

## **TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**

BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TECNOLÓGICOS EN CUARTO GRADO DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA

### **PRESENTADO POR BACHILLER**

CRISTIAN LAURA FALCÓN  
ORCID (0009-0001-3898-782X)

### **PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESORA: Mg. MARLENY SAMAMÉ TORRES  
ORCID: 0000-0002-4026-6861

LIMA – PERU

2023

## BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TECNOLÓGICOS EN CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

### ORIGINALITY REPORT

<b>21%</b>	<b>14%</b>	<b>1%</b>	<b>12%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>Submitted to Webster University</b> Student Paper	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>vsip.info</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>www.coursehero.com</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>1library.co</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>core.ac.uk</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>tesis.pucp.edu.pe</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>centromayeutica.es</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.munisanluis.gob.pe</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>repository.uniminuto.edu</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>10</b>	<b>jorgehuaringa.blogspot.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>11</b>	<b>www.clubensayos.com</b> Internet Source	<b>1%</b>

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 20 words

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios, a mis padres Francisco y Matilde, quienes me apoyaron y confiaron en mí en todo momento en lograr concluir mi carrera Universitaria.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco, a la Universidad Alas Peruanas, a mi maestra Marleny Samamé Torres por sus orientaciones y paciencia en la formación profesional de mi carrera que amo.

## RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional “Beneficios de los juegos tecnológicos en cuarto grado de educación primaria” de la institución Educativa Privada Santa Matilde, Departamento de Lima 2023. Este trabajo se centra en el reconocimiento de los juegos tecnológicos como una nueva forma de entretenimiento que ha traído consigo la tecnología en la actualidad, despertando a los estudiantes un especial interés debido a las experiencias y aprendizaje.

Al realizarse la observación de los beneficios de los juegos tecnológicos se puede comprender que padres de familia como docente entienden este nuevo entretenimiento, identificando las diferentes actuaciones que se pueden dar en el entorno familiar y escolar.

El análisis de la información obtenida permite reconocer los juegos tecnológicos es una motivación e interés en los niños, permite el desarrollo grupal y social en los juegos tecnológicos en el aprendizaje en el aula de clase.

Palabra clave: juegos tecnológicos- aprendizaje basado en juegos tecnológicos.

## ÍNDICE

CARATULA.....	i
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
RESUMEN.....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	v
INTRODUCCIÓN .....	vi
CAPÍTULO I.	
ASPECTOS GENERALES DEL TEMA .....	1
1.1 Aspecto general del tema .....	1
1.1.1 Descripción de la realidad problemática .....	1
1.1.2 Antecedentes.....	2
1.1.3 Contextualización del tema .....	3
1.1.4 Descripción general del tema .....	3
1.2 Justificación del tema.....	4
1.2.1 Justificación teórica.....	4
1.2.2 Justificación práctica.....	4
1.2.3 Justificación social .....	5
CAPÍTULO II.	
FUNDAMENTACIÓN	
2.1 Bases teóricas del tema .....	6
2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema.	8
2.3 Glosario .....	9
CAPÍTULO III.	
APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS	
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje .....	11
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia .....	12
CONCLUSIONES .....	14
RECOMENDACIONES.....	15
REFERENCIAS .....	16
ANEXOS.....	18

## INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de suficiencia profesional se presenta el tema: Beneficios de los Juegos Tecnológicos en Cuarto Grado Educación Primaria en la Institución Educativa Privada Santa Matilde Distrito San Luis Departamento de Lima.

El propósito es demostrar de qué manera los juegos tecnológicos benefician a los estudiantes de cuarto grado primaria, para desarrollar estrategias, habilidades cognitivas y motrices, así mismo pretende reconocer a los juegos tecnológicos como una herramienta para optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La estructura del presente trabajo es la siguiente: Capítulo I: aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema; Capítulo II: fundamentación, Bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema, glosario; Capítulo III: aportes y desarrollo de experiencias, aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje, aportes en las soluciones del problema desde la experiencia; conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

# **CAPÍTULO I**

## **ASPECTOS GENERALES DEL TEMA**

### **1.1 Aspecto general del tema**

#### **1.1.1 Descripción de la realidad problemática**

En la Institución Educativa Privada Santa Matilde, en el aula de cuarto grado de primaria, se han realizado diversas observaciones y actividades de manera directa con los estudiantes encontrando que ellos usan los juegos tecnológicos de manera inadecuada (juegos de asesinatos, guerras,) no siendo observados por los docentes y padres de familia, convirtiéndose en una gran preocupación para la institución.

