UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE LA IES JUAN VELASCO ALVARADO – ZEPITA - 2024

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON LA ESPECIALIDAD EN: CIENCIAS SOCIALES.

PRESENTADA POR

Bach. NINA HUARAYA, YANET

https://orcid.org/0009-0009-6152-1401

ASESOR

Dr. ALARCÓN ANCO, RONALD JESÚS

https://orcid.org/0000-0002-7971-5302

LIMA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo a mis padres Ernesto Nina Coloma y Elsa Huaraya Clares por su apoyo incondicional para mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme vida, salud y sabiduría para continuar mi formación profesional.

A la Universidad Alas Peruanas, por ser Alma Mater de mi formación profesional.

A los docentes asesores, por su apoyo, comprensión y guía para el desarrollo del presente trabajo.

ÍNDICE

CARÁTULA ..... *i*

DEDICATORIA ..... *ii*

AGRADECIMIENTO ..... *iii*

ÍNDICE ..... *iv*

RESUMEN ..... *vii*

ABSTRACT ..... *viii*

INTRODUCCIÓN ..... *ix*

1. CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. *11*

1.1. Descripción de la realidad problemática **11**

1.2. Delimitación de la investigación **13**

1.2.1. Delimitación espacial 13

1.2.2. Delimitación social 13

1.2.3. Delimitación temporal 13

1.3. Problemas de investigación **13**

1.3.1. Problema principal 13

1.3.2. Problemas específicos 13

1.4. Objetivos de la investigación **13**

1.4.1. Objetivo general 13

1.4.2. Objetivos específicos 14

1.5. Justificación e importancia de la investigación. **14**

1.5.1. Justificación 14

1.5.2. Importancia 15

2. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL. ……17

2.1. Antecedentes del problema…….……17

2.2. Bases teóricas o científicas……...20

2.3. Definición de términos básicos.....23

3. CAPÍTULO III: PLANTEAMIENTO OPERACIONAL 25

3.1. Desarrollo de la idea central de la propuesta……25

3.1.1. Propuesta de la Idea Central del TSP 25

3.1.2. Desarrollo de la Matriz FODA 25

3.1.3. Justificación 26

3.2. Identificación del servicio/ propuesta/análisis de su Tema……..27

3.2.1. Servicio/ propuesta/análisis 27

3.2.2. Valores 27

3.3. Descripción del servicio/propuesta/análisis 28

3.3.1. Características.....29

3.3.2. Composición.....29

3.3.3. Utilidad.....29

3.3.4. Valor diferenciador.....30

3.3.5. Presentación……30

3.4. La propuesta.....30

3.4.1. Propuesta del Proyecto a desarrollar o posicionar 31

3.4.2. Justificación del proyecto 31

3.4.3. Identificación del mercado según la propuesta 32

3.4.4. Segmentación (Opcional, previa coordinación con su asesor) 32

3.5. Infraestructura 32

3.5.1. De la infraestructura.....32

3.5.2. Del diseño y flujo de servicio/propuesta/análisis 33

3.5.3. Del proceso de servicio/propuesta/análisis 33

3.5.4. De los equipos para el servicio/propuesta/análisis.....34

4. CAPITULO IV: RESULTADOS 35

4.1. Competencia.....36

4.2. Estrategias de servicio/propuesta/análisis 35

4.3. Estrategia de posicionamiento.....36

4.4. Valores agregados 36

4.5. Oportunidad de crecimiento.....37

CONCLUSIONES 38

RECOMENDACIONES 40

FUENTES DE INFORMACIÓN 41

ANEXOS.....44

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como título: análisis de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de la IES Juan Velasco Alvarado 2024, del Distrito de Zepita, Provincia de Chucuito Juli del Departamento de Puno.

. La finalidad de presente trabajo es analizar los beneficios y los perjuicios que ocasiona los videojuegos en los adolescentes, asimismo proponer el uso de los videojuegos educativos en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes

Después de un análisis del tema se obtuvo como resultado los siguiente: cuando se juegan descuidadamente, los videojuegos pueden tener un impacto negativo en el comportamiento y la salud de los estudiantes; pero, cuando se practican de forma responsable, tienen muchos efectos positivos, además en el presente trabajo de suficiencia se ha propuesto a través de talleres, la práctica de los videojuegos educativos serios ha causado un gran revuelo en el mercado educativo, son ayudas de entrenamiento útiles que pueden usarse para mejorar la memoria y el aprendizaje, aprender nuevos idiomas o fomentar la lectura mediante el uso de mapas o esquemas mentales.

Las palabras clave: videojuegos, videojuegos educativos, comportamiento.

ABSTRACT

The title of this professional proficiency work is: analysis of video games in the behavior of students at the IES Juan Velasco Alvarado 2024, in the District of Zepita, Province of Chucuito Juli, Department of Puno.

The purpose of this work is to analyze the benefits and harms caused by video games in adolescents, and also to propose the use of educational video games in the teaching and learning of students.

After an analysis of the topic, the following results were obtained: when played carelessly, video games can have a negative impact on the behavior and health of students; but, when practiced responsibly, they have many positive effects, in addition in the present work of sufficiency it has been proposed through workshops, the practice of serious educational video games has caused a great stir in the educational market, they are training aids useful tools that can be used to improve memory and learning, learn new languages or promote reading through the use of maps or mental diagrams.

Las palabras clave: video games, educational video games, behavior

INTRODUCCIÓN

El actual Trabajo de Suficiencia Profesional (TSP), titulado: Análisis de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Juan Velasco Alvarado” Zepita, que está centrado específicamente en el análisis de los videojuegos indicando si estos afectan positivamente o negativamente.

El Trabajo de Suficiencia Profesional, ayudará a aumentar el alcance de los próximos estudios sobre los efectos de los videojuegos en el comportamiento y el aprendizaje de los estudiantes en las escuelas: también podemos dar a los estudiantes una mayor dirección, ayudándolos en el uso de los videojuegos para la educación, tener una mejor comprensión de los videojuegos, una descripción de sus contenidos reales y tener una apreciación buena y asertiva sin abusar de ellos, asimismo se debe utilizar los juegos para aumentar la concentración.

Esta tarea de competencia Profesional tiene como objetivo mostrar si jugar videojuegos tiene un impacto beneficioso (aumentando el aprendizaje cognitivo) o perjudicial (procrastinando, mintiendo, robando o ignorando por completo su trabajo escolar) en los estudiantes.

Finalmente, el trabajo de competencia profesional está fragmentado en los siguientes capítulos: Capítulo I: planteamiento del problema en el que consta de aspectos generales del tema, descripción del problema, delimitación, objetivos y justificación. Capitulo II: consta marco teórico conceptual que desarrolla antecedentes, bases teóricas y definiciones. Capitulo III: Planteamiento operacional donde se desarrolla la idea central de la propuesta, identificación del servicio, descripción del servicio, propuesta del proyecto, infraestructura. Capitulo IV: Resultados en el que se

desarrollara competencia, habilidades de servicio y posicionamiento productos agregados y encrucijada de desarrollo, conclusiones, recomendaciones, referencias, anexos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. Descripción de la realidad problemática

En el marco internacional, según Moncada Jiménez, José; Chacón Araya, Yamileth (2012) se ha realizado una revisión de la literatura en bases de datos pertinentes de los efectos positivos y negativos de los videojuegos en niños y adolescentes. El juego excesivo se ha relacionado en algunos estudios con resultados sociales y psicológicos perjudiciales, como la violencia y el aislamiento social, pero también se ha relacionado en otros estudios con el aprendizaje motor, el reaprendizaje y la resiliencia para enfrentar los desafíos del mundo real. En cuanto a los efectos fisiológicos, se ha descubierto que los videojuegos activos pueden favorecer un mayor gasto energético que los videojuegos pasivos; como resultado, pueden ser útiles para abordar la epidemia mundial de obesidad y estilo de vida sedentario con la orientación adecuada. Se prevé que los videojuegos y todo lo relacionado con las pantallas se convertirán en algo común en la sociedad en el futuro, por lo que se necesita una investigación exhaustiva para determinar las consecuencias de la exposición prolongada a estos medios.

