

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

**APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA VIDEOJUEGOS  
MOBBYT EN EL APRENDIZAJE SOBRE LA  
CORRUPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE  
EDUCACIÓN DE LA UGEL HUAMANGA, 2020**



**PRESENTADA POR  
CARLOS MANUEL RODRÍGUEZ PALOMINO**

**ASESOR  
EDWIN BARRIOS VALER**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA – PERÚ  
2022**



**CC BY-NC-SA**

**Reconocimiento – No comercial – Compartir igual**

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
SECCIÓN DE POSGRADO**

**APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA VIDEOJUEGOS MOBBYT EN EL  
APRENDIZAJE SOBRE LA CORRUPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO  
DE EDUCACIÓN DE LA UGEL HUAMANGA, 2020**

**TESIS PARA OPTAR  
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:  
CARLOS MANUEL RODRÍGUEZ PALOMINO**

**ASESOR:  
DR. EDWIN BARRIOS VALER**

**LIMA, PERÚ  
2022**

**APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA VIDEOJUEGOS MOBBYT EN EL  
APRENDIZAJE SOBRE LA CORRUPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO  
DE EDUCACIÓN DE LA UGEL HUAMANGA, 2020**

## **ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESOR:**

Dr. Edwin Barrios Valer

### **PRESIDENTE DEL JURADO:**

Dr. Rafael Antonio Garay Argandoña

### **MIEMBROS DEL JURADO:**

Dr. Ángel Salvatierra Melgar

Dr. Oscar Alejandro Guevara Salvatierra

**DEDICATORIA**

A mi madre Bernardina por su amor, a mis hermanos por su apoyo incondicional, y a mis compañeros de trabajo que fallecieron a causa de la pandemia, de los cuales aprendí mucho en esta vida.

## **AGRADECIMIENTOS**

Al Dr. Edwin Barrios Valer por su orientación y consejo, a la Dra. Martha Cecilia Rodríguez Vargas, por la paciencia que tuvo conmigo al atender mis dudas y, en general a todos los que contribuyeron a la culminación de esta investigación a pesar de poner en riesgo su integridad.

**ÍNDICE**

<b>ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO</b>	IV
<b>DEDICATORIA</b>	V
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	VI
<b>ÍNDICE</b>	VII
<b>RESUMEN</b>	X
<b>ABSTRACT</b>	XII
<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO</b>	7
1.1 Antecedentes de la investigación	7
1.2 Base teóricas	9
1.3 Definición de términos básicos	17
<b>CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES</b>	19
2.1. Formulación de la hipótesis principal e hipótesis específicas	19
2.2. Variables y definición operacional	20
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA</b>	21
3.1. Diseño metodológico	21
3.2. Diseño muestral	22
3.3. Técnicas de recolección de datos	23
3.4. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información	25
3.5. Aspectos éticos	25
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS</b>	27
<b>CAPÍTULO V: DISCUSIÓN</b>	43
<b>CONCLUSIONES</b>	46
<b>RECOMENDACIONES</b>	48
<b>ANEXOS</b>	52



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Operacionalización de las variables</i>	20
<b>Tabla 2.</b> <i>Representación gráfica del diseño de la investigación</i>	22
<b>Tabla 3.</b> <i>Criterio de expertos de acuerdo a la escala de valoración propuesta por la Universidad San Martín de Porres.</i>	24
<b>Tabla 4.</b> <i>Resultados de la prueba de confiabilidad</i>	25
<b>Tabla 5.</b> <i>Nivel de percepción sobre corrupción en el pre-test y post-test del grupo experimental y el grupo control</i>	27
<b>Tabla 6.</b> <i>Nivel de conocimientos sobre corrupción en el pre-test y post-test del grupo experimental y el grupo control</i>	28
<b>Tabla 7.</b> <i>Nivel de actitud sobre corrupción en el pre-test y post-test del grupo experimental y el grupo control</i>	30
<b>Tabla 8.</b> <i>Nivel de aprendizaje sobre corrupción en el pre-test y post-test del grupo experimental y el grupo control</i>	31
<b>Tabla 9.</b> <i>Prueba de Wilcoxon – Aprendizaje sobre corrupción</i>	33
<b>Tabla 10.</b> <i>Prueba de U de Mann Whitney para comparar el aprendizaje de la corrupción entre grupos experimental y control</i>	34
<b>Tabla 11.</b> <i>Prueba de Wilcoxon – Percepción sobre corrupción</i>	35
<b>Tabla 12.</b> <i>Prueba U de Mann Whitney para comparar la percepción sobre corrupción entre grupos experimental y control</i>	37
<b>Tabla 13.</b> <i>Prueba de Wilcoxon – Conocimiento sobre corrupción</i>	38
<b>Tabla 14.</b> <i>Prueba U de Mann Whitney para comparar el conocimiento sobre corrupción entre grupos experimental y control</i>	39
<b>Tabla 15.</b> <i>Prueba de Wilcoxon – Actitud sobre corrupción</i>	40
<b>Tabla 16.</b> <i>Prueba U de Mann Whitney para comparar la actitud sobre corrupción entre grupos experimental y control</i>	41

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1 <i>Nivel de percepción sobre corrupción logrado en el pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre.....</i>	27
Figura 2 <i>Nivel de conocimientos sobre corrupción logrado en el pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre .....</i>	29
Figura 3 <i>Nivel de actitud sobre corrupción logrado en el pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre.....</i>	30
Figura 4 <i>Nivel de aprendizaje sobre corrupción logrado en el pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre.....</i>	31

## RESUMEN

Esta investigación fue diseñada tomando como objetivo determinar la influencia de la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en el aprendizaje sobre corrupción para estudiantes en el V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020. Ésta tiene como enfoque cuantitativo de tipo aplicado, su diseño es experimental en su variante cuasi experimental y su nivel de investigación es explicativa. La muestra quedó conformada en 20 estudiantes divididos por 2 grupos: experimental y control, compuesto cada uno por una sección en base a 10 estudiantes. Luego de realizar el cuestionario de aprendizaje sobre corrupción de entrada (pre-test) y de salida (post-test), se procedió a elaborar el proceso estadístico para la validación de las hipótesis utilizando pruebas de estadística en “Wilcoxon” y “U de Mann Whitney”. El resultado de la investigación evidenció que la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influyó de manera significativa en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, a nivel en significancia de 5% se demostró que después de usar la Plataforma de Videojuegos Mobbyt en los estudiantes y aplicar el post-test, el grupo experimental logró un nivel de aprendizaje sobre corrupción de 14.8 siendo considerado óptimo, llegando a superar el nivel de aprendizaje sobre corrupción de 14.6 (óptimo), obtenido en el post-test del grupo de control.

*Palabras clave:* Plataforma, videojuegos, Mobbyt, aprendizaje, corrupción

## ABSTRACT

This research was designed with the objective of determining the influence of the application of the Mobbyt video game platform in learning about corruption for students in the V education cycle of UGEL Huamanga, 2020. This has as a quantitative approach of applied type, its The design is experimental in its quasi-experimental variant and its research level is explanatory. The sample was made up of 20 students divided into 2 groups: experimental and control, each one made up of a section based on 10 students. After carrying out the learning questionnaire on input corruption (pre-test) and output (post-test), we proceeded to elaborate the statistical process for the validation of the hypotheses using the statistical tests of "Wilcoxon" and "U of Mann Whitney". The result of the investigation showed that the application of the Mobbyt video game platform significantly influenced learning about corruption in the students of the V education cycle of UGEL Huamanga, at a significance level of 5%, it was shown that after using the Mobbyt Videogame Platform in the students and apply the post-test, the experimental group achieved a learning level on corruption of 14.8, being considered optimal, surpassing the learning level on corruption of 14.6 (optimal), obtained in the post -test of the control group.

*Keywords:* Platform, video game, Mobbyt, learning, corruption

NOMBRE DEL TRABAJO

**APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA VIDEOJUEGOS MOBBYT EN EL APRENDIZAJE SOBRE LA CORRUPCIÓN DE LOS ESTUDIAN**

AUTOR

**CARLOS MANUEL RODRÍGUEZ PALOMINO**

RECUENTO DE PALABRAS

**16194 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**85395 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**95 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**2.6MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 17, 2023 10:52 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jan 17, 2023 10:54 AM GMT-5**

### ● 15% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

Dr. EDWIN BARRIOS VALER  
Asesor

ORCID: 0000-0001-7887-6190

## INTRODUCCIÓN

La corrupción es un fenómeno universal, es indiferente de la ubicación de un país (hemisferio sur, Norte, Este y Oeste), de sus habitantes, de su condición económica (pobre o rico), de su religión o sistema económico dominante, entre otros. ¿Quién comete actos corruptos? Pues, son las personas que habitan un determinado país, son ellos quienes deciden si cometer o no, un acto corrupto, ahora bien, la formación (valores ciudadanos) de las personas serán determinantes en esta decisión.

Todos hemos leído o al menos escuchado acerca de la corrupción y los efectos negativos que genera en la población de un país. Del mismo modo, nos preocupa que cada día sea más frecuente su práctica a nivel mundial, encajonándose como una práctica casi natural. A pesar de los esfuerzos que realizan las entidades nacionales e internacionales en erradicar la corrupción, estos actos repudiables y malignos, permanecen en la sociedad.

Con respecto a la corrupción en el Perú, ha ingresado en todo nivel para el Estado: Gobierno Nacional, Gobierno Regional y Gobierno Local hasta el punto que diversos casos en corrupciones se naturalizaron en el día a día de todos los

ciudadanos peruanos, ya que nada ni nadie escapa a tal destino. Ni siquiera los Ayacuchanos.

Aunque sea frustrante, cuando una persona adulta está contaminada de corrupción ya no puede cambiar, ni tampoco entender las consecuencias de sus actos y cerciorarse, al menos, del ejemplo que da a los más pequeños porque, involuntariamente está sembrando en ellos, la semilla de la corrupción, que ya es bastante. Es preocupante notar que los niños son grupo no segmentado para la enseñanza de temas relacionados en corrupción, ya que muchos niños cometen actos corruptos sin saber que son malos y que se les puede hacer costumbre. Si bien la enseñanza de valores ciudadanos parte de casa, a veces es en las escuelas donde se hace mayor hincapié a este tema. Sin embargo, no existe una manera exitosa de hacer entender a los niños que la corrupción es mala y dañina para ellos y para la sociedad. Así mismo, si bien, algunos estudiantes saben aspectos generales sobre corrupción muchos de ellos no quieren ahondar más en este tema, debido a que les parece aburrido. De acuerdo a lo mencionado, el problema general es:

¿Cómo influye la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020?

Y los problemas específicos son:

¿Cómo influye la aplicación de plataforma de videojuegos Mobbyt en la percepción sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020?

¿Cómo influye la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en el conocimiento sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020?

¿Cómo influye la aplicación de plataforma de videojuegos Mobbyt en la actitud sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020?

El objetivo general: Determinar la influencia de la plataforma de videojuegos Mobbyt en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020

Como objetivos específicos son los siguientes:

Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en la percepción sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020

Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en el conocimiento sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020

Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en la actitud sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020

Según al problema general se formuló la siguiente hipótesis general:

La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020.

Esta investigación, es significativo porque eleva el nivel para el aprendizaje sobre corrupción de los estudiantes del sexto grado en educación primaria para la I.E. Pública N°39001 Mariscal Sucre, teniendo como apoyo la plataforma de videojuegos Mobbyt. Esta plataforma permite crear de manera libre y gratuita videojuegos online siendo éste el recurso pedagógico que se empleó para la presente investigación, ya que en la coyuntura en la cual vivimos los niños pasan más tiempo en las computadoras utilizando el servicio de *INTERNET* para hacer sus tareas, investigar y, seamos francos, jugar videojuegos, la



cual no es una práctica mala y dañina como muchos creen, pues aplicándolo de forma adecuada nos puede traer buenos frutos en el aprendizaje.

A través de la Plataforma de videojuegos Mobbyt se puede desarrollar distintos tipos de videojuegos como: La Oca (Ludo), Duchazo (Ahorcado), Trivias, Tarjetas de Memoria, Historietas y Coincidencias. En cualquier de estos tipos de videojuegos, lo que busca la investigación es enseñar al estudiante de manera sutil y a través de ejemplos la corrupción. Los videojuegos diseñados por el investigador son: “Adiós Corrupto” (Unijugador) que es un videojuego multinivel que incluye tres tipos de videojuegos ofrecidos por Mobbyt: Historietas, Trivias y Duchazo y “Atrapa al corrupto” (Multijugador) que es un videojuego de un solo nivel que incluye el videojuego: La Oca. En ambos videojuegos se evidenció que los estudiantes pudieron percibir, conocer y reconocer cómo actuar ante la corrupción ya sea forma personal o en competencia, lo que coadyuva en mejorar su nivel de aprendizaje sobre corrupción de manera lúdica.

Es pertinente, mencionar que dentro de las herramientas que ofrece la plataforma de videojuegos Mobbyt para desarrollar un videojuego se encuentra la inclusión de imágenes ya sea desde un computador o a través de la INTERNET y del mismo modo permite incluir videos de YOUTUBE.

También es relevante informar que los videojuegos desarrollados en Mobbyt se puede compartir de distintas maneras empleando el PIN del videojuego, enviando el enlace del videojuego por correo electrónico o a través de las redes sociales como: Facebook, Twitter, Telegram, LinkedIn y Whatsapp, y en casos más especializados insertando el código del videojuego en un sitio web. Por lo tanto, permite a los estudiantes un aprendizaje dinámico y práctico, porque también se puede utilizar fuera del aula, ya que los estudiantes lo pueden aplicar en sus horarios libres, solos o en compañía de sus amigos, compañeros de clase o familiares, contribuyendo de esta manera en alcanzar un mayor nivel de aprendizaje sobre corrupción. Este recurso

también puede servir para aplicar mejoras de aprendizaje en otros rubros académicos que el docente vea por pertinente.

En cuanto a las limitaciones que tuvo la investigación, la principal fue la pandemia del COVID 19, pues la Institución Educativa permaneció cerrada, haciendo casi imposible la ubicación de la Directora para la presentación de la autorización correspondiente para desarrollar la investigación. Este punto se superó solicitando los datos personales a la UGEL Huamanga y mediante comunicación telefónica y WhatsApp se pudo acceder a los registros de matrícula y del mismo modo a los números telefónicos de los estudiantes que sí consignaron esta información en su Ficha Única de Matrícula. En segundo lugar, muchos padres de familia, por temor al contagio, no permitieron la recopilación de información de manera personal, haciendo casi una labor titánica este proceso. Este punto se superó creando un cuestionario online en Google Forms, donde se procedió a invitar a todos los padres encargados de su familia, para poder apoyar a sus hijos menores para el llenado del cuestionario online; sin embargo, en este punto viene la tercera limitación: la mayor parte de los estudiantes carecían de servicio de internet y un computador para llenar el cuestionario online, por lo cual, tampoco podían apoyar con la recopilación de información de forma remota. Este punto se superó, visitando las viviendas de las personas que sí estuvieron dispuestas a apoyar esta investigación, cabe resaltar que el investigador visitó las viviendas con las medidas de protección que garanticen la seguridad de los padres de familia y los estudiantes, en compañía de una laptop e INTERNET Móvil, se cumplió con la recopilación de información.

La presente investigación tiene una orientación cuantitativa de tipo aplicada, su diseño es experimental en su variante cuasiexperimental y su nivel de investigación es explicativa. La población y muestra fue conformado por 20 estudiantes, separados de 10 estudiantes correspondientes al grupo experimental y el resto en 10 estudiantes correspondientes para el grupo en control. Luego para los dos grupos se empleó un pre-test en aprendizaje sobre corrupción, diferenciando de que el grupo de control no

manipuló la plataforma de videojuegos Mobbyt, por lo tanto, el grupo experimental si manipuló la plataforma. Al concluir el proceso de puesta en marcha de ambos videojuegos se aplicó un post-test de aprendizaje sobre corrupción.

