



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
SECUNDARIA**

**Juegos educativos en la mejora del aprendizaje en  
Computación en estudiantes de secundaria Educación Básica  
Alternativa, Yurimaguas 2022**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE:**

**Licenciado en Educación Secundaria**

**AUTOR:**

Tecco Amasifuen, Neil ([orcid.org/0009-0008-6288-8881](https://orcid.org/0009-0008-6288-8881))

**ASESOR:**

Mg. Pacheco Pumaleque, Alex Abelardo ([orcid.org/0000-0001-9721-0730](https://orcid.org/0000-0001-9721-0730))

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

TARAPOTO – PERÚ

2024



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE TITULACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA con especialidad COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA de la Universidad César Vallejo SAC - TARAPOTO, asesor de Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Juegos educativos en la mejora del aprendizaje en computación en estudiantes de secundaria Educación Básica Alternativa, Yurimaguas 2022.", cuyo autor es TECCO AMASIFUEN NEIL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Suficiencia Profesional cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TARAPOTO, 03 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO <b>DNI:</b> 41651279 <b>ORCID:</b> 0000-0001-9721-0730	Firmado electrónicamente por: AAPACHECOP el 03- 07-2024 01:35:32

Código documento Trilce: TRI - 0790531



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE TITULACIÓN**

### **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, TECCO AMASIFUEN NEIL identificado con N° de Documento N° 80678401, estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES y de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA con especialidad COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA de la Universidad César Vallejo SAC - TARAPOTO y del Programa de Titulación para el Programa de Complementación Académica Magisterial (PCAM), declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Juegos educativos en la mejora del aprendizaje en computación en estudiantes de secundaria Educación Básica Alternativa, Yurimaguas 2022.", es de mi autoría, y por lo tanto:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
NEIL TECCO AMASIFUEN DNI: 80678401 ORCID: 0009-0008-6288-8881	Firmado electrónicamente por: NTECCO el 03-07-2024 17:38:57

Código documento Trilce: TRI - 0790533



### **Dedicatoria**

Quiero dedicar este trabajo a todos aquellos que han sido parte de esta etapa de mi vida y me han apoyado en todo momento. A mis padres, por su amor incondicional y su constante apoyo en mi educación. A mis hermanos, por ser mi fuente de inspiración y motivación. A mis amigos, por estar a mi lado en los momentos difíciles y por celebrar conmigo en los momentos de alegría.

### **Agradecimiento**

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido de alguna manera en la realización de este trabajo. A mi familia, por su amor incondicional, comprensión y apoyo incondicional en cada paso que he dado en esta etapa de mi vida. Gracias por estar siempre presentes y motivarme a seguir adelante.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice de contenidos .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	3
III.METODOLOGÍA.....	8
3.1. Aspectos temáticos.....	8
3.2. Escenario de la experiencia profesional.....	8
3.3. Participantes.....	9
3.4. Aspectos éticos .....	10
IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL .....	11
4.1. Descripción de la experiencia.....	11
4.2. Impacto de la experiencia.....	13
V. CONCLUSIONES.....	18
VI. RECOMENDACIONES.....	20
REFERENCIAS.....	21
ANEXOS .....	23

## Resumen

Este trabajo coadyuva al logro del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) número 4, referente a la Educación de calidad, asegurando una educación de manera equitativa y calidad, fomentando oportunidades de aprendizaje para las personas a lo largo de su vida. El trabajo demostró el impacto de una estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en computación en estudiantes de secundaria en una institución educativa en Yurimaguas, año 2022. La estrategia se centró en actividades para promover el desarrollo de competencias, utilizando juegos educativos controlados a través de juegos en línea. Se analizó su efectividad evaluando capacidades en entornos virtuales generados por las TIC. Los resultados señalaron un incremento importante en niveles de motivación tras la utilización de juegos educativos. Asimismo, las opiniones de los alumnos mostraron que esta nueva herramienta no solo aumentó su interés en el tema, sino también su confianza y su disfrute en el proceso de aprendizaje. Estos descubrimientos indican que la estrategia de enseñanza utilizada tuvo un efecto beneficioso en el desarrollo de habilidades en entornos virtuales en estudiantes de secundaria, enfatizando la relevancia de métodos innovadores y centrados en la acción en la enseñanza de la informática.

Palabras clave: Juegos educativos, aprendizaje en computación, estrategia didáctica.

## **Abstract**

This work contributes to the achievement of Sustainable Development Goal (SDG) number 4, regarding quality education, ensuring equitable and quality education, promoting learning opportunities for people throughout their lives. The work demonstrated the impact of a didactic strategy to improve computer learning in high school students in an educational institution in Yurimaguas, year 2022. The strategy focused on activities to promote the development of competencies, using educational games controlled through online games. Its effectiveness was analyzed by evaluating skills in virtual environments generated by ICT. The results showed a significant increase in motivation levels after the use of educational games. Likewise, students' opinions showed that this new tool not only increased their interest in the subject, but also their confidence and enjoyment in the learning process. These findings indicate that the teaching strategy used had a beneficial effect on the development of skills in virtual environments in high school students, emphasizing the relevance of innovative and action-centered methods in the teaching of computer science.

Keywords: educational games, computer learning, teaching strategy.

## I. INTRODUCCIÓN

Los juegos como material didáctico se han constituido como un instrumento importante durante el (PEA) de los estudiantes que están en Educación Secundaria (ES), por experiencias internacionales el uso de los juegos educativos en la modalidad presencial y virtual, aspectos positivos se han tomado para el desarrollo de destreza y habilidades (Bedón Arteaga & Cedeño Macías, 2023). La aplicación del juego en el ambiente de las (TIC) destaca el ejercicio, relevancia práctico de aprendizaje online como material de uso en la preparación de varios países (Prilop et al., 2020) De tal manera, estas estrategias han proporcionado a los profesores un marco sólido para planificar y ejecutar trabajos educativos que se relacionen a las exigencias individuales de los educandos (Ahmed & Lenchuk, 2022). Además, la estrategia didáctica correcta puede facilitar la percepción de los temas, promover la intervención viva de los colegiales, estimular la idea crítica y estimular a los alumnos a alcanzar su máximo aprendizaje (Furtado & Kong, 2024).

El uso de juegos educativos del aprendizaje radica en la formación y la necesidad de respaldar la reserva de la información de alumnos, así como en la igualdad para el paso de la modernización, priorizando los espacios con carencias en modernización (Huang, 2023). Otra característica que debe sumar, son los retos que integraron la preparación del educador en el uso efectivo de materiales, así como la unidad tecnológica e infraestructura necesaria para su implementación. (González-Sánchez et al., 2023). Pese a los logros probables, la subordinación en la automatización de pasos educativos también plantearon preguntas sobre la necesidad de mantener una igualdad entre la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ramos-Silvestre & Peredo-Claros, 2023).

Uno de los problemas que ha tenido el Perú en el sector educación, ha sido mejorar el acceso a herramientas audiovisuales, como computadores, tablets, proyectores y por sobre todo la conectividad a Internet. Debiendo generar un nuevo contenido educativo multimedia, que incluya video, animaciones y juegos interactivos, con el fin de hacer el aprendizaje atractivo y accesible para los estudiantes (Celis et al., 2023). A través de los juegos educativos, aplicaciones móviles y plataformas digitales, los educandos pueden actuar en actividades que

los relacionan en el aprendizaje activo, la determinación de problemas, de retos, comentarios inmediatos, lo que colabora para aumentar su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje (Vásquez et al., 2024). Tal es el caso, de la I.E, ubicada en la ciudad de Yurimaguas, dedicada a la excelencia académica y al desarrollo integral de sus estudiantes, destacándose por el compromiso con la calidad educativa. No obstante, muchos estudiantes enfrentan dificultades para adquirir conocimiento en computación. Existe la carencia de un enfoque en el desarrollo de juegos educativos interactivos, en los métodos de enseñanza convencionales y modelo de aprendizaje en alumnos.

