

Universidad Nacional
Federico Villarreal

VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

TITULO:

**EL JUEGO SIMULADOR SIM CITY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU
INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
EMPRENDEDORAS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3er. AÑO EN LA I.E. N°
6069 VILLA EL SALVADOR -2017**

TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO Y
DESARROLLO TECNOLÓGICO

AUTORA:

OFELIA NERY RODRIGUEZ VERDURA

ASESORA:

CARMEN JULIA DEL ROSARIO VILLEGAS QUISPE

JURADO:

Dr. RAFAEL EMILIANO SULCA QUISPE
Mg. RUSSELL TEOFILO ROLANDO TRUJILLO
Mg. VICTOR ELIAS ESTRADA ALCANTARA

**LIMA, PERU
2018**

Titulo:

**EL JUEGO SIMULADOR SIM CITY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU
INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
EMPRENDEDORAS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3er. AÑO EN LA I.E. N°
6069 VILLA EL SALVADOR -2017**

Autora:

OFELIA NERY RODRIGUEZ VERDURA

DEDICATORIA:

Dedico todos mis esfuerzos y logros a mi compañero y amor de mi vida, mi querido esposo, por ser mi mayor apoyo y paciente conmigo; mis queridos hijos, por ser mi motor y motivo para seguir adelante cumpliendo con mis objetivos.

A mí querida madre que a pesar de estar tan lejos siempre está conmigo.

A mi hermana mayor por su apoyo incondicional.

La Autora.

RESUMEN

El presente estudio titulado “El juego simulador Sim City como estrategia didáctica y su influencia en el desarrollo de competencias emprendedoras de los estudiantes del 3er. año en la I.E. N° 6069 Villa el Salvador -2017” tiene como objetivo determinar la influencia que tiene el juego simulador Sim City como estrategia didáctica en el desarrollo de las competencias emprendedoras en los estudiantes ya que en la actualidad observamos a los estudiantes poco motivados, conformistas, tienen dificultad en resolver problemas de su vida cotidiana, temor asumir riesgos, poca confianza en sí mismos y sobre todo no le dan la debida importancia al área de educación para el trabajo.

En este sentido afirmamos que es necesario que los estudiantes desarrollen todas sus capacidades, actitudes, competencias emprendedoras y laborales para que en una posteridad se incorporen al mercado laboral ya sea como trabajador o dueño de su propio negocio.

Este estudio nos permitirá observar como los estudiantes van cambiando de actitud frente al área de educación para el trabajo cuando se empieza a aplicar el juego simulador Sim City como una estrategia didáctica ya que ellos van aprendiendo a tomar decisiones propias, asumir riesgos, a superarse ante una caída, a trabajar en equipo a ser un jefe o líder, a tener confianza, a resolver sus propios problemas o dificultades.

En nuestra investigación aplicaremos un Test (Emprendograma) instrumento para evaluar la capacidad emprendedora elaborada por César García Rincón de Castro que consta de 40 ítems en donde se relaciona con las capacidades básicas en donde están inmersas las competencias emprendedoras y una Ficha Observación de elaboración propia para medir el conocimiento sobre los juegos simuladores.

Los efectos conseguidos en el presente estudio nos muestran que hay un influjo considerable del juego simulador Sim City como táctica pedagógica en la mejora del desarrollo de las competencias emprendedoras en los estudiantes del

3er. Año de la I. E. N° 6069 Villa el Salvador. Así mismo resaltaremos la necesidad que tienen los docentes de la institución educativa a capacitarse e innovarse con nuevas estrategias didácticas para una mejor enseñanza aprendizaje en provecho de los discentes y resaltar la importancia del área de educación para el trabajo.

Palabras claves: Emprendimiento, competencias, desarrollo, estudiantes.

ABSTRACT

The present study entitled "Sim City simulator game as a didactic strategy and its influence in the development of entrepreneurial skills of students of the 3rd. year in the I.E. No. 6069 Villa El Salvador -2017 "aims to determine the influence of the Sim City simulator game as a didactic strategy in the development of entrepreneurial skills in students since we currently observe students who are not very motivated and conformist. difficulty in solving problems of their daily lives, fear taking risks, little confidence in themselves and above all do not give due importance to the area of education for work.

In this sense we affirm that it is necessary for students to develop all their abilities, attitudes, entrepreneurial and labor competencies so that in a posterity they are incorporated into the labor market either as a worker or owner of their own business.

This study will allow us to observe how students are changing their attitude towards the area of education for work when they start to apply Sim Simulator as a didactic strategy, as they learn to make their own decisions, take risks, overcome themselves a fall, to work as a team to be a boss or leader, to have confidence, to solve their own problems or difficulties.

In our research we will apply a Test (Emprendograma) instrument to evaluate the entrepreneurial capacity developed by César García Rincón de Castro that consists of 40 items where it is related to the basic skills in which the entrepreneurial skills are immersed and a self-developed Observation Form for measure knowledge about simulator games.

The effects obtained in the present study show us that there is a considerable influence of the Sim City Simulator game as a pedagogical tactic in the improvement of the development of entrepreneurial competences in the students of the 3rd. Year of the I. E. N ° 6069 Villa El Salvador. We will also highlight the need for teachers of the educational institution to be trained and innovate with

new teaching strategies for a better teaching and learning for the benefit of the students and highlight the importance of the area of education for work.

Keywords: Entrepreneurship, competences, development, students.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, se sustenta que en nuestro país y en el ámbito mundial hoy en día se están experimentando cambios económicos, sociales, culturales y tecnológicos para lo cual las nuevas generaciones tienen que estar preparadas para enfrentar nuevas situaciones y estar acorde a las exigencias del mercado local e internacional y para eso necesitamos que los docentes tengan la convicción de preparar a nuestros estudiantes y lograr desarrollar al máximo sus potencialidades.

Así mismo se evidencia que existen avances importantes en el aspecto educativo, como es el logro centrado en los aprendizajes, pero consideramos que aún no es suficiente ya que la malla curricular se encuentra distante con el medio que lo rodea y a su vez no se ajustan a los requerimientos de una educación para la vida.

Ante este escenario el propósito es plantear que los discentes comiencen a medrar sus capacidades productivas y emprendedoras para mejorar sus necesidades básicas a través de su incorporación en el campo laboral. Por esta razón es imprescindible el impulso de las capacidades en la educación básica escolar.

Existe la precisión de perfeccionar esta etapa en favor de los estudiantes, planteando a los docentes estimular a través de “juegos simuladores” como estrategia didáctica para conseguir que los estudiantes del nivel secundario acrecienten sus habilidades emprendedoras.

El objetivo de la presente investigación, es Identificar como el juego simulador Sim City como estrategia didáctica permite desarrollar las competencias emprendedoras en los discentes del tercer año en la I.E. N° 6069 Villa el Salvador.

Los discentes del 3er. año, estiman que el curso de educación para el trabajo es: diáfano, fácil de aprobar, no es fundamental, donde se realizan pequeños

trabajos, etc.; lo mismo pasa en algunos colegios particulares en donde dictan computación como curso taller pero no lo desarrollan como curso de educación para el trabajo y todo lo que ello involucra.

El estudio efectuado revela el menester de llevar a la práctica los juegos simuladores para que los discentes se afanen por el curso de educación para el trabajo, considerando que la manera más efectiva de adquirir conocimientos desarrollando sus habilidades y competencias emprendedoras es mediante el juego, considerando una forma de aprendizaje por su gran efectividad, teniendo en cuenta que estarán predispuestos al aprendizaje ya que a ellos les gusta estar frente a la computadora.

El juego simulador como estrategia didáctica y el desarrollo de competencias emprendedoras es el tema principal de la presente investigación, como parte de la solución de la problemática planteada es la aplicación del Emprendograma (TEST) que es un instrumento para evaluar la capacidad emprendedora relacionándolo con las competencias sustanciales educativas de los discentes del 3er. año de secundaria de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador

En este marco el trabajo académico parte de la **DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**, precisando la mínima importancia que le brindan los estudiantes al curso de educación para el trabajo, con los respectivos objetivos de la investigación y la justificación del presente estudio.

Seguidamente se aborda el **MARCO TEÓRICO**, partiendo desde los antecedentes nacionales e internacionales en que se circunscribe nuestro problema de investigación, desarrollamos las principales bases teóricas con la respectiva definición de términos o palabras clave de la investigación.

Continuamos con **LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DOCENTE PARA LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA DESCRITA**. Detallándose la metodología y actividades realizadas para la recolección y procesamiento de la información obtenida, mostrándose los **RESULTADOS** obtenidos, para plasmarlo en una breve **DISCUSIÓN** con el marco teórico, lo que la realidad nos brinda y las

soluciones planteadas para resolver el problema, luego del análisis y trabajo de campo realizado sobre el tema de investigación que planteamos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación, por la modalidad de investigación de Trabajo Académico.

En el presente trabajo de investigación llegamos a **CONCLUSIONES** y planteamos algunas **RECOMENDACIONES** que consideramos pertinentes al tema, para los estudiantes del tercer año de secundaria de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador.

Se anexa al presente las Referencias que han servido de marco a la presente investigación; así como, los anexos que son las evidencias y dan cuenta del material utilizado para las soluciones de los problemas y objetivos planteados.

Ponemos a consideración de los Miembros del Jurado la investigación realizada en la Modalidad de Trabajo Académico, para la Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación – Segunda Especialidad.

INDICE

CAPÍTULO I: SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	3
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	3
1.3. OBJETIVOS	3
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	3
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	6
2.1. ANTECEDENTES.....	6
a) Nivel Internacional.....	6
b) Nivel Nacional:.....	7
2.2. TÉRMINOS BÁSICOS	9
2.2.1. EMPRENDIMIENTO	9
2.2.2. EMPRENDEDOR	11
2.2.3. EL JUEGO.....	12
2.2.4. LA SIMULACIÓN	13
2.2.5. SIMULADOR	14
2.2.6. ESTRATEGIA	14
2.2.7. DESARROLLO.....	15
2.2.8. COMPETENCIAS	15
2.2.9. CAPACIDAD	16
2.2.10 HABILIDAD	16
2.3. BASES TEÓRICAS	17
2.3.1. EL JUEGO SIMULADOR SIM CITY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	17
2.3.1.1. JUEGO SIMULADOR	17
2.3.1.2 SIM CITY	17
2.3.1.3 VENTAJAS DE LOS JUEGOS SIMULADORES.....	18
2.3.1.4 LOS JUEGOS SIMULADORES Y SU RELACIÓN CON LOS APORTES PEDAGOGICOS.....	19
2.3.1.5 ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	20
2.3.1.6 IMPORTANCIA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	21
2.3.2 DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS.....	22
2.3.2.1 COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS	22

2.3.2.2 COMPETENCIAS BÁSICAS EDUCATIVAS.....	24
2.3.2.3. TIPOS DE EMPRENDIMIENTO.....	25
2.3.2.4 IMPORTANCIA DEL EMPRENDIMIENTO	26
2.3.2.5 PERFIL DEL EMPRENDEDOR.	27
2.3.2.6. ESPIRITU EMPRENDEDOR.	28
2.3.2.7 LA EDUCACIÓN EMPRENDEDORA Y EL ROL DEL DOCENTE	29
2.5. RELACIÓN ENTRE EL JUEGO SIMULADOR SIM CITY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS.....	30
CAPITULO III METODOLOGIA	31
3.1. METODOLOGIA	31
3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	31
3.1.2. MUESTRA.....	31
3.1.3. INSTRUMENTOS.....	31
3.1.3.1. TEST	31
3.1.3.2. FICHA DE OBSERVACIÓN.....	31
CAPITULO IV RESULTADOS	37
4.1. RESULTADOS.....	37
4.1.1. RESULTADOS DEL EMPRENDEGRAMA	38
4.1.2. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS SIMULADORES DE LOS ESTUDIANTES DE 3ER. AÑO DE LA I.E. N° 6069 V.E.S.-2017.	46
CONCLUSIONES	50
RECOMENDACIONES	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS	53

CAPÍTULO I

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

Nuestra sociedad en estos tiempos necesita de jóvenes con perfiles y actitudes emprendedoras que estén aptos de enfrentar alguna circunstancia problemática de su entorno o de su existencia diaria, ser conscientes y asumir sus responsabilidades así como saber tomar decisiones asertivas, necesitamos jóvenes perseverantes sin temores ni miedos y sobre todo tener confianza y seguridad de uno mismo, tener el ímpetu de salir adelante frente a cualquier adversidad que se le presente y para ello el área de educación para el trabajo tiene el designio de mejorar y acrecentar en los jóvenes sus aptitudes laborales, cualidades y disposición emprendedora, lo que no se visualiza que esto se esté logrando en los adolescentes de nuestra institución educativa, esto nos incita a realizar el presente estudio de investigación intitulada. **“El juego simulador Sim City como estrategia didáctica y su influencia en el desarrollo de competencias emprendedoras de los estudiantes del 3er. año en la I.E. N° 6069 Villa el Salvador -2017.”**

Al observar las circunstancias en la que se desenvuelven los educandos del 3er. año de secundaria en la I.E. N° 6069, vemos que un buen porcentaje de los educandos no se percibe el interés por la asignatura, están desmotivados, sienten impotencia para resolver pequeños problemas del quehacer diario, son conformistas, no asumen responsabilidades, les es difícil realizar actividades en equipo, dificultad para decidir asertivamente, no se esfuerzan en trabajar su plan de vida, son impuntuales en la presentación de trabajos y agudizando el problema más aún y considerando la magnitud e importancia que tiene el área de educación para el trabajo, nos hacemos las siguientes preguntas: ¿Por qué nuestros estudiantes muestran éstas actitudes? ¿Por qué los educandos no le dan la importancia al curso de educación para el trabajo?, ¿Por qué los educandos no tienen iniciativa, creatividad, planeación? ¿Por qué algunos docentes no fomentan

en los jóvenes el avance de sus potencialidades emprendedoras, teniendo en conocimiento lo esencial que es para su plena formación y su inclusión al mercado laboral?

De ahí la urgencia de motivar a los discentes del 3er. año en el Área de Educación para el trabajo con el uso del juego simulador como una innovadora estrategia didáctica para poder acrecentar sus competencias emprendedoras.

Sim City es un juego simulador, en donde los discentes son los propios administradores de su metrópoli alcanzando disponer en la praxis sus propias determinaciones, aceptando los riesgos, trabajar en equipo, saber regentar sus finanzas, asumir las consecuencias de sus decisiones ya que ante una mala gestión o administración puede quebrar, y en donde sus propios habitantes serán los evaluadores de su gestión.

En este prototipo de juegos se dispone realizar un auto esfuerzo ya que la clave del éxito de un simulador es el realismo que genera una experiencia vivencial en el estudiante.

De este modo analizamos, que para optimizar el estado dificultoso por la que están pasando los estudiantes del 3er año del nivel secundario, se debe ejecutar un arduo trabajo colaborativo entre estudiantes – docentes, el trabajo entre ambos creará innovaciones con nuevas estrategias y mantenernos al día con la tecnología.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida el juego simulador Sim City como estrategia didáctica influye en el desarrollo de las competencias emprendedoras de los estudiantes del 3er. año de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador - 2017?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿De qué manera el juego simulador Sim City como estrategia didáctica influye en la gestión de proyectos de emprendimiento económico social de los estudiantes del 3er. año de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador- 2017?

¿Existe relación entre el juego simulador Sim City como estrategia didáctica y el desarrollo de las competencias emprendedoras de los estudiantes del 3er. año de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador- 2017?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Identificar el juego simulador Sim City como estrategia didáctica y su influencia en el desarrollo de las competencias emprendedoras de los estudiantes del 3er. año de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Describir la importancia del juego simulador Sim City como estrategia didáctica en la gestión de proyectos de emprendimiento económico social de los estudiantes del 3er. año de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador.

Precisar la relación que existe entre el juego simulador Sim City como estrategia didáctica y el desarrollo de competencias emprendedoras de los estudiantes del 3er. año de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio de investigación **“El juego simulador Sim City como estrategia didáctica y su influencia en el desarrollo de competencias emprendedoras de los estudiantes del 3er. año en la I.E. N° 6069 Villa el Salvador -2017”** que realizamos es motivado por la preocupación e interés que tenemos los profesores en que nuestros estudiantes estén bien formados.

Actualmente observamos que nuestros estudiantes están a punto de egresar del colegio, existiendo carencias en el progreso de sus competencias emprendedoras, como resultado de esta carencia, se debe que en años precedentes de su formación hubo falencias en determinados temas, no se aplicaron estrategias didácticas adecuadas para llevar a cabo proyectos de emprendimiento y no se les brindó la adecuada importancia en su formación integral.