El presente estudio de investigación tiene la siguiente estructura:

En el primer capítulo, se desarrollan el marco teórico, todo antecedente con relación a la investigación, para los fundamentos teóricos se profundizaron los conceptos de cada variable en estudio: aprendizaje sobre corrupción y Plataforma de Videojuegos Mobbyt, asimismo definiciones de los términos primordiales; que proporcionan apoyo teórico al presente trabajo de investigación.

En el segundo capítulo, se describen la formulación de hipótesis general y las hipótesis específicas, realizando descripciones de las variables con su respectiva definición operacional.

En el tercer capítulo, definimos la metodología utilizada, el diseño metodológico, población de estudio, muestra, descripción de la adquisición de datos, las técnicas estadísticas para realizar el proceso de la información y todo aspecto ético.

En el cuarto capítulo, muestra los resultados obtenidos tras el procesamiento estadístico en los datos, con el fin de probar las hipótesis de la investigación.

En el quinto capítulo, la discusión se efectuó sobre las bases de los resultados obtenidos y realizando comparaciones en base a los antecedentes en la investigación. Posteriormente se dan las conclusiones, las recomendaciones, las fuentes de información y los anexos pertinentes.

Esta investigación busca la contribución en el mejoramiento del nivel de aprendizaje sobre la corrupción, mediante el uso de la plataforma de videojuegos Mobbyt como recurso pedagógico en la enseñanza aprendizaje, un medio por el cual un estudiante aprende jugando ya sea sólo o en compañía de sus amigos, compañeros de clase o familiares, teniendo a disposición como soporte imágenes y videos.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### **1.1 Antecedentes de la investigación**

Martínez (2019) realizó una investigación de enfoque cualitativo que tuvo un diseño microetnográfico, interpretativo y descriptivo. La muestra estuvo conformada por los siguientes colaboradores (diez jugadores de videojuego entre quince y dieciocho años en educación secundaria y superior, y diez docentes entre veinticinco y treinta y cinco años que abordan el uso de videojuegos de sus prácticas de docencia de diferentes comunidades en la Región Metropolitana en Santiago de Chile). El instrumento para recolectar datos fue el cuestionario. La conclusión que llegó, determina que el videojuego como práctica grupal e individual permite el desarrollo de incontables competitividades personales cómo ayudar a vivenciar principios de democracia y respeto hacia el prójimo. Lo cual no siempre es fácil de conseguir en otros argumentos de aprendizaje.

Evaristo et al (2016) argumentan en su investigación sobre un orientación cuantitativa y diseño cuasi experimental, por la cual se formó un primer grupo de prueba y dos grupos de control a partir de 561 estudiantes de 3er grado de nivel secundaria, pertenecientes a ocho escuelas públicas y privadas de Lima Metropolitana en un nivel socioeconómico intermedio. La herramienta de recolección de datos utilizada fue una prueba de conocimientos. La investigación concluye en que el uso apropiado y ordenado para un videojuego en el aula como material de soporte a la clase del profesor es favorable y tiene un efecto positivo en el aprendizaje de los alumnos.

Castellano et al (2016) en su investigación de enfoque cuantitativo y diseño experimental cuya muestra empleada es de 22 estudiantes del 4to grado en nivel primario, que corresponde a edades de 9 y 11 años de la I.E. Distrital Rafael Delgado Salguero de Bogotá. La herramienta para recolectar datos se tomó en cuenta el cuestionario. La investigación concluye que el videojuego MINECRAFT evoca emociones positivas en los estudiantes, incluyendo la motivación, la curiosidad, la confianza y el diálogo. Cuando los estudiantes aceptan un desafío en el videojuego y fracasan, intentan varias veces superar las limitaciones. El aprendizaje se puede generar repitiendo este proceso.

Ríos (2016) realizó una investigación con enfoque cuantitativo y cualitativo, que tuvo un diseño no experimental y explicativo cuyo método de investigación es deductivo e inductivo. La muestra incluye 600 jóvenes hombres y mujeres entre dieciocho y veinticinco años en edades de diversos sectores niveles educativos y socioeconómicos. La técnica para recolección de datos utilizada fue la encuesta. El estudio llega a la conclusión de que las causas de la corrupción son diversas, las principales causas son la falta de enseñanza, el declive de valores y la división de principios de ética. Además, se recomienda que se incremente la educación en ética y ciudadanía en diversas modalidades y en el sistema educativo peruano en base a niveles.

Chávez (2017) sostiene en su investigación de enfoque cuantitativo que contó con un diseño no experimental, en el cual se usó el modelo logístico (Logit). La muestra manipulada incluye individuos a partir de 18 años a más, en el espacio nacional para áreas urbanas y rurales de veinticuatro departamentos, considerando la provincia constitucional en el Callao, considerando para tamaño en muestra: 33,188 personas para el año 2015 y 25,091 personas para el año 2012 de la técnica en recolectar los datos empleado fue la encuesta (Encuesta Nacional de Hogares 2012 y 2015) realizada por el INEI de la República del Perú. El estudio concluye que la democracia tiene la finalidad de redistribuir bienestar en la ciudadanía y también que el problema de corrupción la está afectando seriamente. Y del mismo modo sostiene que la formación educativa es uno de los puntos esenciales de la movilidad social ya que hay a gran escala actitudes para la democracia y mayores escepticismos sobre su realidad en una sociedad mejor adecuada.

## **1.2 Base Teóricas**

### **1.2.1 Bases teóricas de la variable Plataforma de videojuegos Mobbyt Plataforma de videojuegos Mobbyt**

Mobbyt es una plataforma On-line la cual armoniza un portal de videojuegos para la educación con herramientas que permitirán para los consumidores la creación de videojuegos. De esta manera los juegos se pueden crear y compartir instantáneamente con todos mediante el *INTERNET*, con ello, la comunidad consiga educarse y distraerse al mismo tiempo. Mobbyt aprovecha al máximo el potencial didáctico y lúdico en los videojuegos para la educación y ofrece una opción a las instituciones y empresas que tienen que formar a sus partes. (Mobbyt Plataform, 2016, p.1)

Mobbyt es una plataforma amigable de creación, desarrollo y socialización de videojuegos educativos, este pone a disposición de sus visitantes, todos sus recursos de

manera libre (Gratuita). Siendo una gran ventaja en comparación a otras páginas web de desarrollo de videojuegos. (Ver Anexo 4 y Anexo 5).

### **Los videojuegos.**

Los videojuegos vienen a ser medios de diversión que contiene a un interesado, llamado jugador, la cual está perennemente interactuando mediante dispositivos de videos. y la interfaz gráfica y se asevera, que mediante los videojuegos se recrea escenarios y ambientes virtualizados en el que el jugador puede tener control de uno o más personajes para lograr objetivos a través de ciertas reglas. La interacción se realiza a través de dispositivo de salida de video: televisión, proyector, monitores de PC, etc., asimismo actúan dispositivos como: gamepad, mouses, teclados, joystick y dispositivos que detecta movimientos. (Gantiva, & Gantiva, 2016, pp. 11-12)

Los videojuegos son aplicaciones interactivas orientadas al entretenimiento el cual emplea periféricos (controles, teclados entre otros aditamentos) la cual permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, uso de computadora u otros dispositivos electrónicos.

### **Tipos de videojuegos.**

Los videojuegos se clasifican en: Acción (Juegos de: lucha, plataformas, laberintos, deportivos y disparos), simuladores (Juegos: instrumentales, situacionales, deportivos, disparo, estrategia (Juegos de: aventura, de rol, guerra), Juegos de mesa o juegos clásicos (Juegos de Trivia), Juegos Porno-Eróticos y Juegos educativos (Aguirre et al., 2013, pp. 37-42).

Los videojuegos desarrollados en el mundo están orientados a los gustos de los clientes, después de todo son ellos los consumidores finales, gran parte de estos son comerciales y su diseño está orientado a entretener y no educar, excepto los videojuegos educativos.

**Videojuego educativo.** Los videojuegos educativos contemplan una fusión de los

distintos tipos de juegos: Estrategias, aventuras, juegos de mesa, situacionales, juegos de rol, entre otros. Lo que garantiza que este tipo de videojuego retará las destrezas y actitudes de los que lo juegan.

Fernández (2016) manifiesta que: “los videojuegos educativos son aplicaciones que utilizan las características de los videojuegos para crear experiencias de aprendizaje inmersivas para desarrollar determinadas metas y experiencias de aprendizaje.” (p. 14)

En consideración a lo mencionado podemos afirmar que el desarrollo de los videojuegos educativos está creado y dirigido hacia los niños y también hacia aquellas personas interesadas en adquirir nuevos conocimientos. Los videojuegos en la actualidad son considerados como un nuevo recurso pedagógico de formación estudiantil.

**Los videojuegos como recursos pedagógicos.** Los videojuegos en la actualidad son recursos pedagógicos muy poco explorados debido a la confusión que existe, pues muchos de estos se dedican a entretener y no a educar; sin embargo, nada más alejado a la realidad. Castellanos, Castellanos, Salazar & Casas (2016) nos aclara que “la sociedad piensa en los videojuegos como experiencias virtuales aisladas y que no transfieren la realidad, pero de hecho ofrecen a los jugadores un recurso real para aprender, comunicar y compartir.” (p.36)

Del mismo modo, Díaz (2018) considera que: “los videojuegos son un vehículo para lograr aprendizajes significativos y contextualizados que hacen hincapié en la práctica, se potencia la colaboración, la adquisición de competencias digitales, el autoaprendizaje y autoevaluación. Además, el aprendizaje se centra en el alumno”. (p.57)

Por lo tanto, se puede afirmar que los videojuegos tienen un gran potencial educativo para estudiantes de diferentes niveles educativos, puesto que se puede trabajar aspectos afectivos, cognitivos y sociales al mismo tiempo. Sin embargo, como todo recurso presentará limitaciones en su aplicación.

### **Limitaciones de los videojuegos en la educación.**



Existen varios elementos, situaciones y factores que influyen en diversos procesos de educación que permite ayudar a declarar ¿Por qué la incorporación de los videojuegos a la educación es difícil? Y parece que los profesores están luchando por incorporar los videojuegos al aula como un instrumento de aprendizaje. Es un problema que se encuentra más allá de las infraestructuras y el equipamiento, involucra superar las importantes dificultades que enfrentan los docentes y reconoce como: desconfianza sobre los medios digitales, resistencia al cambio, carencias de formación docente, falta de tiempo y dedicación (Castellanos et al., 2016, pp.40-41).

Al respecto se puede afirmar que, al ser los videojuegos un recurso pedagógico novedoso genera cierta preocupación en los docentes, debido a su resistencia al cambio y que una gran parte de ellos aún no están inmersos en el mundo de las Tecnologías de Información. Sin embargo, debemos tener presente que al ser docentes nosotros también debemos estar en constante proceso de aprendizaje.

### **1.2.2 Bases teóricas de la variable aprendizaje sobre corrupción**

#### **El aprendizaje social**

El aprendizaje es muy significativo para los niños, comenzando de la experiencia concreta, tienden a comprenderlo y aplicarlo lo aprendido para utilizarlo en otros espacios. Cabe Señalar que los aprendizajes son las adquisiciones de los conocimientos a través de la interacción del entorno. Todo lo observado se tiene que procesar y asimilar, como resultado de lo cual se desarrollan mejor todas las destrezas y habilidades (Gastelu, & Padilla, 2017, p.30).

El aprendizaje en su teoría social se fundamenta en ideas en que los niños mediante entornos sociales aprenden, observando e imitando el comportamiento que han visto. También refuerza la idea que los niños se ven afectados por la influencia de otros. Se fundamenta en tres percepciones clave: que los seres humanos aprenden a través de observar, que la fase mental influye el proceso en los aprendizajes y el hecho de que se

haya aprendido algo, no representa que lleven a cambios en los comportamientos de las personas.

Estos modelos muestran que los aprendizajes pueden tener lugar de varias formas, como leer o mirar en el televisor. Con respecto a este tema ha suscitado muchos debates por el impacto que los televisores, los ordenadores y los videojuegos puedan tener en jóvenes y niños.

Los aprendizajes sociales tienen cuatro principios: Atención: para aprender, debes estar concentrado y ser cuidadoso. Es más probable que los niños tengan más cuidado cuando ven algo nuevo o diferente. Retención: repite la información previamente guardada y úsala cuando sea necesario. Reproducción: repite la información previamente guardada y úsala en el momento que sea necesario, por ejemplo, realizar el examen. Y motivación: Sin motivar no existe interés en realizar algo. La motivación surge cuando se observa que otro individuo es premiado o culpado por realizar alguna actividad, que ocasiona al espectador a hacer lo mismo o evitarlo. (Delgado, 2019, p20)

La capacidad de aprender es una de las cualidades más destacadas del ser humano, a lo largo de los años el modelo educativo ha cambiado y ahora el aprendizaje se realiza empleando diversos recursos pedagógicos. Sin embargo, a pesar de que existen cada vez más recursos a disposición de la enseñanza debemos aclarar que la esencia del aprendizaje nunca cambiará.

### **La corrupción como fenómeno mundial.**

La corrupción es global: afecta a todos los países del orbe. Pero el proceso de globalización que se produce en la actualidad, en la medida en que trae consigo una aceleración de las interrelaciones empresariales, individuales y desregulación en un nivel internacional, favorece más que nunca el incremento de muchas formas de criminalidad que detonan en actividades consideradas corruptas. (Hübbe, 2014, p. 81)

La corrupción es un fenómeno universal, que está presente en todos los países del mundo, este fenómeno no tiene un común denominador, es decir; puede ocurrir en cualquier país sea pobre o rico, no interesa su ubicación en el globo terráqueo, si está desarrollado o en vías de desarrollo y es por eso que la corrupción en el Perú sigue más viva que nunca, en los últimos dos años salieron a la luz, múltiples denuncias de corrupción que involucraron a ex presidentes peruanos, ex gobernadores regionales, ex congresistas y figuras políticas, muchos de ellos son investigados y otros ya ingresaron a prisión o están muertos. Pero este no es el fin del camino ya que existe aún mucho camino por recorrer.

Quiroz (2013) manifiesta que: “la corrupción desenfrenada en el Perú tuvo un impacto significativo, y en ocasiones decisivo sobre la historia y el desarrollo peruano” (p. 389). Y nos damos cuenta que hasta la fecha sigue teniendo el mismo impacto negativo.

Es por eso que la corrupción es considerada como el uso indebido del poder público para obtener beneficios personales, que pueden ser de naturaleza económica.

En general, la corrupción resulta ser una conducta privada que busca enriquecer a una persona que representa al Estado o abusar de los fondos públicos por las autoridades para fines privados. Por lo tanto, estos comportamientos se desvían de la responsabilidad formal de un rol público que busca ganancias de dinero o status. Sin embargo, también es importante tener en cuenta la presencia de corrupción del otro campo, es decir, del ciudadano al funcionario para poder seguir determinados procesos o dejar de actuar. (Jaramillo, 2018, p.19).

Todos los autores coinciden en que la corrupción es un comportamiento negativo en el cual un individuo u organización independientemente de pertenecer al sector público o privado hace prevalecer sus intereses sobre el resto, para lograr un beneficio monetario, material, intangible (puestos, favores personales entre otros) para sí mismo, sin importarles los medios para lograrlo.

