soporte en el que el videojuego se almacena, se ejecuta y se representa para que una persona pueda llevar a cabo la experiencia interactiva de juego, dentro de una clase que no afecte la curricular escolar programada.

El niño que participa de esta experiencia virtual interactiva se puede ver representado individual y en conjunto con sus compañeros para alcanzar el fin del juego educativo, en el sentido más preciso, se genera un interfaz en la que los componentes que lo apoyan, tales como los que tradicionalmente en informática se

denominan dispositivos de entrada (teclados, mandos, micrófonos para el reconocimiento de voz, etc.) y dispositivos de salida (pantalla y altavoces principalmente) participan de esta interacción.

4. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

4.1 Objetivo general

Desarrollar una propuesta didáctica de videojuegos educativos para apoyar la comunicación grupal en los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, Pimentel.

4.2 Objetivos específicos

- Mejorar la comunicación grupal de los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, Pimentel.
- Mejorar la calidad del mensaje en los grupos escolares mediante el uso de los videojuegos educativos en una clase piloto que sirva como guía al docente asignado.
- Aplicar estrategias de conocimientos, actitudes y habilidades para la comunicación de los grupos escolares y sustentar el uso de los videojuegos educativos en los estudiantes de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, Pimentel.

5. JUSTIFICACIÓN

En las escuelas públicas y privadas intentan hacer frente a una gran dificultad, la comunicación grupal y su inclusión de forma adecuada. Esto afecta a todas las áreas, ya sea por estar implicados directa o indirectamente en dichos problemas, no permiten una adecuada comunicación grupal entre los alumnos y el docente, por ende, el mensaje no llega a ser comprendido por todos los receptores como debería ser en una clase tradicional.

En las mismas escuelas los profesores, en especial los de escuelas públicas, coinciden en señalar que existen problemas serios en la forma de trabajo grupal,

ya sea por el poco interés o porque no existe participación de todos los integrantes del grupo; y tanto así que el manejo de la información es regular y la calidad del mensaje es poco precisa. Esto se debe a que teniendo las herramientas tecnológicas diseñadas específicamente para la moderna interacción entre estudiantes y docentes no se utilizan, ni aplican, careciendo de toda importancia por parte del docente.

De acuerdo con estas circunstancias se usan los videojuegos educativos como una alternativa para repotenciar la comunicación grupal, a través del diseño de una clase piloto, que utilice esta tecnología innovadora dentro de un horario de clase normal, esto permitirá la interacción entre alumnos y docentes, indudablemente conllevará a afianzar y fortalecer la comunicación grupal, que es nuestro objetivo principal.

Esta propuesta por su flexibilidad puede ser utilizada en otros programas de estudio como, por ejemplo: programas de mejora de déficit de atención, problemas de conducta y aprendizaje, problemas de socialización en niños en etapa escolar, en mejoras de conductas agresivas y en otros estudios.

Consideramos importante la propuesta porque con llevará no solo a mejorar el nivel de Comunicación grupal si no de manera indirecta mejorara los niveles de aprendizaje.

6. FUNDAMENTO

Esta propuesta no conlleva solo dejar al estudiante con el video juego; sino generar en el contexto grupal una experiencia colaborativa que los sumerja en el deseo de alcanzar metas académicas. Es una propuesta que se resumen en cuatro dimensiones y se sostiene en el aporte de Ferreiro (2016).

Así tenemos:

La Elección de los recursos técnicos; que obviamente la elección diferenciada para la estimulación de la comunicación grupal se basa sobre el uso de videojuegos educativo que depende de los recursos de cada institución. En el caso al contar con un aula virtual, se reconoce la posibilidad de usar computadoras

con un rango promedio de funcionamiento, pero capaces de considerar las posibilidades educativas del videojuego.

Asimismo, el espacio, cantidad y tiempo en que desarrolle el videojuego educativo contribuirá al desarrollo de habilidades interpersonales, por medio de pequeños grupos y/o en parejas. Sea cual sea el caso la retroalimentación de la información.

De otro lado la elección del videojuego; para ello se cuenta con un amplio catálogo comercial de los denominados videojuegos educativos de series games, Arcade y plataformas para el desarrollo de los aspectos motores, manuales, de reflejos y orientación espacial.

De acuerdo con el requerimiento de estimulación para la comunicación grupal se recomienda aquellos que son de aventura y rol: motivación interna y reflexión sobre los propios valores, los puzzles, de preguntas y juegos de lógica. Asimismo, se debe considerar las características del alumnado: Observar si el videojuego es adecuado para la edad y características personales. Por último, observar la adecuada jugabilidad y curva de aprendizaje. Así como, la conexión con los contenidos curriculares.

La competencia docente para implementar videojuegos educativos, de otro lado el reconocer las experiencias y competencias del profesorado para atender la implementación de videojuegos educativos. Se debe considerar la rigidez horaria de la propia organización escolar, dificultad de integrar el videojuego en un currículo escolar fuertemente parcelado, miedo a la diversión o sensación de pérdida de autoridad por el profesorado.

Por tanto, es evidente que el docente necesitará conocer previamente el videojuego educativo para analizar los aspectos didácticos que desea trabajar en el aula, e incluso haber jugado un mínimo, para experimentar las sensaciones del videojuego educativo y poder ser una guía informada.

La concreción de la estrategia didáctica, basándose en numerosos procedimientos los videojuegos educativos puede promover relacionar contenidos curriculares, como: vocabulario, conocimientos básicos, ortografía, capacidad de

resolución de problemas, planificación de estrategias, comunicación verbal, redacción, etc. Por tanto, se señalarán solo aquellos que permitan interacción grupal.

7. CARACTERISTICAS

□ Es innovadora, al no haber un estudio anterior nuestra propuesta es novedosa para el sistema educativo en la mejora de la Comunicación grupal.

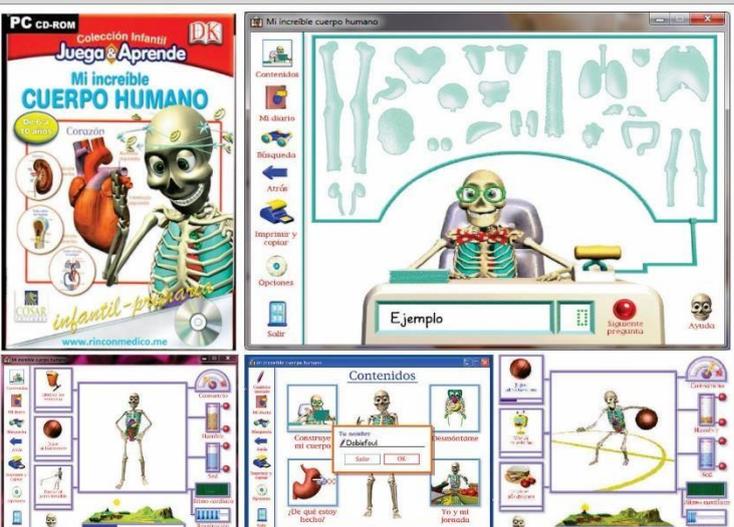
□ Creativa, porque transforma una clase cotidiana en algo divertido, diferente y estimulante que mejoran los lazos de comunicación entre cada uno de los estudiantes quienes se unen para poder acertar el videojuego, siendo la docente parte fundamental de esta experiencia ya que ella como moderadora del mismo se integra al grupo para ser parte de esta nueva experiencia.

□ Moderna, utiliza medios tecnológicos actuales que son parte del uso cotidiano, los cuales muchas veces parecen totalmente alejados de tecnología que es más dinámica y permite la sociabilidad de los participantes.