Nuestra sociedad requiere de jóvenes productivos con capacidades emprendedoras, como la autoconfianza, creatividad, iniciativa, planeación, perseverancia, trabajo en equipo, sentido de responsabilidad, condiciones para decidir asertivamente, capacidad de resolver problemas, proactivo etc.; que nuestros egresados tengan herramientas para poder insertarse al ámbito laboral que actualmente es más competitivo, logrando desarrollar alguna determinada opción laboral, pero será posible siempre y cuando los estudiantes le den la adecuada importancia al curso de educación para el trabajo, los docentes motiven a sus estudiantes, cuente con talleres bien implementados y equipados. Permitiendo ayudar en su formación integral, en donde podrán desarrollar sus capacidades entendidas como el saber o conglomerado de conocimientos, el saber hacer o la aptitud de cómo aplicar esos conocimientos y el saber ser o crecimiento emocional como persona, ya que finalidad del área de la educación para el trabajo es preparar a jóvenes que estén aptos de solucionar dificultades cotidianas de su medio en el que se desenvuelven, como también tener las actitudes emprendedoras para que en el futuro

ejerzan actividades profesionales o generen su empleo individual de trabajo, poniendo en práctica los valores.

El trabajo de investigación que presentamos es importante porque vamos a emplear el juego simulador Sim City como una táctica pedagógica para generar en los educandos el impulso de querer aprender algo nuevo ya que para ellos será algo novedoso e interesante trabajar en las computadoras con las que tienen más afinidad y de esa forma poco a poco logren evolucionar sus competencias emprendedoras , se interesen en el curso de educación para el trabajo y que finalmente sean unos grandes emprendedores del mañana.

El presente estudio va a propiciar que los profesores del área de educación para el trabajo utilicen esta nueva estrategia didáctica adecuada para mejorar sus competencias emprendedoras, la misma que podría ser extensiva a toda la Institución Educativa.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

a) Nivel Internacional

BONACIC (2015), En su tesis titulada *Simulación de gestión de empresas, un referente de juego de negocios para el desenvolvimiento de las competencias genéricas universales en la educación superior de Chile*, para optar el grado de doctor, concluye que es necesario aplicar metodologías de aprendizaje operativo como son los juegos simuladores. Concordamos con Bonacic en cuanto a la muestra en investigación, ya que los discentes del 3er. año de secundaria de la I.E. N° 6069 muestran mayor interés en aprender cuando se aplican estrategias didácticas como el juego simulador Sin City.

GARZÓN (2012), En su tesis titulada *Los simuladores de negocios como alternativa de desarrollo empresarial, para optar el grado de maestro, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador*, concluye que las instituciones educativas deben emplear simuladores de negocios, como también determinan que el empleo del simulador de negocios para la instrucción de profesionales esta entre muy importante y medianamente importante. El objetivo de estudio en investigación coincide con el autor de aplicar juegos simuladores, ya que va a posibilitar mejorar en los educandos vivencias de situaciones reales, como también se interesen por comprender situaciones nuevas y que los discentes obtengan con la praxis el progreso y mejora de sus competencias emprendedoras.

ESPIRITU, GONZALES Y ALCARRAZ (2012), En su tesis titulada *Mejora de las competencias emprendedoras: Un análisis explicativo con estudiantes universitarios-La colina México*, para optar el grado de doctor, concluye con la conexión entre el trabajo del docente, el aprendizaje escolar, el entorno y las vivencias de los educandos con el logro de capacidad emprendedora. Consideramos conveniente el excelente lazo que debe haber entre todos estos elementos que van intervenir para desarrollar sus competencias emprendedoras

en los educandos del 3er año de secundaria de la I.E. N° 6069 V.E.S., así mismo se tiene en cuenta, que quienes tengan un alto perfil emprendedor son quienes tendrán más probabilidades de emprender.

CONTRERAS, RAMIREZ Y MONTOYA (2012), En su tesis titulada *Uso de simuladores como recurso digital para la trasferencias de conocimientos de la Universidad de Guadalajara. México*, para optar el grado de doctor, concluye con la relevancia del uso del simulador para la asimilación de saberes permitiendo en los discentes a que realicen acciones formativas. Nuestro objetivo específico en investigación coincide con la significación de aplicar simuladores, logrando en los educandos aprendizajes significativos dedicándoles más tiempo de calidad, ellos lograrán interactuar con la temática y aumentarán su interés por aprender.

CAMPOS Y MENDEZ (2012), En su tesis titulada *La enseñanza del emprendimiento desde el aprendizaje enfocado en problemas (ABP) en la educación media técnica de la I.E. Ciudadela Siglo XX en Florencia Caquetá*, para optar el grado de doctor, concluyen que debe contribuir a mejorar la excelencia de las etapas escolares desarrollados por fomentar una cultura emprendedora, facilitando la constitución de estudiantes emprendedores. Consideramos que actualmente nuestros discentes de la I.E. N°6069 deben tener una formación basada por competencias y lograr formar en ellos una actitud y cultura emprendedora desde el nivel primario y que al culminar la secundaria puedan hacerle frente al ámbito laboral competitivo.

b) Nivel Nacional:

MEJIA (2015), En su tesis titulada *Actitud emprendedora de los egresados de la carrera de administración de empresas de la universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo*, para optar el grado de maestro, concluye con la urgencia de aplicar los simuladores de negocios, cursos prácticos de emprendimiento, tener más contacto con empresas, propiciando constituir jóvenes con una mente emprendedora al iniciar sus ciclos de estudio. Concordamos con Mejía que es oportuno aplicar esta nueva estrategia de los juegos simuladores desde la etapa escolar permitiéndole al estudiante estar conciliable con la tecnología,

interactuar con hechos que se asemejan a su entorno y cuando terminen de estudiar en el colegio tengan las herramientas básicas y necesarias que les conceda afrontar todos sus temores y sobresalir en el aspecto personal como en lo profesional.

ZORRILLA (2013), En su tesis titulada *Factores que contribuyeron a la sostenibilidad de los micros emprendimientos juveniles en el distrito de San Juan de Lurigancho*, para optar el grado de maestro, concluye que sería fructífero constituir programas de información, instrucción y orientación para jóvenes que tengan opiniones de negociaciones para ser encaminadas. Consideramos que luego de haber obtenido buenos resultados en los educandos de la I.E N° 6069 en el desarrollo de sus competencias emprendedoras es necesario formar grupos de discentes que tengan ideas de negocio y actitud emprendedora y ver la forma de financiar estas ideas y con apoyo del docente buscar aliados para que se ejecuten en la Institución educativa.

JANAMPA (2011), En su tesis titulada *efectos del uso del simulador virtual Live Wire en el nivel de aprendizaje de la electrónica en los educandos del 2° año de la I.E. 5086 Politécnico del Distrito de Ventanilla*, para optar el grado de maestro, concluye que comparativamente los educandos del grupo experimental presentan niveles de aprendizaje superiores a los del grupo de control, después de aplicar el simulador virtual. Consideramos lo que manifiesta Janampa, ya que definitivamente los discentes de la I. E. N° 6069 que han realizado, practicado y dominado el juego simulador Sim City han desarrollado sus habilidades y destrezas convirtiéndolos más competentes y emprendedores.

VELASQUEZ & APAZA (2011), En su tesis titulada *Influencia de software educativo camino al éxito en el progreso de las capacidades emprendedoras en el curso de educación para el trabajo en la especialidad de producción en los educandos del 5to año de secundaria, Juliaca*, para optar el grado de maestro, concluye que el software educativo va a repercutir infaliblemente en el progreso de las habilidades emprendedoras. Consideramos que al aplicar el juego simulador Sim City va a influir considerablemente en el avance de sus competencias emprendedoras, considerando que los educandos de la I. E. N°

6069 V.E.S. se sentirán motivados y predispuestos de aprender estando frente a la computadora y utilizando la novedosa estrategias didáctica.

Según Global Entrepreneurship Monitor (GEM) (2016/17), quien se encarga de medir la variación de la labor emprendedora nos dice que:

- Perú ocupa el 4to. lugar en emprendedurismo en América Latina con un 25.1% del TEA (Tasa de Actividad Emprendedora).
- 25 de cada 100 peruanos están realizando determinada labor emprendedora.

Según el INEI (2017):

- El 32,4% de los jóvenes entre 15 y 29 años tienen interés, intención de crear un negocio de empresa.
- El 64,6% no desea iniciar un negocio.
- El 3.0 % cuenta negocio particular.

Como podemos ver las estadísticas, en nuestro país hay un bajo porcentaje en los jóvenes de comenzar una actividad emprendedora y entre las consecuencia está que desde la etapa escolar no se les ha capacitado para iniciar e idear en ellos una cultura emprendedora, actualmente se viene incorporando en el entorno educacional, programas, proyectos de emprendimiento en los discentes, quienes también se sienten involucrados con esta significativa labor, son entes estatales y particulares.

2.2. TÉRMINOS BÁSICOS

2.2.1. EMPRENDIMIENTO

El término emprendimiento se deriva del francés *entrepeneur*, que significa pionero y era la forma como usualmente se denominaba a aquellos individuos aventureros; No obstante hay muchas definiciones de emprendimiento, de manera que mencionaremos solo aquellas que sean necesarias para la presente

investigación.

Castillo (1999) sostiene que:

“El emprendimiento es identificar a quienes iniciaban con la noción de una organización y finalmente fue ligado a empresarios innovadores” (p.4).

Podemos manifestar que los emprendedores no solo se consideran como generadores de empresas sino que además son personas con capacidades adicionales que les permiten ser los primeros en realizar diferentes tareas.

Howard (1975) sostiene que:

El emprendimiento es “la pesquisa de oportunidades independientemente de los medios controlados inicialmente” p. (26).

Como lo menciona Howard el emprendimiento es básicamente buscar las oportunidades tener el empuje y arriesgar.

Pereira (2006) afirma que:

El emprendimiento desde un enfoque económico, psicológico social-cultural y gerencial, se alude a las particularidades personales, atributos y habilidades del emprendedor” (p.4).

Como indica Pereira el emprendimiento está vinculado con las actitudes y aptitudes que posee el emprendedor para comenzar un proyecto ante las oportunidades que se presente.

Pérez (2010) afirma que:

“El emprendimiento es una propuesta de un individuo que asume un peligro financiero o que invierte recursos con el deseo de aprovechar la ocasión que el mercado le ofrezca”

En conformidad con Pérez, que todo emprendimiento empieza de una idea y que por varias razones despierta en una o más personas el interés necesario como para hacerla realidad.

2.2.2. EMPRENDEDOR

El ser humano es audaz por instinto, las personas tienen ciertas habilidades o cualidades que les permite iniciar actividades para conservar su existencia, avanzar y mejorar su existencia. ¿Pero a quién llamamos emprendedor? Tal vez aquellas personas que ven lo que otros no ven, donde otros ven problemas, él ve oportunidades, lo que para otros constituyen situaciones erróneas para él son los primeros pasos de su proyecto, lo que para otros depende de la suerte para él depende de sí mismo.

Encontramos varias definiciones de emprendedor, entre ellas:

Madrigal (2006) afirma:

“El emprendedor es aquel individuo que tiene las habilidades y actitudes necesarias para percibir oportunidades de negocios, establecer una empresa, y desarrollarla en forma sustentable, aún a pesar del riesgo e incertidumbre que esto implica” (p.9).

Lo que manifiesta Madrigal es que un emprendedor tiene habilidades y actitudes emprendedoras y están orientadas exclusivamente a la invención y sostenimiento de las opiniones de negocios, sin considerar al individuo como ser social y potenciados de transformaciones en la sociedad.

Calixto, Díaz, Ortegón, Ortiz y Toro (2005) conciben:

“Al emprendedor como aquella persona que programa sus tareas, se formula metas y objetivos precisos, evoluciona sus potencialidades y es motivador de cambios, además es consciente de su subsistencia y todo lo que ha obtenido depende esencialmente de su trabajo” (p.28).

Coincidimos con la sugerencia de los autores, que todo emprendedor debe dominar la organización, la planificación y entender que es el causante de cambios e innovaciones y lo que puede lograr va a supeditarse mucho de su seguridad y confianza que tenga en sí mismo.

Drucker (1964) sostiene:

“Que un emprendedor quiere cambiar el rumbo de las cosas, visualiza toda la coyuntura que se le presente y su principal herramienta es la innovación, por consiguiente se convierte en auténtico emprendedor”.

Consideramos lo importante que nos dice Drucker sobre el emprendedor, es un individuo que busca cambios y su clave es la innovación.

Koontz y Weihich (2007) sostienen que:

“Un emprendedor es una persona con capacidad de ver una oportunidad para obtener el capital, el trabajo y otros insumos necesarios para efectuar el proyecto, como también debe estar prevenido para correr el riesgo personal del éxito o la derrota”.

Estando conforme con Koontz y Weihich que el emprendedor tiene que ser una persona con la disposición de ver la coyuntura y emprender el proyecto con los requerimientos que necesita, asumiendo sus beneficios y sus pérdidas.

En este sentido el emprendedor es aquel que se esmera por transformar sus sueños y hacerlos realidad, disponer de una actitud positiva, el emprendedor se diferencia de las otras personas porque tiene mucha confianza para pensar en su idea e incentivar a que los demás lo acompañen y lo ayuden en su proyecto, ímpetu para saber reconocer las oportunidades y admitir los riesgos, disposición para continuar adelante a pesar de las desilusiones y hacer realidad sus sueños.

2.2.3. EL JUEGO

Miranda, María (1993) manifiesta que:

“El juego es una actividad espontánea, realizada por más de una persona, regida por reglas que determinan el vencedor.”

Como lo indica Miranda es una acción libre, el juego por si solo es placentero, le va a permitir vivenciar realidades ficticias creándose una forma de asimilación y cuando el aprendizaje es valioso e importante el juego se transmuta en pedagógico.

2.2.4. LA SIMULACIÓN

La simulación consiste en poner al estudiante en una posición que copie alguna situación del entorno y determine en ese instante aspectos problemáticos o reproductivos, parecidas a las que él tendría que afrontar en situaciones reales.

R.E. Shannon:

” La simulación es un modo de demostrar un paradigma de una estructura concreta y transferir a nuevas prácticas con él, con la intención de captar el proceder del sistema y evaluar nuevas estrategias.”

Lo que nos señala Shannon es que la simulación es el procedimiento de un sistema verdadero y su objetivo es observar las experiencias que va a tener y ver cómo serán los resultados.

Rodríguez (2010) manifiesta que:

La simulación es un software educativo apto de utilizar todas las virtudes de la computadora en la etapa de la enseñanza aprendizaje, entre los beneficios encontramos que incita a la motivación, la eficiencia y la transferencia del aprendizaje a escenarios existentes y es ideal para desarrollar tácticas centradas en los discentes (p.9).

Básicamente Rodríguez nos señala que la simulación es un software educativo en donde el estudiante interactúa con la computadora logrando la motivación, poder tomar decisiones y el trance del aprendizaje a situaciones difíciles y reales.

Christine Mc, Guire (1960) dice que:

“La simulación consiste simplemente en poner a un individuo en un espacio que omite un instante de la realidad y en crear dentro del contexto un escenario problemático que requiera la intervención eficaz del estudiante para establecer varias averiguaciones, decisiones y otras actividades”.

Claramente lo indica Christine la simulación es ubicar a una persona en un espacio donde se excluya alguna circunstancia de la realidad, en donde tenga una intervención operativa y pueda realizar diferentes acciones.

2.2.5. SIMULADOR

Los simuladores hacen su aparición después de los videos juegos, es una aplicación que reemplaza una situación de la existencia real y también aparece como reacción a una insignificante disposición en algunos temas.

Los simuladores posibilitan una noción interactiva del lugar que se encuentren, posibilitará que los educandos comprueben y expliquen cómo se utiliza o cómo actúa. El uso de este modelo de recursos pedagógicos estimula al estudiante para que maniobre un paradigma de la realidad y adquiera su comprensión mediante un procedimiento de ensayo.

2.2.6. ESTRATEGIA

Existen muchas definiciones de estrategia por varios autores, las cuales mencionaremos aquellas de importancia para nuestra investigación.

Halten (1987): manifiesta que:

“La estrategia es el procedimiento que una asociación establece metas y está orientado al logro de lo mismo”.

Estando en congruencia con Halten consideramos que la táctica es la forma como uno se organiza y ejecuta para lograr los objetivos propuestos.

Chacón (1999) define como:

Una ideología del quehacer, dinámico y comunicativo, con la intervención y responsabilidad del equipo de trabajo que origina la transformación y la originalidad, se basa en las probabilidades y en la inseguridad de entender y utilizar los beneficios internos y externos y atenuar las desventajas formulando los propósitos reales.

Según Chacón es aún más complejo en el sentido que la estrategia es una forma de reflexionar en la labor activa y expresiva, en donde todos los integrantes del grupo de trabajo tienen que participar empleando su creatividad, iniciativa, considerando los riesgos que pueda tener pero siempre decididos a ejecutar los objetivos plantados. Las estrategias son directrices que consideran la manera de ejecutar las actividades, y siempre van tras una intención específica.

2.2.7 DESARROLLO

El desarrollo es semejante a progreso, avance y nos indica la forma de variación e incremento, vinculándolo en una circunstancia personal. (Fuente: Real Academia Española). Lo que se quiere lograr con esta investigación es que los discentes del 3er. año de la I. E. N° 6069 V.E.S. mejoren, incrementen, amplíen sus competencias emprendedoras y solo podrán lograrlo si están en constante práctica.