### **Perfil psicológico del niño de 09 a 12 años que utilizan videojuegos.**

Los niños que usan los videojuegos entre una a dos horas a la semana muestran un desarrollo psicosocial regular; aunque no se encontró diferencia con el uso de videojuegos por más horas, ya que ellos también presentaron un desarrollo regular, por lo que esta asociación no fue significativa. Además, los niños que usan el tipo de videojuego de mesa y simulación presentaron un desarrollo psicosocial regular, aunque la asociación entre el tipo de videojuego y el desarrollo psicosocial tampoco fue significativa; sin embargo, hay que considerar, lo que sostiene Ferrer, y es que los videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento en una personalidad en formación como es la del niño (Álvarez et al., 2011, p.10).

Esta investigación concluye que el uso de los videojuegos durante la edad de 09 a 12 años no influye en el perfil psicosocial de los niños, por lo cual el empleo de los videojuegos en la educación no generará daños psicosociales en los estudiantes del nivel primario.

### **Videojuegos contra la corrupción aplicados en Latinoamérica.**

**A) Corruptómetro.** Fue desarrollado en el Perú, propuesto por Gustavo Rodríguez - comunicador peruano y de la página Aniversario Perú, Fue un juego para calcular los niveles en corrupción que se esconde dentro de nosotros. Recuerde, comportamientos como 'gorrear' internet, pagarle a un policía, quedarse con el vuelto y comprar piratería son actos de corrupción en menor escala. Esta entretenida encuesta mostraba 21 preguntas sobre nuestro comportamiento durante los últimos 7 días. Además, su resultado podría luego ser compartido por redes sociales para publicar si es un habitante con un comportamiento impecable o una persona está a nivel de corrupta (El Comercio, 2014) .

**B) Ciudadan@s.** Fue desarrollado en Chile, su creador es el Doctor Alan Alvarado, encargado en la dirección de la compañía “e-learning Tecnologías del Conocimiento de Chile” (TDCLA) empieza con esta afirmación su entrevista: “Entregar dinero a un funcionario público a cambio de favores es considerado: a) nepotismo, b) corrupción, c) burocracia”. Alumnos de nivel secundaria, del primer grado en la escuela de Maipú en Chile, quienes son los primeros para dar respuesta a la pregunta, que se incluyó del juego en trivia Ciudadan@s. Fue una sorpresa en observar cómo introducían a el elemento lúdico para un determinado espacio normalmente rígido y formal, para el colegio. Por lo tanto, al responder las preguntas que se basan en estéticas, similar al juego Preguntados, aprendieron sobre diversos temas sobre ciudadanía: democracia, autoridad y gobierno del Estado (Garcia, 2017) .

**C) Anticorrupción para peques.** Fue desarrollado en México. La Contraloría de México diseñó una herramienta digital que se puede utilizar para obtener información simple a través de dibujos animados y juegos sobre estos y otros temas relacionados con el bullying, derechos y deberes, asignaciones escolares, apoyo telefónico, información de seguridad y aplicación de la ley, así como información virtual, actividades de entretenimiento. Gobierno capitalino puso en operación esta iniciativa (Méndez, 2013)

**D) Juega limpio.** Fue desarrollado en Bolivia. La United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC) y el Ministerio de Transparencia y Anticorrupción en Bolivia lanzaron la aplicación móvil gratuita que consta de siete juegos diseñados considerados que promueve la cultura en integridad y transparencia para los niñas y niños. Los cuatro primeros juegos: Descubriendo los delitos; Transparencia en contra la corrupción; Un derecho y una obligación, El ratón anticorrupción, que abordan la corrupción en conceptos básicos, presentan a toda institución involucrada en los esfuerzos anticorrupción e informa a cada usuario sobre todo delito relacionados con la corrupción, las responsabilidades y todo deber de la sociedad para luchar con el flagelo. (Naciones

Unidas, 2015)

A través de los casos de éxito presentados, podemos afirmar que los países latinoamericanos, incluido nuestro país, ya emplean videojuegos para combatir la corrupción. El caso más importante es del país México donde pusieron recursos multimedia y conceptos orientados a los niños para que desde una edad temprana puedan saber que es la corrupción y el daño que hace a su país.

### **1.3 Definición de términos básicos**

#### ***Plataforma de videojuegos Mobbyt***

Mobbyt es una plataforma web amigable de creación, desarrollo y socialización de videojuegos educativos, la cual pone a disposición de sus visitantes, todos sus recursos de manera libre. Siendo una gran ventaja en comparación a otras páginas web de desarrollo de videojuegos.

#### ***Contenido de la plataforma***

El contenido consiste esencialmente en una serie de materiales didácticos educativos que se crean o recopilan con el fin de crear la acción formativa, está comprendido por el material pedagógico y multimedia del videojuego desarrollado en la plataforma Mobbyt. Al ser un aspecto relacionado al contenido de la plataforma será el estudiante quien evalúe esta dimensión.

#### ***Adecuación pedagógica de la plataforma***

La adecuación pedagógica verifica que el contenido desarrollado en la plataforma Mobbyt, incluyan componentes que estén en relación con las diferentes teorías y con los propósitos de aprendizaje establecidos. Estos deben estar alineados a las competencias, capacidades y estándares nacionales de la Educación Básica enmarcadas en Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú. Al ser un aspecto relacionado a la pedagogía será el docente quien evalúe esta dimensión.

***Retroalimentación pedagógica de la plataforma***

La retroalimentación pedagógica expresa juicios y opiniones informados sobre los procesos de aprendizajes, considerando éxitos y fracasos, debilidades y fortalezas en los estudiantes. En este proceso, un elemento principal es la evaluación, la cual será desarrollada en la Plataforma Mobbyt. Al ser un aspecto relacionado al contenido de la plataforma será el estudiante quien evalúe esta dimensión.

***Aprendizaje sobre la corrupción***

Mediante este término buscamos responder ¿Qué es la corrupción? ¿Cómo reconocerla? y ¿Cómo evitarla?, si garantizamos que el estudiante pueda responder estas preguntas, se garantizará el aprendizaje sobre la corrupción.

***Percepción sobre la corrupción***

La percepción sobre la corrupción consiste en reconocer los actos de corrupción a través de diferentes ejemplos hipotéticos y representativos de la realidad nacional y mundial.

***Conocimiento sobre la corrupción***

El conocimiento sobre la corrupción consiste en comprender por medio de los conceptos básicos, las consecuencias e impactos que trae consigo la corrupción.

***Actitud sobre la corrupción***

La actitud sobre la corrupción consiste en determinar la posición del estudiante con respecto a la corrupción. Es decir; su manera de reaccionar ante esta. Él decidirá evitarla, aceptarla o tolerarla. En función a la percepción que tenga sobre esta y los conocimientos adquiridos, el estudiante formará un aspecto crítico en su personalidad que le permitirá decidir su posición acerca de la corrupción.

## **CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.1. Formulación de la hipótesis principal e hipótesis específicas**

#### **2.1.1. Hipótesis General**

La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020.

#### **2.1.2. Hipótesis específicas**

a) La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en la percepción sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020.

b) La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en el conocimiento sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020.

c) La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en la actitud sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020.



## 2.2. Variables y definición operacional

**Tabla 1**

*Operacionalización de las variables*

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicador	Item
<b>Plataforma de videojuegos Mobbyt</b>	Según Mobbyt Plataform Mobbyt (2016): "Mobbyt es una plataforma online que combina un portal de videojuegos educativos con una herramienta que permite a los usuarios crear videojuegos de manera muy sencilla."	Es una Plataforma amigable de creación, desarrollo y socialización de videojuegos educativos, la cual pone a disposición de sus visitantes, todos sus recursos de manera libre.	1. Contenido de Plataforma. 2. Adecuación pedagógica de la Plataforma. 3. Retroalimentación pedagógica de la Plataforma.	- Tasa de estudiantes que les gusta el contenido de la plataforma - Nivel de satisfacción del docente con la adecuación pedagógica de la plataforma - Tasa de estudiantes que les favorece la retroalimentación pedagógica de la plataforma.	- Ninguno
<b>Aprendizaje sobre la corrupción</b>	Según Jaramillo (2018): "La corrupción es el uso abusivo del poder público con el fin de que este sirva para un beneficio personal el cual puede o no ser de carácter económico."(p.19)	La corrupción es un comportamiento negativo en el cual un individuo u organización independientemente de pertenecer al sector público o privado hace prevalecer sus intereses sobre el resto, para lograr un beneficio monetario o material.	1. Percepción sobre corrupción 2. Conocimiento sobre corrupción 3. Actitud sobre corrupción adecuadamente frente	- Percibe los actos de corrupción. - Identifica los actos de corrupción - Conoce los conceptos relacionados a la corrupción. - Racionaliza los conceptos relacionados a la corrupción. - Actúa a los actos de corrupción.	Ítem del 1 al 6 Ítem del 7 al 12

ítica los actos de corrupción. Ítem del 13 al 18

---

*Nota.* En la presente tabla se detalla la definición operacional y conceptual de las variables independientes y dependientes, así como las dimensiones e indicadores de cada una de estas.

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

### 3.1. Diseño metodológico

La investigación realizada se orientó de manera cuantitativa de tipo aplicado y su nivel en investigación es explicativo. Su diseño es experimental en su variante cuasi experimental porque:

Una variable independiente por lo menos se manipula intencionalmente para realizar la observación del resultado sobre uno o varias variables dependientes, la cual difiere para experimentos “puros” del nivel para la seguridad la cual puede lograr mediante la paridad al inicio de grupos. Para los diseños cuasiexperimentales, los sujetos no se asignan aleatoriamente a los grupos ni se emparejan, Por ello para estos grupos se forman antes de la experimentación: son grupos seguros (motivo por la cual genera y la forma en que se han integrado es autónoma o separada de la experimentación. (Hernández-Sampieri et al., 2014, p. 151)

La presente investigación se presentó en base a grupo experimental (con uso de la Plataforma de Videojuegos Mobbyt) y un grupo de control (sin uso de la Plataforma de Videojuegos Mobbyt). Se aplicó un pre-test para los 2 grupos y evaluó en la variable dependiente con el fin de determinar el aprendizaje sobre corrupción. El grupo experimental estuvo sujeto a la aplicación de la variable independiente mientras este no

fue el caso del grupo control, luego se aplicó un post-test para ambos grupos y se compararon los resultados obtenidos.

**Tabla 2**

*Representación gráfica del diseño de la investigación*

G1	GE	O1	X	O2
G2	GC	O1	-	O2

Fuente: Hernández, Fernández y Baptista, 2014

Donde:

GE: Grupo de experimento

GC: Grupo de control

O1: Pre test que se aplicó al grupo

experimental O2: Pre test que se aplicó al grupo

control

X: Variable independiente: uso de la videoconferencia

O2: Pos test que se aplicó al grupo experimental

O2: Pos test que se aplicó al grupo control

### **3.2. Diseño muestral**

#### **3.2.1. Población**

Conformado de 163 estudiantes matriculados en el 2020 en el V Ciclo de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre de Ayacucho.

#### **3.2.2. Muestra**

La conformación de la muestra es por 20 estudiantes matriculados en el 2020 en el sexto Grado de educación primaria, en la Institución Educativa Pública N° 39001 Mariscal Sucre de Ayacucho. De estos 20 estudiantes se escogió: 10 estudiantes asignados al grupo experimental y 10 estudiantes restantes, para el grupo control. (Ver Anexo 2).

### **3.2.3. Muestreo**

Es un muestreo no probabilístico a criterio del investigador.

## **3.3. Técnicas de recolección de datos**

### **3.2.1. Descripción de las técnicas**

Carrasco (2013) precisa que las técnicas “Constituyen el conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores en cada una de las etapas de la investigación científica”. (p. 274).

En la investigación se usó la técnica de encuesta a través del cuestionario de aprendizaje sobre corrupción (pre-test y post-test), en éste se registró el nivel de aprendizaje sobre corrupción, se midió las dimensiones del aprendizaje sobre corrupción: Percepción sobre la corrupción, conocimiento sobre la corrupción y la actitud sobre la corrupción y tuvo una duración aproximada de 2 meses.

Hernández-Sampieri et al (2014) afirman que la encuesta de opinión “generalmente utilizan cuestionarios que se aplican en diferentes contextos (entrevistas en persona, por medios electrónicos como correos o páginas web, en grupo, etc.)” (p. 159).

En ese sentido la encuesta permite recolectar información de manera objetiva y confiable

### **3.2.2. Descripción de los instrumentos**

El instrumento que se empleó en la investigación fue el cuestionario, a través de un pre-test y post-test. Se aplicó a los estudiantes con la finalidad de medir el nivel de conocimientos sobre corrupción. Ambas pruebas estuvieron compuestas por 18 preguntas objetivas, el cual permitió evaluar el nivel de aprendizaje antes y después. (Ver Anexo 3).

### 3.2.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos

En el presente estudio el Instrumento de recopilación de datos fue validado por 3 expertos: Un docente especialista en gestión pedagógica: Mg. Maruja Palomino de Pino, un abogado con experiencia en temas de corrupción: Mg. Willy Alejandro Córdova Pure y un Ingeniero de Sistemas e Informática: Mg. Juan Carlos Mamani Chambi, los expertos coinciden en que el instrumento es aplicable. (Ver Anexo 6).

En la Tabla 3 se visualiza la suma total de los promedios por los 18 ítems propuestos en el instrumento aplicando las 4 escalas de valoración propuestos en la ficha de validación de instrumentos de la Universidad San Martín de Porres.

**Tabla 3**

*Criterio de expertos de acuerdo a la escala de valoración propuesta por la Universidad San Martín de Porres*

Experto	Promedio de Suficiencia	Promedio de Claridad	Promedio de Coherencia	Promedio de Relevancia	Suma total
1. Maruja Palomino de Pino	3.7	4.3	4.6	4.7	<b>17.2</b>
2. Willy Alejandro Córdova Pure	3.1	3.5	3.2	3.8	<b>13.6</b>
3. Juan Carlos Mamani Chambi	4.7	4.3	4.4	4.3	<b>17.7</b>
<b>Promedio Total</b>	<b>3.80</b>	<b>4.02</b>	<b>4.04</b>	<b>4.30</b>	<b>16.15</b>

Como se logra observar para la validación determina que el instrumento es aplicable ya que la suma promedio total de los 3 expertos fue de 16.15.

Para los datos recolectados en nivel de confiabilidad se determinó calculando el Coeficiente Alfa de Cronbach. Se consideró un nivel mínimo del 60% (0,60), en un grupo piloto de 09 estudiantes. El resultado obtenido se puede visualizar en la Tabla 4.

**Tabla 4***Resultados de la prueba de confiabilidad*

Coeficiente	Coeficiente mínimo requerido	Coeficiente calculado
Alfa de Cronbach	0.60 (60%)	0.6014 (60.14 %)

Como se puede observar el Coeficiente Alfa de Cronbach determinó que el instrumento cumple con la confiabilidad mínima.

### **3.4. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información**

El procesamiento de los datos obtenidos cuantitativamente, se utilizó la estadística descriptiva con el software estadístico Statistical Package for the Social Sciences versión 25 - SPSS 25.

Los resultados fueron analizados e interpretados inferencialmente mediante pruebas de hipótesis y estableciendo el Valor p de la regla de decisión para la contrastación de las hipótesis:

Si,  $p > 0.05$ , por lo tanto, la Hipótesis Nula se acepta ( $H_0$ )

Si,  $p < 0.05$ , por lo tanto, la Hipótesis Nula se rechaza ( $H_0$ ).

Para presentar los datos de tabuló y graficó.

La forma tabular se representó mediante tablas de frecuencia.

La forma gráfica se representó mediante gráficos de barras simples.

### **3.5. Aspectos éticos**

Consentimiento y aprobación de la participación: Los padres de los estudiantes proporcionaron consentimiento explícito acerca de la participación de sus menores hijos, por ser menores de edad. Del mismo modo la Directora de la Institución Educativa Pública N° 39001 Mariscal Sucre de Ayacucho proporcionó la autorización verbal correspondiente para realizar la investigación en la institución que ella representa.

