



## **FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

### **ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en Educación Primaria, Chiclayo, 2020

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Licenciado en Educación Primaria**

#### **AUTORES:**

Alcalde Manayay, Juan Carlos Martin (ORCID:0000-0002-4867-769X)

Tarrillo Mondragón, Diana Fiorela (ORCID: 0000-0002-4532-3626)

#### **ASESOR:**

Mgtr. Holguin Alvarez, Jhon Alexander (ORCID:0000-0001-5786-0763)

#### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

**CHICLAYO – PERÚ**

2020

## **Dedicatoria**

Dedicamos el presente trabajo a Dios por darnos la vida y la fortaleza para aplicar esta investigación. A nuestros queridos padres por todo el apoyo brindado en nuestra formación profesional; en especial a nuestras madres por sus incondicionales consejos para nuestra superación personal.

## **Agradecimiento**

A Dios por habernos dado la fuerza, paciencia y perseverancia necesaria para concluir de manera eficaz mis estudios.

Al asesor por su dedicación, apoyo continuo y oportuno en el desarrollo del proyecto.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	10
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	10
3.3. Escenario de estudio.....	11
3.4. Participantes.....	11
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	11
3.6. Procedimiento.....	12
3.7. Rigor Científico.....	13
3.8. Método de análisis de la información.....	16
3.9. Aspecto éticos.....	16
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	17
V. CONCLUSIONES.....	34
VI. RECOMENDACIONES.....	35
REFERENCIAS.....	36
ANEXOS	

## Índice de tablas

<b>Tabla 01.</b> <i>Criterios de credibilidad y aplicabilidad de la categoría</i> .....	14
<b>Tabla 02.</b> <i>Criterios de confiabilidad, aceptabilidad y estabilidad de la categoría</i> .....	15

## Índice de figuras

<i>Figura 01.</i> Categoría uso de los juegos virtuales de docentes.....	17
<i>Figura 02.</i> Categoría uso de los juegos virtuales de padres de familia.....	17
<i>Figura 03.</i> Subcategoría desarrollo cognitivo en los participantes de la institución educativa.....	18
<i>Figura 04.</i> ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales?.....	18
<i>Figura 05.</i> ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayude al desarrollo cognitivo en cualquier grado?.....	19
<i>Figura 06.</i> ¿Lo utilizaría como herramienta para sus clases?.....	19
<i>Figura 07.</i> ¿Cree que sea necesario utilizarlos en las clases?.....	20
<i>Figura 08.</i> ¿Cree que los juegos digitales facilitan la enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?.....	20
<i>Figura 09.</i> Conoce que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?.....	21
<i>Figura 10.</i> Subcategoría desarrollo afectivo en los participantes de la institución educativa.....	21
<i>Figura 11.</i> ¿Piensa que los juegos digitales puedan intervenir en el estado de ánimo de sus estudiantes? ¿Por qué?.....	22
<i>Figura 12.</i> ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?.....	22
<i>Figura 13.</i> ¿Cree que los alumnos fortalezcan su inteligencia emocional debido a la utilización o seguimiento conductual de un juego? ¿Por qué?.....	23
<i>Figura 14.</i> En el aprendizaje que su niño(a) realiza en medios virtuales ¿Cómo está desarrollando sus emociones?.....	23
<i>Figura 15.</i> ¿Conoce juegos que desarrollen la afectividad en medios virtuales? .....	24

<i>Figura 16.</i> ¿Conoce algún juego virtual que practique su niño(a) y le ayude a fortalecer sus emociones y su estado afectivo?.....	24
<i>Figura 17.</i> Subcategoría desarrollo social en los participantes de la institución educativa.....	25
<i>Figura 18.</i> ¿Piensa que ayudarían a ser más sociable a sus alumnos? ¿Por qué? .....	25
<i>Figura 19.</i> ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? ¿Por qué? .....	26
<i>Figura 20.</i> ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? ¿Por qué? .....	26
<i>Figura 21.</i> ¿Existirán juegos que puedan ayudar a desarrollar el área de personal social por medios virtuales? ¿Cuáles?.....	27

## Resumen

El uso de los juegos digitales ha sido el inicio de partida en la educación; como el método de aplicaciones innovadoras en la enseñanza para la época actual, ello se manifiesta a través de apoyos en actividades escolares, atendiendo a las necesidades del estudiante, que son promovidas gracias al impulso y compromiso del docente, logrando los nuevos retos significativos en la mejora de la calidad educativa para la sociedad. Nuestra investigación tuvo como propósito analizar las percepciones sobre el uso de los juegos virtuales de los docentes y padres de familia. Se empleó el enfoque cualitativo, diseño etnográfico, realizamos una encuesta personal basada en muestras de seis padres de familia y seis docentes oriundos de la provincia de Chiclayo, se desarrolló la técnica entrevista oral con el apoyo de la plataforma zoom. Como resultados obtuvimos que los docentes de las instituciones educativas públicas y privadas; con respecto al crecimiento cognitivo y se encontraron procesos de aprendizaje de experimentación e interacción en la manera de aprender de los niños en ambientes virtualizados, desarrollando habilidades auténticas en su quehacer diario. Por otro lado, el incremento afectivo, se pudo ver reflejado en el desarrollo de juegos emocionales propicios para generar actitudes positivas en la etapa escolar del estudiante. Asimismo, el entorno social evidencia oportunidades de empatía y competencias sanas en actividades grupales que se desarrolla en la metódica educativa del docente y trabajo colaborativo con padres de familia, los cuales ayudan a la formación de los niños. En lo cual se ha determinado que los juegos didácticos facilitan el aprendizaje, por lo tanto, se debe aplicar e implementar en la nueva praxis educativa. Podemos decir que bajo cualquier coyuntura social o educativa se debe aplicar las innovaciones didácticas para la enseñanza y el aprendizaje de los escolares a través de ambientes lúdicos que permiten evidenciar, las metodologías del docente y desempeños del aprendiz.

**Palabras Clave:** Aprendizaje; Crecimiento Cognitivo; Enseñanza; Entorno Social; Incremento Emocional; Juegos Virtuales; Metodica Pedagógica; Percepción; Trabajo Colaborativo.



## **Abstract**

the use of digital games has been the beginning of the game in education; as the method of innovative applications in teaching for the current era, this is manifested through support in school activities, attending to the needs of the student, which are promoted thanks to the impulse and commitment of the teacher, achieving new significant challenges in the improvement of educational quality for society. Our research aimed to analyze the perceptions on the use of virtual games of teachers and parents. the qualitative approach was used, ethnographic design, we carried out a personal survey based on samples of six parents and six teachers from the province of Chiclayo, the oral interview technique was developed with the support of the zoom platform. As results we obtained that the teachers of the public and private educational institutions; with respect to cognitive growth, experimentation and interaction learning processes were found in the way children learn in virtualized environments, developing authentic skills in their daily tasks. On the other hand, the affective increase could be seen reflected in the development of emotional games conducive to generating positive attitudes in the student's school stage. Likewise, the social environment shows opportunities for empathy and healthy competencies in group activities that are developed in the educational method of the teacher and collaborative work with parents, which help to train children. In which it has been determined that didactic games facilitate learning, therefore it must be applied and implemented in the new educational praxis. We can say that under any social or educational situation, didactic innovations should be applied for the teaching and learning of schoolchildren through playful environments that allow to demonstrate the methodologies of the teacher and the performance of the learner.

**Keywords:** Cognitive Growth; Collaborative Work; Emotional Increase; Learning; Social Environment; Teaching; Virtual Games; Pedagogical Methodical; Perception

## I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje basado en juegos digitales es efectivo, conduce a un ambiente más relajado, donde promueven el compromiso, interés, motivación y confianza del estudiante. Así mismo, los entretenimientos digitales contribuyen a los colegiales, a adquirir conocimientos matemáticos, de manera más efectiva que las clases tradicionales (Aierbe et al., 2019; Charlofiti & Fokides, 2019). Por ello, la enseñanza aprendizaje que se presenta de maestro a estudiante mediante los juegos virtualizados, son de gran apoyo, ya que es el medio más factible para la concentración y para que adquieran nuevos conocimientos, los estudiantes. (Charlofiti & Fokides, 2019; Homer et al., 2018; Rodriguez & Ribeiro, 2020).

Los cambios veloces del avance tecnológico y la automatización, han requerido modelos de aprendizaje; adaptando los estudiantes, una pedagogía más orientada al maestro y centrada en el estudiante (Charlofiti & Fokides, 2019; Homer et al. 2018; Toh & Kirschnerb, 2020). Por lo tanto, el maestro mediante el uso de los juegos virtuales, adecúa sus enseñanzas con espacios lúdicos, de acuerdo a las características de los videojuegos las cuales demuestran ser atractivos y llamativos para los estudiantes en su entorno. Debido al problema de la pandemia que está vigente, nos preguntamos: ¿cómo los profesores de la ciudad de Chiclayo, han tenido que aceptar los juegos virtuales, como especie de ayuda para el entendimiento de cada sesión de aprendizaje? Por otra parte, ¿cómo los padres han tomado el uso de juegos virtuales como herramienta para la enseñanza?

El COVID-19 es el problema que enfrentamos a nivel global, obligando distanciamiento entre todos los ciudadanos, Por ello, el Ministerio de Educación suspendió las clases presenciales a nivel nacional y ha establecido como medida de ayuda, que los estudiantes no pierdan el año escolar, por ende; se comenzaron a dictar clases virtuales, el docente tendrá que afianzarse de estrategias virtuales y programas innovadores, para el desarrollo satisfactorio, de sus ejecuciones en sesiones virtuales. El 90% de padres están insatisfechos con las clases virtuales que reciben sus hijos, así lo indicó la Asociación Peruana de consumidores y usuarios (ASPEC) tras realizar una encuesta virtual a 42.933

padres de familia (Canal Panamericana Televisión, abril, 2020) ese porcentaje de población refiere, que la manera idónea de trabajar con los niños, son en las aulas. Algunos de ellos, se quejaban que aun con la situación de la implementación de las clases virtuales, las pensiones no disminuían y esto genero atropello a la población de bajos recursos.

Esto fue lo que manifestaron algunos padres de familia

“Lo que están siguiendo es la programación que está dando la televisión y ayuda con el internet, eso es todo”

“Muy mal, porque solo se le está dando 40 minutos y no se les está explicando bien y solo es por medio de video llamadas” (Canal Panamericana Televisión, abril, 2020).

En el contexto internacional, la fundación William y Flora Hewlett en el año 2020 ha seleccionado una lista de recursos útiles de aprendizaje en línea como alternativa para obtener una educación personalizada y adaptados a sus propios horarios. Para sus socios, el aula virtual contiene programas en formación online, en ello se ofrece un ambiente amigable, fomenta las habilidades de administración del tiempo y mejorando en conocimientos tecnológicos, brindando un enfoque de pensamiento distinto y de dominio Público. Lo contrario a ello, es el impacto negativo significativo en el rendimiento académico, donde evitan responsabilidades, pasando la mayoría de tiempo jugando en los videojuegos, se irritan cuando no pueden jugar y a veces asumen posturas de agresividad, mientras otros juegan de vez en cuando, algunos comienzan a sentirse más cómodos en ese mundo que en el mundo real, provocando la pérdida de interés en actividades sociales. En California, más escuelas hacen la transición al aprendizaje en el hogar y a distancia durante la crisis de COVID-19, buscando los recursos atractivos y receptivos.

La importancia de la investigación, radica en el impacto de los videojuegos en los niños. Desde el punto de vista del entorno donde hemos evolucionado como especie, el mejor juego es el que se produce en el exterior, moviéndose y en grupos de niños de diferentes edades. Siendo el juego en la primera infancia de cada individuo el mejor medio para aprender destreza y habilidades cognitivas implicando aprendizajes, estimulaciones y experimentación de todo tipo como:

Sociables y afectivas para cada niño. La investigación se validará al nivel metodológico porque se utilizará los instrumentos de entrevista estructurada y también grabaciones orales.

Por lo cual la pregunta general será: ¿Cuál es la percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020?; en donde nuestra investigación se dirige al estudio de las siguientes subcategorías: (a) juegos digitales en la dimensión cognitiva; (b) juegos digitales en la dimensión afectivo; (c) percepción sobre el uso de juegos digitales en la dimensión social.

El propósito general de nuestro trabajo de investigación Analizar la percepción sobre el uso de juegos digitales en educación primaria, Chiclayo, 2020. Como propósitos específicos estudiamos: (a) uso de juegos digitales en la dimensión cognitiva; (b) uso de juegos digitales en la dimensión afectivo; (c) uso de juegos digitales en la dimensión social.

## II. MARCO TEÓRICO

Charlofiti & Fokides (2019) encontraron que los juegos digitales son herramientas atractivas y entretenidas para el público juvenil, esta herramienta ayuda a la motivación para aprender y averiguar más de su entorno. Así también, An & Cao (2017) hallaron que los docentes que más se involucran suelen aplicar diseños de aprendizaje significativo con más cotidianeidad en sus clases. En otro hallazgo, Aierbe et al. (2019) examinaron la percepción de los padres de familia sobre el uso de los videojuegos, encontrando que las implicaciones educativas para la socialización de género conllevan a fomentar actitudes basadas en la igualdad desde la infancia hasta la adolescencia, las familias demandan que se practique más. Por otro lado, Ruggiero et al. (2017) Proporcionaron apoyo empírico para las impresiones positivas que se presentaban en los diseños de los juegos, concediendo impactos verdaderos en el aprendizaje de los estudiantes que mostraban dificultad para la resolución de problemas.

Yeh et al. (2019) mostraron competencias virtuales significativas que mejoran los aprendizajes y rendimientos en la aplicación y la metodología. Así también, Homer et al. (2018) plantearon habilidades requeridas para planificar, monitorear y controlar los procesos cognitivos referidos a juegos educativos. En suma, Losada & Rodríguez (2019) Determinaron que los docentes gracias al proyecto desarrollado, presentaron características peculiares y únicas; con una visión actualizada de la educación e integración de las TIC. Adicional a ello, Hazar (2019) Concluyeron que los niveles de motivación que presentaban los estudiantes eran bajos tanto en el juego digital y en la adicción al juego digital esto se debió a la edad que presentaba el participante. Por otro lado, Llusà et al. (2019) Hallaron que las herramientas tecnológicas son claves en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Gorgen et al. (2020) investigaron la efectividad que producía la novedosa herramienta lectura digital, potenciando el rendimiento del aprendizaje por medio de la interacción. Similar a esto, Ninaus et al. (2017) demostró la aplicabilidad de los números racionales basados en juegos semiserios para evaluar el conocimiento de fracciones conceptuales. De otro modo, Callaghan et al. (2017)

crearon herramientas para la enseñanza de medios virtualizados en docentes de nivel primario. Así también, Shiou et al. (2017) propusieron un diseño de combinación de gamificación y plataforma en línea para motivar la participación de actividades y contenidos en el mundo virtual.

Mohammed et al. (2019) Examinaron el efecto del conocimiento y la comprensión en oportunidades constructivistas cognitivas basadas en prácticas tecnológicas que influyen el servicio de los maestros. Así mismo, Chao et al. (2019) investigaron la manipulación de la memoria de los estudiantes mediante un juego de computadora llamada orden chino de trazos, mostrando un flujo positivo en el progreso de nuevos aprendizajes. Adicional a ello, Yuan et al. (2020) Aplicaron salas de escape digitales para lograr investigar el rendimiento del aprendizaje. Por otro lado, Hughes et al. (2020) implementaron juegos digitales mejorar las habilidades cognitivas y conductuales en estudiantes con necesidades especiales.