2.2.8. COMPETENCIAS

Scallon (2004) afirma que:

“Una persona está apto de trasladar correctamente sus conocimientos y lo que sabe hacer en cualquier escenario que se encuentre. Lo importante de la destreza está en el desplazamiento de los medios por la persona misma. (p.107).

Como lo manifiesta Scallon las competencias permiten el desempeño superior de una persona, cuando se dice que alguien es competente, se está refiriendo que esa persona dispone una particularidad excelente a lo normal.

Gonczi y Athanasou (1996) manifiesta que:

“Las competencias son una complicada configuración de características indispensables para la ejecución de situaciones definidas que coordinan elementos como conducta, cualidades, cognición y talento con la labor a desempeñar.”

Consideramos lo que indican Gonczi y Athanasou las competencias siempre requieren habilidad, talento y actitud generalmente positiva y se puede obtener mediante la práctica continua.

2.2.9. CAPACIDAD

Petrosk señala que:

"Las capacidades son singularidades mentales del hombre, y se precisa la obtención de conocimientos, habilidades y hábitos; y si no poseemos estas particularidades no alcanzaremos a los saberes, hábitos".

Considerando lo que manifiesta Petrosk es un modo mediante el cual las personas tenemos las condiciones para asimilar y ejercitar diferentes áreas del conocimiento, utilizando diversos medios, considerando su talento para iniciar con sencillez algunas tareas.

2.2.10 HABILIDAD

Es la destreza que el ser humano tiene para conseguir y utilizar actualizados saberes y pericias, de igual forma se vincula a la astucia, la sencillez, cualidad y agilidad para iniciar alguna actividad o trabajo.

Por consiguiente una persona es hábil cuando consigue y logra el reconocimiento a su destreza, las personas que ya han logrado desarrollar una habilidad es porque ya lo ha practicado usando sus técnicas concretas.

2.3. BASES TEÓRICAS

2.3.1. EL JUEGO SIMULADOR SIM CITY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

2.3.1.1. JUEGO SIMULADOR

Fue Juan Amos Comenio, quien dijo que:

“Si en alguna ocasión no hay lo natural se puede utilizar otras representaciones para lograr una mejor enseñanza”.

Basándonos lo que manifiesta Comenio que se aplica el juego simulador Sim City como estrategia didáctica, considerado un modelo que se asemeja a su contexto, permitiéndoles aprender de las situaciones parecidas de su día a día, en este juego simulado van a conocer toda las singularidades del juego real.

Los educandos del 3er. año de secundaria de la I.E.N°6069 V.E.S. en el área de educación para el trabajo realizarán juegos simulados como el Sim City, en donde pondrán a ejercitar sus habilidades y destrezas, cuyo esencial objetivo de este juego es que con la praxis los estudiantes empiecen a mejorar sus habilidades emprendedoras y se sientan motivados al estar frente a las computadores agradándoles y poniéndoles más interés al área de educación para el trabajo.

2.3.1.2 SIM CITY

Sim City es una secuencia de videojuegos de edificación de metrópolis creada y difundida por Maxis (Electronic Arts).

El juego fue creado en 1989 inicialmente por Will Wright, cuya particularidad es la construcción y crecimiento de una metrópoli con todas sus características, en donde el gestor o alcalde está supeditado por su buena gestión, precisamente en idear para suministrar, se inicia en un mapa en blanco, y debe comenzar a proveer y agrandar una urbe con el monto económico que dispone. La metrópoli debe ofrecer a su población los servicios necesarios que soliciten, como el

alcantarillado, fluido eléctrico y residuos, también deben de tener el acceso al bienestar social, a la formación, a la entereza de sus vidas, como la recreación de sus habitantes, identificados todos ellos mediante grandes edificios.

El origen esencial de ingresos económicos de la urbe son los impuestos, que pueden variar según las circunstancias, otros medios de recaudar ingresos es vender algunos servicios a las metrópolis aledañas, y la colocación de construcciones particulares en la misma ciudad como clubs, recintos castrenses. Cuando la población de la urbe sobrepasa los 1000 habitantes, en las vías comienza a juntarse la basura lo que inmediatamente debe ser desalojado ya sea verterlo, incinerarlo o reciclar.

En este juego es posible interactuar con los vecinos, ya que ellos realizan algunas negociaciones de compra y venta de servicios, los negocios originan ingresos, los habitantes tienen un trato activo con el gestor o alcalde quien convoca a reuniones para ver cómo va la organización y administración de la metrópoli. (*Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/simcity>.*)

2.3.1.3 VENTAJAS DE LOS JUEGOS SIMULADORES

-Fomenta una formación positiva de interacción, aprenderán a solucionar los obstáculos que le plante la vida, además de potenciar sus habilidades emprendedoras y perceptivas, permitiéndoles vivir en sociedad.

-A través de imágenes en movimiento, sonidos y textos, se obtiene captar el interés de los discentes logrando un aprendizaje significativo.

-El educando comprende y se desempeña en una ambiente virtual.

-El educando detecta y pone en entrenamiento sus destrezas logrando acrecentar su condición ante los requerimientos de la tecnología.

-Mediante los simuladores el estudiante puede distinguir y establecer su aprendizaje individual de una vivencia inmediata.

-Se convierte en una táctica pedagógica como un modo de aprender viviendo y haciendo.

-Reduce la separación entre el plan educacional y la praxis laboral ya que asemeja al discente con su próxima realidad como empleado, acondicionándose sus pericias laborales.

-Los egresados se encontraran súper preparados al conseguir práctica con el manejo de simuladores.

- Gracias a los juegos simuladores los educandos pueden tomar decisiones, observar el impacto y valorar la eficacia del método.

2.3.1.4 LOS JUEGOS SIMULADORES Y SU RELACIÓN CON LOS APORTES PEDAGOGICOS.

Piaget (Teoría del Constructivismo)

Nos señala que debe iniciar desde la construcción de productos, ya que al construir un producto los estudiantes están elaborándose teoría y conocimientos en su mente, es necesario establecer condiciones de aprendizaje para que el educando construya su conocimiento mediante la actividad ya que son los juegos lo que van a promover los movimientos sensoriales, motrices y mentales originándose los cambios cognitivos que son el resultado del manejo e indagación del entorno.

Vygotsky (Teoría del Socio constructivismo)

Considera que para un mejor aprendizaje es imprescindible interrelacionarse con su medio y que mediante los juego se puede mejorar lo que el estudiante está apto para realizar determinadas cosas por si solo y lo competente que puede ser si trabaja en equipo.

Ausubel. (Teoría del aprendizaje significativo)

Nos indica que los juegos pueden suscitar condiciones de aprendizaje considerable al propiciar que los educandos dispongan de conformación cognitivas de las opiniones previas que le conceda entender el nuevo tema.

Bruner (Aprendizaje por descubrimiento)

Nos señala que el aprendizaje más apropiado es aquel que debe ser hallado por el que aprende, además de desempeñar una función más activa y esto se dará mediante los juegos simuladores en donde el estudiante descubrirá cosas nuevas y de interés.

Papert (Teoría del construccionismo)

Nos indica que para resolver una dificultad se tiene primero que simular y comprender, además se razona haciendo proponiendo juegos ya que un aprendizaje brindará a los discentes buenas ocasiones de construir.

John W. Sutherland (Teoría de la simulación)

Game Based Learning (GBC)

No señala que se relaciona el aprendizaje con diferentes recursos notables como los juegos en especial computacionales, con el diseño de brindar la mejor enseñanza - aprendizaje y una manera eficaz para motivar al educando y que pueda participar en experiencias de aprendizaje activo.

2.3.1.5 ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Escobar (2011) menciona que:

“Las estrategias didácticas son el producto de una labor productiva y creativa del maestro” (p.3)

Como lo expresa Escobar las estrategias didácticas son el resultado de un

trabajo innovador, único y particular del maestro.

Gallego y Salvador (1999) manifiestan que:

“Las estrategias didácticas es la agrupación de acciones efectuadas por el educador con un propósito educativo directo y preciso” (p. 18).

Como lo expresan Gallego y Salvador las estrategias didácticas son todas las tareas que realiza el docente con el deseo de llegar al estudiante pedagógicamente.

Las estrategias didácticas es una sucesión de actividades que procesa y programa el educador para luego llevarlo a la praxis y aplicarlo a los estudiantes, siendo su intención formativa y requiriendo de recursos materiales.

En relación con lo anterior, el empleo de las nuevas estrategias didácticas elaboradas por docentes vanguardistas, comprometidos a la renovación y por el progreso de los aprendizajes va a permitir que los educandos del 3er. año de secundaria de la I.E. N° 6069 V.E.S. que se hallaban un poco desmotivados con pocas ganas de estudiar de aprender comprendan con mayor facilidad los saberes y por ende desarrollen más rápido capacidades emprendedoras haciéndolos competentes a nivel profesional y laboral.

2.3.1.6 IMPORTANCIA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Cabe señalar la relevancia que tienen las estrategias didácticas, en el tiempo en que se prolongue la formación y asimilación en el quehacer educativo, con el designio de que los procedimientos del docente no solo se queden en los temas y la programación pedagógica sino que los estudiantes realicen ciertas actividades comprometiéndose en los aprendizajes.

Mora Peña Luis (2008) manifiesta que:

“El educador debe usar las estrategias didácticas empleando diversos elementos como recursos y métodos, y de ese modo el discente pueda

asimilar la realidad, exhorte, tome determinaciones, se integre y contribuya a dar soluciones a los inconvenientes de la sociedad.”

Consideramos que los educadores de la I.E. N° 6069 V.E.S. empleen novedosas tácticas de enseñanza empleando los recursos tecnológicos computarizados como son los juegos simuladores, ya que será el mejor modo en que estos jóvenes que están en las aulas pueda instruirse con simplicidad e interés cuya intención es que los educandos practiquen su originalidad, su dinamismo, sean reflexivos de la situación en la que viven, aprendan a tomar disposiciones, sean partícipes de aportar ideas constructivas, brindar propuestas factibles y positivas para atenuar las adversidades que se le presente.

2.3.2 DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS

2.3.2.1 COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS

Las competencias emprendedoras son aquellas condiciones que debe disponer una persona para empezar a conducir y guiar la renovación en su medio, en forma particular o empresarial. Las competencias emprendedoras son importantes porque va a sumir retos de manera continua solucionando problemas pensando en generar oportunidades y encontrar en los cambio los factores favorables para crecer.

Para instaurarlas y fortificarlas participan tres elementos: Conocimientos (saber), habilidades (saber hacer) y actitud (querer hacer).

David McClellan, considera 10 competencias emprendedoras:

1. Búsqueda de oportunidades.

Aquí el emprendedor tiene que ser muy observador y visualizar las necesidades personales y de las otras personas.

2. Persistencia.

Todo emprendedor debe ser constante e insistir con los que se propone hasta el fin.

3. Cumplimiento de los compromisos.

El emprendedor debe ser respetuoso con los acuerdos que se establecen, las personas tienen que madurar y ser responsables en cumplir lo que se comprometen.

4. Exigencia de calidad y eficiencia.

Todo emprendedor debe entregarse al máximo en sus actividades para luego ver los óptimos resultados de su trabajo.

5. Asume riesgos calculados.

No todos tienen esa facilidad de responsabilizarse de los riesgos ante una situación establecida es ahí la diferencia con los emprendedores.

6. Fijación de metas.

Durante nuestra existencia uno no puede ir sin rumbo o sin un horizonte, no tendría sentido y no se podría evaluar si lo lograste o no.

7. Búsqueda de información.

Son pocos los jóvenes que leen, para ser un buen emprendedor tienen que estar totalmente informados de lo que acontece.

8. Planificación y seguimiento sistemático.

Es más difícil hacer las cosas como vienen, pero los resultados serán sorprendentes si lo que vamos a hacer lo programamos y seguimos la ruta.

9. Persuasión y redes de apoyo.

El emprendedor tiene la facilidad de convencer a su grupo y buscar novedosas formas de conseguir aliados.

10. Independencia y autoconfianza.

Para ser emprendedor deben lograr alcanzar la autonomía y seguridad en su máxima expresión.

Los educandos del 3er. año de secundaria de la I.E. N° 6069 de V.E.S. deben de evolucionar todas esas competencias emprendedoras al finalizar su etapa escolar, analizamos que es un quehacer arduo y constante de mucha práctica y

perseverancia y que si se puede lograr.

(Fuente: <https://www.finanzaspersonales.co/trabajoyeducación/articulo/las-10-competencias-debe-tener...éxito/42791>)

2.3.2.2 COMPETENCIAS BÁSICAS EDUCATIVAS.

Las competencias Básicas Educativas son las que se desarrollan durante la etapa escolar y que al egresar los estudiantes estarán aptos para:

- Competencia en comunicación lingüística:

El estudiante estará apto para emplear adecuadamente el lenguaje y poder comunicarse en forma oral y escrita, saber formarse juicios críticos, generando ideas y determinaciones.

- Competencia matemática.

El egresado podrá realizar operaciones básicas haciendo uso del razonamiento matemático, analizar la información y estará capacitado de solucionar inconvenientes en la labor diaria.

- Competencia en la interrelación con el mundo físico.

El discente al egresar del colegio deberá tener destreza de conocer sobre temas de la salud, el consumo, la ciencia así como indagar, explicar y lograr resultados individuales.

- Competencia de información digital.

El estudiante estará apto para averiguar, elaborar y compartir información y convertirla en nuevos saberes, como la sencillez de emplear medios tecnológicos ayudándolo a producir sus ingresos económicos.

- Competencia social y ciudadana.

El egresado estará apto de conocerse y valorarse además de ser una persona humanista y pro social, comunicando y expresando su comportamiento positivo y virtudes.

- Competencia cultural y artística.

El estudiante estará en la condición de reconocer, asimilar, y considerar las diversas expresiones culturales y artísticas.

- Competencia para aprender a aprender.

El egresado tendrá la pericia de continuar aprendiendo de un modo activo y autosuficiente y será consciente que seguirá instruyéndose durante su vida.

- Competencia de autonomía e iniciativa personal.

Los estudiantes de la I.E. N° 6069 de V.E.S. Serán capaces de desarrollar sus habilidades blandas como son: ser responsable, perseverante, con una elevada autoestima, creativo, autocrítico, tolerante, ser independiente y estar en la condición de poder decidir. *(Fuente: El emprendegram, César García -Rincón de Castro 2013).*

2.3.2.3. TIPOS DE EMPRENDIMIENTO

A. EMPRENDIMIENTO EMPRESARIAL.

Este tipo de emprendimiento permite a los jóvenes detectar la mínima oportunidad de negocio y ejecutarla asumiendo riesgos con la finalidad que le brinde alguna ganancia.

B. EMPRENDIMIENTO SOLIDARIO.

Aquí el emprendimiento engloba varios tipos de organización económica y lo que más interesa es que el grupo sea unido, eficiente, con principios y eficiente en resolver alguna situación problemática.

C. EMPRENDIMIENTO LABORAL.

Este tipo de emprendimiento va a permitir que las personas pongan a ejercitar sus habilidades emprendedoras y estar predispuestos al cambio, al progreso, superación y crecimiento de la organización.

D. EMPRENDIMIENTO ACADÉMICO.

El emprendimiento académico se alude a que los jóvenes deben de prepararse y especializarse en una determinada rama de formación fundamentándose en la investigación para luego compartir sus conocimientos.

E. EMPRENDIMIENTO SOCIAL.

Este tipo de emprendimiento es humanitario ya que su prioridad es reconocer los requerimientos de las comunidades y buscar alternativas de solución para el bienestar de estas.

(Fuente: <https://www-slideshare.net/ByGerman/tipos-e-emprendimiento-53309215>)

2.3.2.4 IMPORTANCIA DEL EMPRENDIMIENTO

El emprendimiento es de esencial consideración en la existencia de las personas ya que les va a permitir ser económicamente independientes, ante el requerimiento de solicitar empleo y ser estable, surge la urgencia de buscar sus propios recursos asumiendo el peligro, la inestabilidad pero con perseverancia lograr poseer una mejor condición de existencia y para eso es necesario que desde muy jóvenes tienen que ir impulsando esas habilidades, desarrollar una

formación emprendedora ya que para asimilar demanda de tiempo y tener los medios suficientes para que sea más fácil enfrentar todos los problemas existentes. (Fuente: [https://www.slideshare.net/mafeporras/emprendimiento - 24207248](https://www.slideshare.net/mafeporras/emprendimiento-24207248))

2.3.2.5 PERFIL DEL EMPRENDEDOR.

Consideramos que los educandos del 3er. año de secundaria de la I.E. N° 6069 de V.E.S. deben lograr ser emprendedores teniendo las siguientes características:

- Autoconfianza y autoestima.

Es tener la confianza y seguridad en sí mismo, ser conscientes de la cognición y aptitudes adquiridas para afrontar a los nuevos retos con la certeza de poder lograrlo.

- Motivación de logro.

Es importante estar constantemente motivado, planteándose nuevas metas y desafíos con la seguridad de cumplirlos.

- Capacidad de planificación y organización.