Confidencialidad: No se reveló la identidad de cada participante; tampoco se indicó de quién se obtuvieron los datos, esto con la finalidad de garantizar la transparencia del procesamiento de la información.

Respeto: Se garantizó la sensibilidad con los participantes sea cual sea su género, niveles socio económicos, creencias, costumbres y orígenes étnicos. En esta investigación no hubo lugar a discriminación o racismo, por alguna de las razones mencionadas.

Está garantizado, que se trabajó de forma coordinada con el asesor metodológico y estadístico, respetando sus recomendaciones y reconociendo cada uno de los aportes y mejoras que realizaron antes y durante la ejecución de la investigación.

Los resultados fueron reportados con honestidad de forma detallada explicando cada uno de los procedimientos que llevaron a obtenerlos, no se obvió ningún detalle o incidente que se presentó, con la finalidad de que esta investigación sea lo más transparente posible.

Por último, se garantiza la autenticidad del trabajo de investigación. No existiendo ningún trabajo similar.



## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1 Análisis de los resultados de la muestra

#### Resultados de la aplicación del pre-test y post-test

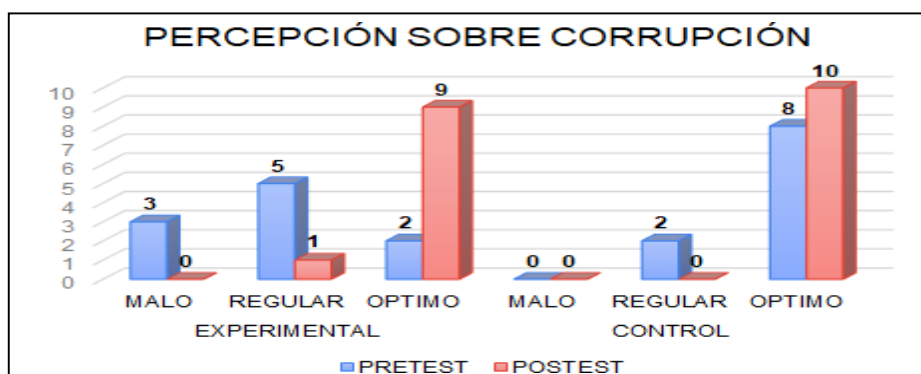
**Tabla 5**

*Nivel de percepción sobre corrupción en el pre-test y post-test del grupo experimental y el grupo control*

PERCEPCIÓN SOBRE CORRUPCIÓN		PRE-TEST		POST-TEST	
GRUPO		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
EXPERIMENTAL	MALO	3	30.0	0	0.0
	REGULAR	5	50.0	1	10.0
	OPTIMO	2	20.0	9	90.0
	Total	10	100.0	10	100.0
CONTROL	MALO	0	0.0	0	0.0
	REGULAR	2	20.0	0	0.0
	OPTIMO	8	80.0	10	100.0
	Total	10	100.0	10	100.0

**Figura 1**

*Nivel de percepción sobre corrupción logrado en el pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre.*



En base a la Tabla 5 y Figura 1, se aprecia el pre-test para grupo experimental en 50% en estudiantes tienen un nivel en percepción sobre corrupción: Regular. Con relación al pre-test para grupo en control demuestra en un 80% de los estudiantes tienen un nivel en percepción sobre corrupción: Óptimo.

Del mismo modo, se muestra también en el post-test para grupo experimental en un 90% en los estudiantes tienen un nivel en percepción sobre corrupción: Óptimo. Lo que indica, que se logró el cumplimiento del primer objetivo específico en la investigación.

Así mismo, el post-test en base al grupo de control, demuestra en un 100% de estudiantes tienen un nivel en percepción sobre corrupción: Óptimo. Lo que indica, que se logró el cumplimiento del primer objetivo específico en la investigación

En ambos casos de los 2 grupos: experimental y control, observamos la incrementación para niveles de percepción sobre corrupción de manera significativa.

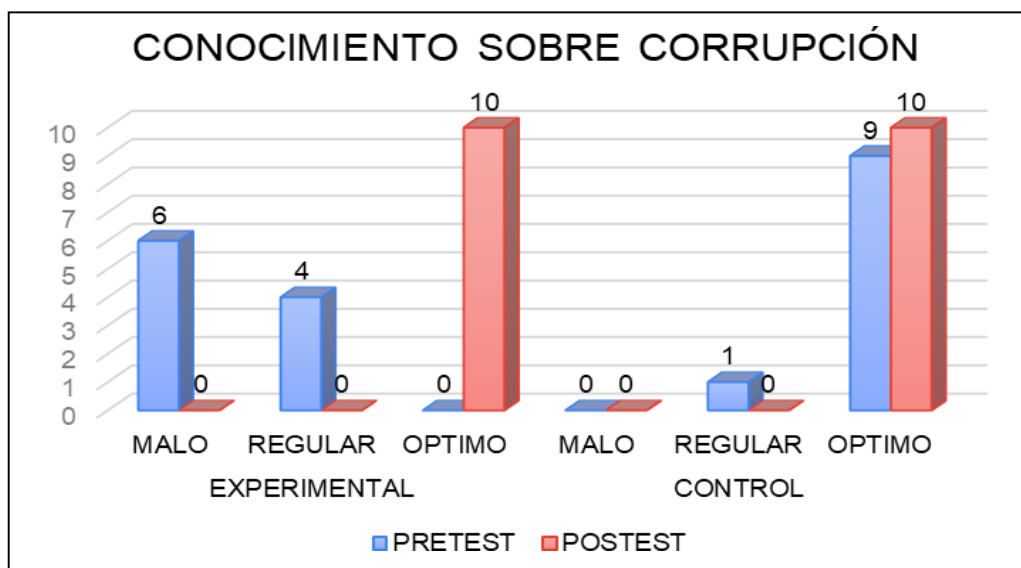
**Tabla 6**

*Nivel de conocimientos sobre corrupción en el pre-test y post-test del grupo experimental y el grupo control*

CONOCIMIENTO SOBRE CORRUPCIÓN		PRE-TEST		POST-TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
GRUPO					
EXPERIMENTAL	MALO	6	60.0	0	0.0
	REGULAR	4	40.0	0	0.0
	OPTIMO	0	0.0	10	100.0
	Total	10	100.0	10	100.0
CONTROL	MALO	0	0.0	0	0.0
	REGULAR	1	10.0	0	0.0
	OPTIMO	9	90.0	10	100.0
	Total	10	100.0	10	100.0

**Figura 2**

*Nivel de conocimientos sobre corrupción logrado en el pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre*



En base a la Tabla 6 y Figura 2, se aprecia el pre-test para grupo experimental en 60% en estudiantes tienen un nivel en conocimientos sobre corrupción: Malo. Y con respecto al grupo de control del pre-test, demuestra en que 90% de los estudiantes tienen un nivel de conocimiento sobre corrupción: Óptimo.

Del mismo modo, se visualiza que el post-test para grupo experimental, que en 100% de estudiantes tienen un nivel de conocimiento sobre corrupción: Óptimo. Lo que indica, que se logró el cumplimiento del segundo objetivo específico en la investigación.

Con respecto, al post-test del grupo en control, demuestra en un 100% de estudiantes tienen un nivel de conocimiento sobre corrupción: Óptimo. Lo que indica, que se logró el cumplimiento del segundo objetivo específico en la investigación.

En ambos casos de los grupos: experimental y control, se visualiza que incrementaron los niveles de conocimientos sobre corrupción de manera significativa.

**Tabla 7**

*Nivel de actitud sobre corrupción en el pre-test y post-test del grupo experimental y el grupo control*

ACTITUD SOBRE CORRUPCIÓN N	PRE-TEST		POST-TEST	
	Frecuenci a	Porcentaj e	Frecuenci a	Porcentaj e
GRUPO				
EXPERIMENTAL	8	80.0	2	20.0
MALO				
REGULAR	2	20.0	2	20.0
OPTIMO	0	0.0	6	60.0
Total	10	100.0	10	100.0
CONTROL				
MALO	5	50.0	0	0.0
REGULAR	1	10.0	7	70.0
OPTIMO	4	40.0	3	30.0
Total	10	100.0	10	100.0

**Figura 3**

*Nivel de actitud sobre corrupción logrado en el pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre*



En base a la Tabla 7 y Figura 3, se aprecia el pre-test para grupo experimental en 80% en los estudiantes tienen un nivel de actitud sobre corrupción: Malo. Para grupo control del pre-test, demuestra que en 50% de los estudiantes tienen un nivel de actitud sobre corrupción: Malo.

Del mismo modo, se observa también, que en el post-test del grupo experimental

el 60% de los estudiantes poseen un nivel en actitud sobre corrupción: Óptimo. Lo que indica, que se logró el cumplimiento del tercer objetivo específico de la investigación.

En cambio, para post-test de grupo control demuestra en 70% de los estudiantes tienen un nivel de actitud sobre corrupción: Regular y el 30% de ellos: Óptimo. Lo que indica, que se logró el cumplimiento del tercer objetivo específico en la investigación.

En ambos casos de grupos: el experimental y de control, se visualiza que se incrementaron los niveles de actitud sobre corrupción de manera significativa.

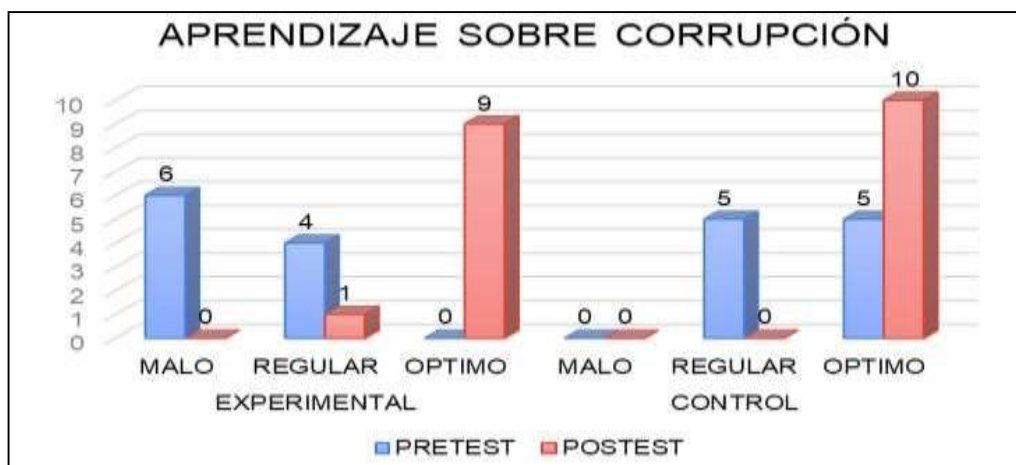
**Tabla 8**

*Nivel de aprendizaje sobre corrupción en el pre-test y post-test del grupo experimental y el grupo control*

APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN		PRE-TEST		POST-TEST	
GRUPO		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
EXPERIMENTAL	MALO	6	60.0	0	0.0
	REGULAR	4	40.0	1	10.0
	OPTIMO	0	0.0	9	90.0
	Total	10	100.0	10	100.0
CONTROL	MALO	0	0.0	0	0.0
	REGULAR	5	50.0	0	0.0
	OPTIMO	5	50.0	10	100.0
	Total	10	100.0	10	100.0

**Figura 4**

*Nivel de aprendizaje sobre corrupción logrado en el pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre*



En base a la Tabla 8 y Figura 4, se aprecia el pre-test para grupo experimental, en 60% en estudiantes tienen un nivel en aprendizaje sobre corrupción: Malo. Se aprecia también el pre-test para grupo control demuestra en 50% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje sobre corrupción: Regular.

Del mismo modo, se aprecia también, que el post-test para grupo experimental, en un 90% de los estudiantes tienen un nivel en aprendizaje sobre corrupción: Óptimo. Lo que indica, que se logró cumplir objetivo general de la investigación.

En cambio, para post-test en grupo de control demuestra que en 100% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje sobre corrupción: Óptimo. Lo que indica, que se logró cumplir con el objetivo general de la investigación.

En ambos casos de grupos: experimental y control, se observa que se incrementaron los niveles de aprendizaje sobre corrupción de manera significativa. Para un mejor entendimiento de este apartado y del siguiente, se sugiere ver el Anexo 7.

#### 4.2 Análisis inferencial

Se ha definido el nivel en significancia, es decir, un riesgo admisible que la hipótesis nula ( $H_0$ ) puede rechazar, cuando en realidad tiene que ser aceptada como verdadera. Por ello, se eligió un nivel de significancia = 0.05, el cual se adaptó a la investigación.

Los datos se procesaron en base al problema definido, los objetivos expuestos y las hipótesis propuestas en el estudio. Nótese que, para procesar los datos estadísticos, se

trabajaron con la entrada de datos en 20 estudiantes separados por 02 grupos: grupo control y un grupo experimental de 10 estudiantes cada uno, utilizando el software estadístico Statistical Package for the Social Sciences versión 25 - SPSS 25.

#### 4.2.1 Prueba de hipótesis

Para probar la Hipótesis General, se efectuó un análisis de inferencia, utilizando las Pruebas de U de Mann Whitney para comparar muestras independientes (Grupo de control y grupo experimental) y la Prueba de Wilcoxon, para comparar muestras relacionadas (Pre-test y Post-test).

#### Hipótesis General

La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020

#### Prueba de Wilcoxon

$H_0$ =No existen diferencias del aprendizaje sobre corrupción en relación con pre-test y el post-test.

$H_a$ =Existen diferencias del aprendizaje sobre corrupción en relación con pre-test y el post-test.

Nivel en significancia= 0.05.

#### Tabla 9

*Prueba de Wilcoxon – Aprendizaje sobre corrupción*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
GRUPO		APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN POST - PRE
EXPERIMENTAL	Z	-2,762 <sup>b</sup>
	<i>p- valor</i>	<b>0.006</b>
CONTROL	Z	-2,236 <sup>b</sup>
	<i>p- valor</i>	<b>0.025</b>

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Resultados obtenidos en SPSS 25.

**Interpretación:**

Como el valor p en el grupo experimental y el grupo control es 0.006 y 0.025, respectivamente. Y ambos son menores al nivel en significancia = 0.05, rechazando la hipótesis nula para ambos casos.

Por ello, poder afirmar en nivel en significancia de 0.05 que existe diferencia del aprendizaje sobre corrupción en relación del pre-test y pos-test, en los dos grupos control y experimental.

**Prueba de U de Mann Whitney**

$H_0$ =No existen diferencias del aprendizaje sobre corrupción entre el grupo de control y experimental.

$H_a$ = Existen diferencias del aprendizaje sobre corrupción entre el grupo de control y experimental.

Nivel en significancia= 0.05

**Tabla 10**

*Prueba de U de Mann Whitney para comparar el aprendizaje de la corrupción entre grupos experimental y control*

	APRENDIZAJ E SOBRE CORRUPCIÓN NPRE-TEST	APRENDIZAJ E SOBRE CORRUPCIÓN NPOST- TEST
U de Mann-Whitney	10.000	45.000
Z	-3.245	-1.000
p- valor	<b>0.001</b>	<b>0.317</b>

a. Variable de agrupación:

GRUPO

b. No corregido para empates.

Fuente: Resultados obtenidos en SPSS 25.

Para pre-test, el valor obtenido en **p= 0.001** y este está por debajo del nivel en significancia= 0.05, se rechaza la hipótesis nula. Por consecuencia, en base de nivel en significancia de 0.05, se puede determinar, que existe diferencias del aprendizaje sobre corrupción para los dos grupos: el experimental y del control.