En relación con ello, surgió la siguiente pregunta: ¿En qué medida el juego educativo mejora el aprendizaje en computación de los estudiantes? En ese sentido, se estableció Implementar la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social mediante los juegos educativos controlados a través de actividades lúdicas. Mejorar la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC mediante juegos educativos controlados a través de juegos en línea. Mejorar la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma mediante los juegos educativos controlados a través de juegos off line. Proponer una estrategia didáctica basada en los juegos educativos en mejoras del aprendizaje en computación de los alumnos de nivel Secundaria Educación Básica alternativa EBA Yurimaguas 2022.

La justificación se fundamentó en desarrollar una estrategia didáctica para la mejora del aprendizaje en computación en estudiantes de secundaria de Educación Básica Alternativa Yurimaguas 2022.

La contribución de este trabajo se relacionó con el objetivo de desarrollo sostenible ODS 4, educación de calidad, al promover una educación de calidad inclusiva y equitativa. Además del ODS 10, reducción de desigualdades, al centrarse en el desarrollo de habilidades comunicativas en un entorno educativo inclusivo y centrado en el estudiante, una estrategia didáctica para mejorar la producción oral puede contribuir a reducir las desigualdades dentro y entre los países.

## II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito mundial, en Ecuador, un Artículo investigó el uso de la herramienta de gamificación Socrative como una estrategia innovadora para mejorar la motivación en la enseñanza de informática a nivel universitario. Se utilizó un diseño cuasiexperimental y se implementó Socrative en ocho sesiones con un grupo de 34 educandos. Se empleó la escala CMEA para medir la motivación de la intervención antes y después. Los productos estadísticos mostraron un incremento significativo en los niveles de motivación después de usar Socrative, como lo demuestra la prueba de hipótesis realizada. En conclusión, la incorporación de Socrative a la estrategia de producción ha logrado modernizar el estímulo de los alumnos para habilidades en el desarrollo académico informático (Quiñonez et al., 2024). El estudio evidenció que la manipulación de la herramienta de gamificación Socrative en la enseñanza de informática a nivel universitario mejora significativamente la motivación, e informática en educandos.

En México, un artículo proporcionó a los educandos una vivencia de conocimiento más participativa y dinámica, mientras que los docentes pueden realizar un seguimiento más cercano del progreso personal de cada estudiante. El proyecto se desarrolló bajo el método cualitativo, la muestra de estudio es el grupo de segundo nivel de primaria. Además, se demostró los productos obtenidos tras llevar a cabo esta metodología, resaltando las mejoras y logros observadas en la participación y rendimiento de los educandos. La estrategia a través de la aplicación ha demostrado ser un instrumento valioso invaluable para su desarrollo personal. A través de su modelo interactivo, la participación activa ha fomentado, el desarrollo, habilidades técnicas y creatividad (Vázquez et al., 2024). El estudio demostró que la aplicación de la gamificación, a través de herramientas como Class Dojo, puede transformar la enseñanza de computación en la educación, mejorando la participación de los alumnos.

En México, un artículo determinó el resultado que tienen didácticamente los juegos en el curso de la formación - aprendizaje de infantes a nivel de preparatoria y la utilización del trabajo y juego como estrategia didáctica. La

metodología tiene un enfoque cualitativo, utilizando materiales como la entrevista y la encuesta, se realizó actividades lúdicas y una guía de estrategias, que promuevan el crecimiento emocional del niño. Aportó al fortalecimiento de la independencia y autonomía, generando confianza entre sí, alcanzando de esta manera, que los educandos desarrollen sus destrezas en su entorno educativo. Se concluye que las actividades lúdicas motivaron el reforzamiento de la libertad e independencia de los educandos (Albán et al., 2023). Esto sugiere que la implementación de juegos didácticos y el enfoque en el juego-trabajo pueden ser estrategias efectivas para mejorar la enseñanza-aprendizaje y el desarrollo en niños de ciclo de preparatoria.

En Ecuador, un artículo determinó el vínculo de juegos de conocimientos en línea con la preparación de las ideas lógico-matemática en alumnos-alumnas en años de (3 a 4) de formación. La estrategia posee un modelo cuantitativo, el tipo de estudio es correlacional cuasi experimental. El resultado estuvo integrado con 28 alumnos del nivel principal de la institución Gabriela Mistral de una muestra en 56 alumnos-alumnas de (3-4) años. Destaca el crecimiento del número de educandos que lograron la ideal capacidad en la variante si se refleja, la cual muestra el 93% en mejoras a la ejecución de juegos en línea. Determinándose que hay una concordancia favorable y sobresaliente entre las variantes de investigación, fundamentándose una contribución positivo en función de la formación Inicial (Bedón Arteaga & Cedeño Macías, 2023). El estudio evidencia que el aprendizaje en línea a través de los juegos son una herramienta valiosa en la educación inicial para mejorar las nociones lógico-matemáticas en infantes de (3-4) años.

A nivel nacional, en Lima, un artículo, buscó cambiar la motivación y el trabajo de los alumnos transformando la enseñanza de las matemáticas en una experiencia más interactiva y práctica en la educación universitaria. En esta investigación se utilizó el método PRISMA, se revisaron sistemáticamente 80.000 artículos académicos sobre gamificación matemática apoyada en TIC en educación de los cuales se excluyeron 79.994 artículos académicos. Los resultados destacan un aumento significativo en la responsabilidad y la motivación de los alumnos, así como

una mejora en la retención de conocimientos, como se muestra en las figuras y tablas de esta investigación. La investigación continua busca perfeccionar estas estrategias maximizando los logros de la gamificación y las TIC, destacando la importancia de adaptarse a la diversidad de estilos de aprendizaje en educación matemática (Velásquez et al., 2024). El artículo aporta evidencia de que la unión de las (TIC) y la gamificación y la orientación de las matemáticas puede afinar aceleradamente la motivación, el desempeño y la retención de conocimientos en los estudiantes universitarios.

En Lima, un artículo cuyo objetivo fue medir la ejecución de metodologías de gamificación para perfeccionar el conocimiento independiente en los alumnos (Ingeniería Agroindustrial), en una (UPP). Los instrumentos y técnicas indican que el proyecto fue tipo básico, con planteamiento cuantitativo, de alcance correlacional y diseño no experimental. Los productos del análisis descriptivo indican que el (49% - 50%) de los educandos captan el nivel medio en las técnicas de gamificación y el aprendizaje independiente, respectivamente. El descubrimiento del estudio inferencial revelan que las estrategias de gamificación están asociadas con el autoaprendizaje de los educandos de Ingeniería Agroindustrial, siendo que  $p\text{-valor} < 0.005$  (Dávila-Morán, 2023). El artículo aporta evidencia de que la implementación de estrategias de gamificación está positivamente asociada con la mejora del autoaprendizaje en estudiantes de Ingeniería Agroindustrial, subrayando la importancia de estas estrategias en el contexto educativo universitario.

En Lima, un artículo, determinó el propósito de verificación e investigar si los juegos aplicados en el salón han ayudado a mejorar de manera favorable la enseñanza en su fase secundaria. Para su crecimiento se eligió una revisión bibliográfica de tipo descriptiva, en lo que se refiere al estudio se eligió art. desde el (2018 al 2022), el trabajo abarca hasta el art. 36. Como producto se puede mirar un interés positivo a nivel nacional sobre la unidad de la tecnología en el modelo educativo. Se predecía que los juegos eran una motivación para agrandar la orientación por lo que el docente requiere tener el conocimiento pertinente, preparación y adecuación para que pueda llegar al educando dando una opción de calidad educativa desde su pupitre y

conseguir objetivos de conocimientos (López, 2023). El aporte del artículo radica en evidenciar el potencial de las tabletas como herramientas educativas en la enseñanza secundaria, destacando la necesidad de capacitación docente para maximizar su efectividad y mejorar los resultados educativos.

