



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN PEDAGOGICA  
Y TITULACIÓN**

**El uso del software Kodu Game Lab para la creación de cuentos en  
estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución Educativa  
Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Santa Rosa, 2017**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON  
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO –  
ENFERMERÍA TÉCNICA**

**AUTORA:**

Rosaría Guadalupe Llesquen Chinga De Gutierrez

**ASESOR:**

Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**LIMA – PERÚ**

2018



## ACTA DE REVISIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN POR EL JURADO

El jurado encargado de evaluación el trabajo de investigación, PRESENTADO EN LA MODALIDAD DE TESIS

Presentado por don (a)

**Llesquen Chinga De Gutierrez, Rosaríá Guadalupe**

Cuyo título es:

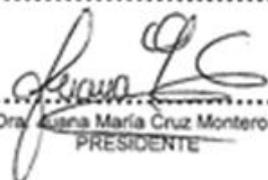
El uso del software Kodu Game Lab para la creación de cuentos en estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Santa Rosa, 2017

Facultad: EDUCACIÓN E IDIOMAS Programa: PCP-V

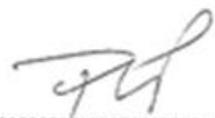
Lima 19 de febrero 2019

Se recomienda levantar las siguientes observaciones:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

  
.....  
Dra. Juliana María Cruz Montero  
PRESIDENTE

  
.....  
Mg. Susana Oyague Pinedo  
SECRETARIO

  
.....  
Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez  
VOCAL

### **Dedicatoria**

A mí familia por haberme dado la fortaleza para hallar el camino y permitirme llegar a la meta soñada, reconocer que la persistencia y dedicación son las armas necesarias que nos ayudan a alcanzar el éxito.

### **Agradecimiento:**

Gracias a la Universidad César Vallejo, a nuestros maestros por la paciencia, dedicación, por compartir sus conocimientos y experiencias con nosotros sus alumnos. Al colegio Nuestro Maravilloso Mundo por haberme permitido realizar este trabajo de investigación, a mis estudiantes y especialmente a la Directora.

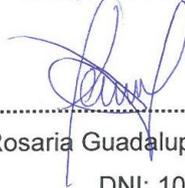
### Declaración de autenticidad

Yo, Rosaria Guadalupe Llesquen Chinga con DNI n.º 10786019, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e idiomas, Programa CAM, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis titulada *“El uso del software Kodu Game Lab para la creación de cuentos en estudiantes del 1º año de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017”*, es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

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 de la Universidad César Vallejo.

Lima, 22 de febrero de 2019



.....  
Rosaria Guadalupe Llesquen Chinga

DNI: 10786019

## **Presentación**

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad “César Vallejo”, presento ante ustedes la tesis titulada: “El uso del software Kodu Game Lab para la creación de cuentos en estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017”. La misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Título Profesional de Licenciada en educación Secundaria de Educación Para el Trabajo – Computación.

---

Rosaria Guadalupe Llesquen Chinga

DNI. 10786019

## INDICE

<b><i>Introducción</i></b> .....	<b>16</b>
<b>Antecedentes</b> .....	<b>16</b>
<b>Marco teórico</b> .....	<b>20</b>
<b>Justificación</b> .....	<b>26</b>
<b>Realidad problemática</b> .....	<b>26</b>
<b>Formulación del problema</b> .....	<b>28</b>
<b>Objetivos</b> .....	<b>28</b>
<b>Hipótesis</b> .....	<b>29</b>
<b><i>Método</i></b> .....	<b>31</b>
<b>Diseño de Investigación</b> .....	<b>31</b>
<b>Población, muestra y muestreo</b> .....	<b>36</b>
<b>Técnicas, instrumentos, validez y confiabilidad</b> .....	<b>37</b>
<b>Métodos de análisis e interpretación de datos</b> .....	<b>39</b>
<b>Aspectos éticos</b> .....	<b>40</b>
<b><i>Resultados</i></b> .....	<b>41</b>
<b>Prueba de hipótesis</b> .....	<b>41</b>
<b>Prueba Hipótesis específica 1.</b> .....	<b>42</b>
<b>Prueba Hipótesis específica 2.</b> .....	<b>43</b>
<b>Prueba Hipótesis específica 3.</b> .....	<b>44</b>
<b><i>Discusión</i></b> .....	<b>46</b>
<b><i>Conclusiones</i></b> .....	<b>50</b>
<b><i>Recomendaciones</i></b> .....	<b>51</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>52</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>54</b>

## Índice de tablas

Tabla 1 - <i>Operacionalización de la variable</i> .....	33
Tabla 2- <i>Población</i> .....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3 - <i>Muestra</i> .....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4- <i>Validez</i> .....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 5- <i>Fiabilidad</i> .....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 6- <i>Coefficiente de correlación</i> .....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 7- <i>Prueba de normalidad</i> .....	41
Tabla 8- <i>Prueba de hipótesis general</i> .....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 9- <i>Prueba de hipótesis específica 1</i> .....	43
Tabla 10- <i>Prueba de la hipótesis específica 2</i> .....	44
Tabla 11- <i>Prueba de hipótesis específica 3</i> .....	45

## **Resumen**

El objetivo de esta investigación fue determinar el nivel de uso del software Kodu game lab en la creación del cuento en estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa privada "Nuestro Mundo Maravilloso", Santa Rosa, 2017, el tipo de investigación fue aplicada, diseño pre experimental, la muestra no fue probabilística e intencional y estaba formada por 20 estudiantes, la técnica empleada fue la observación y el instrumento una lista de verificación, se aplicó una prueba previa y posterior, se determinó que existe influencia en el uso del software Kodu game Laboratorio en la creación de historias.

**Palabras clave:** Software Kodu Game Lab, cuento.

## **ABSTRACT**

This research objective was to determine the level of use of the software Kodu game lab in the creation of the first tale in the students grade of secondary school of the private educational institution "Our marvelous world", Santa Rosa, 2017, type of research was applied, pre experimental design, the sample was not probabilistic and intentional and was formed by 20 students, the technique employed observation and instrument check list, applied a pretest and post, it was determined that there is influence of the use of the software Kodu game lab in the creation of stories.

Key words: Software Kodu Game Lab, tale.

## Introducción

El software Kodu Game Lab es un programa que se usa para la creación de video juegos a manera de entretenimiento, sin embargo posee ventajas que podrían ayudar a mejorar la creatividad de los estudiantes para crear historias, un cuento, una narración, basadas en creatividad, resolución de problemas e iniciarse en el aprendizaje de la programación. Sin embargo, en las instituciones educativas se excluye el uso de programas para favorecer la creación de cuentos.

### Antecedentes

Suarez y Soto (2015), *Evaluación cualitativa de la utilización del lenguaje de programación visual Kodu en niños de educación básica*, artículo de investigación, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, España, cuyo objetivo fue evaluar el pensamiento científico de los niños mediante el lenguaje de programación Kodu, basado en la resolución de problema, pensamiento crítico e innovación natural que posee. La investigación se basó en un conjunto de pruebas que abarca la creación de roles, historias y mundos virtuales, los cuales se dividían en una prueba de entrenamiento, y el experimento consistió en mostrar los objetos finales, es cuantitativa, de corte transversal y carácter descriptivo, participaron 32 estudiantes y 143 adultos, los resultados indicaron que casi el 90 % de los niños acertaron a la hora de obtener el objeto final, mientras que los adultos solo llegaban a un 71%, concluyendo que los niños son innovadores por naturaleza y tienen la capacidad de dar soluciones con la facilidad que un adulto ha perdido, esto gracias al uso del software que les dio las mejores opciones para solucionar el problemas planteado.

Vargas (2015), *La creación de videojuegos en ciencias naturales y la competencia para resolver problemas*, artículo de investigación, Universidad de Antioquia, Medellín – Colombia, que tuvo como propósito el diseño y exploración de una secuencia didáctica asociada con las competencias para resolver problemas, la investigación se basó en la recopilación de información sobre la implementación de la secuencia mediante registros de videos, anotación en diario de campo y entrevistas a los estudiantes, tuvo un alcance exploratorio de tipo no experimental, diseño transeccional descriptivo, enfoque mixto, cualitativo

dominante, participaron 9 estudiantes, los resultados permitieron validar la implementación de una secuencia didáctica orientada a la competencia para resolver problemas y apoyada en la creación de videojuegos, así como el uso de Kodu Game Lab permitió una validación inmediata del código de programación propuesto.

Brito y Muñoz (2015), *Influencia de las TIC de software libre en el desarrollo de las actitudes positivas de los estudiantes del primer año de educación general básica de la escuela Fiscal “Jorge Enrique Adoum” de la zona 8, distrito 6 circuito 1, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas, en el año 2015-2016” Guía metodológica con enfoques de destrezas con criterio de desempeño*. Tesis, Universidad de Guayaquil, Ecuador; cuyo objetivo fue realizar un diagnóstico sobre la influencia de las TICs de software libre en el desarrollo de las actitudes positivas mediante un estudio bibliográfico y de campo, para diseñar una guía metodológica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño. Estudio descriptivo, diseño de tipo no experimental correlacional, participaron 59 estudiantes, que se les aplicó un cuestionario y entrevista, concluyeron que los estudiantes se mostraron motivados frente al aprendizaje, demostrando actitudes positivas en su desenvolvimiento durante la aplicación de la propuesta. Tanto los docentes como los estudiantes presentan mejoras en su desempeño áulico en la ejecución de la propuesta, puesto que las actividades de la misma facilitan la comprensión durante el aprendizaje. Se mejoran los procesos educativos en general a través de la aplicación de los recursos tecnológicos para el desarrollo de actitudes positivas en los educandos.

Paredes (2016), *El uso del software educativo para el fomento del desarrollo del lenguaje de la primera infancia, a través de cuentos interactivos de literatura infantil en los niños de pre escolar del Instituto Agrícola Carcasi*, tesis, Instituto Tecnológico y de estudios Superiores de Monterrey, Colombia; tuvo como objetivo determinar el impacto del uso de Software educativo tipo cuentos interactivos de literatura infantil en el desarrollo del lenguaje de la primera infancia en estudiantes de educación preescolar, para fortalecer el desarrollo de la competencia comunicativa. El estudio fue de tipo investigación – acción participativa de tipo cualitativa o también llamada emancipatoria. De acuerdo al método indicado se

pretendió implementar el uso de las TIC para fomentar el desarrollo de competencias comunicativas. En la recolección de información se ha utilizado el diario docente, la observación naturalista con participación moderada, registro de actividades de trabajo en grupo, participación de los estudiantes, registro de evaluación, prueba piloto. La población y muestra lo conforman 15 educandos, llegando a la conclusión que el uso de las TIC permite promover la adquisición de competencias comunicativas (pragmáticas, lingüísticas y sociolingüísticas) en la educación preescolar, y motiva a los estudiantes por el gusto a la lectura y ofrecer otros mecanismos para medir el nivel de desempeño de la competencia comunicativa.