Al observar todo el tiempo que los estudiantes pasan todo el tiempo con sus ordenadores y dispositivos móviles, observe que al aprovechar estos recursos y utilizarlos como herramientas que ayude a los estudiantes mejorar su aprendizaje, por tal motivo los docentes deben implementar juegos tecnológicos en sus sesiones o experiencia de aprendizaje incorporando estrategias.

A partir de esto se tomó la decisión que las computadoras y los juegos tecnológicos, dan la posibilidad para el aprendizaje de distintas materias educativas, en la matemática y en las ciencias. Sirve en programas de tipo viso-motor desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora las habilidades, reducir el número de errores de razonamiento, entrenamiento de test.

Por tal motivo viendo estas necesidades de la Institución Educativa Privada Santa Matilde se tomó la decisión de aplicar estos juegos tecnológicos durante las sesiones de aprendizaje promoviendo de esta manera un adecuado desarrollo de enseñanza y aprendizaje en el aula de cuarto grado de primaria.

### **1.1.2 Antecedentes**

.Gracia (2016) en su tesis *“Videojuegos educativos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en aulas de educación primaria”*. El autor manifiesta que los juegos tecnológicos ayuda desarrollar las inteligencias múltiples, lingüística, musical, lógico matemático, viso espacial, corporal cenestésica, en las aulas de educación primaria.

Machuca (2021) en su tesis: *“Desarrollo de un videojuego para mejorar el nivel de comprensión lectora en estudiantes de primaria”* El autor manifiesta que el desarrollo de videojuego son la comunicación, en el desarrollo en los estudiantes.

Silva (2018) en su tesis: *“Buenas prácticas para el desarrollo de videojuegos educativos aplicados a historia y arqueología usando realidad aumentada para la educación primaria en el Perú”*. El autor manifiesta que el juego tecnologico permitió a los estudiantes aprender con éxito definiciones y contexto de la cultura, logrando una manera más lúdica de educación.

Tambo (2020) en su tesis: *“Los juegos serios como recurso tecnológico y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de*

*los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, paralelo "A", de la Unidad Educativa Fisco misional "Daniel Álvarez Burneo", de la parroquia Valle, de la ciudad de Loja, periodo académico 2019 - 2020. Lineamientos Alternativos.*" El autor manifiesta que el videojuego ayuda a innovar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Temoche (2022) en su tesis: *"Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la Educación Primaria."* el autor manifiesta que los videojuegos son un recurso educativo viable, para los colegios ya que se adapta a las necesidades del grupo y favorece en operaciones básicas, recurso didáctico en el aula.

### **1.1.3 Contextualización del tema**

El presente trabajo de suficiencia profesional se desarrolló en la Institución Educativa Privada Santa Matilde situado en el distrito San Luis, Lima, Av. Manuel Beingolea N° 268, provincia Lima, Departamento de Lima, Ugel 7.

Esta institución atiende a tres niveles educativos: inicial, primaria, secundaria, cuenta con veinte y seis aulas las cuales: (7) siete aulas son de inicial con (7) siete docentes, (126) ciento veinte y seis niños, (8) ocho aulas de primaria con (8) ocho docentes, (166) ciento setenta y seis estudiantes, (10) diez aulas de secundaria, (8) ocho docentes, (220) doscientos veinte estudiantes. La plana directiva lo conforma un Director, tres coordinadoras, treinta y tres docentes, siete auxiliares, 5 mantenimiento limpieza y dos porteros.

### **1.1.4 Descripción general del tema**

Este trabajo se demostró que los juegos tecnológicos en cuarto grado de primaria donde permitió dinamizar la enseñanza y aprendizaje, lo cual los juegos tecnológicos se constituyen en elementos lúdicos con un

potencial educativo de gran interés, poseen ciertas propiedades que favorecen la motivación del estudiante.

La motivación que provocan los juegos tecnológicos es impresionante que los estudiantes se esfuerzan en superar los retos tecnológico, despertando el interés de los alumnos.