En Lima, un Artículo dispuso como fin, estudiar las indagaciones más resaltantes referentes a los juegos (*gamification*) en la enseñanza y su utilización en contextos virtuales de aprendizaje. En ese sentido se efectuó una inspección de la historia de los últimos 5 años, de arts. originales, en inglés - español, colocados en el banco de información Scopus, Cielo y Web of Science. Según la generalidad de los experimentos revisados se resalta los hechos positivos del uso del juego en cuanto a aspectos estimulacional e interacción entre educandos y educadores. Concluye que, el Kahoot el recurso del juego realizado con mayor preponderancia para evaluar y realizar retroalimentación, con buena aceptación por parte de los educandos. El aporte del artículo radica en evidenciar el impacto positivo de la gamificación en la educación, especialmente en la motivación y la interacción educativa, y en identificar a Kahoot como una herramienta popular y efectiva en estos entornos.

Es fundamental adaptar las teorías y enfoques conceptuales según los objetivos y el contexto específico de la investigación sobre estrategias didácticas en la mejora del aprendizaje en computación.

En este aspecto, la teoría de los juegos educativos son actividades recreativas; su inicio data del principio, la necesidad del ser humano mismo de realizar trabajos en los espacios de descanso (Salinas, 2019). Por ese lado, esta teoría determinó que forman parte los juegos de movimientos recreativos que suelen combinarse por el desarrollo - conocimiento que brinden una noción de las bases neurales, siendo la base explicativa, comparación que complementan datos representativos de vivencias de los alumnos teniendo una meta pedagógica. (Delgado & De la Peña, 2023). En ese sentido el enfoque de los juegos educativos, permite alcanzar habilidades lingüísticas, la “comprensión lectora”, el talento de comprender otra lengua sin la enseñanza en el hogar, pretensión mental de las cosas,

ganas de seguir dicha actividad hasta alcanzar su fin, siendo el beneficio que da el uso del juego en línea al permitir el aprendizaje independiente en infantes (Quispe 2021).

En ese marco, la teoría computacional de juegos ha nacido con el objetivo de analizar el comportamiento de las personas en situaciones con conflictos de intereses, es decir, Podemos resumir el objeto principal que persigue este trabajo como proponer e implementar un esquema de negociación automatizada sobre la Web, el cual esté basado en la computación evolutiva y la teoría de juegos (Gómez 2023). En el contexto del aprendizaje interactivo y la gamificación, se utilizaron estrategias específicas para fomentar la participación de los estudiantes. Estas estrategias involucran el empleo de elementos de juego, como puntuaciones, tablas e insignias de clasificación, que motivan a los alumnos a involucrarse de manera dinámica en el proceso de aprendizaje (Arellano, 2023). Al incorporar estos elementos de gamificación en la educación, se logra crear un ambiente participativo, motivador para los estudiantes y alcanzar objetivos de manera lúdica (Quiñonez et al., 2024). Cabe mencionar, que la gamificación también permite a los docentes adaptar sus métodos de enseñanza a las preferencias y cualidades de los educandos, lo que posibilita la evolución de aprendizaje y mejora la retención de la información (Badillo, 2024)

En cuanto a la estrategia didáctica la enseñanza de conceptos de computación puede abordarse desde diversos enfoques pedagógicos, planificadas por el educador que buscan optimizar el aprendizaje, la retención de los estudiantes, entre los más efectivos se encuentran el aprendizaje basado en estudios, donde los educandos desarrollan soluciones prácticas (Echeveste & Martínez, 2016). Uno de los esenciales impedimentos es el rechazo a la innovación de parte de unos cuantos maestros y la carencia de seguridad en su conocimiento (Silva et al., 2023). Además, la falta de recursos adecuados, como computadoras actualizadas y software especializado, también puede limitar las oportunidades de aprendizaje práctico (Quiñonez et al., 2024)

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Aspectos temáticos**

Se analizó el escenario pedagógico reciente en el área del aprendizaje de computación en una (I.E.B.A) en Yurimaguas, durante marzo - diciembre de 2023. Para ello, se revisó la literatura sobre juegos educativos para mejorar el aprendizaje de computación. Se detalló el plan propuesta, incluyendo su origen teórico y los principios pedagógicos. También se describieron los planes y técnicas utilizados para implementar la táctica, abarcando la colección de actividades, recursos del aprendizaje y evaluación.

Se presentaron productos de la táctica en el ambiente específico de la (I.E.B.A) en Yurimaguas, en cuanto al desarrollo del aprendizaje de computación en niños. Además, se discutió el efecto de productos en el contorno social - financiero, la eficacia de la estrategia, así como sus posibles limitaciones y áreas para futuras investigaciones. Se reflexionó en las implicancias prácticas de los productos en la enseñanza de la computación de C.E, idénticas, se ofrecieron sugerencias a maestros y futuros trabajos en el área. Finalmente, se concluyó destacando la importancia de la estrategia pedagógica en mejoras del conocimiento de computación en los alumnos de la (I. E. B.A) en Yurimaguas.

#### **3.2 Escenario de la experiencia profesional**

El panorama donde se inició la estrategia educacional en desarrollar el aprendizaje de computación en educandos de la (I.E.B.A) en Yurimaguas exhibe características físicas, sociales y humanas particulares.

Con relación, al Ambiente físico, la Institución de Educación Básica Alternativa se encuentra en la ciudad de Yurimaguas, en un inmueble nuevo y funcional equipadas, aulas amplias. Las aulas están bien para facilitar una interacción entre los educandos - educadores, con áreas adecuados para trabajos asociados y prácticas de computación. El medio físico está hecho para impulsar la cooperación activa y el conocimiento colaborativo.

En cuanto, al Ambiente social y humano, los educandos del curso de computación derivan de varios escenarios socio-económicos y tradicionales, evidenciando la diversidad de la ciudad de Yurimaguas. Se observan grupos de estudiantes organizados con arreglo a sus intereses académicos, actividades extracurriculares y niveles de competencia en computación. Los educandos revelan alto nivel de motivación y compromiso con su crecimiento de aprendizaje, realizando un espacio óptimo en la implementación de la estrategia didáctica.

El maestro y (P.A) de la I.E son formadores altamente preparados e involucrados con la buena educación, fomentando la modernización didáctica y el crecimiento profesional continuo. La comunicación en la institución es abierta y fluida, facilitando la relación a través de todos los participantes de la población educativa.

El entorno donde se efectuó la estrategia didáctica es nuevo y adecuado, con la localidad estudiantil motivada y diversa, el equipo de docente comprometido con la mejora educativa, proporcionando un contexto favorable para el triunfo de la estrategia.

### **3.3 Participantes**

Los participantes de este estudio fueron los estudiantes matriculados en el año académico de una institución educativa, seleccionados del (VI-VII ciclo), abarcando diferentes niveles de competencia en computación, precedentes

socio-económicos, motivacional de estudio. Más aun, los docentes responsables del curso en computación participaron activamente en la ejecución, evaluación de la estrategia didáctica. Su vivencia y retroalimentación fueron importantes para entender el efecto de la táctica en el camino del aprendizaje en computación de los educandos e identificar áreas de mejora.

La información se recopiló mediante observaciones directas en el salón durante la implementación de la estrategia, así como a través de entrevistas estructuradas o cuestionarios aplicados a los educandos - educadores. Estas técnicas facilitaron adquirir una visión integral de la eficacia de la estrategia pedagógica y su efecto en el proceso en el conocimiento de computación en el medio específico de una (I.E.B.A) en Yurimaguas.

### **3.4 Aspectos éticos**

La decencia ética del estudio se sostuvo siguiendo principios éticos delineados en la resolución N° 0340-2021-UCV, que resalta el valor de la honestidad científica y valores básicos en la honestidad, rigurosidad y responsabilidad, en la investigación científica. Se respetaron los principios de veracidad, autonomía, confidencialidad, equidad y originalidad. Para prevenir el plagio, se citaron las fuentes conforme a la norma APA 7ma edición y se utilizó Turnitin para asegurar la originalidad del trabajo. Este pacto ético garantizó la hipótesis que llevará de manera responsable, transparente y resaltando los modelos científicos - éticos establecidos.

## IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL

### 4.1 Descripción de la experiencia

**Primer resultado**, para implementar la competencia gestionó proyectos de emprendimiento económico y social mediante los juegos educativos controlados a través de actividades lúdicas.

Se diseñó la actividad: "Simulación de Empresa - Proyecto de Emprendimiento Económico y Social", con una duración de 4 semanas, consistió en la elaboración y gestión de una empresa simulada donde los estudiantes trabajarán en equipos para desarrollar un proyecto de emprendimiento con un enfoque económico y social. A lo largo de la actividad, los estudiantes participarán en juegos educativos y actividades lúdicas que les ayudarán a adquirir y aplicar conocimientos sobre emprendimiento, gestión de proyectos, finanzas, marketing, y responsabilidad social. En la primera semana, se formó equipos de trabajo de 4 a 5 estudiantes en donde participan en un juego de lluvia de ideas donde, a través de tarjetas con preguntas y desafíos, generan una idea de negocio con impacto social. En la segunda semana, los equipos empiezan a redactar sus planes de negocios utilizando plantillas proporcionadas. En la tercera semana, los equipos crearon una campaña publicitaria para sus productos/servicios usando herramientas digitales y materiales de papelería. En la cuarta semana, la discusión en clase sobre lo aprendido, los desafíos encontrados y cómo se superaron. Con esta actividad no solo enseña a los estudiantes sobre el emprendimiento y la gestión de proyectos, sino que también desarrolló habilidades esenciales como la actividad en conjunto, la filosofía crítica, la resolución de problemas, y la comunicación efectiva. A través de juegos educativos y actividades lúdicas, los estudiantes experimentaron de manera práctica y divertida los desafíos y recompensas de gestionar un proyecto de innovación económico y social.

**Segundo resultado**, para mejorar la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC mediante juegos educativos controlados a través de juegos en línea.

Se diseñó la actividad: "Misión Virtual - Explorando Entornos Virtuales con TIC" con una duración de 3 semanas. Esta actividad consiste en la participación en una serie de juegos en línea que simularon entornos virtuales diversos. Los estudiantes trabajaron en equipos para completar misiones y desafíos que requieren el uso de la comunicación, información y tecnológica (TIC). La actividad estaba diseñada para desarrollar habilidades técnicas, de navegación, comunicación, y colaboración en entornos virtuales. En la primera semana, cada equipo participa en un juego en línea que introduce conceptos básicos de navegación en entornos virtuales y ciberseguridad. Segunda semana, Los equipos deben trabajar juntos para completar los desafíos del juego, utilizando herramientas de comunicación en línea para coordinarse y compartir información. Tercera semana, se realizó la evaluación se basa en la participación en los juegos educativos, la colaboración en equipo, y la calidad de la presentación final. Esta actividad enseñó a los estudiantes a desenvolverse en contextos virtuales generados por las TIC de manera efectiva y segura. A través de juegos educativos en línea y actividades colaborativas, los educandos desarrollan técnicas, habilidades, de comunicación y de resolución de problemas. La actividad no solo mejora su competencia en el uso de tecnologías de la información, sino que también promueve la actividad en grupo y habilidad en un contexto virtual.

**Tercer resultado**, para mejorar la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma mediante los juegos educativos controlados a través de juegos on line.

Se diseñó la actividad: "Autogestión del Aprendizaje a través de (J. E. L), con una duración de 4 semanas. La actividad consiste en utilizar una plataforma de entretenimientos educativos en línea que permita a los estudiantes gestionar su propio aprendizaje de manera autónoma. Los estudiantes elegirán y participarán en juegos educativos que cubran diferentes áreas temáticas, estableciendo objetivos personales y evaluando su propio progreso. En la primera semana, cada estudiante establece sus objetivos de aprendizaje para las próximas 4 semanas utilizando una plantilla de planificación. En la semana segunda, Los educandos piensan sobre su

desarrollo y ajustan sus objetivos de aprendizaje si es necesario. Tercera semana, los estudiantes comparten sus experiencias y aprendizajes con sus compañeros en una sesión de videoconferencia, utilizando herramientas de comunicación en línea. Cuarta semana, se realizó la evaluación del progreso y el rendimiento de los estudiantes basada en los objetivos iniciales, el registro de progreso, la autoevaluación y la presentación final. Esta actividad enseña a los estudiantes a gestionar su aprendizaje de manera autónoma utilizando juegos educativos en línea. A través de la planificación, participación, autoevaluación y reflexión, los estudiantes desarrollan habilidades clave para el conocimiento independiente, incluyendo la autorregulación, la motivación intrínseca y la capacidad de autoevaluarse. La actividad fomenta un entorno de aprendizaje dinámico y motivador, preparando a los estudiantes para ser aprendices autónomos y efectivos en el futuro.

**Cuarto resultado**, proponer una estrategia didáctica basada en los juegos educativos para perfeccionar el aprendizaje en computación en los estudiantes de nivel secundaria.

## **4.2 Impacto de la experiencia**

### **Respecto a los juegos educativos controlados a través de actividades lúdicas.**

La implementación de juegos educativos controlados a través de actividades lúdicas en el aula tuvo un impacto significativo en varios aspectos sobre el conocimiento y desarrollo de los alumnos de secundaria. **Comprensión de Conceptos Complejos:** A través de juegos interactivos y simulaciones, los estudiantes pudieron visualizar y entender conceptos complejos de manera más efectiva. **Aprendizaje Personalizado:** Los juegos permitieron un aprendizaje adaptativo, donde los estudiantes pudieron avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata, lo que mejoró su comprensión y retención de información. **Innovación y Creatividad:** Las actividades lúdicas y los juegos fomentan un ambiente donde la creatividad es valorada y

estimulada. Los estudiantes se sienten más libres para experimentar con ideas nuevas y enfoques innovadores para resolver problemas.

Los resultados se asemejan con (Delgado, 2023) donde afirman en su investigación que, los juegos educativos son fundamentales en el aprendizaje significativo de niños, en consecuencia, las consideraciones especiales de los juegos en línea deben ser analizadas por los docentes. También, pueden existir factores individuales que dificulten que los estudiantes desarrollen esta estrategia, y entre ellos se ha de considerar personas con algún tipo de discapacidad, donde es necesaria la planificación con adaptaciones de acuerdo con cada caso (Ministerio de Educación, 2018). Con el uso de herramientas y recursos digitales, el aprendizaje, en particular el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Educación Básica es posible influir sobre el desarrollo de los estudiantes en 4 ámbitos: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. “Jugar es la principal actividad de los niños y responde a la necesidad de actuar libremente con su propio cuerpo y hacer suyo el mundo que le rodea” (Herrera, 2019).

### **Respecto a los juegos educativos controlados a través de juegos en línea.**

La implementación de juegos educativos controlados a través de juegos en línea en el aula ha argumentado tener un resultado significativo en varios aspectos del conocimiento y desarrollo de los estudiantes de secundaria. Feedback Inmediato: Los juegos en línea facilita la retroalimentación instantánea, lo que ayuda a los estudiantes a identificar rápidamente sus errores y aprender de ellos, mejorando así su comprensión y retención del material. Competencias Sociales: Los estudiantes aprenden a interactuar y colaborar con sus compañeros en un entorno virtual, lo que mejora sus habilidades de comunicación y socialización en un contexto digital. Engagement Continuo: Los juegos en línea mantienen a los estudiantes comprometidos y motivados durante las clases. La diversidad de actividades y desafíos mantiene el valor y la atención de los alumnos a lo largo del tiempo.