El emprendedor primero tiene que pensar para luego actuar, tiene que saber identificar claramente sus propósitos y lo que desea alcanzar, aprovechando así todas las oportunidades e ir disminuyendo los riesgos o amenazas.

- Visión de futuro positiva y realista.

Es la habilidad que tienen las personas de proyectarse hacia un futuro, visualizando las oportunidades y previniendo las amenazas, poniendo en ejercicio su imaginación y generando situaciones favorables para poder cumplir sus objetivos.

- Comunicación y generación de ideas de apoyo.

Es la facilidad que tienen para poderse comunicar con las demás personas y suscitar en ellas un momento de aliento positivo, quienes convertirán en su gran fuerza y colaboración para emprender sus proyectos. (*Fuente: Manual de capacidades emprendedoras del MTPE, 2006 P.15*)

2.3.2.6. ESPIRITU EMPRENDEDOR.

El espíritu emprendedor es un impulso interno que nos empuja a realizar aquellas aspiraciones que visualizamos sean factibles de conseguir.

Tinoco (2008):

Es la habilidad que disponen los individuos para convertir las ideas en acciones, está estrechamente asociado con la originalidad, con lo novedoso, con asumir riesgos con postura positiva, como la facilidad de planificar y dirigir los proyectos con la mira de conseguir sus aspiraciones.

Esta habilidad se puede expresar en que los educandos del 3er. año de secundaria de la I. E. N° 6069 de V. E. S. tienen que ser osados para poder dominar su entorno, estar preparado a pasar riesgos y conseguir ser especial, distinto a los demás; a ser perseverante para levantarse una y mil veces, conseguir sus objetivos y tener la seguridad de poder hacerlo; a ser impetuoso para no desistir, percibir constantemente la parte real del asunto y asimilar de los fracasos; a ser comprometido para no acusar a nadie y no usar pretextos; a tener seguridad, ser competente de realizar bien las cosas y que nada y nadie los derrote; a tener decisión para buscar la mejor solución a las dificultades y que todas sus opiniones tienen relevancia.

2.3.2.7 LA EDUCACIÓN EMPRENDEDORA Y EL ROL DEL DOCENTE

Sarmiento (2010) Manifiesta que:

El desafío del sistema educacional es habilitar a los jóvenes para asumir en forma más integral la vida, muy aparte de ofrecerles una profesión. Aprender a : conocerse profundamente, identificar y apreciar sus talentos, actualizarse y estar actualizado en los conocimientos, desarrollando un pensamiento creativo y un comportamiento innovador para enfrentar el futuro desarrollando destrezas sociales para interrelacionarse con los demás, trabajar en equipo y por sobre todo aprender a tener confianza y seguridad en sí mismo. (p. 152).

Entonces los discentes del 3er. año la I. E. N° 6069 de V.E.S. deben aprender a escucharse, mirar y empoderarse para proyectarse en la vida; aplicando un esquema educacional que debe promover estrategias de enseñanza-aprendizaje basadas en adecuar a los discentes su capacidad emprendedora, involucrando a profesores innovadores, críticos y emprendedores, incorporándose en la malla curricular en los niveles y ámbitos de estudio habilidades para emprender, para que los educandos se sienta con más recursos y poder desempeñarse en sus estudios y luego en el sector de trabajo.

Los educadores de la I.E. N° 6069 de V.E.S. debemos ayudarlos a erradicar ese miedo a emprender, ellos no se deciden a realizar determinadas cosas, los debemos de preparar para superar el temor. La actitud emprendedora debe estar exedito de miedos lo que involucra trabajar distintos hábitos y comportamientos repetitivos, los que van a permitir progresar y consolidar según la intensidad en que practiquen e ir formando en los discentes hábitos emprendedores.

Es necesario promover el crecimiento de una actitud emprendedora entre los discentes desde la temprana edad como es el nivel primario, esto va a implicar motivar los principios activos del aprendizaje utilizando la particularidad y la inteligencia de nuestros estudiantes.

2.5. RELACIÓN ENTRE EL JUEGO SIMULADOR SIM CITY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS.

En la I. E. N° 6069 V.E.S.-2017, los estudiantes del 3er. año de secundaria evidencian una inatención por querer aprende , quizás por las clases expositivas que aún se dan, generalmente ellos se encuentran desmotivados, con poca capacidad de resolver inconvenientes de su existencia cotidiana, evitan asumir responsabilidades, les es complicado realizar actividades en equipo, tienen dificultades para tomar decisiones asertivas, poco interés en crear e innovar, se conforman con lo mínimo que puedan lograr, pocas aspiraciones de superación o emprendimiento. Teniendo en consideración que es necesario aplicar una nueva estrategia didáctica como los juegos simuladores, Sim City en donde ellos van a vivenciar experiencias en donde tendrán que hacer uso de sus destrezas y de esta manera los discentes se motiven, se apasionen por ilustrarse en cosas nuevas e interesantes, para desarrollar con la praxis sus habilidades emprendedoras así lograremos potenciar su creatividad e iniciativa, desarrollaran la seguridad y confianza en sí mismos, aprenderán a manejar la frustración y la derrota, desarrollaran su capacidad de análisis que les facilite comprender su realidad encontrando sus propias soluciones y las nuevas maneras de enfrentarla , a prender a pensar de un modo crítico e independiente; finalmente lograremos tener jóvenes activos y emprendedores que ayudarán al progreso colectivo y financiero de nuestra patria.

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. METODOLOGIA

3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es descriptiva.

3.1.2. MUESTRA

El trabajo de investigación se realizó con 30 estudiantes del tercer año del nivel secundario de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador – 2017. La muestra corresponde al 20% del total de estudiantes del tercer año de la educación básica regular.

3.1.3. INSTRUMENTOS

Los instrumentos son los medios que se aplican para registrar los datos hallados en la muestra de acuerdo con los indicadores elegidos. Los instrumentos aplicados para el presente estudio fueron Test y ficha de observación, las mismas que se aplicaron a la muestra elegida de los estudiantes del 3er. año de secundaria de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador.

3.1.3.1. TEST

Los test son instrumentos que contienen ítems que sirven para recabar información sobre distintos temas. En el presente estudio utilizaremos el Emprendograma que es un instrumento para evaluar la capacidad emprendedora de los estudiantes validada por Cesar García Rincón del Castro (2013) en donde se utilizó para el proyecto de Red Emprendizajes en Madrid España.

3.1.3.2. FICHA DE OBSERVACIÓN

Las fichas de observación son instrumentos que nos permiten recoger datos en relación a un tema específico habiendo definido las variables para tal fin. Para el presente estudio utilizaremos una Ficha de observación de elaboración propia la misma que se aplicara dentro de una sesión de aprendizaje

que nos permitirá identificar el nivel de conocimiento sobre los juegos simuladores y su importancia como estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes del 3er. año de la I.E. N° 6969 Villa el salvador.

CUADRO N° 1

TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL 3ER. AÑO DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA I.E. N°6069 –V.E.S. (Validado por César García -Rincón del Castro)

SEXO: Hombre () Mujer ()

EDAD:

FECHA: __/__/2017

Marca con un “X” las siguientes afirmaciones que se relacionen con tu forma de ser y/o de comportarte habitualmente.

En una escala de 1 a 5, en la que:1 significa que no responde en absoluto a mi modo de ser de comportarme, y 5 significa que responde totalmente a mi modo de ser de comportarme.

Clave	Afirmación - Ítem	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1R	A través de mi forma de comunicarme suelo establecer buenas relaciones con los demás					
2R	Tengo buena capacidad para calcular y anticipar lo que quiero conseguir o lograr en cada situación social.					
3R	Cuando me relaciono con gente suelo ser consciente del espacio donde estamos y cómo influye en la relación.					
4R	Utilizo eficazmente las tecnologías de la información y redes sociales para potenciar mis relaciones con los demás					
5R	Suelo construir mis relaciones con los demás en base a valores, para que sean buenas y de calidad					
6R	Me relaciono bien con personas que comparten mis habilidades artísticas y la cultura en general					
7R	Me gusta aprender de los demás y crear con ellos diversos productos de la inteligencia (trabajos, ideas, reacciones)					
8R	Tengo valor y empuje para iniciar relaciones sociales y conocer gente nueva, superando la timidez social					
1M	Suelo dialogar y reflexionar conmigo mismo/a de forma positiva, dándome mensajes de ánimo y éxito					
2M	Tengo buena capacidad para medir los resultados de mis esfuerzos y calcular las claves de éxito en mis tareas					

3M	Tengo en cuenta el sitio o espacio en donde estoy y cómo puede facilitar o dificultar el logro de mis objetivos					
4M	A menudo utilizo aplicaciones informáticas para hacer más cosas y mejorarlas, y eso me gusta y me motiva					
5M	Generalmente estoy motivado/a por mejorar el mundo y las cosas que no funcionan: pobreza, hambre, marginación					
6M	Me gusta el arte y la cultura allá donde voy, además me apetece expresar mis ideas de algún modo artístico					
7M	Me gusta mejorar y superarme, me motiva poder aprender cosas nuevas y ser más hábil y profesional cada vez					
8M	Procuro realizarme como persona y desarrollar mi potencial, con esfuerzo y buscando motivación para ello					
1I	Me gusta innovar las cosas, hacer o crear algo nuevo y además tengo facilidad para comunicarlo y escribirlo					
2I	Tengo facilidad para transformar mis ideas y creaciones en productos acabados, concretos y aptos para ser producidos					
3I	Me gusta interaccionar con los espacios y sitios donde estoy, recreándolos, cambiándolos y mejorándolos incluso					
4I	Me gusta crear cosas y productos con la informática, buscando aplicaciones para ello o incluso creándolas yo					
5I	Además de ayudar a los demás y mejorar el mundo, me gusta proponer ideas nuevas y eficaces para ello					
6I	Me gusta crear productos artísticos y culturales, cultivar diversas habilidades artísticas y experimentar con ellas					
7I	Además de inventar, me intereso por aprender a inventar mejor, me fijo en los genios, mejoro mi creatividad					
8I	Suelo tener iniciativa creadora e inventiva, no me dejo llevar por lo fácil y cómodo, o lo que hace la mayoría					
1H	Además de asumir unos valores humanos, tengo facilidad para transmitirlos y compartirlos con los demás					
2H	Utilizo las matemáticas y el cálculo para hacer operaciones justas y equitativas, para redistribuir bien las cosas					
3H	Me fijo en la ecología de los espacios y sitios donde estoy, incluso propongo sencillas mejoras medioambientales					

4H	Utilizo las redes sociales y en general internet para transmitir y compartir valores humanos y solidaridad					
5H	Procuro practicar mis valores y opciones en mis relaciones sociales, trato de hacer una sociedad mejor y más justa					
6H	Utilizo diversas manifestaciones artísticas para transmitir valores humanos y sensibilizar socialmente					
7H	Me intereso por aprender a ayudar mejor, a ser más eficaz en proyectos solidarios, a aprender de los humanistas					
8H	Tengo valor y seguridad a la hora de afirmar mis valores humanos y opciones, o defender lo que considero justo					
1S	Me intereso por comunicarme mejor, con más estilo y eficacia, utilizando varias herramientas comunicativas					
2S	Elaboro discursos y mensajes desde la lógica, con recursos lingüísticos o un hilo conductor, buscando la eficacia					
3S	Adapto mi mensaje y mi comunicación al sitio o lugar donde estoy, incluso utilizo el lugar para comunicar					
4S	Utilizo las tecnologías de la comunicación (redes sociales, internet) para comunicarme más rápido y mejor					
5S	Utilizo buenos recursos comunicativos para expresar actitudes y valores humanos y sociales					
6S	Me gusta comunicar ideas en varios formatos a través del arte y la cultura: pintura, poesía, música, imagen, danza...					
7S	Me intereso por mejorar mi capacidad comunicativa, tanto verbal como no verbal, me gusta comunicar más y mejor					
8S	Me lanzo a comunicar superando incluso algunas barreras, como el miedo o la timidez, tengo iniciativa para hablar					

CUADRO N° 2

FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS SIMULADORES

Curso:

Fecha:

Tema:

Docente:

N°	GRUPO N°	CRITERIOS							
		Tienes conocimientos sobre los juegos simuladores		Alguna vez has jugado Sim City		Consideras que los juegos simuladores son estrategias innovadoras para una mejor enseñanza aprendizaje.		Consideras importante la aplicación de estos juegos simuladores en el desarrollo de sus competencias emprendedoras.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
	TOTAL								

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. RESULTADOS

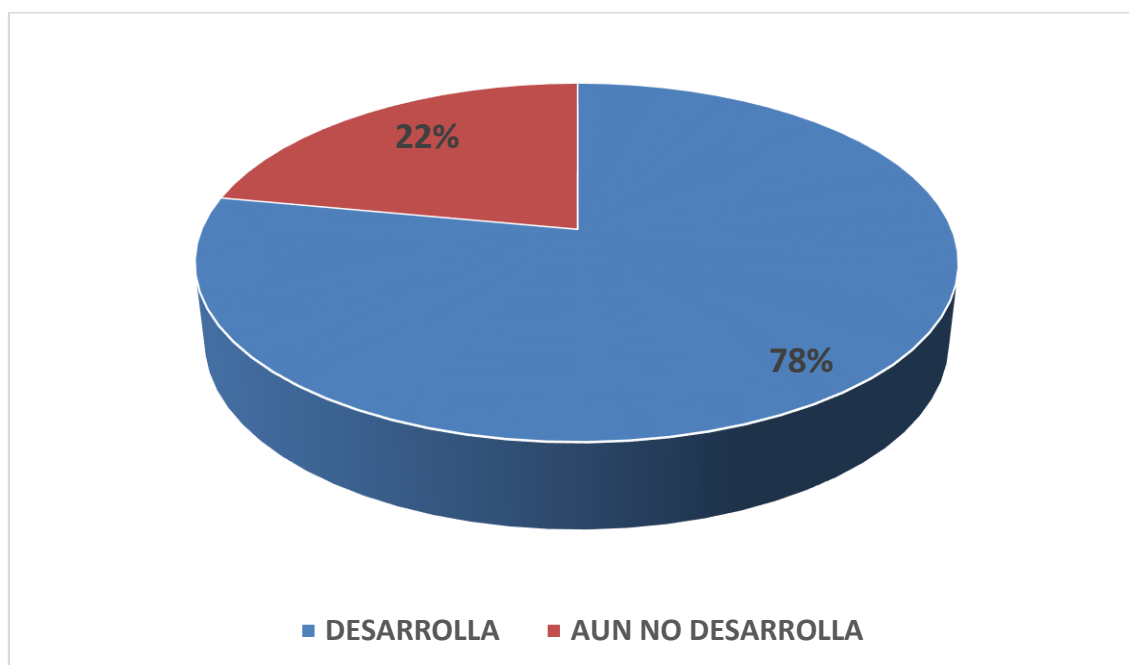
La investigación titulada **“El juego simulador Sim City como estrategia didáctica y su influencia en el desarrollo de competencias emprendedoras de los estudiantes del 3er. año en la I.E. N° 6069 Villa el Salvador -2017.**

Luego de aplicar el Emprendegramma que es el instrumento para evaluar las competencias emprendedoras, llegamos a los siguientes resultados:

4.1.1. RESULTADOS DEL EMPRENDEGRAMA

GRÁFICO N° 1

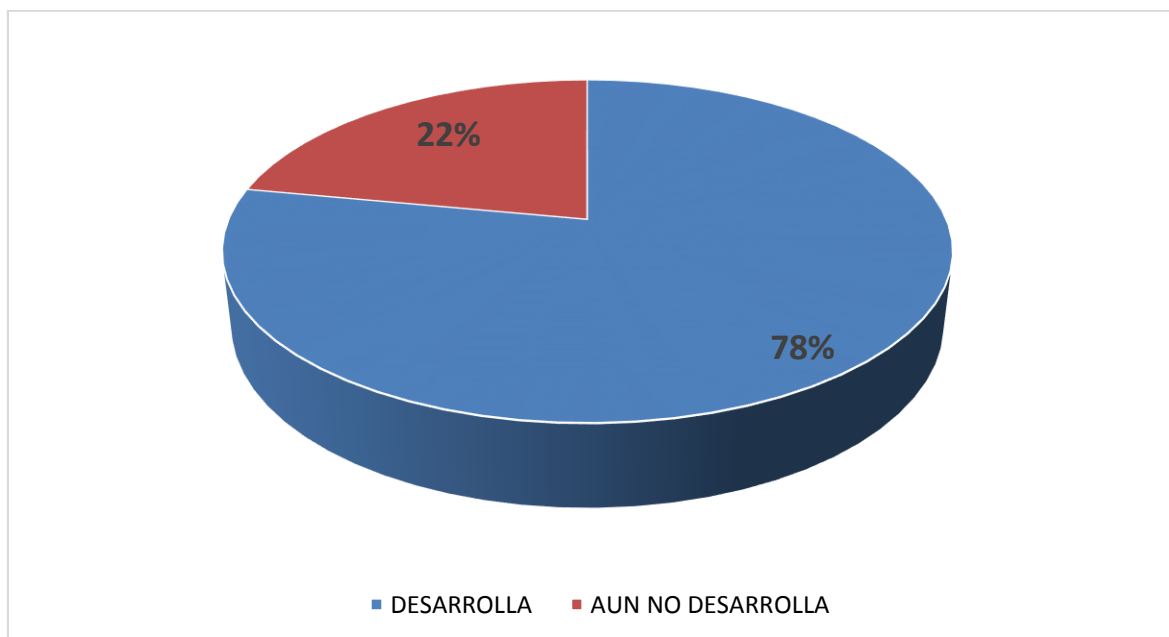
1.- COMPETENCIA DE AUTONOMIA E INDEPENDENCIA



En el **gráfico N° 1** podemos observar en relación a la competencia de autonomía e iniciativa en donde están inmersas la mayoría de las competencias emprendedoras como la búsqueda de oportunidades e iniciativa, persistencia, fijación de metas, independencia y autoconfianza, el 78% de los estudiantes tienen cualidades como la responsabilidad, perseverancia, autoestima, creatividad, autocrítica, control de su personalidad, así también tiene la habilidad de tener una percepción estratégica de los retos y oportunidades a los que se les tiene que enfrentar a lo largo de su vida, tienen facilidad en la toma de decisiones. Mientras que el 22% de los estudiantes aún les falta desarrollar esta competencia siendo sus debilidades el de relacionarse con proactividad, potenciar su autoestima, realizarse personalmente, atreverse a innovar venciendo sus barreras internas y externas.

