

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**LOS JUEGOS EN RED Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE EN EL TERCER
CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70010 GRAN
UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS PUNO 2015**

TESIS

PRESENTADA POR:

RUTH MERY CALIZAYA PAURO

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

PROMOCIÓN: 2015 - I

PUNO – PERÚ

2016

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**LOS JUEGOS EN RED Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE EN EL TERCER CICLO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70010 GRAN UNIDAD
ESCOLAR SAN CARLOS PUNO 2015**

RUTH MERY CALIZAYA PAURO

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN**

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:



20 OCT 2017

PRESIDENTE : -----
Dr. Henry Mark Mamani Apaza

PRIMER MIEMBRO : -----
M.Sc. Zaida Esther Callata Gallegos

SEGUNDO MIEMBRO : -----
M.Sc. Vidnay Noel Valero Ancco

DIRECTOR : -----
M.Sc. Ofelia Marleny Mamani Luque

ASESOR : -----
M.Sc. Carla Lorena Calcina Sanchez

Área: Agentes de la educación

Tema: Calidad de aprendizaje de competencias y capacidades en la población escolar y adulta

DEDICATORIA

A Dios por a verme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para mis objetivos además de su infinita bondad y amor.

A mis padres Saturnino Calizaya Flores y Maria Nelida Pauro Cutipa; por sus consejos sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a todos mis maestros ya que ellos me enseñaron valorar los estudios y superarme cada día también agradezco a mis padres porque ellos estuvieron en los días más difíciles en mi vida como estudiante.

Y agradezco a Dios por darme la salud q tengo, por tener una cabeza con la que puedo pensar muy bien y además un cuerpo sano y una mente de bien.

Estoy segura que mis metas planeadas darán frutos en el futuro y por ende me debo esforzar cada día para ser mejor en el trabajo y en todo lugar sin olvidar el respeto q engrandece a la persona.

ÍNDICE

Resumen.....	9
Abstract.....	10
Introducción.....	11

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1. Descripción del problema	13
1.2. Definición de problema de investigación	14
1.2.1. Definición general.....	14
1.2.2. Definición específica	14
1.3. Justificación del problema de investigación	14
1.3.1. Delimitaciones del problema de investigación	16
1.3.2. Objetivos de la investigación	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	17
2.2. Sustento teórico.....	19
2.2.1. Juegos en red.....	19
2.2.2. Nivel de aprendizaje	22
2.3. Fundamento de las áreas curriculares	24
2.4. Glosario de términos básico.....	25
2.4.1. Hipótesis general.....	26
2.4.2. Hipótesis específica	27
2.4.3. Operacionalización de variables	28

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y diseño de investigación	29
---	----

CAPÍTULO IV

4.4. Análisis e interpretación de resultados de investigación	35
Conclusiones	44
Sugerencias	45
Bibliografía	46
Anexos	49

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 01: Resultados de la relación que existe entre juegos en red y el nivel de aprendizaje el área de matemática y comunicación.....	36
Cuadro N° 02: La variable nivel de aprendizaje.....	38
Cuadro N° 03: Dimensiones de la variable juegos en red en las oportunidades que brinda en el nivel de aprendizaje.....	40
Cuadro N° 04: Resultados obtenidos “los juegos en red y el nivel de aprendizaje en el tercer ciclo de la institución educativa primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015.....	42

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico N° 01: Resultados de la relación que existe entre juegos en red y el nivel de aprendizaje el área de matemática y comunicación.....	36
Grafico N° 02: La variable nivel de aprendizaje.....	38
Grafico N° 03: Dimensiones de la variable juegos en red en las oportunidades que brinda en el nivel de aprendizaje	40
Grafico N° 04: Resultados obtenidos “los juegos en red y el nivel de aprendizaje en el tercer ciclo de la institución educativa primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015.....	42

RESUMEN

La finalidad del presente trabajo de investigación, establecer la relación entre los juegos en red y el nivel de aprendizaje del estudiante del primero y segundo grado de la IEP N° 70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” en el año 2015.

Hernández, Fernández, & Baptista (2003) este estudio corresponde al tipo de investigación no experimental descriptivo correlacionar porque nos permite demostrar la relación o correlación entre las variables intervinientes. Tales es así que, mediante el análisis comparativo según la prueba estadística “chi cuadrada” nos ha permitido establecer la correlación entre los juegos en red y el nivel de aprendizaje en el tercer ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015.

Los datos estadísticos que sustenta la presente investigación se obtuvieron procesando los resultados de los registros de evaluación del educando y la aplicación del instrumento “escala del nivel de aprendizaje” (cuestionario).

Fisher, Arkin & Colton (1995) indica que, cuando la población es menos a 500 se sugiere utilizar el 40% de la población, tomando como muestra 165 estudiantes de una población total de 259.

Los resultados de esta investigación demuestran que existe una relación significativa con un $p < 0.05$ entre los juegos en red y el nivel de aprendizaje del área de matemática y comunicación de acuerdo a agilidad mental, retención de datos, concentración activa, actitud positiva, absorción de datos.

Palabras claves: nivel de aprendizaje, juegos en red.

ABSTRACT

The purpose of this research, establish the relationship between network games and the level of student learning of first and second degree of the IEP N ° 70010 "Gran San Carlos School Unit" in 2015.

Hernández, Fernández, & Baptista (2003) is the type of study is investigation no experimental "descriptive correlate" because it allows us to demonstrate the relationship or correlation between the intervening variables. Such is so, I-Diante comparative analysis according to the statistical test "chi square" has allowed us to establish the correlation between network games and Niel learning in the third cycle of Primary Educational Institution No. 70010 Big Unit Esco San Carlos Puno -lar 2015.

Statistical data supporting this research were ob-ron processing the results of the evaluation of the student registration and implementation of the "scale of the level of learning" tool (questionnaire).

Fisher, Arkin & Colton (1995) indicates that when the population is less than 500 is suggested to use 40% of the population, taking as 165estudiantes sample of a total population of 259.

The results of this research shows that there is a significant relationship with a $p < 0.05$ between network games and the level of learning mathematics and communication area.

Keywords: learning level, network games.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el ministerio de educación del Perú define y resalta frecuentemente el problema del “nivel de aprendizaje en la educación básica regular”, crisis educativa por la que atraviesa nuestro país.

Este álgido problema aun en la fecha no ha sido tomado con responsabilidad por los gobiernos de turno, órganos intermedios del municipio de educación y el magisterio nacional. De esta manera es necesario tomar en cuenta la condición de los juegos en red y el nivel de aprendizaje de los estudiantes del tercer ciclo de la Institución Educativa Primeria 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno.

La presente investigación está ordenada de la siguiente manera

CAPÍTULO I: Planteamiento de la investigación, se presenta la descripción del problema, definición del problema, limitaciones de la investigación realizada, delimitación y justificación del problema, concluye con el objetivo de la investigación.

CAPÍTULO II: Marco teórico, se expone los antecedentes de la investigación, el sustento teórico, glosario de términos y Operalización de variable.

CAPÍTULO III: Diseño metodológico de la investigación, población y muestra, ubicación y descripción de la población técnica e instrumento de recolección de datos y plan de tratamiento de datos.

CAPÍTULO IV: Análisis y resultados de investigación, se presenta los resultados de manera ordenada y precisa siempre considerando los enunciados a los cuales responde la investigación, se explica primeramente aspectos generales de la población de estudiantes para dar a conocer cada una de los dimensiones de las variables posteriormente se

presenta y analiza ambas variables, considerando los objetivos planteados por la investigadora.