De manera general, dentro de las aulas se observan prácticas tradicionales de aprendizajes, basados en que los niños pasan periodos largos sentados

sin incluir estrategias que le den otro sentido al proceso educativo. Por lo que es necesaria, la implementación de dispositivos electrónicos que permitan potenciar las capacidades de los estudiantes por medio de la oferta de actividades lúdicas como el desarrollo de juegos en línea. (Londoño & Rojas, 2020).

Según, Catota (2019), los juegos en línea son un sistema digital, formal basado en reglas y resultados medibles cuyos resultados asignados son variables de acuerdo con el cumplimiento del jugador. Para Andrade & Moscoso (2019), los juegos online permiten la vivencia de experiencias por medio de dispositivos diseñados para este fin y que difieren en complejidad y calidad gráfica, desarrollados según la temática y que pueden tener fines de entretenimiento o de aprendizaje. En cambio, Moreira (2019), los conceptualiza como una herramienta de interactividad que ofrecen la posibilidad de que las personas adopten roles que les permitan tomar decisiones ante determinadas circunstancias.

### **Respecto a los juegos educativos controlados a través de juegos en offline.**

La implementación de juegos educativos offline en el aula demostró tener un impacto profundo y positivo en varios aspectos del conocimiento y el desarrollo de los educandos de secundaria. Aumento de la Motivación y el Interés: Los juegos educativos offline son efectivos en percibir la atención de los estudiantes y mantenerlos motivados. Al presentar el contenido académico de manera lúdica, los estudiantes muestran mayor interés y disposición para participar en las actividades. Comprensión Activa de Conceptos: Los juegos offline permitieron a los estudiantes interactuar físicamente con el material de estudio, facilitando la comprensión de conceptos a través de la manipulación y la experimentación directa. Esto es especialmente útil en materias como matemáticas y ciencias. Creatividad e Innovación: Juegos que involucran la creación de soluciones, como construir modelos o diseñar estrategias, fomentan la creatividad y la innovación. Los alumnos tienen la oportunidad de experimentar con nuevas ideas y enfoques dentro de un entorno seguro y controlado.

Dado que los juegos offline, se dan en el rendimiento del jugador y se da de manera ingeniosa e interactiva, esto se vincula con el conocimiento significativo en sentido de que como indican Córdoba & Ospina (2019), este se efectúa una vez que cumplen condiciones lógicas, afectivas y pragmáticas. En la cual, los educandos observan su compromiso lógico y la actitud que deben tener para aprender, además la ejecución de ese juego debe convertirse en una relación con la obtención de información relevante a nivel cognitivo.

A esto, la UNICEF (2018), agrega que, el uso de juegos físicos o virtuales aplicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños debe realizarse considerando el análisis de pertinencia de esta herramienta mediante programas de educación en la primera infancia. Al hacer un equilibrio en el que se reconoce que un juego al tiempo que debe ser divertido también debe ser provechoso.

### **Respecto a la propuesta metodológica**

Implementar una estrategia didáctica basada en juegos educativos para enseñar computación en estudiantes de secundaria puede tener un impacto significativo en diversas áreas del aprendizaje y el desarrollo. Aumento del Interés y la Motivación: Los juegos educativos hacen que el aprendizaje de computación sea más atractivo y divertido. Los estudiantes se sienten más motivados a participar en actividades de aprendizaje cuando se presentan en un formato lúdico. Aplicación Práctica del Conocimiento: Los juegos suelen incluir tareas y desafíos que requieren la aplicación de conocimientos de computación en situaciones prácticas, lo que refuerza el aprendizaje y la retención de información. Pensamiento Crítico: Los juegos educativos a menudo requieren que los estudiantes analicen situaciones, piensen de manera lógica y desarrollen estrategias para resolver problemas. Esto fomenta el crecimiento filosófico crítico.

El desarrollo para ejecutar la metodología el uso de juegos educativos, requiere de tiempo y aceptación por parte de los educadores-educandos. Los maestros de la E.B deben conocer las metodologías pedagógicas utilizadas, y el éxito de ellas, depende en gran manera, que el alumno perciba el salón de clases como un espacio dinámico, agradable y

favorecedor (Delgado, 2023). Resulta importante que los educadores cambien las estrategias mecánica - tradicional y la educación replantee su accionar y se transforme. Esta metodología requiere que los educadores conozcan la profundidad e importancia del juego, sobre todo las posibilidades de los juegos en línea en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2019)

## V. CONCLUSIONES

### **Primero:**

Los “juegos educativos controlados a través de actividades lúdicas” demostró ser altamente beneficiosa para los estudiantes de secundaria. Los impactos positivos incluyen mejoras en el rendimiento académico, desarrollo de habilidades sociales y colaborativas, fomento del pensamiento crítico y creativo, aumento de la autonomía en el aprendizaje y la creación de un ambiente de aula positivo y participativo. Estos beneficios no solo favorecen el camino de conocimiento, también preparan a los educandos para asumir futuros desafíos con habilidad y mayor confianza.

### **Segundo:**

Los “juegos educativos controlados a través de juegos en línea” demostró ser altamente beneficiosa para los educandos de secundaria. Los impactos positivos incluyen significativas mejoras en el rendimiento académico, desarrollo de habilidades sociales y colaborativas, fomentó el pensamiento crítico y creativo, incremento de la autonomía en el aprendizaje y la creación de un ambiente de aula más positivo y dinámico. Estos beneficios no solo aumentan el proceso de conocimiento, también preparan a los educandos para desafíos futuros con mayor confianza y habilidad, adaptándose a un mundo cada vez más digital y colaborativo.

### **Tercero:**

Los “juegos educativos controlados a través de juegos offline” ha demostrado ser altamente beneficiosa para los educandos de secundaria. Los impactos positivos incluyen resultados significativos en el rendimiento académico, desarrollo de habilidades sociales y colaborativas, fomento del pensamiento crítico y creativo, incremento de la autonomía y la autogestión del aprendizaje, y la creación de un ambiente de aula más positivo y dinámico. Estos beneficios no solo enriquecen el proceso de conocimiento, sino que también preparan a los educandos para desafíos futuros con

mayor confianza y habilidad, adaptándose efectivamente a diversas situaciones de la vida real

**Cuarto:**

La estrategia didáctica basada en juegos educativos para enseñar computación en estudiantes de secundaria tuvo un impacto positivo significativo en el resultado académico, el desarrollo de habilidades técnicas, el fomento de la filosofía crítica y creativa, la mejora de habilidades sociales y colaborativas, el incremento de la autonomía y la autogestión del aprendizaje, y la creación de un ambiente de aula positivo y dinámico. Estos beneficios no solo enriquecen el proceso de conocimiento de computación, también preparan a los educandos para desafíos futuros con mayor confianza y habilidad en un mundo cada vez más digital.

## **VI. RECOMENDACIONES**

### **Primero:**

Integrar Juegos que Enfaticen Conceptos Específicos de Computación. Para maximizar el resultado de juegos educativos en el aprendizaje en computación, es crucial seleccionar juegos que aborden directamente los conceptos y habilidades clave del currículo.

### **Segundo:**

Fomentar la Participación y la actividad en grupo. Los juegos educativos que incluyen modos de colaboración y trabajo en equipo pueden ayudar a desarrollar habilidades sociales y técnicas esenciales.

### **Tercero:**

Incorporar Evaluaciones Formativas y Feedback constante. Es esencial vigilar el desarrollo de educandos y proporcionar retroalimentación oportuna para guiar su conocimiento.

### **Cuarto:**

Adaptar los Juegos a Diferentes Niveles de destrezas y Estilos de conocimientos. Los educandos tienen diferentes niveles de destrezas y estilos de conocimientos, por lo que es importante seleccionar juegos que puedan adaptarse a estas diferencias.