Pascual (2012-2013), *El uso del videojuego como herramienta didáctica*, artículo de investigación, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá- Colombia; tuvo como objetivo introducir el uso del videojuego en las aulas como herramienta didáctica, el tipo de estudio fue teórico o de investigación bibliográfica y en la aplicación práctica y creación personal, se revisaron las teorías que existen sobre la utilización de los videojuegos en las aulas. El autor concluyó que el uso de los videojuegos en las clases resulta de mucha utilidad por que hace que se establezca una interacción directa con el educando, despierta su entusiasmo, sus deseos de hacer, su creatividad; interioriza el nuevo conocimiento y lo hace realmente significativo; ayudan en el desarrollo de nuevas capacidades y aprenden a ser, a hacer y a conocer.

Cervera (2009), *Propuesta didáctica basada en el uso del material educativo multimedia GpM<sub>2.0</sub> para el desarrollo de las capacidades del área de matemática en alumnos del 4° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nicolás La Torre del distrito de José Leonardo Ortiz de Chiclayo*, tesis, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo – Perú, tuvo como objetivo elaborar una propuesta didáctica basada en el uso de material educativo multimedia GpM<sub>2.0</sub> para contribuir al desarrollo de las capacidades del área de matemática. El tipo de estudio es enfoque cualitativo, mediante el proceso del paradigma interpretativo por la función puede tipificarse como propositiva a partir de un diseño descriptivo y por la finalidad es básica. La muestra 31 alumnos, la técnica de recolección de información fue el uso de fichas e investigación de documentos, se utilizó la

encuesta, entrevista y una ficha de descripción y evaluación interactiva. Concluyó que el uso de los elementos multimedia como el sonido, el movimiento, los efectos e imágenes ayudan a despertar los sentidos, potenciando su creatividad y por ende el educando logra comprender, adquirir y hacer suyos, nuevos conocimientos sobre la geometría en menor tiempo.

Jara (2013), *Influencia del software educativo "FISHER PRICE: LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT" en la adquisición de las nociones lógico matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular NEWTON COLLEGE*, tesis, Universidad Católica Lima – Perú, tuvo como objetivo analizar la influencia del software "Fisher Price: Little People Discovery Airport en la adquisición de las nociones del área Lógico-Matemática del Diseño Curricular Nacional. El diseño de la investigación cualitativa mixta y cuantitativa básica, la población y muestra estuvo conformada por 30 alumnos, al finalizar la investigación la autora concluyo que los educandos que usaron el software lograron la adquisición de otras competencias de una manera más entretenida, aprendieron como jugando a clasificar, discriminar, identificar la cantidad que representan los números, descifrar problemas, encontrar parejas de objetos, discriminar por tamaño, color, cantidad que representa, así como leer los números en inglés del 1 al 10, desarrollando su creatividad e imaginación.

Rojas y Tezén (2015), *Influencia del uso de la plataforma EDU 2.0 en el logro de capacidades emprendedoras en estudiantes de computación de educación Básica Regular y educación Técnico productiva de Lima Metropolitana, 2015*, tesis, Universidad Católica, Lima – Perú, tuvo por objetivo analizar la influencia de la plataforma EDU 2.0 en el logro de capacidades emprendedoras, para lo que se implementó y desarrollo una plataforma virtual con lecciones que permitieron a los estudiantes hacer uso pedagógico de las herramientas que posee la plataforma sino también de los recursos de la web 2.0. El tipo de investigación es aplicada y el diseño es experimental de clase cuasi experimental, la población estuvo conformada por 80 y la muestra fue de 40 estudiantes, se utilizó la encuesta para la recolección de información, las autoras concluyeron que los estudiantes que usaron este software se sintieron motivados, despertando el interés por aprender,

ha ayudado a lograr el desarrollo de capacidades emprendedoras, la ganas de descubrir sus potencialidades, de iniciar actividades que les permita lograr independencia económica, usar estos conocimientos para mejorar su nivel socio cultural.

Bedoya (2014), *Software educativo para la producción de textos narrativos en la Institución educativa N° 64975, Pucallpa, Perú*, artículo de investigación, universidad Nacional Intercultural de la Amazonía cuyo objetivo fue determinar en qué medida la creación y aplicación de software educativo en lenguaje mejorará la producción de textos narrativos en cuento, fábulas y leyenda en estudiantes. La investigación cuantitativa, diseño preexperimental con pre y posttest, muestra no probabilística, constituida por 30 estudiantes, los instrumentos fueron las pruebas, la autora concluye que se ha establecido con un nivel de significancia del 5% y la prueba t de Student igual a -6,736, que la creación y aplicación del software educativo en lenguaje ha mejorado significativamente la producción de textos narrativos en cuento, fábula y leyenda en los estudiantes.

## **Marco teórico**

### **Definición de software Kodu Game Lab.**

Villanueva y Rivas (2016) mencionaron que es una aplicación creada por Microsoft, y que tiene por objetivo el diseño de juegos en un ambiente 3D, muestra un entorno sencillo, fácil de comprender, sobretodo que permite a los niños iniciarse en el mundo de la programación, gracias a su lenguaje sencillo, a través de imágenes a las que se le programa para que recobren vida, es intuitivo, despierta la creatividad, ayuda en la adquisición de habilidades y destrezas en la narración de historias, le permite al educando tomar decisiones para resolver conflictos, comprender que todo lo que programe tendrá un resultado, sabrá decidir qué línea de programación crear y como resolver cuando no es funcional.

Este software se puede usar en PC, con un sistema operativo de Windows.

Villanueva y Rivas (2016) afirmaron que este software brinda beneficios en el proceso del pensamiento crítico al separar un problema difícil en partes pequeñas

haciendo que sea manejable su solución, esta alternativa se puede aplicar a todas las áreas educativas, así como en nuestra vida personal.

### **Ventajas.**

Villanueva y Rivas (2016) sostuvieron que en el desarrollo secuenciado de un videojuego interactivo se adquieren nuevas habilidades como crear ideas secuenciadas, mejorar la creatividad, planificar acciones que respondan a una causa – efecto. Por lo que este software es la mejor herramienta interactiva para trabajar con niños y jóvenes, ya que estas etapas son las más sensibles para potenciar y comprender los procesos abstractos.

Villanueva y Rivas (2016) mencionaron:

Que el tipo de programación que se desarrolló estuvo basado en reglas agrupadas en páginas, y donde se tiene que tener en cuenta una condición que ira seguida de una acción y reacción, por lo que en la creación de cada historia se usa objetos, personajes, páginas y reglas. (p. 16)

Cada regla puede tener condiciones, a través de sensores y filtros y acción, como actuador, selector y modificador.

Los estudiantes sin mayores dificultades crean entornos confusos para los adultos, pero cuando se les pide que los expliquen, cuentan historias imaginarias, que contribuyen al desarrollo de la creatividad; el videojuego facilita que los estudiantes desarrollen sus habilidades de composición y capacidades metalingüísticas a través de la creación de cuentos.

### **Uso del Software Kodu Game Lab en la creación de cuentos.**

Villanueva y Rivas (2016) mencionaron que el Software Kodu Game Lab al ser una herramienta diseñada con fines de aprendizaje, permite el desarrollo del pensamiento creativo, lógico y la resolución de problemas, los comandos representados por imágenes combinadas entre sí, brindan un sinfín de posibilidades para la creación del cuento ya que tiene personajes predefinidos, un editor del escenario representado por una brocha con galería de diversos suelos y

objetos, sonidos, efectos 3D, cumpliendo con algunas características del cuento, como los personajes, el argumento de la historia a desarrollar, la acción trascendente en la historia y el desenlace, que pueden ser reales o ficticios.

### **Definición de cuentos**

Jean (1983) mencionó: “relato de imaginación poética sacado particularmente del mundo mágico, una historia maravillosa que no está ligada a las condiciones de vida real y que pequeños y grandes oyen con placer, aun cuando no las consideran creíbles” (p. 30). Siendo una creación poética, que definitivamente tiene que seguir un orden de ideas entrelazadas, que lleva una lógica, que puede ser imaginado o hechos de la vida cotidiana, que siempre lleva un mensaje, son cortos, se maneja un lenguaje sencillo, facilitando su comprensión, despertando el gusto por seguir leyendo.

El cuento es una narración breve oral o escrita, con hechos inventados o reales, se relata una historia de manera secuencial, hechos que se quieren transmitir a otro, por lo que deben existir: uno que relata y otro que escucha, hay una interacción y dinamismo, y presenta inicio, nudo y desenlace. En la antigüedad los cuentos se transmitían de manera oral de generación en generación, hoy, se usan: la escritura, entornos virtuales que utilizan audio, imágenes, efectos especiales, resultando atractivos para los estudiantes. Todos presentan un argumento y terminan en un único desenlace, dando solución al conflicto presentado.

### **Elementos del cuento.**

#### **Tema.**

Jean (1983) mencionó: al iniciar el cuento debe tenerse una idea sobre la cual se desarrolla todo el relato, por ejemplo, los valores tan importantes que permite vivir en sociedad, o un hecho en particular que el autor quiere dar a conocer. Por lo que el programa Kodu Game lab, también necesita contar con una trama, un relato que sirva como camino para desarrollar el video juego. En esta primera etapa se usaran las herramientas para crear el escenario del cuento, modificar los momentos,

pudiendo pasar de una mañana muy clara a otro momento soleado o la noche oscura y tenebrosa, es decir el programa permite recrear el tema del cuento teniendo en cuenta todos los momentos.

### **Ambientación o escenario.**

Jean (1983) mencionó: que parte importante ya que la claridad que se tenga sobre el tiempo en el que se desarrollan los hechos, así como el lugar que responde a la parte física, permitirá que el lector se enganche con la historia y lo pueda entender con facilidad. Podrá crear y adaptar nuevos ambientes para el cuento usando las herramientas Brush Paint, crear suelos, montañas, bosques con las herramientas arriba/ abajo, suavizar y accidentado, lograra imaginariamente trasladarse de un lugar a otro así como en segundos viajar en el tiempo y situarse en épocas pasadas, presentes o imaginar el futuro. También ofrece la posibilidad de cambiar la configuración del escenario, cambiando el aspecto del cielo, el brillo, la iluminación o recrear espacios adicionales como piscina y mar.

### **Personajes.**

Jean (1983) mencionó: que son los que se encargan de realizar la acción establecida y recreada por el autor, para la transmisión de la idea del cuento, sentimientos, emociones por medio del lenguaje y las acciones que realizan cada uno de manera coordinada.

Este programa brinda una galería de personajes que se podrá usar para recrear la trama del cuento. Desde la herramienta objeto se puede seleccionar personajes que interactúan de manera lúdica.

### **Acción.**

Jean (1983) mencionó: que son las sucesiones de hechos que se van desencadenando de manera coherente que pueden ser físicos o mentales, reales o irreales, los mismos que deben presentar una estructura y secuencia lógica.