## **1.2 Justificación del tema**

### **1.2.1 Justificación teórica**

El presente trabajo se justifica en el aspecto teórico, porque permitirá a los maestros intercambiar ideas y permitió gestionar plataformas, factores internos e externo, en la experiencias basadas en los juegos tecnológicos en las aulas

Los juegos tecnológicos permiten introducir en el estudiante la reflexión la comprensión, la memorización, la facultad de análisis. Las componentes visuales del juego tecnológico.

### **1.2.2 Justificación práctica**

El desarrollo del presente trabajo tiene importancia practica porque durante su ejecución beneficio a los estudiantes de la Institución Educativa Santa Matilde, distrito de san Luis, provincia de lima, departamento de lima, ya que les permitirá en alcanzar un aprendizaje significativo optimo mediando el uso de los juegos tecnológicos, lo cual les permite desarrollarse no solo en el área tecnológicos sino también de manera integral, proporcionándole en desarrollar sus habilidades.

### **1.2.3 Justificación social**

La realización de este trabajo se justifica desde el aspecto social porque permitirá a la Institución Educativa hacia los maestros, padres de familia puedan involucrarse en los contenidos y puedan observar en los juegos tecnológicos para tener líneas comunicativas con los alumnos y el colegio I.E.P. Santa Matilde, Ugel 7, de un modo más afectivo a las nuevas subjetividades. Los juegos tecnológicos son una herramienta pedagógica por ordenador a los juegos tecnológicos en clase.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN**

#### **2.1 Bases teóricas del tema**

##### **2.1.1 Definición de Juegos Tecnológicos**

Martínez Oviedo (2021) aplico el juego tecnológico en Minecraft usando mucho la psicomotricidad fina encarga de trabajar todas las partes de la mano, por medio de movimientos más rápidos como es dedos y manos que requiere esfuerzos.

Los juegos tecnológicos son partes viables en los contextos, tal como menciona Holguín (2020).

Los juegos tecnológicos presentan relevancia en lenguaje y los símbolos, en la competitividad en el aprendizaje significativo. (Hervás I, 2014, citado en Holguín, 2020)

Los juegos tecnológicos en la educación tiene la habilidad como la coordinación de la memoria, agudeza visual, psicomotricidad motriz (Kühn et al.,2014, citado en Freitas, 2018).

### **2.1.2 Conceptos de juegos tecnológicos**

Se le define juegos tecnológicos como una herramienta para los estudiantes en actividades de cualquier otro tipo dispositivos electrónico sea en aulas de clase u otros . Freitas (2018)

### **2.1.3 Beneficios juegos tecnológicos**

Los juegos tecnológicos, son habilidades que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades, viso- espacial, corporal- cinestesia, interpersonal, realidad (Rivera, 2018).

Los juegos tecnológicos son un desarrollo psicomotor en los estudiantes ya que desarrolla sus estrategias y comportamientos en los rivales sea en la aventura, puzles, etc. (Fullerton, 2017).

### **2.1.4 Tipos de juegos tecnológicos.**

Existen diferentes tecnologías educativas que ayuda a desarrollar la educación en los docentes uno de ellos es los juegos tecnológicos. Algunos de los mejores juegostecnológicos son los siguientes:

- Minecraft. - Este es un juego tecnológico que permite crear y desarrollar su inteligencia, mediante estructuras, gráficos en 2D para los niños, jóvenes y adultos ya que les permite visualizar mejor su entorno y vida social que él desea.
- SimCity .- Es un que permite crear y gestionar una ciudad dando la oportunidad a los estudiantes como en la construcción de edificios, leyes y también en la ciencia..
- Dragon Box.- Permite a los estudiantes resolver matemáticas, ayudando a desarrollar sus conocimientos básicas en el área de matemática.

## **2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema**

- En el presente trabajo de suficiencia profesional se plantea una metodología, que tiene una secuencia en fases:

FASE 1: Observación y diagnóstico del juego tecnológicos de los estudiantes.

- Momento 1: Se observa el juego tecnológico de los estudiantes al retornar a las aulas.
- Momento 2: Se enumera las diversas fallas que presentan los estudiantes durante el aprendizaje.

FASE 2: Aplicación de la encuesta.

- Momento 1: Se aplicará una encuesta a los estudiantes para saber cuál es el grado de aprendizaje que presentan.

- Momento 2: Se analizan los resultados de la evaluación para de esta manera planificar una estrategia se deben usar para que los estudiantes alcancen un adecuado proceso de aprendizaje en los beneficios de los juegos tecnológicos.