En el ámbito nacional, según Artezano (2018) afirma que hoy en día la disposición del acceso a los diferentes tipos de juegos virtuales, los adolescentes pueden acceder a Internet directa y continuamente desde sus casas, desde los cibercafés de la ciudad o descargando juegos para sus móviles, cada vez más populares entre los más jóvenes. Esto ha llevado a un exceso uso de los videojuegos.

Muchos de estos videojuegos preponderan altos niveles de violencia, sexo y consumo de drogas. El menor utilizará la tecnología sin restringir su acceso o contacto si la familia no impone una disciplina suficiente que limite su uso. Estos juegos de computadora hacen que los niveles de dopamina del niño aumenten, lo que le da al niño una intensa sensación de felicidad interior que asume el papel de los padres y la vida familiar. Otro factor que lleva a los menores a recurrir a los videojuegos en busca de consuelo es la creciente prevalencia de la violencia familiar. Ser testigo de cómo los padres discuten y conviven con sus hijos les provoca el deseo de construir relaciones positivas. sin darnos cuenta de que no están formando lo suficiente a los niños a través de los videojuegos.

Según un profesional, cada mes en Perú se reportan hasta seis personas con síntomas de adicción a videojuegos, juegos de internet y otras adicciones técnicas. Resulta especialmente preocupante que el 15% de la población esté formada por niños de entre 9 y 10 años.

Luque, S. y M.T. (2022) afirman que la agresión, el comportamiento compulsivo, el desinterés por otras actividades y síntomas inusuales como el malestar físico aumentan con la adicción a los videojuegos, lo que subraya la facilidad de acceso a estos juegos, dado que hoy en día son más frecuentes que nunca. Hay numerosos juegos disponibles para jugar en dispositivos móviles.

En el ámbito local, Según Huacho (2022) en su estudio asevera que la distribución incontrolada de videojuegos a los niños puede tener efectos negativos en su comportamiento y salud. Sin embargo, cuando se utilizan correctamente, con objetivos marcados y bajo la supervisión de un docente, estas actividades pueden tener efectos positivos en el aprendizaje, las habilidades y la actividad motriz, entre otras cosas.

1.2. Delimitación de la investigación

Delimitación espacial

El TSP en la Institución Educativa Secundaria “Juan Velasco Alvarado” Zepita.

Delimitación social

El TSP se aplicó a los estudiantes de segundo grado

Delimitación temporal

El TSP se desarrollará en el año 2024

1.3. Problemas de investigación

Problema principal

¿Cuál es la valoración de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de la IES “Juan Velasco Alvarado – Zepita ,2024?

Problemas específicos

¿Cuáles son los beneficios que genera los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de la IES Juan Velasco Alvarado – Zepita, 2024?

¿Cuáles son los perjuicios que genera los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de la IES Juan Velasco Alvarado – Zepita, 2024?

¿Cuál es la importancia de los videojuegos educativos en los estudiante de los estudiantes de la IES Juan Velasco Alvarado – Zepita 2024?

1.4. Objetivos de la investigación

Objetivo general

Demostrar la valoración de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de la IES Juan Velasco Alvarado – Zepita 2024.

Objetivos específicos

- Identificar los beneficios que genera los videojuegos en los estudiantes de la IES Juan Velasco Alvarado – Zepita -2024
- Identificar los perjuicios que genera los videojuegos en el comportamiento agresivo de los estudiantes de la IES Juan Velasco Alvarado – Zepita, 2024
- Implementar los videojuegos educativos para los estudiantes de la IES Juan Velasco Alvarado – Zepita 2024

1.5. Justificación e importancia de la investigación.

1.5.1. Justificación

Según Bernal (2010) Justificar una investigación implica esbozar las razones por las que es crucial llevarla a cabo; es decir, es la sección de la investigación que sustenta, defiende y explica los motivos y el por qué de la indagatoria que se va a realizar. hacer la investigación correspondiente.

Justificación teórica: El presente trabajo de suficiencia profesional: “análisis de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes”, donde se realizará un análisis objetivo de los videojuegos, usualmente se dice que los videojuegos se utilizan como parte del ocio donde los adolescentes pasan horas jugando, pero podríamos utilizar los videojuegos como estrategias de aprendizaje, donde de forma bien orientada los escolares refuerzan lo aprendido en las aulas.

Los conceptos teóricos desarrollados en el TSP, está debidamente fundamentados y citados.

Alegato practica: El TSP “análisis de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes”, se justifica por el hecho de que mejorará las lecciones impartidas en el aula al reforzar el material mediante el uso

responsable y enfocado de videojuegos o juegos educativos que alienten tanto al maestro como a los estudiantes a aplicar tácticas novedosas y significativamente aceptadas. para los alumnos. Se justifica porque dentro del trabajo se está aplicando a estudiantes de segundo grado.

Justificación metodológica: El TSP. Sigue un proceso metodológico según el esquema de UAP.

1.5.2. Importancia

El actual Trabajo de Suficiencia Profesional es importante porque servirá para las futuras investigaciones, asimismo utilizar los videojuegos de forma adecuada en conjunto con otras actividades puede potenciar nuestras capacidades emocionales y usarse como herramienta de prevención o tratamiento en salud mental. Además, los videojuegos son una pieza imprescindible en la vida de cualquier adolescente, y pueden tener efectos positivos o negativos. efectos negativos sobre ellos, por lo que identificar qué efectos negativos causan y actuar sobre ellos es una de las soluciones. Por otra parte, se identifican efectos positivos que se deberían potenciar, creando así un medio que mejore las cualidades de las personas.

Según Przybylski (2014) manifiesta que además de mejorar nuestra inteligencia emocional, jugar videojuegos con moderación además de otras actividades puede ayudar a prevenir o tratar problemas de salud mental. Los videojuegos pueden tener consecuencias tanto beneficiosas como malas y son una parte necesaria de la vida de cualquier adolescente. efectos negativos en las personas, por lo tanto, una forma de abordarlos es determinar qué daños crean y tomar las medidas adecuadas.

Los juegos serios son videojuegos instructivos que se incluyen en la categoría de aprendizaje basado en juegos. Este segmento docente en particular pretende formar a los estudiantes en determinadas materias, adquisición de idiomas o formación profesional para bomberos, policías, policías y personal sanitario, entre otros.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1. Antecedentes del problema

2.1.1. Antecedentes internacionales

Fuentes y Pérez (2015) en su estudio titulado los videojuegos y sus efectos en escolares, concluye que el uso de videojuegos puede generar aspectos positivos como estrategias y habilidades, debido a la gran cantidad de horas dedicadas a esta práctica se reemplazan actividades como deportes, caminatas y tareas escolares, situación que conlleva a una disminución en el rendimiento académico y la generación de conductas como adicción, agresión, aislamiento y permutaciones en los hábitos alimentarios y de sueño que pueden afectar el estado físico y emocional de los estudiantes. Debido a esto, es esencial desarrollar programas que disminuyan este problema tanto desde las agencias gubernamentales como desde las diversas instituciones educativas objetivo.

Sánchez et al. (2021) afirma que un tercio de la población dedica entre una y dos horas al día a jugar videojuegos y nueve de cada diez jóvenes los utilizan como parte de su vida cotidiana y social. Los hombres son más propensos que las mujeres a participar en este pasatiempo y, debido a su uso continuo, son más susceptibles a tendencias compulsivas. Los resultados de nuestro estudio indican que los adolescentes no presentan una fuerte dependencia a los videojuegos. Sin embargo, este hallazgo se relacionó con puntuaciones altas en las subescalas que miden despotismo, tolerancia y dificultad de control. Por lo tanto, valdría la pena investigar más a fondo esta

relación en investigaciones a más largo plazo. Teniendo en cuenta que la exposición regular y prolongada a los videojuegos, ya sea que uno se vuelva dependiente o no, crece con el tiempo y eventualmente puede causar problemas adicionales para la salud general de los jugadores.

