ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un juego de mesa como herramienta de alfabetización digital para enseñar el uso del whatsapp a las Personas Adultas Mayores (PAM), en la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú.

Tesis para obtener el título profesional Licenciado
en Dirección de Diseño Gráfico

AUTORES:
RAFAEL RICARDO CHÍA BUITRIAGO
(Código 0000-0002-9966-6368)

Asesor
JONATAN FREDDY SAYAN CHUMBIRIZO
(Código 0000-0002-3436-5249)

Lima-Perú
2025

Rafael Chia Formato de Trabajo de investigación (1).docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:531449485

Fecha de entrega
21 nov 2025, 3:55 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
21 nov 2025, 3:58 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Rafael Chia Formato de Trabajo de investigación (1).docx

Tamaño del archivo
5.3 MB

51 páginas

8987 palabras

50.987 caracteres

24% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

17% Fuentes de Internet
7% Publicaciones
19% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Tabla de contenido

Capítulo I: El Problema 6
1.1. Planteamiento del Problema 6
1.2. Preguntas de investigación 9
Pregunta General 9
Preguntas específicas 10
1.3. Objetivos de Investigación 10
Objetivo General 10
Objetivos Específicos 10
Capítulo II: Marco Teórico 12
2.1. Mapa de Literatura 12
2.2. Antecedentes de Investigación 13
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica 15
2.3.1. Alfabetización Digital 15
2.3.2. Aprendizaje Basado en el Juego 15
2.3.3. Objeto Lúdico 16
2.3.4. Juego de mesa 17
2.3.5. Causas de la falta de Alfabetización Digital: 17
2.3.5.1. Brecha Digital 17
2.3.5.2. Desigualdad y Exclusión 17
2.3.5.3. Carencia de Experiencia 18
2.3.5.4. Tecnofobia 18
2.3.6. Consecuencias de la Alfabetización Digital: 19
2.3.6.1. Autonomía digital 19
2.3.6.2. Calidad de vida 19
2.3.6.3. Vejez activa 19
Importancia de la alfabetización digital. 20
Capítulo III: Metodología 21
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo 21
3.2. Diseño de Investigación 21
3.3. Operacionalización de Variables 22
3.4. Consentimiento Informado 23
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos 24
Capítulo IV: Resultados 25
4.1. Análisis de Resultados 25
4.1.1.Propuesta tentativa 32
4.2. Discusión de Resultados 35
4.3. Recomendaciones 36
Referencias 38
Anexos 41

Lista de Tablas

Tabla 1: Operacionalización de la variable Alfabetización Digital. 22
Tabla 2: Operacionalización de la variable Juegos de mesa. 23

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de la literatura de los principales aspectos de la alfabetización digital y el juego de mesa. 12
Figura 2. Resultados de la pregunta ¿Cuál es su género? 25
Figura 3. Resultados de la pregunta ¿Cuál es su edad? 26
Figura 4. Resultados de la pregunta ¿Consideras que WhatsApp ha sido una herramienta útil de aprender? 26
Figura 5. Resultados de la pregunta ¿Has participado anteriormente en actividades de aprendizaje relacionadas con la tecnología? 27
Figura 6. Resultados de la pregunta ¿Te gustaría participar en sesiones de aprendizaje basadas en juegos? 27
Figura 7. Resultados de la pregunta ¿Qué tipo de actividades de aprendizaje prefieres: tradicionales o basadas en juegos? 28
Figura 8. Resultados de la pregunta ¿Consideras que el aprendizaje basado en juegos es una estrategia efectiva para adultos mayores? 28
Figura 9. Resultados de la pregunta ¿Cuál es tu nivel de familiaridad con los juegos de mesa? ya sean: monopolio, ajedrez, damas, ludo, escaleras, uno, dominó, clue, etc. Siendo 1 poco y 5 mucho. 29
Figura 10. Resultados de la pregunta ¿Tienes acceso regular a internet en casa? 30
Figura 11. Resultados de la pregunta ¿Prefieres aprender de manera individual o en grupo? 30
Figura 12. Resultados de la pregunta ¿Crees que los juegos de mesa podrían ser una herramienta efectiva para mejorar la autonomía digital en adultos mayores? 30
Figura 13. Resultados de la pregunta ¿Crees que los juegos de mesa podrían ser una herramienta efectiva para mejorar la alfabetización digital en adultos mayores? 31
Figura 14. Resultados de la pregunta ¿Crees que la alfabetización digital puede mejorar la calidad de vida de los adultos mayores? 31
Figura 15. Resultados de la pregunta ¿Sabes compartir tu ubicación mediante WhatsApp? 32
Figura 16. Mockup 1: Tablero de juego. 33
Figura 17. Mockup 2: Baraja de cartas de Retos. 34
Figura 18. Mockup 3: Manual de Juego Guías y Respuestas. 35