## REFERENCIAS

- Albán, M., Perdomo, B., & Borja, T. (2023). Juegos didácticos para el desarrollo de la autonomía en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños de preparatoria. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 10(28). <https://acortar.link/xP7Kps>
- Arellano, P. (2023). *Herramientas de evaluación en entornos virtuales para la retroalimentación de la enseñanza de computación en Educación Básica Elemental* [Tesis de maestría-Universidad Politécnica Estatal Del Carchi]. <https://acortar.link/1TpkMK>
- Badillo, M. (2024). *Gamificación como estrategia de aprendizaje aplicada a los estudiantes de la materia de herramientas digitales de bachillerato de la escuela preparatoria No. 1 de la UAEH.* [Tesis de maestría-Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo]. <https://acortar.link/Hr3d7i>
- Bedón Arteaga, V., & Cedeño Macías, L. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 8(1). <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439>
- Boza, J., & Torres, M. (2020). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: Revisión crítica de la literatura. *ReHuSo*, 6(2), 47–56. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512871>
- Celis, C., Enciso, A., Camones, G., Jorge, F., Chávez, G., Chávez, A., & Menacho, M. (2023). Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de estudiantes, de las IE de Perú, 2023. *Bitácora Journal*, 1(3), 95–117. <https://revistastls.com/index.php/tls/article/view/29>
- Dávila-Morán, R. C. (2023). Implementación de estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje autónomo en estudiantes de Ingeniería Agroindustrial. *Revista de La Universidad Del Zulia*, 15(42), 504–520. <https://doi.org/10.46925//rdluz.42.28>
- Delgado, K., & De la Peña, G. (2023). El uso de juegos en línea y el aprendizaje significativo en escolares de la educación general básica. *Pentaciencias*, 5(6), 795–813. <https://acortar.link/f1bEqL>
- Echeveste, M., & Martínez, M. (2016). Desafíos en la enseñanza de Ciencias de la Computación. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 7(12), 34–48. <http://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/14619>
- Gómez Rocha, H. A., & Acosta Parejo, J. J. (2023). Utilización de la Computación Evolutiva y la Teoría de Juegos para la Automatización en Sistemas de Soporte a la Negociación. <https://repositorio.unimagdalena.edu.co/handle/123456789/12451>

- González-Sánchez, J. L., Villota-García, F. R., Moscoso-Parra, A. E., & Garces-Calva, S. W. (2023). Aplicación de la Inteligencia Artificial en la Educación Superior. *Dominio de Las Ciencias*, 9(3), 1097–1108. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i3.3488>
- Guillén-Chávez, S. R., Carcausto, W., Quispe-Cutipa, W. A., Mazzi-Huaycucho, V., & Rengifo-Lozano, R. A. (2021). Habilidades comunicativas y la interacción social en estudiantes universitarios de Lima. *Propósitos y representaciones*, 9, 1-10.
- Huang, L. (2023). Ethics of Artificial Intelligence in Education: Student Privacy and Data Protection. *Science Insights Education Frontiers*, 16(2), 2577–2587. <https://doi.org/10.15354/sief.23.re202>
- López, C. (2023). Uso de las tabletas para el logro de aprendizajes en el nivel secundario. Una revisión sistemática. *Revista de Climatología Edición Especial Ciencias Sociales*, 23, 2322–2328. <https://doi.org/10.59427/rcli/2023/v23cs.2322-2328>
- Prilop, C. N., Weber, K. E., & Kleinknecht, M. (2020). Effects of digital video-based feedback environments on pre-service teachers' feedback competence. *Computers in Human Behavior*, 102, 120–131. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.011>
- Quiñonez, N., Quiñonez, L., Cano, M., Reyes, M., & Manchay, C. (2024). Uso de socrative como herramienta tecnológica innovadora en la asignatura de computación. *Revista G-Ner@ndo*, 5(1), 827–851. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i1.229>
- Ramos-Silvestre, E. R., & Peredo-Claros, M. (2023). El papel de la tecnología para la mejora de la calidad educativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 1018–1027. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6245](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6245)
- Reséndiz-Balderas, E. (2020). Análisis del discurso y desarrollo de la noción de número en preescolar y el uso de las TIC. *CienciaUAT*, 14(2), 72. <https://doi.org/10.29059/cienciauat.v14i2.1237>
- Silva, J. C., Coelho, J., & Miguéis, V. L. (2023). Factors influencing the use of information and communication technologies by students for educational purposes. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12132-6>
- Vázquez, M., Morales, E., González, O., & López, L. (2024). Plataforma gamificada del curso de computación para alumnos de educación básica. *CIEG*, 65, 129–138.
- Velásquez, S. (2023). Gamificación para la enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje: Una revisión de literatura. *Etic@net*, 23(2), 1695–324. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v23.i2.28101>
- Velásquez, S., Manco, J., Borja, R., Huamán, W., Candia, W., & Cortez, R. (2024). Math Gamification and ICT for University Learning: Systematic

## ANEXOS

### Anexo 1: Juegos educativos controlados a través de actividades lúdicas.



Actividad: "Simulación de Empresa - Proyecto de Emprendimiento Económico y Social"

Objetivo

Implementar la competencia de gestión de proyectos de emprendimiento económico y social en estudiantes de secundaria mediante juegos educativos y actividades lúdicas.

Descripción de la Actividad

Esta actividad consiste en la creación y gestión de una empresa simulada donde los estudiantes trabajarán en equipos para desarrollar un proyecto de emprendimiento con un enfoque económico y social. A lo largo de la actividad,

los estudiantes participarán en juegos educativos y actividades lúdicas que les ayudarán a adquirir y aplicar conocimientos sobre emprendimiento, gestión de proyectos, finanzas, marketing, y responsabilidad social.

#### Duración

La actividad se llevará a cabo durante un período de 4 semanas, con sesiones de 1-2 horas cada semana.

#### Recursos Necesarios

Pizarras y marcadores

Ordenadores o tabletas con acceso a internet

Material de papelería (papel, lápices, rotuladores)

Plantillas para el plan de negocios y otros documentos de gestión

Juegos de mesa y simulaciones digitales relacionadas con el emprendimiento

#### Desarrollo de la Actividad

Semana 1: Introducción al Emprendimiento y Formación de Equipos

#### Introducción:

Breve presentación sobre los conceptos básicos del emprendimiento y la importancia de los proyectos económicos y sociales.

#### Formación de Equipos:

Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5 miembros.

#### Juego Educativo: "Idea de Negocio":

Cada equipo participa en un juego de lluvia de ideas donde, a través de tarjetas con preguntas y desafíos, generan una idea de negocio con impacto social.

Cada equipo presenta su idea brevemente al resto de la clase.

Semana 2: Desarrollo del Plan de Negocios

#### Plan de Negocios:

Explicación de los componentes clave de un plan de negocios: descripción del producto/servicio, análisis de mercado, plan de marketing, plan financiero, y responsabilidad social.

#### Actividad Lúdica: "El Reto del Mercado":

Simulación de un mercado donde cada equipo investiga y analiza la competencia y el público objetivo. Usan fichas y cartas para interactuar y negociar con "clientes" y "competidores" ficticios.

Trabajo en Equipos:

Los equipos empiezan a redactar sus planes de negocios utilizando plantillas proporcionadas.

Semana 3: Finanzas y Marketing

Finanzas:

Introducción a conceptos básicos de finanzas empresariales: presupuesto, costos, ingresos, beneficios.

Juego Educativo: "El Juego de las Finanzas":

Un juego de mesa donde los estudiantes gestionan un presupuesto, toman decisiones de inversión, y manejan gastos inesperados.

Marketing:

Estrategias de marketing digital y tradicional.

Actividad Lúdica: "Campaña Publicitaria":

Los equipos crean una campaña publicitaria para sus productos/servicios usando herramientas digitales y materiales de papelería.

Semana 4: Presentación y Evaluación

Preparación de la Presentación:

Los equipos preparan una presentación final de sus planes de negocios.

Presentación:

Cada equipo presenta su proyecto ante la clase y un panel de "inversores" (pueden ser profesores o invitados externos).

Evaluación:

El panel y la clase evalúan las presentaciones basándose en criterios de innovación, viabilidad, impacto social, y claridad de la exposición.