CAPÍTULO I

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1. Descripción del Problema

Estallo (1995) los niños pasan a utilizar con más frecuencia los juegos en red por el efecto de la novedad, y en la mayoría de casos esta conducta remitirá espontáneamente con la ayuda de la familia. Desacuerdo a la encuesta realizada se aprecia la distribución según impacto que provocan los juegos en red en los niños encuestados, donde el juego que tiene más impacto es Counter Strike con un 52.5% que provoca un impacto positivo con un 41.3% debido a que tienen un buen número de mensajes que permiten la solidaridad que cada día fortalecen su forma de vida.

Janz, J. y Marten, L. (2005): plantean que: El aprendizaje basado en juegos, cuyo término formal en inglés es Game-Based Learning (GBL), se entiende como el fenómeno que conjuga el aprendizaje con diferentes recursos conocidos como los juegos, en particular referido a los digitales o de naturaleza computacional, con el fin de apoyar y mejorar la enseñanza, el aprendizaje y/o la evaluación. Los juegos de juegos en red tienen un fuerte impacto en los niños de la ciudad de Puno, el 41.3 % de los años manifiestan que los juego que tiene mayor impacto es Counter Strike, es el juego que tiene mayor credibilidad y aceptación debido a que es un juego muy popular y accesible, la mayoría de los que juegan son niños y adolescentes de todas las condiciones sociales.

1.2. DEFINICIÓN DE PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2.1. Definición General

¿Cuál es la relación existente de los juegos en red y el nivel de aprendizaje en la Institución Educativa Primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015?

1.2.2. Definición Específica

¿De qué manera los juegos en red brindan oportunidades en el aprendizaje?

¿Qué tipos de juegos en red sensibilizan el aprendizaje en los niños?

¿En qué nivel se encuentra los niños en el área de matemática?

¿En qué nivel se encuentra los niños en el área de comunicación?

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Se plantea una investigación para fundamentar y diseñar un modelo de intervención socio-educativa desde un enfoque constructivista, para su aplicación en una organización de docentes con nuevas propuestas educativas.

Los videojuegos se han convertido en un recurso didáctico usado por muchos docentes para fomentar y motivar la participación activa de los alumnos en las diferentes áreas. Al igual que otros recursos educativos, podemos encontrar en ellos las siguientes ventajas:

La educación es la etapa preescolar donde comienzan sus primeras experiencias de aprendizaje donde los niños desarrollan y se enriquecen de nuevos conocimientos. El juego didáctico como herramienta educativa vincula al desarrollo del aprendizaje como

expresión cultural y forma parte de las tradiciones del ser humano como estrategia para la enseñanza.

De esta manera, el desarrollo depende del aprendizaje que adquiera el niño según las estrategias de juego que utilice el educador, es por esto que los juegos en red es parte constitutiva de los métodos de enseñanza. A lo largo de su vida el niño evoluciona en el juego-aprendizaje, en una dinámica en la que el juego y el trabajo de ir incorporando conocimiento se hallan profundamente imbricadas. En este sentido García y Llull (2009) definen que:

El juego deriva en una actividad irremplazable que integra todos los aspectos de la enseñanza y que logra sorprendentes estímulos en niños de 6 a 9 años, logrando cubrir sus necesidades básicas de aprendizaje de un modo más autónomo y al mismo tiempo también más participativo y socializado. Se considera "una manera eficaz para motivar al alumno y para que el estudiante participe en experiencias de aprendizaje activo" (Charlier, Ott, Remmele & Whitton, 2012). El intento investigativo. El esfuerzo humano, ético y profesional de indagar y proponer posibles soluciones sobre la problemática planteada, es una alternativa viable debido a que la población que se encuentra al alcance de la investigación; localizada en la Institución Educativa. Donde mayormente se aprecia el uso masivo d los juegos por lo que se recomienda trabajar e investigar a profundidad el problema planteado. Espacio Logopédico (2000).

Limitaciones del Problema de Investigación:

De Carácter Bibliográfico:

Una de las limitaciones de la investigación que aún no se ha ubicado la suficiente bibliografía como para elabora una matriz actualizada en lo concerniente a los juegos en

red. Sin embargo, conforme a este proyecto se fue efectuando, las referencias bibliográficas fueron aumentando.

1.3.1. Delimitaciones del Problema de Investigación

El trabajo de investigación está circunscrito en al campo de la influencia en el aprendizaje a los estudiantes del tercer ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015.

1.3.2. Objetivos de la Investigación

1.3.2.1. Objetivo General

Establecer la relación existente entre los juegos en red y el nivel de aprendizaje en la Institución Educativa Primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015.

1.3.2.2. Objetivo Específico

Identificar las oportunidades que los juegos en red brindan en el nivel aprendizaje.

Determinar los tipos de juegos en red que sensibilicen habilidades en el aprendizaje de los niños(as).

Identificar el nivel de aprendizaje de los niños en el área de matemática y comunicación.

Determinar la relación existente entre los juegos en red y el nivel de aprendizaje en la Institución Educativa Primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015.

CAPÍTULO II

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Antecedentes de la Investigación

Barab et al. (2007) y Barab, Gresalfi, Dodge e Ingram Goble, (2010), plantean que: han trabajado en describir estrategias que permiten situar al aprendizaje y los contenidos curriculares dentro de un contexto de juego. La idea expone las relaciones entre los tres elementos interconectados de la persona, el contenido y el contexto. En concreto o dicho de otra manera, el juego involucra a los estudiantes como actores que deben poder entender el contenido académico con el fin de transformar ese contenido en acciones efectivas dentro de uno o varios escenarios que representan un reto o un problema.

Autores como Barab et al. (2007) y Barab, Gresalfi, Dodge e Ingram Goble, (2010) han investigado la eficacia del juego en la docencia ya que esta representa una manera transcendental de conducir al alumno en el mundo del conocimiento. Resnick (1987) declaró que el desafío fundamental que enfrentan los profesores es adaptar la brecha entre cómo los contenidos de aprendizaje se producen en las escuelas y cómo se utilizan fuera de las escuelas. Y concluye, "la escuela viene a buscar cada vez más aislados del resto de lo que se hace, y parece poco probable asignar los paquetes de conocimientos y habilidades que las instituciones proporcionan". Los videojuegos tienen el potencial de mejorar esta brecha, ya que a diferencia de cualquier otra forma de plan de estudios.

Silva Sánchez (1998) dice al respecto que "los video juegos tienen la enorme ventaja de conducir el flujo de acontecimientos. Es precisamente esta característica la que

permite entender porque los videojuegos pueden convertirse en un poderoso instrumento educativo”.

Según los resultados de la investigación de la UNC, (1996) los videojuegos en red son importantes para los niños porque: les permiten desarrollar el pensamiento lógico formal les favorece una respuesta más rápida a los estímulos visuales y auditivos les brinda una nueva manera de compartir con sus pares, una actividad con los demás niños necesitan para marcar el paso de la familia a la sociedad.

(Turkle, 1997). Los videojuegos como entornos inmersivos, forman parte de “un proceso psicológico que se produce cuando la persona deja de percibir de forma clara su medio natural al concentrar toda su atención en un objeto, narración, imagen o idea que le sumerge en un medio artificial”. En su nivel máximo, la inmersión corresponde al flujo estado óptimo de experiencia interna, término acuñado por Csikszentmihalyi (1996) para explicar el placer que encontramos realizando actividades cotidianas que implican el acto creativo, y está caracterizado por la concentración y el aislamiento. A la hora de potenciar el factor de inmersión, se pueden des-arrollar vías diferentes: la referente al audiovisual y la referente al espacio de juego y sus formas de interacción, orientadas a la eliminación de barreras entre juego y jugador. Con una buena producción de audio por ejemplo, se pueden conseguir diferentes ambientes y generar sensaciones, potenciar acciones y claro, está mostrar sonidos que permitan al usuario asociar o relacionar el sonido con alguna actividad o desarrollo del juego que puede desencadenarse en un contenido docente.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

2.2.1. Juegos en Red

Los juegos en red son los programas digitales de entretenimiento que se instala en sus computadoras y que, a través de una conexión de banda ancha, se conecta con un servidor que abre paso para los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa, pueden jugar el mismo juego simultáneamente. Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro del local o fuera del mismo, pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales. Sin duda los juegos en red se ubican en la tradición que inauguran los videojuegos, pero a diferencia a estos últimos, el jugador no compite contra la máquina, sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociaría que enfrentar a otros situados de otro lado del mundo. (Turkle, 1997).