Rojas et al. (2021) Manifiesta que en la Sería absurdo pensar que los adolescentes actuales no estarían interesados en jugar a videojuegos, dado que muchos de ellos han admitido jugarlos y dedicarles una importante cantidad de tiempo. Esto ya no es resultado del control de los padres, ya que los padres prohíben a sus hijos dedicar más tiempo a estas actividades, obligándolos a jugar principalmente los fines de semana cuando no están en la escuela. Debido a esto, es posible concluir que los videojuegos tienen una influencia positiva en el comportamiento de los adolescentes y no negativa. La adicción a los videojuegos sería el único inconveniente y los adolescentes no parecen aislarse; en cambio, interactúan y se comportan de manera asertiva. A pesar de su afición por los videojuegos de acción con secuencias de lucha intensamente violentas y sangrientas, no recurren a medios físicos para resolver sus conflictos de sentimientos y creencias.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Roca (2022) refiere que los juegos en red y las cabinas de videojuegos son cada día más populares en nuestra nación. El hecho de que sean más numerosos permite deducir que el número de usuarios ha ido aumentando paulatinamente. Los videojuegos han pasado de ser una forma sencilla de diversión a una actividad compulsiva que puede provocar adicción. Este tipo de juego obsesivo altera el comportamiento de una persona hasta tal punto que lo prioriza sobre otras actividades, incluidas las sociales, familiares y académicas,

lo que reduce su rendimiento en la mayoría de las tareas diarias. Muchos adolescentes que experimentan estrés en sus conexiones hogareñas y actividades académicas participan en actividades recreativas de forma regular. Los adolescentes que se dedican a actividades académicas que les provocan ansiedad a veces recurren a los cibercafés o a sus casas como una forma de "desestresarse", pero esto a menudo resulta en un uso excesivo que impide el progreso regular de la vida cotidiana.

Evaristo et al. (2016) argumenta, sobre el uso de videojuegos en un ámbito educativo, el beneficio que conlleva el uso adecuado y estructurado de un videojuego dentro del salón de clase, como un material de apoyo a la clase del docente. Este fue el primer intento del país de apoyar estudios sobre el uso de videojuegos en el aula. Sin embargo, es importante para futuras investigaciones emplear muchas metodologías de evaluación que se están empleando a partir de entrevistas en profundidad, observaciones, medición de la respuesta cerebral, reacciones fisiológicas del uso de juegos, etc., ya que somos conscientes de que medir el aprendizaje es un tema difícil. Mejorar los instrumentos que imiten con mayor precisión nuestra variable de investigación es nuestro principal objetivo.

Estrada, et al. (2022) Donde afirman que especialmente entre los adolescentes y los adultos jóvenes, los videojuegos se han convertido en una de las formas de entretenimiento más utilizadas en la sociedad contemporánea. La adicción a los videojuegos es un problema ya que tiene efectos perjudiciales en las facetas familiares, sociales, académicas y otras de la vida de una persona. Como consecuencia de este estudio, se descubrió que los estudiantes tenían grados mínimos de dependencia de los videojuegos.

Los puntos clave a destacar son que les resultó difícil dejar de jugar una vez que adquirieron el hábito, que continuaron jugando durante mucho más tiempo del que habían planeado originalmente, que mintieron a su familia y a otras personas sobre cuánto tiempo pasaban jugando y que jugaban cuando estaban aburridos. De manera similar, se demostró que los estudiantes varones que jugaban videojuegos durante cinco a seis horas al día eran algo más dependientes de ellos que las estudiantes y los estudiantes que jugaban menos de cinco horas. Para lograrlo, se deben tomar acciones preventivas, como educar a los adolescentes y jóvenes que puedan estar en riesgo sobre los peligros de jugar videojuegos en exceso.

2.2. Bases teóricas o científicas

La Organización Mundial de la Salud OMS (2022) ha anunciado una nueva categorización internacional de enfermedades (CIE-11) por primera vez ha recogido la adicción a los videojuegos el llamado **"**gaming disorder**"** se localiza dentro de la componente sobre "trastornos mentales, de la conducta o del desarrollo neurológico**"** y va justo después del "gambling disorder", es decir, la ludopatía. Conforme a su representación, un "aumento del deseo de jugar y del grado de prioridad que se le da al juego en relación con otros intereses y actividades diarias" es el resultado de la adicción a los videojuegos. Las personas adictas a los videojuegos los juegan cada vez más en su vida diaria, sin parar ni tomarse un descanso, incluso cuando parece haber efectos negativos. Algunos de los síntomas de este comportamiento deben aparecer regularmente durante un año completo, aunque este período puede acortarse si los síntomas son graves, para que el diagnóstico se considere legítimo.

Santana et al. (2021) discurren importante estudiar dos asuntos en los que se presenta una adicción a los videojuegos. El primero fue el de un español que ingresó en el hospital por adicción al videojuego Fortnite. Esta persona tenía patrones cognitivos y de sueño alterados, poca interacción social con los demás como consecuencia del aislamiento en su habitación y psicosis durante su período de abstinencia del juego. El segundo caso involucró a Roberto, un joven guayaquileño. Roberto mostraba pistas e incluso escuchaba voces que lo animaban a seguir jugando, lo que le impedía dormir lo suficiente, le provocaba trastornos alimentarios y le hacía sentir incómodo en situaciones sociales.

2.2.1. Tipos de videojuegos según su nivel de adicción

De forma esquemática podemos clasificar los videojuegos según su potencial adictivo:

- **Videojuegos clásicos:** Tienen un inicio y un final, están hechos para un solo jugador y no requieren conexión a Internet. Dado que el jugador termina el juego una vez terminado, este tipo de videojuegos no suelen ser extremadamente adictivos. Sin embargo, algunos de estos juegos, como los de deportes o de estrategia, pueden cambiar cada vez que los juegas.
- **Videojuegos online:** El usuario ahora puede jugar con miles de jugadores de todo el mundo y ya no está solo. Hay innumerables opciones en el juego y cada juego es único respecto al anterior. Jugar con más frecuencia aumentará tu nivel de habilidad, lo que te ayudará a ascender en la clasificación mundial y aumentar tus posibilidades de ganar en el futuro. Se necesita un número cada vez mayor de horas de

"formación" para aprender nuevas habilidades. Poco a poco, los síntomas de la tolerancia van apareciendo: ansiedad antes de jugar, malestar cuando no se juega, irritabilidad cuando hay que parar, necesidad de jugar más para conseguir la misma satisfacción y abstinencia del videojuego. Además de tener un elemento aleatorio, los videojuegos que se juegan online son más adictivos que los que no se juegan online ya que puedes adquirir cajas sorpresa o sobres además de jugar contra otros jugadores. A lo largo del juego, estos elementos nos repartirán aleatoriamente una carta o una mejora. Funciona con un mecanismo similar al de las máquinas tragamonedas. (López, 2022).

2.2.2. Dependencia

La dependencia se define como el estado en el que una persona permite que su adicción la controle y sufre como consecuencia de su incapacidad para implementar o llevar a cabo su adicción. Como resultado, en relación con otras facetas de tu vida, tanto personal como profesional, tu adicción ocupa un lugar central, o al menos se convierte en una parte importante de ella. Esta falta de autocontrol hace que el individuo se sienta mal y entre en un ciclo descendente porque le resulta muy difícil, si no imposible, liberarse de su dependencia de sí mismo. (Cadavid y Restrepo, 2019).

2.2.3. Industria de los videojuegos

Méndez et al. (2023) en su estudio afirma que, gracias a la creatividad y el intelecto de sus creadores, la industria de los videojuegos, junto con la economía y los avances tecnológicos, también se considera una forma de arte moderno. Hoy en día, los productos de la industria se utilizan en una variedad de contextos, incluida la educación. En generaciones anteriores, después de la

escuela o durante el recreo, los jóvenes se reunían para jugar con una pelota o conversar. También leían cuentos, cómics, novelas y otros materiales en casa después de terminar sus tareas. Historias de quienes nacieron antes del año 2000 y están impactados por los cambios significativos en la generación actual, como resultado de que los jóvenes de hoy vuelquen su atención hacia la tecnología como los videojuegos y las redes sociales. Los jóvenes de hoy han crecido con los videojuegos en su vida diaria, hasta el punto de que se ha visto que los niños utilizan sus teléfonos móviles para conectarse y jugar a videojuegos online durante las vacaciones escolares. Se ve a varios jóvenes jugando en grupo con sus teléfonos móviles u otros aparatos electrónicos portátiles, incluida la PS Vita (Play Station), entre otros. Antes o después de jugar videojuegos en casa, las tareas se realizan en varias consolas, incluidas computadoras portátiles y juegos de mesa. Incluso los jóvenes tienen la capacidad de jugar durante horas seguidas y, como resultado, muchos de ellos dejan de hacer los deberes para jugar hasta altas horas de la noche. Esto podría implicar que incluso si tienen cursos al día siguiente, muchas personas pueden quedarse despiertas hasta tarde.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Videojuegos

Un videojuego se define como un programa de computadora o software creado para la diversión de uno o más jugadores utilizando una variedad de dispositivos, incluida una computadora, una consola de videojuegos, una tableta, un teléfono inteligente y una máquina recreativa. A través de estos dispositivos se puede acceder a un mundo virtual que, gracias a sus avanzados

gráficos y tecnología, se parece cada vez más al mundo real. (Rivera y Torres 2018).