8. ESTRUCTURA DEL MODELO

PROPUESTA DIDÁCTICA DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN GRUPAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°10015 "SANTA ROSA DE LIMA", PIMENTEL

PLANEACIÓN DE UNA CLASE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	N°10015 "Santa Rosa de Lima"	GRADO:	3er Primaria	TURNO:	Mañana
MODERADORAS:	Eliana Yessenia García Oliva de Hammond, Mariela Ydalia Santos Meléndez				
LOCALIDAD:	Distrito de Pimentel - Chiclayo	NÚMERO DE SESIONES:	12 Sesiones		
MAESTRO (A):	Lic. Marilu Larrea Sarmiento (Tutora) Prof. Teresa Tirado Cancino (Encargada de Computación)				
ASIGNATURAS:	Computación / Ciencia y ambiente a través del uso de videojuegos educativos				
CANTIDAD DE ALUMNOS:	35 Alumnos				
COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:	Fortalecer la Comunicación grupal a través del uso de Videojuegos educativos en horario de clases				
CLASE PILOTO:	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del Videojuego didáctico "Mi increíble cuerpo humano" a través del retroproyector con trabajo grupal de los estudiantes. • Trabajos individuales de los estudiantes con videojuegos educativos e intercambio de opiniones entre las partes. • Tema utilizado: Partes del cuerpo humano con la interacción de los estudiantes. 				
TEMA:	• Uso del Videojuego didáctico "Mi increíble cuerpo humano"				
SUB. TEMA:	• Fortalecimiento de la comunicación grupal a través de nuevos recursos didácticos				
APRENDIZAJES ESPERADOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el uso de videojuegos educativos para su uso en las diferentes materias como recurso didáctico alternativo. • Fortalecer la Comunicación grupal entre los estudiantes del 3er grado a través de sesiones grupales de videojuegos educativos • Aprendizaje de la materia curricular con nuevos recursos didácticos 				
VIDEOJUEGO:	Mi Increíble Cuerpo Humano				
MI INCREÍBLE CUERPO HUMANO:					

Fuente: Elaboración propia

9. ESTRATEGIA PARA IMPLEMENTAR EL MODELO

ESTRATEGIAS	CRONOGRAMA	RESPONSABLES
<p>Realizar una charla para docentes denominada: "<i>Uso Optimo de los videojuegos educativos y su inclusión en la planificación curricular anual</i>" haciendo énfasis en las habilidades a desarrollar en todas las áreas</p>	<p>· 06 - 10- 2017</p>	<p>·Eliana Yessenia García Oliva de Hammond. · Mariela Ydalia Santos Meléndez</p>
<p>Taller de capacitación para docentes denominado: "<i>Conocimiento y aplicación de los videojuegos educativos para impulsar la comunicación grupal</i>".</p>	<p>· 13 - 10 .2017</p>	<p>·Eliana Yessenia García Oliva de Hammond. · Mariela Ydalia Santos Meléndez</p>
<p><i>Prueba piloto: "Descubramos el uso de los videojuegos educativos para mejorar</i></p>	<p>Los Viernes, sesiones de 45 minutos. •viernes20- 10-2017 · ·</p>	<p>·Eliana Yessenia García Oliva de Hammond. · Mariela Ydalia Santos Meléndez.</p>
<p>Elaboración de un Publireportaje de todo el proyecto para su difusión en la web. (https://www.youtube.com/watch?v=WvCiH7u-900)</p>	<p>· Elaboración del material del 02 - 01 - 2018 hasta el 26 -03 - 2018.</p>	<p>• Eliana Yessenia García Oliva de Hammond. • Mariela Ydalia Santos Meléndez.</p>

IV. DISCUSIÓN

En el trabajo de investigación presentado titulado “Propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10015 Santa Rosa de Lima, del distrito de Pimentel” proporcionaron los siguientes resultados.

Los alumnos a quienes habíamos observado en secciones de clase previa a través de fichas de observación, dieron a conocer el nivel regulat de comunicación grupal que existía entre ellos y la docente, lo mismo determino los resultados de la encuesta 01 donde se identifica el nivel de comunicación grupal de los estudiantes, donde arrojó como resultado que un 91.4% del total de estudiantes admiten tener dificultades para que se dé con fluidez la comunicación grupal (Tabla N° 1), esto para nosotras representaba un problema ya que al darse un nivel bajo de comunicación grupal en una sala de aprendizaje constante como podrían comunicarse correctamente o como lograrían que los mensajes del proceso de comunicación puedan llegar adecuadamente.

Así mismo se pudo determinar que la docente tiene influencia en cuanto puede aumentar o disminuir el nivel de comunicación en el aula de acuerdo a la correcta elección de recursos técnicos y estrategias didácticas para poder mejorar la comprensión del mensaje y por ende afianzar la comunicación grupal en el aula; en este caso se pudo determinar como muestra la tabla N°2 que el 80% de las docentes encuestadas tienen un nivel bajo y regular a la hora de la elección de recursos técnicos y estrategias didácticas para aplicarlas en el aula, aunque un 60% de los mismos afirma que forma parte de sus competencias docentes; sin embargo el 40% de los mismos afirma que no consideran a los videojuegos como una estrategia didáctica como tal.

También al realizar la encuesta de preferencias y gustos a la hora de elegir y jugar videojuegos se pudo observar una clara diferencia en cuanto a los gustos por genero obteniendo que son los niños quienes se inclinan ante la elección de juegos que emulan violencia y acción, y que son de tipo más dinámicos. Por otro lado, las niñas eligen videojuegos de simulación donde se emulan

acciones cotidianas de imitación e interpretación de roles, observando también que los juegos elegidos son donde se tiene que pensar y meditar a base de estrategias los de tipo Arcade, simulación y juegos de mesa, seleccionando en un muy bajo, pero presente, porcentaje los juegos de acción y violencia.

De igual forma como se puede apreciar en la tabla N° 15 y 16 donde indican la frecuencia y el tiempo que le dedican a los videojuegos se pudo apreciar que en un gran porcentaje juegan de 1 a 2 horas inter diarias, esto se ve afectado por el estado económico ya que como se pudo apreciar en los resultados de la encuesta 3 de gustos y preferencias, los estudiantes encuestados en un 69% (Tabla N°14) recurren a las famosas cabinas de internet, esto demuestra que no existe una guía adecuada para la selección de videojuegos y menos un control para el tiempo que le dedican a ellos.

Otro de los resultados preocupantes es que una gran mayoría de los alumnos encuestados prefieren jugar con amigos en Red, si bien estos pueden ser vecinos, o estar en otras ciudades y países, los pone vulnerables ante cualquier tipo de influencia ya que al estar en una cabina de internet no monitoreada por adultos responsables, se exponen a todo tipo de peligros que actualmente aquejan a los jóvenes de nuestra sociedad, además se puede observar que el aislamiento producto del uso constante de los videojuegos sin guías, contribuye a la baja comunicación que pueda tener el estudiantes con su entorno.

Estas conductas y hábitos se pueden corregir. Los videojuegos no son dañinos, siempre y cuando no se abuse del tiempo de exposición y se tenga una selecta selección de ellos, siendo cuidadoso con las horas de exposición y combinándolos con trabajo de grupo en donde todos participen para lograr un fin, creemos que todo está en la disposición que tenga la docente de aplicarlos, utilizándolos como parte de las nuevas tecnologías de comunicación en beneficio de la educación.

Por ello nuestra propuesta usa este recurso didáctico, transformando su negatividad en algo productivo y que puede contribuir a un mejor desempeño de los estudiantes y fortalecer la comunicación grupal dentro del aula entre los estudiantes y ellos con la docente.

Ante estos resultados y los obtenidos dentro de la aplicación de las guías de observación comprobamos que era importante y necesario aplicar una propuesta de uso de las Tic's, específicamente mediante el uso de videojuegos educativos, en este caso seleccionando uno donde los alumnos puedan interactuar con la docente y les permitan mejorar su nivel de comunicación grupal, por ser más cercanos a las edades de nuestra muestra y público objetivo, para fortalecer la comunicación grupal de estos estudiantes y por ende una mejora en las capacidades de aprendizaje.

Según la teoría de Ferreiro (2014) donde nos indica que "son los docentes encargados de buscar herramientas innovadoras que les permitan afianzar la comunicación grupal y por resultado la mejora de las capacidades de su aprendizaje", pudimos comprobar que al involucrar a la docente encargada en la selección de videojuegos educativos, en su previa observación y en su práctica, era mucho más fácil emitir el mensaje a sus estudiantes, quienes al momento de desarrollarse la clase piloto respondieron positivamente involucrándose todos en un nuevo ciclo de comunicación grupal.

Aunque los resultados para nosotros fueron satisfactorios no son contundentes ya que en el tema de educación y comunicación se requiere una aplicación más profunda y prolongada, es decir un año o dos de evaluación, una muestra que abarque dos o tres colegios y una continuidad en la aplicación de la clase piloto la cual podría extenderse por el periodo de año, solo así podríamos obtener resultados claros y concisos de lo que nuestra propuesta está presentando, que a través de los videojuegos educativos se puede fortalecer la comunicación grupal en el aula y como una consecuencia no buscada mejorar el nivel académico de los niños.