FASE 3: Uso de los juegos tecnológicos.

- Momento 1: Se planifica las diversas estrategias que se utilizaran para obtener los juegos tecnológicos mediante una sesión aprendizaje.
- Momento 2: Se analizan los resultados de la evaluación para de esta manera planificar una estrategia se deben usar para que los estudiantes alcancen un adecuado proceso de aprendizaje en los beneficios de los juegos tecnológicos.

## **2.3 Glosario**

### **Juegos Virtuales**

Según Faraco y Gramigna (2009) propone una simulación de la realidad, dando la oportunidad que los alumnos, maestros, educadores puedan experimentar la realidad virtual en los juegos tecnológicos.

Valdellos (2010) Nos explica que el juego tecnológico ayuda a desarrollar la destreza, agilidad mental y pensamiento estrategico.

### **Juegos estratégicos**

Albajes (2013) afirma que los juegos estratégicos favorecen la reflexión, la concentración y el pensamiento estratégico para solucionar

conflictos, se agudizan sus habilidades espaciales y aumenta su precisión y capacidad de reacción.

Los juegos estratégicos pueden ser utilizados con una finalidad educativa y formativa, el proceso cognitivo. (Corona & Cozzarelli,2013).

El juego estratégico es utilizado para la motivación de los estudiantes en diferentes áreas temáticas (Vos, Van der Meijden & Denessen, 2011).

### **Juegos matemáticos**

Alsina (2010) El aprendizaje es un proceso mental que permite orientar y tranquilizar los problemas cotidianos en los estudiantes.

Piaget (2010) señala que las matemáticas elementales son un sistema de ideas y métodos fundamentales que permiten abordar problemas matemáticos.

## **CAPÍTULO III**

### **APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS**

#### **3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje**

El aporte teórico y práctico de los beneficios juegos tecnológicos se basa en demostrar la importancia del uso de las tecnologías, ya que en la actualidad los recursos y entornos virtuales juegan un rol preponderante e importante en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, es por ello que se desarrollaron 3 fases y 2 momentos por fase, cada una con diferentes estrategias las cuales se detallan a continuación.

FASE 1: Observación y diagnóstico del juego tecnológicos de los estudiantes.

Momento 1: Se observa el juego tecnológico de los estudiantes al retornar a las aulas durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Observación sistemática
- Observación asistemática

Momento 2: Se enumera las diversas fallas que presentan los estudiantes durante el aprendizaje.

- Guía de observación
- Registro anecdótico
- Diario de clase

Objetivo: En cualquier tipo de observación nos brindara la capacidad de estudiar los datos sin márgenes de error y así poder proseguir o estructurar los beneficios de los juegos tecnológicos.

FASE 2: Aplicación de la encuesta.

Momento 1: Se aplicará una encuesta a los estudiantes para saber cuál es el grado de aprendizaje que presentan.

- Encuesta teórica.
- Encuesta prácticas.

Momento 2: Se analizan los resultados de la evaluación para de esta manera planificar una estrategia se deben usar para que los estudiantes alcancen un adecuado proceso de aprendizaje en los beneficios de los juegos tecnológicos.

- Aplicación instrumentos de evaluación
- Evaluación formativa.

Objetivo: desarrollar los beneficios de los juegos tecnológicos utilizando diferentes estrategias, instrumentos y recursos adecuados.

FASE 3: Uso de los beneficios de los juegos tecnológicos.

Momento 1: Se planifica las diversas estrategias que se utilizaran para obtener los beneficios de los juegos tecnológicos.

Momento 2. Se hacen uso de los diversos recursos de los beneficios de los juegos tecnológicos para lograr obtener.

- Mejorar la capacidad de respuesta.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Estimular la creatividad, la atención y la memoria visual.
- Mejorar la estrategia y el liderazgo.
- Enseñar idiomas.

Objetivo: Utilizar diferentes estrategias y recursos viendo los resultados en los estudiantes.

### **3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia**

Después de observar que los estudiantes presentaban muchos problemas al momento de usar los juegos tecnológicos y así mismo encontrar muchos problemas al momento de su aprendizaje, lo cual se evidenciaba al momento de desarrollar las actividades significativas, tanto en la escuela como en sus hogares, por tal motivo se pudo afirmar que los estudiantes no podían alcanzar un proceso de aprendizaje significativo porque no conocían los beneficios de los juegos tecnológicos necesarios para alcanzar dicho aprendizaje.