Para post-test,  $p = 0.317$  el cual es mayor que el nivel en significancia que es 0.05, la cual hipótesis nula se acepta. En consecuencia, se poder afirmar, en nivel en significancia de 0.05, que no existe diferencias del aprendizaje sobre corrupción entre grupo experimental y grupo de control.

Por consecuencia, se afirma que el uso de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre, ya que los estudiantes para grupo experimental lograron nivelarse en aprendizaje sobre corrupción en relación para grupo control, la cual presentó mejores resultados en la evaluación inicial. Así mismo en ambos grupos hubo mejoras significativas entre las evaluaciones iniciales y finales

### **HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1**

La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en la percepción sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020

#### ***Prueba de Wilcoxon***

$H_0$ =No existe diferencias de la percepción sobre corrupción en relación con pre-test y el post-test

$H_a$ = Existen diferencias de la percepción sobre corrupción en relación con pre-testy el post-test

Nivel de significancia= 0.05

#### **Tabla 11**

*Prueba de Wilcoxon – Percepción sobre corrupción*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
GRUPO	PERCEPCIÓN SOBRE CORRUPCIÓN POST – PRE
EXPERIMENTAL Z	-2,640 <sup>b</sup>

	<i>p- valor</i>	<b>0.008</b>
CONTROL	Z	-1,414 <sup>b</sup>
	<i>p- valor</i>	<b>0.157</b>

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Resultados obtenidos en SPSS 25

### Interpretación:

En el grupo experimental, el valor obtenido  $p = 0.008$  y el nivel es menor en significancia = 0.05, rechazando la hipótesis nula y poder afirmar en nivel de significancia en 0.05 que existen diferencias en la percepción sobre corrupción en relación para pre-test y post-test.

Con respecto al grupo control, se obtuvo un valor  $p = 0.157$  y para nivel en significancia es mayor = 0.05, la hipótesis nula se acepta, por ello se puede afirmar, en nivel en significancia de 0.05, que no existen diferencias de la percepción sobre corrupción entre el pre-test y post-test.

### Prueba de U de Mann Whitney

$H_0$  = No existe diferencias de la percepción sobre corrupción entre el grupo de control y experimental.

$H_a$  = Existen diferencias de la percepción sobre corrupción entre el grupo de control y experimental.

Nivel de significancia = 0.05

**Tabla 12**

*Prueba U de Mann Whitney para comparar la percepción sobre corrupción entre grupos experimental y control*

	PERCEPCIÓN N SOBRE CORRUPCIÓN N PRE-TEST	PERCEPCIÓN N SOBRE CORRUPCIÓN N POST- TEST
U de Mann-Whitney	17.000	45.000
Z	-2.737	-1.000
<i>p- valor</i>	<b>0.006</b>	<b>0.317</b>

a. Variable de agrupación: GRUPO

b. No corregido para empates.

Fuente: Resultados obtenidos en SPSS 25.

Para pre-test, como valor se obtuvo  $p = 0.006$  y es menor al nivel en significancia que es 0.05, en consecuencia, la hipótesis nula se rechaza y afirma, de nivel en significancia para 0.05, que existe diferencias de percepción sobre corrupción para los 2 grupos: experimental y control.

Para post-test, como valor obtenido en  $p = 0.317$  y el nivel es mayor en significancia en base a 0.05, la hipótesis nula por ello se acepta y puede afirmar, de nivel en significancia para 0.05, que no existe diferencias de percepción sobre corrupción entre el grupo experimental y control.

En consecuencia, se afirma que el uso de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye en la percepción sobre corrupción en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre, debido a que los estudiantes del grupo experimental lograron nivelarse en percepción sobre corrupción en relación del grupo control, la cual presentó mejores resultados en la evaluación inicial. Así mismo en ambos grupos hubo mejoras significativas entre las evaluaciones iniciales y finales.

## **HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2**

La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en el conocimiento sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020

### Prueba de Wilcoxon

$H_0$ =No existen diferencias del conocimiento sobre corrupción en relación con pre-test y el post-test.

$H_a$ = Existen diferencias del conocimiento sobre corrupción en relación con pre-testy el post-test.

Nivel de significancia= 0.05

**Tabla 13**

*Prueba de Wilcoxon – Conocimiento sobre corrupción*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
GRUPO	Z	CONOCIMIENTO CORRUPCIÓN POST – PRE SOBRE
EXPERIMENTAL	Z	-2,889 <sup>b</sup>
	p- valor	<b>0.004</b>
CONTROL	Z	-1,000 <sup>b</sup>
	p- valor	<b>0.317</b>

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Resultados obtenidos en SPSS 25

### Interpretación:

En el grupo experimental, el valor obtenido de  $p = 0.004$  y por ello es menor al nivel en significancia = 0.05, rechazando la hipótesis nula y puede afirmar, para nivel en significancia en 0.05 que existe diferencia de conocimiento sobre corrupción tanto para pre-test y post-test.

Con respecto al grupo en control, como valor se obtuvo  $p = 0.317$  y por ello mayor en nivel para significancia = 0.05, aceptando la hipótesis nula y puede afirmar, para nivel en significancia en 0.05, que no existen diferencias del conocimiento sobre corrupción entre pre-test y post-test.

### Prueba de U de Mann Whitney

$H_0$ =No existe diferencias de conocimientos sobre corrupción entre el grupo de control y experimental.

$H_a$ = Existen diferencias de conocimientos sobre corrupción entre el grupo de control y experimental.

Nivel de significancia= 0.05.

#### Tabla 14

*Prueba U de Mann Whitney para comparar el conocimiento sobre corrupción entre grupos experimental y control*

	CONOCIMIENT O SOBRE CORRUPCIÓN N PRE-TEST	CONOCIMIENT O SOBRE CORRUPCIÓN N POST- TEST
U de Mann-Whitney	2.000	50.000
Z	-3.894	0.000
<i>p-valor</i>	0.000	1.000

a. Variable de agrupación: GRUPO

b. No corregido para empates.

Fuente: Resultados obtenidos en SPSS 25

Para pre-test, se obtuvo como valor  $p= 0.000$  y de nivel en significancia menor en 0.05, se rechaza por ello la hipótesis nula y puede afirmar, en nivel en significancia en 0.05, la cual existe diferencias del conocimiento sobre corrupción entre grupo: experimental y grupo control.

Para post-test, el valor obtenido de  $p = 1.000$  y el nivel es mayor en significancia en base de 0.05, la hipótesis nula por ello se acepta y puede afirmar, de nivel en significancia para 0.05, que no existe diferencias del conocimiento sobre corrupción entre ambos grupos: el experimental y el de control.

Por lo tanto, se puede afirmar que el uso de la plataforma de videojuegos Mobblyt influye en el conocimiento sobre corrupción en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre, debido a que los estudiantes del grupo experimental lograron nivelarse en conocimientos sobre

corrupción en relación al grupo control, la cual presentó mejores resultados en la evaluación inicial. Así mismo en ambos grupos hubo mejoras significativas entre las evaluaciones iniciales y finales.

### HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en la actitud sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020

#### Prueba de Wilcoxon

$H_0$ =No existe diferencias de la actitud sobre corrupción en relación con pre-test y el post-test.

$H_a$ = Existe diferencias de la actitud sobre corrupción entre el grupo de control y experimental.

Nivel de significancia = 0.05.

**Tabla 15**

*Prueba de Wilcoxon – Actitud sobre corrupción*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
GRUPO		ACTITUD SOBRE CORRUPCIÓN POST-PRE
EXPERIMENTAL	Z	-2,434 <sup>b</sup>
	p- valor	<b>0.015</b>
CONTROL	Z	-1,100 <sup>b</sup>
	p- valor	<b>0.271</b>

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Resultados obtenidos en SPSS 25

#### Interpretación:

En el grupo experimental, se logró como valor  $p= 0.015$  y el nivel en significancia es menor = 0.05, la hipótesis nula es rechazada por ello y poder afirmar, en nivel en significancia en 0.05 que existe diferencias de actitud sobre corrupción tanto en el pre-test y post-test.

Con respecto para grupo en control, como valor se obtuvo  $p= 0.271$  y por ello

mayor de nivel en significancia = 0.05, aceptando la hipótesis nula y puede afirmar, para nivel en significancia para 0.05, que no existe diferencias de actitud sobre corrupción entre el pre-test y post-test.

### Prueba de U de Mann Whitney

$H_0$ =No existe diferencias de actitud sobre corrupción entre el grupo de control y experimental.

$H_a$ = Existen diferencias de actitud sobre corrupción entre el grupo de control y experimental.

Nivel de significancia= 0.05

### Tabla 16

*Prueba U de Mann Whitney para comparar la actitud sobre corrupción entre grupos experimental y control*

	ACTITUD SOBRE CORRUPCIÓN PRE-TEST	ACTITUD SOBRE CORRUPCIÓN POST-TEST
U de Mann- Whitney	31.000	42.000
Z	-1.698	-0.668
<i>p- valor</i>	<b>0.090</b>	<b>0.504</b>

a. Variable de agrupación: GRUPO

b. No corregido para empates.

Fuente: Resultados obtenidos en SPSS 25

Para pre-test, como valor se obtuvo  $p = 0.090$  y por ello mayor en el nivel en significancia en base a 0.05, aceptando la hipótesis nula. En consecuencia, poder afirmar, en nivel en significancia de 0.05, que no existen diferencia de la actitud sobre corrupción entre grupo experimental y el control.

Para post-test,  $p = 0.504$  y por ello mayor en nivel en significancia en base a 0.05, aceptando la hipótesis nula y puede afirmar, de nivel en significancia para 0.05, que no existe diferencias de actitud sobre corrupción entre los dos grupos: experimental y grupo control.

Por lo tanto, se afirma, que el uso de la plataforma de videojuegos Mobbbyt influye

en la actitud sobre corrupción en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N°39001 Mariscal Sucre, ya que los estudiantes del grupo experimental lograron progresos significativos entre las evaluaciones iniciales y finales. Por otra parte, el grupo en control no logró progresos significativos, ya que se mantuvo constante desde el inicio con niveles altos.



## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La investigación realizada señaló que el uso de la plataforma de videojuegos Mobbyt como recurso pedagógico de apoyo, influyó significativamente en el aprendizaje sobre corrupción de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 39001 Mariscal Sucre, esto se comprueba con los resultados de  $p$ , donde el valor de  $p$  es 0.317, y como es mayor a 0.05, en consecuencia se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis general en nivel de significancia del 0.05; los resultados obtenidos en el post test del grupo experimental fue de 14.8 (Óptimo), mayor a los resultados obtenidos en el post test del grupo control que fue de 14.6 puntos (Óptimo). Por lo cual podemos afirmar que el grupo experimental en el pre-test obtuvo resultados malos, en comparación al grupo de control; sin embargo, después de la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt, pudimos corroborar que el grupo experimental pudo igualar los conocimientos del grupo de control, ya que ambos lograron un nivel óptimo de aprendizaje sobre corrupción, y si somos más perspicaces se puede visualizar que el grupo experimental supero en aprendizaje sobre corrupción al grupo de control en 0.2 si lo visualizamos desde el punto de

vista cuantitativo. Similares resultados coinciden con la investigación de Evaristo, Navarro, Vega, & Nakano (2016), en su estudio experimental de nivel cuasi experimental, revela que los resultados probaron que el uso de los videojuegos es adecuado para el aprendizaje de historia; Al término de la intervención, se pudo evidenciar que el grupo que empleo el videojuego incremento de 7.47 a 14.07 puntos por lo que fue significativo su promedio en comparación a los grupos de control que no usaron el videojuego que obtuvieron grupo de control 1= 13.50 y grupo de control 2 = 12.77. Concluyó que sí usa de manera adecuada y estructurada un videojuego en el salón como material de apoyo para la clase del docente es beneficioso y tiene un efecto positivo para el aprendizaje en los estudiantes.

Castellano et al (2016), en su estudio experimental, manifiesta que las co-ocurrencias de la subcategoría interdependencia positiva en el trabajo de manera colaborativa está fuertemente relacionado con cada característica de los videojuegos y el diseño final de los valores del recurso educativo para cada subcategoría de la siguiente manera: Práctica pedagógica: 18, características del videojuego= 175 y diseño= 148. Gracias a estos resultados se concluye en que el diseño en el recurso educativo y toda característica en el videojuego Minecraft generan grandes cambios que es importante para las relaciones de los estudiantes, principalmente en cuanto a la colaboración. Porque la propuesta en sí misma, facilita los diálogos y las discusiones para la gestión de todo recurso y abordar los desafíos a nivel grupal.

Ríos (2016), en su estudio no experimental, de un total de 600 encuestados a la pregunta ¿Por qué cree que se cometen actos de corrupción? Se obtuvo los siguientes resultados: 268 personas manifiestan que se cometen actos de corrupción por falta de educación en el país, 167 personas manifiestan que es por culpa de autoridades corruptas, 89 personas manifiestan que es porque no hay severidad en la penas y 76 personas manifiestan que los medios de comunicaciones no son eficaces para manifestar a la población lo que están haciendo sus autoridades. El investigador concluye que, al

igual que la doctrina, los encuestados afirman que la corrupción es histórica y estructuralmente un fenómeno generalizado en nuestro país; Aun así, curiosamente se tolera y practica sin dejar de ser rechazado, además, es de valiosa importancia la participación de los jóvenes para aportar en políticas públicas, ya que tiene una perspectiva de vida diferente y no han logrado resultados efectivos frente a las medidas de solución adoptadas como las políticas penales, y como son el futuro del país, es una suerte que son los importantes actores en la creación de un país no corrupto, ya que lo gobernarán en el futuro.

Chávez (2017) en su estudio no experimental se manifiesta ante la pregunta ¿Es la corrupción a nivel de percepción, uno de los principales problemas que afectan a las instituciones democráticas en la República del Perú? Proporcionando los siguientes resultados sobre la correlación e importancia en la intuición, existen mayores probabilidades de 7.75 puntos de manera porcentual y 4.63 puntos de manera porcentual para la percepción negativamente de los funcionamientos en la democracia de problemas en corrupciones de los años 2012 y 2015, para tal fin los efectos en la estimación, se utilizó Mínimos Cuadrados Ordinarios (MCO) y Logit como modelos. En base a esos resultados, concluyó que la investigación contribuye para teoría en democracia y elección pública. Fortifica además con diferentes modelos empíricos para investigación de tipo cualitativo, colocando en evidencias en base a las percepciones del ciudadano, que la misión en democracia de redistribución en bienestar del ciudadano, está siendo afectada principalmente por los problemas en corrupciones. Ante ello, durante la investigación se pretendieron revelar todo beneficio en ámbito educativo, pues es parte primordial eje en las movilidades del ámbito social.

## CONCLUSIONES

La investigación evidenció que la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influyó significativamente del proceso de aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga. Se comprobó que después de utilizar la Plataforma de Videojuegos Mobbyt en los estudiantes y aplicar el post-test, del grupo experimental logró un nivel en aprendizaje sobre corrupción promedio superior al resultado alcanzado del grupo de control.

La investigación evidenció que la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influyó significativamente en la percepción sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga. Se comprobó que después de utilizar la Plataforma de Videojuegos Mobbyt en los estudiantes y aplicando el post-test, para la parte de grupo experimental que logró un nivel de percepción sobre corrupción promedio igual al resultado obtenido por el grupo de control.

La investigación evidenció que la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influyó significativamente en el conocimiento sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga. Se comprobó que después de utilizar la Plataforma de Videojuegos Mobbyt en los estudiantes y aplicar el post-test, el grupo experimental logró un nivel de conocimiento sobre corrupción promedio superior al resultado alcanzado del grupo de control.

La investigación evidenció que la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobyt influyó significativamente en la actitud sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga. Se comprobó que después de utilizar la Plataforma de Videojuegos Mobyt en los estudiantes y la aplicación del post-test, se logró para el grupo experimental para nivel de actitud sobre corrupción promedio superior al resultado obtenido por el grupo de control.