Cabe mencionar que los videojuegos utilizados para el bien de la educación y como herramienta para fortalecer la comunicación grupal, pueden traer muchos beneficios adicionales como el desarrollo de diferentes habilidades en los estudiantes. Finalmente 91% de los encuestados manifestaron que les gustaría que su institución educativa utilice los videojuegos como método de aprendizaje, ya que, tomando sus propias palabras, "harán las clases más divertidas".

V. CONCLUSIONES

El nivel de comunicación grupal desde la perspectiva de los estudiantes es regular, ya que es limitada la forma en que los estudiantes adquieren la información y la hace participe en la comunicación del grupo. Asimismo, la calidad de los mensajes es regular, ya que admite dificultades para que se dé con fluidez la comunicación grupal. Todo ello justifica la presentación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos

El uso didáctico de videojuegos educativos no se visualiza en la elección de esta estrategia educativa como recurso técnico. De hecho, su uso didáctico es limitado. Y casi la mitad de docentes afirma que no forma parte de sus competencias como educadores; y no la consideran como estrategia didáctica.

Con respecto a la dimensión sobre conocimientos, actitudes y habilidades para la comunicación de los grupos escolares, se puede afirmar que las fuentes de información y disposición para la transmisión de mensajes es muy limitada. Lo que conlleva baja capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento y por ende una comunicación grupal limitada.

Con respecto a la calidad del mensaje de los grupos escolares para la comunicación grupal, revela en sus indicadores una mediana comprensión del mensaje y escaso conocimiento de las características personales del estudiante al realizar la comunicación grupal. Esto se debe a la incomprensión del mensaje que quieren transmitir o por no considerar las características propias de sus pares que permita hacer más atrayente la comunicación grupal.

VI. RECOMENDACIONES

A nivel de comunicación grupal en los estudiantes; se recomienda a los docentes de la institución educativa incorporarse en nuevas experiencias de formación comunicativa asumiendo integrar la nueva tecnología y lo fundamental de una conversación grupal alturada, critica y/o deferente. Con la finalidad de mejorar la fluidez de la comunicación grupal.

Se recomienda al director generar una jornada pedagógica en la institución para convenir los aciertos e inconvenientes en el uso de videojuegos educativos. |Con la finalidad de detectar y apoyar estrategias de uso por experiencia.

Se recomienda a los tutores de los respectivos grados de primaria a coordinar con la red educativa a la que pertenecen para consolidar un Plan de trabajo conjunto para fomentar las mismas estrategias didácticas al aplicar los videojuegos educativos y así alinear los conocimientos, actitudes y habilidades de los estudiantes para una buena comunicación de los grupos mejorando su capacidad de construcción de nuevos conocimientos.

Se recomienda a la Dirección Regional de Educación coordinar eventos que fomenten uso de nuevas tecnologías de la información, así como los videojuegos educativos para mejorar la calidad del mensaje. Tanto los softwares educativos, como videojuegos predeterminados favorecen conocer la didáctica detrás de una pantalla, pero es necesario que se tome en cuenta que se puede mediar su servicio como un elemento de formación.

REFERENCIAS:

- Asociación española de videojuegos. (2017). El Videojuego en el mundo. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/>
- Barthes, R. (1993). La aventura semiológica. Barcelona: Paidós.
- Durán, C. (2016). Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la I.E. Mariscal Cáceres Ayacucho, 2010. (Tesis pregrado). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho.
- El Futuro Es Apasionante. (12 Octubre 2016) Revolucionar la educación con videojuegos, la nueva aventura del creador de Lara Croft. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=AKfN8S-6BGY&t=68s>
- Fernández, L. (2016). Videojuegos educativos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en aulas de Educación Primaria. (Tesis doctoral). Universidad de Oviedo, España.
- Ferreiro, E. (2016). Videojuegos en el aula: Una propuesta de uso. Recuperado de: https://econpapers.repec.org/article/ervcedced/y_3a2016_3ai_3a69_3a02.htm
- García y Gross (1969). Nuevo Larousse manual ilustrado. México: Ediciones Larousse.
- García, O. y Santos, M. (2018). Informe Comunicación, Videojuegos y Educación [Youtube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WvCiH7u-900>
- García, O. y Santos, M. (2018). Encuesta de videojuegos educativos [Youtube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9MiqQowe9VU>
- García, O. y Santos, M. (2018). Clase piloto [Youtube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zSH8PKiUlus&t=245s>
- Gestión (2014). En 40% aumenta anualmente el consumo de videojuegos en el Perú. Recuperado de <https://gestion.pe/economia/empresas/40-aumenta-anualmente-consumo-videojuegos-peru-6932>

- Gonzalo Frasca [TEDx Talks]. (2012, Jun. 30) Los videojuegos enseñan mejor que la escuela: GONZALO FRASCA at TEDx Montevideo 2012. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o>
- Lara, H. C.G. [83Eskimo] (27 Marzo 2013) Videojuegos y Educación [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PwMWTxO2XB4&t=1s>
- Liza, V. (2016). Valoración de la Hostilidad en escolares que usan videojuegos. (Tesis pregrado). Universidad Nacional de Trujillo.
- Lombana, G. (2010). Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años. (Tesis pregrado). Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia.
- Macías, G. (2003). Teorías de la comunicación grupal en la toma de decisiones: contexto y caracterización. Barcelona – España.
- Marín, V. (2004). Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. Comunicar. 5(23). Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/60633399.pdf>
- Pérez, R. (2014). El software “JCLIC” para mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa “Miguel Ángel Buonarroti”, del distrito el Porvenir, Trujillo, 2013. (Tesis de pregrado). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo.
- Pena, V. A [avarelapena]. (17 Mayo 2013) ¿Es posible educar y aprender con videojuegos? [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=A9-1cpVP3q8&t=119s>
- Quispe, P. (2017). El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES “Mariano H. Cornejo” que acceden a cabinas de internet, Juliaca – San Ramón 2016. (Tesis pregrado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Remigio, V. (2018) Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos Instituciones Educativas públicas del distrito de los Olivos 2017 (Tesis pregrado) Universidad César Vallejo, Lima.
- Rodríguez, Rodríguez, Sabela, Rojas y Rus. [Influencia TIC]. (2016, ene. 25) El Impacto de los Videojuegos en los medios de comunicación. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=tV01BptixQY>

Sánchez, J. y Aranda, D. (2010) Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: Los videojuegos como espacios para lo social. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/243380>

Sumersión Studios [Sumersiónstudios]. (2015, sep. 7) Reel Videojuegos educativos. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Qul-k_dMc48

Universidad Oberta de Catalunya [UOC – Universidad Oberta de Catalunya]. (2015, ene. 19) Los videojuegos también sirven para aprender. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5yvXDQXWbzk>

Vergara, R. y Villacorta, T. (2017). El uso de los videojuegos y el rendimiento académico en las áreas de lógico matemático y comunicación integral en alumnos de 5to y 6to de educación primaria en el distrito de Villa María del Triunfo de la ciudad de Lima. (Tesis pregrado). Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Lima.

ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>V1: Propuesta didáctica de video juegos educativos.</p>	<p>Según el aporte de (Ferreiro Lago, 2016)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elección de recursos técnicos. • Elección del video juego. • Competencia del docente. • Corrección de la estrategia didáctica. 	<p>Planes curriculares (P,C,A; P,C,C)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de aprendizaje. • Certificaciones y o capacitaciones. • Uso de video juegos educativos en el aula. 	<p>Ordinal</p>

<p>V2: Nivel de Comunicación grupal</p>	<p>Según el aporte de (Ferreiro Lago, 2016)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento, actitudes y habilidades de los grupos escolares. • Calidad de los mensajes en los grupos escolares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de información. • Disposición para transmitir el mensaje. • Capacidad para la construcción de un nuevo mensaje. • Compresión del mensaje. • Características personales del estudiante. 	<p>Ordinal</p>
---	--	--	----------------

Anexo 2: Matriz de consistencia

TITULO: Propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de la I.EN°10015 “Santa Rosa de Lima” Chiclayo, 2017

AUTORES: Eliana Yessenia García Oliva de Hämmond y Mariela Ydalia Santos Meléndez.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
V1: Propuesta de didáctica de videojuegos educativos	<p>Según el aporte de Ferreiro (2016)</p> <ul style="list-style-type: none"> Elección de los recursos técnicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Planes curriculares (P.C.A; P.C.C.) 	<p><i>¿El docente cumple en su plan curricular de centro la inclusión de los videojuegos educativos como estrategia de formación educativa?</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p> <p><i>¿El docente cumple en su plan curricular de aula la inclusión de los videojuegos educativos como estrategia de formación educativa?</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Elección del videojuego. <ul style="list-style-type: none"> • Competencia docente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Unidad de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> - Certificaciones y/o capacitaciones 	<p><i>¿El docente cumple en su unidad de aprendizaje la inclusión de los videojuegos educativos como estrategia de formación educativa continua?</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p> <p><i>¿El docente realiza cursos y/o capacitaciones para la inclusión de los videojuegos educativos como estrategia de formación educativa continua?</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p> <p><i>¿El docente realiza estudios de postgrado para capacitarse en el uso de nuevas tecnologías de la información e incluirla como estrategia de formación educativa continua?</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p>
--	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none">• Concreción de la estrategia didáctica.	<ul style="list-style-type: none">- Uso de videojuego educativo en aula	<p><i>¿El docente incluye en su sesión de aula el uso de los videojuegos educativos como estrategia de aprendizaje?</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p>
--	--	---	--

<p style="text-align: center;">V2: Comunicación grupal</p>	<p>Según Shanon y Weaver (1994)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares. 	<p>- Fuentes de información</p>	<p><i>¿Cuándo realizas tu trabajo grupal accedes a muchas fuentes de información (libros, internet, videos educativos, videojuegos) para tratar un tema de clase?</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad del mensaje en los grupos escolares 	<p>- Disposición para transmitir el mensaje</p>	<p><i>¿Cuándo realizas tu trabajo grupal usas videojuegos para tratar un tema de clase?</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p> <p><i>¿Cuándo realizas tu trabajo hay disposición por parte tuya y de tus compañeros para compartir en grupo un tema de clase?</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p>

		<ul style="list-style-type: none">- Capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento - Comprensión del mensaje	<p><i>Si tu profesor usara videos o videojuegos educativos podrías compartir mejor tu tema de clase</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p> <p><i>Tus compañeros demuestran rapidez y facilidad para aprender de un tema de clase cuando se reúnen en grupo de trabajo</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p> <p><i>Tus compañeros demuestran entender el tema que aprenden en clase cuando se reúnen en grupo de trabajo</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p>
--	--	--	---

		<p>- Características personales del estudiante</p>	<p><i>Consideras que el profesor los toma en cuenta para hacer los grupos de trabajo</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p> <p><i>Consideras que el profesor usa muchos materiales para hacer atractivo el tema de clase y así puedan compartir luego su tema</i></p> <p>A) Siempre B) Casi siempre C) A veces D) Casi nunca E) Nunca</p>
--	--	--	--

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

GUIA DE OBSERVACIÓN

OBSERVADORA:.....

Nº DE SESIÓN:.....

I. OBJETIVO :

- Determinar el nivel de comunicación grupal y la interacción de Docente y alumnos en el aula del 3ero de Primaria de la Institución Educativa “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel.
- Identificar el uso de tecnología o de recursos didácticos para mejorar el proceso de comunicación de la docente y los alumnos del 3er grado de primaria de la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel.

INSTRUCCIONES

- 1.1. Se observa detenidamente la clase del docente seleccionado y se procederá a marcar con una (X) en cada una de las preguntas seleccionadas

INTERROGANTES	ITEMS	
	SÍ	NO
18. ¿El docente transmitió documentales durante la clase		
19. ¿El docente transmitió alguna película durante la clase?		

20. ¿El docente utilizó diapositivas para reforzar la clase?		
21. ¿El docente les mostró algunas fotografías o imágenes a los estudiantes?		
22. ¿El docente les mostró algunas fotografías o imágenes a los estudiantes?		
23. ¿El docente utilizó el cañón multimedia para reforzar la clase?		
24. ¿El docente usó internet en clase?		
25. ¿El docente utilizó parlantes?		
26. ¿El docente utilizó la PC?		
27. ¿El docente utiliza la pizarra para fortalecer la clase?		
28. ¿El docente utiliza libros para reforzar la clase?		
29. ¿El docente utilizó la televisión para transmitir alguna película por medio del DVD		
30. ¿El docente utiliza papelotes para reforzar la clase		
31. ¿Los alumnos interactúan con la docente en un lenguaje fluido?		
32. ¿Son los mismos alumnos los que participan en clase?		
33. ¿Son los mismos alumnos los que no interactúan en clase?		

34. ¿Los alumnos retroalimentan el mensaje?		
35. ¿Los alumnos conversan entre ellos sobre el tema en exposición?		
36. ¿La docente realizan trabajos grupales en clase?		
37. ¿Todos los integrantes de los grupos formados participan?		

OBSERVACIONES GENERALES:.....

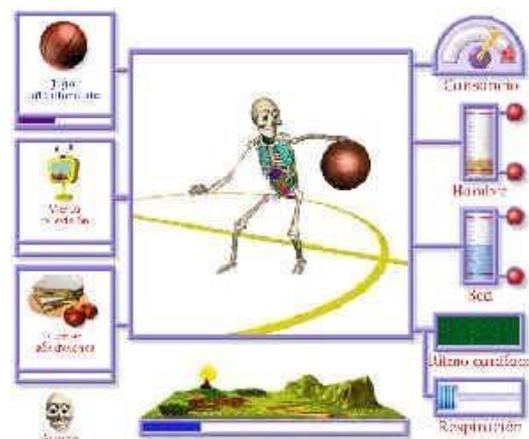
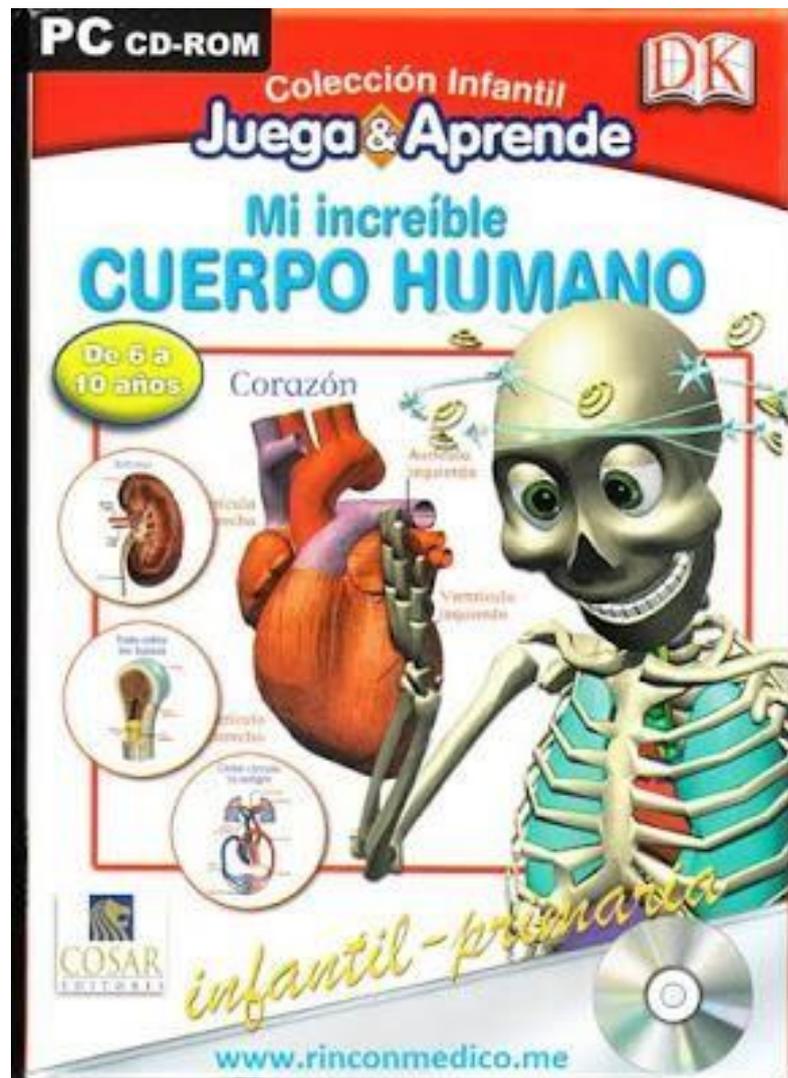
.....