Oportunidades que Brindan los Juegos en Red:

La posibilidad de interactuar con otras personas además de con el ordenador enriquece la experiencia, también es importante la ayuda que estos compañeros de juego nos pueden brindar a la hora de seguir el juego, jugar con perfiles de asimilar nivel etc. (Turkle, 1997).

El juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a estas características: Es la actividad propia de la infancia.

Agilidad Mental:

Capacidad de modificar su organización perceptual, el curso de su pensamiento o su comportamiento para adaptarse a las necesidades de cambio del medio ambiente en todos los tiempos.

Retención de Datos:

La duración de retención de datos es la cantidad de tiempo durante los datos estar disponibles para recuperación. Administrados de protección de datos conserva los puntos de recuperación durante el tiempo específico en la duración de retención. Los días en los que la réplica no es coherente no cuentan a afectos de la duración de retención. Peñaloza Figueroa (2001)

Concentración Activa:

Un estudio de la Universidad Carnegie Mellon de Pittsburg (pensilvania) demostró que si se efectúan simultáneamente dos actividades la efectividad de cada una de ellas disminuye. Dividir la atención es la concentración por definición es mantener la dirección al objetivo. Horacio Krell (2003).

Actitud Positiva:

La actividad puede definirse como la disposición o el ánimo con el que enfrentamos una situación. Al hablar de una actitud positiva, entendemos que vamos a afrontar lo que vengan de la forma más beneficiosa para nosotros.

Absorción de Datos:

El valor educativo radica en la transformación de la comprensión personal y la construcción colaboradora de significado más que en la transmisión de conocimientos y la memorización de información. Por lo tanto, la comprensión conceptual constituye una

meta principal y duradera de la enseñanza y el aprendizaje que tienen lugar en los programas de la organización. Koka y Pathsth (2006)

Tipos de Juegos en Didácticos que Promueve el Aprendizaje en los Niños y Niñas.

Agresivos:

Las opciones están divididas sobre si los videojuegos hacen que los niños y los adolescentes sean más agresivos. La investigación sugiere que los juegos en si no hacen que la gente más violenta, pero aún podría estar asociado con otros factores de riesgo que conducen a la agresión. La investigación que los juegos en si no hacen que la gente más violenta, pero aún podría estar asociada con otros factores del riesgo que conduce a la agresión.

Los videojuegos son de hecho muy populares entre los adolescentes y adultos jóvenes. Con el aparente aumento de la violencia juvenil en las noticias, algunos se preguntan si o no estos juegos juegan un papel en los adolescentes que adoptan el comportamiento agresivo y violento de los cuales mencionamos los siguientes:

Postal 2

Mortar kmbat

Carmagedon

La utilización de los juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vincula con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje. El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva

era utilizado de manera empírica en el desarrollo de las habilidades en los niños y en los jóvenes que aprendían de mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían en generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. De los cuales tenemos.

Toy Sotry letras

Pintar Amigos

2.2.2. Nivel de Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquiere o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultados del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. (Guerra, Revuelta y Pedrera, 2012).

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio y como aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía. (Charsky, 2010).

El aprendizaje es la habilidad mental por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actividades ideales. Es vital para los seres humanos, puesto que nos permite adaptarnos motora e intelectualmente al medio en el que vivimos por medio de una modificación de la conducta.

Aprendizaje Receptivo:

En este tipo de aprendizaje el sujeto solo necesita comprender el conocimiento para poder reproducir, para no descubrir nada

Aprendizaje pro Descubrimiento:

El sujeto no recibe los conocidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje Receptivo:

Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionados con sus conocimientos previos, no encuentran significado a los conocidos estudiante.

Aprendizaje Significativo:

Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos contándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje Observacional:

Tipo de aprendizaje que se da al observador el compartimiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

Teorías de Aprendizaje:

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente a los avances de la psicología y de las teorías instruccionales, que hacen posible el aprendizaje. Existen distintas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza desde una perspectiva particular el proceso.

2.3. FUNDAMENTO DE LAS ÁREAS CURRICULARES

COMUNICACIÓN

En el área de comunicación tiene como finalidad principal desarrollar en los estudiantes un manejo eficaz y permite de la lengua para expresar, comprender, procesos y producir mensajes. Para el desarrollo de las capacidades comunicativas deben tomar en cuenta, además, otros lenguajes o recursos expresivos no variables (gestual, corporal, grafico-plástico, sonoro entre otros), así el manejo de las tecnologías de la información y comunicación.

Desde el punto de vista sociales área de comunicación brinda las herramientas necesarias para lograr una relación asertiva empática, solucionar conflictos proponer y llegar a consenso condiciones indispensables para una convivencia armónica y democrática. Desde una perspectiva emocional, esta nos permite establecer y fortalecer vínculo afectivo desde el punto de vista cognitivo la competencia comunicativa es fundamental para el desarrollo de aprendizaje en las demás áreas, dado que la lengua es un instrumento desarrollado personal y medio principal para desarrollar la función simbólica, así como adquirir nuevos aprendizajes. Desde él puede de vista actual el uso de la lengua materna posibilita el desarrollo de la autoestima la identidad y la identidad y la comunicación con el mundo interior y exterior.

INDICADORES:

- Organiza su discurso tanto planificado o espontaneo según su propósito, auditivo
- Expresa con claridad mensajes empezando el lenguaje oral.

- Textualista experiencias, ideas y sentimiento empleando las convenciones del lenguaje escrito.

MATEMÁTICA

Niños, jóvenes y adultos nos encontramos inmerso a en una realidad de permanente cambio como resultado de la globalización de los crecientes avance de la ciencia, la tecnología y a la comunicación. Estar preparados para el cambio de ser protagonistas del mismo exige que todas las personas, desde pequeñas, desarrollar el pensamiento matemático y el razonamiento lógico adquiere significativa importancia en la educación básica permitiendo al estudiante estar en capacidad de responder a los desafíos que se le presenta, planeando con actitud analítica los problemas de su realidad.

La matemática forma parte de pensamiento humano se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática, atreves de la interacción cotidiana.

INDICADORES:

- La matemática forma parte de pensamiento humano se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática, atreves de la interacción cotidiana.
- Resuelve problemas y sustracción con números naturales de hasta tres cifras.
- Calcula mentalmente la adición y sustracción de números naturales.

2.4. GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICO

Juegos en Red:

Son computadoras conectadas a la red, que pueden compartir el mismo juego desde lugares lejanos, mientras tengan conexión a la red interna de juegos. El computador es una de las mejoras plataformas para los juegos en línea. Con ellos se puede compartir entre varios desde distintos lugares. Entre los jugadores se comunican con un sistema de chat. Para acceder a él hay que tener internet. De hecho, ya se habla de verdaderas relaciones virtuales, las que a diferencia de las reales, tienen como requisito ser llevadas exclusivamente por el computador. Es así como grupos de amigos que nunca se han visto las caras pueden compartir muchas horas disfrutando de alguno de los juegos en línea. Tanto es así que hay grupos virtuales que acostumbran a acceder a los mismos juegos en línea. Con el tiempo se empiezan a conocer y entablan fuertes lazos de relación, pero siempre en el plano virtual, sin nunca verse las caras. Lo curioso es que esos jóvenes ven más a sus amigos virtuales que a los reales, básicamente por lo divertido que les parecen los juegos en línea. (Stevenson, 2010).