El programa cuenta con una línea de programación basada en mosaicos de imágenes de una forma sencilla, permitiendo que cada personaje ejecute acciones de acuerdo al papel que tiene en el cuento. Se debe considerar que esta línea de programación cuenta con acciones lógicas basadas en dos funciones:

When= Cuando

Do= Hacer

Esta forma de programar permite que el educando comprenda que toda acción presenta una reacción, y por lo tanto, así como juega y crea su cuento comprenderá que todo lo que haga en su vida diaria, siempre tendrá una consecuencia, la misma que puede ser beneficiosa o perjudicial para su vida.

### **Estilo.**

Jean (1983) mencionó que se refiere a la forma autónoma y propia como el autor decide mostrar los sentimientos y conocimientos que están desarrollándose en su relato, imprime su sello personal en la narración de los hechos. El programa permite agregar cuadros de diálogos mostrando los diversos estados de ánimos de sus personajes

### **Estructura del cuento.**

#### ***Introducción o inicio.***

Jean (1983) mencionó: Formado por el lugar (contexto) y el tiempo en el que se desarrollan los hechos, así como las particularidades propias de cada personaje, es importante que este bien definida ya que esto ayudara al lector a ubicarse en el cuento y ansiar seguir leyendo. Y se aprecia lo siguiente:

Cuándo: La época o el tiempo en el que se presentan los hechos.

Dónde: Se refiere al lugar, pudiendo ser diversos de acuerdo a los momentos de la narración del cuento.

Quién: Se refiere a los personajes o protagonistas de la narración.

#### ***Desarrollo o nudo.***

Jean (1983) mencionó: Corresponde al momento en el que se muestra el aprieto o la dificultad de la narración que se debe solucionar. Se inicia con un evento que va de menos a más, despertando la mayor tensión hasta descender. Se puede considerar los siguientes aspectos:

El problema: Algo especial sucede de pronto, despertando mucha tensión, ansias por solucionarlo.

Acciones: sucesos encaminados a tratar de solucionar el problema.

### ***Desenlace.***

Jean (1983) mencionó: Es la parte que nos deja un hermoso sentimiento, donde el autor a través de los personajes encuentra la solución al conflicto y por lo general con final feliz. Se puede considerar dos aspectos importantes:

Conclusión: Se da solución al problema.

Final: Toda la historia vuelve a su rutina normal.

### **Uso del software Kodu Game Lab en la creación del cuento**

La teoría menciona que para que se mejoren los aprendizajes debe utilizarse un software educativo y Kodu Game Lab, puede desarrollar la creatividad que se requiere para la elaboración de los cuentos. Se desarrolla en un entorno lúdico, que permite desarrollar el escenario de tal manera que se entienda el lugar y el tiempo en el que se desarrollan los hechos; cuenta con los elementos necesarios que hacen posible el desarrollo del pensamiento creativo.

Brinda la facilidad para organizar las ideas a través de los comandos y personajes, dotándolos de diálogos que ayudan a mostrar el momento cumbre de la historia, desarrollan su creatividad para la redacción secuencial de hechos que debe realizar cada personaje; ayuda a la solución de conflictos, determinando como concluye el cuento, es capaz de crear a través de la línea de programación de cada personaje el final de la historia; el educando al crear su historia tiene la posibilidad de compartir con sus pares su creación pudiéndolo hacer de manera oral o escrita, es decir podrá desarrollar habilidades lectoras; será capaz de organizar las ideas en el texto de manera secuencial, usando cada vez mejor el lenguaje y mejorando su ortografía y caligrafía; se apropia de las herramientas y comandos que le brinda el software para seguir recreando sus ideas, historias y lo mejor de todo es que una vez instalado el programa en las computadoras no va a necesitar la conexión a internet para seguir creando.

## **Justificación**

Hernández, Fernández y Baptista (2014) mencionaron “es necesario que se justifique una investigación” (p. 345). Esta investigación responde a una problemática priorizada en la educación, en tanto se omite el uso de software para incentivar la creación de cuentos; alrededor de 75 % de los estudiantes no han redactado cuentos ni otro tipo de narraciones; por lo tanto, es necesario que los estudiantes utilicen softwares para la creación de cuentos.

## **Realidad problemática**

Los estudiantes tienen bajo aprendizaje en la producción de textos en el área de comunicación, no tienen en cuenta su estructura, diagnóstico que es una preocupación constante del sistema educativo. Pérez (2013) dijo: “El futuro de la educación es totalmente digital y lo veo positivo” (p. 28). Usar un software educativo como kodu game lab contribuye a despertar el interés en la creación de textos como el cuento.

Un estudio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), basado en los datos de los 64 países participantes en el Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés), señaló que la región está por debajo de los estándares globales de rendimiento escolar, específicamente en el área de comunicación.

Jean (1983) mencionó que el cuento es un “relato de imaginación poética sacado particularmente del mundo mágico, una historia maravillosa que no está ligada a las condiciones de vida real y que pequeños y grandes oyen con placer, aun cuando no las consideran creíbles” (p. 30); y presenta inicio, nudo y desenlace.

En el ámbito Nacional, Bedoya (2014) señaló: “usar el software educativo en lenguaje mejora la producción de textos narrativos en cuento, fábula y leyenda en los estudiantes” (p. 56). Minedu (2018) publicó que el Perú aún no logra superar las deficiencias en el ámbito educativo, ocupando los últimos lugares en las áreas de

matemática y comprensión lectora, de acuerdo a los resultados de los exámenes censales a los estudiantes de Educación Básica Regular.

Así mismo la realidad de la IEP Nuestro Maravilloso Mundo está inmersa dentro de esta problemática, niños poco creativos, que les cuesta mucho comprender lo que leen, y presentan mayor dificultad en la creación de textos coherentes, cohesionados, que conserven la estructura adecuada. ¿Qué hacer frente a esta realidad si nuestra meta es desarrollar capacidades comunicativas, que nuestros estudiantes no se queden, que aprendan, pero de manera lúdica, que se sientan parte del proceso, que se sientan involucrados, que despierten y desarrollen su creatividad, que les despierte el interés por leer, por crear historias, niños que construyen su propio aprendizaje. Por qué no aprovechar aquello que tanto les apasiona y lo usamos pero de manera didáctica para desarrollar su amor a la lectura, a la creación de historias. Este trabajo se desarrolla a fin de investigar sobre el nivel de uso del software Kodu game Lab en la creación de cuentos por lo que la línea de investigación según la naturaleza del problema, es una investigación de tipo Básica sustantiva, Diseño no experimental.

El software Kodu Game Lab se caracteriza por que contribuye en el desarrollo de capacidades como inferir, interpretar y producir textos escritos y digitales. Su uso planificado e innovador ayuda a lograr que esta herramienta lúdica se transforme en una herramienta didáctica, que contribuya a crear espacios de aprendizajes interactivos, motivadores y que haga que nuestros estudiantes aprendan como jugando en entornos virtuales, desarrollen estrategias y habilidades para la creación de cuentos, estimulando su imaginación para redactar el inicio del cuento, la coordinación y explosión de ideas para crear el nudo, la coherencia en los diálogos y potenciar sus habilidades metalingüísticas para lograr una solución al conflicto plasmado en el desenlace del mismo.

Sin embargo, no todos los docentes lo usan para crear cuentos debido al desconocimiento de sus bondades. Frente a esta realidad la situación problemática con la siguiente pregunta: ¿Cuál es el nivel de uso del software Kodu Game Lab en la creación de cuentos en los estudiantes de 1° año de secundaria de la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo de Santa Rosa, en el 2017?

## **Formulación del problema**

### **Problema general.**

¿Cuál es el nivel de uso del software Kodu game lab en la creación de cuentos en los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Santa Rosa, 2017?

### **Problemas específicos.**

#### ***Problema específico 1.***

¿Cuál es el nivel de uso del software Kodu game lab en la creación del inicio del cuento en los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017?

#### ***Problema específico 2.***

¿Cuál es el nivel de uso del software Kodu game lab en la creación del nudo del cuento en los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017?

#### ***Problema específico 3.***

¿Cuál es el nivel de uso del software Kodu game lab en la creación del desenlace del cuento en los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017?

## **Objetivos**

### **Objetivo general.**

Determinar la influencia del uso del software Kodu game lab en la creación de cuentos en los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.

## **Objetivos específicos.**

### ***Objetivo específico 1.***

Determinar la influencia del uso del software Kodu game lab en la creación de cuentos de los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017

### ***Objetivo específico 2.***

Determinar la influencia del uso del software Kodu game lab en la creación del nudo del cuento en los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.

### ***Objetivo específico 3.***

Determinarla influencia del software Kodu game lab en la creación del desenlace del cuento en los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017

## **Hipótesis**

### **Hipótesis general.**

Existe influencia en el uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación de cuentos en los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017

### **Hipótesis específicas.**

#### ***Hipótesis específica 1.***

Existe influencia del uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del inicio del cuento en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

***Hipótesis específica 2.***

Existe influencia en el uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del nudo del cuento en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

***Hipótesis específica 3.***

Existe influencia en el uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del desenlace del cuento en los estudiantes primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

## Método

### Diseño de Investigación

#### Tipo.

La investigación fue aplicada porque se desarrolló un conjunto de procedimientos con la finalidad de desarrollar la creatividad en la creación de cuentos, se manipuló la variable independiente: Uso del software Kodu game Lab y luego se analizaron los resultados de la variable dependiente: desarrollo de la creatividad en la creación de cuentos. Fue cuantitativa porque las variables fueron categorizadas y se asignó valores numéricos. Hernández, Fernández y Baptista (2014) dijeron que a un grupo se le aplica una prueba o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento final y se le aplica la prueba posterior al estímulo.

#### Nivel.

La presente investigación fue de nivel explicativo. Hernández, Fernández, y Baptista (2014) citado por Soto (2014) mencionaron: “Los estudios explicativos se caracterizan porque una variable denominada predictora o variable independiente explica los cambios ocurridos en la variable explicada o variable dependiente” (p. 79).

#### Diseño pre experimental.

Carrasco (2005) citado por Soto (2014) definió: “Se denomina diseños pre experimentales a aquellas investigaciones en la que su grado de control es mínimo y no cumplen con los requisitos de un verdadero experimento” (p. 63)

Diseño de pre prueba / post prueba con un solo grupo.

G.E. O<sub>1</sub> X O<sub>1</sub>

Donde:

G.E.: Grupo experimental

X: Experimento o variable independiente

O<sub>1</sub>: Observación pre – test

O<sub>2</sub>: Observación posttest

Al grupo se le aplicó el pre test, y los resultados se usaron para hacer una comparación con los resultados del pos test, después de la experimentación en la que se le sometió a la variable independiente (uso del software Kodu game lab), mediante el desarrollo de 14 sesiones de aprendizaje, usando como metodología el desarrollo de capacidades y el aprender haciendo.

### **Variable I: Independiente**

Software Kodu Game Lab

#### **Definición conceptual.**

Villanueva y Rivas (2016) precisaron que es un software que permite que el usuario cree su propio videojuego, orienta y despierta el interés en los educandos por la programación, de manera amena y divertida, por medio de códigos visuales, despierta el pensamiento creativo. Se pueden realizar proyectos novedosos, en entornos virtuales con efectos 3D.