El juego es la actividad campechana que contribuye a los estudiantes a explayarse en creatividad, y a la vez un agente natural, que facilita aprendizajes, por ello, el docente debe ser consiente en su labor, apegada al sentido objetivista de clases estructuradas y a la vez en actividades de expresión libre, a la vez de desarrollo social e intelectual y emocional (Gil & Jurado, 2020; Parra et al., 2020; Yeh et al., 2019). Lo que concierne trabajar las áreas estudiantiles en conjunto con el juego, de ello se obtendrá un porcentaje más alto de factibilidad en los estudiantes, tratando de construir en el niño un orden ; es decir, permitiendo al niño desarrollar diferentes capacidades intelectuales, mediante la influencia de dos factores: el maestro y la influencia que el niño recibe de los materiales, por esa razón se cree que es importante el juego, principalmente en las ejecuciones de sesiones, permitiéndole suministrar la cultura específica y en la determinación de ese orden (Li et al., 2018; Parra et al., 2020; Torre & Camacho, 2018).

Mejorando las relaciones interpersonales entre el alumnado, así como el desarrollo de destrezas y capacidades derivadas de su uso práctico, a través de un aprendizaje en grupo, ayudando al individuo a tomar decisiones

individualmente o colectivamente, las actividades innovadoras que se proponen a los niños en grupo de clase, relativamente hacen presente al juego, provocando en ellos una necesidad para su aprendizaje correspondiente y acorde a su edad (Casiani & Zabaleta en Higuera, 2020).

Los juegos didácticos, es una vía para potenciar y adaptar los contenidos de la actividad independiente, para la primera infancia, identificando al docente como formador, que instruye y genera logros en los niños (Alcívar, 2019; López et al., 2019). La exploración, el descubrimiento y ejercitación del cuerpo, se genera gracias a la interacción del estudiante; eso implica una relación del esquema didáctico con su expresión corporal (Francoise et al., 2020; Ortiz et al., 2018).

Resulta pertinente trazar dificultades, esto conlleva a realizar la actividad, con un nivel de complejidad alto, para que esos obstáculos luego se presenten como generadores de climas placenteros y llamativos, agrupándolos e instruyendo a los competidores en sus opiniones en diferentes áreas; ejecutando habilidades donde el estudiante y profesor logran lo planificado, es primordial saber que no podemos confundir el aprendizaje divertido con el recreativo. Si el juego es placentero, y a la vez, no todo lo que vez del juego, es lúdico; resulta que también es imaginario, didáctico y táctico (Alcívar, 2019; Francoise et al., 2020).

Da a conocer algunas particularidades del juego, en la edad escolar: El juego acción, implica divertirse uno con otro u otros, generando deleite y diversión, de lo que se ejecuta. En cambio, los juegos didácticos, presentan características propias y forma de ejecución en cada uno de los juegos (Chen & Chang ,2020; Cervigni et al., 2016). Por lo tanto, el juego didáctico es la herramienta necesaria que permite al maestro facilitarle estrategias y llegar al estudiante, por otro lado, es favorable para los educandos ya que desarrollarán su motricidad fina, gruesa y el conocimiento va creciendo con nuevos aprendizajes que se dan de forma voluntaria, ya que es el medio por donde disfrutan aprender.

Mejorando las relaciones interpersonales entre el alumnado, así como el desarrollo de destrezas y capacidades derivadas de su uso práctico, a través de un aprendizaje en grupo, ayudando al individuo a tomar decisiones

individualmente o colectivamente, las actividades innovadoras que se proponen a los niños en grupo de clase, relativamente hacen presente al juego, provocando en ellos una necesidad para su aprendizaje correspondiente y acorde a su edad (Casiani & Zabaleta en Higuera, 2020).

Proponen que el juego desarrolle sus dimensiones, con la finalidad de que el infante interactúe. Entonces, el progreso del infante, está en función de su relación socio-afectiva; ya que desarrolla su personalidad, autoimagen, autoconcepto y autonomía, esenciales para que afiance su autoestima, como en las sugerencias que se da de manera cíclica, entre familiares, maestros y estudiantes, así lo indica el Ministerio de Educación, de esta manera genera establecer su modo particular de hallarse, apreciarse y de anunciar emociones y sentimientos frente a las cosas, animales y ciudadanos del mundo (Cervigni et al., 2018; Minedu, 2017; Vázquez-Cano, 2014).

Los mecanismos digitales son acciones que facilitan la resolución de problemas en grupo o individualmente, permitiendo aprender ideas, acciones y decisiones. Brindando experiencias en entornos ricos, complejos e interactivos, proporcionando configuraciones seguras para la experimentación, lo que permite la transferencia de conocimiento al mundo real. Por lo tanto, la experiencia adquirida, que se considera como la base del conocimiento (Chartofili & Fokides, 2019; Llusá et al., 2019). La ventaja más significativa de los juegos digitales educativos, es brindar su atractivo motivacional, *porque fomentan la participación activa y el correcto aprendizaje a los estudiantes, en la construcción del conocimiento*, un porcentaje de padres aseguran que los juegos son medios que permiten realizar un trabajo favorable a los docentes (Aierbe et al., 2019; Fernández et al., 2020; Llusá et al., 2019).

La dimensión desarrollo cognitivo del juego, está apoyada en los estilos, ritmos y necesidades de aprendizaje, todo ello hace referencia al proceso de indagación, al igual que los límites y posibilidades que deben ser identificados (Contreras, 2016; Llusá et al., 2019). El juego digital se debe entender como una estrategia gamificada, que enseña además a identificar las condiciones de enseñanza o mala atención en su aprendizaje. Las interacciones serias además



de ser innovadores e instructivas, promueven la investigación y presentan un sinfín de beneficios, potenciando la alineación de competencias digitales en maestros y sus diferentes rumbos del saber conocer. (Sandí & Sanz, 2019; Llusá et al., 2019) La flexibilidad cognitiva resultaría más sencilla en los primeros años de etapa escolar, período donde la modulación indica alta sensibilidad (Cervigni et al., 2016; Llusá et al., 2019) Las particularidades de la flexibilidad cognitiva, permite que articulen otros programas de actividades pendientes a su entrenamiento, y a la vez puedan modular funciones de memoria, atención y control. (Yuste et al., 2017) Un ciudadano alfabetizado, posee competencias y capacidades tecnológicas multifocales, habilidades comunicativas, para expresarse con eficacia por diversas vías, gestionando información y luego transformándola en conocimiento, también poseen formación ética y pensamiento crítico; para luego cumplir con su participación democrática.

La dimensión desarrollo afectivo es mucho más eficaz para el desarrollo de la inteligencia emocional (Iglesias, 2016; Llusá et al., 2019;). aportando ventajas al proceso de aprendizaje, y desarrollando en estudiantes, habilidades y técnicas, tanto cognoscitivas como estima (Contreras, 2016). La motivación es acción, que implica garantizar un aprendizaje por adquisición propia y también facilitando el evaluar, a través de un proyecto educativo; por ende, cuando el estudiante se encuentra motivado, la efectividad del trabajo aumenta. Las competencias serias además de ser innovadoras, interactivas, promueven la indagación, presentándose un sinfín de favores, potenciando el conocimiento en competencias digitales a pedagogos de acuerdo a sus diferentes áreas del conocimiento. (Llusá et al., 2019; Sandí & Sanz, 2019; Shiou et al. 2017).

La dimensión desarrollo social el en contexto socio-tecnológico, se consolida como el generador de un nuevo modelo de escuela; que implica responder a las necesidades formativas de los ciudadanos (Yuste et al., 2017). Los sujetos socializados en competencias tecnológicas, modelan una identidad digital de ciudadanía global (Begoña, 2014). Los juegos serios además de ser novedosos e interactivos; llegan a promover investigación, presentando un sinfín de beneficios, potencializando la formación de competencias digitales en instructores, en sus diferentes áreas de conocimiento (Sandí & Sanz, 2019; Llusá et al., 2019).

Enfoques teóricos relacionados a la investigación se centra en el enfoque constructivista, como la teoría de Piaget, del desarrollo cognitivo. Se cree que, en las mentes humanas a través del desafío, se formará la inteligencia del niño, ya que representa la absorción funcional o reproductora de la realidad en la etapa evolutiva del individuo, conociendo sus aspectos psicológicos, que están organizados en sistemas coherentes y estos sistemas, preparados a la vez para adecuarse a estímulos cambiantes del entorno.

El intelecto humano, también opera como Piaget, en la cual describe que de acuerdo a esas dos funciones no cambien. El juego, representa asimilación funcional o reproductora de la realidad, es donde se forma la inteligencia del niño, los sistemas psicológicos están organizados de manera coherentes y se adaptan a estímulos del entorno. Las fisiológicas proceden a través de dos progresos complementarios: Asimilación y Acomodación.

La hipótesis del juego evolutivo, es una poderosa herramienta integradora, que analiza resultados, que son impulsados por las presiones de selección natural y de mejora de respuesta, en la selección de equilibrios múltiples y en la teoría de juegos ortodoxas. El juego implica destreza, porque es el espacio de entretenimiento que permite la adquisición y búsqueda de soluciones en la ejecución de la misma. A través del juego los infantes descubren y exhiben sus potencialidades que en el tiempo los direccionará, llevándolos a una actitud más madura y a una posición dinámica, en el momento de interactuar o relacionarse. Por lo tanto, aumenta la capacidad de resolución frente retos lúdicos (Chen et al., 2020; En la teoría del aprendizaje de Vygotsky consideró el aprendizaje como proceso de carácter razonable, en donde transcurre su estudio a través de un espacio, llamado desarrollo próximo, hacia la zona de desarrollo actual o de manera viceversa, retroalimentando cada zona y a la vez potencializando sus conocimientos.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### **Enfoque**

Esta investigación es de enfoque cualitativa porque se busca las cualidades de uso de juegos digitales donde (Hernández et al., 2014). Se obtuvo información mediante instrumentos estructurados que se basó en apreciaciones y percepciones de los participantes en esta investigación.

##### **Diseño de investigación**

El diseño de investigación cualitativa de tipo etnográfica es aquellos que busca describir y analizar ideas, creencias, significados, conocimientos y prácticas de grupos, culturas y comunidades (Salgado, 2007). Por lo tanto, conoceremos las percepciones sobre el uso de juegos digitales como categoría preparada por medio de la comprensión de sus significados mediante las entrevistas realizadas a los participantes.

#### 3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

**Categoría:** Categorización de los juegos digitales

**Subcategoría:** Desarrollo cognitivo

Es la modulación de la flexibilidad cognitiva que permite hacer aprendizajes de forma más sencilla en los primeros años de la etapa escolar, período antes indicado como de alta sensibilidad (Cervigni et al., 2016).

**Subcategoría:** Desarrollo afectivo

Es mucho más eficaz en la propia inteligencia emocional, que indudablemente aporta innumerables ventajas al proceso de aprendizaje a la hora de desarrollar en los alumnos destrezas y capacidades tanto cognoscitivas como actitudinales, desde juegos basados en contenidos afectivos (Iglesias, 2016).

**Subcategoría:** Desarrollo social

Los juegos también facilitan la resolución de problemas en grupo, la colaboración y el desarrollo de habilidades de negociación (Begoña, 2014).

### **3.3. Escenario de estudio**

El escenario de estudio fue en el distrito de Chiclayo (Perú), donde se seleccionó a dos Institución Educativa, las cuales fueron del sector público y privado, la Institución Educativa publica de educación básica se encuentra ubicada en la avenida Manuel Arteaga, de una urbanización. De infraestructura media, es una zona del distrito, que se caracteriza por viviendas y lugares creativos, dispone del nivel primario y sus horarios de atención es de 8 de la mañana hasta las 12 del mediodía. El nivel socioeconómico de la Institución Educativa es de nivel medio alto, dispone de una plana docente nombrados, la gran mayoría de los padres de familia laboran profesionalmente.

La Institución Educativa privada se encuentra ubica en la avenida Mariano Cornejo, del distrito de José Leonardo Ortiz. De infraestructura media, es una zona del distrito que se caracteriza por viviendas y parques a los alrededores, dispone del nivel primario y su horario es de 7 de la mañana hasta la 1 de la tarde. El nivel socioeconómico de la Institución Educativa es de nivel medio alto, dispone de una plana de docentes contratados, Un gran porcentaje de padres laboran en un oficio y el otro porcentaje profesionalmente.

### **3.4. Participantes**

Los participantes de la población de estudio es el conjunto de caso, definido, limitado y accesible que formara el referente para la elección de la muestra (Gómez et al., 2016). Por ello la investigación estuvo conformada por 180 padres de familia. En donde, nuestra muestra es de seis padres de familia ( $M = 30$ ;  $DE = 4.5$ ) y seis docentes pertenecientes a tercer grado de Primaria de las Instituciones Educativas del distrito de Chiclayo ( $M = 35$ ;  $DE = 9.1$ ).

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Focus Group, Los grupos focales son entrevistas de grupo, donde un moderador guía una entrevista colectiva durante la cual un pequeño grupo de personas discute en torno a las características y las dimensiones del tema propuesto para la discusión (Mella, 2000). Esta técnica se llevó a cabo mediante la agrupación

de seis padres de familia y de seis docentes de la Institución, en cuyo proceso, declararon sus perspectivas y saberes respecto al uso de juegos digitales.

*Cuestionario de percepción sobre el uso de juegos digitales para los padres de familia.* El cuestionario de percepción sobre el uso de juegos digitales se utilizó para conocer sus saberes y creencias que tienen los padres de familia sobre la integración de juegos digitales en clase. Para conocer sus perspectivas positivas y negativas, se contestó en 20 minutos, 13 preguntas divididas en tres dimensiones: (a) cognitiva, (b) afectiva, (c) social.

*Cuestionario de percepción sobre el uso de juegos digitales para los docentes.* El cuestionario de percepción sobre el uso de juegos digitales se utilizó para conocer sus saberes y creencias que tienen los docentes sobre la integración de juegos digitales en clase. Para conocer sus perspectivas positivas y negativas, se contestó en 20 minutos, 13 preguntas divididas en tres dimensiones: (a) cognitiva, (b) afectiva, (c) social.

### **3.6. Procedimiento**

**Primer Momento:** Gestionar el permiso con los directivos.

Se ejecutó la gestión con los directivos encargados de los centros educativos haciéndoles presente el documento: (a) carta de presentación, (b) consentimiento informado, (c) se obtuvo una constancia de aplicación.

**Segundo Momento:** Gestionar y Establecer Acuerdo con los docentes y los padres de Familia. El diálogo con el docente y los padres de familia se tornó muy ameno, la cual fue de gran apoyo realizándose la entrevista vía plataforma zoom.

**Tercer Momento:** Aplicación del Instrumento.

Para la aplicación de instrumentos se necesitaron dos días, para ejecutar el cuestionario individual con los docentes y padres de familia de las instituciones educativas. Para lo cual se utilizó la plataforma zoom y la utilización del medio de la grabadora para recolectar toda información que será necesaria para la realización del trabajo de investigación.

#### **Cuarto Momento:** Análisis de la Información.

Se recurrió al análisis de la información desde el uso de categorización conceptuales en el cual se priorizaron las palabras más resaltantes que mencionaron los entrevistados para la obtención de resultados basándonos en las categorías y subcategorías.

#### **Quinto Momento:** Elaboración de los resultados.

En una primera sección se ordenó la categorización de análisis de resultado general sobre la categoría percepciones sobre uso de juegos digitales, seguido se desarrolló el análisis específico cada subcategoría que son cognitivo, afectivo y social.