Nivel de Aprendizaje:

Adquisición de conocimiento, especialmente en algún arte u oficio.

HIPÓTESIS

2.4.1. Hipótesis General

La relación entre juegos en red y el nivel de aprendizaje es alta en los niños y niñas en el tercer ciclo en las áreas curriculares de la I.E.P. N°70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015.

2.4.2. Hipótesis Específica

Los juegos en red o también juegos educativos como Postal 2, Mortar kmbat, Carmagedon, Manhunt, brindan oportunidades en el nivel aprendizaje de los niños(as).

Los tipos de juegos en red como juegos didácticos y juegos agresivos sensibilizan del aprendizaje de los niños(as).

El nivel de aprendizaje de los niños mejoro en las áreas de matemáticas y comunicación.

La relación de los juegos en red y el nivel de aprendizaje del tercer ciclo son significativas de acuerdo a la encuesta realizada en la Institución Educativa Primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015.

2.4.3. Operacionalización de Variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	CONDICION	TÉCNICA E INSTRUMENTOS	ESCALA
JUEGOS EN RED	- Oportunidades	- Agilidad mental - Retención de datos - Concentración activa - Actitud positiva - Absorción de datos	Adecuado	-Cuestionario	
	- Tipos	Agresivos Didácticos	Inadecuado		
NIVEL DE APRENDIZAJE	MATEMÁTICA	- Resuelve problemas de adición y sustracción con números naturales de hasta tres cifras. - Calcula mentalmente la adición y sustracción de números naturales.		Registro de notas	AD=20-17 A=17-14 B=14-11 C=11-00
	COMUNICACIÓN	- Organiza su discurso tanto planificado o espontaneo según su propósito, auditivo. - Expresa con claridad mensajes empleando el lenguaje oral. - Textualista experiencias, ideas y sentimientos empleando las convenciones del lenguaje escrito.			

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

Tipo: Descriptivo:

Se realizará descriptivamente por que la investigación que se realizará busca caracterizar un fenómeno o situación particular indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores, mediante una enumeración de ellos. Y además tiene como objetivo establecer como se manifiesta en determinado fenómeno que atrae la atención de tal manera que se limitan a identificar sus características o propiedades en un momento determinado, sin que el investigador tenga acceso a controlar o manipular a conveniencia las variables en estudio (Cazau, 2006).

Diseño: Correlacional:

Al analizan las variables, para indagar y conocer su comportamiento. La investigación correlacionar en cierta medida, posee un valor explicativo, aunque parcial, debido a que se realiza la relación entre dos variables, independiente y la otra dependiente, determinando la forma en que una incide en la otra. (Vásquez, 2005)

Población de Investigación:

POBLACIÓN

LA POBLACIÓN ESTÁ FORMADO POR LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70010 GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS PUNO DEL AÑO 2015.

EL III NIVEL	POBLACIÓN DE LA I.E.P. "N°70010 G.U.E. SAN CARLOS" PUNO		TOTAL
	VARONES	DAMAS	
1°	"A" = 15	"A" = 5	20
	"B" = 15	"B" = 11	26
2°	"A" = 20	"A" = 7	27
	"B" = 13	"B" = 7	20
TOTAL	63	30	93

FUENTE: Nómina de matriculas

Elaborado por: El investigador.

Muestra de la investigación:

LA MUESTRA DE INVESTIGACIÓN ESTÁ CONSTITUIDO LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N°70010 GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS PUNO DEL AÑO 2015.

GRADOS Y SESIONES	MUESTRA DE LA I.E.P. "N°70010 G.U.E. SAN CARLOS" PUNO		TOTAL
	VARONES	DAMAS	
1°"A"	15	5	20
2°"A"	20	7	27
TOTAL	35	12	47

FUENTE: Nómina de matriculas

Elaborado por: El investigador.

Ubicación y Descripción del Problema:

El área de estudio del presente trabajo de investigación en la IEP. N°70010 “Gran Unidad Escolar San Carlos” Puno del año 2015. Que se ubica en el departamento de Puno, provincia de Puno y distrito de Puno.

Puno capital del departamento del mismo nombre se encuentra ubicado el sur este del Perú, exactamente en las orillas del lago Titicaca bahía de puno.

Ciudad limitada con las siguientes:

Norte: provincia de san Román.

Sur: provincia de Chucuito.

Este: lago Titicaca.

Oeste: departamento de Moquegua.

Técnicas e Instrumentos de Relación de Datos:

Técnicas:

Encuesta

Esta técnica determino, el grado de respuesta en conocimiento en lo consentimiento a los juegos en red.

Instrumentos:

Cuestionario:

Es un instrumento más utilizado para recolectar datos, que consiste en un conjunto de preguntas a los indicadores de uno a más variables a medir como recurso para utilizar la entrevista a los estudiantes en cuanto a los juegos en red.

Es un instrumento que permitía obtener información sobre el grado de respuestas en cuanto al conocimiento consentimiento a los juegos en red en el desempeño estudiante.

Plan de Recolección de Datos

Según el diseño de investigación se aplicó la estadística descriptiva para caracterizar las estudiadas, se utilizó la medida de tendencia central prioritariamente la media mínima, máxima, desviación, estándar y coeficiente de variación adicionalmente los diagramas o histograma de frecuencia de datos que servirán para analizar la interpretación de los resultados.

Diseño Estadístico Para Probar la Hipótesis

Tamaño y Muestra.

La muestra permite determinar que parte de la realidad en estudio (población o universo) debe examinarse, con la finalidad de hacer inferencia sobre dicha población.

La fórmula sugiere para la población menores de 165 y en donde se tiene el tamaño de la población 259 es la que se utilizara en este estudio y es la siguiente:

$$N = \frac{Z(QxE)}{E}$$

En donde:

Z= (Nivel de confianza)

P= (Del área bajo la curva)

Q= (Del área complementaria)

N= (Estudiantes del primer grado)

E= (De error mu estral)

Sub-muestra de alumnos:

La sub-muestra de alumnos: considerando la muestra obtenida se procedió a calcular cada una de las submuestras (S_n) correspondiente a los estratos de estudio (centro escolar público de primer grado del distrito de puno provincia de puno por lo cual se tomó la siguiente muestra).

$$S_n = \frac{Nh(n)}{N}$$

En donde:

S_n = sub-muestra

N_h = Población de cada estrato

N = Población absoluta

n = muestra calculada

El tratamiento de datos se efectúa mediante la aplicación de la formula estadística del Chi-cuadrado (X^2):

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Dónde:

TM= Sumatoria

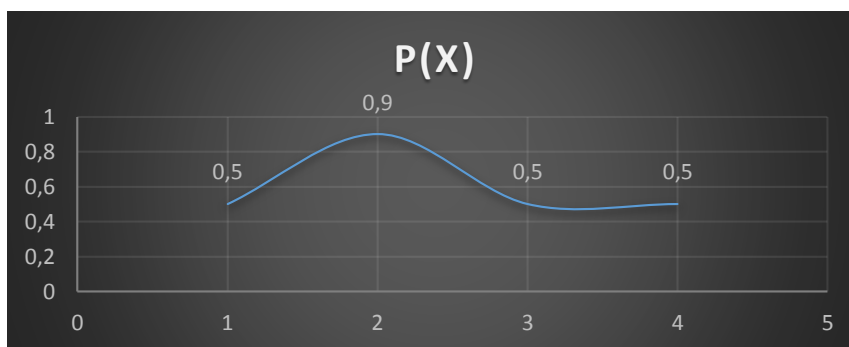
Fo= Frecuencia observada

Fe= Frecuencia esperad

X2= Chi-cuadrado

Las frecuencias observadas se obtienen de la sumatoria de datos los ítems que corresponden a cada una de las tres hipótesis formuladas, recurriendo a la extracción de la media aritmética (x) por cada categorizada respuesta. Con base de las medias obtenidas, se elaborarán las tablas de contingencia de (3x3).