Resumen

La presente investigación aborda la problemática de la alfabetización digital en adultos mayores, centrándose en la urbanización El Cuadro, distrito de Chaclacayo, Lima. Para el análisis del proyecto, se realizó una investigación de diseño descriptivo cuantitativo con un muestreo no probabilístico por conveniencia, mediante una encuesta aplicada a adultos mayores con acceso a internet y conocimiento básico del uso del celular que tengan entre 60 y 83 años de edad, tanto hombres como destacablemente en su mayoría mujeres, que viven en la zona. Entre los resultados más relevantes, podemos mencionar que al menos un 77.1% de participantes considera a WhatsApp como una herramienta útil para el aprendizaje, además un 66.7% mostró *una* disposición positiva hacia el aprendizaje basado en juegos, especialmente los juegos de mesa, otro hallazgo importante fue la percepción positiva sobre la mejora de la calidad de vida a través de la alfabetización digital enfatiza la relevancia de programas educativos en este ámbito. El propósito de la presente investigación fue proponer el desarrollo de un juego de mesa diseñado para mejorar la alfabetización digital en adultos mayores residentes en la urbanización. Partiendo desde la importancia de que la tecnología avanza a pasos agigantados, la brecha digital se amplía, y las habilidades digitales se tornan esenciales para una participación plena en la sociedad contemporánea. La investigación contribuye significativamente a la superación de barreras generacionales y al fomento de un envejecimiento activo, participativo y tecnológicamente competente. Además, al ofrecer insights específicos sobre las preferencias y actitudes de este grupo demográfico, la investigación sienta las bases para estrategias educativas y programas adaptados, con potencial no solo para transformar la realidad de la urbanización El Cuadro, sino también para inspirar iniciativas similares en otros contextos.

Palabras clave: alfabetización digital, envejecimiento activo, juegos de mesa, objetos lúdicos, adulto mayor.

Abstract

The present research addresses the issue of digital literacy in older adults, focusing on the El Cuadro urbanization, Chaclacayo district, Lima. For the project analysis, a quantitative descriptive design investigation was conducted using a non-probabilistic convenience sampling method, through a survey applied to older adults with internet access and basic knowledge of cell phone use, aged between 60 and 83, predominantly women, residing in the area. Among the most relevant results, it is noteworthy that at least 77.1% of participants consider WhatsApp as a useful tool for learning; moreover, 66.7% showed a positive disposition towards game-based learning, especially board games. Another significant finding was the positive perception of improving the quality of life through digital literacy, emphasizing the relevance of educational programs in this area. The purpose of this research was to propose the development of a board game designed to enhance digital literacy in older adults residing in the urbanization. Considering the rapid advancement of technology, the widening digital gap, and the essential nature of digital skills for full participation in contemporary society, the research significantly contributes to overcoming generational barriers and promoting active, participatory, and technologically competent aging. Additionally, by providing specific insights into the preferences and attitudes of this demographic group, the research lays the foundation for educational strategies and tailored programs, with the potential not only to transform the reality of El Cuadro urbanization but also to inspire similar initiatives in other contexts.

Keywords: digital literacy, active aging, board games, playful objects, older adults.