### **3.7. Rigor científico**

#### **Validez**

La validez en el enfoque cualitativo se extendió desde el análisis del criterio al de la validez de los test predictores: una prueba no puede considerarse válida si los ítems que la componen no muestrean adecuadamente el contenido a evaluar (Prieto & Delgado. 2010). El instrumento se validó bajo criterio de credibilidad y aplicabilidad. Para la credibilidad se evidencia por medio de un registro estructurado con cada dimensión virtualmente, la cual se utilizó la grabadora de la plataforma Zoom. Para la aplicabilidad se ha grupo tanto a los padres de familia como a los docentes en videollamadas a través de la plataforma zoom en su tiempo libre durante 20 minutos.

*Tabla 1.*

*Criterios de credibilidad y aplicabilidad de la categoría*

Categoría	Criterios	
	Credibilidad	Aplicabilidad
Uso de los juegos digitales	Se utilizará un registro estructurado con cada dimensión durante 20 minutos	Cargar las herramientas electrónicas con disposición de fluido eléctrico para 60 de energía

en una reunión por medio de una plataforma virtual.	
Se utilizará fichas de observación durante 20 minutos por medio de una plataforma virtual.	Se coordinará previamente con los participantes para predisponer la reunión en la plataforma virtual con los investigadores.
Se registrará mediante un video grabado en la plataforma virtual y luego se analizará en un espacio determinado.	Se realizará una práctica de grabación en un día anticipado a la aplicación de instrumento.
Se recurrirá al respaldo teórico obtenido respecto al uso de los juegos digitales en la ejecución de sesiones.	Se aperturará la reunión y la grabación con un tiempo anticipado de 30 minutos

### **Confiabilidad**

La confiabilidad en el enfoque cualitativo se concibe como la consistencia o estabilidad de las medidas cuando el proceso de medición se repite. Por ejemplo, si las lecturas del peso de una cesta de manzanas varían mucho en sucesivas mediciones efectuadas en las mismas condiciones, se considerará que las medidas son inestables, inconsistentes y poco fiables (Prieto & Delgado, 2010).

El instrumento se validó bajo los criterios de Confiabilidad, aceptabilidad y estabilidad. Para la confiabilidad se comprobaron los resultados de las percepciones de los padres de familia y docentes por medio de un registro estructurado, para la aceptabilidad se desarrolló la evaluación a los padres de familia y docentes de igual modo respondieron el instrumento y estabilidad a la hora de medir los resultados de los entrevistados y comprobar las respuestas obtenidas.

Tabla 2.

*Criterios de confiabilidad, aceptabilidad y estabilidad de la categoría*

Categoría	Criterios		
	Confiabilidad	Aceptabilidad	Estabilidad
Uso de los juegos digitales	Se comprobaron los resultados de las percepciones de los padres de familia y docentes por medio de un registro estructurado.	Se presentó el cuestionario de docente antes de aplicar instrumento.	El Estabilidad a la hora de medir los resultados de los entrevistados y comprobar las respuestas obtenidas.
	Pedagogía basada en el uso de juegos digitales en plataformas educativas.	Se desarrolló la evaluación a los padres de familia y docentes de igual modo respondieron el instrumento.	Se pretenderá resumir los datos mediante el registro de fichas alternativas. (Papel, grabadora, computadora, adicionales, entre otros)
	Uso de métodos para salvaguardar la información de los participantes.	Se consulta si existe una capacitación previa a esta reunión	Se visualizarán teorías previas que explique el uso de juegos digitales por los docentes.

### **3.8. Método de análisis de la información**

El análisis se realizará mediante la entrevista virtual, reuniendo a los padres de familia y docentes en grupos diferentes, para el recojo de la información se realizará por medio de la plataforma Zoom que registrará sus conocimientos sobre el uso de juegos digitales, utilizando el método de categorización para reunir las respuestas de las entrevistas.



### **3.9. Aspectos éticos**

Los aspectos éticos que se cumplen en esta investigación son en primer lugar el anonimato, los datos de los participantes se mantendrán de forma anónima sin ser revelados. Originalidad, porque el trabajo de investigación posee características con información útil y novedosa para el lector. Veracidad, debido a los participantes acceder de forma voluntaria y los datos registrados son reales, además se puede comprobar en las grabaciones y los de consentimientos de los participantes, Respecto a la literatura incluida en el proyecto, se cita a aquellos de tipo de base, eje y metodológicos siguiendo la normativa APA 7, y también en lista de referencia, tanto los utilizados en la teoría como en la problemática y metodología.

## IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Análisis de Categoría uso de los juegos virtuales

#### Uso de juegos virtuales en docentes

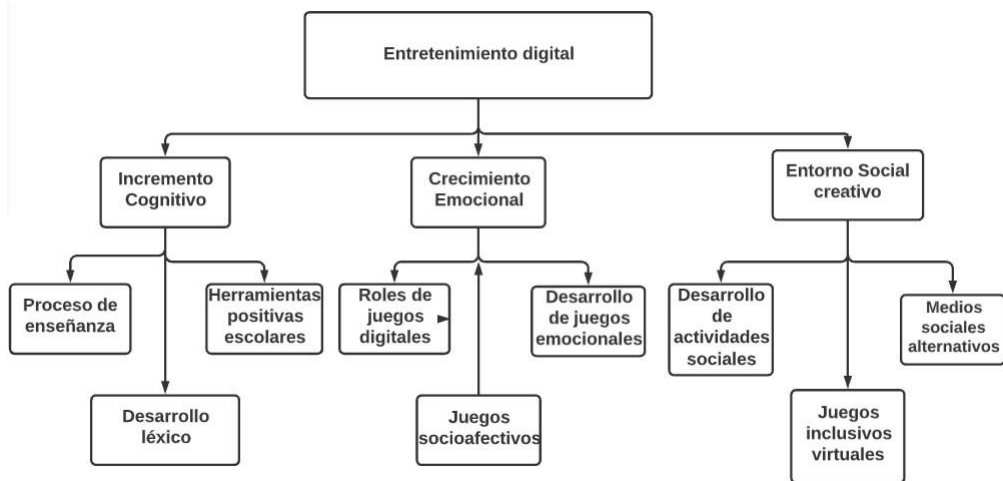


Figura 1: Categoría uso de los juegos virtuales de docentes.

Fuente: Bitácora de investigación.

#### Uso de juegos virtuales en padres

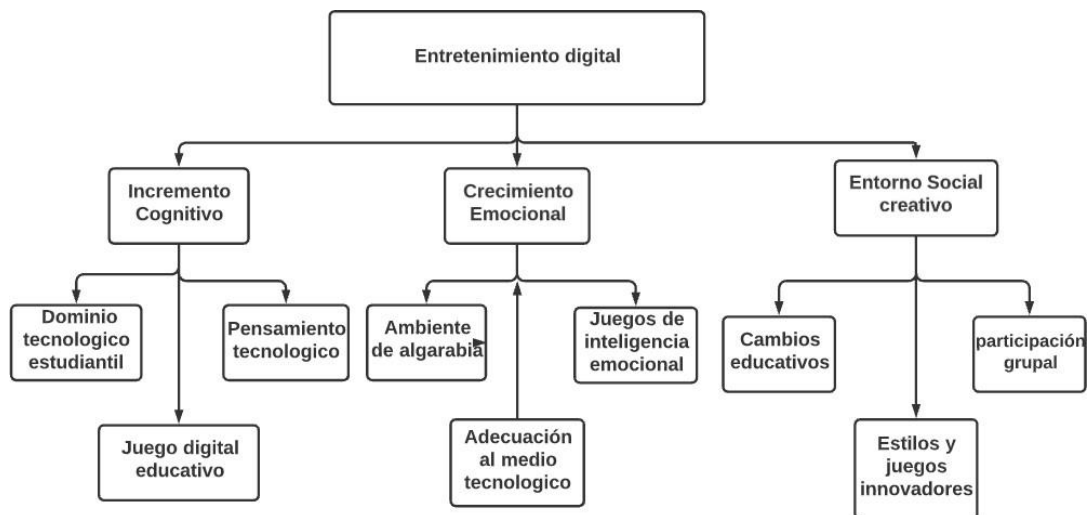


Figura 1: Categoría uso de los juegos virtuales de padres de familia.

Fuente: Bitácora de investigación.

### Subcategoría: Desarrollo cognitivo

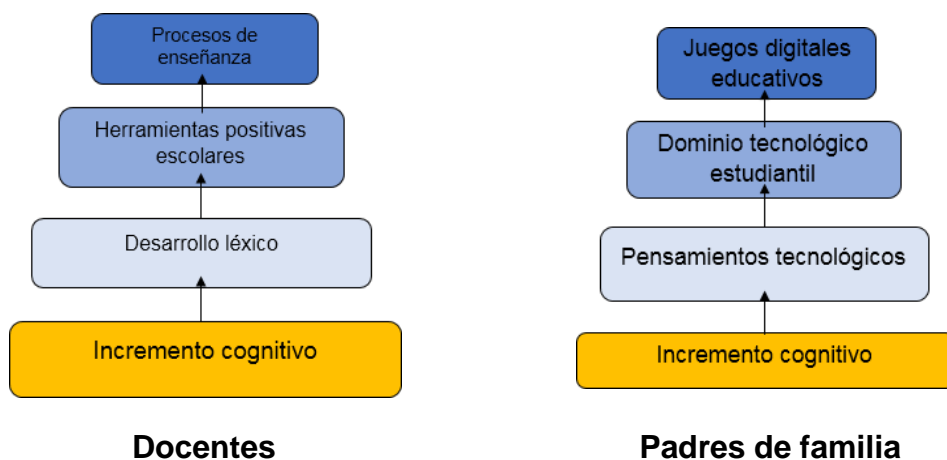


Figura 1.1: Subcategoría desarrollo cognitivo en los participantes de la institución educativa.

Fuente: Bitácora de investigación.

### Pregunta N° 1: ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales?

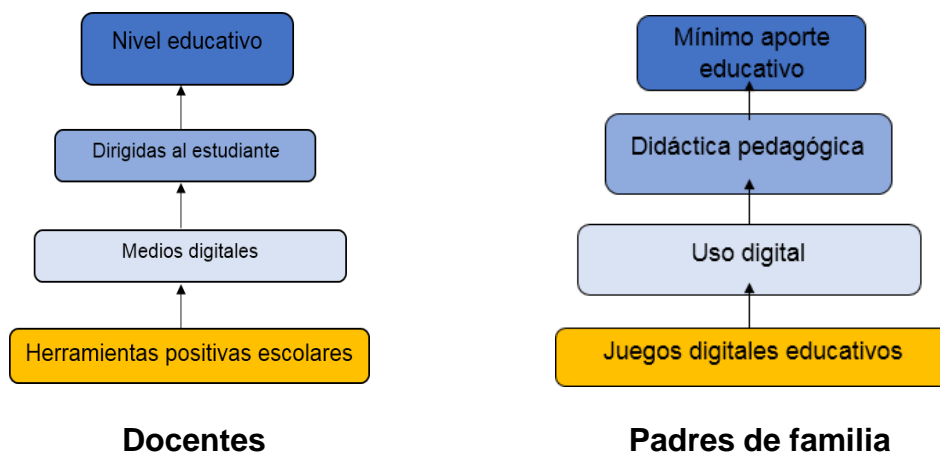


Figura 1.1. Pregunta N° 1: ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales?

Fuente: Bitácora de investigación.

### Pregunta N° 2: ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayude al desarrollo cognitivo en cualquier grado?

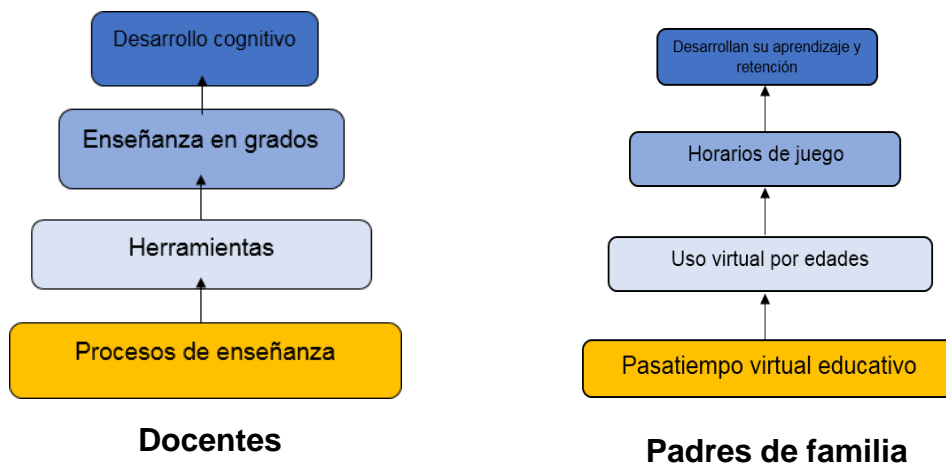


Figura 1.1. Pregunta N° 2: ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayude al desarrollo cognitivo en cualquier grado?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 3:** ¿Lo utilizaría como herramienta para sus clases?

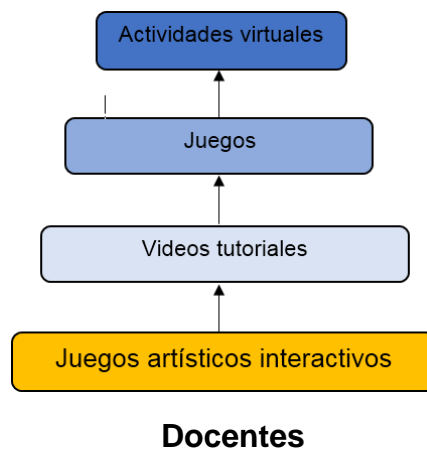


Figura 1.1. Pregunta N° 3: ¿Lo utilizaría como herramienta para sus clases?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Análisis en los padres de familia.**

**Pregunta N° 3:** ¿Cree que sea necesario utilizarlos en las clases?

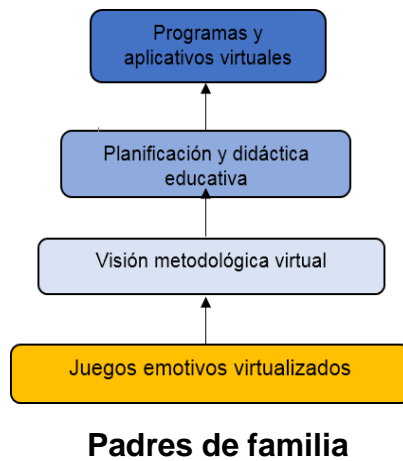


Figura 1.1. Pregunta N° 3: ¿Cree que sea necesario utilizarlos en las clases?  
Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 4:** ¿Cree que los juegos digitales facilitan la enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?

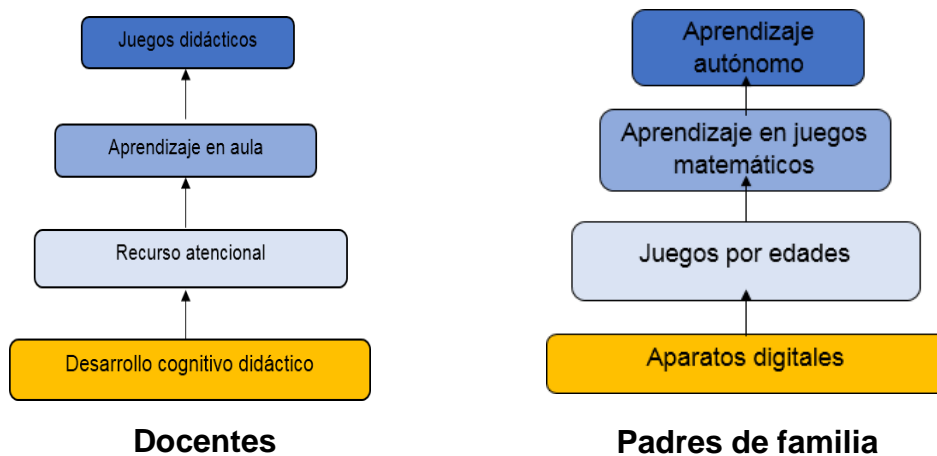


Figura 1.1. Pregunta N° 4: ¿Cree que los juegos digitales facilitan la enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?  
Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 5:** Conoce que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?