### **RECOMENDACIONES**

En primer lugar, se recomienda a la Presidencia del Perú trabajar con mayor ahínco en cerrar las brechas tecnológicas y comunicacionales que existen en el territorio peruano, debido a que no permiten que los estudiantes de las zonas rurales puedan acceder a la gran cantidad de recursos pedagógicos que ofrece la INTERNET de manera libre y gratuita.

En segundo lugar, se recomienda al Ministerio de Educación del Perú integrar en el Currículo Nacional el empleo de herramientas de Tecnología de Información y Comunicaciones en el proceso de aprendizaje. Siendo una alternativa disponible los videojuegos para fomentarse en las participaciones activas de los estudiantes.

Por último, recomendar a la Unidad de Gestión Educativa Local – UGEL Huamanga gestione capacitaciones para los docentes en el empleo de herramientas en Tecnología de Información y Comunicaciones, uno de ellos la creación de videojuegos a favor de aprendizaje de los estudiantes.

## FUENTE DE INFORMACIÓN

- Agencia de la ONU para los Refugiados. (agosto de 2017). Educación en valores: la importancia de la primaria. <https://eacnur.org/blog/educacion-valores-la-importancia-la-primaria/>
- Aguirre, A., Lara, C., Mendoza, U., & Reyes, R. (2013). Alfabetización mediática en los videojuegos. El aprendizaje de matemáticas en alumnos de segundo y tercer grado de primaria a través de “Naraba World: El Laberinto de la Luz” [Tesis de Pregrado, Universidad Autónoma Metropolitana].
- Alvarez, L., Cano, R., & Damiano, C. (2011). Desarrollo psicosocial de niños de 9 a 12 años que utilizan videojuegos. *Rev enferm Herediana*, 4(1), 7-11.
- Borinsky, M. (18 de junio de 2017). La corrupción como problema de la democracia. <https://www.infobae.com/opinion/2017/06/18/la-corrupcion-como-problema-de-la-democracia/>
- Carrasco, S. (2013). Metodología de la Investigación científica. San Marcos.
- Casillas, I. (2018). Enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI Metas, políticas. *Perfiles educativos*, 40(159), 212-217.
- Castellano, Y., Castellanos, Y., Julio, S., & Casas, W. (2016). El videojuego como recurso educativo. un acercamiento entre percepción docente y el videojuego minecraft como recurso educativo, para potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes de grado cuarto [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana].

- Chávez, J. (2017). Percepción sobre la corrupción y beneficios de la educación en la democracia-república del Perú [Tesis de Maestría, Universidad de Chile].
- Delgado, P. (9 de diciembre de 2019). La teoría del aprendizaje social: ¿Qué es y cómo surgió? <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social>
- Díaz, N. (2018). Los videojuegos como medio de aprendizaje, análisis de entornos gamificados [Tesis Doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia].
- El Comercio. (17 de agosto de 2014). Averigua qué tan corrupto eres con estas preguntas. <https://elcomercio.pe/tecnologia/gadgets/averigua-corrupto-preguntas-353383-noticia/>
- Evaristo, I., Navarro, R., Vega, V., & Nakano, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 35-52.
- Fernández, L. (2016). Videojuegos educativos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en aulas de Educación Primaria [Tesis Doctoral, Universidad de Oviedo].
- Gantiva, D., & Gantiva, E. (2016). Diseño de un videojuego educativo como material didáctico en la clase de tecnología e informática para ciclo cuatro [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional].
- García, O. (2017). La gamificación o cómo hacer el aprendizaje divertido. <https://puntoedu.pucp.edu.pe/noticias/la-gamificacion-o-como-hacer-el-aprendizaje-divertido/>
- García-Bullé, S. (25 de enero de 2019). Videojuegos: Una herramienta educativa en potencia. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/juegos-y-educacion>
- Gastelu, L., & Padilla, D. (2017). Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycan [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores.



- Hübbe, T. (2014). La corrupción ante una sociedad globalizada. *Revista de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales*. *Revista de la facultad de Derecho y Ciencias Sociales*, 15(8), 79-100. <https://revistas-colaboracion.juridicas.unam.mx/index.php/dike/article/download/32289/29284>
- Jaramillo, C. (2018). Cuando caen los chicos y no los grandes: la corrupción a nivel subnacional en los casos de Callao y Tumbes [Tesis de Pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú].
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 56(2), 1-21.
- Méndez, A. C. (28 de julio de 2013). Diseñar Anticorrupción para peques. <https://www.pressreader.com/mexico/milenio/20130728/283442074088653>
- Mobbyt Plataform. (2016). ¿Qué es Mobbyt? <https://mobbyt.com/>
- Morales, G., López, C., Martínez, L., & Corral, M. (2010). Proceso de desarrollo para videojuegos. *Cultura Científica y tecnológica de Universidad Autónoma de Ciudad de Juarez*, 25-39.
- Naciones Unidas. (15 de junio de 2015). Más que un juego: Combatir la corrupción a través de las aplicaciones para celular. [https://www.unodc.org/unodc/es/frontpage/2015/June/more-than-a-game\\_-combating-corruption-through-mobile-apps.html](https://www.unodc.org/unodc/es/frontpage/2015/June/more-than-a-game_-combating-corruption-through-mobile-apps.html)
- Quiroz, A. (2013). *Historia de la Corrupción en el Perú*. Instituto de Estudios Peruanos.
- Rios, G. (2016). *La corrupción desde una mente joven. un enfoque diferente* [Trabajo de Investigación, Universidad San Martín de Porres].

**ANEXOS**

### ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>TÍTULO DE LA TESIS:</b>	<b>APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA DE VIDEOJUEGOS MOBBYT EN EL APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUCACIÓN DE LA UGEL HUAMANGA, 2020.</b>
<b>AUTOR:</b>	<b>Br. CARLOS MANUEL RODRIGUEZ PALOMINO</b>

<b>PROBLEMAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<b>Problema general</b>	<b>Objetivo general</b>	<b>Hipótesis general</b>	<b>INDEPENDIENTE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Enfoque:</b> Cuantitativo</li> <li>• <b>Nivel:</b> Explicativa.</li> <li>• <b>Tipo:</b> Aplicada</li> <li>• <b>Diseño:</b> Experimental (Cuasiexperimental)</li> <li>• <b>Unidad de análisis:</b> Estudiantes del V Ciclo de Educación de la UGEL Huamanga.</li> <li>• <b>Población:</b> 163 estudiantes del V Ciclo de la I.E.P N°39001 Mariscal Sucre de Ayacucho</li> <li>• <b>Muestra:</b> 20 estudiantes de 6to Grado de la I.E.P N°39001 Mariscal Sucre de Ayacucho</li> <li>• <b>Técnica:</b> Encuesta</li> <li>• <b>Instrumento:</b> Cuestionario de aprendizaje sobre corrupción</li> </ul>
¿Cómo influye la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020?	Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020	La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en el aprendizaje sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020.	<b>Plataforma de videojuego Mobbyt</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contenido de Plataforma.</li> <li>2. Adecuación pedagógica de la Plataforma.</li> <li>3. Retroalimentación pedagógica de la Plataforma.</li> </ol>	
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>DEPENDIENTE</b>		
¿Cómo influye la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en la percepción sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020?	Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en la percepción sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020	La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en la percepción sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020.	<b>Aprendizaje sobre la corrupción</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percepción sobre corrupción.</li> <li>2. Conocimiento sobre corrupción</li> <li>3. Actitud sobre corrupción</li> </ol>	
¿Cómo influye la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en el conocimiento sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020?	Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en el conocimiento sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020	La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en el conocimiento sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020.			
¿Cómo influye la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en la actitud sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020?	Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt en la actitud sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020	La aplicación de la plataforma de videojuegos Mobbyt influye significativamente en la actitud sobre corrupción en los estudiantes del V ciclo de educación de la UGEL Huamanga, 2020.			



N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(1)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante											Institución Educativa de procedencia <sup>(11)</sup>	Código Modular		Número y/o Nombre - R/JRD
			Día	Mes	Año	Sexo MM	Situación de Matrícula(10)	Faltas(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que trabaja	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad(14)		
22	D-N-1- - - 7-2-9-8-5-9-8-5	QUINTO OLARTE, Celeste Cielo	01	02	2008	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
23	D-N-1- - - 6-1-9-4-1-6-1-6	QUISPE LOPEZ, Yvina Zahoori	25	01	2008	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI					
24	D-N-1- - - 6-1-5-1-4-7-4-4	QUISPE PALOMINO, Jorge Luis	09	12	2008	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI					
25	D-N-1- - - 6-1-3-8-4-3-6-3	REYES LÉCAROS, Ahmed Leonardo	04	08	2008	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI					
26	D-N-1- - - 6-1-7-6-2-8-5-1	REYMUÑEZ RETAMOSO, Paolo Sivad	23	08	2008	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
27	D-N-1- - - 6-1-3-8-4-9-3	RICO SALCEDO, Aracely Mayumi	04	09	2008	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI					
28	D-N-1- - - 6-1-3-7-7-9-5-3	RIVERA VILCA, Edison Dany	18	04	2008	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI					
29	D-N-1- - - 6-1-3-9-1-7-9-2	ROCA NAVARRO, Franco Fabryzio	01	05	2008	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI					
30	D-N-1- - - 6-1-8-7-1-0-6-0	SALAZAR ORE, Jorge Alberto	03	12	2008	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI					
31	D-N-1- - - 6-1-5-1-0-0-1-9	TEJADA CONTRERAS, Yarelle Alissa	08	01	2008	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI					
32	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
33	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
34	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
35	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
36	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
37	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
38	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
39	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
40	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
41	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
42	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
43	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
44	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
45	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
46	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
47	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
48	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
49	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
50	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		

Resumen	
Hombres	22
Mujeres	9
Total	31

\_\_\_\_\_

**MENDOZA MEDINA, Denis Tania**

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

\_\_\_\_\_

**ALARCON CANCHARI, Marisol**

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N° 030	6	05	2020

### ANEXO 03: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

UNIVERSIDAD SAN MARTIN DE PORRES  
INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
CUESTIONARIO DE ENTRADA DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN

Estimado padre de familia con su permiso y consentimiento, quisiera aplicar este instrumento en su menor hijo que este cursando el 6to grado de primaria de la Institución Educativa 39001 MARISCAL SUCRE para medir los conocimientos en un tema de gran envergadura como es la corrupción. Motivo por el cual agradeceré su gentil apoyo para obtener información. Para que de esta manera pueda desarrollar una herramienta que ayude a mejorar los conocimientos que tengan actualmente. ESTE CUESTIONARIO ES TOTALMENTE ANÓNIMO y la información recabada tienen una finalidad netamente científica.

Instrucciones:

En las siguientes proposiciones marque con una "X" en el valor del casillero que según tú corresponde.

1	2	3
ESTA BIEN	ESTA MAL	NO TE IMPORTA

Ítem	Dimensión n 1	1	2	3
<b>Percepción sobre corrupción</b>				
01	Darle regalos o darle dinero a un compañero de clases para que hagan tu tarea. ¿Qué opinas?			
02	Decirle a tu mamá o tu papá para que te haga toda la tarea, porque tú no puedes hacerla. ¿Qué opinas?			
03	El profesor elige a un compañero que no viene a clases y que no entrega las tareas, para que represente al salón en un concurso de matemática con las otras secciones. ¿Qué opinas?			
04	El profesor hace un examen para que uno de ustedes represente al salón en un concurso regional de conocimiento. Al final del examen un compañero varón y una compañera mujer obtuvieron 20 de nota. El profesor elige al compañero varón. ¿Qué opinas?			
05	En el colegio están haciendo cola desde las 07:00 am para que les entreguen juguetes. A las 08:00 am llega un compañero y se ubica en el primer lugar y nadie dice nada. ¿Qué opinas?			
06	No hiciste la tarea y le pides a tu compañero que si la hizo, que te preste su cuaderno para entregarla. ¿Qué opinas?			

Instrucciones:

En las siguientes proposiciones marque con una "X" en el valor del casillero que según usted corresponde.

1	2
SI	NO

N.º	Dimensión n 2	1	2
<b>Conocimiento sobre corrupción</b>			
07	Escuchaste por radio o viste por televisión o leíste por internet acerca de la corrupción.		
08	Sabes: ¿Qué es la corrupción?		
09	Si en la pregunta 08 marcaste "NO" avanza a la pregunta 10. Y si marcaste "SI". La corrupción para ti es: BUENA ( ) MALA ( )		
10	No hiciste la tarea y le pides a tu compañero que, si la hizo que te preste su cuaderno, tu compañero se niega. ¿Le ofrecerías algo para que te preste su cuaderno con la tarea?		
11	Si en la pregunta 10 marcaste "NO" avanza a la pregunta 12. Y si marcaste "SI". ¿Qué le ofrecerías para que te preste su cuaderno con la tarea? Hacer su próxima tarea para quedar a mano ( ) Un regalo ( ) Dinero ( )		

	Otra cosa ( ) Especifica por favor .....		
12	Si tu papá o mamá te manda a comprar a la tienda, ¿Pides propina para hacerlo?		

Instrucciones:

En las siguientes proposiciones marque con una "X", lo que usted haría en una de las situaciones hipotéticas planteada.

N.º	Dimensión n 3
<b>Actitud sobre corrupción</b>	
13	En el recreo observas que tu compañero rompe una ventana, pero él te ofrece una galleta para que no le cuentes al profesor. ¿Qué harías?  No le cuento al profesor, porque es mi amigo ( )

	<p>No le cuento al profesor, porque no me importa ( )          Si le cuento al profesor, porque no me gusta las galletas, me gustan otras golosinas ( ) Si le cuento al profesor, porque está mal ( )</p>
14	<p>Estas caminando por la calle y observas que una señora dejó caer un billete de 20 soles en el suelo, sin darse cuenta de eso. Tú lo viste</p> <p>¿Qué harías?</p> <p>Recojo el dinero y le entrego a la señora ( ) Recojo el dinero y lo guardo en mi bolsillo ( ) No recojo el dinero y me voy ( )</p>
15	<p>En el colegio están haciendo cola desde las 07:00 am para que les entreguen juguetes. A las 08:00 am llega un compañero y se ubica en el primer lugar. ¿Qué harías?</p> <p>Le digo que se ponga en el último lugar porque llegó tarde ( ) Le digo al profesor su falta ( )          No digo nada, porque me puede golpear ( ) No digo nada, porque no me importa ( )</p>
16	<p>Un compañero te pide el favor de que le enseñes un ejercicio de matemática que resolviste en clases y que él no puede ¿Qué harías?</p> <p>No lo ayudas, porque no es tu amigo ( ) Lo ayudas a cambio de un regalo ( ) Lo ayudas a cambio de dinero ( )          Lo ayudas, porque es tu amigo ( )          Lo ayudas sin pedirle nada a cambio ( )</p>
17	<p>El profesor deja tarea el viernes para que entreguen el lunes después del recreo. La tarea consiste en buscar el significado de 100 palabras en el diccionario, tú cumples con la tarea, pero un compañero tuyo no la hace.</p> <p>Él te ofrece primero un regalo, luego dinero para que se copie la tarea ¿Qué harías?</p> <p>Le aceptas el regalo y le dejas copiar ( ) Le aceptas el dinero y le dejas copiar ( )          Le aceptas el dinero y el regalo y le dejas copiar ( ) Le dejas copiar, porque es tu amigo ( )          No le dejas copiar, porque no es tu amigo ( ) No le dejas copiar, porque está mal ( )</p>
18	<p>Estas en el examen de historia y te das cuenta que uno de tus compañeros está haciendo trampa (plagiando) ¿Qué harías?</p> <p>Le digo al profesor en voz alta ( )          Le digo al profesor, cuando se acabe el examen y todos se hayan ido ( ) No digo nada, porque es mi</p>



	amigo ( ) No digo nada, porque me puede golpear ( ) No digo nada, porque no me importa ( )
--	---

Por las razones ya mencionadas en las limitaciones de la investigación, este instrumento tuvo que ser digitalizado. Para tal fin se empleó la herramienta Google Forms, en la siguiente imagen se puede visualizar la imagen de la portada del cuestionario para acceder al formulario completo puede acceder a la siguiente dirección web: <https://forms.gle/VwUksJUu5GN5ec166>



**USMP**  
UNIVERSIDAD  
SAN MARTÍN DE PORRES

INSTITUTO PARA  
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

## CUESTIONARIO DE ENTRADA DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN

Estimado padre de familia con su permiso y consentimiento, quisiera aplicar este instrumento en su menor hijo que este cursando el 6to grado de primaria de la Institución Educativa 39001 MARISCAL SUCRE para medir los conocimientos en un tema de gran envergadura como es la corrupción. Motivo por el cual agradeceré su gentil apoyo para obtener información. Para que de esta manera pueda desarrollar una herramienta que ayude a mejorar los conocimientos que tengan actualmente. ESTE CUESTIONARIO ES TOTALMENTE ANÓNIMO y la información recabada tiene una finalidad netamente científica.