GRÁFICO N° 02

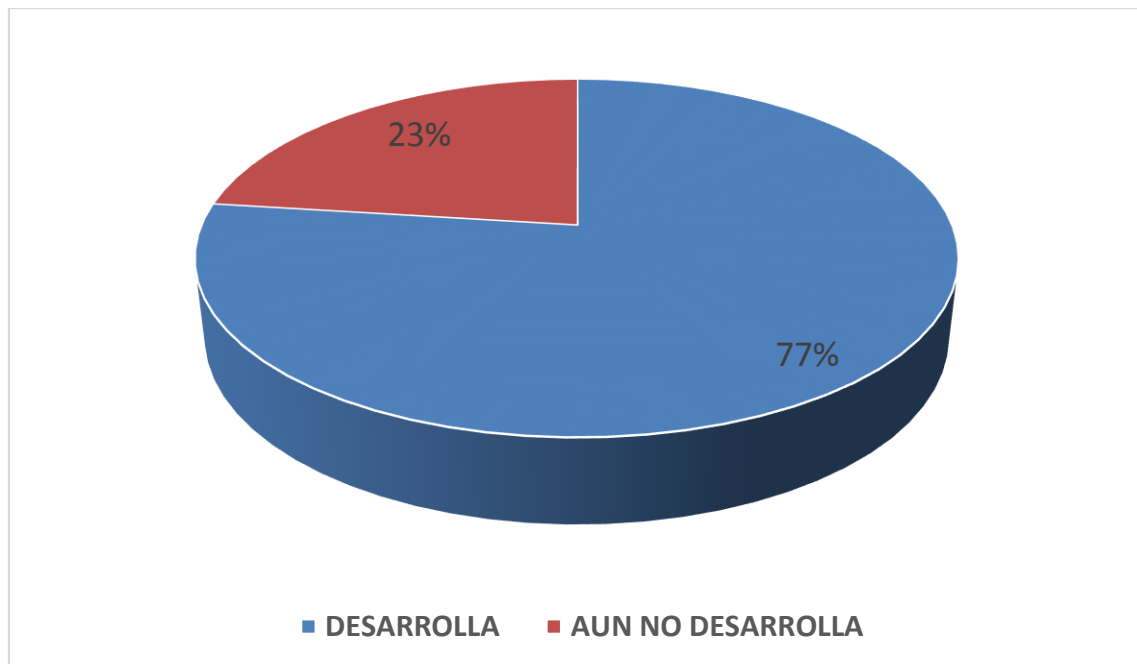
2.- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA



Como podemos observar en el **grafico N° 02** el 78% de los estudiantes ha desarrollado la competencia en comunicación lingüística, en donde están inmersos las competencias emprendedoras como la toma de decisiones y búsqueda de la información, en donde los estudiantes son capaces de utilizar adecuadamente el lenguaje oral como escrito, además sabe interpretarlo y comprende lo que lee. Así mismo le va a permitir formarse juicios críticos y saber tomar decisiones. Mientras que todavía un 22% de los estudiantes aún le falta desarrollar por completo esta competencia, teniendo deficiencias para poder establecer relaciones de calidad y poderse expresarse y comunicar mejor.

GRÁFICO N° 03

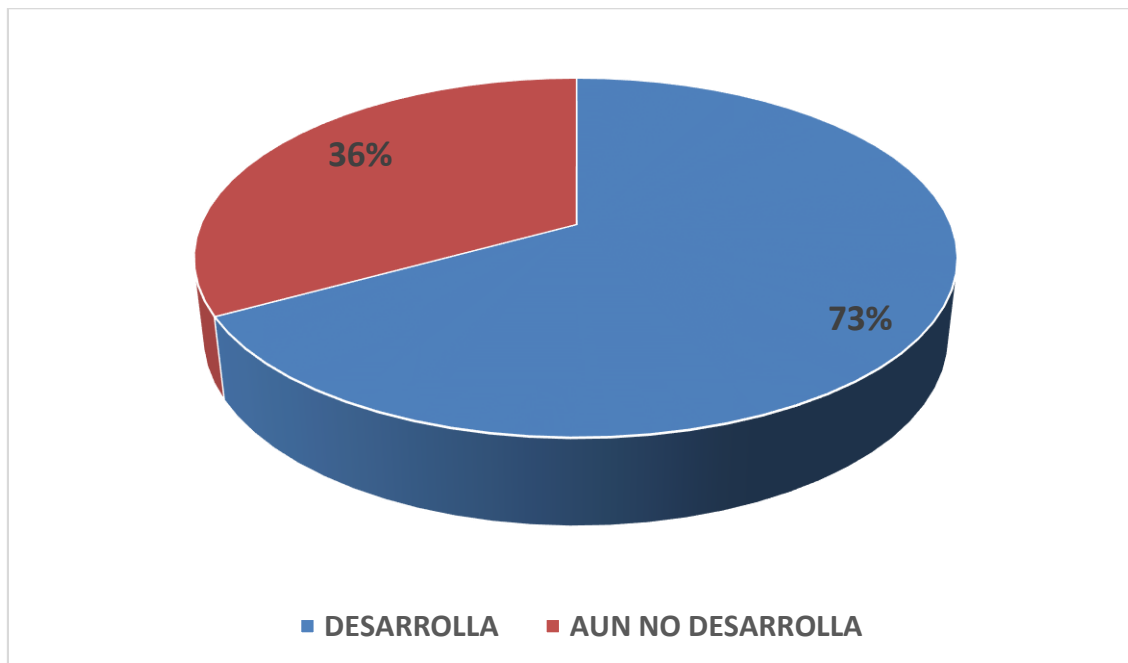
3.- COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER.



Como podemos observar en el **gráfico N° 3** en relación con la competencia de aprender a aprender, en donde se encuentran inmersos las competencias emprendedoras de exigencia de calidad y eficiencia, planificación y seguimiento sistemático, el 77% de los estudiantes a quienes se les aplicó el Test, tienen la capacidad de seguir aprendiendo en lo que va de su vida y de una forma eficaz y autónoma, además tiene discernimiento y control de sus capacidades y conocimientos y está debidamente motivado, sabe utilizar adecuadamente las estrategias y técnicas de estudio. Mientras que el 23% de los estudiantes aún les falta desarrollar esta competencia, teniendo carencias en realizarse como persona y profesional así como aprender con otros de una forma cooperativa.

GRÁFICO N° 04

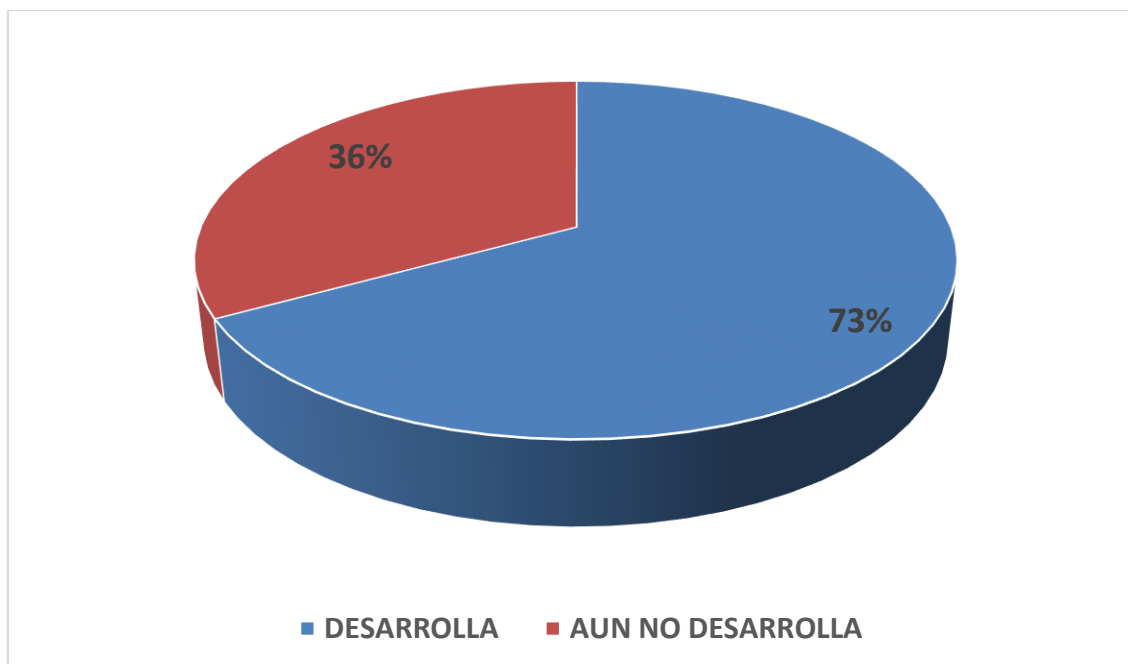
4- COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA



Como podemos observar en el **gráfico N° 4** en relación a la competencia cultural y artística, el 73% de los estudiantes tienen la capacidad de conocer, comprender y valorar todas aquellas manifestaciones que nuestros antepasados nos dejaron como artísticas y culturales realizando críticas constructivas. Mientras que el 36 % de los estudiantes aún les falta desarrollar esta competencia, teniendo limitaciones en desarrollar su creatividad y valorar las expresiones de nuestra cultura.

GRÁFICO N° 05

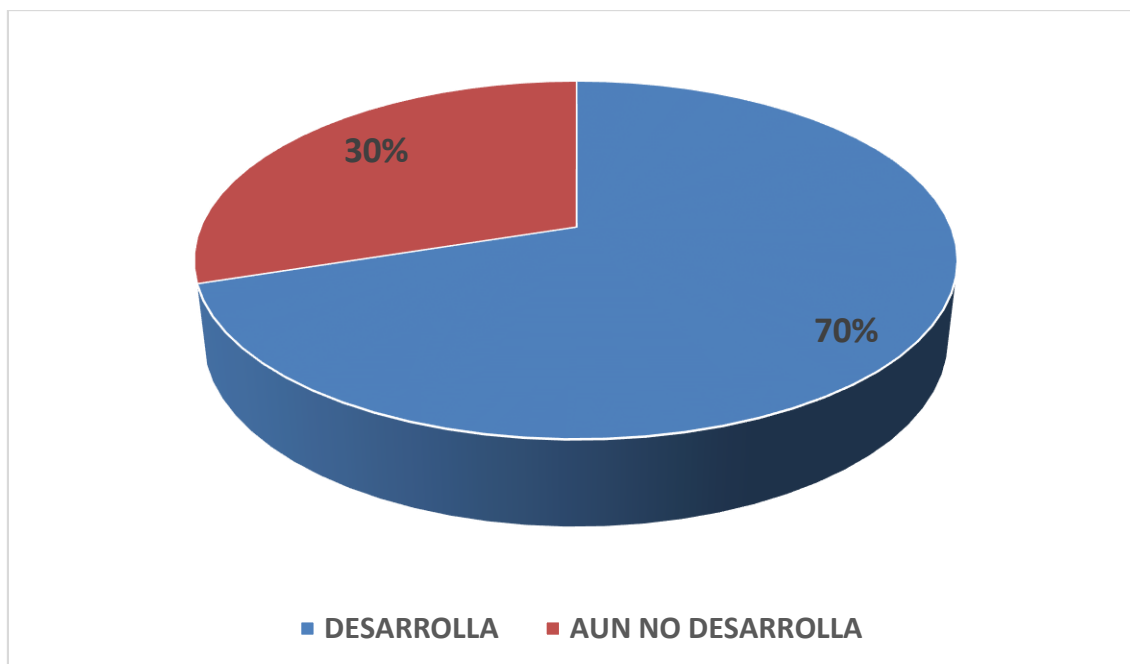
5.- COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA



Como podemos observar en el **gráfico N° 5** en relación con la competencia social y ciudadana, en la que está inmersa la competencia emprendedora del cumplimiento con los compromisos, el 73% de los estudiantes a los que se les aplico el Test tienen la habilidad de conocerse, valorarse y comunicarse en diferentes contextos, expresan sus propias ideas y saben también escuchar las opiniones de los demás, son empáticos y muy activos al participar en la vida cívica. Mientras que el 36 % de los estudiantes les falta aún desarrollar esta competencia, teniendo debilidades para establecer relaciones humanas de calidad, les es difícil manifestar sus aptitudes y conducta frente a los demás.

GRÁFICO N° 06

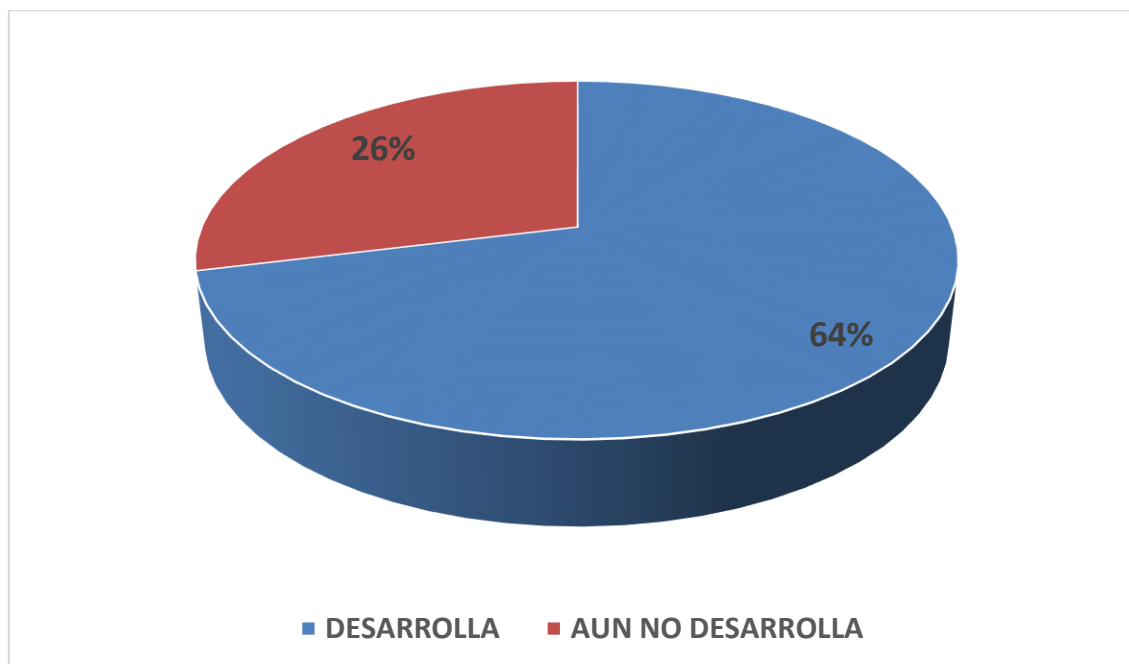
6.- COMPETENCIA DE INFORMACIÓN DIGITAL



En el **gráfico N° 6** en relación con la competencia de información digital, en donde se encuentra inmerso a competencia de persuasión y redes de apoyo, podemos observar que el 70% de los estudiantes tienen la capacidad de buscar, obtener y transmitir información y convertirla en conocimiento, así como emplear los recursos tecnológicos para solucionar problemas y de manera eficiente. Mientras que el 30% de los estudiantes les falta desarrollar esta competencia, teniendo debilidades en crear aplicaciones y nuevos usos informáticos.