Villanueva y Rivas (2016) indicaron que el Kodu cuenta con elementos que al ser configurados darán vida a un sinfín de historias. Al iniciar esta aventura nos encontraremos con un lienzo vacío, que podremos modificar cambiando su aspecto de acuerdo al contexto en el que se desarrolle el proyecto del cuento, iremos agregando objetos, que al ser programados tendrán movimiento, dando lugar a desarrollar con claridad el contexto, el lugar y el tiempo en el que se desarrolla la historia del cuento.

### **Variable 2: dependiente**

#### **Cuento.**

Jean (1983) mencionó: “relato de imaginación poética sacado particularmente del mundo mágico, una historia maravillosa que no está ligada a las condiciones de vida real y que pequeños y grandes oyen con placer, aun cuando no las consideran creíbles” (p. 30), su estructura está formada por el inicio, nudo y desenlace. El cuento es un relato que puede ser ficticio o real, el mismo que debe seguir una

estructura, un orden, que cuenta con personajes que transmiten sentimientos, ideas, mensajes, recreados en un contexto, marcado por el tiempo y el espacio. Pudiendo ser posible el desarrollo de la competencia: crea, interpreta, describe, narra cuentos a través del uso de Kodu Game Lab, ya que cuenta con los requisitos necesarios para lograr esta competencia de manera lúdica y significativa.

### **Definición operacional.**

Se determina por el resultado obtenido del estudiante en la aplicación de la encuesta sobre el uso del software para la creación de cuentos. Consta de tres momentos.

Dimensiones:

#### **Dimensión 1: Inicio del cuento.**

##### ***Inicio o Introducción.***

Aquí se dan los elementos necesarios para comprender el relato. Se crean las características de los personajes, se crea el ambiente y se determina los hechos que dan inicio a la trama.

#### **Dimensión 2: Nudo del cuento.**

##### ***Nudo o desarrollo.***

Parte importante en la que se muestra con claridad el problema y que se presenta de menor a mayor intensidad.

#### **Dimensión 3: Desenlace del cuento.**

##### ***Desenlace.***

Soluciona el problema planteado, termina con la incertidumbre como parte propia del argumento.

Tabla 1

*Operacionalización de la variable*



narración de historias.	define direcciones y complementos de movimientos. Define las acciones a los personajes. Inserta cuadros de dialogo	Inserta paredes de vidrio, cambia el color para lograr que el ambiente y el tiempo se relacionen de acuerdo al conflicto. Asigna la acción saltar, esconderse, correr insertar una ruta, lanzamiento y sonidos de acuerdo al estado de ánimo de los personajes principales que participan del conflicto.	Alto
Ejecución del programa y la creación y distribución de los diálogos y desenlace del cuento	Identifica la herramienta para ejecutar las líneas de programación. Usa los diversos comandos para	Inserta cuadros de diálogos a los personajes que solucionan el conflicto del cuento. Edita el ambiente usando la brocha de tipos de suelos, cambia el cielo y agrega agua, para precisar el tiempo en el que se soluciona el conflicto. Define la dirección del movimiento para mostrar el estado de ánimo de los personajes que ayudan a que se solucione el conflicto. Usa la herramienta Play para comprobar si hay relación entre el tiempo y el lugar en el que se soluciona el problema del cuento. Modifica los mosaicos close by, see y say y expresiones de la línea de programación para identificar las características físicas y psicológicas de los personajes protagonistas de la solución del conflicto. Ejecuta la línea de programación que defina una acción al momento de observar a los personajes principales y secundarios. Asigna diálogos para describir la lección que transmiten los personajes al finalizar el cuento. Edita y ejecuta la línea de programación para relacionar el ambiente y el tiempo con el estado de ánimo de los personajes.	Bajo

## Población, muestra y muestreo

### Población.

Hernández, Fernández y Baptista (2010) mencionaron: “la población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 174); la población debe ser elegida de acuerdo a ciertas características que permitan alcanzar el objetivo de investigación. La población estuvo conformada por 36 alumnos de primer grado de secundaria.

Tabla 2

### *Población*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	SECCIÓN	N° DE ESTUDIANTES
I.E.P. NUESTRO MARAVILLOSO MUNDO DE LA UGEL 04 DE COMAS	Primer grado de secundaria	36
<b>TOTAL</b>		<b>36</b>

### Muestra.

Hernández, Fernández y Baptista (2010) dijeron: “La muestra es en esencia, un sub grupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p. 175). La muestra fue no probabilística (muestra dirigida) por conveniencia de donde se recogió la información, siendo esta de 20 alumnos del primero de Secundaria de la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo.

Tabla 3

*Muestra*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	SECCIÓN	POBLACIÓN	MUESTRA
I.E.P. NUESTRO MARAVILLOSO MUNDO	1°	36	20
TOTAL			20

### **Muestreo.**

No probabilístico. Hernández, Fernández y Baptista (2014) mencionaron que, al no ser probabilística, no es posible calcular con precisión el error estándar, es decir no podemos determinar con qué nivel de confianza hacemos una estimación.

### **Técnicas, instrumentos, validez y confiabilidad**

#### **Técnica.**

La técnica que se usó para desarrollar esta investigación fue la observación, que nos brindó la información necesaria con respecto a la variable: uso del software kodu Game Lab en la creación de cuentos.

#### **Instrumentos.**

Se aplicó la lista de cotejo, que estuvo compuesta por 21 ítems, creación del autor, y que se aplicó a 20 alumnos de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el año 2017. El pre test, que permitió conocer en qué nivel se encontraba su creatividad en la creación de cuentos. Y el post test: Este instrumento fue aplicado al finalizar el estudio a fin de evaluar su capacidad en la creación del inicio, el nudo y el desenlace del cuento, luego de haber aprendido a manejar el software.

### **Lista de Cotejo sobre el uso del software Kodu game Lab en la creación del cuento**

#### **Ficha Técnica**

**Nombre original:** Lista de cotejo

**Autor:** Br. Rosaria Guadalupe Llesquen chinga – Universidad César Vallejo

**Administración:** Individual

**Duración:** 30 minutos

**Aplicación:** Estudiantes de 1° de secundaria

**Significación:** se tiene en cuenta tres factores que permiten evaluar su creatividad en el inicio, nudo y desenlace del cuento.

**Creación del inicio del cuento** (9 Ítems)

**Creación del nudo del cuento** (4 ítems)

**Creación del desenlace** (8 Ítems)

### **Validez.**

El instrumento utilizado se validó por el método de juicio de expertos con una aprobación del 100 % y 95 %.

Tabla 4

*Relación de validadores*

<b>N°</b>	<b>Grado académico</b>	<b>Nombres y Apellidos del experto</b>	<b>Dictamen</b>
1	Investigador	Dr. Delsi Mariela Huayta Acha	Aplicable
2	Investigador	Dr. Rosmery Reggiardo Romero	Aplicable
3	Investigador	Dr. Hernan Lino Gamarra	Aplicable

### **Confiabilidad y fiabilidad.**

La confiabilidad del instrumento de medición se realizó con los datos obtenidos, usando la técnica de Alfa de Cronbach ,785 que nos indicó que el instrumento es confiable y que mide lo que el investigador se ha propuesto.

Tabla 5

*Prueba de fiabilidad*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
,785	21

## Métodos de análisis e interpretación de datos

La data fue analizada por el sistema SPSS

- Primero se realizó un análisis descriptivo, en la que las variables y dimensiones son mostradas con barras que expliquen el resultado de los datos.
- Segundo se procedió en realizar el análisis inferencial, donde se determina las hipótesis y de ello conocer la relación que ambas variables guardan.

### **Análisis descriptivo.**

Se realizó mediante el uso del programa SPSS, cuyos resultados se observan a través de las tablas, teniendo como base los resultados de la lista de cotejo.

### **Análisis inferencial.**

Se realizó la constatación de la hipótesis general y específica, a través del uso del programa SPSS, se usó la prueba estadística correlacional de Serman ya que las variables del estudio son cuantitativas.

Tabla 6

*Coefficiente de correlación*

Coefficiente de correlación	Nivel de correlación
-0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.75	Correlación negativa considerable
-0.50	Correlación negativa media
-0.25	Correlación negativa débil
-0.10	Correlación negativa muy débil
0.00	No existe correlación alguna entre las variables
+0.10	Correlación positiva muy débil
+0.25	Correlación positiva débil
+0.50	Correlación positiva media

+0.75	Correlación positiva considerable
+0.90	Correlación positiva muy fuerte
+1.00	Correlación positiva perfecta

---

**Nota.** Extraído de Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 234)

### **Aspectos éticos**

El trabajo se desarrolló considerando las recomendaciones éticas, y respetando las normas APA otorgadas por la Universidad César Vallejo, analizando datos, citando los textos, respetando las fuentes y el derecho de autor, así como el aporte propio. Esta investigación se ha realizado de manera responsable y se fundamenta en una problemática real.

La información citada corresponde a fuentes reales y fiables, dándole el trato respectivo al derecho de autor.

Durante la elaboración de este trabajo de investigación se ha respetado y cuidado la privacidad y la dignidad de los estudiantes involucrados.

Se informó de manera oportuna los resultados a la Dirección del plantel.

El diseño de investigación ha ayudado a ofrecer una solución precisa y real a una problemática de la Institución Educativa Nuestro Maravilloso Mundo.

## Resultados

Tabla 7

### Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
SPreV_Cuento	,197	20	,041	,955	20	,445
Pre_D1_Inicio	,198	20	,038	,906	20	,053
SPre_D2_Nudo	,288	20	,000	,860	20	,008
SPre_D3_desenl ace	,185	20	,071	,899	20	,040

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tabla 1- Prueba de normalidad

Se calculó con Shapiro Wilk, por tratarse de muestra pequeña y se encontró predominancia de distribución no normal, por lo que se empleó estadístico no paramétrico, Wilcoxon.

### Prueba de hipótesis

H0. No existe influencia del uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del cuento en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

H1. Existe influencia del uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del cuento en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

Nivel de confianza 95% ( $\alpha = .05$ )

### Regla de decisión:

Si  $p \geq ,05$  se acepta H0

Tabla 8

*Prueba de la hipótesis general*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
XPostV_Cuento - XPreV_Cuento	
Z	-4,472 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilater	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El resultado de  $p = ,000$  muestra que es menor a  $,05$ , lo que permitió señalar que la relación es significativa, por lo se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, Es decir: existe influencia del uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del cuento.

**Prueba Hipótesis específica 1.**

H0. No existe influencia en el uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del inicio del cuento en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

H1. Existe influencia en el uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del inicio del cuento en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

Nivel de confianza 95 % ( $\alpha = ,05$ )

**Regla de decisión:**

Si  $p \geq ,05$  se acepta H0

Tabla 9

*Prueba de la hipótesis específica 1*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
XPost_D1_Inicio - XPre_D1_Inicio	
Z	-4,472 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilater	,000

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

*Tabla 2- Prueba de hipótesis específica 1*

El resultado de  $p = ,000$  muestra que es menor a  $,05$  lo que permitió señalar que la relación es significativa, por lo se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, Es decir: existe influencia del uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del inicio del cuento.