Capítulo I: El Problema

En el presente capítulo, se abordan diversos temas fundamentales que contextualizan la problemática central de la investigación. En primer lugar, se explora la expansión global de los avances tecnológicos y su omnipresencia digital en nuestra sociedad, destacando la importancia de la muestra de estudio conformada por las Personas Adultas Mayores (PAM) y su falta de acceso a la tecnología, lo que resulta en una marcada brecha digital entre distintos grupos etarios. Se examinan las consecuencias psicológicas, emocionales y sociales derivadas de esta brecha.

El planteamiento del problema destaca la rápida proliferación de las tecnologías digitales, contrastada con la marginalización de las PAM, subrayando su crecimiento demográfico y la exclusión social que enfrentan. Se evidencia que existe una brecha digital en las PAM, con estadísticas específicas del caso peruano. Se resalta la falta de autonomía digital de las PAM y sus repercusiones en términos de dependencia, autoestima y aislamiento.

La investigación propone como suposición que la alfabetización digital de las PAM, mediante un juego de mesa centrado en el empleo de WhatsApp móvil, puede potenciar significativamente su calidad de vida y aminorar la brecha digital. Finalmente, se plantean preguntas de investigación generales y específicas, así como objetivos de investigación con el propósito de guiar el desarrollo de la investigación y por consiguiente la creación de un juego de mesa que aborde de manera efectiva los desafíos identificados.

1.1.Planteamiento del Problema

El crecimiento exponencial de las tecnologías digitales ha llevado a una globalización de su uso. La conectividad, que es ubicua y continua, ha alcanzado a una gran parte de la humanidad, principalmente debido a la generalización del uso de teléfonos inteligentes. Esto ha proporcionado acceso a la información, redes sociales y entretenimiento audiovisual (Sunkel & Ullmann, 2019).

Por otra lado, sobre las Personas Adultas Mayores (PAM), Rivoir (2019) indica que las personas que tienen de 60 años a más, son el grupo etario más creciente, siendo en referencia a la población total la que más está incrementándose, por lo tanto su peso como grupo social es también considerablemente mayor . Otro punto importante sobre la necesidad de esta población para el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), es la exclusión o marginación de los mismos. Sunkel y Ullmann (como se citó en Abusleme y otros, 2014) indican que las PAM han sido marginados en el aspecto social, ya que a lo largo de la historia los adultos mayores, económicamente hablando, son desestimados o menospreciados en su capacidad de producir de forma activa. Los estudios, logros y expertise de estas personas han sido minimizados de tal forma que son considerados como una población inactiva en el desarrollo social.

Es preciso decir que los cambios que ha traído el progreso para muchos de nosotros, ha descuidado a las PAM. Sunkel y Ullmann (2019) indican que existen evidencias de que existe una brecha digital en la población de adultos mayores desde los 60 años en adelante, así como en diversas franjas etarias dentro de la población latinoamericana. Los autores mostraron gráficamente que los adultos mayores usan menos internet que los jóvenes, los datos a los que tuvieron acceso de varios países de la región muestran que las brechas entre estos diversos grupos de personas son muy impresionantes. Por otro lado, estadísticamente en el Perú, según el estudio del Instituto Nacional de Estadística e Informática – INEI (2020), Los grupos de edad que más utilizan Internet son aquellos que comprenden el 88,0%, el 75,1% y el 70,1% de la población, respectivamente, de 19 a 24 años, de 25 a 40 años y de 12 a 18 años de edad, sin embargo, la población de adultos mayores, con edades de 60 años en adelante, muestra una tasa de utilización de Internet del 27,1%, evidenciando la limitada adopción de la tecnología en este grupo. Esto sugiere posibles barreras relacionadas con el

conocimiento limitado o la subestimación de la importancia de la tecnología en este segmento poblacional.