.....

.....

.....

ANEXO: VIDEO JUEGO UTILIZADO



CUESTIONARIO N° 01

1. ¿El docente cumple en su plan curricular de centro la inclusión de los videojuegos educativos como estrategia de formación educativa?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

2. ¿El docente cumple en su plan curricular de aula la inclusión de los videojuegos educativos como estrategia de formación educativa?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

¿El docente cumple en su unidad de aprendizaje la inclusión de los videojuegos educativos como estrategia de formación educativa continua?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

¿El docente realiza cursos y/o capacitaciones para la inclusión de los videojuegos educativos como estrategia de formación educativa continua?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

¿El docente realiza estudios de postgrado para capacitarse en el uso de nuevas tecnologías de la información e incluirla como estrategia de formación educativa continua?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

¿El docente incluye en su sesión de aula el uso de los videojuegos educativos como estrategia de aprendizaje?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

CUESTIONARIO N° 2

1) GÉNERO:

MASCULINO:

FEMENINO:

2) EDAD:

3) ¿Cuáles son tus videojuegos preferidos? (Menciona los que más juegas)

4) Bajo esta clasificación ¿Qué tipo de videojuegos te gustan más?

- a) Acción
- b) Arcade
- c) Deportivo
- d) Estrategia
- e) Simulación
- f) Juegos de mesa
- g) Juegos musicales
- h) Peleas o Guerras
- i) Fantasía
- j) Historia Largas
- k) De Violencia Fantástica
- l) De Violencia Humana

Bajo esta clasificación ¿Qué te gusta y atrae más de los videojuegos?

- a) Imágenes

- b) Sonido
- c) Personajes
- d) Trama o Historia
- e) Otros:

Bajo esta clasificación ¿En qué juegas los videojuegos?

- a) PC – Internet
- b) Laptop
- c) Play Station
- d) Celulares
- e) Tablet
- f) Nintendo
- g) Consolas

Bajo esta clasificación ¿En qué lugar juegas videojuegos?

- a) Casa
- b) Colegio
- c) Cabinas de Internet
- d) Casa de amigos
- e) Locales de Play Gamer

Bajo esta clasificación ¿Qué tiempo le dedicas a jugar videojuegos?

- a) 1-2 horas
- b) 3-6 horas
- c) Más de 6 horas

Bajo esta clasificación ¿Qué tan seguido juegas videojuegos?

- a) Diario
- b) Inter diario
- c) Dos veces a la semana
- d) Semanal
- e) Algunas semanas
- f) Al mes

Bajo esta clasificación ¿Con quién prefieres jugar videojuegos?

- a) Familiares
- b) Amigos
- c) Amigos En red
- d) Desconocidos en Red

¿Te gustaría aprender con videojuegos?

- a) Si
- b) No

Anexo 4: Validación de instrumentos



FICHA TÉCNICA DE LOS INSTRUMENTOS

I. TÍTULO DEL PROYECTO

Propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en estudiantes de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima", del distrito de Pimentel.

1. **Nombre del experto** : Lic. Vladimir Villón Andía
2. **Nombre de los Instrumentos:** Encuestas, guía de Observación, clase piloto, entrevistas, Focus Group.
3. **Propósito** : Recoger información sobre el nivel de Comunicación grupal que tiene nuestra muestra de estudio, así como observar las herramientas utilizadas de aprendizaje para poder establecer una propuesta acorde a nuestro objetivo. De igual forma tener una idea clara de los gustos y preferencias de los alumnos sobre los videojuegos.
4. **Unidad de Análisis** : Alumnos del tercer grado de primaria (Turno mañana) de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima", del distrito de Pimentel.
5. **Duración** :
Cuestionarios - 30 minutos.
Entrevistas - 20 minutos
Guía de Observación - 4Semanas
Clase Piloto – 12 sesiones

5. Muestra : 35 estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa N°10015 "Santa Rosa de Lima" del distrito de Pimentel.

6. Descripción del Instrumento:

- **Encuesta:** Se desarrolla á base de preguntas definidas, que nos permitan saber los gustos y preferencias, así como el tiempo que los niños le dedican a los videojuegos. De esta manera poder establecer una propuesta acorde con la realidad. Se realizaron tres tipos de cuestionarios, el primero para saber sobre qué tipo de recursos didácticos utiliza los docentes de la institución en su desarrollo habitual de clase, y si conocen sobre videojuegos educativos; el segundo para conocer el nivel de comunicación grupal que tienen los alumnos del 3er grado de la mencionada institución educativa y finalmente el tercer cuestionario que está abocado a darnos una descripción de los gustos y preferencias que tienen los 35 estudiantes a la hora de elegir jugar videojuegos.
- **Ficha de Observación:** Esta herramienta nos va a permitir tomar una muestra de la realidad sin intervención directa de ninguna de las partes y obtener una información más cercana a la realidad, la cual se realizara de Lunes a Viernes por 4 semanas consecutivas en los horarios habituales de clase.
- **Clase Piloto:** Proyectada a nuestra propuesta en la que desarrollaremos una clase modelo llevada a cabo en 12 secciones donde usaremos como recurso didáctico a los videojuegos educativos, previamente seleccionados para mejorar el nivel de comunicación grupal a través del uso de estos.

- **Entrevistas:** Las mismas que se realizarán a especialistas en el tema quienes nos darán un mayor alcance de las falencias que tiene el proceso de comunicación en un salón de clase y como el cambio que ha venido sufriendo la educación a causas de las nuevas tecnologías ha contribuido a estos, se entrevistara a un sociólogo, a un comunicador, a la directora de la institución educativa, a la docente encargada del aula de innovaciones tecnológicas.
- **Focus Group:** una herramienta alternativa que nos permitirá conocer el desenvolvimiento individual de cada uno de los 35 alumnos y cuál es su nivel de comunicación con su entorno más cercano en este caso, con la docente y sus compañeros de clase.

7. **Responsables** : Eliana Y. García Oliva de Hammond
Mariela Y. Santos Meléndez

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- Se evaluará cada uno de los ítems teniendo en cuenta los siguientes criterios:
 - Redacción clara y precisa.
 - Coherencia con indicador, dimensión y variable
- Se anotarán las observaciones /sugerencias en los ítems respectivos

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Los instrumentos planteados por los Exista son aplicables; pero se recomienda que en los momentos de realización solo a los alumnos; asimismo se recomienda en el Foco Group reducir el número de participantes a 7 alumnos por sesión

Chiclayo, _____ de 2018.

COLEGIO DE PERIODISTAS DEL PERU
CONSEJO DIRECTIVO REGIONAL LAMBAYEQUE

Lic. Vladimiro Vilca Villón Andía
REG. CPE No 180
DECANO

DNI: 44423812

CRITERIO DE EXPERTO

Estimado **Lic. Vladimir Villón Andia**, solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicio de los instrumentos utilizados para desarrollar la propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en estudiantes de la institución educativa N°10015 "SANTA ROSA DE LIMA", del distrito de Pimentel; que se le presenta. Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto (a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con un (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

- MA** : Muy Adecuado
BA : Bastante adecuado
A : Adecuado
PA : Poco adecuado
NA : No adecuado

N°	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA
1	La fundamentación teórica guarda relación con la operacionalización de la variable a evaluar		X			
2	Los instrumentos son coherentes a la operacionalización de variables.		X			
3	Los Instrumentos propuestos son factibles de aplicarse a otras organizaciones, grupos o instituciones de similares características de su población de estudio.			X		
4	Existe claridad en la redacción del texto con la idea principal		X			

Mucho le voy agradecer cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor a continuación:

La propuesta presentada por los Truistas si es recomendable para mejorar la comunicación grupal y se recomienda ampliar la investigación en un futuro para mejorar la educación.