2.3.2. Comportamiento

Un videojuego se define como un programa de computadora o software creado para la diversión de uno o más jugadores utilizando una variedad de dispositivos, incluida una computadora, una consola de videojuegos, una tableta, un teléfono inteligente y una máquina recreativa. A través de estos dispositivos se puede acceder a un mundo virtual que, gracias a sus avanzados gráficos y tecnología, se parece cada vez más al mundo real. (Galarsi et, al 2011).

2.3.3. Conducta

Es la acción que realiza una persona o cosa es la definición principal de comportamiento. La relación asociativa entre los componentes de una estructura funcional o campo psicológico es el segundo significado. Desde sus inicios, el lenguaje conductista o conductista ha incluido estos dos sentidos. (Roca, 2007).

2.3.4. Adicción de videojuegos

Un patrón consistente y repetido de juego que resulta en un deterioro o malestar clínicamente significativo durante al menos un año es lo que se conoce como adicción a los videojuegos o trastorno de los juegos de Internet. (Organización Mundial de la Salud OMS).

CAPÍTULO III: PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

3.1. Desarrollo de la idea central de la propuesta

3.1.1. Propuesta de la Idea Central del TSP

En el presente Trabajo de Suficiencia Profesional se propone implementar talleres de fortalecimiento a través del área de innovación pedagógica (PIP) los videojuegos de serious games (juegos serios) que han entrado con fuerza en el mundo del aprendizaje, demostrando que pueden ser herramientas efectivas en la formación. Además, con los serios games se puede realizar esquemas o mapas mentales se puede utilizar para mejorar la memoria y el aprendizaje, así como para adquirir idiomas o fomentar la lectura.

Hay dos beneficios principales de jugar juegos serios. En primer lugar, se aprenden habilidades y métodos específicos que facilitan una comprensión mejor y más rápida de ideas y procedimientos complejos.

Debido a que los juegos educativos les dan a los niños una sensación de logro cuando tienen éxito, se vuelven más dedicados a sus estudios académicos.

3.1.2. Desarrollo de la Matriz FODA

INTERNO	EXTERNO
Fortalezas • Director, personal docente comprometidos	**Oportunidades** • 80 % de los estudiantes concientizados y motivados

para contrarrestar el mal uso de los videojuegos. • Estudiantes con interés de querer aprender sobre los videojuegos educativos interactivos.	en el uso de videojuegos educativos (serious games). • Aplicación de los videojuegos educativos como herramienta de aprendizaje.
Debilidades	**Amenazas**
• Uso desmedido de los videojuegos en los estudiantes. • Deficiente control en el uso de los videojuegos por parte de los padres y docentes.	• Estudiantes con adicción a los videojuegos. • Comportamiento agresivo por la utilización de videojuegos violentos.

3.1.3. Justificación

El interés de introducir los videojuegos educativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Juan Velasco Alvarado” así revertir la proporcionalidad del mal uso de los videojuegos que genera actitudes violentas en los estudiantes al recibir los talleres de fortalecimiento en cuanto a la utilización de videojuegos educativos van a ayudar a mejorar la memoria, la lógica, la concentración, en enfoque y la planificación, además desarrollaran destrezas como la coordinación, la motricidad y la orientación espacial, los estudiantes aprenderán jugando.

3.2. Identificación del servicio/ propuesta/análisis de su Tema

3.2.1. Servicio/ propuesta/análisis

El servicio se brindara a los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “Juan Velasco Alvarado” Zepita, consiste en la realización de talleres de fortalecimiento sobre el uso de los videojuegos educativos (serious Games), en la enseñanza – aprendizaje a través de equipos tecnológicos que cuenta la institución y los estudiantes.

3.2.2. Valores

La Institución Educativa Secundaria “Juan Velasco Alvarado” en sus documentos de gestión cuenta con Reglamento Interno (RI) donde está plasmado las normas de convivencia que son conjunto de valores que toda la comunidad educativa debe cumplir de acuerdo a sus responsabilidades, donde enfatiza los valores, que son las normas o preceptos que gobiernan cómo las personas se comportan, piensan y actúan. Los valores también sirven como guía para las sociedades, fomentando el crecimiento personal y la convivencia pacífica.

- **Responsabilidad:** Los estudiantes cumplen con sus obligaciones académicas actuando de manera responsable en el uso adecuado de los videojuegos.
- **Prudencia:** Con los talleres impartidos, los estudiantes reflexionaran sobre el mal uso y desmedido de los videojuegos y tomaran acciones de mejora con los videojuegos educativos.
- **Esfuerzo:** Los estudiantes realizaran una autocrítica de sus acciones y se esforzaran para mejorar sus aprendizajes y el buen uso de los videojuegos.

3.3. Descripción del servicio/propuesta/análisis

Para sacar el máximo provecho al taller se debe añadir propuestas prácticas que faciliten el uso de los videojuegos educativos que ayudara a convertir diferentes situaciones en retos para los estudiantes, asimismo superarlos que se requiere de ingenio, creatividad y destreza, permitirán adquirir nuevas competencias de aprendizaje.

De esta manera, los estudiantes pueden terminar tareas interesantes que los motiven a seguir aprendiendo. Numerosos expertos afirman que el aprendizaje basado en juegos puede mejorar el desarrollo cognitivo y enseñar habilidades socioemocionales a niños de todas las edades, para ello se trabajará de la siguiente manera:

- En una primera instancia se presentará un plan de trabajo a la dirección donde estará plasmado las fechas y horario donde se realizará los talleres.
- Con apoyo de los docentes de innovación y CIST se realizará los talleres en horas de tutoría con los estudiantes de segundo grado de educación secundaria.
- Los estudiantes a través de los laptops/PC y tabletas realizaran los talleres de aprendizaje en el aula de Centro de Recursos Tecnológicos.

3.3.1. Características

- Equipo directivo y docentes comprometidos
- Horarios de tutoría de ambas secciones
- Estudiantes prestos para aprender los videojuegos educativos.
- Tutores y asesores involucrados para el control del mismo
- Enseñanza personalizada
- Dispositivos disponibles

3.3.2. Composición

- Social: Los estudiantes de segundo grado de la IES “Juan Velasco Alvarado” Zepita están involucrados de manera activa en los talleres de fortalecimientos del uso de los videojuegos educativos, los estudiantes de los referidos grados están organizados con sus juntas directivas y brigadier de aula, asimismo con sus tutores y asesores.
- Tecnológicos: La Institución Educativa cuenta con computadoras/ tabletas que serán facilitadas a través (CRT) además cada estudiante cuenta con tableta, donde podrán realizar las practicas del uso de los videojuegos educativos.
- Logístico: La institución educativa cuenta con WI-FI con ese recurso podrán realizar la descarga de los videojuegos educativos virtuales de manera óptima.

3.3.3. Utilidad

Una alternativa es la sugerencia de utilizar videojuegos educativos, o "serius games", para formar profesionales como policías, pilotos, bomberos o personal médico, entre otros, y potenciar el desarrollo de habilidades como la atención, la creatividad, la memoria y trabajo en equipo. Este estudio

sobre suficiencia profesional será valioso como fuente o insumo para otros proyectos.

3.3.4. Valor diferenciador

El valor diferenciador que ofrece la aplicación de videojuegos instructivos en el aula sugiere un cambio de paradigma a favor de un método de instrucción más creativo.