X	P(X)	VARIABLES	X	X(p)
0.1	0.5	Juegos en red	Adecuado	0.5
0.2	0.9		Inadecuado	0.9
0.3	0.5	Nivel de aprendizaje	Matemática	0.5
0.4	0.5		comunicación	0.5



CAPÍTULO IV

4.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos para la investigación y luego de realizar el análisis oportuno y pertinente se señala los resultados de la relación que existe entre dedicarse a los juegos en red y el alto nivel de aprendizaje: relaciones, estabilidad, desarrollo y estabilidad y el nivel de aprendizaje en los niños y niñas del tercer ciclo en las áreas curriculares.

La aplicación de instrumento “cuestionario” y el uso de los registros de evaluación del educando de las áreas curriculares, se llega a demostrar el grado de relación de dichas variables.

A continuación, se presenta los cuadros y gráficos estadísticos debidamente tabulados y analizados.

Identificar las oportunidades que los juegos en red brindan en el nivel aprendizaje.

Determinar los tipos de juegos en red que sensibilicen habilidades en el aprendizaje de los niños(as).

Identificar el nivel de aprendizaje de los niños en el área de matemática y comunicación.

Determinar la relación existente entre los juegos en red y el nivel de aprendizaje en la Institución Educativa Primaria N° 70010 Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2015.

CUADRO N° 01

RESULTADOS DE LA RELACIÓN QUE EXISTE ENTRE JUEGOS EN RED Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE EL ÁREA DE MATEMÁTICA Y COMUNICACIÓN

LA VARIABLE JUEGOS EN RED

	Adecuado	Inadecuado	Total	Total (%)
Logro previsto	23	0	23	48.94%
Logro destacado	16	0	16	34.04%
En proceso	0	6	6	12.77%
En inicio	0	2	2	4.26%
Total	39	8	47	100%

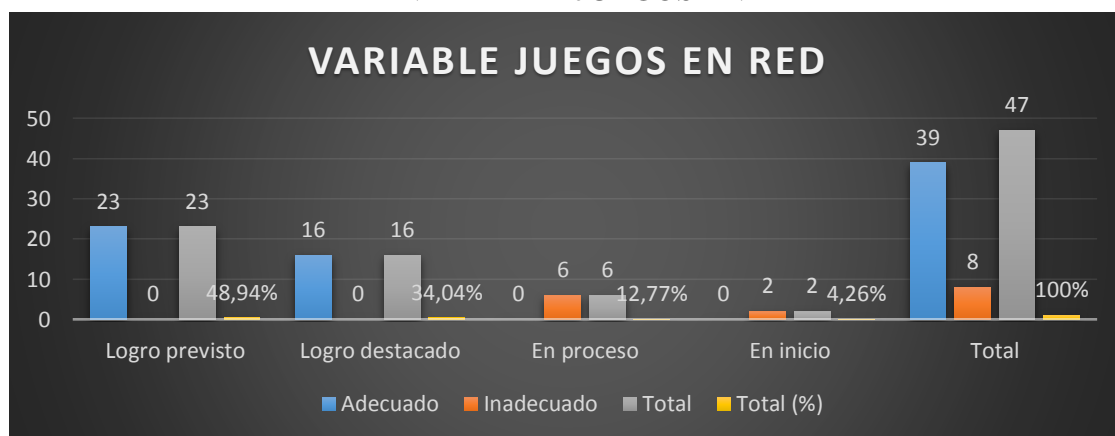
	Calculada	Significancia
Ji Cuadrada	8.421	0.038

FUENTE: ANEXO N° 4 (consolidación de los datos estadísticos)

RESPONSABLE: La investigadora

GRÁFICO N° 01

LA VARIABLE JUEGOS EN RED



FUENTE: Cuadro N° 01

RESPONSABLE: La investigadora

INTERPRETACIÓN

En el cuadro N° 01 nos muestra que, dentro de los juegos en red inadecuado, 23 se encuentra en el logro previsto (AD), 16 dentro del logro destacado (A), 0 en proceso (B), y 0 en inicio (C), haciendo un total 39; esto debido a que tanto las relaciones, el desarrollo y la estabilidad en los juegos en red en el nivel de aprendizaje.

Sin embargo, podemos observar que, dentro de los juegos en red adecuado, 0 se encuentran dentro del logro previsto (AD), 0 dentro del logro destacado (A), 6 en proceso (B) y 2 en inicio (C); haciendo un total de 8, demuestra que entre las interrogantes de los juegos en red tienen una relación estrecha con el aprendizaje, demostrando de esta manera el incremento de logros de los mismos; tal como fue planteado por Grabot (2007).

La prueba resulto ser significativa ($p < 0.05$) por lo que implica aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula H_0 . Por lo que se sostiene que hay relación entre dichas variables.

CUADRO N° 02

LA VARIABLE NIVEL DE APRENDIZAJE

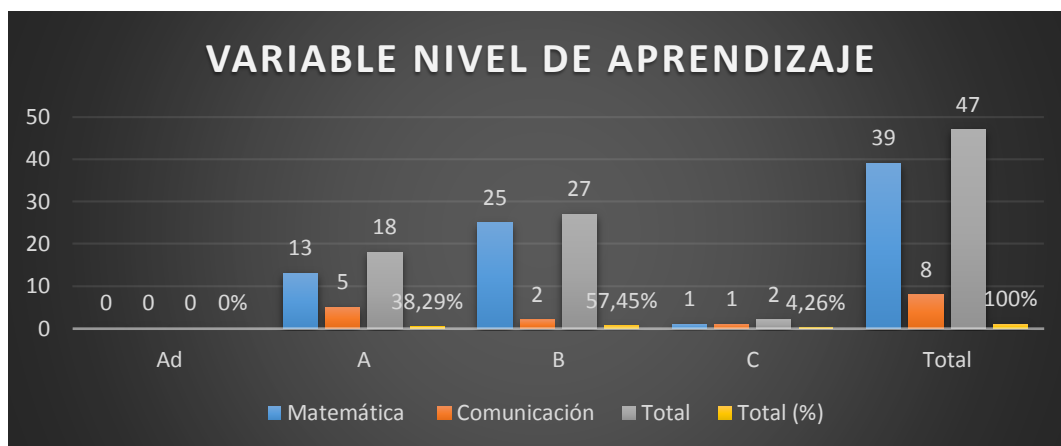
	Matemática	Comunicación	Total	Total (%)
Ad	0	0	0	0%
A	13	5	18	38.29%
B	25	2	27	57.45%
C	1	1	2	4.26%
Total	39	8	47	100%

	CALCULADA	SIGNIFICANCIA
CHI CUADRADA	7.339	0.62

FUNTE: ANEXO N° 05 (consolidación de los datos estadísticos)
 RESPONSABLE: La investigadora

GRÁFICO N° 02

LA VARIABLE NIVEL DE APRENDIZAJE



FUENTE: Cuadro N° 02
 RESPONSABLE: La investigadora

INTERPRETACIÓN

En el cuadro grafico N° 02 nos muestra que dentro de los juegos en red comunicación, 0 se encuentra en el logro previsto (AD), 0 se encuentran dentro del logro destacado (A), 13 en proceso (B) y 25 en inicio (C); haciendo un total de 1; esto debido a que no se le da el adecuado apoyo en la familia y esto repercute y esto repercute en el desarrollo de los aprendizajes. Sin embargo podemos demostrar que dentro de los juegos en red matemática, 0 se encuentra en el logro previsto (AD), 5 se encuentran dentro del logro destacado (A), 2 en proceso (B) y 1 en inicio (C); haciendo un total de 8, demostrando así que la interrelación entre los juegos en red, tiene una relación estrecha con el aprendizaje, demostrando de esta manera el incremento de aprendizaje de los mismos; tal como fue planteado por Grabot (2007).