Por tal motivo se coordinó con dirección para que los maestros puedan capacitar sobre los beneficios de los juegos tecnológicos planificando sesiones de clases en las cuales se ejecuten actividades que permitan desarrollar esta área.

## **CONCLUSIONES**

- 1.- Este trabajo de suficiencia pudo demostrar beneficios de los juegos tecnológicos en cuarto grado de educación primaria de la “Institución Educativa Privada Santa Matilde” del distrito de San Luis, provincia Lima, departamento Lima.
  
- 2.- Mediante el uso de los beneficios de los juegos tecnológicos se mejoró el nivel de los estudiantes ya que impacto en la sociedad del enorme cambio en la experiencia, confianza y control de las tareas en la enseñanza y aprendizaje.
  
- 3.- Por otra parte, los videojuegos tienen ciertas ventajas para los niños y adolescentes, ayuda estimular la motricidad fina, porque trabajan mucho dedos y manos ya que permite adquirir habilidad viso espacial.

## **RECOMENDACIONES**

- 1.- La dirección de la Institución Educativa debe implementar software educativo para la mayoría de los equipos de desarrollo de juegos tecnológicos, ya que fortalece los valores en los estudiantes.
  
- 2.- Para hacer del juego tecnológico más atractivo, es recomendable nuevas estrategias y capacitación a los docentes para lograr resultados positivos de buen comportamiento en los estudiantes.
  
- 3.- Los padres de familia deben comprender que al usar más los beneficios de juegos tecnológicos los estudiantes construirán habilidades múltiples.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Garcia (2016) Videojuegos educativos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en aulas de Educación Primaria (Tesis Doctoral, Universidad de Oviedo, España). [https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/40606/TD\\_LauraCarlota.pdf;sequence=1](https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/40606/TD_LauraCarlota.pdf;sequence=1)

Machuca (2021) Desarrollo de un videojuego para mejorar el nivel de comprensión lectora en estudiantes de primaria (Tesis para obtener título Profesional, Universidad Esan, Peru). <https://repositorio.esan.edu.pe/handle/20.500.12640/2430>

Silva (2018) Buenas prácticas para el desarrollo de videojuegos educativos aplicados a historia y arqueología usando realidad aumentada para la educación primaria en el Perú (tesis para obtener título profesional Universidad San Martín de Porres. Perú). <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/3943>

Temoche (2022) Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la Educación Primaria (Tesis para obtener Título Profesional, Universidad Católica Del Perú). <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/22494>.

Tambo (2020) en su tesis: *“Los juegos serios como recurso tecnológico y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica, paralelo “A”, de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo”, de la parroquia Valle, de la ciudad de Loja, periodo académico 2019 - 2020. Lineamientos Alternativos.”* El autor manifiesta que el videojuego ayuda a innovar el aprendizaje en los estudiantes.

<https://dspace.unl.edu.ec/jsui/handle/123456789/23486>

Temoche (2022) en su tesis: *“Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la Educación Primaria.”* el autor manifiesta que los videojuegos son un recurso educativo viable, para los colegios ya que se adapta a las necesidades del grupo y favorece en operaciones básicas, recurso didáctico en el aula.

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/22494?show=ful>

|

## Anexo 01

### Panel Fotográfico de la Institución Educativa

Fig. 1: Vista frontal de la “Institución Educativa Santa Matilde” del distrito de San Luis, provincia Lima, Departamento Lima.



Fig. 2: Vista interna de la “Institución Educativa Santa Matilde” del distrito de San Luis, provincia Lima, Departamento Lima



Fig. 2: Vista interna área computo de la “Institución Educativa Santa Matilde” del distrito de San Luis, provincia Lima, Departamento Lima



## Anexo 02

# SESIÓN DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN PRIMARIA

<b>I.E.P.</b>	<b>SANTA MATILDE</b>				
<b>FECHA</b>	<b>24/04/23</b>	<b>Grado de Estudios</b>	<b>4TO</b>	<b>AREA</b>	<b>Computación</b>
<b>TIEMPO</b>	<b>1.30 minutos (2 horas pedagógicas).</b>				
<b>DOCENTE</b>	<b>Cristian Laura Falcón</b>				
<b>TITULO</b>	<b>Beneficios de los juegos tecnológicos</b>				