La centralización de información y servicios en medios digitales por parte del Estado y otras empresas, junto a la falta de autonomía digital de las PAM, no hace más que mantener y engrandecer la brecha digital en el país, esto supone ser un gran problema para esta población, ya que como indican Arber y Ginn, (citados en CELADE-CEPAL, 2011, p.3), en la vejez se produce la disminución de algunas facultades instrumentales y funcionales para conservar autonomía e independencia. Por ello, se puede decir que la falta de autonomía digital los vuelve personas dependientes de terceros para poder acceder a la información o servicios, lo que a su vez puede terminar generando problemas de autoestima, incremento de la tecnofobia y la presencia de sentimientos de soledad o comportamientos de aislamiento.

Según la psicóloga Ginnie Hughes (citado por Del Moral Tamara, 2015), en vista que los adultos mayores se desarrollaron en una época y contexto diferente es importante comprender que no sólo lidian adaptándose a los cambios de la edad, sino también a los nuevos avances tecnológicos de un mundo que va con mayor velocidad de lo que ellos están acostumbrados. (Campos, 2019).

Dado que, de acuerdo con la Constitución Política del Perú (1993), se reconocen a las Personas Adultas Mayores (PAM) todos los derechos fundamentales, tal como se manifiesta en su artículo 2º. Además, en el artículo 4º, se establece claramente la protección de la familia, indicando que la comunidad y el Estado brindan especial protección al niño, al adolescente, a la madre y al anciano en situación de abandono. Asimismo, la Ley Nº 28803 (2006) especifica ciertos derechos particulares de las PAM. Por lo tanto, resulta imperativo desarrollar diversas herramientas útiles que contribuyan al cumplimiento de estos derechos, con el objetivo de proporcionar a esta población vulnerable, a corto o mediano plazo, una vejez digna y activa.

Actualmente, tanto el Estado como las empresas públicas y privadas, están buscando darle mayor énfasis al mundo digital promoviendo el desarrollo de servicios y experiencias para este campo. Este proceso tuvo que acelerarse drásticamente en el Perú en los últimos años debido a la pandemia a causa del virus COVID-19. Dado que las personas poseían más tiempo libre, se incrementó el uso de las redes sociales como actividad recreativa en los consumidores digitales en una mayor escala que antes de la pandemia (Global Web Index, 2020).

Con el planteamiento descrito, podemos establecer como suposición que una persona mayor que logre dominar el mundo digital y tenga la capacidad de adaptarse a la constante modernización de manera independiente, tendrá acceso a una amplia variedad de oportunidades de entretenimiento y sociabilización, al mismo tiempo, estará a su alcance un aprendizaje constante y libre, lo que resultará en una mejora de la calidad de vida mediante un envejecimiento activo, por lo que buscar y proponer una herramienta de solución a este problema es más que relevante.

Es así que, a través de los conocimientos de la carrera de Diseño Gráfico, se buscará plantear una solución al problema, creando un juego de mesa como medio para la alfabetización digital de las PAM, con el fin de ofrecerles una mejor calidad de vida, mejorando su autonomía digital y en consecuencia reduciendo la brecha digital actual del Perú entre grupos etarios. En particular para esta investigación se aplicará la alfabetización digital en el uso de la aplicación Whatsapp móvil a las PAM de la urbanización El Cuadro Chaclacayo, Lima, Perú.

1.2.Preguntas de investigación

Pregunta General

¿De qué manera podemos alfabetizar digitalmente en el uso del whatsapp móvil a través de un juego de mesa a las PAM de la Urbanización El Cuadro en Lima, Perú, para mejorar su calidad de vida?

Preguntas específicas

¿Cuáles son las necesidades digitales más relevantes en el uso de whatsapp móvil para la Alfabetización Digital de las PAM en la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú?

¿Cuál es la valoración de utilidad de los juegos de mesa para la Alfabetización Digital de las PAM en la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú?

¿Qué materiales emplearemos en la elaboración del juego de mesa para la Alfabetización Digital de las PAM en la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú?

¿Qué principios de diseño gráfico emplearemos para elaborar un juego de mesa para la Alfabetización Digital de las PAM en la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú?