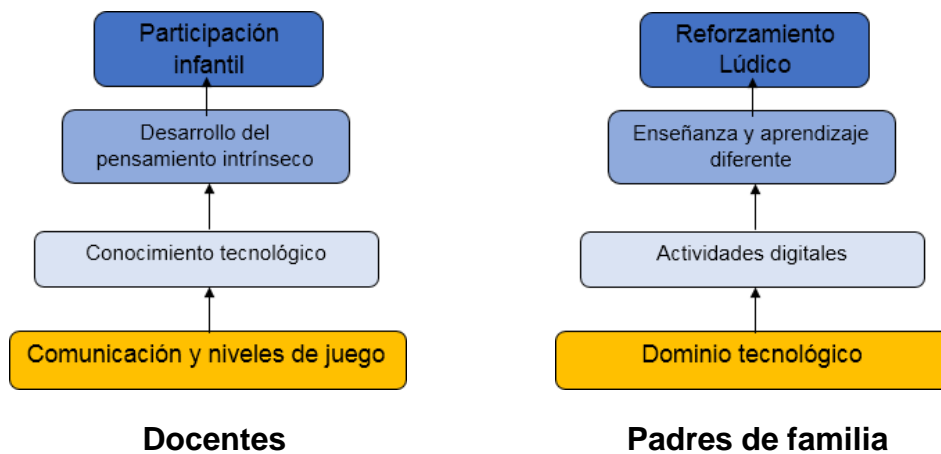


Figura 1.1. Pregunta N° 5: Conoce que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Subcategoría: Desarrollo afectivo**

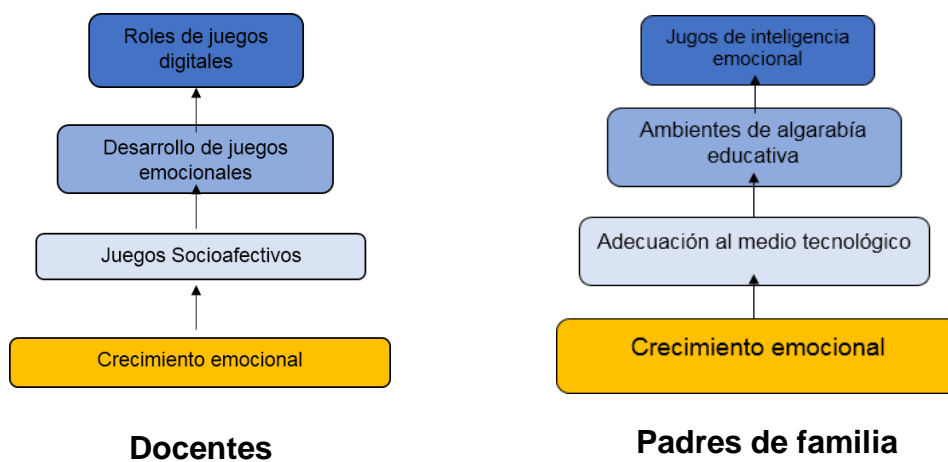


Figura 1.2. Subcategoría desarrollo afectivo en los participantes de la institución educativa.

Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 6:** ¿Piensa que los juegos digitales puedan intervenir en el estado de ánimo de sus estudiantes? ¿Por qué?

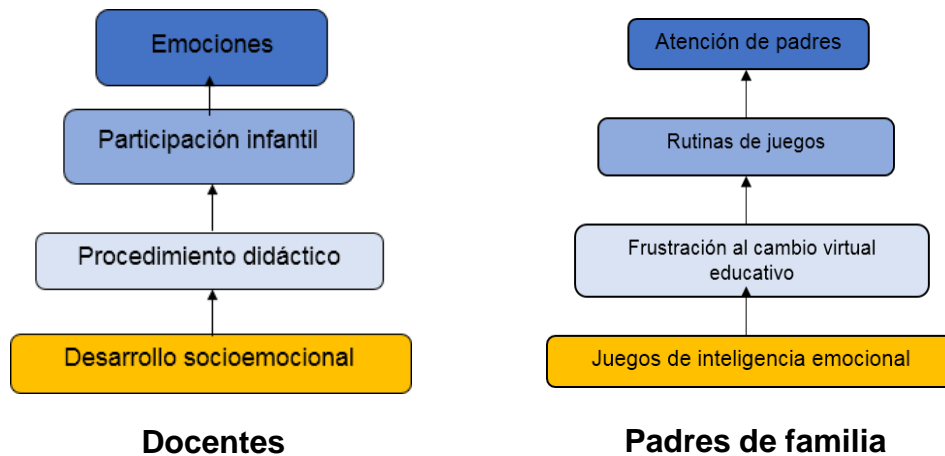


Figura 1.2. Pregunta N° 6: ¿Piensa que los juegos digitales puedan intervenir en el estado de ánimo de sus estudiantes? ¿Por qué?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 7:** ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?

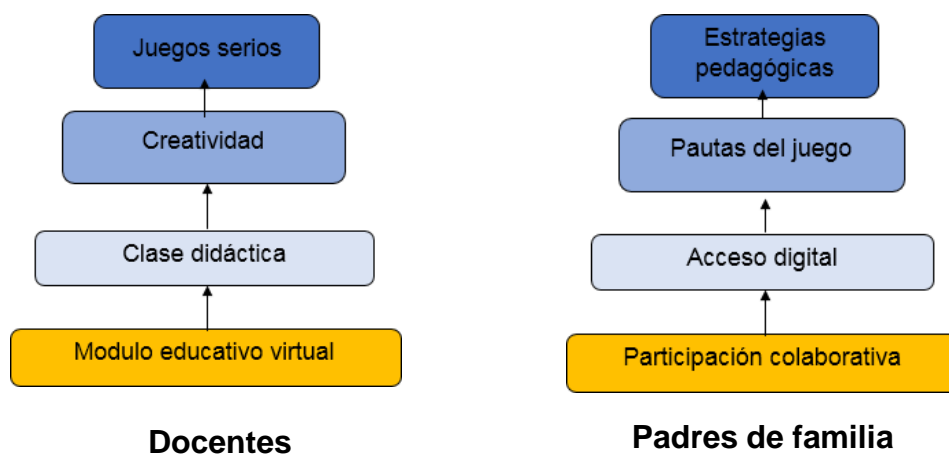


Figura 1.2. Pregunta N° 7: ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 8:** ¿Cree que los alumnos fortalezcan su inteligencia emocional debido a la utilización o seguimiento conductual de un juego? ¿Por qué?

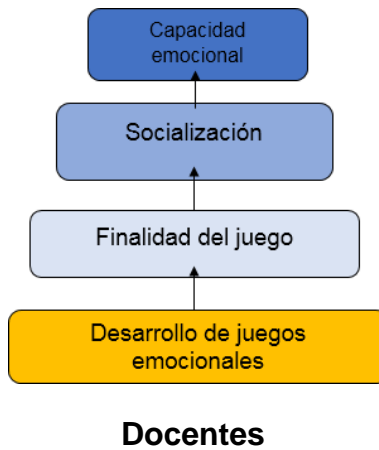


Figura 1.2. Pregunta N° 8: ¿Cree que los alumnos fortalezcan su inteligencia emocional debido a la utilización o seguimiento conductual de un juego? ¿Por qué?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Análisis en los padres de familia.**

**Pregunta N° 8:** En el aprendizaje que su niño(a) realiza en medios virtuales ¿Cómo está desarrollando sus emociones?

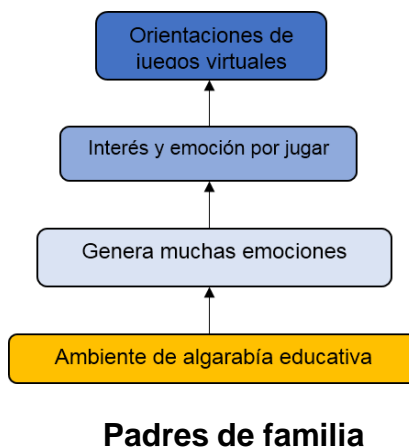


Figura 1.2. Pregunta N° 8: En el aprendizaje que su niño(a) realiza en medios virtuales ¿Cómo está desarrollando sus emociones?

Fuente: Bitácora de investigación.



**Pregunta N° 9:** ¿Conoce juegos que desarrollen la afectividad en medios virtuales?

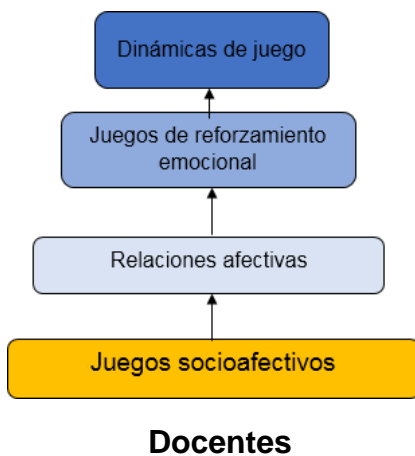


Figura 1.2. Pregunta N° 9: ¿Conoce juegos que desarrollen la afectividad en medios virtuales?

Fuente: Bitácora de investigación.

#### **Análisis en los padres de familia.**

**Pregunta N° 9:** ¿Conoce algún juego virtual que practique su niño(a) y le ayude a fortalecer sus emociones y su estado afectivo?

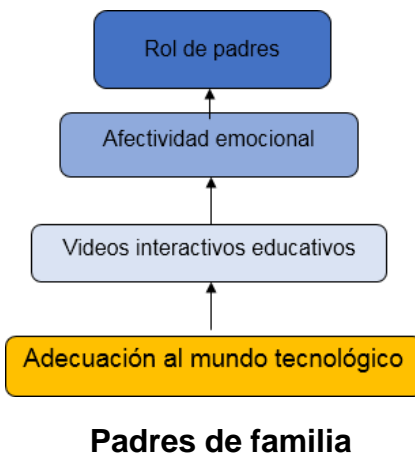


Figura 1.2. Pregunta N° 9: ¿Conoce algún juego virtual que practique su niño(a) y le ayude a fortalecer sus emociones y su estado afectivo?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Subcategoría: Desarrollo social**

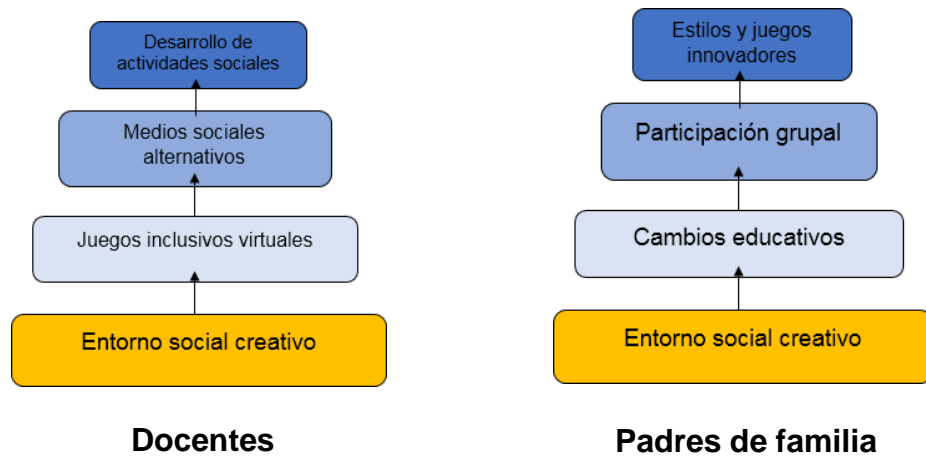


Figura 1.3. Subcategoría desarrollo social en los participantes de la institución educativa.

Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 10:** ¿Piensa que ayudarían a ser más sociable a sus alumnos? ¿Por qué?

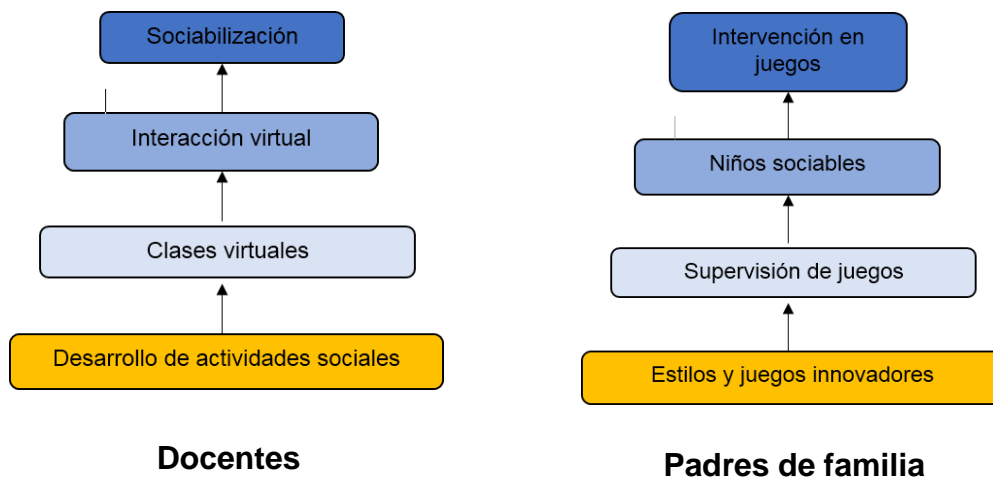


Figura 1.3. Pregunta N° 10: ¿Piensa que ayudarían a ser más sociable a sus alumnos? ¿Por qué?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 11:** ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo?  
¿Por qué?

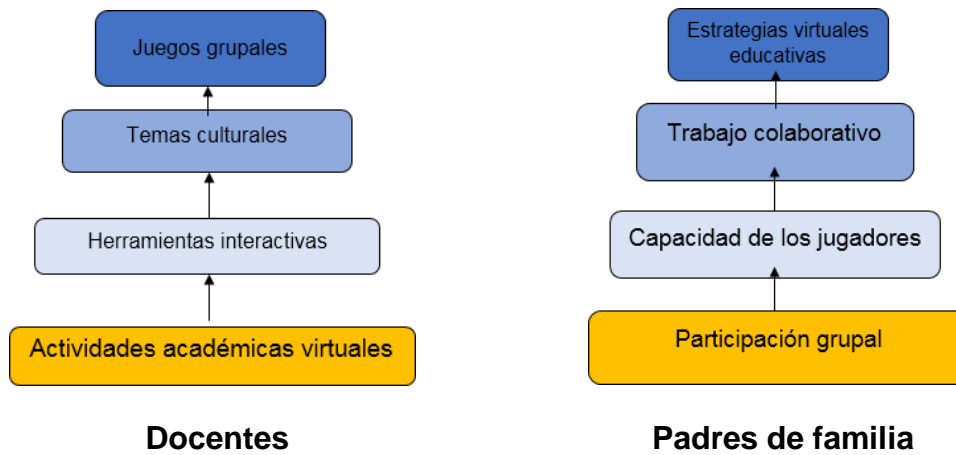


Figura 1.3. Pregunta N° 11: ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? ¿Por qué?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 12:** ¿Piensa que las clases serían más didácticas e interactivas en sus actividades virtuales con sus alumnos? ¿Por qué?