Específicamente, utilizar videojuegos como herramienta de enseñanza en el aula para ayudar a los estudiantes a aprender de una manera que les resulte más atractiva, efectiva e inspiradora. Los estudiantes de segundo grado de la IES “Juan Velasco Alvarado” Tasapa estarán aprovechando los videojuegos de manera responsable.

3.3.5. Presentación

Es fundamental enfatizar que la idea de utilizar videojuegos educativos como sustituto de los métodos de enseñanza tradicionales puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes en las áreas de atención, creatividad, memoria, adquisición del lenguaje y trabajo en equipo de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Secundaria “Juan Velasco Alvarado” Tasapa – Zepita.

Numerosos estudios han demostrado las ventajas de los videojuegos serios como puerta de entrada a métodos de enseñanza innovadores e inmersivos que ya han producido resultados positivos en una variedad de ámbitos educativos.

3.4. La propuesta

La propuesta es fomentar el uso de los videojuegos educativos en los estudiantes de segundo de educación secundaria, con la finalidad de dar el uso

adecuado de los videojuegos a través de los talleres en horarios de tutoría para así no poder afectar en el desarrollo de las sesiones en otras áreas.

3.4.1. Propuesta del Proyecto a desarrollar o posicionar

La propuesta para implementación de talleres sobre el fortalecimiento en la aplicación de los videojuegos educativos en los estudiantes de la IES “Juan Velasco Alvarado – Zepita, tiene como objetivo la valoración de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes, identificar los beneficios y perjuicios e importancia de los videojuegos educativos.

3.4.2. Justificación del proyecto

La propuesta responde a la necesidad que tienen los estudiantes en el contexto en que se desarrollan, teniendo en cuenta que las instituciones no toman en cuenta la importancia de los videojuegos educativos, es por ello que se pretende implementar talleres de fortalecimiento de aprendizaje a través de los videojuegos, dichos talleres se realizara en los horarios de tutoría de los estudiantes de segundo grado, en vista que vivimos en una era digital en la que la tecnología avanza a un ritmo vertiginoso y los videojuegos son, sin duda, parte de este nuevo panorama cultural.

En este sentido, para los jóvenes, los videojuegos sirven como un excelente punto de entrada a la nueva cultura digital, ayudándoles a desarrollar su alfabetización digital y a familiarizarse con una variedad de mundos virtuales.

3.4.3. Segmentación (Opcional, previa coordinación con su asesor)

- **Precios**

  No tendrá costo alguno

- **Plaza y/o distribución**

  Los directos beneficiados con el taller, serán los estudiantes de segundo grado de la IES “Juan Velasco Alvarado” Tasapa.

- **Producto**

  Estará contemplado por los talleres interactivas a través de PC, laptop y tabletas que se brindará a los estudiantes de segundo grado, con la finalidad de concientizar en el uso de los videojuegos educativos.

- **Promoción**

  A través de un plan de trabajo se concretará la realización de talleres, asimismo en una reunión de padres de familia se dará a conocer el uso adecuado de los videojuegos.

- **Publicidad (afiches, publicidad, banners, trípticos y spot o video publicitario)**

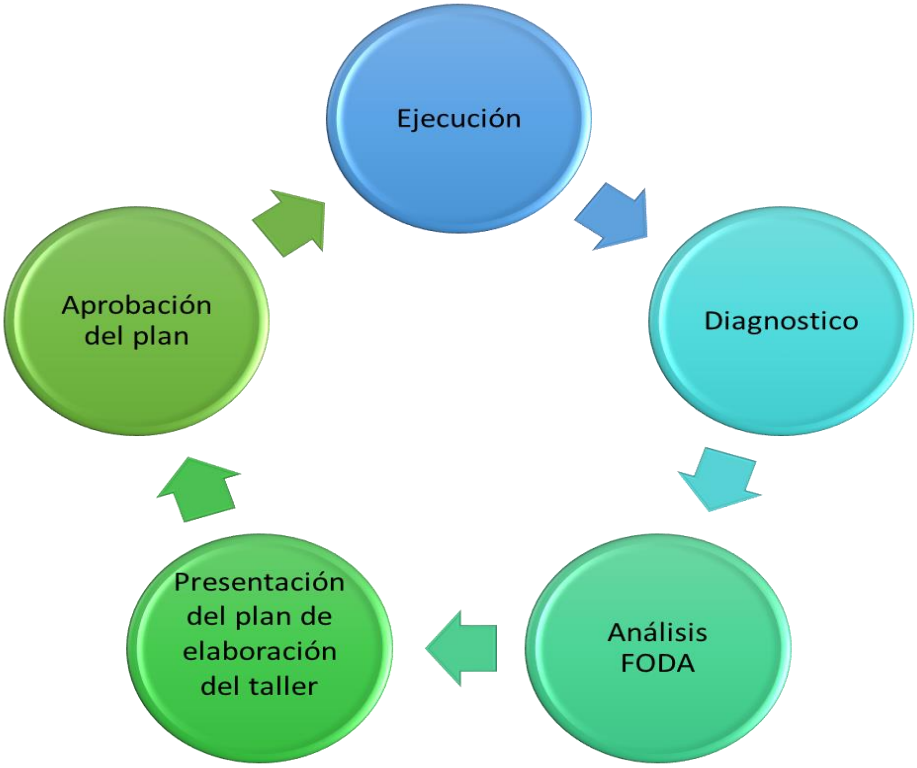
  Se realizará a través de afiches y banner.

3.5. Infraestructura

3.5.1. De la infraestructura

La Institución Educativa Secundaria “Juan Velasco Alvarado” Zepita Puno, cuenta con centro de cómputo donde se aplicará los talleres de fortalecimiento para la aplicación de videojuegos educativos en la enseñanza aprendizaje.

3.5.2. Del diseño y flujo de servicio/propuesta/análisis



3.5.3. Del proceso de servicio/propuesta/análisis

- Se presentará un plan de trabajo a la dirección donde estará plasmado las fechas y horario donde se realizará los talleres.
- Con apoyo de los docentes de innovación y CIST se realizará los talleres en horas de tutoría de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria.
- Los estudiantes a través de los laptops/PC y tabletas realizaran los talleres de aprendizaje en el aula de Centro de Recursos Tecnológicos.

3.5.4. De los equipos para el servicio/propuesta/análisis

- **Materiales y equipos a utilizar**

CANTIDAD	**DENOMINACION**
20	Computadoras
25	Laptops
Todos los estudiantes cuentan con tabletas	Tabletas
01	Data
02	Plumones
Para todos los estudiantes	Fichas de teoría acerca de videojuegos

CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1. Logros

Los estudiantes de segundo grado lograrán y convertirán diferentes situaciones en retos que requiere de ingenio, creatividad y destreza, lo que permite adquirir nuevas competencias de aprendizaje.

4.2. Estrategias de servicio/propuesta/análisis del proceso enseñanza – aprendizaje

A través de videojuegos educativos, los alumnos de segundo grado de la Institución de Educación Secundaria han demostrado su capacidad para reforzar sus aprendizajes en diversas materias. Para lograr esto, los estudiantes deben recibir la capacitación que les permita implementar sus métodos de enseñanza mediante juegos educativos, desarrollando así el potencial de cada estudiante. Con el uso de este enfoque de juego, los adolescentes vincularán cada juego o tarea de su área con la materia que les está enseñando el profesor.

El proceso de enseñanza:

- Plan de trabajo para la aplicación de talleres sobre la importancia de los videojuegos educativos.
- Se contará con el apoyo del docente PIP y CIST para concretar los talleres.

- Los estudiantes en el aula de Centro de Recursos Tecnológicos plasmaran los videojuegos educativos.

4.3. Estrategia de posicionamiento – análisis del tema contextualizado

La educación, como todos sabemos, está evolucionando todo el tiempo. Nuestro énfasis no está tanto en la adquisición de conocimientos sino en permitir que los estudiantes adquieran habilidades y competencias, siendo el uso de los videojuegos una justificación válida.

La música y las imágenes impresionantes son la base de los videojuegos, lo que ayuda a los estudiantes a involucrarse inmediatamente en este nuevo entorno de trabajo, pero debemos brindarles la orientación adecuada.