Reflexión:

Discusión en clase sobre lo aprendido, los desafíos encontrados y cómo se superaron.

Evaluación

Plan de Negocios: 40%

Desempeño en Juegos y Actividades Lúdicas: 20%

Presentación Final: 30%

Reflexión y Participación en Clase: 10%

### Conclusión

Esta actividad no solo enseña a los estudiantes sobre el emprendimiento y la gestión de proyectos, sino que también desarrolla habilidades esenciales como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, y la comunicación efectiva. A través de juegos educativos y actividades lúdicas, los estudiantes experimentan de manera práctica y divertida los desafíos y recompensas de gestionar un proyecto de emprendimiento económico y social.

Anexo 2: Juegos educativos controlados a través de juegos en línea.



Actividad: "Misión Virtual - Explorando Entornos Virtuales con TIC"

Objetivo

Mejorar la competencia de desenvolvimiento en entornos virtuales generados por las TIC en estudiantes de secundaria mediante juegos educativos y actividades lúdicas en línea.

Descripción de la Actividad

Esta actividad consiste en la participación en una serie de juegos en línea que simulan entornos virtuales diversos. Los estudiantes trabajarán en equipos para completar misiones y desafíos que requieren el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La actividad está diseñada para desarrollar habilidades técnicas, de navegación, comunicación, y colaboración en entornos virtuales.

Duración

La actividad se llevará a cabo durante un período de 3 semanas, con sesiones de 1-2 horas cada semana.

Recursos Necesarios

Ordenadores o tabletas con acceso a internet

Acceso a plataformas de juegos educativos en línea

Herramientas de comunicación en línea (por ejemplo, Zoom, Google Meet)

Cuentas en plataformas de colaboración (por ejemplo, Google Drive, Microsoft Teams)

Desarrollo de la Actividad

Semana 1: Introducción y Formación de Equipos

Introducción:

Presentación sobre la importancia de desenvolverse en entornos virtuales y las habilidades necesarias para manejar las TIC.

Explicación de las reglas y objetivos de la actividad.

Formación de Equipos:

Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5 miembros.

Juego Educativo: "Aventuras en el Ciberespacio":

Cada equipo participa en un juego en línea que introduce conceptos básicos de navegación en entornos virtuales y ciberseguridad.

Los estudiantes deben completar una serie de misiones iniciales, como configurar contraseñas seguras y navegar por una plataforma virtual.

## Semana 2: Exploración y Resolución de Problemas

### Exploración de Entornos Virtuales:

Introducción a diferentes entornos virtuales (por ejemplo, mundos virtuales, plataformas de colaboración, redes sociales educativas).

Explicación sobre las herramientas TIC que se usarán durante la actividad.

### Juego Educativo: "El Desafío del Explorador":

Los estudiantes participan en un juego en línea que simula un entorno virtual complejo. Deben explorar, interactuar con elementos virtuales y resolver problemas técnicos.

Las misiones incluyen la creación de documentos colaborativos, la comunicación a través de chat y videollamadas, y la navegación segura en línea.

### Trabajo en Equipos:

Los equipos deben trabajar juntos para completar los desafíos del juego, utilizando herramientas de comunicación en línea para coordinarse y compartir información.

## Semana 3: Presentación y Evaluación

### Preparación de la Presentación:

Los equipos preparan una presentación final sobre su experiencia en los entornos virtuales y las habilidades TIC que desarrollaron.

### Presentación:

Cada equipo presenta sus logros y aprendizajes a la clase mediante una plataforma de videoconferencia.

Se fomenta el uso de herramientas TIC para crear y compartir su presentación (por ejemplo, diapositivas de Google, vídeos, infografías).

### Evaluación:

La evaluación se basa en la participación en los juegos educativos, la colaboración en equipo, y la calidad de la presentación final.

Se incluye una autoevaluación y una coevaluación para reflejar el desarrollo de las habilidades TIC y la competencia en entornos virtuales.

#### Evaluación

Participación en Juegos Educativos en Línea: 40%

Desempeño en Desafíos y Misiones: 30%

Presentación Final: 20%

Autoevaluación y Coevaluación: 10%

#### Conclusión

Esta actividad enseña a los estudiantes a desenvolverse en entornos virtuales generados por las TIC de manera efectiva y segura. A través de juegos educativos en línea y actividades colaborativas, los estudiantes desarrollan habilidades técnicas, de comunicación, y de resolución de problemas. La actividad no solo mejora su competencia en el uso de tecnologías de la información, sino que también fomenta el trabajo en equipo y la creatividad en un contexto virtual.

### Anexo 3: Juegos educativos controlados a través de juegos off line.



Actividad: "Autogestión del Aprendizaje a través de Juegos Educativos en Línea"

Objetivo

Mejorar la competencia de gestión autónoma del aprendizaje en estudiantes de secundaria mediante juegos educativos controlados a través de plataformas en línea.

Descripción de la Actividad

La actividad consiste en utilizar una plataforma de juegos educativos en línea que permita a los estudiantes gestionar su propio aprendizaje de manera autónoma. Los estudiantes elegirán y participarán en juegos educativos que cubran diferentes áreas temáticas, estableciendo objetivos personales y evaluando su propio progreso.

Duración

La actividad se llevará a cabo durante un período de 4 semanas, con sesiones de 1-2 horas cada semana.

## Recursos Necesarios

Ordenadores o tabletas con acceso a internet

Acceso a una plataforma de juegos educativos en línea (¡por ejemplo, Kahoot!, Quizlet, Khan Academy)

Herramientas de comunicación en línea (por ejemplo, Google Classroom, Microsoft Teams)

Plantillas de planificación y autoevaluación

Desarrollo de la Actividad

Semana 1: Introducción y Planificación del Aprendizaje

Introducción:

Presentación sobre la importancia de la autogestión del aprendizaje y las habilidades necesarias para aprender de manera autónoma.

Explicación del objetivo de la actividad y la estructura de las sesiones.

Exploración de la Plataforma de Juegos:

Demostración de la plataforma de juegos educativos en línea, incluyendo cómo acceder a los juegos, cómo seguir el progreso y cómo utilizar las herramientas de autoevaluación.

Planificación del Aprendizaje:

Cada estudiante establece sus objetivos de aprendizaje para las próximas 4 semanas utilizando una plantilla de planificación.

Los estudiantes eligen los juegos educativos que se alineen con sus objetivos de aprendizaje.

Semana 2: Participación en Juegos Educativos

Juego Educativo:

Los estudiantes juegan a los juegos educativos que seleccionaron la semana anterior.

Cada juego incluye desafíos y preguntas que cubren diferentes áreas temáticas.

Registro de Progreso:

Los estudiantes registran su progreso en una plantilla de seguimiento, anotando los niveles completados, los puntos obtenidos y las áreas que necesitan mejorar.

Reflexión y Ajuste de Objetivos:

Los estudiantes reflexionan sobre su progreso y ajustan sus objetivos de aprendizaje si es necesario.

### Semana 3: Evaluación y Retroalimentación

#### Autoevaluación:

Los estudiantes completan una autoevaluación utilizando una rúbrica que evalúa su esfuerzo, progreso y las habilidades adquiridas.

#### Juego Educativo Avanzado:

Los estudiantes eligen juegos educativos más avanzados para desafiar sus habilidades y conocimiento en áreas específicas.

#### Sesión de Retroalimentación:

Los estudiantes comparten sus experiencias y aprendizajes con sus compañeros en una sesión de videoconferencia, utilizando herramientas de comunicación en línea.

El profesor proporciona retroalimentación individual y grupal para ayudar a los estudiantes a mejorar su autogestión del aprendizaje.

### Semana 4: Presentación y Evaluación Final

#### Preparación de la Presentación:

Los estudiantes preparan una presentación final sobre su experiencia de aprendizaje autónomo, incluyendo los logros, los desafíos y las lecciones aprendidas.

La presentación puede incluir gráficos, capturas de pantalla de los juegos y reflexiones personales.