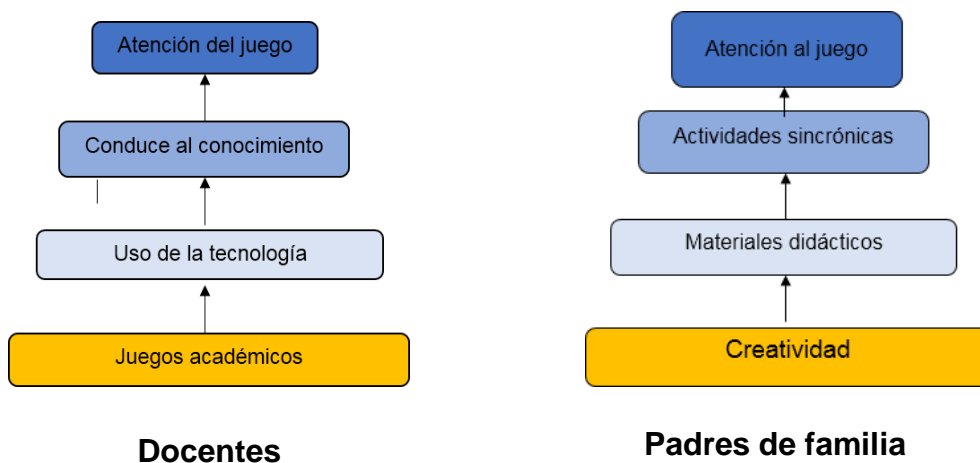
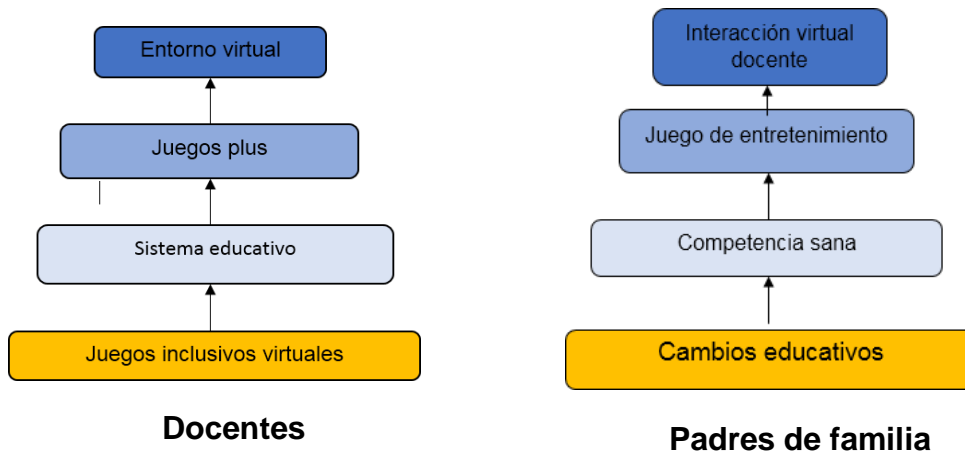


Figura 1.3. Pregunta N° 12: ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? ¿Por qué?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Pregunta N° 13:** ¿Existirán juegos que puedan ayudar a desarrollar el área de personal social por medios virtuales? ¿Cuáles?



*Figura 1.3.* Pregunta N° 13: ¿Existirán juegos que puedan ayudar a desarrollar el área de personal social por medios virtuales? ¿Cuáles?

*Fuente:* Bitácora de investigación.

## 4.2. Interpretación de categorías emergentes: uso de los juegos digitales

### Categoría 1: Entretenimiento digital

Respecto a la encuesta realizada sobre la percepción del uso de los juegos virtuales en los docentes, se conoce el papel primordial que realiza el jugador a la hora de recepcionar y convertir su didáctica tradicional del juego en un espacio de adaptación al cambio, por lo que el docente genera propuestas técnicas que conllevan al estudiante a que tome una postura de significancia, haciéndolo diferenciador de su entorno y mostrando su incremento cognitivo en la resolución y ejecución de sus prácticas interactivas en el mundo del juego. Por otro lado, el aspecto emocional forma e influyen en los fundamentos del juego en la cual reciben reconocimientos y estímulos progresivos dado por los docentes, concientizando al educando a aceptar sus debilidades o fortalezas en la práctica de la disciplina del juego. Este reconocimiento que se le otorga al estudiante resalta sus emociones intrínsecas, centrada gran parte en la atención ludo didáctica que manifiesta el estudiante a través de sus emociones. Asimismo, en grupos, llegan a valorar el juego que se le propone elegir, como la competencia sana que despierta el interés del estudiante a través de la socialización en entornos creativos para compartir sus diferentes estrategias metódicas en la comunidad educativa.

Respecto a los resultados, se percibe el gran interés de los involucrados en el manejo de las herramientas tecnológicas, actuando bajo ese espacio de manera asertiva y recíproca con sus semejantes, ya que influye en la mejora de su calidad educativa (Hughes et al., 2020; Yuan et al., 2020). En el sistema educativo en los momentos de aprendizaje existe cierta desmotivación escolar; es por ello que el profesional dentro de sus funciones realiza actividades lúdicas basadas en el interés que puede generar en sus estudiantes. Por ello, crea espacios o lugares de aprendizaje que se convierten en el acceso a los conocimientos y saberes de los juegos a distancia en el niño, implementando el docente en su temática educativa, un periodo de tiempo, denominada el

momento de entretenimiento digital en aplicaciones de actividades creativas (Homer et al., 2018; Losada & Rodríguez, 2018; Ruggiero et al., 2017).

#### Subcategoría 1: Incremento cognitivo

Respecto a la encuesta realizada sobre la percepción del uso de los juegos virtuales en los docentes, se encontraron que existe procesos de enseñanza para llegar con facilidad a todos los estudiantes, otro grupo personas asumieron que se realiza mediante herramientas positivas para el escolar. En menor proporción, otros docentes lo consideran como juegos interactivos para que se logren los aprendizajes procedimentales y con desarrollo de competencias. El peso de mayor categorización en la población fue que consideran a los juegos virtuales como procesos cognitivos (fortalecimiento cognitivo) como el medio para incrementar el componente cognitivo en el grupo escolar. En cuanto los padres de familia, estos piensan en menor proporción se utiliza recursos tecnológicos para el pensamiento, en segundo lugar, es la utilización de los juegos emotivos digitales para la potencialización de sus conocimientos. Por último, el peso categorial con más presencia en ellos es los juegos digitales educativos que proporcionan un proceso de enseñanza.

Respecto a los resultados, consideramos que la primera etapa de aprendizaje debe realizarse a través de la selección y elaboración de estrategias pedagógicas implementadas como base por el docente, donde existe, correlación del aprendizaje cognitivo y motivacional de los estudiantes, dándole sentido a la influencia instructiva del docente, como generador de aprendizajes constructivas, demostrando que el estudiante realiza su aprendizaje significativo siendo autoconsciente y dominante de su conocimientos y proceso de aprendizaje (Chao et al., 2019; Gorgen et al., 2020). Por ello, se propone los juegos digitales como el panorama actual acorde a la enseñanza – aprendizaje de los escolares, dicha visión aplica la idea de adquirir los procesos de aprendizaje eficaces, reflejadas en la construcción de significados: lo logre, llegue a la meta, me siento feliz; indicando que los sujetos que aprende construyen sus propios conocimientos y habilidades en base al apoyo del docente, llevándolo de una manera accidental al logro de sus objetivos. Los niños

aprenderán y desarrollarán experiencias fundamentales en la praxis del juego en el contexto educativo (Charlofiti & Fokides, 2019; Hazar, 2019; Yeh et al., 2019).

### Subcategoría 2: crecimiento afectivo

Respecto a la encuesta realizada sobre la percepción del uso de los juegos virtuales, se encontraron que existen roles de juegos digitales para llegar con facilidad a todos los estudiantes, otro grupo de docentes, aceptó que el desarrollo de juegos emocionales proporciona actitudes positivas para el escolar. En menor proporción, otros docentes, consideran como juegos socioafectivos que logran fortalecer el desarrollo de competencias a través de juegos procedimentales afectivos. El peso de mayor categorización en la población fue que consideran a los juegos virtuales como procesos afectivos (*crecimiento emocional*) como el medio para incrementar el componente cognitivo en el grupo escolar. En cambio, los padres de familia, manifestaron que los juegos de inteligencia emocional, fortalecen esa unión entre el docente y alumno, al mismo tiempo que se evidencia en un ambiente de algarabía educativa, pero tiene implicancias en la adecuación al medio tecnológico. Por ello, el peso de mayor categorización va acorde al contexto (*emocional y cómodo del estudiante*).

Respecto a estos resultados, se encontró un evidente desarrollo de la praxis educativa en medios virtuales, el niño experimenta la sensación por jugar y de asimilar la plataforma como la zona de formación a sus múltiples criterios en función al juego y solución, dándole seguridad a la hora de jugar (An & Cao, 2017; Li et al., 2018) para adecuarse al medio en el que construye sus emociones debe establecer vínculos afectivos en el juego, ya sea en un contexto general o proporcionado por su docente, participando a través de juegos socioafectivos (Mohammed et al., 2019; Yuan et al., 2020). Los juegos digitales son herramientas atractivas y entretenidas que ayudan al educando a motivar su aprender y averiguar más sobre su entorno (Charlofiti & Fokides, 2019; Yun et al., 2020). A sí mismo, se encontró cercanías en el aspecto emocional, ya que brinda satisfacción en la resolución o desarrollo de las etapas del juego y que se pone de manifiesto en el estudiante a la hora de interactuar en medios virtuales.

### Subcategoría 3: Entorno Social

Respecto a la encuesta realizada sobre la percepción del uso de los juegos virtuales, los docentes manifestaron, haber encontrado procesos de enseñanza adecuados para el estudiante, generando en ellos, el desarrollo de actividades sociales. Otro grupo de personas, asumieron que se debe realizar mediante actividades académicas virtuales. En menor proporción, otros docentes, consideran los juegos interactivos como medio de inclusión para poder lograr, los aprendizajes procedimentales en forma virtual y desarrollar las competencias de aprendizaje significativas. El peso de mayor categorización en la población fue considerar a los juegos virtuales como instrumentos sociales que permiten expresar en el estudiante adecuar sus conductas de interacción social. Otro grupo de padres de familia, manifestaron que los estilos y juegos innovadores, incentivan al educando a participar de manera voluntaria y en grupo, bajo los distintos ámbitos, llevándolo a fortalecer esa unión entre el docente y alumno, En menor proporción se evidencia oportunidades de aprendizaje significativas en el uso de juegos virtuales.

Respecto a estos resultados, se registra la participación activa en actividades ludo pedagógicas que involucra al docente y alumno, por ello el mundo digital ofrece juegos innovadores que llaman la atención en el niño, manifestando en ellos oportunidades de aprendizajes significativos. (Hazar, 2019; Homer et al., 2018) Por lo tanto, se construye habilidades requeridas para planificar, monitorear y controlar los procesos cognitivos referidos a juegos educativos, ya que son adecuados en actividades sociales y en actividades de expresión libre y emocional (Llusa et al., 2019; Parra et al., 2020). A sí mismo, se encontró cercanías en el entorno donde se realiza los juegos y en donde el niño se desenvuelve mostrando interés por aprender de manera significativa y en forma virtual (Aierbe et al., 2019; Yeh et al., 2019).



#### **4.3. Definición de la categoría entretenimiento digital y las subcategorías incremento cognitivo, crecimiento afectivo, entorno social.**

La categoría Entretenimiento digital, se define como la movilización de capacidades tecnológicas del individuo frente a su medio social. La palabra entretener, invita al hombre a utilizar el horario de su tiempo para distraerse, relajarse o de ocio. Así mismo, entretener en un ambiente digital, conlleva a conocer el uso y manejo de herramientas virtuales. El entretenimiento digital, es el disfrute parcial de participación en ambientes virtualizados. La música y la televisión, se internalizan en la nueva era digital. Bajo este medio de influencia tecnológica, se deberá monitorear y controlar lo que se realiza, por ser un sitio web que, desde cualquier lugar del mundo, despierta gran expectativa su descubrir y cómo unirse a ella. Tanto las oportunidades como las dificultades son inciertas. Hoy los medios televisivos, se transmiten por varios canales en simultáneo o en un dispositivo portátil, los cuales influyen en el menor de edad, tener espacios de relajación o entretenimiento y a su vez, disfrutar de la tecnología en tiempos de pandemia.

##### **Subcategoría incremento cognitivo**

Respecto a la subcategoría incremento cognitivo, se refiere a la capacidad humana de reconocer, percibir y pensar en el desarrollo de actividades, por lo cual, adquiere conocimiento. Las muestras de interés en el quehacer se le atribuye al individuo, quien toma decisiones y asume la información almacenada y nueva, como inherente a su proceso cognitivo. Cabe señalar, que se requiere de procesos inductivos y deductivos en el niño, para llegar a comprender el mundo, en el desarrollo de su inteligencia. Es por ello, que se define al incremento cognitivo, como la capacidad en edad temprana de recepción informática otorgada por estímulos nerviosos, generando y obteniendo así; maneras adversas para expresarse y asumir su realidad. Lo cognitivo o cognición, se refiere a la facultad del ser humano para reinventarse, procesar su conocimiento y adquirir aquellas características subjetivas, las que permiten explorar y valorar toda su indagación. Otra concepción que engloba el

incremento cognitivo en forma concreta, es la manera de pensar en las cosas y en los demás.

#### Subcategoría Crecimiento emocional

Crecimiento emocional, se refiere al proceso de construcción de su yo interior, por el cual, los niños a través de sus interacciones con el mundo, generan confianza en sí mismo, de esa manera, establecen relaciones con sus pares, de manera significativa; porque, durante los primeros años se fortalece las raíces de la personalidad emotiva del niño. Las emociones, ubican a la persona como ser único y distinto, que, para llegar a ello, requieren del crecimiento emocional estable, estas involucran aspectos conscientes de su realidad, como inconscientes para su comprensión. En el mundo, evidenciarán relaciones truncas, fracasos, nuevos metas o retos, pero se aprenderá, que es mejor desarrollar habilidades Sociales, que permitan potenciar la manera de pensar y actuar frente a cualquier realidad o acontecimiento de nuestra vida.

#### Subcategoría entorno social

En la era de la globalización que vivimos y acorde a los avances tecnológicos, las personas buscamos un lugar en el cual se puedan, desarrollar las condiciones de vida y/o ambiente donde se ejercen las interrelaciones. Por ello, que surge el interés en el hombre; por conocer la concepción de Entorno social, que es el contexto, que permite al individuo comprender, adecuar e interactuar con su cultura a través de roles. El actuar de una persona, ya sea inequívoca o correcta, siempre buscará ser partícipe de su ambiente, determinado el individuo a desarrollar trabajo, economía, credibilidad educativa, porque el entorno ejerce influencia, a la hora de jugar o interactuar con los demás. Las grandes destrezas o habilidades cognitivas, físicas o motrices del estudiante, son evidenciadas a través de juegos, ya que es el medio interactivo, por el cual, manifiesta gran interés, por saber que va a hacer, como lo hará o que hará, simplemente dándole interpretación a su relación con los demás, jugando. Por ello, no hay mejor lugar para distraerse que estando en su entorno común.

## **V. CONCLUSIONES**

Se buscó analizar la percepción sobre el uso de los juegos virtuales en docentes y padres de familia, se encontró que existen conocimientos para abordar este tema. Por ello, los docentes y padres de familia se encuentran preparados para afrontar la realidad tecnológica.