GRÁFICO N° 7

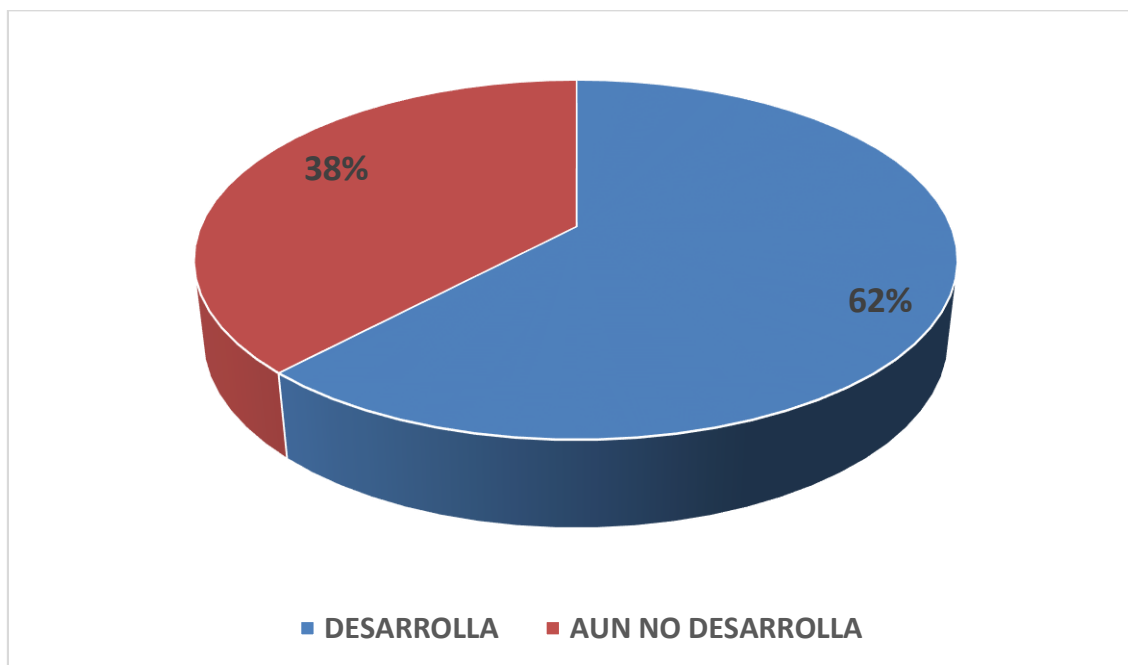
7.- COMPETENCIA DE INTERACCIÓN CON EL MEDIO FÍSICO



Como podemos observar en el **grafico N° 7**, en relación con la competencia de interacción con el mundo físico el 64% de los estudiantes tienen la habilidad para desenvolverse en forma autónoma dentro de su entorno, así mismo están en la capacidad de analizar, interpretar y obtener conclusiones personales en un contexto en donde la ciencia y la técnica están en constante desarrollo. Mientras que el 26% de los estudiantes aún les falta desarrollar esta competencia siendo indiferentes a los avances de la tecnología y careciendo de interrelacionarse más con el espacio que ocupa, así como valorar el medio ambiente en que se desarrolla.

GRÁFICO N° 08

8- COMPETENCIA MATEMÁTICA

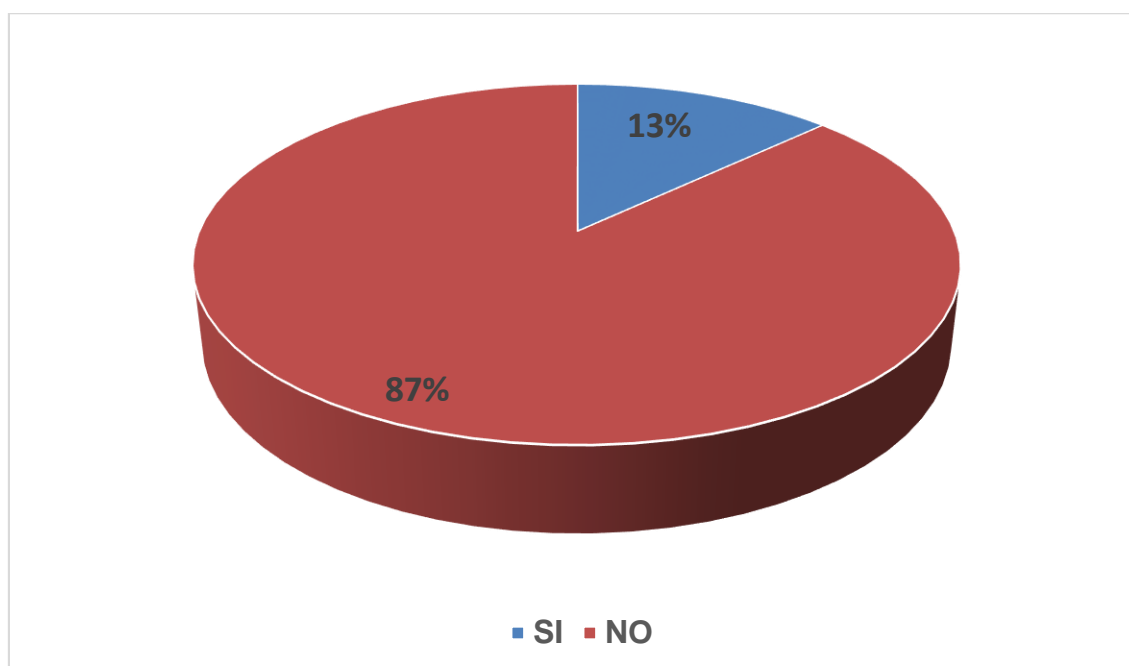


En el **gráfico N° 8** se puede observar que el 62% de los estudiantes a quienes se les aplicó el Test, poseen la habilidad de utilizar las operaciones básicas y de razonamiento matemático, así mismo están en la capacidad de resolver problemas de su vida cotidiana como del mundo laboral. Mientras un 38% de los estudiantes están en proceso de desarrollar esta competencia, teniendo falencias en calcular, cuantificar, operativizar las operaciones básicas que serán necesarias en su ocupación diaria.

4.1.2. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS SIMULADORES DE LOS ESTUDIANTES DE 3ER. AÑO DE LA I.E. N° 6069 V.E.S.-2017

GRÁFICO N° 9

Variable 1: “TIENES CONOCIMIENTOS SOBRE LOS JUEGOS SIMULADORES”.

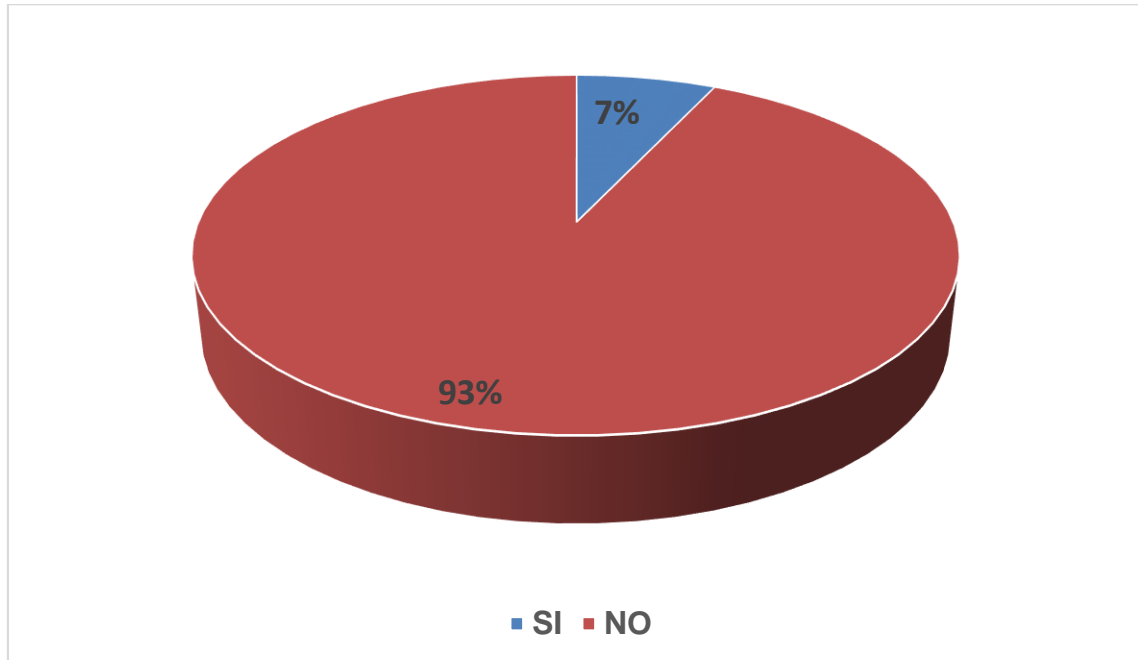


En el **gráfico N° 9** se puede observar que el 87% de los estudiantes manifiestan que no conocen ni han escuchado sobre los juegos simuladores, mientras que un 13% de los estudiantes manifiesta que si conocen de los juegos simuladores en alguna oportunidad han escuchado y saben que simula una realidad.

Siendo necesario que los estudiantes conozcan nuevas formas de aprender a través del juego simulado.

GRÁFICO N° 10

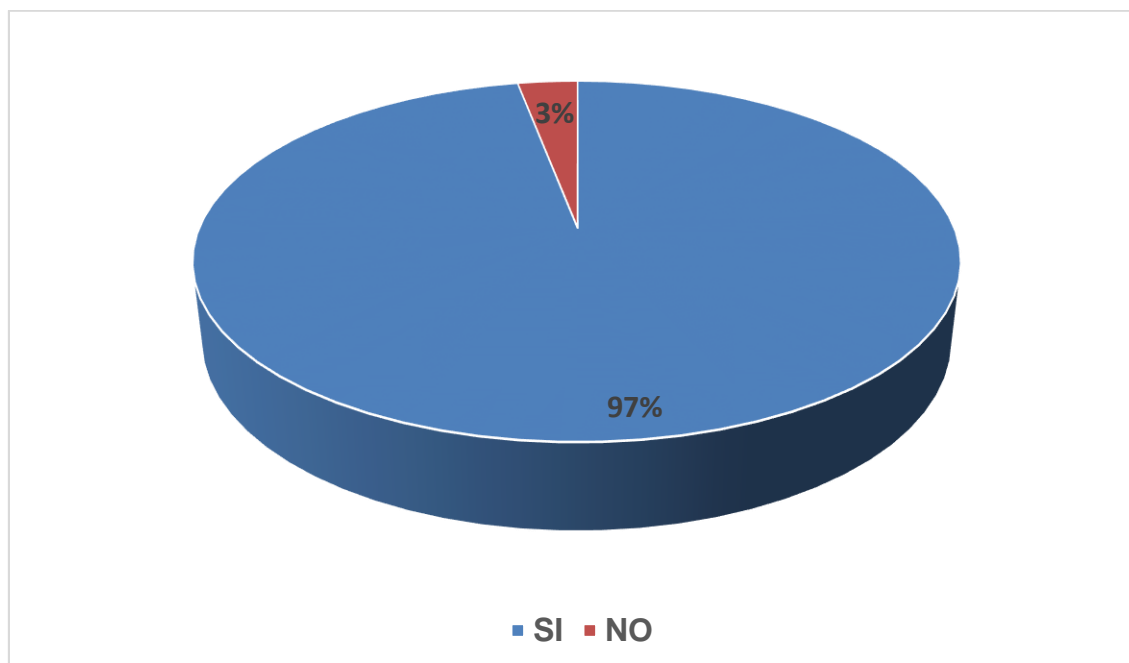
Variable 2: “ALGUNA VEZ HAS JUGADO SIM CITY”



En el **gráfico N° 10** el 93% de los estudiantes no han jugado el juego Simulador Sim City, mientras que un 7% de los estudiantes expresan que si han tenido la oportunidad de jugar y saben que se trata de cómo gestionar una ciudad y administrarla y gobernarla como un alcalde.

GRÁFICO N° 11

Variable 3 : “ CONSIDERAS QUE LOS JUEGOS SIMULADORES SON ESTRATEGIAS INNOVADORES PARA UNA MEJOR ENSEÑANZA-APRENDIZAJE”

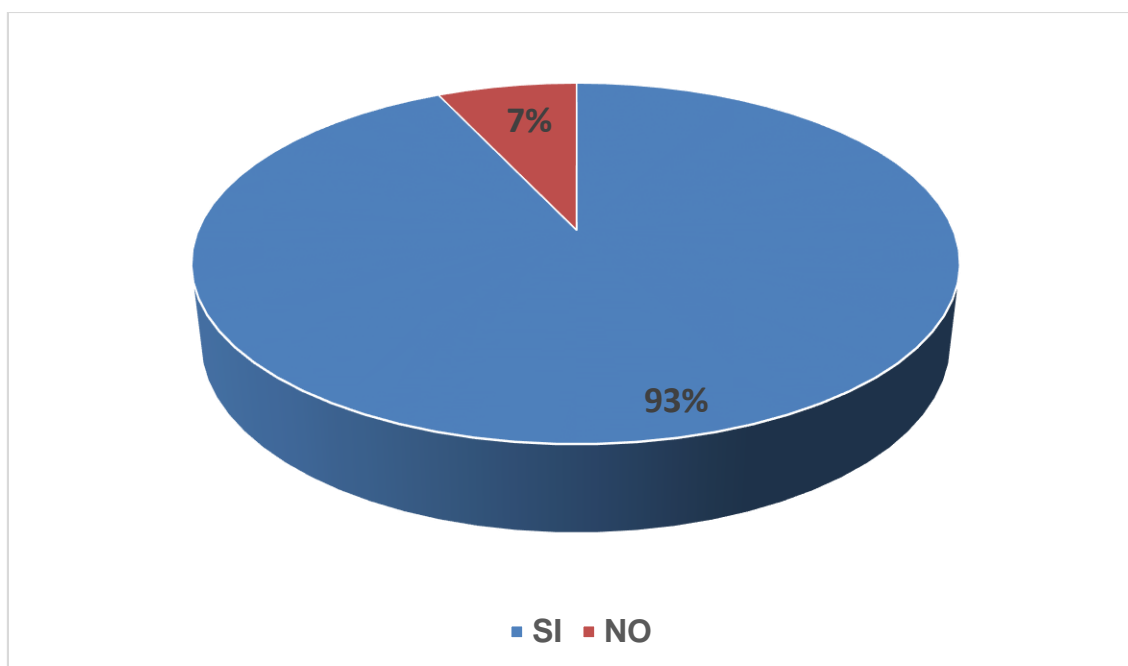


En el **gráfico N° 11** podemos observar que el 97% de los estudiantes consideran que los juegos simuladores son una estrategia innovadora para mejorar la enseñanza - aprendizaje, mientras que un 3% de los estudiante no lo consideran como una estrategia innovadora.

Esto nos da un indicio que los estudiantes desean nuevas estrategias innovadoras de enseñanza- aprendizaje para que se motiven y tengan interés por aprender algo nuevo, utilizando las computadoras, que es en lo que más le agrada trabajar.

GRÁFICO N° 12

Variable: 4 "CONSIDERAS IMPORTANTE LA APLICACIÓN DE ESTOS JUEGOS SIMULADORES PARA CONTRIBUIR CON EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS".



En el **gráfico N° 12** observamos que el 93 % de los estudiantes consideran importante la aplicación de estos juegos simuladores para contribuir con el desarrollo de las competencias emprendedoras, mientras que un 7% de los estudiantes no lo considera importante o que pueda contribuir con la mejora de sus competencias emprendedoras.

Esto nos demuestra que es necesario aplicar los juegos simuladores ya que son los estudiantes quienes lo consideran importante su aplicación.

CONCLUSIONES

1. A partir del análisis de los resultados podemos concluir que la aplicación del juego simulador Sim City como estrategia didáctica a influido significativamente en la mejora del desarrollo de las competencias emprendedoras en los discentes del 3er. Año de secundaria de la I.E. N° 6069 Villa el Salvador.
2. Según el análisis de los resultados la competencia que más han desarrollado los estudiantes es la de autonomía e iniciativa con un 78% en donde están inmersos la mayor parte de las competencias emprendedoras, así mismo tenemos con un igual porcentaje del 78% a la competencia lingüística y con el 77% tenemos a la competencia de aprender a aprender.
3. Los estudios realizados nos confirman la importancia que tienen el uso del juego simulador Sim City como estrategia didáctica en la gestión de proyectos de emprendimiento económico social como se visualiza en el gráfico N° 5 en donde nos muestra que el 73% de los educandos desarrollan la competencia social y ciudadana en donde los discentes podrán crear proyectos novedosos en el ámbito social y económico.
4. La aplicación del juego simulador Sim City a los discentes ha permitido que estén motivados, que se interesen por el área de educación para el trabajo, se sienten cómodos al estar frente a las computadoras jugando y aprendiendo y sin darse cuenta van desarrollando sus competencias emprendedoras.