1.3.Objetivos de Investigación

Objetivo General

Alfabetizar digitalmente en el uso del whatsapp móvil a través de un juego de mesa a las PAM en la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú, para mejorar su calidad de vida.

Objetivos Específicos

Estudiar y concluir las necesidades digitales más relevantes en el uso de whatsapp móvil para la Alfabetización Digital de las PAM en la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú.

Determinar la valoración de utilidad de un juego de mesa en la Alfabetización Digital de las PAM de la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú.

Establecer los materiales que emplearemos para elaborar un juego de mesa para la Alfabetización Digital de las PAM de la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú.

Precisar los principios de diseño gráfico que emplearemos para elaborar un juego de mesa para la Alfabetización Digital de las PAM de la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú.

Capítulo II: Marco Teórico

En la presente investigación se abordarán diversos temas en torno a la variable de estudio, la Alfabetización digital en el uso del *whatsapp* móvil a través de un juego de mesa a las PAM en la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú para mejorar su calidad de vida, partiendo de aquí, se determinarán las funciones principales de aprendizaje de acuerdo a las necesidades más relevantes de las PAM, como la geolocalización, el envío de archivos, contactos, mensajes, stickers, enlaces, además de la gestión de llamadas y videollamadas al igual que la creación y gestión de grupos entre otros. Así mismo se evaluará, el impacto o utilidad de los juegos de mesa como medio de Alfabetización digital de las PAM, el diseño y fabricación de un juego de mesa, así como los elementos y principios del diseño gráfico entre los cuales abordaremos el color, formas y jerarquías que conforman la identidad visual de los elementos del juego los cuales deben ser adecuados para el agrado y la clara comprensión de las PAM.

2.1. Mapa de Literatura

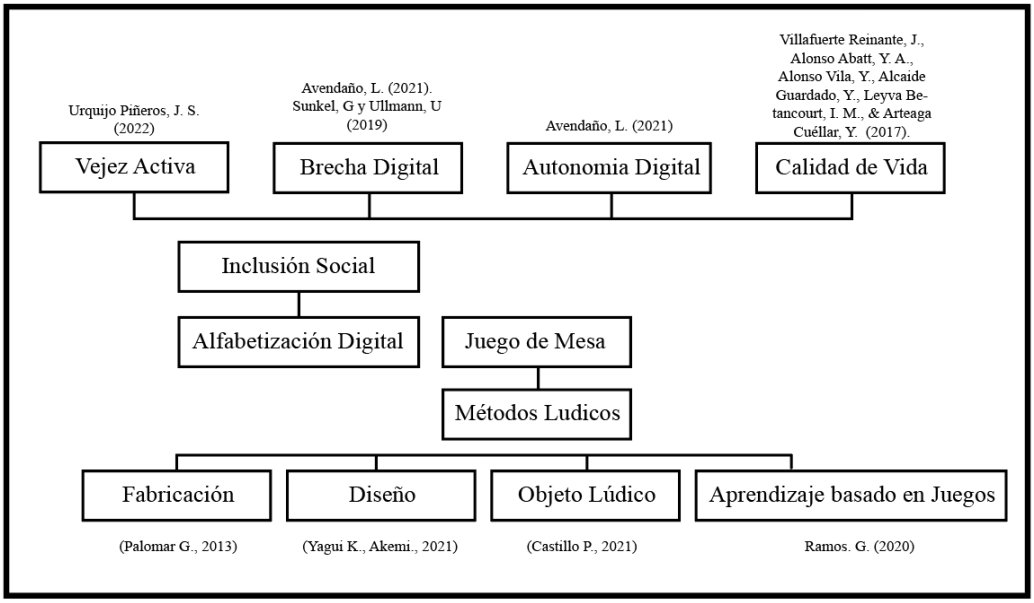


Figura 1. **Mapa de la literatura de los principales aspectos de la alfabetización digital y el juego de mesa.**