Se obtuvo, que la mayoría de los entrevistados consideran que los juegos virtuales desarrollan procesos cognitivos, por lo tanto, muestran conocimientos sobre el uso de los juegos virtuales, pero necesitan preparación para responder a la práctica.

Se encontró que en los juegos virtuales se evidencia un ambiente de alegría, donde se propician actitudes positivas para los escolares, como: Empatía, colaboración, paciencia. Por ende, refuerza el trato entre docente y alumno.

Manifestaron generar actitudes sociales. Por consiguiente, consideramos que los juegos interactivos de inclusión, fortalecen la formación integral de los escolares.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se propone el trabajo investigativo Percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en Educación Primaria, Chiclayo 2020 a la influencia del público, para su lectura o apreciación.

El proyecto está inmerso en un entorno virtual, donde influye la participación de docentes y padres de familias, que aportan pensamientos positivos hacia la búsqueda perceptible de Juegos virtualizados para enseñanza y aprendizaje de los niños en etapa escolar.

## REFERENCIAS

- Aierbe, A.; Oregui, E.; & Bartau, I. (2019). Videojuegos, mediación parental y socialización de género. *Digital Education Review*, 36, 100-116. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.100-116>
- Alcívar, S.; Quijije, L.; Gallegos, D. (2019). Adopción de videojuegos educativos infantiles, monitoreada con tableros de control en la nube. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E19), 146-160. <https://search.proquest.com/docview/2260411147?accountid=37408>
- An, Y. & Cao, L. (2017). Examining the characteristics of digital learning games designed by in- service teachers. *International magazine of game-based learning*, 7. (4), 73-85. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2017100104>
- Begoña, G. (2014). Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia Universitaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28. (1), 115-128. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/112007>
- Callaghan, M.; Long, J.; Avan Es, E.; Reich, S.; & Rutherford, T. (2017). How teachers integrate a math computer game: Using professional development, teaching practices, and student achievement. *Journal of Computer Assisted learning*, 34 (1), 10–19. <https://doi.org/10.1111/jcal.12209>
- Chartofili, A. & Fokides, E. (2019). Teaching Local History, Culture, traditions and Customs Using Digital Games: Preliminary Results from a case study in the Island of Nisyros. *Open Journal of Educational Research*, 3. (2), 81–94. <https://doi.org/10.32591/coas.ojer.0302.04081c>
- Chao, J.; Yueh, M.; Hsin, K.; Hsin, P.; & Chun, P. (2019). Learning progress in a chinese line order game: The effects of intrinsic cognitive load and play interest mediated by flow experience. *Journal of Research in Educational informatics*, 58. (4), 842–862. <https://doi.org/10.1177/0735633119881471>

- Chen, S.; Chang, Y. (2020). The impacts of real competition and virtual competition in digital game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 104, 106171. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106171>
- Chen, S.; Zhang, S.; Yue, G.; Yang, J. (2020). Games Literacy for Teacher Education: Towards the Implementation of Game-based Learning. *Educational Technology & Society*, 23, (2). <https://link.gale.com/apps/doc/A635067403/AONE?u=univcv&sid=AONE&xid=875a7f8d>
- Cervigni, M.; Bruno, F.; & Alfonso, G. (2016). Hacia la elaboración de criterios para la estimulación de la flexibilidad cognitiva mediante juegos digitales: aportes fundados en un estudio empírico. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 8, (3), 72-81. <https://doi.org/10.32348/1852.4206.v8.n3.10550>
- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la Educación. *Revista iberoamericana de educación a distancia*, 2, 27-33. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Francoise, D.; Kamyła, T.; Rubiane, G.; Cardoso, Fernando, L. (2020).\_Criação e desenvolvimento de jogos digitais cooperativos para crianças: uma revisão sistemática. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 15, (3), 1295-1308. <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v15i3.13069>
- Fernández, P.; Ordóñez, E.; Vergara, D.; Gómez, A. (2020).\_ La gamificación como técnica para la adquisición de habilidades sociales, La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Fundación para la Investigación Social Avanzada*, 31, 388 – 409. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698/4553>
- Gorgen, R.; Humer, S.; Korne, G.; & Moll, K. (2020). Evaluation of a game-based reading entertainment digital for German children with reading disorder.

*Computers and Education Magazine*, 150, 103834.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103834>

Gil, J. & Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Universidad Nacional Autónoma de México*, 42. (168), 107-123.  
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

Hazar, Z. (2019). An analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and digital game addiction among children. *Asian magazine of education and training*, 5 (1), 31-38.  
<https://doi.org/10.20448/JOURNAL.522.2019.51.31.38>

Higueras, M. L. (2020). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente* (Tesis doctoral). Universidad de Granada.  
<http://hdl.handle.net/10481/59299>

Homer, B.; Plass; J.; Charles, R.; Ober; T.; & Ali, A. (2018). Improving high school student's executive functions through digital game play. *Computers and Education Magazine*, 117, 50–58.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.09.011>

Hughes, T.; Brown, D.; Boulton, H.; Burton, A.; Shopland, N.; & Martinovs, D. (2020). Examine the Potential Impact of Digital Game Creation on Curriculum-Based Teaching: Initial Initials. *Computer science and education*, 158, 103988. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103988>

Iglesias, I. (2016). *The profile of the teacher of Spanish as a foreign language: Formative Dimension, technical dimension and affective-emotional dimension*, *Study Romantic Postnania*, 43, 3.  
<https://doi.org/10.14746/strop.2016.433.005>

- Li, J.; Yang, M.; Xing, W.; Zhao, X. (2018) Information Acquisition Behavior: An Evolutionary Game Theory Perspective. *Dynamic Games and Applications*, 8, 434-455. <https://doi.org/10.1007/s13235-017-0224-8>
- Llusa, A.; Aguilar, D.; & Ibáñez, M. (2019). Las ayudas en indagaciones científicas escolares Mediadas por herramientas tecnológicas. Investigaciones de la última década. *Digital Education Review*, 36, 224-242. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.223-242>
- Losada, C. & Rodríguez, J. (2019). Análisis del Proyecto de Educación Digital (EDIXGAL): La visión del profesorado de Educación Primaria. *Digital Education Review*, 36, 171-189. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.171-189>
- López, Y.; Moreno, I.; & Fernández, E. (2019). Los juegos didácticos, una vía para potenciar los contenidos de la actividad independiente, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1988. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/11/juegos-didacticos.html>
- Mohammed, R.; Clark, S.; Reimann, P. (2019). Using immersive and modelling environments to build scientific capacity in primary preservice teacher education. *Journal of Computers in Education*, 6, 451-481. <https://doi.org/10.1007/s40692-019-00145-5>
- Ninaus, M.; Kiili, K.; McMullen, J.; & Moelle, K. (2017). Assessing fraction knowledge by a digital game. *Computers in Human Behavior*, 70, 197–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.004>
- Ortiz, A.; Jordán, J.; Agredai, M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Emerson de Pietri*, 44. <https://dx.doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>



- Panamericana Televisión (2020). Aspecto sobre colegios privados: 90 % de padres de Familia están Insatisfechos con las clases virtuales. <https://www.youtube.com/watch?v=t2dqVrVT7Qw>
- Parra, M.; Segura, A.; Romero, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y los niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Universitat Autònoma de Barcelona*. 56. (2), 475-489. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1104>
- Rodríguez, V. & Ribeiro, S. (2020). *The Magic Wardrobe*: The subversion of the metaphor “coming out of the closet” as an artifact of resistance and struggle in a digital game. *Entertainment Computing*, 34, 100355. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100355>
- Ruggiero, D. & Green, L. (2017). Problem solving through digital game design: A Quantitative content analysis. *Computer magazine on human behavior*, 73, 28 – 37. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.024>
- Sandí, J. & Sanz, C. (2020). Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado. *Revista educación*, 44. (1). <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.37228>
- Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y Retos. *Liberabit*, 13(13). <http://ojs3.revistaliberabit.com/publicaciones/?portfolio=revista-liberabit-vol-13>
- Shiou, M., Chuang, T., Wei, J. (2017). Designing a Digital Gamification Platform to Support Classroom Management. *AI International Congress on Advanced Applied Informatics*, 548-551. <https://doi.org/10.1109/IIAI-AAI.2017.69>

- Toh, W. & Kirschner, D. (2020). Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning. *Computers and Education Magazine*, 154, 103912. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103912>
- Torre, A. & Camacho, E. (2018). \_Juegos, conocimientos y aceptación de la tecnología en la era digital. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E16), 171-181. <http://www.risti.xyz/issues/ristie16.pdf>
- Vázquez-Cano, C. (2014). Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad. *Grupo Comunicar*. 21. (42), 214. <https://search.proquest.com/docview/1476813040?accountid=37408>
- Yeh, Y.; Chang, H.; & Chen, S. (2019). Mindful Learning: A mediator of mastery experience during digital creativity game – based learning among elementary school students. *Computer and Education Magazine*, 132. 63–75. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.001>
- Yuan, S.; Han, Y.; & Chih, H. (2020). Apply digital escape rooms infused with elementary School Science teaching: learning performance, learning motivation, and problem solving ability. *Thinking Skills and Creativity*. 37, 100681. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100681>
- Yuste, R.; Esnaola, G.; Asnó, M. (2017). Pedagogías lúdicas de innovación: buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales (Tesis doctoral). Universidad de Extremadura. <http://hdl.handle.net/10662/6319>

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de Consistencia.

**Título de investigación:** Percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en Educación Primaria, Chiclayo, 2020.

**Autor:** Alcalde Manayay, Juan Carlos, Tarrillo Mondragón, Diana Fiorela.

<b>Pregunta general</b>	<b>Propósito general</b>	<b>Enfoque de investigación</b>	Cualitativa	<b>Población</b>		<b>Instrumento</b>	
¿Cuál es la percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020?	Analizar la percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020	<b>Diseño</b>	Etnográfica	<b>Distrito de procedencia</b>	<b>Cantidad de población</b>	<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario para padres de familia y docentes sobre el uso de juegos digitales.
<b>Pregunta específico 1</b>	<b>Propósito específico 1</b>	<b>Método de Investigación</b>	Hermenéutico	La Institución Educativa está ubicada en Chiclayo, la zona tiene	180	<b>Cantidad de preguntas</b>	13

				un nivel económico de clase media cuenta con áreas verdes y lugares recreativos.			
¿Cuál es la percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en la dimensión cognitiva en educación primaria, Chiclayo, 2020?	Analizar la percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en la dimensión cognitiva en educación primaria, Chiclayo, 2020			<b>Muestra</b>	<b>Tipo de instrumento</b>	Cuestionario	
<b>Pregunta específico 2</b>	<b>Propósito específico 2</b>			<b>Cantidad de muestra</b>	<b>Tipo de muestra</b>		
¿Cuál es la percepción sobre el uso de juegos digitales	Analizar la percepción sobre el uso de juegos digitales para			12	Intencional		

para la enseñanza y el aprendizaje en la dimensión afectivo en educación primaria, Chiclayo, 2020?	la enseñanza y el aprendizaje en la dimensión afectivo en educación primaria, Chiclayo, 2020				
<b>Pregunta específico 3</b>	<b>Propósito específico 3</b>		<b>Muestreo Tipo de muestreo</b>		
¿Cuál es la percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en la dimensión social en educación primaria, Chiclayo, 2020?	Analizar la percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en la dimensión social en educación primaria, Chiclayo, 2020		No probabilístico		

**Anexo 2.** Matriz de Categorización.

**Título:** Cuestionario de percepción sobre el uso de los juegos digitales para padres de familia.

**Categoría:** Uso de los juegos Digitales.

Subcategorías	Conceptualización de Categoría	Preguntas	Modo de Categorización, análisis o jerarquización
Desarrollo Cognitivo	Es la modulación de la flexibilidad cognitiva que permite hacer aprendizajes de forma más sencilla en los primeros años de la etapa escolar, período antes indicado como de alta sensibilidad. (Cervigni et al., 2016).	1.- ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales? 2.- ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayuden al desarrollo cognitivo en cualquier edad? 3.- ¿Cree que sea necesario utilizarlos en las clases? 4.- ¿Qué facilidad cree que pueda brindar los juegos digitales al aprendizaje de su hijo? 5.-Sabe que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer	Categorización Conceptual

		aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?	
Desarrollo Afectivo	Es mucho más eficaz en la propia inteligencia emocional, que indudablemente aporta innumerables ventajas al proceso de aprendizaje a la hora de desarrollar en los alumnos destrezas y capacidades tanto cognitivas como actitudinales, desde juegos basados en contenidos afectivos. (Iglesias, 2016).	6.- ¿Piensa que los juegos digitales intervienen en el estado de ánimo de su hijo? ¿Por qué? 7.- ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello? 8.- En el aprendizaje que su niño(a) realiza en medios virtuales ¿Cómo está desarrollando sus emociones? 9.- ¿Conoce algún juego virtual que practique su niño(a) y le ayude a fortalecer sus emociones y su estado afectivo?	Categorización Conceptual
Desarrollo Social	Los juegos también facilitan la resolución de problemas en grupo, la colaboración y el desarrollo de	10.- ¿Piensa que los juegos digitales ayudarían a ser más sociable a su hijo? 11.- ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? ¿Por qué?	Categorización Conceptual

	habilidades de negociación (Begoña, 2014).	12.- ¿Cómo cree que las clases serían más didácticas e interactivas para su hijo? 13.- ¿Sabe de algún juego virtual que su hijo juegue y ayude a desarrollar su entorno personal y social? ¿Cuáles?	
--	--	--	--



### Anexo 3. Instrumento.

#### CUESTIONARIO DE PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES PARA PADRES DE FAMILIA

Código: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Género: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales?
2. ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayuden al desarrollo cognitivo en cualquier edad?
3. ¿Cree que sea necesario utilizarlos en las clases?
4. ¿Qué facilidad cree que pueda brindar los juegos digitales al aprendizaje de su hijo?
5. Sabe que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?
6. ¿Piensa que los juegos digitales intervienen en el estado de ánimo de su hijo? ¿Por qué?
7. ¿Cree que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?
8. En el aprendizaje que su niño(a) realiza en medios virtuales ¿Cómo está desarrollando sus emociones?
9. ¿Conoce algún juego virtual que practique su niño(a) y le ayude a fortalecer sus emociones y su estado afectivo?
10. ¿Piensa que los juegos digitales ayudarían a ser más sociable a su hijo?
11. ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? ¿Por qué?
12. ¿Cómo cree que las clases serían más didácticas e interactivas para su hijo?
13. ¿Sabe de algún juego virtual que su hijo juegue y ayude a desarrollar su entorno personal y social? ¿Cuáles?

## CUESTIONARIO DE PERCEPCION SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES PARA DOCENTES

Código: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Género: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales?
2. ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayude al desarrollo cognitivo en cualquier grado?
3. ¿Lo utilizaría como herramienta para sus clases? Describa una actividad.
4. ¿Cree que los juegos digitales facilitan la enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?
5. Conoce que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?
6. ¿Piensa que los juegos digitales puedan intervenir en el estado de ánimo de sus estudiantes? ¿Por qué?
7. ¿Cree que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?
8. ¿Cree que los alumnos fortalezcan su inteligencia emocional debido a la utilización o seguimiento conductual de un juego? ¿Por qué?
9. ¿Conoce juegos que desarrollen la afectividad en medios virtuales?
10. ¿Piensa que ayudarían a ser más sociable a sus alumnos? ¿Por qué?
11. ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? Puede describir alguna actividad.
12. ¿Piensa que las clases serían más didácticas e interactivas en sus actividades virtuales con sus alumnos? ¿Por qué?
13. ¿Existirán juegos que puedan ayudar a desarrollar el área de personal social por medios virtuales? ¿Cuáles?