RECOMENDACIONES

1. El Área de Educación para el trabajo debe continuar aplicando los juegos simuladores como Sim City, simuladores de negocios, simuladores empresariales, haciendo el efecto multiplicador a otras áreas para que lo apliquen como una innovadora estrategia didáctica de acuerdo a sus contenidos.
2. Los docentes deben estar pre dispuestos al cambio, a innovar con interesantes tácticas pedagógicas para que la enseñanza- aprendizaje sea más significativa y podamos formar estudiantes emprendedores capaces de resolver sus dificultades cotidianas y seguros de poder insertarse al mercado laboral.
3. Sugerimos crear espacios para formar grupos de “jóvenes emprendedores” que sean estudiantes con postura emprendedora y con ideas de negocios, en donde puedan realizar sus proyectos productivos e innovadores y poder participar en los concursos que organicen las diferentes instituciones.
4. Se debe enfatizar la utilización de los juegos simuladores desde el nivel primario y de esa manera los educandos reconozcan la nueva estrategia y vayan progresivamente mejorando sus competencias emprendedoras

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1.- Abdón, I. (2010) Aprendizajes y desarrollo de competencias. Bogotá. Editorial Magisterio.
- 2.- Ademar, H. (2011) El desafío de aprender a emprender en la sociedad de conocimientos, El tiempo de educar, Vol.12, np.9-28.
- 3.- Agudín Y. (2003) Educación basada en competencias. México. Editorial Trillas.
- 4- Azuaje, M. (2003) Programa de participación Escuela comunidad para la capacitación laboral de jóvenes. Universidad de Venezuela Núcleo Centro occidental.
- 5.-Campos, C. (2003) Estrategias de enseñanza- Aprendizaje. Recuperado <http://www.camposc.net>
- 6.- Campos, O. y Méndez A. (2012) La enseñanza del emprendimiento a partir del aprendizaje Basado en problemas (ABP) en la educación media técnica, Tesis para optar el título de Magister en Ciencias de la Educación. Universidad de la Amazonia. Florencia.
- 7.- Carrasco, S. (2009) Metodología de la investigación científica, pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Lima. Editorial San Marcos. (p. 72)
- 8.-Coll, C. (2007) Las competencias en la educación escolar. Aula de innovación educativa p. 34-39
- 9.- Cuervo, A; Ribeiro, D. & Ruiz, S. (2007) Entrepreneurship. Concepto, teoría y perspectiva 6-23 Obtenido de [Http: // www.uves/bajauves/docs/librocuervoribeiroroig ESP.pdf](Http://www.uves/bajauves/docs/librocuervoribeiroroigESP.pdf)

- 10.- Díaz Barrida, F. y Hernández Rojas, G. (1998) Estrategias docente para un aprendizaje significativo 3ra. Editorial México. MC. Graw-Hill Interamericana.
- 11.- El país (30 noviembre 2013) Recuperado de emprender. En servicios El Paris Diccionario on line:
<http://servicios.elpais.com/diccionario/castellano/emprender>
- 12.- Fundación Romero (2012) Manual de capacidades emprendedoras Lima. Recuperado de <http://aula.mass.pe/manuales/manual-de-Capacidades-emprendedora>.
- 13.- GEM Global Entrepreneurship. www.gemconsortium.org/country.profile.97
- 14.- 20.- Janampa S. (2010) en su tesis titulada “Efectos del uso del simulador Virtual Live Wire en el nivel de aprendizaje de la electrónica en los estudiantes del 2do. Grado de secundaria de la I.E. 5086 Politécnico del Distrito Ventanilla, para optar el título de magister en ciencias de la educación, en la Universidad Enrique Guzmán y Valle. Lima Perú.
- 15.- Mávila, D.; Tinoco, O. y Campos C. (2009) “Factores influyentes en la capacidad emprendedora de los alumnos de la Universidad Mayor de San Marcos” Producción y Gestión, Vol. 12(2) pp.32-39 Facultad de Ingeniería Industrial UNMSM. Lima, Perú.
- 16.- Ministerio de Educación (2011) Diseño curricular Nacional .Lima. Perú
- 17.- Ministerio de Trabajo (2006) Desarrollando Capacidades emprendedoras Y Empresariales 3ra. Ed. Manual del docente concurso escuela emprende proyecto productivo juveniles. Lima Perú.

- 18.- Monereo, C. (1994) Estrategia de enseñanza y aprendizaje, 1ra. Editorial Grao. Barcelona
- 19.- Polo, I. (2010) La evaluación de las competencias básicas. Avances en supervisión educativa, revista de la Asociación de Inspectores de Educación España.
- 20.- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2014). *Diccionario panhispánico de dudas*. 23ª edición del tricentenario (pp. 1133)
- 21.- Torre H. y Girón D. (2009) Didáctica General, San José Costa Rica. Coordinación educativa y cultural Centro Americana CECCISICA
- 22.- Zorrilla M. (2013) en su tesis “La capacidad emprendedora y la escuela productiva como estrategia para desarrollarla educación para el trabajo n la Institución Educativa N°100, para optar el grado de magister en ciencias de la educación de la Universidad Enrique Guzmán y Valle. Lima Perú.

ANEXOS

CUADRO N° 1

TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL 3ER. AÑO DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA I.E. N°6069 –V.E.S. (Validado por César García -Rincón del Castro)

SEXO: Hombre () Mujer ()

EDAD:

FECHA: __/__/2017






Marca con un “X” las siguientes afirmaciones que se relacionen con tu forma de ser y/o de comportarte habitualmente.

En una escala de **1** a **5**, en la que: **1** significa que no responde en absoluto a mi modo de ser de comportarme, y **5** significa que responde totalmente a mi modo de ser de comportarme.


Clave	Afirmación - Ítem	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1R	A través de mi forma de comunicarme suelo establecer buenas relaciones con los demás					
2R	Tengo buena capacidad para calcular y anticipar lo que quiero conseguir o lograr en cada situación social.					
3R	Cuando me relaciono con gente suelo ser consciente del espacio donde estamos y cómo influye en la relación.					
4R	Utilizo eficazmente las tecnologías de la información y redes sociales para potenciar mis relaciones con los demás					
5R	Suelo construir mis relaciones con los demás en base a valores, para que sean buenas y de calidad					
6R	Me relaciono bien con personas que comparten mis habilidades artísticas y la cultura en general					
7R	Me gusta aprender de los demás y crear con ellos diversos productos de la inteligencia (trabajos, ideas, reacciones)					
8R	Tengo valor y empuje para iniciar relaciones sociales y conocer gente nueva, superando la timidez social					

1M	Suelo dialogar y reflexionar conmigo mismo/a de forma positiva, dándome mensajes de ánimo y éxito					
2M	Tengo buena capacidad para medir los resultados de mis esfuerzos y calcular las claves de éxito en mis tareas					
3M	Tengo en cuenta el sitio o espacio en donde estoy y cómo puede facilitar o dificultar el logro de mis objetivos					
4M	A menudo utilizo aplicaciones informáticas para hacer más cosas y mejorarlas, y eso me gusta y me motiva					
5M	Generalmente estoy motivado/a por mejorar el mundo y las cosas que no funcionan: pobreza, hambre, marginación					
6M	Me gusta el arte y la cultura allá donde voy, además me apetece expresar mis ideas de algún modo artístico					
7M	Me gusta mejorar y superarme, me motiva poder aprender cosas nuevas y ser más hábil y profesional cada vez					
8M	Procuro realizarme como persona y desarrollar mi potencial, con esfuerzo y buscando motivación para ello					
1I	Me gusta innovar las cosas, hacer o crear algo nuevo y además tengo facilidad para comunicarlo y escribirlo					
2I	Tengo facilidad para transformar mis ideas y creaciones en productos acabados, concretos y aptos para ser producidos					
3I	Me gusta interaccionar con los espacios y sitios donde estoy, recreándolos, cambiándolos y mejorándolos incluso					
4I	Me gusta crear cosas y productos con la informática, buscando aplicaciones para ello o incluso creándolas yo					
5I	Además de ayudar a los demás y mejorar el mundo, me gusta proponer ideas nuevas y eficaces para ello					
6I	Me gusta crear productos artísticos y culturales, cultivar diversas habilidades artísticas y experimentar con ellas					
7I	Además de inventar, me intereso por aprender a inventar mejor, me fijo en los genios, mejoro mi creatividad					
8I	Suelo tener iniciativa creadora e inventiva, no me dejo llevar por lo fácil y cómodo, o lo que hace la mayoría					
1H	Además de asumir unos valores humanos, tengo facilidad para transmitirlos y compartirlos con los demás					

2H	Utilizo las matemáticas y el cálculo para hacer operaciones justas y equitativas, para redistribuir bien las cosas					
3H	Me fijo en la ecología de los espacios y sitios donde estoy, incluso propongo sencillas mejoras medioambientales					
4H	Utilizo las redes sociales y en general internet para transmitir y compartir valores humanos y solidaridad					
5H	Procuro practicar mis valores y opciones en mis relaciones sociales, trato de hacer una sociedad mejor y más justa					
6H	Utilizo diversas manifestaciones artísticas para transmitir valores humanos y sensibilizar socialmente					
7H	Me intereso por aprender a ayudar mejor, a ser más eficaz en proyectos solidarios, a aprender de los humanistas					
8H	Tengo valor y seguridad a la hora de afirmar mis valores humanos y opciones, o defender lo que considero justo					
1S	Me intereso por comunicarme mejor, con más estilo y eficacia, utilizando varias herramientas comunicativas					
2S	Elaboro discursos y mensajes desde la lógica, con recursos lingüísticos o un hilo conductor, buscando la eficacia					
3S	Adapto mi mensaje y mi comunicación al sitio o lugar donde estoy, incluso utilizo el lugar para comunicar					
4S	Utilizo las tecnologías de la comunicación (redes sociales, internet) para comunicarme más rápido y mejor					
5S	Utilizo buenos recursos comunicativos para expresar actitudes y valores humanos y sociales					
6S	Me gusta comunicar ideas en varios formatos a través del arte y la cultura: pintura, poesía, música, imagen, danza...					
7S	Me intereso por mejorar mi capacidad comunicativa, tanto verbal como no verbal, me gusta comunicar más y mejor					
8S	Me lanzo a comunicar superando incluso algunas barreras, como el miedo o la timidez, tengo iniciativa para hablar					

COMPETENCIAS BÁSICAS	COMPETENCIA EMPRENDEDORA				
	Relacional  R	Motivacional  M	Innovadora  I	Humanística  H	Simbólica  S
Comunicación Lingüística (1)	Me sirve para establecer relaciones de calidad.	Me sirve para darme mensajes positivos y clarificarme.	Me sirve para comunicar y escribir mis innovaciones	Me sirve para transmitir valores y crear alianzas	Me sirve para comunicarme mejor y con más estilo
Lógico Matemática (2)	Me sirve para calcular y diseñar objetivos relacionales	Me sirve para medir resultados y calcular parámetros de éxito	Me sirve para cuantificar y operativizar	Me sirve para establecer operaciones justas	Me aporta lógica y racionalización para comunicar
Interacción con el medio (3)	Me sirve para situar relaciones en los espacios	Me sirve para buscar el mejor medio posible al objetivo	Me sirve para recrear espacios e interactuar con ellos	Me sirve para buscar y diseñar espacios ecológicos y humanos	Me sirve para comunicar con el medio y en el medio
Información y Digital (4)	Me sirve para potenciar relaciones y redes	Me sirve para mejorar y optimizar logros y proyectos	Me sirve para crear aplicaciones y nuevos usos informático	Me sirve para llegar a más personas y unir culturas.	Me sirve para comunicarme más rápido y eficazmente
Social y Ciudadana (5)	Me sirve para establecer relaciones humanas de calidad	Me sirve para lograr una motivación humanista y pro social	Me sirve para crear proyectos de innovación social	Me sirve para buscar el humanismo en lo local y en lo global	Me sirve para comunicar y expresar actitudes y valores
Cultural y Artística (6)	Me sirve para relacionarme estética y culturalmente	Me sirve para disfrutar y gustar más mis proyectos	Me sirve para desarrollar más creatividad y formatos de la inteligencia	Me sirve para compartir culturalmente y crear proyectos mestizos	Me sirve para transmitir en una variedad de formatos y con más eficacia
Aprender a aprender (7)	Me sirve para aprender con otros de forma cooperativa	Me sirve para crecer y realizarme como	Me sirve para potenciar las bases y la materia	Me sirve para aprender con valores y orientar	Me sirve para aprender desde diversos

		persona y profesional	cognitiva para innovar más	mi saber a hacer felices a otros	lenguajes, formatos y significados
Autonomía e Iniciativa (8)	Me sirve para relacionarme con proactividad y ampliar mis círculos	Me sirve para potenciar mi autoestima y mi realización personal	Me sirve para atreverme a innovar y no dejarme llevar por los cánones mayoritarios	Me sirve para expresar mis actitudes y mis valores de forma segura y autónoma	Me sirve para comunicarme y venciendo barreras internas y externas

DIMENSIÓN	DEFINICIÓN	VALORES Y ACTITUDES ASOCIADOS
Relacional 	Somos seres en relación, en comunicación con clientes, proveedores y otros profesionales. La cooperación con otros en proyectos de talento compartido multiplica los resultados.	Colaboración, confianza, cooperación, representación, sinceridad, tolerancia, mestizaje, empatía, liderazgo.
Motivacional 	La motivación de logro, las emociones proactivas, las creencias positivas, la realización personal y la autonomía personal son esenciales para salir de la zona de confort y afrontar los retos con ilusión y valentía.	Coherencia, competencia, entusiasmo, esfuerzo, humildad, optimismo, perseverancia, valor, autonomía.
Innovadora 	La creatividad es una herramienta básica en el emprendedor, la capacidad de satisfacer nuevas necesidades, mejorar procesos y aportar valor. Ello implica apertura y curiosidad, perseverancia, imaginación y también rigor.	Adaptabilidad, creatividad, curiosidad, imaginación, intuición, organización, profesionalidad, rigor, mejora.
Humanista 	Los buenos negocios los hacen las buenas personas. El emprendedor/a necesita una ética como principio personal y también como estrategia a largo plazo de la sostenibilidad de su negocio, construyendo relaciones de confianza con sus clientes.	Confidencialidad, compromiso, honestidad, humanidad, prudencia, respeto, responsabilidad, sostenibilidad, transparencia, solidaridad.
Simbólica 	La capacidad de expresar las ideas en varios formatos comunicativos tanto visuales, como auditivos y kinestésicos, es esencial para vender, intercambiar y comercializar nuestras ideas y productos, así como convencer para que apuesten por ellas.	Credibilidad, diálogo, seducción, expresividad, simpatía, afirmación, locuacidad, persuasión.

**ESTADISTICA DEL TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL 3ER. AÑO
DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA I.E. 6069- V.E.S.
(INSTRUMENTO PARA EVALUAR LA CAPACIDAD EMPRENDEDORA)**

1

	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	4	1I	4	1H	4	1S	4	Suma 1	20
2R	2	2M	5	2I	2	2H	1	2S	2	Suma 2	12
3R	4	3M	5	3I	4	3H	3	3S	3	Suma 3	19
4R	5	4M	3	4I	2	4H	5	4S	5	Suma 4	20
5R	1	5M	4	5I	4	5H	4	5S	4	Suma 5	17
6R	5	6M	3	6I	2	6H	2	6S	4	Suma 6	16
7R	4	7M	4	7I	3	7H	4	7S	5	Suma 7	20
8R	5	8M	3	8I	3	8H	4	8S	4	Suma 8	19

2

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	3	1M	5	1I	4	1H	3	1S	3	Suma 1	18
2R	3	2M	3	2I	2	2H	3	2S	3	Suma 2	14
3R	3	3M	5	3I	3	3H	4	3S	3	Suma 3	18
4R	2	4M	3	4I	3	4H	3	4S	4	Suma 4	15
5R	3	5M	3	5I	3	5H	4	5S	3	Suma 5	16
6R	4	6M	3	6I	2	6H	3	6S	2	Suma 6	14
7R	1	7M	4	7I	3	7H	3	7S	4	Suma 7	15
8R	3	8M	3	8I	3	8H	5	8S	4	Suma 8	18

3

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	5	1M	5	1I	4	1H	3	1S	3	Suma 1	20
2R	3	2M	4	2I	3	2H	3	2S	3	Suma 2	16
3R	5	3M	4	3I	4	3H	4	3S	4	Suma 3	21
4R	1	4M	3	4I	2	4H	4	4S	2	Suma 4	12
5R	3	5M	4	5I	3	5H	4	5S	3	Suma 5	17
6R	5	6M	4	6I	4	6H	4	6S	4	Suma 6	21
7R	5	7M	4	7I	4	7H	3	7S	3	Suma 7	19
8R	5	8M	5	8I	4	8H	3	8S	3	Suma 8	20

4

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	5	1M	4	1I	3	1H	4	1S	4	Suma 1	20
2R	3	2M	3	2I	4	2H	2	2S	1	Suma 2	13
3R	5	3M	3	3I	3	3H	3	3S	4	Suma 3	18
4R	5	4M	2	4I	3	4H	4	4S	5	Suma 4	18
5R	3	5M	4	5I	4	5H	4	5S	3	Suma 5	18
6R	4	6M	1	6I	2	6H	3	6S	4	Suma 6	14
7R	5	7M	3	7I	2	7H	4	7S	5	Suma 7	19
8R	5	8M	4	8I	3	8H	5	8S	4	Suma 8	21