**Prueba Hipótesis específica 2.**

H0. No existe influencia en el uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del nudo del cuento en los estudiantes primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

H1. Existe influencia en el uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del nudo del cuento en los estudiantes primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

Nivel de confianza 95 % ( $\alpha = ,05$ )

**Regla de decisión:**

Si  $p \geq ,05$  se acepta H0

Tabla 10

*Prueba de la hipótesis específica 2*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
XPost_D2_Nudo - XPre_D2_Nudo	
Z	-3,742 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

*Tabla 3- Prueba de la hipótesis específica 2*

El resultado de  $p = ,000$  muestra que es menor a  $,05$  lo que permitió señalar que la relación es significativa, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, Es decir: existe influencia del uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del nudo del cuento.

**Prueba Hipótesis específica 3.**

H0. No existe influencia en el uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del desenlace del cuento en los estudiantes primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

H1. Existe influencia en el uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del desenlace del cuento en los estudiantes primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo en el 2017.

Nivel de confianza 95 % ( $\alpha = ,05$ )

**Regla de decisión:**

Si  $p \geq ,05$  se acepta H0

Tabla 11

*Prueba de la hipótesis específica 3*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
XPost_D3 - XPre_D3_desenlace	
Z	-4,243 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

*Tabla 4- Prueba de hipótesis específica 3*

El resultado de  $p = ,000$  muestra que es menor a  $,05$  lo que permitió señalar que la relación es significativa, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, Es decir: existe influencia del uso del software Kodu Game Lab en el proceso de creación del desenlace del cuento.

## Discusión

En la presente investigación se determinó que existe influencia del uso del software Kodu game lab en la creación de cuentos de los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017, estos resultados son semejantes a lo mencionado por Suarez y Soto (2015) quienes realizaron una evaluación cualitativa de la utilización del lenguaje de programación visual Kodu en niños de educación básica y encontraron que casi el 90 % de los niños acertaron a la hora de obtener el objeto final, mientras que los adultos llegaron a un 71 %, concluyó que los niños son innovadores por naturaleza y tienen la capacidad de dar soluciones con la facilidad que un adulto ha perdido; las semejanzas entre ambas investigaciones radican en que se usó el mismo software, que resulto sencillo y fácil de manejar, y se logró el desarrollo de capacidades para producir el guion de historias. Así mismo estos resultados son compatibles a los encontrados por Cervera (2009) quien realizó una propuesta didáctica basada en el uso del material educativo multimedia GpM<sub>2.0</sub> para el desarrollo de las capacidades del área de matemática en alumnos del 4° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Nicolás La Torre del distrito de José Leonardo Ortiz de Chiclayo, Perú, concluyó que el uso de los elementos multimedia como el sonido, el movimiento, los efectos e imágenes ayudan a despertar los sentidos, potenciando su creatividad y por ende el educando logra comprender, adquirir y hacer suyos nuevos conocimientos en menor tiempo.

Ambos resultados tienen relación con lo propuesto por los teóricos Villanueva y Rivas (2016) quienes indicaron que Kodu Game Lab es un software que tiene por objetivo el diseño de juegos en un ambiente 3D, muestra un entorno fácil de comprender, permite a los estudiantes iniciarse en el mundo de la programación gracias a su lenguaje sencillo, al uso de imágenes, despierta la creatividad y ayuda en la adquisición de habilidades y destrezas en la narración de historias.

En la presente investigación se determinó que existe influencia del uso del software Kodu game lab en la creación del inicio del cuento de los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso

Mundo”, Santa Rosa, 2017, estos resultados son semejantes a los mencionados por Vargas (2015) quien realizó una investigación sobre la creación de videojuegos en ciencias naturales y la competencia para resolver problemas en Colombia, los resultados validaron la implementación de una secuencia didáctica orientada a la competencia para resolver problemas y apoyada en la creación de videojuegos, así como el uso de Kodu Game Lab permitió una validación inmediata del código de programación propuesto. Así mismo estos resultados son compatibles con Rojas y Tezén (2015), Influencia del uso de la plataforma EDU 2.0 en el logro de capacidades emprendedoras en estudiantes de computación de educación Básica Regular y educación Técnico productiva de Lima Metropolitana, 2015, tesis, Universidad Católica, Lima – Perú, las autoras concluyeron que los estudiantes que usaron este software se sintieron motivados, despertando el interés por aprender, ha ayudado a lograr el desarrollo de capacidades emprendedoras, la ganas de descubrir sus potencialidades, de iniciar actividades que les permita lograr independencia económica, usar estos conocimientos para mejorar su nivel socio cultural. Ambos resultados son compatibles con lo mencionado por Jean (1983) que mencionó: que el inicio del cuento corresponde al lugar (contexto) y el tiempo en el que se desarrollan los hechos, así como las particularidades propias de cada personaje, es importante que este bien definida ya que esto ayudara al lector a ubicarse en el cuento y ansiar seguir leyendo. Por lo que es importante conservar la secuencia.

En la presente investigación se determinó que existe influencia del uso del software Kodu game lab en la creación del nudo del cuento de los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017, estos resultados son semejantes a los mencionados por Paredes (2016) quien investigó sobre el uso del software educativo para el fomento del desarrollo del lenguaje de la primera infancia, a través de cuentos interactivos de literatura infantil en los niños de pre escolar del Instituto Agrícola Carcasi, Colombia, llegó a la conclusión que el uso de las TIC permite promover la adquisición de competencias comunicativas (pragmáticas, lingüísticas y sociolingüísticas) en la educación, y motiva a los estudiantes por el gusto a la lectura y ofrecer otros mecanismos para medir el nivel de desempeño de la

competencia comunicativa. Así mismo estos resultados son compatibles con Jara (2013), quien investigó sobre la Influencia del software educativo “FISHER PRICE: LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT” en la adquisición de las nociones lógico matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular NEWTON COLLEGE, Perú, concluyó que los educandos que usaron el software lograron la adquisición de otras competencias de una manera más entretenida, aprendieron como jugando a clasificar, discriminar, identificar la cantidad que representan los números, descifrar problemas, encontrar parejas de objetos, discriminar por tamaño, color, cantidad que representa, así como leer los números en inglés del 1 al 10, desarrollando su creatividad e imaginación. Ambos resultados son compatibles con Jean (1983) que mencionó: que el nudo del cuento corresponde al momento en el que se muestra el aprieto o la dificultad de la narración que se debe solucionar. Se inicia con un evento que va de menos a más, despertando la mayor tensión hasta descender. Se puede considerar los siguientes aspectos: el problema: algo especial sucede de pronto, despertando mucha tensión, ansias por solucionarlo, acciones: sucesos encaminados a tratar de solucionar el problema. En ambos casos se ha utilizado un software educativo con el que se logró desarrollar otras capacidades comunicativas, como clasificar, secuenciar, discriminar, descifrar problemas.

En la presente investigación se determinó que existe influencia del uso del software Kodu game lab en la creación del desenlace del cuento de los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017, estos resultados son semejantes a lo mencionado por, Pascual (2012) quien investigó sobre el uso del videojuego como herramienta didáctica, Colombia, concluyó que el uso de los videojuegos en las clases resulta de mucha utilidad por que hace que se establezca una interacción directa con el educando, despierta su entusiasmo, sus deseos de hacer, su creatividad; interioriza el nuevo conocimiento y lo hace realmente significativo; ayudan en el desarrollo de nuevas capacidades y aprenden a ser, a hacer y a conocer. Así mismo estos resultados son compatibles con Bedoya (2014) que investigó sobre el uso del Software educativo para la producción de textos narrativos en la Institución educativa N° 64975, Pucallpa, Perú, concluyó que el uso

del software educativo en lenguaje ha mejorado significativamente la producción de textos narrativos en cuento, fábula y leyenda en los estudiantes. Ambos resultados se relacionan con Jean (1983) que mencionó: El desenlace es la parte que nos deja un hermoso sentimiento, donde el autor a través de los personajes encuentra la solución al conflicto y por lo general con final feliz. Coincidiendo en que al usar el software aprenden a ser, a hacer y a conocer sus resultados siguiendo una secuencia didáctica.

## **Conclusiones**

### **Primera:**

En la presente investigación se concluyó que existe influencia del uso del software Kodu game lab en la creación de cuentos de los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.

### **Segunda:**

En la presente investigación se concluyó que existe influencia del uso del software Kodu game lab en la creación del inicio del cuento de los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.

### **Tercera:**

En la presente investigación se concluyó que existe influencia del uso del software Kodu game lab en la creación del nudo del cuento de los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.

### **Cuarta:**

En la presente investigación se concluyó que existe influencia del uso del software Kodu game lab en la creación del nudo del cuento de los estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.

## **Recomendaciones**

### **Primera:**

Se recomienda organizar capacitaciones en la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo, dirigida a los docentes con el objetivo de dar a conocer las nuevas tecnologías y el uso del Software Kodu Game Lab.

### **Segunda:**

Se recomienda solicitar a los promotores de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo contar con un presupuesto necesario para reproducir los manuales sobre el uso del software KODU GAME LAB.

### **Tercera:**

Se recomienda concientizar a los docentes para que inserten dentro de su programación Anual del área de Comunicación el uso del software Kodu Game Lab. A fin de despertar el interés y mejorar la creatividad de los estudiantes permitiendo alcanzar el desarrollo de capacidades y habilidades en la producción de textos.

### **Cuarta:**

Se recomienda introducir en las actividades pedagógicas el uso de recursos tecnológicos, ya que estos permiten innovar y enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje, estas herramientas son de utilidad, permiten salir de la rutina, la monotonía y hace que esta experiencia en las aulas sean realmente significativas.