2.2. Antecedentes de Investigación

Avendaño, L. (2021) Diseñaron una Estrategia hipermedial para fomentar la autonomía digital en el adulto mayor de Bogotá como una contribución para avanzar hacia la ciudadanía digital. Emplearon 6 personas como muestra experimental. Su metodología es el diseño centrado en el usuario (DCU) de Roylan Galeano (2008) Se llegó a la conclusión de que es posible fomentar autonomía digital a través de un producto como la aplicación móvil ya que al diseñar toda su interfaz se tiene un control de los elementos y al ser de videotutoriales se logra dar una instrucción guiada al autoaprendizaje, así mismo dejando en claro que es un producto hecho para la comodidad de ellos, sienten confianza y se motivan a mejorar sus habilidades, como paso fundamental para lograr autonomía y avanzar hacia una ciudadanía digital. Se escogió este estudio porque demuestra el impacto que genera la interfaz de una herramienta digital ajustada a las necesidades del usuario, ya que su correcta implementación genera confianza y conexión con el producto. Avendaño Aguilera, L. (2021). Mayor Digital: estrategia hipermedial para fomentar la autonomía digital en el adulto mayor de Bogotá como una contribución para avanzar hacia la ciudadanía digital. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Archivo digital.

Morillas, M. Á., & Megías, L. R. (2022) exploró los efectos de los juegos de mesa en la competencia social, la percepción de la soledad, el bienestar y la autoestima en personas adultas mayores. La muestra incluyó a 14 participantes, con edades entre 63 y 86 años, conformada por 11 hombres y 3 mujeres. La metodología consistió en un análisis estadístico simple y una evaluación cualitativa de los datos del grupo de discusión. Tanto los resultados cuantitativos como cualitativos indican que los juegos de mesa contribuyen a emociones de felicidad y de gratificacion, impactando en las dimensiones analizadas: la competencia social, la percepción de la soledad, el bienestar y la autoestima. Estos hallazgos sugieren que jugar a juegos de mesa mejora la calidad de vida en las PAM, respaldando la hipótesis planteada en

el estudio. Este trabajo se seleccionó por su capacidad para destacar los diversos beneficios emocionales y de bienestar que los juegos de mesa ofrecen a los adultos mayores. Morillas, M. Á., & Megías, L. R. El Juego de Mesa en Personas Mayores: La Gran Herramienta Social.

Ramos G. (2020) se propuso identificar las demandas de apropiación de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en adultos mayores, a través de expresiones de sentido común, con el fin de desarrollar un manual orientado a facilitadores que promueva la inclusión digital. La investigación cualitativa involucró a 14 participantes. El manual resultante fue producto del análisis y reflexión de los primeros tres capítulos, así como de los testimonios de adultos mayores en cursos de alfabetización en el centro de inclusión digital de Cancún, presentados en el cuarto capítulo. Se concluyó que el manual posee los elementos necesarios para ser una herramienta de apoyo andragógico y tecnológico. Conformado por seis módulos, guía a los facilitadores para impartir conocimientos a adultos mayores que han decidido incorporar las TIC en sus vidas. Este estudio se seleccionó debido a su demostración de que un enfoque adaptado a las necesidades de los adultos mayores, como el manual propuesto, puede resultar efectivo en la enseñanza. Ramos G. (2020) elaboró la tesis "Manual del facilitador para la alfabetización digital del adulto mayor" para obtener el título de Maestro en Dirección Estratégica de las Tecnologías de la Información y Comunicación en INFOTEC Centro de Investigación e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicación, Ciudad de México.

Urquijo Piñeros, J. S. (2022) Diseñaron una guía metodológica para la promoción de una Vejez Activa en la Casa del Adulto Mayor del Municipio de Mosquera. Con una muestra de 800 personas y un diseño de investigación experimental – cuasi experimental y emplearon talleres de salud mental y física además de un taller de participación en la sociedad y derechos. Como resultado ayudaron a mejorar la comunicación entre los adultos mayores y los profesionales a cargo. Lograron alcanzar el interés y participación de los adultos mayores

a través de los talleres donde compartieron ideas, temáticas y actividades. Este estudio permite explorar procesos que permitan conocer las necesidades del adulto mayor y el beneficio de tener una vejez activa y saludable. Urquijo Piñeros, J. S. (2022). *Diseño de Guía Metodológica para la Promoción de la Vejez Activa en el Adulto Mayor en la Personería de Mosquera*.`[Tesis de Pregrado, Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas Programa de Psicología, Universidad de Cundinamarca] Archivo digital.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