#### Anexo 4. Validaciones.

### Forma de validación de instrumentos de investigación cualitativa\*

**Investigación:** PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES EN PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020

**Categoría:** USO DE JUEGOS DIGITALES

Subcategoría	Pre – conceptualización de subcategoría**	Preguntas o protocolos particulares	Sugerencias pos evaluación (claridad y consistencia)***
La dimensión cognitiva	Es la modulación de la flexibilidad cognitiva que permite hacer aprendizajes de forma más sencilla en los primeros años de la etapa escolar, período antes indicado como de alta sensibilidad. (Cervigni et al., 2016)	1.- ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales? 2.- ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayuden al desarrollo cognitivo en cualquier grado? 3.- ¿Lo utilizaría como herramienta para sus clases? Describa una actividad. 4.- ¿Cree que los juegos digitales facilitan la enseñanza – aprendizaje? ¿Por qué? 5.- Conoce que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?	
La	Es mucho más eficaz en	6.- ¿Piensa que los juegos digitales	

<p><b>dimensión afectivo</b></p>	<p>la propia inteligencia emocional, que indudablemente aporta innumerables ventajas al proceso de aprendizaje a la hora de desarrollar en los alumnos destrezas y capacidades tanto cognoscitivas como actitudinales, desde juegos basados en contenidos afectivos. (Iglesias, 2016).</p>	<p>puedan intervenir en el estado de ánimo de sus estudiantes? ¿Por qué?</p> <p>7.- ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?</p> <p>8.- ¿Cree que los alumnos fortalezcan su inteligencia emocional debido a la utilización o seguimiento conductual de un juego? ¿Por qué?</p> <p>9.- ¿Conoce juegos que desarrollen la afectividad en medios virtuales?</p>	
<p><b>La dimensión social</b></p>	<p>Los juegos también facilitan la resolución de problemas en grupo, la colaboración y el desarrollo de habilidades de negociación (Gros, 2014).</p>	<p>10.- ¿Piensa que ayudarían a ser más sociables a sus alumnos? ¿Por qué?</p> <p>11.- ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? Puede describir alguna actividad.</p> <p>12.- ¿Piensa que las clases serían más didácticas e interactivas en sus actividades virtuales con sus alumnos?</p>	

		actividades virtuales con sus alumnos? ¿Por qué? 13.- ¿Existirán juegos que puedan ayudar a desarrollar el área de personal social por medios virtuales? ¿Cuáles?	
--	--	---	--

Nota: \*La validación se hará con tres (3) expertos. \*\*Es el concepto de la literatura previo a la elaboración del instrumento. \*\*\*Estas sugerencias se realizan luego de la evaluación de los participantes del estudio. El validador debe observar las respuestas o resultados de fuente/papel y contrastar con las preguntas para brindar su criterio por cada pregunta. Si es clara y consistente con las respuestas de los participantes, entonces redactará la palabra "aceptable", si existen dudas, entonces se harán las recomendaciones respectivas para registrarse en la tesis como recomendaciones o sugerencias respecto al instrumento (en capítulo de resultados y discusión).

Apellidos y nombres del juez: HOLGUÍN ALVAREZ, JHON

Especialidad: PSICOLOGÍA EDUCACIONAL Fecha de validación: 24-6-2020

Firma: \_\_\_\_\_ DNI / CNI: 42641226



### Forma de validación de instrumentos de investigación cualitativa

**Investigación:** PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES EN PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020

**Categoría:** USO DE JUEGOS DIGITALES

Subcategoría	Pre – conceptualización de subcategoría**	Preguntas o protocolos particulares	Sugerencias pos evaluación (claridad y consistencia)***
<p style="text-align: center;"><b>La dimensión cognitiva</b></p>	<p>Es la modulación de la flexibilidad cognitiva que permite hacer aprendizajes de forma más sencilla en los primeros años de la etapa escolar, período antes indicado como de alta sensibilidad. (Cervigni et al., 2016)</p>	<p>1.- ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales?                  2.- ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayuden al desarrollo cognitivo en cualquier edad?                  3.- ¿Cree que sea necesario utilizarlos en las clases?                  4.- ¿Qué facilidad cree que pueda brindar los juegos digitales al aprendizaje de su hijo?                  5.-Sabe que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?</p>	

<p><b>La dimensión afectivo</b></p>	<p>Es mucho más eficaz en la propia inteligencia emocional, que indudablemente aporta innumerables ventajas al proceso de aprendizaje a la hora de desarrollar en los alumnos destrezas y capacidades tanto cognoscitivas como actitudinales, desde juegos basados en contenidos afectivos. (Iglesias, 2016).</p>	<p>6.- ¿Piensa que los juegos digitales intervienen en el estado de ánimo de su hijo? ¿Por qué?</p> <p>7.- ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?</p> <p>8.- En el aprendizaje que su niño(a) realiza en medios virtuales ¿Cómo está desarrollando sus emociones?</p> <p>9.- ¿Conoce algún juego virtual que practique su niño(a) y le ayude a fortalecer sus emociones y su estado afectivo?</p>	
<p><b>La dimensión social</b></p>	<p>Los juegos también facilitan la resolución de problemas en grupo, la colaboración y el desarrollo de habilidades</p>	<p>10.- ¿Piensa que los juegos digitales ayudarían a ser más sociable a su hijo?</p> <p>11.- ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? ¿Por qué?</p> <p>12.- ¿Cómo cree que las clases serían</p>	

	de negociación (Gros, 2014).	12.- ¿Cómo cree que las clases serían más didácticas e interactivas para su hijo? 13.- ¿Sabe de algún juego virtual que su hijo juegue y ayude a desarrollar su entorno personal y social? ¿Cuáles?	
--	------------------------------	--	--

Nota: \*La validación se hará con tres (3) expertos. \*\*Es el concepto de la literatura previo a la elaboración del instrumento. \*\*\*Estas sugerencias se realizan luego de la evaluación de los participantes del estudio. El validador debe observar las respuestas o resultados de fuente/papel y contrastar con las preguntas para brindar su criterio por cada pregunta. Si es clara y consistente con las respuestas de los participantes, entonces redactará la palabra "aceptable", si existen dudas, entonces se harán las recomendaciones respectivas para registrarse en la tesis como recomendaciones o sugerencias respecto al instrumento (en capítulo de resultados y discusión).

Apellidos y nombres del juez: HOLGUÍN ALVARO, JHON  
 Especialidad: PSICOLOGÍA EDUCACIONAL. Fecha de validación: 24-6-2020  
 Firma: [Firma] DNI / CNI: 42621226





### Forma de validación de instrumentos de investigación cualitativa\*

**Investigación:** PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES EN PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020

**Categoría:** USO DE JUEGOS DIGITALES


Subcategoría	Pre – conceptualización de subcategoría**	Preguntas o protocolos particulares	Sugerencias pos evaluación (claridad y consistencia)***
La dimensión cognitiva	Es la modulación de la flexibilidad cognitiva que permite hacer aprendizajes de forma más sencilla en los primeros años de la etapa escolar, período antes indicado como de alta sensibilidad. (Cervigni et al., 2016)	1.- ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales? 2.- ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayuden al desarrollo cognitivo en cualquier grado? 3.- ¿Lo utilizaría como herramienta para sus clases? Describa una actividad. 4.- ¿Cree que los juegos digitales facilitan la enseñanza – aprendizaje? ¿Por qué? 5.- Conoce que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?	<b>Aceptable</b>
La	Es mucho más eficaz en	6.- ¿Piensa que los juegos digitales	

<p><b>dimensión afectivo</b></p>	<p>la propia inteligencia emocional, que indudablemente aporta innumerables ventajas al proceso de aprendizaje a la hora de desarrollar en los alumnos destrezas y capacidades tanto cognoscitivas como actitudinales, desde juegos basados en contenidos afectivos. (Iglesias, 2016).</p>	<p>puedan intervenir en el estado de ánimo de sus estudiantes? ¿Por qué?</p> <p>7.- ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?</p> <p>8.- ¿Cree que los alumnos fortalezcan su inteligencia emocional debido a la utilización o seguimiento conductual de un juego? ¿Por qué?</p> <p>9.- ¿Conoce juegos que desarrollen la afectividad en medios virtuales?</p>	<p><b>Acceptable</b></p>
<p><b>La dimensión social</b></p>	<p>Los juegos también facilitan la resolución de problemas en grupo, la colaboración y el desarrollo de habilidades de negociación (Gros, 2014).</p>	<p>10.- ¿Piensa que ayudarían a ser más sociables a sus alumnos? ¿Por qué?</p> <p>11.- ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? Puede describir alguna actividad.</p> <p>12.- ¿Piensa que las clases serían más didácticas e interactivas en sus actividades virtuales con sus alumnos?</p>	<p><b>Acceptable</b></p>

	de negociación (Gros, 2014).	más didácticas e interactivas para su hijo? 13.- ¿Sabe de algún juego virtual que su hijo juegue y ayude a desarrollar su entorno personal y social? ¿Cuáles?	
--	------------------------------	--	--

Nota: \*La validación se hará con tres (3) expertos. \*\*Es el concepto de la literatura previo a la elaboración del instrumento. \*\*\*Estas sugerencias se realizan luego de la evaluación de los participantes del estudio. El validador debe observar las respuestas o resultados de fuente/papel y contrastar con las preguntas para brindar su criterio por cada pregunta. Si es clara y consistente con las respuestas de los participantes, entonces redactará la palabra "aceptable", si existen dudas, entonces se harán las recomendaciones respectivas para registrarse en la tesis como recomendaciones o sugerencias respecto al instrumento (en capítulo de resultados y discusión).

Apellidos y nombres del juez: Aída Torres Granados  
 Especialidad: Educación Primaria . Fecha de validación: 30 de junio 2020

Firma:  DNI : 08075797



### Forma de validación de instrumentos de investigación cualitativa\*

**Investigación:** PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES EN PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020

**Categoría:** USO DE JUEGOS DIGITALES


Subcategoría	Pre – conceptualización de subcategoría**	Preguntas o protocolos particulares	Sugerencias pos evaluación (claridad y consistencia)***
<p><b>La dimensión cognitiva</b></p>	<p>Es la modulación de la flexibilidad cognitiva que permite hacer aprendizajes de forma más sencilla en los primeros años de la etapa escolar, período antes indicado como de alta sensibilidad. (Cervigni et al., 2016)</p>	<p>1.- ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales?                  2.- ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayuden al desarrollo cognitivo en cualquier edad?                  3.- ¿Cree que sea necesario utilizarlos en las clases?                  4.- ¿Qué facilidad cree que pueda brindar los juegos digitales al aprendizaje de su hijo?                  5.- Sabe que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?</p>	<p><b>Aceptable</b></p>

<p><b>La dimensión afectivo</b></p>	<p>Es mucho más eficaz en la propia inteligencia emocional, que indudablemente aporta innumerables ventajas al proceso de aprendizaje a la hora de desarrollar en los alumnos destrezas y capacidades tanto cognoscitivas como actitudinales, desde juegos basados en contenidos afectivos. (Iglesias, 2016).</p>	<p>6.- ¿Piensa que los juegos digitales intervienen en el estado de ánimo de su hijo? ¿Por qué?</p> <p>7.- ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?</p> <p>8.- En el aprendizaje que su niño(a) realiza en medios virtuales ¿Cómo está desarrollando sus emociones?</p> <p>9.- ¿Conoce algún juego virtual que practique su niño(a) y le ayude a fortalecer sus emociones y su estado afectivo?</p>	<p><b>Aceptable</b></p>
<p><b>La dimensión social</b></p>	<p>Los juegos también facilitan la resolución de problemas en grupo, la colaboración y el desarrollo de habilidades</p>	<p>10.- ¿Piensa que los juegos digitales ayudarían a ser más sociable a su hijo?</p> <p>11.- ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? ¿Por qué?</p> <p>12.- ¿Cómo cree que las clases serían</p>	<p><b>Aceptable</b></p>

	de negociación (Gros, 2014).	más didácticas e interactivas para su hijo? 13.- ¿Sabe de algún juego virtual que su hijo juegue y ayude a desarrollar su entorno personal y social? ¿Cuáles?	
--	------------------------------	--	--

Nota: \*La validación se hará con tres (3) expertos. \*\*Es el concepto de la literatura previo a la elaboración del instrumento. \*\*\*Estas sugerencias se realizan luego de la evaluación de los participantes del estudio. El validador debe observar las respuestas o resultados de fuente/papel y contrastar con las preguntas para brindar su criterio por cada pregunta. Si es clara y consistente con las respuestas de los participantes, entonces redactará la palabra "aceptable", si existen dudas, entonces se harán las recomendaciones respectivas para registrarse en la tesis como recomendaciones o sugerencias respecto al instrumento (en capítulo de resultados y discusión).

Apellidos y nombres del juez: Aída Torres Granados  
 Especialidad: Educación Primaria . Fecha de validación: 30 de junio 2020

Firma:  DNI : 08075797



### Forma de validación de instrumentos de investigación cualitativa\*

**Investigación:** PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES EN PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020

**Categoría:** USO DE JUEGOS DIGITALES

Subcategoría	Pre – conceptualización de subcategoría**	Preguntas o protocolos particulares	Sugerencias pos evaluación (claridad y consistencia) ***
La dimensión cognitiva	Es la modulación de la flexibilidad cognitiva que permite hacer aprendizajes de forma más sencilla en los primeros años de la etapa escolar, período antes indicado como de alta sensibilidad. (Cervigni et al., 2016)	1.- ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales?	“Aceptable”
		2.- ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayude al desarrollo cognitivo en cualquier grado?	“Aceptable”
		3.- ¿Lo utilizaría como herramienta para sus clases? Describa una actividad.	“Aceptable”
		4.- ¿Cree que los juegos digitales facilitan la enseñanza – aprendizaje? ¿Por qué?	“Aceptable”
		5.- Conoce que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?	“Aceptable”
La	Es mucho más eficaz en	6.- ¿Piensa que los juegos digitales	“Aceptable”

<p><b>dimensión afectiva</b></p>	<p>la propia inteligencia emocional, que indudablemente aporta innumerables ventajas al proceso de aprendizaje a la hora de desarrollar en los alumnos destrezas y capacidades tanto cognoscitivas como actitudinales, desde juegos basados en contenidos afectivos. (Iglesias, 2016).</p>	<p>puedan intervenir en el estado de ánimo de sus estudiantes? ¿Por qué?</p> <p>7.- ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?</p> <p>8.- ¿Cree que los alumnos fortalezcan su inteligencia emocional debido a la utilización o seguimiento conductual de un juego? ¿Por qué?</p> <p>9.- ¿Conoce juegos que desarrollen la afectividad en medios virtuales?</p>	<p>"Aceptable"</p> <p>"Aceptable"</p> <p>"Aceptable"</p>
<p><b>La dimensión social</b></p>	<p>Los juegos también facilitan la resolución de problemas en grupo, la colaboración y el desarrollo de habilidades de negociación (Gros, 2014).</p>	<p>10.- ¿Piensa que ayudarían a ser más sociables a sus alumnos? ¿Por qué?</p> <p>11.- ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? Puede describir alguna actividad.</p> <p>12.- ¿Piensa que las clases serían más didácticas e interactivas en sus actividades virtuales con sus alumnos?</p>	<p>"Aceptable"</p> <p>"Aceptable"</p> <p>"Aceptable"</p>



		¿Por qué? 13.- ¿Existirán juegos que puedan ayudar a desarrollar el área de personal social por medios virtuales? ¿Cuáles?	"Aceptable"
--	--	---	-------------

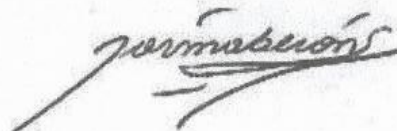
Nota: \*La validación se hará con tres (3) expertos. \*\*Es el concepto de la literatura previo a la elaboración del instrumento. \*\*\*Estas sugerencias se realizan luego de la evaluación de los participantes del estudio. El validador debe observar las respuestas o resultados de fuente/papel y contrastar con las preguntas para brindar su criterio por cada pregunta. Si es clara y consistente con las respuestas de los participantes, entonces redactará la palabra "aceptable", si existen dudas, entonces se harán las recomendaciones respectivas para registrarse en la tesis como recomendaciones o sugerencias respecto al instrumento (en capítulo de resultados y discusión).