Validación por el Experto : Vladimir Villón Andía
Profesión : Periodista
Licenciado : Ciencias de la Comunicación
Cargo Actual : Decano
Fecha : _____

COLEGIO DE PERIODISTAS DEL PERU
CONSEJO DIRECTIVO REGIONAL LAMBAYEQUE

Lic. Vladimir Villón Andía
REG. CO. Nº 180
DECANO

DNI: 44423812



COLEGIO DE PERIODISTAS DEL PERÚ

Ley N° 23221

CONSEJO DIRECTIVO REGIONAL -FILIAL LAMBAYEQUE-

COMITÉ ELECTORAL REGIONAL ELECCIONES GENERALES 2017

El Comité Electoral Regional del Colegio de Periodistas del Perú – Filial Lambayeque acredita que:

LIC. VLADIMIR YLLICTH VILLÓN ANDÍA

Ha resultado elegido y proclamado

DECANO DEL CONSEJO DIRECTIVO REGIONAL DE LAMBAYEQUE

Colegio de Periodistas del Perú, de conformidad con las normas Estatutarias y Reglamentarias al haber obtenido la mayoría simple de los votos escrutados en el acto electoral realizado el domingo 15 de octubre del 2017 y que fuera convocado para este fin;

En consecuencia se le otorga la presente

CREDENCIAL

Para que sea reconocido como:

DECANO DEL CONSEJO DIRECTIVO REGIONAL DE LAMBAYEQUE

Del Colegio de Periodistas del Perú- Filial Lambayeque, durante el periodo 2018-2019; asumiendo funciones el martes 02 de enero del 2018.

En fe de lo cual, se suscribe la presente credencial a los veintiún días del mes de octubre del año dos mil diecisiete.


Lic. Ángel Alberto Vallejos Pasco
Presidente


Lic. Julia Luisa Portilla Chávez
Secretaria


Lic. Faustino Pishi Llantop
Vocal


Lic. Nancy Karina Crisanto Valladolid
Suplente



FICHA TÉCNICA DE LOS INSTRUMENTOS

I. TÍTULO DEL PROYECTO

Propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en estudiantes de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima", del distrito de Pimentel.

1. **Nombre del experto** : Lic. Yris Kathya Pozo Fernández
2. **Nombre de los Instrumentos:** Encuestas, guía de Observación, clase piloto, entrevistas, Focus Group.
3. **Propósito** : Recoger información sobre el nivel de Comunicación grupal que tiene nuestra muestra de estudio, así como observar las herramientas utilizadas de aprendizaje para poder establecer una propuesta acorde a nuestro objetivo. De igual forma tener una idea clara de los gustos y preferencias de los alumnos sobre los videojuegos.
4. **Unidad de Análisis** : Alumnos del tercer grado de primaria (Turno mañana) de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima", del distrito de Pimentel.
5. **Duración** :
Cuestionarios - 30 minutos.
Entrevistas - 20 minutos
Guía de Observación - 4Semanas
Clase Piloto – 12 sesiones

6. Muestra : 35 estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa N°10015 "Santa Rosa de Lima" del distrito de Pimentel.

7. Descripción del Instrumento:

- **Encuesta:** Se desarrolla a base de preguntas definidas, que nos permitan saber los gustos y preferencias, así como el tiempo que los niños le dedican a los videojuegos. De esta manera poder establecer una propuesta acorde con la realidad. Se realizaron tres tipos de cuestionarios, el primero para saber sobre qué tipo de recursos didácticos utiliza los docentes de la institución en su desarrollo habitual de clase, y si conocen sobre videojuegos educativos; el segundo para conocer el nivel de comunicación grupal que tienen los alumnos del 3er grado de la mencionada institución educativa y finalmente el tercer cuestionario que está abocado a darnos una descripción de los gustos y preferencias que tienen los 35 estudiantes a la hora de elegir jugar videojuegos.
- **Ficha de Observación:** Esta herramienta nos va a permitir tomar una muestra de la realidad sin intervención directa de ninguna de las partes y obtener una información más cercana a la realidad, la cual se realizara de Lunes a Viernes por 4 semanas consecutivas en los horarios habituales de clase.
- **Clase Piloto:** Proyectada a nuestra propuesta en la que desarrollaremos una clase modelo llevada a cabo en 12 secciones donde usaremos como recurso didáctico a los videojuegos educativos, previamente seleccionados para mejorar el nivel de comunicación grupal a través del uso de estos.

- **Entrevistas:** Las mismas que se realizarán a especialistas en el tema quienes nos darán un mayor alcance de las falencias que tiene el proceso de comunicación en un salón de clase y como el cambio que ha venido sufriendo la educación a causas de las nuevas tecnologías ha contribuido a estos, se entrevistara a un sociólogo, a un comunicador, a la directora de la institución educativa, a la docente encargada del aula de innovaciones tecnológicas.
- **Focus Group:** una herramienta alternativa que nos permitirá conocer el desenvolvimiento individual de cada uno de los 35 alumnos y cuál es su nivel de comunicación con su entorno más cercano en este caso, con la docente y sus compañeros de clase.

8. **Responsables** : Eliana Y. García Oliva de Hammond
Mariela Y. Santos Meléndez

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- Se evaluará cada uno de los ítems teniendo en cuenta los siguientes criterios:
 - Redacción clara y precisa.
 - Coherencia con indicador, dimensión y variable
- Se anotarán las observaciones /sugerencias en los ítems respectivos

III. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

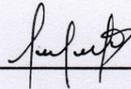
Considero que las técnicas e instrumentos pre-
sentados por los tesisistas son aplicables para la
propuesta presentada.

Se sugiere transmitir esta información en un
reportaje informativo para conocimiento de la
Colectividad

_____.

Chiclayo, _____ de 2018.

Lic. Yris Kalle Pazo Fernández
Reg. CPP CRL N° 216



DNI: 16649795

CRITERIO DE EXPERTO

Estimada **Lic. Yris Kathya Pozo Fernández**, solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicio de los instrumentos utilizados para desarrollar la propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en estudiantes de la institución educativa N°10015 "SANTA ROSA DE LIMA", del distrito de Pimentel; que se le presenta. Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto (a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con un (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

- MA** : Muy Adecuado
BA : Bastante adecuado
A : Adecuado
PA : Poco adecuado
NA : No adecuado

N°	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA
1	La fundamentación teórica guarda relación con la operacionalización de la variable a evaluar	X				
2	Los instrumentos son coherentes a la operacionalización de variables.		X			
3	Los Instrumentos propuestos son factibles de aplicarse a otras organizaciones, grupos o instituciones de similares características de su población de estudio.	X				
4	Existe claridad en la redacción del texto con la idea principal	X				

Mucho le voy agradecer cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor a continuación:

Se sugiere la continuación de la Investigación y que expertos en la materia profundicen el tema en beneficio de la educación

Validación por el Experto : Yris Katia Pozo Fernández
Profesión : Comunicación Social
Licenciada : Lic. Ciencias de la Comunicación
Cargo Actual : Directora de Comunicación y Publicaciones del CPP
Fecha : _____



Lic. Yris Katia Pozo Fernández
Reg. CPP CRL N° 218

DNI: 16649795



COLEGIO DE PERIODISTAS DEL PERÚ

Ley N° 23221

CONSEJO DIRECTIVO REGIONAL -FILIAL LAMBAYEQUE-

COMITÉ ELECTORAL REGIONAL ELECCIONES GENERALES 2017

El Comité Electoral Regional del Colegio de Periodistas del Perú – Filial Lambayeque acredita que:

LIC. YRIS KATIA POZO FERNÁNDEZ

Ha resultado elegida y proclamada

DIRECTORA DE COMUNICACIÓN Y PUBLICACIONES DEL CONSEJO DIRECTIVO REGIONAL DE LAMBAYEQUE

Colegio de Periodistas del Perú, de conformidad con las normas Estatutarias y Reglamentarias al haber obtenido la mayoría simple de los votos escrutados en el acto electoral realizado el domingo 15 de octubre del 2017 y que fuera convocado para este fin;

En consecuencia se le otorga la presente

CREDENCIAL

Para que sea reconocida como:

DIRECTORA DE COMUNICACIÓN Y PUBLICACIONES DEL CONSEJO DIRECTIVO REGIONAL DE LAMBAYEQUE

Del Colegio de Periodistas del Perú- Filial Lambayeque, durante el periodo 2018-2019; asumiendo funciones el martes 02 de enero del 2018.

En fe de lo cual, se suscribe la presente credencial a los veintiún días del mes de octubre del año dos mil diecisiete.