La prueba resulto ser significativa ($p < 0.05$) lo que implica aceptar la hipótesis alternativa H_a y rechazar la hipótesis nula H_0 . Por lo que sostiene que hay relación entre dichas variables.

RESULTADO DE “LOS JUEGOS EN RED Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE EN EL TERCER CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70010 GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS PUNO 2015”

CUADRO N° 03

DIMENSIONES DE LA VARIABLE JUEGOS EN RED EN LAS OPORTUNIDADES QUE BRINDA EN EL NIVEL DE APRENDIZAJE

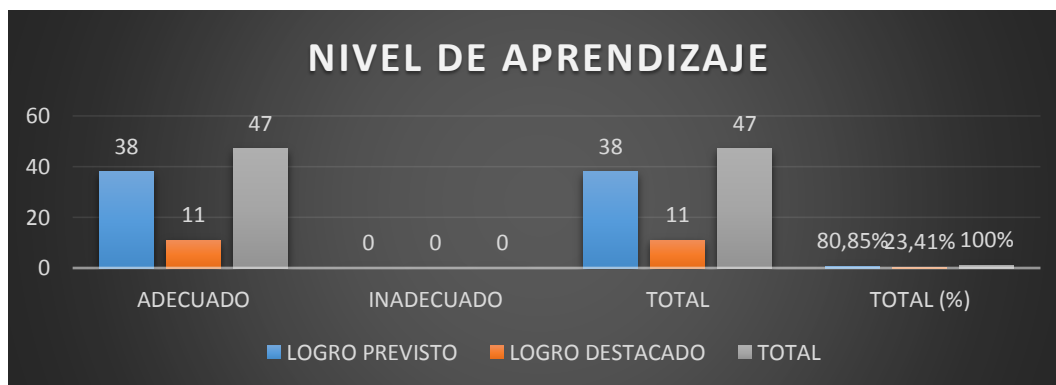
	ADECUADO	INADECUADO	TOTAL	TOTAL (%)
LOGRO PREVISTO	38	0	38	80.85%
LOGRO DESTACADO	11	0	11	23.41%
TOTAL	47	0	47	100%

FUENTE: ANEXO N° 04 (consolidación de los datos estadísticos)

RESPONSABLE: La Investigadora

GRÁFICO N° 03

DIMENSIONES DE LA VARIABLE JUEGOS EN RED EN LAS OPORTUNIDADES QUE BRINDA EN EL NIVEL DE APRENDIZAJE



FUENTE: Cuadro N° 03

RESPONSABLE: La Investigadora

INTERPRETACIÓN

En el cuadro N° 03 nos muestra que, dentro de los juegos en red inadecuado, 38 se encuentra en el logro previsto (AD), 11 dentro del logro destacado (A), 1 y haciendo un total 0; esto debido a que tanto las relaciones, el desarrollo y la estabilidad en los juegos en red en el nivel de aprendizaje.

Sin embargo, podemos observar que, dentro de los juegos en red adecuado, 38 se encuentran dentro del logro previsto (AD), 11 dentro del logro destacado (A), haciendo un total de 47, demuestra que entre las interrogantes de los juegos en red tienen una relación estrecha con el aprendizaje, demostrando de esta manera el incremento de logros de los mismos; tal como fue planteado por Grabot (2007).

La prueba resulto ser significativa ($p < 0.05$) por lo que implica aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula H_0 . Por lo que se sostiene que hay relación entre dichas variables.

CUADRO N° 04

RESULTADOS OBTENIDOS “LOS JUEGOS EN RED Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE EN EL TERCER CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70010 GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS PUNO 2015

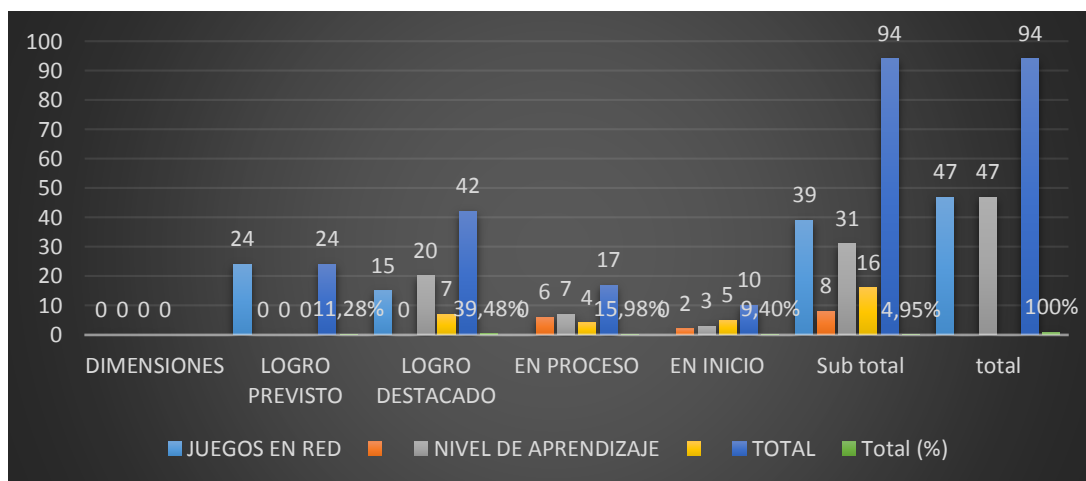
VARIABLES DIMENSIONES	JUEGOS EN RED		NIVEL DE APRENDIZAJE		TOTAL	Total (%)
	ADECUADO	INADECUADO	MATEMÁTICA	COMUNICACIÓN		
LOGRO PREVISTO	24	0	0	0	24	11.28%
LOGRO DESTACADO	15	0	20	7	42	39.48%
EN PROCESO	0	6	7	4	17	15.98%
EN INICIO	0	2	3	5	10	9.4%
SUB TOTAL	39	8	31	16	94	4.95%
TOTAL	47		47		94	100%

FUENTE: ANEXO N° 05 (consolidación de los datos estadísticos)

RESPONSABLE: La Investigadora

GRÁFICO N° 04

RESULTADO OBTENIDOS “LOS JUEGOS EN RED Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE EN EL TERCER CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70010 GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS PUNO 2015”



FUENTE: Cuadro N° 07

RESPONSABLE: La Investigadora

INTERPRETACIÓN

En el cuadro N° 07 nos muestra que dentro de los juegos en red juegos en red, 24 se encuentra en el logro previsto (AD), 15 dentro del logro destacado (A), 0 en proceso (B), y 0 en inicio (C), haciendo un total 165; esto debido a que tanto las relaciones, el desarrollo y la estabilidad en los juegos en red en el nivel de aprendizaje.

Sin embargo, podemos observar que dentro de los juegos en red nivel de aprendizaje, 0 se encuentran dentro del logro previsto (AD) ,20 dentro del logro destacado (A), 7 en proceso (B) y 3 en inicio (C); haciendo un total de 47, demuestra que entre las interrogantes de los juegos en red tienen una relación estrecha con el aprendizaje, demostrando de esta manera el incremento de logros de los mismos; tal como fue planteado por Grabot (2007).

La prueba resulto ser significativa ($p < 0.05$) por lo que implica aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula H_0 . Por lo que se sostiene que hay relación entre dichas variables.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Existe una correlación adecuada entre los juegos en red y el nivel de aprendizaje de acuerdo a los análisis realizados en la encuesta.

SEGUNDA: De acuerdo al cuestionario realizado podemos explicar que los niños y niñas si practican frecuentemente los juegos en red en un promedio de 11.50% de cual tiene un porcentaje mayor de nivel de aprendizaje como 24.11%.