Apellidos y nombres del juez: **Mg. Cerón Salazar Norma Julieta**

Especialidad: Educación Especial

Fecha de validación: 07 de julio del 2020

Firma:



DNI / CNI: 10207235

### Forma de validación de instrumentos de investigación cualitativa\*

**Investigación:** PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES EN PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020

**Categoría:** USO DE JUEGOS DIGITALES

Subcategoría	Pre – conceptualización de subcategoría**	Preguntas o protocolos particulares	Sugerencias pos evaluación (claridad y consistencia) ***
La dimensión cognitiva	Es la modulación de la flexibilidad cognitiva que permite hacer aprendizajes de forma más sencilla en los primeros años de la etapa escolar, período antes indicado como de alta sensibilidad. (Cervigni et al., 2016)	1.- ¿Cuál es su opinión sobre el uso de juegos digitales?	"Aceptable"
		2.- ¿Cree que la aplicación de los juegos digitales ayude al desarrollo cognitivo en cualquier grado?	"Aceptable"
		3.- ¿Lo utilizaría como herramienta para sus clases? Describa una actividad.	"Aceptable"
		4.- ¿Cree que los juegos digitales facilitan la enseñanza – aprendizaje? ¿Por qué?	"Aceptable"
		5.- Conoce que los juegos digitales incrementan la posibilidad de hacer aprendizajes más flexibles, ¿Cuál es tu opinión?	"Aceptable"
La	Es mucho más eficaz en	6.- ¿Piensa que los juegos digitales	"Aceptable"

<p><b>dimensión afectiva</b></p>	<p>la propia inteligencia emocional, que indudablemente aporta innumerables ventajas al proceso de aprendizaje a la hora de desarrollar en los alumnos destrezas y capacidades tanto cognoscitivas como actitudinales, desde juegos basados en contenidos afectivos. (Iglesias, 2016).</p>	<p>puedan intervenir en el estado de ánimo de sus estudiantes? ¿Por qué?</p> <p>7.- ¿Crees que los juegos puedan intervenir en el trato entre el profesor y el alumno? ¿Cuál sería su opinión y explicación, respecto a ello?</p> <p>8.- ¿Cree que los alumnos fortalezcan su inteligencia emocional debido a la utilización o seguimiento conductual de un juego? ¿Por qué?</p> <p>9.- ¿Conoce juegos que desarrollen la afectividad en medios virtuales?</p>	<p>“Aceptable”</p> <p>“Aceptable”</p> <p>“Aceptable”</p>
<p><b>La dimensión social</b></p>	<p>Los juegos también facilitan la resolución de problemas en grupo, la colaboración y el desarrollo de habilidades de negociación (Gros, 2014).</p>	<p>10.- ¿Piensa que ayudarían a ser más sociables a sus alumnos? ¿Por qué?</p> <p>11.- ¿Cree que se podría trabajar los juegos digitales en grupo? Puede describir alguna actividad.</p> <p>12.- ¿Piensa que las clases serían más didácticas e interactivas en sus actividades virtuales con sus alumnos?</p>	<p>“Aceptable”</p> <p>“Aceptable”</p> <p>“Aceptable”</p>

		¿Por qué? 13.- ¿Existirán juegos que puedan ayudar a desarrollar el área de personal social por medios virtuales? ¿Cuáles?	"Aceptable"
--	--	---	-------------

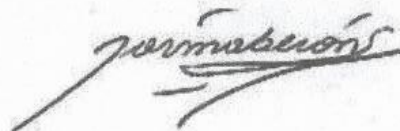
Nota: \*La validación se hará con tres (3) expertos. \*\*Es el concepto de la literatura previo a la elaboración del instrumento. \*\*\*Estas sugerencias se realizan luego de la evaluación de los participantes del estudio. El validador debe observar las respuestas o resultados de fuente/papel y contrastar con las preguntas para brindar su criterio por cada pregunta. Si es clara y consistente con las respuestas de los participantes, entonces redactará la palabra "aceptable", si existen dudas, entonces se harán las recomendaciones respectivas para registrarse en la tesis como recomendaciones o sugerencias respecto al instrumento (en capítulo de resultados y discusión).

Apellidos y nombres del juez: **Mg. Cerón Salazar Norma Julieta**

Especialidad: Educación Especial

Fecha de validación: 07 de julio del 2020

Firma:



DNI / CNI: 10207235

## Anexo 5. Carta de presentación.

**"Año de la universalización de la salud"**

Chiclayo, 22 de junio de 2020.

Sr. (a)

**José Luis Medina Carbajal**

Director de la I.E.P San Juan School (Chiclayo).

Presente. -

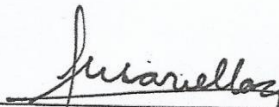
De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo – Filial Lima manifestarle que, nuestra(o) estudiante está desarrollando un Proyecto de Informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra(o) alumna(o) a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en Educación Primaria, Chiclayo, 2020", para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Cuestionario para padres de familia y docentes sobre el uso de juegos digitales.", Cuya información será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por el anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar al alumno Juan Carlos Alcalde Manayay y la alumna Diana Fiorela Tarrillo Mondragón de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con los códigos de matrícula: **Nº7000392227 - Nº 7000931496**. Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



  
Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES  
Directora de la Carrera de Educación Primaria  
Lima Norte



**"Año de la universalización de la salud"**

Chiclayo, 20 de junio del 2020.

Sr. (a)

**Miryam Quispe Acosta.**

Director de la I.E. 10828 Ex Cosome (chiclayo).

Presente. -

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo – Filial Lima manifestarle que, nuestra(o) estudiante está desarrollando un Proyecto de Informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra(o) alumna(o) a fin de desarrollar su proyecto de tesis: **"Percepción sobre el uso de los juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020"**, para lo cual deberá aplicar el instrumento: **"Cuestionario para padres de familia y docentes sobre el uso de los juegos digitales"**, cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por el anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar al alumno **Juan Carlos Martin Emilio Alcalde Manayay y Diana Fiorela Tarrillo Mondragón**, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de X ciclo, con código de matrícula N° 7000392227 N° 7000931496.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,

INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
10828 EXCOSOME  
*Miryam Quispe Acosta*  
Miryam Quispe Acosta  
DIRECTORA (a)

*Mariella*  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO  
UCV  
CARRERA DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA  
CAMPUS LIMA NORTE

Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES  
Directora de la Carrera de Educación Primaria  
Lima Norte

**Anexo 6.** Carta o constancia de ejecución del proyecto y aplicación del instrumento.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
"SAN JUAN SCHOOL" - CHICLAYO**

Chiclayo, 15 de noviembre de 2020

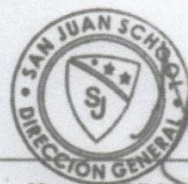
**UNIVERSIDAD CÉSAR VAJELLO**

Dra. Mariella Patricia Gonzales Flores

Directora de la carrera educación primaria Lima-norte

**Presente.-**

Hago constar a través del siguiente documento, que los estudiantes **ALCALDE MANAYAY JUAN CARLOS Y TARRILLO MONDRAGÓN DIANA FIORELA**, de la carrera profesional Educación Primaria de X ciclo con la tesis "Percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en Educación Primaria, Chiclayo, 2020", han logrado desarrollar a cabalidad; durante el tiempo necesario, la **Aplicación** del Instrumento "Cuestionario de percepción sobre el uso de juegos digitales en docentes y padres de familia" acordado en la investigación.



Mgtr. JOSE LUIS MEDINA CARBAJAL  
DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN JUAN SCHOOL"



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

**N° 10828 - Ex COSOME**

NIVEL: PRIMARIA - C. M. N° 0478552 - C. L. N° 275909

*UNION - TRABAJO - DISCIPLINA*



"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

## CONSTANCIA DE PRÁCTICAS

La que suscribe, Directora (e) de la I. E. N° 10828 - "EX COSOME" - Chiclayo


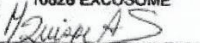
### HACE CONSTAR:

Que: **JUAN CARLOS ALCADE MANAYAY**, DNI. N° 72917166 y **DIANA FIORELA TARRILLO MONDRAGÓN**, DNI. N° 72841657 de la Universidad "César Vallejo" - Lima Norte; de la Escuela Profesional de Educación Primaria del X Ciclo, con la tesis "Percepción sobre uso de los juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020".

Ha desarrollado la aplicación de instrumento para el trabajo de investigación "Cuestionario de la percepción sobre el uso de los juegos digitales en docentes y padres de familia". El instrumento ha sido aplicado con los padres de familia de 3ro. Grado, Sección "C" a cargo de la docente de aula de la Institución Educativa. Prof. Mirin Vargas Granda.

Expido la presente a solicitud del interesado.

Chiclayo: 25 noviembre del 2020

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
10828 EXCOSOME**  
  
**Miryam Quispe Acosta**  
DIRECTORA (e)  
I.E. N° 10828 EX COSOME

IE./N° 10828-EXCOSOME  
Lic. MQA/D(e).  
Yrcg/Sec. V

Fecha de Creación con Res. N° 01596 del 15 - 08 - 1975  
Av. Manuel Arteaga N° 351 - Urb. Los Parques - Chiclayo - Perú  
Telf. 074 - 525635 - Correo Institucional mpvic-275909@ugelchiclayo.edu.pe

Correo de dirección [cchangj@ugelchiclayo.edu.pe](mailto:cchangj@ugelchiclayo.edu.pe) -  Institución Educativa- Ex Cosome -  
FB OFICIAL



## Anexo 7. Consentimientos informados.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Padre de familia: Natalia Gonzales Barrera

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Alcalde Manayay Juan Carlos Martín Emilio, Tarrillo Mondragón Diana Fiorela; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo del estudio: **Percepción sobre uso de los juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de didáctica y evaluación de los aprendizajes.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Cuestionario a distancia.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo
------------	---	---------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

\_\_\_\_\_  
Universidad César Vallejo

*Natalia Gonzales Barrera*  
DNI: 41767098

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Sr. Padre de Familia: *J. S. Ferró*

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Alcalde Manayay Juan Carlos Martín Emilio, Tarrillo Mondragón Diana Fiorela; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo del estudio: **Percepción sobre uso de los juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de didáctica y evaluación de los aprendizajes.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Cuestionario a distancia.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	✓	En desacuerdo
------------	---	---------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

*[Firma]* 47506224

\_\_\_\_\_  
Universidad César Vallejo

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Sr. Padre de Familia: *Gloria Oscar Vilchez*

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Alcalde Manayay Juan Carlos Martín Emilio, Tarrillo Mondragón Diana Fiorela; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo del estudio: **Percepción sobre uso de los juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de didáctica y evaluación de los aprendizajes.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Cuestionario a distancia.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	X	En desacuerdo
------------	---	---------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

*[Firma]*

\_\_\_\_\_  
Universidad César Vallejo

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Sr. Padre de Familia: *Wendy Cabrejos*

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Alcalde Manayay Juan Carlos Martín Emilio, Tarrillo Mondragón Diana Fiorela; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo del estudio: **Percepción sobre uso de los juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de didáctica y evaluación de los aprendizajes.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Cuestionario a distancia.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	✓	En desacuerdo
------------	---	---------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

*[Firma]*

\_\_\_\_\_  
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Señor(a): ELIZABETH DEL CARMEN HERRERA ALVARADO

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación Primaria: ALCALDE MANAYAY JUAN CARLOS MARTIN EMILIO, TARRILLO MONDRAGÓN DIANA FIORELA; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de estudio: PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020. Y con el fin de mejorar o investigar en el tema de DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Encuesta a distancia

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

Table with 2 columns: De acuerdo, En desacuerdo. X is marked in the 'De acuerdo' column.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

Handwritten signature of Elizabeth del Carmen Herrera Alvarado. DNI: 42992567

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Padre de familia: GLADIS ISABEL MATOS MENDOZA

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación Primaria: ALCALDE MANAYAY JUAN CARLOS MARTIN EMILIO, TARRILLO MONDRAGÓN DIANA FIORELA; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de estudio: PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020. Y con el fin de mejorar o investigar en el tema de DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Encuesta a distancia

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

Table with 2 columns: De acuerdo, En desacuerdo. X is marked in the 'De acuerdo' column.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

Handwritten signature of Gladis Isabel Matos Mendoza.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Adriana de Jesús Bautista Balcázar

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Alcalde Manayay Juan Carlos Martín Emilio, Tarrillo Mondragón Diana Fiorela; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo del estudio: Percepción sobre uso de los juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de didáctica y evaluación de los aprendizajes.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Cuestionario a distancia.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

Table with 2 columns: De acuerdo, En desacuerdo. X is marked in the 'De acuerdo' column.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

Handwritten signature of Adriana de Jesús Bautista Balcázar. DNI: 73075825

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Sonia Hernández Gómez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Alcalde Manayay Juan Carlos Martín Emilio, Tarrillo Mondragón Diana Fiorela; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo del estudio: Percepción sobre uso de los juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de didáctica y evaluación de los aprendizajes.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Cuestionario a distancia.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

Table with 2 columns: De acuerdo, En desacuerdo. X is marked in the 'De acuerdo' column.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

Handwritten signature of Sonia Hernández Gómez. DNI: 23019522

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Profesora(a):

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación Primaria: **ALCALDE MANAYAY JUAN CARLOS MARTIN EMILIO, TARRILLO MONDRAGÓN DIANA FIORELA** y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de estudio: **PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020**. Y con el fin de mejorar o investigar en el tema de **DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Encuesta a distancia.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal, por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

  
48651937  
Juan Flores Coarasa

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Profesora(a): SIXTO SILVA MIRANDA

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación Primaria: **ALCALDE MANAYAY JUAN CARLOS MARTIN EMILIO, TARRILLO MONDRAGÓN DIANA FIORELA**, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de estudio: **PERCEPCIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PRIMARIA, CHICLAYO, 2020**. Y con el fin de mejorar o investigar en el tema de **DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Encuesta a distancia.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal, por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto. Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

Sixto Silva Miranda  
  
D. N. 16 457058

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Mirin Vaigas Granda

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: **Alcalde Manayay Juan Carlos Martín Emilio, Tarrillo Mondragón Diana Fiorela**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo del estudio: **Percepción sobre uso de los juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de **didáctica y evaluación de los aprendizajes**.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Cuestionario a distancia.

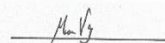
Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal, por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: DENIS CACHO CASAS.

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: **Alcalde Manayay Juan Carlos Martín Emilio, Tarrillo Mondragón Diana Fiorela**; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo del estudio: **Percepción sobre uso de los juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en educación primaria, Chiclayo, 2020** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de **didáctica y evaluación de los aprendizajes**.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Entrevista a distancia.
- Cuestionario a distancia.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal, por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

  
DENIS CACHO CASAS