Lic. Angel Alberto Vallejos Pasco
Presidente


Lic. Julia Luisa Portilla Chávez
Secretaría


Lic. Faustino Pisfil Llantop
Vocal


Lic. Nancy Karina Crisanto Valladolid
Suplente



FICHA TÉCNICA DE LOS INSTRUMENTOS

I. TÍTULO DEL PROYECTO

Propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en estudiantes de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima", del distrito de Pimentel.

1. **Nombre del experto** : Dra. Rosa Rodas Díaz
2. **Nombre de los Instrumentos:** Encuestas, guía de Observación, clase piloto, entrevistas, Focus Group.
3. **Propósito** : Recoger información sobre el nivel de Comunicación grupal que tiene nuestra muestra de estudio, así como observar las herramientas utilizadas de aprendizaje para poder establecer una propuesta acorde a nuestro objetivo. De igual forma tener una idea clara de los gustos y preferencias de los alumnos sobre los videojuegos.
4. **Unidad de Análisis** : Alumnos del tercer grado de primaria (Turno mañana) de la Institución Educativa N° 10015 "Santa Rosa de Lima", del distrito de Pimentel.
5. **Duración** :
Cuestionarios - 30 minutos.
Entrevistas - 20 minutos
Guía de Observación - 4Semanas
Clase Piloto – 12 sesiones

6. Muestra : 35 estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa N°10015 "Santa Rosa de Lima" del distrito de Pimentel.

7. Descripción del Instrumento:

- **Encuesta:** Se desarrolla a base de preguntas definidas, que nos permitan saber los gustos y preferencias, así como el tiempo que los niños le dedican a los videojuegos. De esta manera poder establecer una propuesta acorde con la realidad. Se realizaron tres tipos de cuestionarios, el primero para saber sobre qué tipo de recursos didácticos utiliza los docentes de la institución en su desarrollo habitual de clase, y si conocen sobre videojuegos educativos; el segundo para conocer el nivel de comunicación grupal que tienen los alumnos del 3er grado de la mencionada institución educativa y finalmente el tercer cuestionario que está abocado a darnos una descripción de los gustos y preferencias que tienen los 35 estudiantes a la hora de elegir jugar videojuegos.
- **Ficha de Observación:** Esta herramienta nos va a permitir tomar una muestra de la realidad sin intervención directa de ninguna de las partes y obtener una información más cercana a la realidad, la cual se realizara de Lunes a Viernes por 4 semanas consecutivas en los horarios habituales de clase.
- **Clase Piloto:** Proyectada a nuestra propuesta en la que desarrollaremos una clase modelo llevada a cabo en 12 secciones donde usaremos como recurso didáctico a los videojuegos educativos, previamente seleccionados para mejorar el nivel de comunicación grupal a través del uso de estos.

Anexo 5: Entrevistas

ENTREVISTA N° 1

➤ **SOCIOLOGO**

- ❖ **NOMBRE:** Edgar Bernilla Rodriguez
- ❖ **LABORA:** En la Universidad Pedro Ruiz gallo como docente de la Facultad de Derecho en la Escuela de Ciencias Políticas.

1. **¿Usted cree que los videojuegos han transformado nuestra sociedad?**

Por supuesto, los videojuegos son la clave de la transformación de la sociedad, porque los medios actualmente nacen con ese contexto, están cada vez más con un mayor manejo de las tecnologías, los videojuegos son parte de su vida, y esto es lo que ha generado es una verdadera transformación en el pensamiento de los padres, de los profesores que no entendemos prácticamente este nuevo mundo o esta nueva generación , porque ahora los niños desde muy pequeños ya juegan, ya están con los celulares , ya descargan una aplicación u otra hay juegos que uno ni entiende, pero ellos bien los interpretan y los analizan.

¿Se podría hablar que hoy en día en nuestra ciudad existe una cultura de videojuegos?

Estamos recién, digamos recreando la cultura de los videojuegos, pero en el sentido de pertenencia de ese aspecto cultural hacia a los niños, pero no especialmente a la sociedad grande, o la sociedad joven o a la sociedad adulta, por hay jóvenes que todavía nacieron en siglo anterior ellos todavía no están bien adaptados a este nuevo sistema, pero ya los nuevos jovencitos si, entonces se está cultivando recién una nueva especie de cultura de los videojuegos , en si se está en raizando puede ser que sea una gran vertiente que todo el mundo ha transformado la parte física por una parte virtual.

¿Usted cree que los padres y docentes deberían interactuar con los videojuegos educativos para tener una comunicación más próxima a los niños?

Claro, porque es un grave problema que está generando en las escuelas especialmente en los hogares, no comprendemos la situación que están los niños. Estamos dejando que pasen mucho tiempo en los videojuegos, pero no estamos controlando el contenido de esos videojuegos, sería muy interesante que las instituciones educativas a través de la interacción con los padres de familia como dices, pero mediante una política nacional del estado, que permita entablar muy bien objetivos y metas que permitan canalizar estos videojuegos hacia una cuestión educativa, hacia una cuestión de valores de respeto y quizás una interacción más comunicativa entre los niños. Porque a veces estar ahí con los videojuegos ya no hay una comunicación afectiva entre ellos y se pierde la afectividad en ese sentido.

¿En el Perú todavía no se está dando estos métodos?

Ese es el asunto que todavía no se ha generado políticas educativas, políticas familiares y políticas institucionales que abarquen estas cuestiones de los videojuegos. Te pongo un ejemplo en el caso Argentina para la juventud universitaria, por ejemplo, hay un proyecto Facebook, de la universidad de Buenos aires, desde ahí se maneja estos contenidos, para las plataformas digitales para el uso de videojuegos o redes sociales. Cosa que en el Perú nos falta, ojala que esto de la banda ancha y todo lo demás puedan lograrse un cambio también en la parte de la políticas, otra parte docente y padres, porque finalmente los padres de son los menos entienden esta brecha que se separe cada vez más.

¿Se puede sacar cosas positivas de los videojuegos?

Claro, se puede sacar positivas, por ejemplo que hay videojuegos donde los niños aprenden a contar, aprenden los colores, aprenden el conjunto de canciones etc. Entonces los videojuegos se pueden orientar hacia a la educación y por qué no sacar provecho de esto, para que el niño aprenda más.

¿Podría ayudar en el mejoramiento de la comunicación?

En el sentido comunicativo siempre y cuando dentro del contenido se incluya algunos métodos de interacción y de comunicación, porque si no es absorbido el niño por este aparato y más bien estará prendido de esa imagen y ya no quiere interactuar, al contrario se molesta cuando alguien lo fastidia, bueno hay ciertos videos comunicativos, el asunto está en aprovechar esos videos. ¿Cómo se podría aplicar? Se podría aplicar en la misma aula con los docentes trabajando a través de talleres enseñándoles a los niños , con esos mismo videojuegos, porque es importante comunicarse interactuar y conversar sobre el contenido de esos videojuegos que le gusta , que no le gusta , porque es importante , por q no es importante , ahí viene la interacción .

¿Cree usted que la creación de una nueva cultura con su propio lenguaje y reglas que han creado estos niños jugadores, es parte del descontrol del boom de la tecnología ya que no ha sido regulada?

Claro, es parte del descontrol lo que se ha hecho es ver, especialmente desde los gobiernos se ha dejado entrar todo un sistema de videojuegos y comunicaciones y nadie le interesa el contenido, especialmente la forma como lo están haciendo cada unidad familiar, cada niño dentro de su hogar, entonces falta controlar cada uno de ellos, tal vez al leyes generales que reglamente algunos contenidos de internet, pero no precisamente los videojuegos donde empieza la primera socialización de los niños, entonces

tendríamos que a justar ahí precisamente esos puntos. Porque los niños son lo más importantes, y si dejamos que lo absorban los videojuegos, no tendríamos una cultura sino una contracultura para nuestros jóvenes. Eso sería un gran problema que se nos vendría si no es controlado a tiempo.

SOCIOLOGO

- ❖ **NOMBRE:** Prof. Teresa Tirado Cancino
- ❖ **LABORA:** En la Institución Educativa N°10015 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Pimentel, docente del Aula de Innovaciones Tecnológicas

¿Cuál cree que es la reacción de los niños al venir al aula de AIP?

La reacción de ellos y de todos los estudiantes es muy motivadora porque a ellos les encanta el uso de las TIC, ya sea las computadoras convencionales o las laptops.