Utilizando la innovación como guía, este trabajo facilita el uso de herramientas tecnológicas digitales y fomenta la resolución de problemas. También abre puertas para un aprendizaje continuo al ayudar a las personas a adaptarse a su entorno familiar y les da el valor para crear cosas nuevas a través de misiones que enseñan conceptos de maneras novedosas y fomentan el trabajo colaborativo con socios.

Una alternativa para potenciar el desarrollo de habilidades como la atención, la creatividad, la memoria, los lenguajes y el trabajo en equipo es la sugerencia del uso de videojuegos educativos o "serius games". Estos juegos también se pueden utilizar para formar a profesionales como policías, pilotos, bomberos o personal médico. La utilidad de presente trabajo de suficiencia Profesional será como insumo o referencia para los trabajos futuros.

4.4. Valores agregados/ mejora continua

La práctica del uso de los videojuegos educativos traerá consigo muchos beneficios en el aprendizaje, para ello se realizarán talleres para lograr que los estudiantes mejoren el aprendizaje en el desarrollo de habilidades como la atención, la creatividad, la memoria, los idiomas y el trabajo en equipo de los estudiantes

4.5. Oportunidad de crecimiento / alternativas de solución

Debido a que jugar videojuegos educativos motiva a los jugadores a tener éxito en el juego, los alumnos se dedican más a sus estudios académicos.

El interés de introducir los videojuegos educativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes es para revertir la proporcionalidad del mal uso de los videojuegos que genera actitudes violentas o más aun traer adicción en los estudiantes.

CONCLUSIONES

PRIMERO Hoy en día muchos jóvenes adolescentes frecuentar los videojuegos de una manera descontrolada, lo cual puede ocasionar malos comportamientos. La educación siempre está evolucionando, por eso queremos aprovechar todo lo negativo que producen los videojuegos y usarlo a nuestro favor implementándolo de una manera más positiva para que los estudiantes aprendan de manera más efectiva y amigable con el apoyo de sus profesores.

SEGUNDO Los beneficios pueden potenciar las capacidades emocionales y ser usados como herramienta de prevención o tratamiento en salud mental además los videojuegos son una pieza esencial en la vida de cualquier adolescente, asimismo ayuda a desarrollar destrezas básicas como la rapidez de reflejos y la memoria, estimula la capacidad de razonamiento y descernimiento.

TERECERO Se concluye que el mal uso de los videojuegos o videojuegos violentos ocasiona la adicción, además el rechazo hacia otros medios didácticos como libros, también puede causar conductas violentas, quienes juegan se desconectan del mundo real y pueden dejar de existir en el tiempo y el espacio, los adolescentes que juegan frecuentemente evitan la comunicación con la familia y el aislamiento.

CUARTO Como propuesta se pretende implementar los videojuegos educativos de serious games (juegos serios) que han entrado con fuerza en el mundo del aprendizaje, demostrando que pueden ser herramientas efectivas en

la formación. Debido a que los juegos educativos les dan a los estudiantes una sensación de logro cuando tienen éxito, se vuelven más dedicados a sus estudios académicos.

RECOMENDACIONES

PRIMERO Se recomienda revertir los malos hábitos en el uso de los videojuegos en los estudiantes y queremos darle la vuelta a todo lo malo que genera los videojuegos para implementarlo con la ayuda de padres, profesores y alumnos, esperando cambiar todos los efectos negativos que tienen los videojuegos en la educación.

SEGUNDO Se recomienda que se incluya en el Plan Anual de Trabajo institucional, para llevar a cabo los talleres del buen uso de los videojuegos en los estudiantes de primero a quinto grado.

TERECERO Se recomienda el involucramiento de los docentes y padres de familia en el control del uso de los videojuegos de los estudiantes, para evitar la adicción y conductas violentas. Asimismo se recomienda identificar a los estudiantes posibles en adicción.

CUARTO Se recomienda la aplicación de talleres sobre el uso videojuegos educativos serius games en el aprendizaje de algunas áreas, primeramente, se debe capacitar a los docentes y estudiantes para que permita jugar de manera controlada buscando objetivos propuestos en las sesiones de clase. Además, se recomienda realizar posteriores estudios de manera más profunda.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Moncada Jiménez, José; Chacón Araya, Yamileth (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. España

Artezano R.F. (2018). Adicción a videojuegos en adolescentes. Universidad Peruana Unión. Huancayo.

Luque S. M. T. G. (2022) Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas. Universidad Alas Peruanas. Lima.

Przybylski A. (2014) Revista Pediatrics en el que establecía cuántas horas debían destinar los niños a los videojuegos. Instituto de Internet de la Universidad de Oxford.

Huacho C. (2022) Implicancia de videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del nivel secundario. Universidad Alas Peruanas. Puno.

Bernal C. (2010) Metodología de la Investigación, tercera edición ISBN: 978-958-699-128-5. Colomia.

Fuentes y Pérez (2015) videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Universidad del Zulia Maracaibo Venezuela. *Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal.* http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020

Sánchez, J.P., Telumbre J. Y., y Castillo, L. C. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 1-14. https://www.researchgate.net/publication/349980108

Rojas, D.,Chirinos, Y., Moreno, G. Barbera,N. y Bracho, O. (2021) influencia de los videojuegos en el comportamiento de los adolescentes. *Universidad, Ciencia, Tecnología E Innovación.* www.doi.org/10.47212/Universidadcienciatecnologia2021.11

Roca F. (2022). Prevalencia del uso de videojuegos en adolescentes escolares de Lima Metropolitana. *Cátedra Villarreal – Psicología*. V. 1 | No. 2 | 231-242 https://revistas.unfv.edu.pe/CVFP/article/view/1370

Evaristo, I., Navarro, R., Vega, V., y Nakano, T. (2016) Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. 35-52, Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia.

https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15569

Estrada, E.G., Paricahua, J.N., Libertad,G., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W.G., Puma, M.A., Gallegos, N.A. y Estrada, E.G.(2022) Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica,* V41 (N4). http://doi.org/10.5281/zenodo.6944985

Organización Mundial de la Salud OMS (2022) adicción a los videojuegos como trastorno mental.

López, D. (2022) Adicción de los videojuegos. *Centro de Salud Mental autorizado por la Consejería de Sanidad de la Comunidad de Madrid.* *https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos*

Rojas, M. (2019) Videojuegos: Ventajas y desventajas

Méndez, C., R., Palacios, N., A. y Méndez, D. (2023) Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual.Revista Killkana Sociales Vol. 7, No 1, https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242

Arredondo, F., & Vázquez, J. (2017). La responsabilidad social de la industria de los videojuegos. *Ciencia y sociedad. 39*. https://repositoriobiblioteca.intec.edu.do/bitstream/handle/123456789/2227/10.

Cabonell, X. (2020). La industria de los videojuegos contra el trastorno de juego por Internet: el partido del siglo. Aloma: *Revista de psicología, ciencias de la educación y de deporte Blanquerna, 38(1), 39-48.* https://dialnet.unirioja.es/ servlet/articulo?codigo=7572415

Santana, C., Suárez, P., Álvarez, A., López, Y. (2021). Los videojuegos violentos son un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. 593 *Digital Publisher CEIT*, 6(6), 535-548 https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934

Rivera, E. y Torres V. (2018) Videojuegos y habilidades del pensamiento. Universidad Autónoma de Zacatecas, México. *Revista Iberoamericana.* Vol. 8, Núm. 16 DOI: 10.23913/ride.v8i16.341

Roca J.(2007) Acta comportamentalia.versao impressa. Guadalajara v. 15. Ifelix@cencar.udg.mx.