5

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	5	1H	3	1S	2	Suma 1	19
2R	4	2M	4	2I	4	2H	5	2S	3	Suma 2	20
3R	5	3M	5	3I	2	3H	3	3S	4	Suma 3	19
4R	3	4M	3	4I	3	4H	2	4S	4	Suma 4	15
5R	3	5M	3	5I	4	5H	2	5S	2	Suma 5	14
6R	2	6M	4	6I	3	6H	2	6S	3	Suma 6	14
7R	4	7M	5	7I	3	7H	2	7S	3	Suma 7	17
8R	3	8M	4	8I	5	8H	3	8S	4	Suma 8	19

6

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	3	1M	3	1I	2	1H	3	1S	3	Suma 1	14
2R	2	2M	2	2I	2	2H	1	2S	2	Suma 2	9
3R	4	3M	3	3I	3	3H	2	3S	4	Suma 3	16
4R	3	4M	4	4I	3	4H	2	4S	4	Suma 4	16
5R	4	5M	2	5I	2	5H	3	5S	2	Suma 5	13
6R	3	6M	3	6I	2	6H	3	6S	3	Suma 6	14
7R	3	7M	4	7I	2	7H	2	7S	3	Suma 7	14
8R	2	8M	3	8I	3	8H	3	8S	3	Suma 8	14

7

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	5	1H	3	1S	2	Suma 1	19
2R	3	2M	3	2I	4	2H	3	2S	2	Suma 2	15
3R	4	3M	3	3I	2	3H	2	3S	3	Suma 3	14
4R	5	4M	4	4I	4	4H	3	4S	5	Suma 4	21
5R	2	5M	2	5I	2	5H	4	5S	2	Suma 5	12
6R	4	6M	2	6I	3	6H	3	6S	4	Suma 6	16
7R	5	7M	5	7I	3	7H	2	7S	3	Suma 7	18
8R	5	8M	5	8I	2	8H	4	8S	5	Suma 8	21

8

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	5	1H	4	1S	5	Suma 1	22
2R	4	2M	5	2I	4	2H	4	2S	4	Suma 2	17
3R	5	3M	5	3I	5	3H	4	3S	5	Suma 3	24
4R	4	4M	5	4I	4	4H	4	4S	4	Suma 4	17
5R	5	5M	5	5I	5	5H	5	5S	5	Suma 5	25
6R	5	6M	4	6I	4	6H	5	6S	5	Suma 6	23
7R	4	7M	5	7I	5	7H	4	7S	5	Suma 7	23
8R	4	8M	5	8I	5	8H	5	8S	5	Suma 8	24

9

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	3	1M	4	1I	2	1H	4	1S	3	Suma 1	16
2R	3	2M	3	2I	2	2H	2	2S	2	Suma 2	12
3R	5	3M	3	3I	3	3H	3	3S	3	Suma 3	17
4R	2	4M	2	4I	2	4H	2	4S	3	Suma 4	11
5R	4	5M	4	5I	3	5H	4	5S	3	Suma 5	18
6R	3	6M	5	6I	4	6H	4	6S	4	Suma 6	20

7R	4	7M	4	7I	3	7H	3	7S	3	Suma 7	17
8R	3	8M	3	8I	3	8H	2	8S	3	Suma 8	14

10

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	3	1I	3	1H	4	1S	4	Suma 1	18
2R	3	2M	4	2I	2	2H	4	2S	3	Suma 2	16
3R	3	3M	3	3I	3	3H	3	3S	4	Suma 3	16
4R	4	4M	3	4I	2	4H	2	4S	4	Suma 4	15
5R	3	5M	3	5I	4	5H	3	5S	4	Suma 5	17
6R	5	6M	2	6I	4	6H	3	6S	3	Suma 6	17
7R	5	7M	4	7I	4	7H	3	7S	4	Suma 7	20
8R	3	8M	4	8I	3	8H	5	8S	5	Suma 8	20

11

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	5	1H	3	1S	5	Suma 1	22
2R	5	2M	4	2I	4	2H	4	2S	4	Suma 2	21
3R	5	3M	5	3I	3	3H	2	3S	4	Suma 3	19
4R	5	4M	5	4I	4	4H	2	4S	5	Suma 4	21
5R	5	5M	3	5I	3	5H	4	5S	3	Suma 5	18
6R	5	6M	2	6I	2	6H	2	6S	1	Suma 6	12
7R	3	7M	5	7I	5	7H	3	7S	4	Suma 7	20
8R	3	8M	4	8I	5	8H	5	8S	3	Suma 8	20

12

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	3	1M	5	1I	5	1H	4	1S	5	Suma 1	22
2R	3	2M	4	2I	3	2H	2	2S	4	Suma 2	16
3R	5	3M	2	3I	5	3H	2	3S	3	Suma 3	17
4R	5	4M	4	4I	3	4H	5	4S	4	Suma 4	21
5R	4	5M	4	5I	4	5H	5	5S	3	Suma 5	20
6R	3	6M	5	6I	5	6H	4	6S	4	Suma 6	21
7R	5	7M	5	7I	5	7H	3	7S	5	Suma 7	23
8R	3	8M	4	8I	3	8H	4	8S	4	Suma 8	18

13

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	4	1I	3	1H	4	1S	3	Suma 1	18
2R	4	2M	3	2I	4	2H	4	2S	3	Suma 2	18
3R	3	3M	3	3I	3	3H	2	3S	3	Suma 3	14
4R	4	4M	3	4I	3	4H	2	4S	4	Suma 4	16
5R	4	5M	2	5I	3	5H	3	5S	3	Suma 5	15
6R	3	6M	3	6I	5	6H	2	6S	3	Suma 6	16
7R	5	7M	5	7I	3	7H	2	7S	4	Suma 7	19
8R	3	8M	5	8I	4	8H	4	8S	3	Suma 8	19

14

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	3	1M	2	1I	5	1H	4	1S	5	Suma 1	19
2R	3	2M	2	2I	3	2H	3	2S	2	Suma 2	13
3R	4	3M	3	3I	4	3H	4	3S	2	Suma 3	17
4R	5	4M	4	4I	4	4H	2	4S	5	Suma 4	20
5R	4	5M	4	5I	5	5H	3	5S	3	Suma 5	19
6R	4	6M	5	6I	4	6H	4	6S	5	Suma 6	22
7R	3	7M	4	7I	3	7H	3	7S	3	Suma 7	16
8R	3	8M	4	8I	5	8H	5	8S	5	Suma 8	22

15

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	4	1H	5	1S	5	Suma 1	23
2R	4	2M	4	2I	5	2H	2	2S	4	Suma 2	19
3R	4	3M	5	3I	4	3H	3	3S	4	Suma 3	20
4R	3	4M	4	4I	3	4H	5	4S	4	Suma 4	19
5R	5	5M	4	5I	4	5H	4	5S	5	Suma 5	22
6R	4	6M	4	6I	4	6H	4	6S	4	Suma 6	20
7R	5	7M	4	7I	4	7H	5	7S	5	Suma 7	23
8R	4	8M	3	8I	4	8H	4	8S	5	Suma 8	20

16

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	5	1M	4	1I	3	1H	3	1S	3	Suma 1	18
2R	3	2M	3	2I	4	2H	2	2S	2	Suma 2	14
3R	5	3M	3	3I	3	3H	2	3S	2	Suma 3	15
4R	5	4M	4	4I	4	4H	4	4S	5	Suma 4	22
5R	2	5M	4	5I	3	5H	4	5S	5	Suma 5	18
6R	5	6M	5	6I	5	6H	3	6S	5	Suma 6	23
7R	3	7M	4	7I	4	7H	3	7S	4	Suma 7	18
8R	3	8M	3	8I	4	8H	4	8S	3	Suma 8	17

17

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	2	1M	4	1I	4	1H	4	1S	3	Suma 1	17
2R	3	2M	3	2I	5	2H	2	2S	3	Suma 2	16
3R	4	3M	4	3I	4	3H	3	3S	4	Suma 3	19
4R	4	4M	3	4I	4	4H	3	4S	4	Suma 4	18
5R	5	5M	4	5I	5	5H	3	5S	4	Suma 5	21
6R	5	6M	5	6I	4	6H	3	6S	5	Suma 6	22
7R	5	7M	5	7I	4	7H	4	7S	3	Suma 7	21
8R	3	8M	5	8I	4	8H	3	8S	3	Suma 8	18

18

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	4	1I	5	1H	4	1S	5	Suma 1	22
2R	3	2M	4	2I	3	2H	1	2S	3	Suma 2	14
3R	5	3M	5	3I	5	3H	2	3S	4	Suma 3	21
4R	4	4M	4	4I	3	4H	3	4S	4	Suma 4	18
5R	4	5M	5	5I	5	5H	5	5S	4	Suma 5	23
6R	4	6M	3	6I	4	6H	3	6S	4	Suma 6	18

7R	4	7M	5	7I	2	7H	5	7S	4	Suma 7	20
8R	5	8M	5	8I	4	8H	4	8S	4	Suma 8	22

19

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	4	1I	4	1H	4	1S	4	Suma 1	20
2R	3	2M	4	2I	3	2H	4	2S	4	Suma 2	18
3R	4	3M	4	3I	3	3H	3	3S	5	Suma 3	19
4R	4	4M	3	4I	3	4H	3	4S	4	Suma 4	17
5R	4	5M	4	5I	3	5H	4	5S	4	Suma 5	19
6R	5	6M	5	6I	4	6H	4	6S	5	Suma 6	23
7R	4	7M	5	7I	3	7H	3	7S	3	Suma 7	18
8R	3	8M	4	8I	4	8H	3	8S	5	Suma 8	19

20

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	5	1H	4	1S	5	Suma 1	23
2R	3	2M	4	2I	5	2H	1	2S	5	Suma 2	18
3R	4	3M	4	3I	4	3H	4	3S	4	Suma 3	20
4R	5	4M	3	4I	3	4H	4	4S	4	Suma 4	19
5R	5	5M	5	5I	5	5H	5	5S	4	Suma 5	24
6R	4	6M	3	6I	4	6H	4	6S	5	Suma 6	20
7R	5	7M	5	7I	5	7H	4	7S	5	Suma 7	24
8R	4	8M	4	8I	5	8H	5	8S	5	Suma 8	23

21

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	5	1M	4	1I	3	1H	3	1S	3	Suma 1	18
2R	3	2M	3	2I	4	2H	2	2S	2	Suma 2	14
3R	5	3M	3	3I	3	3H	2	3S	2	Suma 3	15
4R	5	4M	4	4I	4	4H	4	4S	5	Suma 4	22
5R	2	5M	4	5I	3	5H	4	5S	5	Suma 5	18
6R	5	6M	5	6I	5	6H	3	6S	5	Suma 6	23
7R	3	7M	4	7I	4	7H	3	7S	4	Suma 7	18
8R	3	8M	3	8I	4	8H	4	8S	3	Suma 8	17

22

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	3	1M	2	1I	5	1H	4	1S	5	Suma 1	19
2R	3	2M	2	2I	3	2H	3	2S	2	Suma 2	13
3R	4	3M	3	3I	4	3H	4	3S	2	Suma 3	17
4R	5	4M	4	4I	4	4H	2	4S	5	Suma 4	20
5R	4	5M	4	5I	5	5H	3	5S	3	Suma 5	19
6R	4	6M	5	6I	4	6H	4	6S	5	Suma 6	22
7R	3	7M	4	7I	3	7H	3	7S	3	Suma 7	16
8R	3	8M	4	8I	5	8H	5	8S	5	Suma 8	22

23

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	5	1H	3	1S	5	Suma 1	22
2R	5	2M	4	2I	4	2H	4	2S	4	Suma 2	21
3R	5	3M	5	3I	3	3H	2	3S	4	Suma 3	19

4R	5	4M	5	4I	4	4H	2	4S	5	Suma 4	21
5R	5	5M	3	5I	3	5H	4	5S	3	Suma 5	18
6R	5	6M	2	6I	2	6H	2	6S	1	Suma 6	12
7R	3	7M	5	7I	5	7H	3	7S	4	Suma 7	20
8R	3	8M	4	8I	5	8H	5	8S	3	Suma 8	20

24

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	3	1I	3	1H	4	1S	4	Suma 1	18
2R	3	2M	4	2I	2	2H	4	2S	3	Suma 2	16
3R	3	3M	3	3I	3	3H	3	3S	4	Suma 3	16
4R	4	4M	3	4I	2	4H	2	4S	4	Suma 4	15
5R	3	5M	3	5I	4	5H	3	5S	4	Suma 5	17
6R	5	6M	2	6I	4	6H	3	6S	3	Suma 6	17
7R	5	7M	4	7I	4	7H	3	7S	4	Suma 7	20
8R	3	8M	4	8I	3	8H	5	8S	5	Suma 8	20

25

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	5	1H	4	1S	5	Suma 1	23
2R	3	2M	4	2I	5	2H	1	2S	5	Suma 2	18
3R	4	3M	4	3I	4	3H	4	3S	4	Suma 3	20
4R	5	4M	3	4I	3	4H	4	4S	4	Suma 4	19
5R	5	5M	5	5I	5	5H	5	5S	4	Suma 5	24
6R	4	6M	3	6I	4	6H	4	6S	5	Suma 6	20
7R	5	7M	5	7I	5	7H	4	7S	5	Suma 7	24
8R	4	8M	4	8I	5	8H	5	8S	5	Suma 8	23

26

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	5	1M	4	1I	3	1H	3	1S	3	Suma 1	18
2R	3	2M	3	2I	4	2H	2	2S	2	Suma 2	14
3R	5	3M	3	3I	3	3H	2	3S	2	Suma 3	15
4R	5	4M	4	4I	4	4H	4	4S	5	Suma 4	22
5R	2	5M	4	5I	3	5H	4	5S	5	Suma 5	18
6R	5	6M	5	6I	5	6H	3	6S	5	Suma 6	23
7R	3	7M	4	7I	4	7H	3	7S	4	Suma 7	18
8R	3	8M	3	8I	4	8H	4	8S	3	Suma 8	17

27

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	3	1I	3	1H	4	1S	4	Suma 1	18
2R	3	2M	4	2I	2	2H	4	2S	3	Suma 2	16
3R	3	3M	3	3I	3	3H	3	3S	4	Suma 3	16
4R	4	4M	3	4I	2	4H	2	4S	4	Suma 4	15
5R	3	5M	3	5I	4	5H	3	5S	4	Suma 5	17
6R	5	6M	2	6I	4	6H	3	6S	3	Suma 6	17
7R	5	7M	4	7I	4	7H	3	7S	4	Suma 7	20
8R	3	8M	4	8I	3	8H	5	8S	5	Suma 8	20

28

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	5	1H	4	1S	5	Suma 1	22
2R	4	2M	5	2I	4	2H	4	2S	4	Suma 2	17
3R	5	3M	5	3I	5	3H	4	3S	5	Suma 3	24
4R	4	4M	5	4I	4	4H	4	4S	4	Suma 4	17

5R	5	5M	5	5I	5	5H	5	5S	5	Suma 5	25
6R	5	6M	4	6I	4	6H	5	6S	5	Suma 6	23
7R	4	7M	5	7I	5	7H	4	7S	5	Suma 7	23
8R	4	8M	5	8I	5	8H	5	8S	5	Suma 8	24

29

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	5	1M	4	1I	3	1H	4	1S	4	Suma 1	20
2R	3	2M	3	2I	4	2H	2	2S	1	Suma 2	13
3R	5	3M	3	3I	3	3H	3	3S	4	Suma 3	18
4R	5	4M	2	4I	3	4H	4	4S	5	Suma 4	18
5R	3	5M	4	5I	4	5H	4	5S	3	Suma 5	18
6R	4	6M	1	6I	2	6H	3	6S	4	Suma 6	14
7R	5	7M	3	7I	2	7H	4	7S	5	Suma 7	19
8R	5	8M	4	8I	3	8H	5	8S	4	Suma 8	21

30

Relac.	Valor	Motiv.	Valor	Innov.	Valor	Hum.	Valor	Simb.	Valor	Total	C.B.
1R	4	1M	5	1I	5	1H	3	1S	2	Suma 1	19
2R	3	2M	3	2I	4	2H	3	2S	2	Suma 2	15
3R	4	3M	3	3I	2	3H	2	3S	3	Suma 3	14
4R	5	4M	4	4I	4	4H	3	4S	5	Suma 4	21
5R	2	5M	2	5I	2	5H	4	5S	2	Suma 5	12
6R	4	6M	2	6I	3	6H	3	6S	4	Suma 6	16
7R	5	7M	5	7I	3	7H	2	7S	3	Suma 7	18
8R	5	8M	5	8I	2	8H	4	8S	5	Suma 8	21

**RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL
CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS SIMULADORES DE LOS
ESTUDIANTES DE 3ER. AÑO DE LA I.E. N° 60696 V.E.S.-2017**

Curso:

Fecha:

Tema:

Docente:

N°	GRUPO N°	CRITERIOS							
		Tienes conocimientos sobre los juegos simuladores		Alguna vez has jugado Sin City		Consideras que los juegos simuladores son estrategias innovadoras para una mejor enseñanza aprendizaje.		Consideras importante la aplicación de estos juegos simuladores en tu formación personal	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		4	26	2	28	29	1	28	2
	TOTAL	30		30		30		30	