TERCERA: De acuerdo a los resultados obtenidos del nivel de aprendizaje que se obtuvo (A) podemos afirmar que los juegos en red y el nivel de aprendizaje tiene un nivel de aprobación de 65.69% respectivamente.

CUARTA: De los resultados obtenidos en el nivel de aprendizaje en el área de matemática se puede observar que el 69.82% son bueno en el área por lo que los juegos en red ayudan en parte al aprendizaje de los niños.

QUINTA: los resultados obtenidos en nivel de aprendizaje de área de comunicación se observar que el 62% de los niños y niñas son buenos en el área por lo que los juegos en red ayudan una gran parte de su aprendizaje.

SUGERENCIAS

PRIMERA: A la Dirección Regional de Educación de Puno (DREP), realice un proyecto de implementación “Guía psicológica Familiar” en el cual se pueda realizar motivaciones a los niños y padres de familia; de esta manera, a través del tema vinculado a los juegos en red como una motivación para el aprendizaje de los niños.

SEGUNDA: A los directores de las Instituciones Educativas implementar y desarrollar programas de escuela de padres y tutoría, a través de talleres y jornadas; con la intención de sensibilizar y concientizar al padre de familia acerca del rol como educadores dentro del hogar.

TERCERA: A los docentes de la institución educativa, aplicar un test de moos y así tener conocimiento sobre el nivel de aprendizaje de sus estudiantes; es suma importancia para mejorar su aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Alea, A. (2006). La estructura básica d la sociedad. *El aprendizaje significativo, habilidades sociales en autoestima en un grupo de niños en situación de riesgo*, UUPSMP, 12,1.

Barab (2007) y Barab, Gresalfi, Dod-ge e Ingram Goble, (2010). *Influencia de la práctica de juegos en red sobre el nivel de aprendizaje*, Lima, Perú: UNMSM.

Cazau, (2006). Autonomía de la educación. Bs. As. Ateneo. *Clima social escolar*, Universidad de Costa Rica, Instituto de Investigación en Educación.

Charlier, Ott, Remmele & Whitton, (2012). *Foro consultative international sobre education para todos*, 1, 13-14.

Charsky (2010). *Influencia de la práctica de juegos en red sobre el nivel de aprendizaje*, Lima, Peru: UNMSM.

Charsky (2010). *Metodología de la investigación*. México, D, F, McGraw-Hill. Lima, Perú: UNMSM.

Contreras, I. (2011), *Juguetes. Juguetes ecológicos*. Lima, Peru, San Marcos.

Del Giorgio Solfa, Federico y Lasala, Ana Inés (2010). “*La incorporación de metodologías de diseño y desarrollo sustentable en los sistemas productivos regionales a partir del Parque Científico y Tecnológico Medioambiental*”, III Jornadas Nacionales de Diseño para el Desarrollo Local (Mendoza, Argentina).

Ecolan (2008). *Eco diseño-Diseño Ecológico*. Recuperado el 5 de octubre de 2011.

Ekoideas (2005). *Clima social escolar*, Universidad de Costa Rica, Instituto de Investigación en Educación.

Ekoideas (2005). *Niveles de aprendizaje en niños*, Recuperado el 6 de enero de 2013 Universidad de Costa Rica, Instituto de Investigación en Educación.

Espacio Logopédico (2000). *Desarrollo de niños de 3-4 años*. Recuperado el 4 de octubre de 2011.

Estallo, J.A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona, Universidad de Costa Rica, Instituto de Investigación en Educación.

Estallo, J.A. (1995). *Clima social escolar*, Universidad de Costa Rica, Instituto de Investigación en Educación.

Francisco Javier Carazo Gil (2015). *Influencia de la práctica de juegos en red sobre el nivel de aprendizaje*, Lima, Peru: UNMSM.

García y Llull (2009). *Juegos en red*, Chile Santiago: Mujer Nueva.

General OneFile. Recuperado el 31 de octubre de 2011. García y Llull (2009). *Juegos en red*, Chile Santiago: Mujer Nueva.

Grobot, Bernard y Houe, (2007) *Raymond. Knowledge modeling for eco- design. Concurrent Engineering* 15.1 7. General OneFile. Recuperado el 31 de octubre de 2011.

Grobot, Bernard y Houe, Raymond. Knowledge (1998). *Juegos en red, modeling for eco- design. Concurrent Engineering* 15.1 (2007): 7. Gale Power Search. Recuperado el 13 de octubre de 2011.

Horacio Krell (2003). *Influencia de la práctica de juegos en red sobre el nivel de aprendizaje*, Lima, Peru: UNMSM.

Janz, J. y Marten, L. (2005): *Gaming at a LAN event: the social context of playing video games*. *New media & society*, 7 (3), 333–355. Disponible en:

Javier Sanchez (2008). *Clima social escolar*, Universidad de Costa Rica, Instituto de Investigación en Educación.

Nick Thomadis (2013). *Diseño y técnica de investigación*, según edición. Edit, titikaka, FCEDUC, Puno.

Peñaloza Figueroa (2001). *Raymond. Knowledge modeling for eco- design. Concurrent Engineering* 15.1 7.

Revuelta y Pérez, (2009). *Evaluación del ambiente educativo: procedimiento, medidas y resultados*. San Francisco, Jossey Bass.

Roberts, L. D., Smith, L. M., Pollack, C. (1996). *A model of social interaction via computer-mediated communication in real-time text-based virtual environments*. Paper presented at the annual meeting of the Australian Psychological Society, Sydney, Australia, September.

Silva Sánchez (1998). *Diseño y técnica de investigación*, según edición. Edit, titikaka, FCEDUC, Puno.

Turkle, (1997). *Evaluación del ambiente educativo: procedimiento, medidas y resultados*. San Francisco, Jossey Bass.

Vásquez, (2005). *Juegos didácticos*, Argentina, Ameba.

ANEXOS

ANEXO N° 01

Instrumento de Evaluación

Nombres y Apellidos :..... fecha:.....

Lee y marca con una (x) sobre la letra de la respuesta que mejor te parezca:

¿Conoces de los juegos en red?

Si B) No C) Un poco

¿Te gustan los juegos en res?

Si B) No C) Un poco

¿Con cuanta frecuencia sueles jugar los juegos en red?

Diariamente B) semanalmente C) Alguna vez al mes

¿Cuántas horas seguidas sueles jugar?

1 Hora B) 1Hora – 2Horas C) 3Hras – 4Horas

¿Qué móviles sueles usar para jugar los juegos en red?

Laptop B) Computadora C) Celular

¿?los lugares donde mayor mente juegas los juegos en red?

Casa B) En un internet C) Otros

¿Qué tipo de juegos sueles jugar?

Educativos B) Violentos C) Deportivos

En tu hogar, ¿utiliza plagien más los juegos en red?

Si B) No

ANEXO N° 02

LA MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN ESTÁ CONSTITUIDO LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70010 GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS PUNO 2015.