PROPÓSITO DE LA SESIÓN	
En esta sesión los estudiantes conocerán los Beneficios de los juegos tecnológicos así han ido evolucionando a lo largo del tiempo.	
MATERIALES /RECURSOS	
<input type="checkbox"/> Computador <input type="checkbox"/> Data Show <input type="checkbox"/> Copias	<input type="checkbox"/> Plumón <input type="checkbox"/> Pizarra

### COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADORES A TRABAJAR EN LA SESIÓN

CURSO	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>COMPUTACIÓN</b>	Conoce los beneficios de los juegos tecnológicos.	Valora la importancia de los Beneficios de los juegos tecnológicos en su vida diaria.	<input type="checkbox"/> Explica cómo se desarrollaban anteriormente videojuegos y como han evolucionado gracias a la invención de los juegos tecnológicos.

## MOMENTOS DE LA SESIÓN

### INICIO ( 15 minutos)

- Dialogamos acerca de cómo se han desarrollado las tecnologías a lo largo del tiempo.
- Se comunica el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos acerca de los Beneficios de los juegos tecnológicos.

### DESARROLLO ( 65 minutos)

- Se realiza la presentación de la diapositiva donde se exponen conceptos básicos acerca del tema.
- Durante la diapositiva se dialoga con los estudiantes acerca del punto tratado y ellos participan activamente en el dialogo, compartiendo experiencias vividas e interrogantes.
- Conoce los tipos de juegos tecnológicos y aprenda a identificarlos.
- Minecraft, SimCity y Dragón Box.

### CIERRE ( 10 minutos)

- Solicita a dos estudiantes que resuman lo trabajado en la sesión.
- Dialogamos:
  - ¿Qué aprendimos?
  - ¿Cómo aprendimos?
  - ¿Para qué nos sirve lo aprendido?

Nombre De La Actividad	Desarrollo De La Actividad	Evaluación
<p><b>Minicraft</b></p> 	<p>Consiste en dibujar y crear animales, plantas, casas, tiene una infinidad de cosas para realizar, solo tiene que usar su imaginación y aplicar diferentes accesorios.</p> <p>Cuando el estudiante crea sus propiedades tiene que estar alerta que no destruyan sus</p>	<p>Evaluación: Al realizar este juego virtual de persecución nos ayuda a conseguir destrezas y habilidades múltiples, visual, Mejora la estrategia y el liderazgo.</p>

	propiedades y para eso tiene que ingeniarse, a medida que prosigue tiene más dificultad de protegerlo.	
<b>SimCity</b> 	Consiste en crear construir grandes ciudades inimaginables desde la computadora, en que consiste crear y crear ciudades con diferentes materiales les ofrece a los estudiantes crear terrenos como si fuera el ingeniero mismo por ejemplo hacer rascacielos, piscinas, pistas, autos, etc.	Los estudiantes crean su creatividad, desarrolla su agilidad visual.
<b>Dragon Box</b> 	Consiste en que pueda jugar y desarrollar suma resta multiplicación y división, el estudiante tiene que poner los números número de algebra y podrá subir de nivel mientras más avanza la dificultad sube.	Los estudiantes comienzan a desarrollar su aprendizaje y formación matemático.

## ANEXO 4

### ENCUESTA SOBRE BENEFICIOS DE LOS JUEGOS TECNOLOGICOS

Este cuestionario tiene por objeto conocer tu valoración sobre los juegos tecnológicos.

No hay respuestas correctas o incorrectas sino expresión de tus opiniones.

Nº	Preguntas	Nada	regular	Bastante
1	¿Utilizas juegos tecnológicos?			
2	¿Con que frecuencia juegas Juegos tecnológicos?			
3	¿ usas más juegos tecnológicos?			
4	¿Crees que los juegos tecnológicos ayudan a mejorar tu rendimiento académico?			
5	¿Dedicas más tiempo a los juegos tecnológicos que al estudio?			
6	¿Te sería muy difícil dejar los juegos tecnológicos?			
7	¿Cuándo juegas juegos tecnológicos aprendes desarrollar tu habilidad visual?			
8	¿Cuándo juegas juegos tecnológicos desarrollas tu liderazgo grupal?			
9	¿Crees que los juegos tecnológicos ayudan a cierta forma a los estudiantes?			
10	¿Consideras que estamos hacendó un buen trabajo?			