Galarsi, M., Medina, F., Ledezma, A. y Zanin, C., (2011). Comportamiento, historia y evolución Fundamentos en Humanidades, vol. XII, pp. 89-123. *Revistas científicas de Américas Latina*.

http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18426920003

Cadavid, A. y. (2019). *Los videojuegos como herramienta psicoeducativa alternativa, al servicio del desarrollo del aprendizaje en los adolescentes.* Tesis para optar el grado de licenciado en psicología https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/25e6e935-2b4d-45e2-aee5-819075277bd5/content

ANEXOS

ANEXO 01 FOTOGRAFIA DE LA IES DONDE SE REALIZO EL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

ANEXO N°02 MISION VISION DE LA IE DONDE SE REALIZO EL TSP

- **Misión**

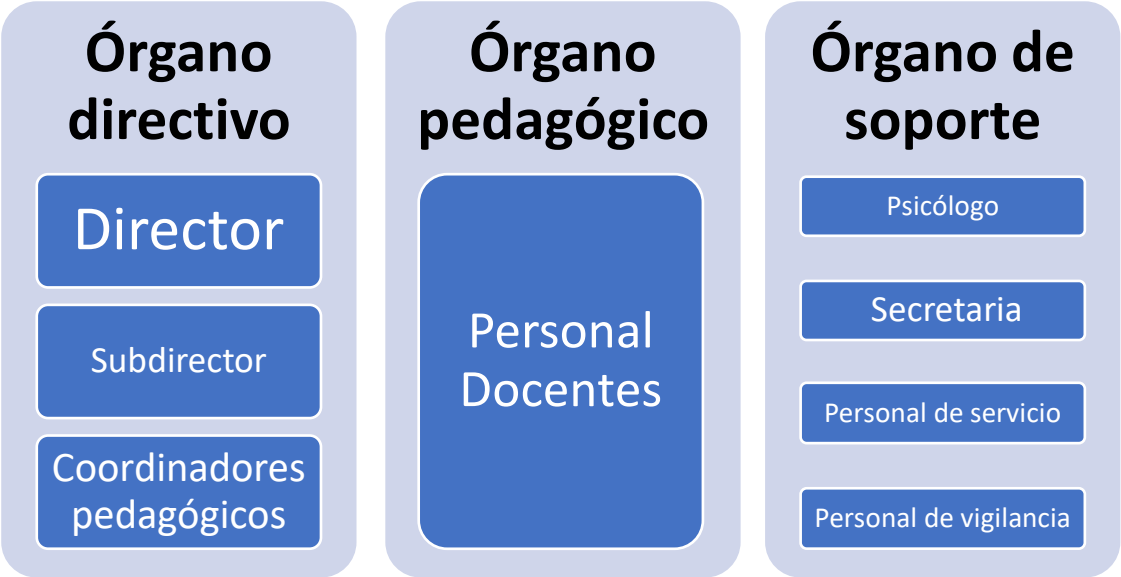
  Somos una institución de jornada escolar completa, donde los estudiantes desarrollan las competencias acorde al currículo nacional, en el que se prioriza los conocimientos de la cultura local articulado a las otras culturas, en donde todos los estudiantes culminan su escolaridad en el ciclo esperado de la EBR, alcanzan su desarrollo integral en espacios seguros e inclusivos de sana convivencia y libres de violencia, humanista, tecnológico y ecoeficiente, contribuyendo al desarrollo social, cultural y ambiental de la localidad, región y país.

- **Visión**

  Seremos una institución educativa reconocida que brinde una educación intercultural multilingüe que contribuyan a la formación de nuestros

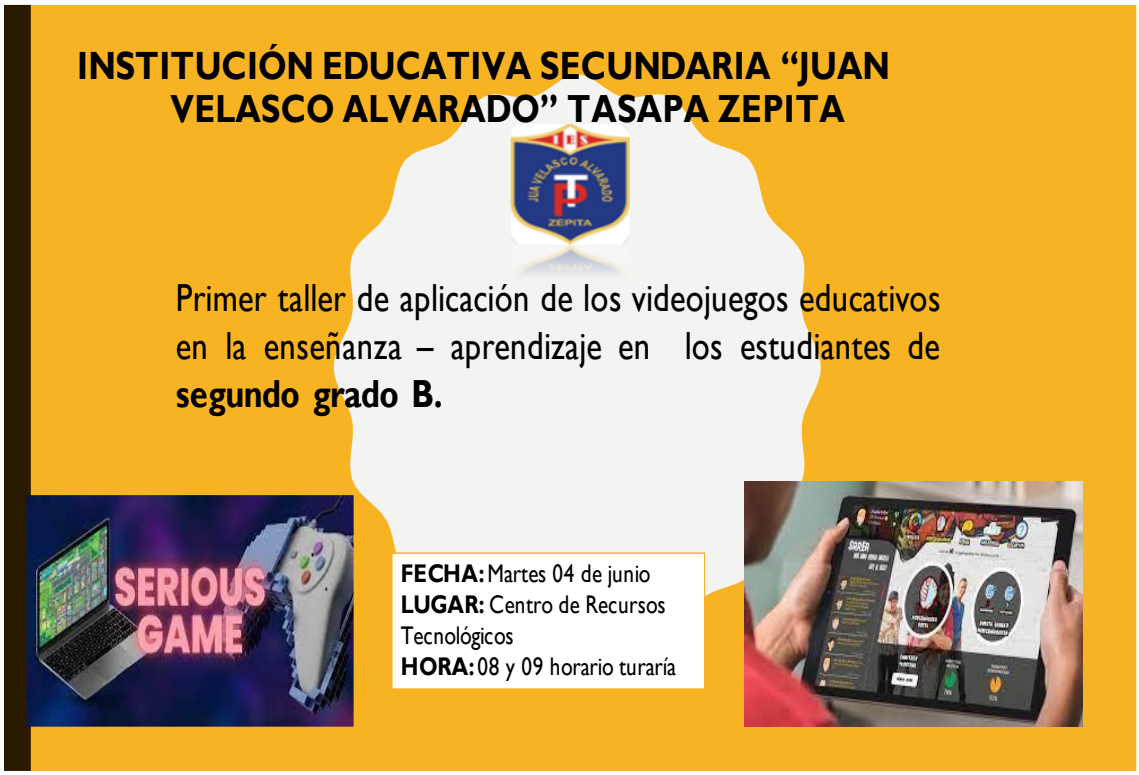
estudiantes, un servicio educativo integral, inclusivo, innovador y eficiente en la formación de habilidades y competencias haciendo uso de recursos tecnológicos; que promuevan una conciencia ambiental con un modelo de desarrollo sostenible y sanitarias basada en valores que les permita enfrentar los desafíos de un mundo competitivo.

ANEXO 03 ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL



ANEXO 04 FOTOGRAFÍA DEL AMBIENTE DE COMUPUTO

ANEXO 05 AFICHES Y BANNER



ANEXO 06 PLAN DE TRABAJO PARA LA APLICACIÓN DEL TALLER

PLAN DE TRABAJO DEL TALLER DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

DRE	Puno	UGEL	Chucuito
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Juan Velasco Alvarado	Dirección de la I. E	Zepita
CODIGO MODULAR	057888	código del local	43344
DIRECTOR	Prof. Abercio Rojas Pacho	Periodo de vigencia	

ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO

SEGUNDO A	SEGUNDO B
APELLIDOS Y NOMBRES	**APELLIDOS Y NOMBRES**
ALANOCA CCAMA, Edwar Arturo	ALANOCA CHAMBILLA, Gisela
CACHI CHIPANA, Edwar Brayan	CACHI SACARI, Josué David
CAMA FERNANDEZ, Luz Brisayda	CACHI SACARI, Wilmer David
CCAMA GOMEZ, Jhon Anderson	CATARI CACHI, Diego Jhunior
ESTALLA CHURA, Rossy Benilda	FERNÁNDEZ CHAMBI, Yanira Yoselin
FERNANDEZ CACHI, Thania Yheny	FERNANDEZ ESTALLA, Joel Saul
FERNANDEZ CONDORI, Cristian	FERNÁNDEZ HUALLPA, Valeria
FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, Deysi Soledad	FERNANDEZ LARIJO, Celena Delsy
FERNÁNDEZ ONORI, Brayan	FERNANDEZ MENDOZA, Yaneth Yovana
HONORI MENDOZA, Danny Cleverson	GOMEZ PEREZ, Miriam Noemí
MANZANO MIRANDA, Karen Meliza	GUTIÉRREZ ALANOCA, Nilda
SACARI COPAJA, Jhoel Edinson	HONORI CCAMA, Karen Yulisa
SANDOVAL PÉREZ, Gaby Lysset	HUALLPA BARRIOS, Royer Dayzon
SERRANO ALANOCA, Flor de Yaneth	PEREZ ROQUE, Yhon René
ZAPANA CACHI, Jhon Aly	PEREZ SANDOVAL, Rosmery Yudith
	SACARI CACHI, Yeny Brizaida

II. PRESENTACION

El presente plan, contribuye en ampliar futuras investigaciones acerca de los videojuegos en el aprendizaje escolar y el comportamiento de los estudiantes, a un mejor conocimiento de los videojuegos, describiendo sus contenidos reales, explorar y valorar su influencia en la educación y en el comportamiento, asimismo podemos darles una mejor orientación para que en lugar de tomar un juego a mal, lo encaminemos a utilizar juegos educativos para que ellos mejoren su concentración.