\*Obligatorio:



**UNIVERSIDAD SAN MARTIN DE PORRES**  
**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN**

**CUESTIONARIO DE SALIDA DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL VIDEOJUEGO**

Estimado padre de familia con su permiso y consentimiento, quisiera aplicar este instrumento en su menor hijo que este cursando el 6to grado de primaria de la Institución Educativa 39001 MARISCAL SUCRE para medir los conocimientos en un tema de gran envergadura como es la corrupción. Motivo por el cual agradeceré su gentil apoyo para obtener información. Para que de esta manera pueda desarrollar una herramienta que ayude a mejorar los conocimientos que tengan actualmente. ESTE CUESTIONARIO ES TOTALMENTE ANÓNIMO y la información recabada tienen una finalidad netamente científica.

Instrucciones:

En las siguientes proposiciones marque con una "X" en el valor del casillero que según tú corresponde.

1	2	3
ESTA BIEN	ESTA MAL	NO TE IMPORTA

Ítem	Dimensió n 1	1	2	3
<b>Percepción sobre corrupción</b>				
01	Darle regalos o darle dinero a un compañero de clases para que hagan tu tarea. ¿Qué opinas?			
02	Decirle a tu mamá o tu papá para que te haga toda la tarea, porque tú no puedes hacerla. ¿Qué opinas?			
03	El profesor elige a un compañero que no viene a clases y que no entrega las tareas, para que represente al salón en un concurso de matemática con las otras secciones. ¿Qué opinas?			
04	El profesor hace un examen para que uno de ustedes represente al salón en un concurso regional de conocimiento. Al final del examen un compañero varón y una compañera mujer obtuvieron 20 de nota. El profesor elige al compañero varón. ¿Qué opinas?			
05	En el colegio están haciendo cola desde las 07:00 am para que les entreguen juguetes. A las 08:00 am llega un compañero y se ubica en el primer lugar y nadie dice nada. ¿Qué opinas?			
06	No hiciste la tarea y le pides a tu compañero que si la hizo, que te preste su cuaderno para entregarla. ¿Qué opinas?			

Instrucciones:

En las siguientes proposiciones marque con una "X" en el valor del casillero que según usted corresponde.

1	2
SI	NO

N.º	Dimensió n 2	1	2
<b>Conocimiento sobre corrupción</b>			
07	Escuchaste por radio o viste por televisión o leíste por internet acerca de la corrupción.		
08	Sabes: ¿Qué es la corrupción?		
09	Si en la pregunta 08 marcaste "NO" avanza a la pregunta 10. Y si marcaste "SI". La corrupción para ti es: BUENA ( ) MALA ( )		
10	No hiciste la tarea y le pides a tu compañero que, si la hizo que te preste su cuaderno, tu compañero se niega. ¿Le ofrecerías algo para que te preste su cuaderno con la tarea?		
11	Si en la pregunta 10 marcaste "NO" avanza a la pregunta 12. Y si marcaste "SI". ¿Qué le ofrecerías para que te preste su cuaderno con la tarea? Hacer su próxima tarea para quedar a mano ( ) Un regalo ( ) Dinero ( ) Otra cosa ( ) Especifica por favor .....		
12	Si tu papá o mamá te manda a comprar a la tienda, ¿Pides propina para hacerlo?		

Instrucciones:

En las siguientes proposiciones marque con una "X", lo que usted haría en una de las situaciones hipotéticas planteada.

N.º	Dimensión n 3
<b>Actitud sobre corrupción</b>	
13	<p>En el recreo observas que tu compañero rompe una ventana, pero él te ofrece una galleta para que no le cuentes al profesor. ¿Qué harías?</p> <p>No le cuento al profesor, porque es mi amigo ( ) No le cuento al profesor, porque no me importa ( )            Si le cuento al profesor, porque no me gusta las galletas, me gustan otras golosinas ( )</p>

	Si le cuento al profesor, porque está mal ( )
14	<p>Estas caminando por la calle y observas que una señora dejó caer un billete de 20 soles en el suelo, sin darse cuenta de eso. Tú lo viste</p> <p>¿Qué harías?</p> <p>Recojo el dinero y le entrego a la señora ( ) Recojo el dinero y lo guardo en mi bolsillo ( ) No recojo el dinero y me voy ( )</p>
15	<p>En el colegio están haciendo cola desde las 07:00 am para que les entreguen juguetes. A las 08:00 am llega un compañero y se ubica en el primer lugar. ¿Qué harías?</p> <p>Le digo que se ponga en el último lugar porque llegó tarde ( ) Le digo al profesor su falta ( ) No digo nada, porque me puede golpear ( ) No digo nada, porque no me importa ( )</p>
16	<p>Un compañero te pide el favor de que le enseñes un ejercicio de matemática que resolviste en clases y que él no puede ¿Qué harías?</p> <p>No lo ayudas, porque no es tu amigo ( ) Lo ayudas a cambio de un regalo ( ) Lo ayudas a cambio de dinero ( ) Lo ayudas, porque es tu amigo ( ) Lo ayudas sin pedirle nada a cambio ( )</p>
17	<p>El profesor deja tarea el viernes para que entreguen el lunes después del recreo. La tarea consiste en buscar el significado de 100 palabras en el diccionario, tú cumples con la tarea, pero un compañero tuyo no la hace.</p> <p>Él te ofrece primero un regalo, luego dinero para que se copie la tarea ¿Qué harías?</p> <p>Le aceptas el regalo y le dejas copiar ( ) Le aceptas el dinero y le dejas copiar ( ) Le aceptas el dinero y el regalo y le dejas copiar ( ) Le dejas copiar, porque es tu amigo ( ) No le dejas copiar, porque no es tu amigo ( ) No le dejas copiar, porque está mal ( )</p>
18	<p>Estas en el examen de historia y te das cuenta que uno de tus compañeros está haciendo trampa (plagiando) ¿Qué harías?</p> <p>Le digo al profesor en voz alta ( ) Le digo al profesor, cuando se acabe el examen y todos se hayan ido ( ) No digo nada, porque es mi amigo ( ) No digo nada, porque me puede</p>

	golpear ( ) No digo nada, porque no me importa ( )
--	---

Por las razones ya mencionadas en las limitaciones de la investigación, este instrumento tuvo que ser digitalizado. Para tal fin se empleó la herramienta Google Forms, en la siguiente imagen se puede visualizar la imagen de la portada del cuestionario para acceder al formulario completo puede acceder a la siguiente dirección web: <https://forms.gle/2GynJxZHvQtEfDvJ9>



**USMP**  
UNIVERSIDAD DE  
SAN MARTÍN DE PORRES

INSTITUTO PARA  
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

## CUESTIONARIO DE SALIDA DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL VIDEOJUEGO.

Estimado padre de familia con su permiso y consentimiento, quisiera aplicar este instrumento en su menor hijo que este cursando el 6to grado de primaria de la Institución Educativa 39001 MARISCAL SUCRE para medir los conocimientos que se tiene sobre corrupción después de haber jugado los dos vídeos juegos desarrollados para este fin: Adiós Corrupto y Atrapa el Corrupto. ESTE CUESTIONARIO ES TOTALMENTE ANÓNIMO y la información recabada tiene una finalidad netamente científica.

\*Obligatorio



#### ANEXO 04: PLATAFORMA DE VIDEOJUEGOS MOBBYT

Para poder crear un videojuego en la Plataforma de videojuegos Mobbyt, el usuario deberá registrarse en el sitio web de Mobbyt con sus datos y de esta manera tener una mayor experiencia. El sitio web es <https://mobbyt.com/portal/> o visualizar el video: <https://youtu.be/JoqsSkzknf4>.

Sitio web de Mobbyt.com	Registro en Mobbyt.com
	

Una vez registrado se puede crear distintos tipos de videojuegos: simples y multiniveles (unión de 2 o más juegos simples) en función a la selección del usuario seleccionar el tipo de videojuego a desarrollar: La Oca (Ludo), Duchazo (Ahorcado), Trivias, Tarjetas de Memoria, Historietas y Coincidencias.

Juego de la Oca	Juego Duchazo
	
Juego Trivia	Juego Duchazo





Juego tarjetas de memoria



Juego historietas



Juego tarjetas de coincidencias



Los videojuegos desarrollados en la plataforma de videojuegos Mobbyt se despliegan de manera similar tanto en una computadora de escritorio como en un Smartphone, es pertinente aclarar que existe una App creada para esta Plataforma.



## ANEXO 05: VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS EN LA PLATAFORMA DE VIDEOJUEGO MOBBYT

### ADIOS CORRUPTO

Es un juego multinivel desarrollado en la Plataforma de videojuegos Mobbyt conformado por 05 niveles a continuación se detallan las especificaciones de acceso:

	<b>Link de acceso</b>	<a href="https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=86270">https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=86270</a>
	<b>PIN</b>	86270
	<b>Tipo de Videojuego</b>	Multinivel y Simple
	<b>Descripción del Videojuego</b>	Versión beta del videojuego diseñado para Tesis
	<b>Categoría</b>	Sociales
	<b>Nivel académico</b>	6º grado (11-12 años)
	<b>Plantilla</b>	Arcade 1
	<b>Idioma</b>	Español
	<b>Keywords</b>	Corrupción, Educación, Valores, Honestidad.
	<b>oNiveles</b>	Nivel 1: Historietas
		Nivel 2: Trivias
		Nivel 3: Historietas
		Nivel 4: Duchazos
Nivel 5: Historietas		

A continuación, se detalla cada uno de los niveles del videojuego. Para tener una mayor experiencia se recomienda registrarse en la Plataforma de Videojuegos Mobbyt.

#### Nivel 1: Historietas

##### Proceso de desarrollo

Mobbyt permite transmitir conocimientos a través de historietas, o viñetas simples, que se crean de manera muy sencilla. Para ello, se eligen los escenarios y personajes que participarán en la trama. Las viñetas pueden contener, además, imágenes que sube el usuario o videos de YouTube.

**Descripción:**

En este nivel se describirá los conceptos generales de la corrupción a través de una charla interactiva entre personajes animados. Una vez concluyamos el nivel obtendremos una copa de felicitación por el cumplimiento del nivel. Antes de finalizar este nivel existe un video que deberemos visualizar para resolver el siguiente nivel.

**Recursos empleados:**

Videos de YouTube  
 Videos propios Imágenes  
 de INTERNET Imágenes  
 propias

**Nivel 2: Trivias Proceso de desarrollo**

Mobbyt permite transmitir conocimientos a través de trivias, el proceso consiste en determinar en primer lugar el título de la trivía, y luego definir las preguntas y las respuestas, incluyendo la respuesta correcta.

**Descripción:**

En este nivel se resolverá 10 preguntas en función a lo aprendido en nivel anterior, para acceder al siguiente nivel deberá contestar 6 preguntas de forma correcta, caso contrario no podrá acceder al siguiente nivel. En caso que la respuesta sea correcta tendremos un visto bueno, por lo contrario, tendremos una "x" y la plataforma nos indicará cuál era la respuesta correcta. Una vez concluyamos el nivel satisfactoriamente obtendremos una copa de felicitación por el cumplimiento del nivel.

**Recursos empleados**

Imágenes de INTERNET

**Nivel 3: Historietas****Proceso de desarrollo**

Mobbyt permite transmitir conocimientos a través de historietas, o viñetas simples, que se crean de manera muy sencilla. Para ello, se eligen los escenarios y personajes que participarán en la trama. Las viñetas pueden contener, además, imágenes que sube el usuario o videos de YouTube.



### Descripción:

En este nivel aprenderemos cuales son los actos corruptos que se cometen usualmente a través del empleo de un video desarrollado por el investigador. Una vez concluyamos el nivel obtendremos una copa de felicitación por el cumplimiento del nivel. Antes de finalizar este nivel existe un video que deberemos visualizar para resolver el siguiente nivel.

### Recursos empleados

Videos propios

### Nivel 4: Duchazos

#### Proceso de desarrollo

Mobbyt permite transmitir conocimientos a través de Duchazos (ahorcado), el proceso consiste en indicar el texto que represente el conjunto de palabras, luego detallaremos cuáles serán las palabras que identificaremos.





### Descripción:

En este nivel deberás identificar 04 actos corruptos de los 06 identificados en el video del nivel anterior. Tendremos 8 intentos para identificar el acto corrupto, a través de la digitación de las letras que la identifican, caso contrario perderemos, y de ser el caso la Plataforma de Videojuego Mobblyt nos indicará cuál era el acto corrupto que no identificamos. Una vez concluyamos el nivel satisfactoriamente obtendremos una copa de felicitación por el cumplimiento del nivel.

### Recursos empleados

Imágenes de la INTERNET

### Nivel 5: Historietas

#### Proceso de desarrollo

Mobblyt permite transmitir conocimientos a través de historietas, o viñetas simples, que se crean de manera muy sencilla. Para ello, se eligen los escenarios y personajes que participarán en la trama. Las viñetas pueden contener, además, imágenes que sube el usuario o videos de YouTube.



**Descripción:**

Este nivel es meramente informativo y nos indicará como jugar, empleando un video desarrollado por el investigador, el siguiente videojuego: "Atrapa el corrupto" que es de mayor complejidad y multijugador. Del mismo modo se reconoce los recursos empleados para el desarrollo del videojuego con la finalidad de respetar la propiedad intelectual de los autores de los recursos empleados en este videojuego.

**Recursos empleados**

Videos propios

Imágenes de la INTERNET

**ATRAPA AL CORRUPTO**

Es un juego multinivel desarrollado en la Plataforma de videojuegos Mobbyt conformado por 05 niveles a continuación se detallan las especificaciones de acceso:

	<b>Link de acceso</b>	<a href="https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=86270">https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=86270</a>
	<b>PIN</b>	86286
	<b>Tipo de Videojuego</b>	Simple y Multijugador
	<b>Descripción del Videojuego</b>	Juego colectivo que permite comparar los conocimientos acerca de la corrupción.
	<b>Categoría</b>	Sociales
	<b>Nivel académico</b>	6º grado (11-12 años)
	<b>Plantilla</b>	Arcade 1
	<b>Idioma</b>	Español



	<b>Keywords</b>	Corrupción
	<b>Bloques</b>	o Nivel 1: OCAS
	<b>Niveles</b>	

A continuación, se detalla cada uno de los niveles del videojuego. Para tener una mayor experiencia se recomienda registrarse en la Plataforma de Videojuegos Mobbyt.