DATOS DE GESTIÓN DE LOS ESTUDIANTES			DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA O PROGRAMA EDUCATIVO								
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SEXO	CURSO	TURNO	CONSOLIDACIÓN DE LISTA DE COTEJO – ÁREA COMUNICACIÓN			CONSOLIDACIÓN DE LISTA DE COTEJO – ÁREA MATEMÁTICA			
					Organiza su discurso tanto planificado o espontaneo según su propósito, auditivo.	Textualista experiencias, ideas y sentimientos o empleando las convenciones del lenguaje escrito.	Expresa con claridad mensajes empuando el lenguaje oral.	Nivel de logro	La matemática forma parte de pensamiento humano se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática, a través de la interacción cotidiana.	Resuelve problemas y sustracciones con números naturales.	Calcula mentalmente la adición y sustracción de números naturales.
PRIMERO “A”											
01	APAZA CHOQUE, Jasmin L	F	1°	A	B	A	A	A	A	A	A
02	ARAPA LAZO, Andrea N	F	1°	A	B	B	A	A	A	A	A
03	ARPITA GUILLEN, Angelina D	F	1°	A	A	A	A	A	A	A	A
04	BELTRAN YUCRA, Marcos D	M	1°	A	B	B	A	A	A	A	A
05	BILBAO LOPEZ, Dicsón D	M	1°	A	B	A	A	A	A	A	A
06	CASTILLO TAPIA, Alessandra G	F	1°	A	B	A	A	A	A	A	A

07	CAMAPAZA MAMANI, Alejandro	M 1°	A	Mañana	B	A	B	B	C	B	B
08	CURO HUARACHI, Rayni P	M 1°	A	Mañana	B	A	A	A	A	A	A
09	FLORES MUSACA, Annaly N	F 1°	A	Mañana	B	A	A	A	A	A	A
10	GONZA CONTRERAS, Nicolas E	M 1°	A	Mañana	B	A	A	A	A	A	A
11	HOLGADO QUISPE, Gabriel F	M 1°	A	Mañana	B	A	A	A	A	A	A
12	JAEN AGUILAR, Guillian k	M 1°	A	Mañana	B	A	A	A	A	A	A
13	LIZARRAGA CAMA, Rodrigo D	M 1°	A	Mañana	A	B	A	A	A	A	A
14	MAMANI BALCONA, Britani	F 1°	A	Mañana	A	B	A	A	A	A	A
15	MAMANI VARGAS, EdsonD	M 1°	A	Mañana	A	B	A	A	A	A	A
16	PARI PARI, Genesis I D	F 1°	A	Mañana	A	B	A	A	A	A	A
17	PAYE LIMATAYA, Alvaro R	M 1°	A	Mañana	A	B	A	A	A	A	A
18	PERAZA PERCA, Andree A	M 1°	A	Mañana	A	B	A	A	A	A	A
19	PILCOMAMANI ARIAS, Alex f	M 1°	A	Mañana	A	B	A	A	A	A	A
20	QUISPE CHURA, Eva M	F 1°	A	Mañana	A	B	A	A	A	A	A
PRIMERO "B"											
01	AMACHI GOMEZ, Cristian M	M 1°	B	Mañana	A	A	A	A	B	B	B
02	CAHUANA RAMOS, Rosmery L	F 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
03	CCAHUANA SAYRIITUA, Jose D	M 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
04	CCOSI PARI, Yefri A	M 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
05	CHURA QUENTA, Yeni E	F 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
06	CONDORI CORTEZ, Alan D	M 1°	B	Mañana	A	B	A	A	B	B	B
07	CONDORI MAMANI, Brayán A	M 1°	B	Mañana	C	C	B	C	C	C	C
08	CRUZ YUCRA, Gabriel A	M 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
09	DEZA ORIHUELA, Hawar	M 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
10	ESCALANTE MAMANI, Samit C	M 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
11	GUTIERREZ GUTIERREZ, Alan	M 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
12	HINOJOSA MAMANI, Harold D	M 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
13	MACHACA MUSAJA, Lucero A	F 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A
14	MAMANI MAMANI, Hayme M	F 1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A

15	MAMANI MAYTA, Educt J	M	1°	B	Mañana	B	B	A	B	B	A	A	B
16	MELENDEZ MAMANI, Angelo S	M	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A
17	MOROCCO CCOYA, Edy S	M	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A
18	NAIRA MORALES, Jhonatan F	M	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A
19	NAVARRO CARRILLO, Mayc E	M	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A
20	PADILLA CHAIÑA, Cian R	M	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A
21	PALOMINO CHAUARES, Jossef	M	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A
22	QUISPE QUISPE, Yamil A	M	1°	B	Mañana	A	B	A	A	A	B	B	B
23	RAMOS HUMPIRI, Khelsy	F	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A
24	ROJAS CUNO, Juan E	M	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A
25	RUELAS SOTO, Yandel Y	M	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A
26	SANCHES CAHUI, Adair G	M	1°	B	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A

08	DAVALEZ QUISPE, Fernando	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
09	FUENTE VEA, Demilson	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	HOLGIN CAHUANA, Smaider	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	LLANOS TICONA, Randy	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	MAMANI CHAGUA, Anguely	F	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	MAMANI QUISPE, Fernando	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	MAMANI RAMIREZ, Naldho	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	MEDIANA PILCO, Heilin	F	2°	C	Mañana	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
16	NIVALES VELCU, Juan	M	2°	C	Mañana	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
17	PALOMINO CLARO, Rafael	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
18	PARI ROJAS, Alvaro	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
19	PEREZ SANDON, Jose	M	2°	C	Mañana	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
20	QUISPE HUMPIRI, Jhenifer	F	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
21	QUISPE TISNADO, Jaede	F	2°	C	Mañana	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
22	RIVERA MAMANI, Samuel	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
23	SANCLUZ MEDINA, Alisson	F	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
24	SOLERSAN MAMAMILLO, Jose	M	2°	C	Mañana	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
25	SUCAPUCA FLORES, Neivaldo	M	2°	C	Mañana	B	B	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A
26	TORES SUPO, Jesly	F	2°	C	Mañana	B	B	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A
27	ZAPANA CABANA, Katerine	F	2°	C	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	MAMANI GUTIERREZ ANGIE N	F	2°	D	Mañana	B	B	A	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	B
16	MARTINEZ TICONA ANDRES E	M	2°	D	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
17	MAYTA CHUQUIRIMAY MIRIAN	F	2°	D	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
18	MENDOZA HUALLPA JHON A	M	2°	D	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
19	NAVARRO ALCA JHEAN FRANCO	M	2°	D	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
20	PAUCAR GUTIERREZ NAYELY V	F	2°	D	Mañana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

ANEXO N° 04

CONSOLIDACIÓN DE DATOS ESTADÍSTICOS JUEGOS EN RED

ALUMNOS		JUEGOS EN RED		
N°	SEXO	FRECUENCIA EN QUE SE PRACTICA LOS JUEGOS EN RED	HORAS DE JUEGO	CONDICIÓN (ADECUADO, INADECUADO)
01	F	Alguna vez al mes	1 hora	adecuada
02	F	Diariamente	1 hora	Inadecuado
03	F	Diariamente	1 hora	Adecuado
04	M	Diariamente	1 hora	Inadecuado
05	M	Diariamente	2 horas	Adecuado
06	F	Diariamente	1 hora	Adecuado
07	M	Diariamente	1 hora	Inadecuado
08	M	Diariamente	3 horas	Adecuado
09	F	Diariamente	1 hora	Adecuado
10	M	semanalmente	1 hora	Adecuado
11	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
12	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
13	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
14	F	Diariamente	1 hora	Adecuado
15	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
16	F	Diariamente	2 horas	Adecuado
17	M	semanalmente	1 hora	Adecuado
18	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
19	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
20	F	Diariamente	3 horas	Adecuado
21	M	Diariamente	1 hora	Inadecuado
22	F	Semanalmente	1 hora	Adecuado
23	M	Semanalmente	1 hora	Adecuado
24	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
25	F	Diariamente	2 horas	Adecuado
26	M	Diariamente	1 hora	Inadecuado
27	M	Alguna vez al mes	1 hora	Inadecuado
28	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
29	M	Diariamente	1 hora	Adecuado

30	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
31	M	Semanalmente	1 hora	Adecuado
32	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
33	F	Diariamente	1 hora	Adecuado
34	F	diariamente	1 hora	Adecuado
35	M	Semanalmente	2 horas	Inadecuado
36	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
37	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
38	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
39	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
40	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
41	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
42	M	Diariamente	1 hora	Inadecuado
43	F	Diariamente	1 hora	Adecuado
44	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
45	M	Semanalmente	2 horas	Adecuado
46	M	Diariamente	1 hora	Adecuado
47	M	Diariamente	1 hora	adecuado