En el presente Trabajo de Suficiencia Profesional se propone implementar talleres de fortalecimiento los videojuegos educativos de serious games (juegos serios) que han entrado con

fuerza en el mundo del aprendizaje, demostrando que pueden ser herramientas efectivas en la formación. Puede usarse para aprender idiomas o fomentar la lectura, así como para ejercitar la memoria y el aprendizaje mediante esquemas o mapas mentales

Por lo que con este plan se pretende difundir, acoger a los estudiantes de primero y segundo grado con el apoyo de toda la comunidad educativa.

II. BASES LEGALES

A. Constitución Política del Perú.
B. Ley N° 28044, Ley general de educación
C. Ley N° 29944, ley de la Reforma Magisterial y su reglamento
D. Ley N° 29694 Ley que protege a los consumidores de las prácticas abusivas en la selección o adquisición de textos escolares, modificada por la Ley Nº 29839
E. Decreto Supremo N° 017-2007-ED, que aprueba el reglamento de la Ley N° 28988 Ley que declara la educación Básica regular como Servicio Público esencial.

V. OBJETIVO GENERAL

A. Asegurar el cumplimiento de acciones para garantizar las condiciones institucionales y pedagógicas que contribuyan a mejorar el logro de los aprendizajes en una escuela amable, limpia y segura desde el inicio del Año Escolar 2021.
B. Sensibilizar a la Comunidad Educativa sobre las acciones a desarrollar en la CAMPAÑA DEL BUEN INICIO ESCOLAR.

V. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar los beneficios que genera los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de la IES "Juan Velasco Alvarado – Zepita -2024
- Identificar los perjuicios que genera los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de la IES "Juan Velasco Alvarado – Zepita, 2024
- Analizar la importancia de los videojuegos educativos de los estudiantes de la IES "Juan Velasco Alvarado – Zepita 2024

VI. ETAPA DE LA APLICACIÓN E TALLER

- **Primer momento**: presentación del plan
- **Segundo momento**: Planificación del equipo directivo y docentes en la IE, comprende
- **Tercer momento**: Comprende las actividades de acogida de los estudiantes desde el primer día de clases con el objetivo de garantizar las condiciones para una convivencia escolar favorable a los aprendizajes; así como la distribución de materiales educativos a los estudiantes y bibliotecas para su uso pedagógico.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LA I.E. PARA LA APLICACIÓN DE LOS TALLERES

ACTIVIDADES	ACCIONES	RESPONSABLE	CRONOGRA MA
Elaboración del Plan, fichas	Preparación del plan de aplicación del taller	Director	Abril
Reunión	Director, docentes y padres de familia comprometidos realizan diferentes acciones para lograr los talleres de manera óptima.	Director y coordinador de tutoría	Abril

Socialización y publicación del banner	Distribución de afiches A todos los estudiantes de primero y segundo.	Docente de innovación y CIST	Abril
Aplicación de talleres Duración y horario del taller	Concientizar a los estudiantes de primero y segundo grado en horas de tutoría en tres sesiones.	Docente de innovación, CIST – secretaria	Mayo
SEGUNDO GRADO A	Horario de Tutoría – centro de Recursos Tecnológicos	Docente de innovación, CIST – secretaria	03/06/2024
SEGUNDO GRADO B	Horario de Tutoría – centro de Recursos Tecnológicos	Docente de innovación, CIST – secretaria	04/06/2024
Organización del aula y buena acogida de los estudiantes.	Verificación del cumplimiento en el uso de los videojuegos educativos.	Docente de innovación, CIST – secretaria	Junio

VII. RECURSOS

A. Recursos Humanos: director, docentes, personal administrativo, PPFF, estudiantes
B. Recursos Materiales: afiches y banner.

Docente de innovación tecnológica

CIST

Yanet Nina Huaraya

ANEXO 07 HORARIO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO A - B

SEGUNDO A

Minha Escola

	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi
1 8:15 - 8:55	DPCC Edwin URIARTE CHAMBILLA	CCSS MANZANO TORRES JORGE FAUSTINO	EPT Richar Flavio YUJRA COLOMA	ARTE Edwin URIARTE CHAMBILLA	ED. FIS Max El DUEÑAS ESPINOZA
2 8:55 - 9:35					
RECREO 9:35 - 9:50	RECREO				
3 9:50 - 10:30	CCSS MANZANO TORRES JORGE FAUSTINO	COM. EIB Analy Maby JULI LAURA	ED. FIS Max El DUEÑAS ESPINOZA	ING Javier MAYTA FLORES	COM CCAMA QUISPE GRACIELA
4 10:30 - 11:10			ARTE Edwin URIARTE CHAMBILLA		
5 11:10 - 11:50	TUTORIA CCAMA QUISPE GRACIELA	COM CCAMA QUISPE GRACIELA	MATE PAYE PONCE LUCIO MARCOS	DPCC Edwin URIARTE CHAMBILLA	MATE PAYE PONCE LUCIO MARCOS
6 11:50 - 12:30					
ALMUERZO 12:30 - 13:20					
7 13:20 - 14:00	ING Javier MAYTA FLORES	ED. REL Fredy CAHUANA MANUEL	ING Javier MAYTA FLORES	COM. EIB Analy Maby JULI LAURA	CyT Fredy CAHUANA MANUEL
8 14:00 - 14:40			CyT Fredy CAHUANA MANUEL	MATE PAYE PONCE LUCIO MARCOS	
9 14:40 - 15:20	COM CCAMA QUISPE GRACIELA	CyT Fredy CAHUANA MANUEL			EPT Richar Flavio YUJRA COLOMA

Horario generado:29/04/2024 aSc Horarios

SEGUNDO B

Minha Escola

	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi
1 8:15 - 8:55	COM CCAMA QUISPE GRACIELA	CyT LOAYZA IDME RUBEN HILARIO	MATE PAYE PONCE LUCIO MARCOS	ING Javier MAYTA FLORES	DPCC Edwin URIARTE CHAMBILLA
2 8:55 - 9:35					
RECREO 9:35 - 9:50	RECREO				
3 9:50 - 10:30	MATE PAYE PONCE LUCIO MARCOS	COM CCAMA QUISPE GRACIELA	COM. EIB Analy Maby JULI LAURA	EPT Richar Flavio YUJRA COLOMA	MATE PAYE PONCE LUCIO MARCOS
4 10:30 - 11:10				COM CCAMA QUISPE GRACIELA	
5 11:10 - 11:50	EPT Richar Flavio YUJRA COLOMA	CCSS MANZANO TORRES JORGE FAUSTINO	ARTE Edwin URIARTE CHAMBILLA	ED. REL Fredy CAHUANA MANUEL	ING Javier MAYTA FLORES
6 11:50 - 12:30					
ALMUERZO 12:30 - 13:20					
7 13:20 - 14:00	ARTE Edwin URIARTE CHAMBILLA	COM. EIB Analy Maby JULI LAURA	CCSS MANZANO TORRES JORGE FAUSTINO	ED. FIS Max El DUEÑAS ESPINOZA	ED. FIS Max El DUEÑAS ESPINOZA
8 14:00 - 14:40	DPCC Edwin URIARTE CHAMBILLA	TUTORIA CCAMA QUISPE GRACIELA			CyT LOAYZA IDME RUBEN HILARIO
9 14:40 - 15:20			ING Javier MAYTA FLORES	CyT LOAYZA IDME RUBEN HILARIO	

Horario generado:29/04/2024 aSc Horarios