## Referencias

- Bedoya, Y. (2014). Software educativo en Lenguaje para la producción de textos narrativos en la Institución Educativa N° 64975, Pucallpa, Perú. *Apuntes de ciencia & sociedad, Vol.4, Num.2*, 201 págs.
- Brito Robles, K. X., y Muñoz Zurita, K. L. (2016). Tesis *Influencia de las TIC de software libre en el desarrollo de las actitudes positivas de los estudiantes del primer año de educación general básica. De la escuela Fiscal "Jorge Enrique Adoum" de la zona 8, distrito 6 circuito 1, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas, en el año 2015-2016" - Guía metodológica con enfoques de destrezas con criterio de desempeño*. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/12552>- Universidad de la Guayas - de Guayaquil - Ecuador.
- Cervera, J. (2009). Propuesta didáctica basada en el uso del material educativo multimedia "GpM2.0" para el desarrollo de las capacidades del área de matemática en alumnos del 4to grado de educación secundaria. (Tesis de pregrado) Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. *Psicología de la educación virtual, 274-298*. España: Praxis.
- Hernández, R., Fernández, C. y Batista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México – McGRAW-HILL Interamericana editores S.A. de C.V. Interamericana de España S. A. U. 6° Edición.
- Jara, M. (2013). *Influencia del software educativo "FISHER PRICE: LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT" en la adquisición de las nociones lógico matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular NEWTON COLLEGE*. Lima –Perú: Universidad Cató
- Jean, G. (1988). *El poder de los cuentos*. Barcelona: Pirene. ISBN 84-7766-405-6
- Martins (2016) Resultados prueba Pisa, BBC Mundo. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-38211248>

- Paredes, I. (2013). *El uso de software educativo para el fomento del desarrollo del lenguaje de la primera infancia, a través de cuentos interactivos de literatura infantil*. Colombia: Universidad Tecvirtual Escuela de Graduación en Educación. Carcasi- Santander
- Pascual, M. (2013). *Uso del videojuego como herramientas didácticas*. Facultad de letras y de la Educación. Bogotá- Colombia: Pontificia Universidad Javeriana de la Rioja,
- Pressman, R. (2009). *Ingeniería del Software*. España: Mc. Grau Hill - Recuperado de: [http://ceaamer.edu.mx/revista/articulo-2-5/97-como-generar-unproyecto-Revista digital Universitaria. Centro de Estudios avanzados de las Américas 2\(5\). Social Work Education, 45\(2\), 277-288](http://ceaamer.edu.mx/revista/articulo-2-5/97-como-generar-unproyecto-Revista%20digital%20Universitaria.%20Centro%20de%20Estudios%20avanzados%20de%20las%20Am%C3%A9ricas%202(5).%20Social%20Work%20Education,%2045(2),%20277-288).
- Rojas, B. y Tezen, M. (2015). *Influencia del uso de la plataforma Edu 2.0 en el logro de capacidades emprendedoras, técnico productiva*, Lima – Perú: Pontificia Universidad Católica.
- Soto, R. (2014). *La tesis de Maestría y Doctorado en 4 pasos*. (2.º Ed.). Lima – Perú: San Marcos
- Suarez Castellón, F. (2015). *Evaluación cualitativa de la utilización del lenguaje de programación visual kodu en niños de educación básica*. *Tecnura*, 19(46), 37–48. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.tecnura.2015.4.a03>
- Vargas Torres, C. (2015). *La creación de videojuegos en ciencias naturales y la competencia para resolver problemas*. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 66–74. Retrieved from- Universidad de Antioquia, Medellín – Colombia.
- Villanueva, H. y Rivas, M. (2016). *Innovación en la enseñanza, Gamestar Mechanic y Kodu Ga-melab, plataformas creadoras de Juegos*. *Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad del Bio – Bio- Chile*, pg. 127-154. Recuperado en 02 de noviembre de 2018, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2071-081X2016000200008&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2016000200008&lng=es&tlng=es).

## ANEXOS

### Anexo 01. Matriz de consistencia.

El uso del software Kodu Game Lab para la creación de cuentos en estudiantes del 1º año de secundaria en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017

PROBLEMAS	OBJETIVOS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>Problema general</b> ¿Cuál es nivel uso del software Kodu Game Lab en la creación de cuentos en estudiantes de primero de secundaria, en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017?	<b>Objetivo general:</b> Determinar el nivel de uso del software Kodu game Lab en la creación de cuentos en estudiantes de primero de secundaria, en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.	<b>VARIABLE</b> Uso del software Kodu game lab en la Creación de cuentos.	1. Creación del escenario y parte inicial del cuento.	Conoce el programa y usa las herramientas para dibujar el escenario. Combina varios comandos para crear el entorno y ubicar en el tiempo y el espacio su relato.
<b>Problema específico 1</b> ¿Cuál es nivel de uso del software Kodu Game Lab en la creación del escenario y parte inicial del cuento en estudiantes de primero de secundaria, en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017?	<b>Objetivo específico 1</b> Determinar el nivel de uso del software Kodu game Lab en la creación del escenario y parte inicial del cuento en estudiantes de primero de secundaria, en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.		2. Creación de los personajes y el nudo del cuento.	Selecciona sus personajes y le designa el papel que asumirá en el cuento.
<b>Problema específico 2</b> ¿Cuál es nivel de uso del software Kodu game Lab en la creación de los personajes y el nudo del cuento en estudiantes de primero de secundaria, en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017?	<b>Objetivo específico 2</b> Determinar el nivel de uso del software Kodu game Lab en la creación de los personajes y el nudo del cuento en estudiantes de primero de secundaria, en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.		3. Creación y distribución de los diálogos de cada personaje y programación del desenlace del cuento.	Agrega control para finalizar el juego. Configura para saber si gana o pierde el juego y el puntaje obtenido.
<b>Problema específico 3</b> ¿Cuál es nivel de uso del software Kodu game Lab en la creación y distribución de los diálogos de cada personaje y programación del desenlace del cuento en estudiantes de primero de secundaria, en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017?	<b>Objetivo específico 3</b> Determinar el nivel de uso del software Kodu game Lab en la creación y distribución de los diálogos de cada personaje y programación del desenlace del cuento en estudiantes de primero de secundaria, en la Institución Educativa Privada “Nuestro Maravilloso Mundo”, Santa Rosa, 2017.			

## Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

*Elaborado por Rosaria Guadalupe Lesquen Chinga*

**N.º DE CÓDIGO DE ALUMNO(A) 1000839702**

### INSTRUCCIONES:

Esta lista de cotejo se empleará para evaluar el nivel de uso del software Kodu Game Lab en la creación de cuentos en los estudiantes de 1º de secundaria de la I.E. "Nuestro Maravilloso Mundo" del distrito de Santa Rosa, Lima - 2017.

Opciones de valoración: No= 0 Si= 1

<b>COMPONENTE 1: KODU GAME LAB y creación del inicio del cuento</b>			
<b>Nº</b>	<b>ITEMS</b>	<b>NO (0)</b>	<b>SI (1)</b>
1	El estudiante usa las herramientas del programa para describir el ambiente donde se desarrolla el cuento.		
2	El estudiante modifica el ambiente usando los tipos de terrenos disponibles en kodu para identificar el tiempo en el que suceden los hechos.		
3	El estudiante inserta los personajes de kodu asignándoles el rol de principales y secundarios del cuento.		
4	El estudiante inserta cuadros de diálogos entre personajes y organiza las ideas del cuento.		
5	El estudiante define una acción a cada personaje al momento de observarlos, para dar a conocer las circunstancias que rodean a los personajes.		
6	El estudiante edita el cielo y agrega sonidos para relacionar el ambiente y el tiempo del cuento.		
7	El estudiante edita los cuadros de textos para relacionar la trama del cuento con cada personaje principal y secundario		
8	El estudiante cambia el color, el tamaño, y orientación de los personajes para que se puedan identificar las características físicas y psicológicas de los personajes principales y secundarios.		
9	El estudiante modifica la iluminación del ambiente para recrear el estado emocional que prevalece en la historia.		
<b>COMPONENTE 1: KODU GAME LAB y creación del inicio del cuento</b>			
<b>Nº</b>	<b>ITEMS</b>	<b>NO (0)</b>	<b>SI (1)</b>
10	El estudiante crea su primera línea de programación asignando los tiempos en que deben aparecer los diálogos de cada personaje.		
11	El estudiante asigna controles de movimiento para definir las acciones que realizan los personajes protagonistas del problema		
12	El estudiante inserta paredes de vidrio, cambia el color para lograr que el ambiente y el tiempo se relacionen de acuerdo al conflicto.		
13	El estudiante asigna la acción saltar, esconderse, correr insertar una ruta, lanzamiento y sonidos de acuerdo al estado de ánimo de los personajes principales que participan del conflicto.		

<b>COMPONENTE DEL PRGRAMA: Kodu y la creación del desenlace del cuento</b>			
<b>N°</b>	<b>ITEMS</b>	<b>NO (0)</b>	<b>SI (1)</b>
14	El estudiante inserta cuadros de diálogos a los personajes que solucionan el conflicto del cuento		
15	El estudiante edita el ambiente usando la brocha de tipos de suelos, cambia el cielo y agrega agua, para precisar el tiempo en el que se soluciona el conflicto		
16	El estudiante define la dirección del movimiento para mostrar el estado de ánimo de los personajes que ayudan a que se solucione el conflicto.		
17	El estudiante usa la herramienta Play para comprobar si hay relación entre el tiempo y el lugar en el que se soluciona el problema del cuento.		
18	El estudiante modifica los mosaicos close by, see y say y expresiones de la línea de programación para identificar las características físicas y psicológicas de los personajes protagonistas de la solución del conflicto.		
19	El estudiante ejecuta la línea de programación que defina una acción al momento de observar a los personajes principales y secundarios.		
20	El estudiante asigna diálogos para describir la lección que transmiten los personajes al finalizar el cuento.		
21			

### Anexo 3. Informe de juicio de experto

20

SOLICITO: Validación de instrumento de investigación

Dr. Hernán|Lino Gamarra

Yo, Rosaria Guadalupe Llesquen Chinga, estudiante de Complementación Universitaria y Titulación Académica de la Universidad César Vallejo, me dirijo respetuosamente a usted para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar las hipótesis propuestas en mi investigación titulada "Nivel de creación de cuentos según el uso del Software Kodu Game Lab en los estudiantes de 1° de Secundaria de la Institución Educativa Nuestro Maravilloso Mundo" del distrito de Santa Rosa en el 2017; solicito a usted tenga a bien validar, como juez experto en el tema, el instrumento elaborado por mi persona; para ello acompaño los documentos siguientes:

- Instrumentos de Investigación
- Matriz de consistencia del proyecto
- Formatos para evaluar los instrumentos
- Matriz de operacionalización de las variables

Agradeciendo por anticipado su participación a la presente, es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Lima, 22 de julio de 2017

SOLICITO: Validación de instrumento de investigación

Dra. Rosmery Reggiardo Romero

Yo, Rosaria Guadalupe Llesquen Chinga, estudiante de Complementación Universitaria y Titulación Académica de la Universidad César Vallejo, me dirijo respetuosamente a usted para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar las hipótesis propuestas en mi investigación titulada "Nivel de creación de cuentos según el uso del Software Kodu Game Lab en los estudiantes de 1° de Secundaria de la Institución Educativa Nuestro Maravilloso Mundo" del distrito de Santa Rosa en el 2017; solicito a usted tenga a bien validar, como juez experto en el tema, el instrumento elaborado por mi persona; para ello acompaño los documentos siguientes:

- Instrumentos de Investigación
- Matriz de consistencia del proyecto
- Formatos para evaluar los instrumentos
- Matriz de operacionalización de las variables

Agradeciendo por anticipado su participación a la presente, es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Lima, 16 de setiembre de 2017

SOLICITO: Validación de instrumento de investigación

Dra. Delsi Mariela Huayta Acha]

Yo, Rosaria Guadalupe Llesquen Chinga, estudiante de Complementación Universitaria y Titulación Académica de la Universidad César Vallejo, me dirijo respetuosamente a usted para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar las hipótesis propuestas en mi investigación titulada "Nivel de creación de cuentos según el uso del Software Kodu Game Lab en los estudiantes de 1° de Secundaria de la Institución Educativa Nuestro Maravilloso Mundo" del distrito de Santa Rosa en el 2017; solicito a usted tenga a bien validar, como juez experto en el tema, el instrumento elaborado por mi persona; para ello acompaño los documentos siguientes:

- Instrumentos de Investigación
- Matriz de consistencia del proyecto
- Formatos para evaluar los instrumentos
- Matriz de operacionalización de las variables

Agradeciendo por anticipado su participación a la presente, es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Lima, 22 de julio de 2017

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CREACIÓN DEL CUENTO CON KODU GAME LAB**

N°	DIMENSIONES / ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<b>Dimensión: CREACION DEL INICIO DEL CUENTO</b>									
1.	¿Te gusta crear cuentos interactivos?	/		/		/			
2.	¿Te gusta leer cuentos a través de la computadora?	/		/		/			
3.	¿Usas el software Kodu Game Lab para crear cuentos?	/		/		/			
4.	¿Usas la herramienta Branch Point de Kodu Game Lab para crear el escenario del inicio del cuento?	/		/		/			
5.	La herramienta objetos te ayudaría en la selección de los personajes del inicio de un cuento?	/		/		/			
6.	¿Los mosaicos Close By, See y Say de Kodu Game Lab te ayudara a redactar los diálogos de los personajes del cuento?	/		/		/			
7.	¿La herramienta expresiones de Kodu Game Lab te ayuda a describir las características de los personajes de tu cuento?	/		/		/			
8.	¿La herramienta configuración de Kodu permite identificar el contexto en el que se desenvuelven los personajes?	/		/		/			
9.	¿El mosaico action te permite agregar un sentido adecuado a cada momento del cuento?	/		/		/			
<b>Dimensión: CREACION DEL NUDO DEL CUENTO</b>									
10.	¿La función Close By, See y Say del programa de Kodu te ayuda a redactar los diálogos para cada personaje del nudo de tu cuento?	/		/		/			
11.	¿El programa te permite establecer la secuencia de los diálogos del nudo de tu cuento?	/		/		/			
12.	¿La función When y Do de la línea de programación de Kodu te sirve para que sea posible identificar los tiempos en el nudo del cuento?	/		/		/			
13.	¿Los efectos de que tiene Kodu sirven para entender la trama del cuento?	/		/		/			
14.	¿La línea de programación sirve para identificar el conflicto del cuento?	/		/		/			

Dimensión: CREACIÓN DEL DISEÑALCE DEL CUENTO.									
15.	¿Kodu te permite crear el diseñalce del cuento?								
16.	¿La configuración de la línea de programación de kodu te ha permitido despertar tu creatividad para redactar el diseñalce del cuento?	/	/	/	/	/	/	/	/
17.	¿Consideras que los recursos de programación de Kodu han permitido solucionar los conflictos del cuento?	/	/	/	/	/	/	/	/
18.	¿Crees que Kodu es un programa divertido y te ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en la creación de cuentos interactivos?	/	/	/	/	/	/	/	/
19.	¿Crees que Kodu Game Lab es un programa muy bueno para estimular la capacidad de redacción y comprensión?	/	/	/	/	/	/	/	/
20.	¿Volverías a usar Kodu Game Lab para crear un cuento?	/	/	/	/	/	/	/	/
21.	¿Recomendarías usar el software Kodu Game Lab para mejorar la creatividad en la creación de cuentos?	/	/	/	/	/	/	/	/

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): *Sí hay suficiencia*

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: **Aplicable (X)** Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: *Regencia Romero Rosmenté*, DNI... *07990163*

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: *Dr. Administración de la Actividad*

16 de setiembre de 2017.

*Regencia Romero Rosmenté*  
Mgtr. Dr.

(1) Pertinencia: el ítem, el concepto teórico formulado  
 (2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.  
 (3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es concreto, exacto y directo.  
 Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems puntuados son suficientes para medir la dimensión!

## INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

### VIII. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO : Dra. Rosmery Reggiardo Romero  
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA : Docente de Investigación de la Escuela de Educación  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : Nivel de creación de cuantos según el uso del software Kodu Game Lab.

### IX. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																					✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																					✓
3. ACTUALIZACIÓN	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																					✓
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																					✓
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el instrumento.																					✓
7. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos científicos.																					✓
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																					✓
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																					✓

### X. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

\_\_\_\_\_

### XI. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

FECHA: 16-09-2017

Muy buena

FIRMA DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_

DNI: 07976163

Teléf: \_\_\_\_\_

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CREACIÓN DEL CUENTO CON KODU GAME LAB**

N.º	DIMENSIONES ÍTEM	PERTINENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<b>Dimensión: CREACION DEL INICIO DEL CUENTO</b>									
1.	¿Te gusta crear cuentos interactivos?	✓		✓		✓			
2.	¿Te gusta leer cuentos a través de la computadora?	✓		✓		✓			
3.	¿Usas algún software para crear cuentos?	✓		✓		✓			
4.	¿Usas el software Kodu Game lab para crear el escenario del inicio del cuento?	✓		✓		✓			
5.	¿Este software te ayudaría en la creación de los personajes del inicio de un cuento?	✓		✓		✓			
6.	¿Crees que kodu Game lab te ayudara a crear los diálogos de los personajes del cuento?	✓		✓		✓			
7.	¿Kodu Game Lab te ayuda a describir las características de los personajes de tu cuento?	✓		✓		✓			
8.	Este programa te ayuda a identificar como son los personajes del cuento?	✓		✓		✓			
<b>Dimensión: CREACIÓN DEL NUDO DEL CUENTO</b>									
1.	¿El programa te ayuda a redactar los diálogos para cada personaje del nudo de tu cuento?	✓		✓		✓			
2.	¿El programa te permite establecer la secuencia de los diálogos del nudo de tu cuento?	✓		✓		✓			
3.	¿La línea de programación de Kodu te sirve para que sea posible identificar los tiempos en el nudo del cuento?	✓		✓		✓			
4.	¿Los efectos que tiene Kodu sirven para entender la trama del cuento?	✓		✓		✓			
<b>Dimensión: CREACIÓN DEL DESENLACE DEL CUENTO.</b>									
1.	¿Kodu te permite crear el desenlace del cuento?	✓		✓		✓			
2.	¿La línea de programación de kodu te ha permitido despertar tu	✓		✓		✓			

creatividad para redactar el descalace del cuento?								
3. ¿Consideras que los recursos de programación de Kodu han permitido solucionar los conflictos del cuento?	✓		✓					
4. ¿Crees que Kodu es un programa divertido y te ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en la creación de cuentos interactivos?	✓		✓					
5. ¿Crees que Kodu Game Lab es un programa muy bueno para estimular la capacidad de redacción?	✓		✓					
6. ¿Volverías a usar Kodu Game Lab para crear un cuento?	✓		✓					
7. ¿Recomendarías usar el software Kodu Game Lab para mejorar la creatividad en la creación de cuentos?	✓		✓					
8. ¿Kodu te permite crear el descalace del cuento?	✓		✓					

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): ..... *Hay suficiencia* .....

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (x) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: *Delsi Huaita Acha* ..... DNI. *05576743* .....

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: *Docente UCV - Investigación* .....

*Delsi Huaita*  
 \_\_\_\_\_  
 Mgtr. /Dr. *Delsi Huaita Acha*,  
 2 de julio de 2017.

(1) Pertinencia: el ítem, el concepto teórico formulado  
 (2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión específica del constructo  
 (3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.  
 Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

## INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

### IV. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO : Dra. Delsi Mariela Huayta Acha  
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA : Docente de Investigación de la Escuela de Educación  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : Nivel de creación de cuentos según el uso del software Kodu Game Lab.

### V. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																					✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																					✓
3. ACTUALIZACIÓN	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																					✓
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																					✓
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el instrumento.																					✓
7. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos científicos.																					✓
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																					✓
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																					✓

### X. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

\_\_\_\_\_

### XI. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Muy buena

FECHA: 27-07-17

FIRMA DEL EXPERTO: *Delsi Huayta*

DNI: 08876743

Teléf.: 987831152

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CREACIÓN DEL CUENTO CON KODU GAME LAB

N.º	DIMENSIONES ATEMS	PERTINENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión: CREACION DEL INICIO DEL CUENTO</b>								
1.	¿Te gusta crear cuentos interactivos?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
2.	¿Te gusta leer cuentos a través de la computadora?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
3.	¿Usas algún software para crear cuentos?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
4.	¿Usas el software Kodu Game Lab para crear el escenario del inicio del cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
5.	¿Este software te ayudaría en la creación de los personajes del inicio de un cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
6.	¿Crees que Kodu Game Lab te ayudara a crear los diálogos de los personajes del cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
7.	¿Kodu Game Lab te ayuda a describir las características de los personajes de tu cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
8.	Este programa te ayuda a identificar como son los personajes del cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
<b>Dimensión: CREACION DEL NUDO DEL CUENTO</b>								
1.	¿El programa te ayuda a redactar los diálogos para cada personaje del nudo de tu cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
2.	¿El programa te permite establecer la secuencia de los diálogos del nudo de tu cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
3.	¿La línea de programación de Kodu te sirve para que sea posible identificar los tiempos en el nudo del cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
4.	¿Los efectos que tiene Kodu sirven para entender la trama del cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
<b>Dimensión: CREACION DEL DESENLACE DEL CUENTO.</b>								
1.	¿Kodu te permite crear el desenlace del cuento?	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
2.	¿La línea de programación de kodu te ha permitido despertar tu	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		



## INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

**I. DATOS GENERALES:**

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:** Dr. Hernán Lino Gamarra  
**INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Docente de la Escuela de Educación  
**INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN:** Nivel de creación de cuentos según el uso del Software Kodu Game Lab.