¿Cuáles es la metodología que aplica en sus clases con los niños?

Primero se les da conocer sus normas, normas específicas del aula de innovación, es la profesora de aula que trae la sesión y se les pone, los que ellos necesitan, es para ampliar y reforzar sus aprendizajes.

¿Han intentado vincular otros cursos a través de la utilización de área de computación? Si como cuál que efecto ha tenido?

Si, vienen organizaciones vienen aplicar también con los estudiantes y lo hacen el aula de AIP está lista para la atención de todo nuestro alumnado y el uso de la tecnología ligado con la educación.

¿Conoce sobre Videojuegos Educativos?

Si, los que nos dan, software sobre todo el Ministerio de Educación.

¿Están en apoyo constante con el Ministerio de Educación?

Si, con el programa una laptop por niño.

¿En el último año ha tenido algún tipo de capacitación sobre nuevos recursos didácticos?

Si, sino han capacitado, siempre se nos están capacitando.

¿Cuál es su opinión respecto al tiempo que se le a los niños en el aula de AIP, cree que es poco y debería aumentar?

El tiempo que se les da es poco, es un requerimiento que siempre hemos hecho al Ministerio de Educación, porque aquí en el colegio por la capacidad de estudiantes el tiempo que tienen ellos demasiado poco, solamente estoy a cargo del turno de la mañana y la tarde son 60 minutos o 40 minutos, incluso los niños insatisfechos a veces. Las clases deberían ampliarse es una necesidad. Ahora no nos podemos quedarnos atrás con las tecnologías eso los motiva bastante a los estudiantes en su aprendizaje.

Anexo 6: Reportaje audiovisual

COMUNICACIÓN, VIDEOJUEGOS Y EDUCACION

¿Qué resultaría si se pudieran fusionar?

Hace tan solo unos años el avance tecnológico que tenemos ahora parecía una proyección visionaria de un futuro muy lejano, en los últimos veinte años hemos visto el boom de la era digital que sin duda han convertido al mundo en un lugar intercomunicado.

Así mismo... aunque este avance tecnológico debería ir de la mano con la mejora del nivel educativo de los estudiantes que están en formación y de la fluida comunicación entre grupos, ha tenido ciertas desviaciones del plan original y nos referimos exactamente que en la actualidad la educación en las Instituciones Educativas Nacionales sigue usando métodos tradicionales de enseñanza como transcribir lo que el docente escribe en la pizarra, memoriza y aprende. Dejando rezagado a menos de una hora a la semana el uso de la tecnología dentro de las aulas de innovación tecnológicas bajo la tutela de la famosa hora de “computación” tiempo que se escribe demasiado corto si contabilizamos las horas semanales de estudio y el tiempo que le dedican a la utilización de estas herramientas tecnológicas.

Por otro lado el acceso a estos medios sin un control o una guía es la contra Módena del sector educación ya que fuera de las aulas los niños y jóvenes están expuestos a tecnología ilimitada, través de los celulares, consolas, computadoras conectadas a red o simplemente si no cuentan con ello en las famosas cabinas de internet, donde están a la merced de la red, donde no hay una guía, donde no son monitoreados y el nuevo gusto por el creciente mercado de los videojuegos a aislado, de manera tal vez involuntaria a estos jugadores, quienes han pasado de ser competidores a simplemente jugadores unipersonales, cambiando los tradicionales sistemas de comunicación y de inter relaciones entre ellos.

Los videojuegos, un mundo tecnológico que ya no solo se limita a una escena repetitiva, si no que ha adsorbido al jugador en una historia sin fin que

requiere tiempo y soledad. Muchos de los niños a partir de los 7 años prefieren los videojuegos a otras actividades.

Los especialistas creen que los videojuegos también pueden ser beneficiosos para nuestros hijos y también nos plantean los peligros a los que están expuestos. El problema puede ser el número de horas que dedican a ellos, o que estos videojuegos no sean los adecuados para su edad. Entre sus principales beneficios de su uso y aplicación son el desarrollo de sus destrezas y habilidades de memoria e intuición, estimulan la imaginación y favorecen la coordinación visual, manual, estimulando así la memoria y la capacidad de retención.

Ahora ¿Qué pasaría si logramos integrar los videojuegos con educación sin que afecte los temas establecidos en clase ni se convierta en algo perjudicial para los niños, es decir qué pasaría si pudiéramos educar con videojuegos ¿Sera eso posible? ¿Qué opinan los expertos?

Propusimos una clase piloto con niños del 3er grado de la Institución Educativa Pimenteleña del Departamento de Lambayeque “Santa Rosa de Lima”, una institución educativa nacional de nivel primario que así como muchas instituciones del estado que cuentan con las aulas de innovación tecnológicas, para todos sus niños pero que aún no han utilizado o ampliado el enorme potencial que tienen.

Decidimos brindar una clase de un tema de conocimiento general y tradicional en la curricular peruana a través del uso de los videojuegos, esta vez el elegido fue el videojuego llamado “mi increíble cuerpo humano” en el cual los alumnos tienen que colocarle el nombre al personaje que en este caso interactuara con ellos en todo el proceso del juego, una hora de aprendizaje diferente basado en juegos con respuestas con la opción de aprender si es que no logramos ganar al final.

Estos grandiosos niños reflejaban el contraste de la clase tradicional, en tan solo una hora y con temas que son parte de la curricular estudiantil, podemos incentivarlos y monitorearlos para que tengan una nueva manera divertida,

diferente e innovadora de aprender y entre ellos mejorar su comunicación grupal ya que al ser personas individuales dentro de una clase pasan hacer un grupo unido que interactúa entre sí para hallar las mejores respuestas y poder ganar el juego. Juego que se gana con el trabajo en equipo y coordinado de los miembros ya que al comunicarse entre ellos logran brindar las respuestas correctas o arriesgarse a fallar y aprender de sus fallas.

En este proceso la docente es parte fundamental del nuevo aprendizaje ya que ella puede optar por cambiar la tradicional enseñanza por nuevas formas de enseñar y aprender y porque no de comunicarse. Sin embargo los resultados no se pueden fijar inmediatamente, ya que como proceso de aprendizaje requiere de tiempo, monitoreo y compromiso por cambiar, mejorar y modernizándonos, es necesario capacitarnos en estas nuevas formas de comunicación casi virtual de los niños y jóvenes y porque no volver lo tradicional con los toques de la modernidad.

El tiempo de uso de estas aulas de innovación tecnológicas es muy corto eso se debe a la infraestructura y equipamiento son pocos y están diseñados para atender a toda una población escolar.

¿Variedad? Existen innumerables juegos libres de licencias que pueden ser descargados de manera gratuita y de fácil uso, así como videojuegos didácticos más elaborados a los que puedes acceder con la licencia correspondiente, todo está en las ganas de cambiar.... Si el mundo ya cambió porque la educación

¿No?

Conocimos a los niños primero, sus inquietudes, sus sugerencias y los que más les gusta de la tecnología y lo combinamos con ganas de aprender. Juegos y tecnologías que hacen participar al educador y al educando en un nuevo sistema de comunicación ya que para educar es necesario hablar el mismo lenguaje y en esta era la lengua se llama TECNOLOGIA... entonces que esperamos

¿juguemos a aprender?

<https://www.youtube.com/watch?v=WvCiH7u-900>

ANEXO 7: EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

CRITERIO DE EXPERTO

Mucho le voy agradecer su presencia, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor a continuación:

Estimado (a) solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicio de los instrumentos utilizados para desarrollar la propuesta didáctica de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en estudiantes de la institución educativa N°10015 "SANTA ROSA DE LIMA", del distrito de Pimentel; que se le presenta. Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto (a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con un (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

- MA** : Muy Adecuado
BA : Bastante adecuado
A : Adecuado
PA : Poco adecuado
NA : No adecuado

N°	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA
1	La fundamentación teórica guarda relación con la operacionalización de la variable a evaluar					
2	Los instrumentos son coherentes a la operacionalización de variables.					
3	Los Instrumentos propuestos son factibles de aplicarse a otras organizaciones, grupos o instituciones de similares características de su población de estudio.					
4	Existe claridad en la redacción del texto con la idea principal					

Mucho le voy agradecer cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor a continuación:

Validación por el Experto : _____

Profesión : _____

Licenciada : _____

Cargo Actual : _____

Fecha : _____

DNI: _____