### Nivel 1: OCAS Proceso de desarrollo

Mobbyt permite transmitir conocimientos a través del juego de la OCA, el proceso consiste en determinar en definir las preguntas y las respuestas, incluyendo la respuesta correcta.

The image displays four screenshots from the OCAS game interface:

- Top Left:** A screen titled "Cantidad de equipos:" (Number of teams) with three orange buttons labeled "2", "3", and "4".
- Top Right:** A map of a winding river with 19 numbered islands (1-19) and a central wooden sign that says "Team Jhon". A hand cursor points to island 1.
- Bottom Left:** A wheel of fortune divided into six segments (three red, three green) with white dots. A yellow button at the bottom says "Avanza 1" (Advance 1).
- Bottom Right:** A question card for "Team Jhon" with a timer at 1:27. The question is: "Juan oculto el libro favorito de Pedro delante de todos nosotros. Pedro al darse cuenta se preocupó mucho incluso se puso a llorar, sin embargo nadie le dijo donde estaba su libro. ¿Quién cometió corrupción?". The answer options are: "Yo", "Todos excepto Pedro.", "Pedro", and "Juan".

Este videojuego Multijugador permite realizar una competencia de hasta 4 equipos en una cruzada para llegar hasta la meta. El videojuego nos permite personalizar el nombre de nuestros equipos y los podemos identificar con el color de nuestra bandera. El equipo que empezará la partida será escogido de forma aleatoria, y el equipo que empiece girará la ruleta y nos mostrará la pregunta. En caso que la respuesta sea correcta tendremos un visto bueno, por lo contrario, tendremos una "x" y la plataforma nos indicará cuál era la respuesta correcta. El equipo ganador será el primero que llegue a la isla 20.

**Recursos empleados**

Imágenes de la INTERNET

## ANEXO 06: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<b>1. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<b>2. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<b>3. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>4. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de:

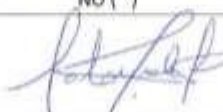
[www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf) y modificado por la Dra. Patricia Guillén

## INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Marvia Palomino de Pino
Sexo:	Hombre ( ) Mujer (X) Edad 60 (años)
Profesión:	Licenciada en Educación
Especialidad:	Magister en Administración de la Educación
Grado Académico	Magister
Años de experiencia:	32 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente
Institución donde labora:	Universidad Peruana Los Andes
Firma:	

**APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN**

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN						
Autor del Instrumento	Br. Carlos Manuel Rodríguez Palomino						
Variable 1	Plataforma de videojuegos Mobbyt						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	TOTAL	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Percepción sobre corrupción	Ítem 1	4	3	5	5	17	
	Ítem 2	4	4	5	4	17	
	Ítem 3	5	4	5	5	19	
	Ítem 4	4	5	4	5	18	
	Ítem 5	5	3	5	4	17	
	Ítem 6	4	5	5	4	18	
D2: Conocimiento sobre corrupción	Ítem 7	5	4	4	5	18	
	Ítem 8	4	3	5	5	17	
	Ítem 9	5	4	3	5	17	
	Ítem 10	3	5	5	5	18	
	Ítem 11	4	5	5	4	18	
	Ítem 12	3	4	5	5	17	
D3: Actitud sobre corrupción	Ítem 13	5	4	3	5	17	
	Ítem 14	4	5	5	5	19	
	Ítem 15	3	5	4	4	16	
	Ítem 16	7	7	5	5	24	
	Ítem 17	3	5	5	5	18	
	Ítem 18	2	5	4	5	16	

Nombres y Apellidos:	Maruja Palomino de Rino		
Aplicable	SI (X)	NO ( )	OBSERVADO ( )
Firma:			


## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<b>1. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<b>2. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<b>3. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>4. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de:

[www.humana.unal.co/psicometria/files/2113/6574/5708/articulo3\\_julio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/2113/6574/5708/articulo3_julio_de_experto_27-36.pdf) y modificado por la Dra. Patricia Guillén

## INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Willy Alejandro Córdoba Paredes
Sexo:	Hombre (X)    Mujer ( )    Edad 47 (años)
Profesión:	Abogado
Especialidad:	Penal
Grado Académico	Magister en Docencia Universitario
Años de experiencia:	15
Cargo que desempeña actualmente:	Docente, Abogado Estudiante
Institución donde labora:	UAP
Firma:	

## APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN						
Autor del Instrumento	Br. Carlos Manuel Rodríguez Palomino						
Variable 1	Plataforma de videojuegos Mobbyt						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	TOTAL	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Percepción sobre corrupción	Ítem 1	4	3	3	3	13	
	Ítem 2	4	3	4	3	14	
	Ítem 3	3	3	3	5	14	
	Ítem 4	3	4	2	3	12	
	Ítem 5	4	3	3	5	15	
	Ítem 6	3	2	2	5	12	
D2: Conocimiento sobre corrupción	Ítem 7	2	3	3	4	12	
	Ítem 8	4	4	4	3	15	
	Ítem 9	3	3	3	4	13	
	Ítem 10	3	3	3	4	13	
	Ítem 11	4	4	3	4	15	
	Ítem 12	3	4	3	4	14	
D3: Actitud sobre corrupción	Ítem 13	4	5	3	5	17	
	Ítem 14	3	3	4	3	13	
	Ítem 15	3	4	3	4	14	
	Ítem 16	3	3	4	3	13	
	Ítem 17	3	4	3	4	14	
	Ítem 18	2	5	4	3	14	

Nombres y Apellidos:	Willy Alejandro Córdova Pare		
Aplicable	SI (X)	NO ( )	OBSERVADO ( )
Firma:	<i>Willy Alejandro Córdova Pare</i>		


## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<b>1. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador.
<b>2. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<b>3. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>4. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de:

[www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf) y modificado por la Dra. Patricia Guillén

## INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	JUAN CARLOS MAMANI CHAMOE
Sexo:	Hombre (X)    Mujer ( )    Edad <u>35</u> (años)
Profesión:	INGENIERO DE SISTEMAS E INFORMÁTICA
Especialidad:	INGENIERÍA
Grado Académico	MAESTRÍA EN INFORMÁTICA
Años de experiencia:	7 AÑOS
Cargo que desempeña actualmente:	DOCENCIA UNIVERSITARIA
Institución donde labora:	VLADACH - UAP
Firma:	

## APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN						
Autor del Instrumento	Br. Carlos Manuel Rodríguez Palomino						
Variable 1	Plataforma de videojuegos Mobbyt						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	TOTAL	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Percepción sobre corrupción	Ítem 1	5	3	5	5	17	
	Ítem 2	4	4	5	3	16	
	Ítem 3	5	4	5	5	19	
	Ítem 4	5	5	5	4	19	
	Ítem 5	4	4	5	4	17	
	Ítem 6	4	5	4	5	18	
D2: Conocimiento sobre corrupción	Ítem 7	5	4	5	5	19	
	Ítem 8	5	3	4	4	16	
	Ítem 9	5	3	5	4	17	
	Ítem 10	5	4	5	3	17	
	Ítem 11	4	5	4	5	18	
	Ítem 12	5	5	4	4	18	
D3: Actitud sobre corrupción	Ítem 13	4	4	5	4	17	
	Ítem 14	4	4	5	3	16	
	Ítem 15	5	5	5	4	19	
	Ítem 16	5	5	4	5	19	
	Ítem 17	5	4	3	5	17	
	Ítem 18	5	4	2	5	16	

Nombres y Apellidos:	JUAN CARLOS MAMANI CHAMBI		
Aplicable	SI (X)	NO ( )	OBSERVADO ( )
Firma:			



## ANEXO 07: ESCALA DE MEDICIÓN DE LA VARIABLE CORRUPCIÓN

La variable de aprendizaje sobre corrupción se medirá a través de una escala numérica del 0 al 17, donde mediremos el nivel de aprendizaje sobre corrupción que tiene el estudiante. Esta escala numérica se obtendrá a través de la suma de las escalas de valoración de cada una de las Dimensiones en las cuales los valores serán de 0 a 6. A continuación se detallan la escala de valoración de cada uno de los ítems por dimensiones donde los valores son 0 o 1.

### DIMENSIÓN PERCEPCIÓN SOBRE LA CORRUPCIÓN

DIMENSIÓN	ITEM	ESCALA DE VALORACIÓN		
		ESTA MAL	ESTA BIEN	NO TE IMPORTA
DIMENSIÓN 1 - PERCEPCIÓN SOBRE CORRUPCIÓN	1. Darle regalos o darle dinero a un compañero de clases para que hagan tu tarea. ¿Qué opinas?	1	0	0
	2. Decirle a tu mamá o tu papá para que te haga toda la tarea, porque tú no puedes hacerla. ¿Qué opinas?	1	0	0
	3. El profesor elige a un compañero que no viene a clases y que no entrega las tareas, para que represente al salón en un concurso de matemática con las otras secciones. ¿Qué opinas?	1	0	0
	4. El profesor hace un examen para que uno de ustedes represente al salón en un concurso regional de conocimiento. Al final del examen un compañero varón y una compañera mujer obtuvieron 20 de nota. El profesor elige al compañero varón. ¿Qué opinas?	1	0	0
	5. En el colegio están haciendo cola desde las 07:00 am para que les entreguen juguetes. A las 08:00 am llega un compañero y se ubica en el primer lugar y nadie dice nada. ¿Qué opinas?	1	0	0
	6. No hiciste la tarea y le pides a tu compañero que si la hizo, que te preste su cuaderno para entregarla. ¿Qué opinas?	1	0	0
DETALLE DE LA DIMENSIÓN 1 - D1		NIVEL DE PERCEPCIÓN SOBRE CORRUPCIÓN		
		MALO	REGULAR	OPTIMO
INTERVALO DE LA SUMA TOTAL DE LAS RESPUESTAS DE LA DIMENSIÓN 1 - PERCEPCIÓN SOBRE CORRUPCIÓN (D1)		Si la suma total se encuentra entre 0 y 2	Si la suma total se encuentra entre 3 y 4	Si la suma total se encuentra entre 5 y 6

### DIMENSIÓN CONOCIMIENTOS SOBRE LA CORRUPCIÓN

DIMENSIÓN	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
		SI	NO	
DIMENSIÓN 2 - CONOCIMIENTO SOBRE CORRUPCIÓN	7. Escuchaste por radio o viste por televisión o leíste por internet acerca de la corrupción.	1	0	
		ESCALA DE VALORACIÓN		
	8. Sabes: ¿Qué es la corrupción?	1	0	
		ESCALA DE VALORACIÓN		
	9. Si en la pregunta 8 marcaste "NO" avanza a la pregunta 10. Y si marcaste "SI": La corrupción para ti es:	0	1	
		ESCALA DE VALORACIÓN		
	10. No hiciste la tarea y le pides a tu compañero que, si la hizo que te preste su cuaderno, tu compañero se niega. ¿Le ofrecerías algo para que te preste su cuaderno con la tarea?	0	1	
		ESCALA DE VALORACIÓN		
	11. Si en la pregunta 10 marcaste "NO" avanza a la pregunta 12. Y si marcaste "SI": ¿Qué le ofrecerías para que te preste su cuaderno con la tarea?	0	0	
		ESCALA DE VALORACIÓN		
	12. Si tu papá o mamá te manda a comprar a la tienda, ¿Pides propina para hacerlo?	0	1	
		ESCALA DE VALORACIÓN		
DETALLE DE LA DIMENSIÓN 2 - D2		NIVEL DE CONOCIMIENTO SOBRE CORRUPCIÓN		
		MALO	REGULAR	OPTIMO
INTERVALO DE LA SUMA TOTAL DE LAS RESPUESTAS DE LA DIMENSIÓN 2 - CONOCIMIENTO SOBRE CORRUPCIÓN (D2)		Si la suma total se encuentra entre 0 y 1	Si la suma total se encuentra entre 2 y 3	Si la suma total se encuentra entre 4 y 5

## DIMENSIÓN ACTITUD SOBRE LA CORRUPCIÓN

DIMENSIÓN	ITEMS						
DIMENSIÓN 3 - ACTITUD SOBRE CORRUPCIÓN	13. En el recreo observas que tu compañero rompe una ventana, pero él te ofrece una galleta para que no le cuentes al profesor. ¿Qué harías?	No le cuento al profesor, porque es mi amigo	No le cuento al profesor, porque no me importa	Si le cuento al profesor, porque no me gusta las galletas, me gustan otras golosinas	Si le cuento al profesor, porque está mal	/	/
		0	0	5	1	ESCALA DE VALORACIÓN	
	14. Estas caminando por la calle y observas que una señora dejó caer un billete de 20 soles en el suelo, sin darse cuenta de eso. Tú lo viste. ¿Qué harías?	Recibo el dinero y le entrego a la señora	Recibo el dinero y lo guardo en mi bolsillo	No recibo el dinero y me voy	/	/	/
		1	0	0	ESCALA DE VALORACIÓN		
	15. En el colegio están haciendo cola desde las 07:00 am para que les entreguen juguetes. A las 08:00 am llega un compañero y se ubica en el primer lugar. ¿Qué harías?	Le digo que se ponga en el último lugar porque llegó tarde	Le digo al profesor su falta	No digo nada, porque me puede golpear	No digo nada, porque no me importa	/	/
		1	0	0	0	ESCALA DE VALORACIÓN	
	16. Un compañero te pide el favor de que le enseñes un ejercicio de matemática que resolviste en clases y que él no puede. ¿Qué harías?	No lo ayudo, porque no es tu amigo	Lo ayudas a cambio de un regalo	Lo ayudas a cambio de dinero	Lo ayudas, porque es tu amigo	Lo ayudas sin pedirle nada a cambio	/
		0	0	0	0	1	ESCALA DE VALORACIÓN
	17. El profesor deja tarea el viernes para que entreguen el lunes después del recreo. La tarea consiste en buscar el significado de 100 palabras en el diccionario, tú cumples con la tarea, pero un compañero tuyo no la hace. Él te ofrece primero un regalo, luego dinero para que se copie la tarea. ¿Qué harías?	Le aceptas el regalo y le dejas copiar	Le aceptas el dinero y le dejas copiar	Le aceptas el dinero y el regalo y le dejas copiar	Le dejas copiar, porque es tu amigo	No le dejas copiar, porque no es tu amigo	No le dejas copiar, porque está mal
		0	0	0	0	0	1
18. Estás en el examen de historia y te das cuenta que uno de tus compañeros está haciendo trampa (plagando). ¿Qué harías?	Le digo al profesor en voz alta	Le digo al profesor, cuando se acaba el examen y todos se hayan ido	No digo nada, porque es mi amigo	No digo nada, porque me puede golpear	No digo nada, porque no me importa	/	
	1	0	0	0	0	ESCALA DE VALORACIÓN	
DETALLE DE LA DIMENSIÓN 3 - D3		NIVEL DE ACTITUD SOBRE CORRUPCIÓN					
		MALO	REGULAR	ÓPTIMO			
INTERVALO DE LA SUMA TOTAL DE LAS RESPUESTAS DE LA DIMENSIÓN 3 - ACTITUD SOBRE CORRUPCIÓN (D3)		Si la suma total se encuentra entre 0 y 2	Si la suma total se encuentra entre 3 y 4	Si la suma total se encuentra entre 5 y 6			

## NIVEL DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN

DETALLE DE LA SUMA DE LAS TRES DIMENSIONES - D1	NIVEL DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN		
	MALO	REGULAR	ÓPTIMO
INTERVALO DE LA SUMA TOTAL NIVEL DE APRENDIZAJE SOBRE CORRUPCIÓN (D1 + D2 + D3)	Si la suma total de las tres dimensiones se encuentra entre 0 y 6	Si la suma total de las tres dimensiones se encuentra entre 7 y 12	Si la suma total de las tres dimensiones se encuentra entre 13 y 17