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																				✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																				✓
3. ACTUALIZACIÓN	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																				✓
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																				✓
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																				✓
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el instrumento.																				✓
7. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos científicos.																				✓
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																				✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																				✓
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																				✓

**VI. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

APLICABLE

**VII. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

FECHA: 25/07/2017

95%

FIRMA DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_

DNI: 09023836

Teléf.: 943964991

**Anexo 01. Matriz de consistencia**

La creación de cuentos según el uso del software Kodu Game Lab en los estudiantes del 1.º grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Privada "Nuestro Maravilloso Mundo", Santa Rosa, 2017

PROBLEMAS	OBJETIVOS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<p><b>Problema General</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de creación de cuentos según el uso del software Kodu Game Lab en estudiantes de 1º grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Privada "Nuestro Maravilloso Mundo", Santa Rosa, 2017?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar el nivel de creación de cuentos según el uso del software Kodu Game Lab en estudiantes de 1º grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Privada "Nuestro Maravilloso Mundo", Santa Rosa, 2017.</p>	<p><b>VARIABLE</b></p> <p>Creación de cuentos</p>	<p>1. Creación del inicio del cuento.</p>	<p>Conoce el programa y usa las herramientas para dibujar el escenario.</p> <p>Combina varios comandos para crear el escenario y ubicar en el tiempo y el espacio su relato.</p> <p>Crea los personajes del cuento y los ubica en el tiempo y el espacio.</p>
<p><b>Problema específico 1</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de creación del escenario y parte inicial del cuento según el uso del software Kodu Game Lab en estudiantes de 1º grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Privada "Nuestro Maravilloso Mundo", Santa Rosa, 2017?</p>	<p><b>Objetivo específico 1</b></p> <p>Determinar el nivel de creación del escenario y parte inicial del cuento según el uso del software Kodu Game Lab en estudiantes de 1º grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Privada "Nuestro Maravilloso Mundo", Santa Rosa, 2017.</p>		<p>2. Creación del medio del cuento.</p>	<p>Crea los diálogos.</p> <p>Selecciona sus personajes y le designa el papel que asumirá en el medio del cuento.</p> <p>Redacta el medio del cuento.</p> <p>Ubica la trama del medio del cuento.</p> <p>Identifica las emociones de cada personaje.</p>
<p><b>Problema específico 2</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de creación de los personajes y el nudo del cuento según el uso del software Kodu Game Lab en estudiantes de 1º grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Privada "Nuestro Maravilloso Mundo", Santa Rosa, 2017?</p>	<p><b>Objetivo específico 2</b></p> <p>Determinar el nivel de creación de los personajes y el nudo del cuento según el uso del software Kodu Game Lab en los estudiantes de 1º grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Privada "Nuestro Maravilloso Mundo", Santa Rosa, 2017.</p>		<p>3. Creación del desenlace del cuento.</p>	<p>Modifica con claridad el desenlace del cuento.</p> <p>Identifica el conflicto en el tiempo, el espacio y lo soluciona usando la línea de programación.</p> <p>Agrega comandos para finalizar el juego.</p> <p>Usa las herramientas necesarias para que su cuento encuentre el mensaje final.</p>
<p><b>Problema específico 3</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de creación y distribución de los diálogos de cada personaje y programación del desenlace del cuento según el uso del software Kodu Game Lab en estudiantes de 1º grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Privada "Nuestro Maravilloso Mundo", Santa Rosa, 2017?</p>	<p><b>Objetivo específico 3</b></p> <p>Determinar el nivel de creación de los diálogos de cada personaje y programación del desenlace del cuento según el uso del software Kodu Game Lab en estudiantes de 1º grado del nivel secundaria en la Institución Educativa Privada "Nuestro Maravilloso Mundo", Santa Rosa, 2017.</p>			

## Operacionalización de variables:

Variable: Uso del software **Kodu Game Lab** en la creación de cuentos

VARIABLE	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	ITEMS O REACTIVOS	ESCALA DE MEDICION	Niveles y rangos
1	Villameva y Rivas(2016) mencionan que es una aplicación creada por Microsoft, y que tiene por objetivo el diseño de juegos en un ambiente 3D, muestra un entorno sencillo, fácil de comprender, sobretodo que permite a los niños iniciarse en el mundo de la programación, gracias a su lenguaje sencillo, a través de imágenes a las que se le programa para	La variable Software tiene 3 dimensiones:	1. Entorno de <b>kodu game lab</b> .	Identifica las herramientas del programa <b>kodu Game Lab</b> y crea su primer ambiente basado en objetos.  Edita los tipos de terrenos disponibles en el programa de acuerdo a los diversos ambientes que se requieren.  Usa las herramientas para insertar y editar los personajes	1. El estudiante usa las herramientas del programa para describir el ambiente donde se desarrolla el cuento. 2. El estudiante modifica el ambiente usando los tipos de terrenos disponibles en <b>kodu</b> para identificar el tiempo en el que suceden los hechos. 3. El estudiante inserta los personajes de <b>kodu</b> asignándoles el rol de principales y secundarios del cuento. 4. El estudiante inserta cuadros de diálogos entre personajes y organiza las ideas del cuento. 5. El estudiante define una acción a cada personaje al momento de observarlos, para dar a conocer las circunstancias que rodean a los personajes. 6. El estudiante edita el cielo y agrega sonidos para relacionar el ambiente y el tiempo del cuento. 7. El estudiante edita los cuadros de textos para relacionar la trama del cuento con cada personaje principal y secundario. 8. El estudiante cambia el color, el tamaño, y orientación de los personajes para que se puedan identificar las características físicas y psicológicas de los personajes principales y secundarios. 9. El estudiante modifica la iluminación del ambiente para recrear el estado emocional que prevalece en la historia.	SI (1) NO (0)	Bajo  Medio  Alto
			2. Lenguaje de programación	10. El estudiante crea su primera línea de programación asignando los tiempos en que deben aparecer los diálogos de cada personaje. 11. El estudiante asigna controles de movimiento para definir las acciones que realizan los personajes protagonistas del problema. 12. El estudiante inserta paredes de vidrio, cambia el color para lograr que el ambiente y el tiempo se relacionen de acuerdo al conflicto.			Bajo  Medio  Alto

	que recobren vida, es intuitivo, despierta la creatividad, ayuda en la adquisición de habilidades y destrezas en la narración de historias.		Define las acciones a los personajes. Inserta cuadros de diálogo	13. El estudiante asigna la acción saltar, esconderse, correr insertar una ruta, lanzamiento y sonidos de acuerdo al estado de ánimo de los personajes principales que participan del conflicto.		
		3. Ejecución del programa.	Identifica la herramienta para ejecutar las líneas de programación. Usa los diversos comandos para ejecutar la línea de programación.	14. El estudiante inserta cuadros de diálogos a los personajes que solucionan el conflicto del cuento. 15. El estudiante edita el ambiente usando la brocha de tipos de suelos, cambia el cielo y agrega agua, para precisar el tiempo en el que se soluciona el conflicto. 16. El estudiante define la dirección del movimiento para mostrar el estado de ánimo de los personajes que ayudan a que se solucione el conflicto. Usa la herramienta Play para comprobar si hay relación entre el tiempo y el lugar en el que se soluciona el problema del cuento. 17. El estudiante modifica los mosaicos <b>close by</b> , <b>see</b> y <b>sax</b> y expresiones de la línea de programación para identificar las características físicas y psicológicas de los personajes protagonistas de la solución del conflicto. 18. El estudiante ejecuta la línea de programación que define una acción al momento de observar a los personajes principales y secundarios. 19. El estudiante asigna diálogos para describir la lección que transmiten los personajes al finalizar el cuento. 20. El estudiante edita y ejecuta la línea de programación para relacionar el ambiente y el tiempo con el estado de ánimo de los personajes.		Bajo Medio Alto

### Anexo 4. Base de datos

### Anexo 3. Base de datos

ALUMNOS	ITEMS																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
ALUMNO 1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	
ALUMNO 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
ALUMNO 3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
ALUMNO 8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
ALUMNO 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
ALUMNO 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 15	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
ALUMNO 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
ALUMNO 18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ALUMNO 20	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0

## Anexo 6. Constancia de Institución



Santa Rosa 14 de Agosto 2017

### Autorización de Aplicación de Instrumento

La Directora, Manuela Inés Garrido Chávez, en representación de la Institución Educativa Particular Nuestro Maravilloso Mundo luego de haber revisado la Tesis "El cuento y el uso del Software Kodu Game Lab", presentado por la profesora del Área de Educación para el Trabajo del curso de Computación, los instrumentos validados, así como la encuesta que permitirá recoger información sobre las bondades del programa determina:

Autorizar la aplicación de la encuesta a los alumnos 1er año, del nivel secundaria, siendo la muestra un total de 150 alumnos.

Se extiende el presente documento a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.



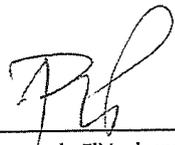
  
DIRECTOR ( A )

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS</b>	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Fernando Eli Ledesma Pérez, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Educación Secundaria de la Universidad César Vallejo Filial Lima Norte, revisor(a) Tesis titulada "El uso del software Kodu Game Lab para la creación de cuentos en estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Santa Rosa, 2017" del (de la) estudiante Rosaria Guadalupe Llesquen Chinga De Gutierrez, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22%

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 25 de febrero de 2019

 Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez  
 Jefe de Complementación Académica Magisterial  
 UCV-Lima

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA  
Y TITULACIÓN

El uso del software Kodu Game Lab para la creación de cuentos en  
estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución Educativa

Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Santa Rosa, 2017

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON  
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO –  
ENFERMERÍA TÉCNICA

AUTOR:

Rosaría Guadalupe Lleriquen Chinga

ASESOR:

Dr. Fernando Eli Ledezma Pérez

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA – PERU

2018

22 / 0
20 de 24
?

Resumen de coincidencias ✕

22 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias		
1	journals.continental.ed... <small>Fuente de Internet</small>	2 % >
2	revistas.udistrital.edu.co <small>Fuente de Internet</small>	1 % >
3	allebooks.typepad.com <small>Fuente de Internet</small>	1 % >
4	repositorio.usanpedro... <small>Fuente de Internet</small>	1 % >
5	biblioteca.unirioja.es <small>Fuente de Internet</small>	1 % >
6	Geovanny Abauza, M. ... <small>Publicación</small>	1 % >
7	repositorio.upla.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	1 % >
8	docs.com <small>Fuente de Internet</small>	1 % >

22
🔍
🔍
🔍
🔍

📄
📄
📄
📄

⬇️
⬆️
⬇️

Text-only Report
High Resolution
Activado
🔍
🔍

Página: 1 de 48
Número de palabras: 10401
Ajustar a ventana
16:20
18/02/2018



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

LLESQUEN CHINGA DE GUTIERREZ ROSARIA GUADALUPE  
D.N.I. : 10786019  
Domicilio : URB. SAN JOSE - Mz. F- 4 - 20 - ANCON  
Teléfono : Fijo : 5521480 Móvil : 976346122  
E-mail : ROSARY4@hotmail.com

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : EDUCACION E IDIOMAS  
Escuela : EDUCACION SECUNDARIA  
Carrera : EDUCACION SECUNDARIA  
Título : LICENCIADA EN EDUCACION SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN EDUCACION PARA EL TRABAJO - EN FEMEMERIA TECNICA

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado :  
Mención :

Doctorado

### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

LLESQUEN CHINGA DE GUTIERREZ ROSARIA GUADALUPE

Título de la tesis:

"EL USO DEL SOFTWARE KODU GAME LAB PARA LA CREACION DE CUENTOS EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA NUESTRO MARAVILLOSO MUNDO, SANTA ROSA, 2017"

Año de publicación : 2018

### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha :

25/02/2019



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE  
COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA MAGISTERIAL

---

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

ROSARÍA GUADALUPE LLESQUEN CHINGA DE GUTIERREZ

INFORME TITULADO:

El uso del software Kodu Game Lab para la creación de cuentos en  
estudiantes del primer grado de secundaria en la Institución  
Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Santa Rosa, 2017

---

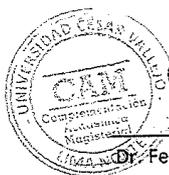
PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN  
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO – ENFERMERÍA TÉCNICA

---

SUSTENTADO EN FECHA: 19/12/2017

NOTA O MENCIÓN: 16



Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez  
Jefe de Complementación Académica Magisterial  
UCV-Lima