#### Presentación Final:

Cada estudiante presenta su experiencia a la clase utilizando una plataforma de videoconferencia.

#### Evaluación Final:

Evaluación del progreso y el rendimiento de los estudiantes basada en los objetivos iniciales, el registro de progreso, la autoevaluación y la presentación final.

Incluye una autoevaluación y una coevaluación para reflexionar sobre el desarrollo de la competencia de autogestión del aprendizaje.

#### Evaluación

Participación en Juegos Educativos en Línea: 30%

Registro y Reflexión de Progreso: 30%

Presentación Final: 20%

Autoevaluación y Coevaluación: 20%

Conclusión

Esta actividad enseña a los estudiantes a gestionar su aprendizaje de manera autónoma utilizando juegos educativos en línea. A través de la planificación, participación, autoevaluación y reflexión, los estudiantes desarrollan habilidades clave para el aprendizaje autónomo, incluyendo la autorregulación, la motivación intrínseca y la capacidad de autoevaluarse. La actividad fomenta un entorno de aprendizaje dinámico y motivador, preparando a los estudiantes para ser aprendices autónomos y efectivos en el futuro.

Anexo 4: Estrategia didáctica basada en los juegos educativos para mejorar el aprendizaje en computación.

Estrategia Didáctica Basada en Juegos Educativos para Mejorar el Aprendizaje en Computación en Estudiantes de Nivel Secundaria.

Objetivo:

Mejorar el aprendizaje en computación de los estudiantes de secundaria mediante el uso de juegos educativos que fomenten la comprensión de conceptos clave, desarrollen habilidades técnicas, y aumenten la motivación y el compromiso con la materia.

Componentes de la Estrategia:

Selección de Juegos Educativos Relevantes:

Scratch: Para enseñar los fundamentos de la programación a través de un entorno de bloques visuales que es intuitivo y accesible para principiantes.

Code.org: Para cubrir conceptos más avanzados de lógica de programación, estructuras de control, y algoritmos básicos con actividades interactivas.

Minecraft Education Edition: Para fomentar la creatividad y la resolución de problemas, permitiendo a los estudiantes construir y programar dentro de un mundo virtual.

Kahoot! y Quizlet: Para revisar y evaluar conceptos de manera lúdica y competitiva.

Integración en el Currículo:

Introducción Temática: Cada unidad de estudio en computación se introducirá con un juego educativo relacionado. Por ejemplo, al empezar una unidad sobre algoritmos, se utilizará un juego en Code.org que enfoque en ese concepto.

Actividades Semanales: Se planificarán sesiones semanales dedicadas a juegos educativos, donde los estudiantes trabajarán en actividades específicas dentro de los juegos seleccionados.

Enfoque en el Trabajo Colaborativo:

Proyectos en Grupos: Los estudiantes se dividirán en equipos para trabajar en proyectos de programación. Cada equipo tendrá que desarrollar una solución o proyecto utilizando Scratch o Minecraft Education Edition.

Retos Grupales: Se organizarán competencias internas donde los equipos resolverán problemas de programación en un entorno de juego, promoviendo la colaboración y la comunicación efectiva.

Evaluaciones Formativas y Retroalimentación:

Cuestionarios Interactivos: Utilizar plataformas como Kahoot! para realizar evaluaciones rápidas y divertidas sobre los conceptos aprendidos. Esto permitirá una retroalimentación inmediata.

Feedback Personalizado: Los profesores observarán el progreso de los estudiantes durante las actividades de juego y proporcionarán retroalimentación personalizada para guiar su aprendizaje.

Adaptación a Diferentes Niveles de Habilidad:

Niveles de Dificultad Progresivos: Los juegos seleccionados ofrecerán niveles de dificultad ajustables para que todos los estudiantes puedan avanzar a su propio ritmo.

Variedad de Actividades: Se introducirán una variedad de juegos que aborden distintos aspectos de la computación, desde lógica básica y secuenciación hasta programación avanzada.

Ejemplo de Implementación:

Semana 1: Introducción a la Programación con Scratch

Actividad Inicial: Breve introducción a Scratch y sus componentes básicos.

Juego Educativo: Los estudiantes comienzan con un tutorial en Scratch que enseña cómo mover un personaje usando bloques de código.

Proyecto en Grupo: Los estudiantes, en equipos, crearán una animación simple o un juego básico utilizando los conceptos aprendidos.

Evaluación: ¡Utilizar Kahoot! para evaluar la comprensión de los conceptos básicos de Scratch.

Semana 2: Algoritmos y Lógica con Code.org

Actividad Inicial: Explicación de algoritmos y su importancia en la programación.

Juego Educativo: Actividad en Code.org centrada en la creación de algoritmos sencillos.

Reto Grupal: Los equipos competirán para resolver un conjunto de problemas algorítmicos en el menor tiempo posible.

Evaluación: Cuestionario interactivo en Quizlet para revisar los conceptos de algoritmos y lógica.

Semana 3: Creatividad y Resolución de Problemas con Minecraft Education Edition

Actividad Inicial: Presentación del entorno de Minecraft y su uso en la educación.

Juego Educativo: Los estudiantes explorarán un mundo predefinido y completarán desafíos que requieren programación básica y construcción.

Proyecto en Grupo: Cada equipo diseñará y programará una estructura o mecanismo dentro de Minecraft que resuelva un problema específico.

Evaluación: Presentación de proyectos y feedback tanto del profesor como de los compañeros.

Conclusión:

Esta estrategia didáctica basada en juegos educativos no solo hace el aprendizaje de computación más atractivo y motivador para los estudiantes de secundaria, sino que también mejora la comprensión de conceptos clave, desarrolla habilidades técnicas, y fomenta el trabajo en equipo y la creatividad. La implementación regular y estructurada de estos juegos en el currículo asegura que los estudiantes se beneficien de una experiencia de aprendizaje enriquecedora y dinámica.

**Juegos educativos en la mejora del aprendizaje en computación en estudiantes de secundaria Educación Básica Alternativa, Yurimaguas 2023.**

Problemas: en computación. Dimensiones e indicadores de la variable 2	Actividad (Resultados)	Objetivos
No gestiona proyectos de emprendimiento económico y social ✓ Crea propuesta de valor ✓ Aplica habilidades técnicas ✓ Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas ✓ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Juegos educativos controlados a través de actividades lúdicas.	Implementar la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social mediante los juegos educativos controlados a través de actividades lúdicas.
No se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC ✓ Personaliza entornos virtuales ✓ Gestiona información del entorno virtual ✓ Interactúa en entornos virtuales ✓ Crea objetos virtuales en diversos formatos	Juegos educativos controlados a través de juegos en línea.	Mejorar la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC mediante juegos educativos controlados a través de juegos en línea.
No gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Define metas de aprendizaje. ✓ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje ✓ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Juegos educativos controlados a través de juegos off line.	Mejorar la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma mediante los juegos educativos controlados a través de juegos off line.

Propuesta metodológica.	Estrategia didáctica basada en los juegos educativos para mejorar el aprendizaje en computación	Proponer una estrategia didáctica basada en los juegos educativos para mejorar el aprendizaje en computación en los estudiantes de nivel Secundaria Educación Básica Alternativa Yurimaguas 2022.
-------------------------	---	---

Facilitar información para erradicar el desconocimiento teórico en computación e informática en los alumnos de Nivel Secundaria Educación Básica alternativa EBA Yurimaguas 2022. Superar el bajo nivel en el uso de Software, Hardware a través de Juego de pupiletras, imágenes. Los componentes de la PC. Mejorar la falta de interés en el aprendizaje por medio del juego de rompecabezas, a los alumnos de nivel secundaria EBA Yurimaguas 2022. Proponer el juego de aprendizaje Educativo en Computación e Informática en alumnos de nivel Secundaria Educación Básica alternativa EBA Yurimaguas 202

## Juegos educativos en la mejora del aprendizaje en computación