2.3.1. Alfabetización Digital

La UNESCO (2023) describe la alfabetización digital como la capacidad de utilizar de manera segura y efectiva las tecnologías digitales para acceder, gestionar, comprender, integrar, comunicar, evaluar y crear información en contextos laborales, empleo digno y emprendimiento. Esta definición abarca competencias como la alfabetización informática, la alfabetización en las TIC, la alfabetización informativa y la educación mediática. Estas competencias tienen como objetivo capacitar a las personas, especialmente a los jóvenes, para adoptar un enfoque crítico hacia el uso de las tecnologías de la información y las tecnologías digitales. Además, buscan desarrollar la resiliencia ante la desinformación, el discurso de odio y el extremismo violento.

2.3.2. Aprendizaje Basado en el Juego

Este enfoque metodológico demuestra ser eficaz para mejorar el rendimiento individual y, al mismo tiempo, resulta educativo y entretenido, generando interés y curiosidad que fomenta la participación activa (Chen et al., 2020). Este método facilita la construcción efectiva de conocimientos e identidad. En otras palabras, para transformar la forma de enseñar, es crucial que la retroalimentación de los alumnos sirva como la herramienta motivadora para dicho cambio (p. 3). No obstante, el uso de este enfoque no se limita al ámbito educativo, ya que también es implementado por grandes empresas y medios sociales

(Pawa et al., 2020). Históricamente, el juego ha sido asociado principalmente con actividades recreativas, alejándose del contexto educativo. A pesar de ello, persiste una percepción errónea de considerar el juego y la educación como actividades mutuamente excluyentes, como señalan Hassinger-Das et al. (2018). Más allá del aspecto recreativo, el juego no solo proporciona entretenimiento, diversión y placer, sino que también se ha revelado como una fuente de oportunidades de aprendizaje, retroalimentación inmediata y una atención sostenida más prolongada gracias a su naturaleza lúdica.

2.3.3. Objeto Lúdico

Cuando nos referimos al concepto lúdico, estamos hablando generalmente de actividades recreativas, siendo el juego la principal asociación. La palabra "lúdica" deriva del término latino "ludus", que engloba conceptos como juego, diversión y pasatiempo. No obstante, Bolívar (1998) resalta que "la lúdica abarca una variedad ilimitada de formas, medios o satisfactores, siendo el juego solo uno de ellos". Según este autor, la lúdica satisface la necesidad humana de experimentar, expresar, comunicar y generar emociones primarias, como reír, gritar, llorar y disfrutar, orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento (Ibíd.). Adoptando este enfoque, emplearemos el término "lúdico" para referirnos al juego como una expresión satisfactoria de la dimensión lúdica. En este contexto, consideramos como lúdico todo aquello que brinda diversión a través del juego. Así, encontramos objetos lúdicos, comúnmente conocidos como juguetes, diseñados para proporcionar entretenimiento, diversión y recreación, sin un propósito específico de transmitir conocimientos. Es importante señalar que, aunque el uso de estos objetos no conduzca necesariamente a la adquisición de un conocimiento específico, sí facilita el aprendizaje y el desarrollo en diversas áreas psicomotrices, cognitivas y socioemocionales.

2.3.4. Juego de mesa

En el ámbito conceptual, los juegos de mesa se definen como un "sistema matemático interactivo, materializado físicamente, utilizado para narrar una historia" (Daviau, 2011). En términos más sencillos, un juego de mesa se caracteriza por un conjunto de reglas y mecánicas que pueden depender de la suerte, la estrategia o ambas. Se configura con diversos componentes físicos, tales como tableros, papel, dados, gráficos o figurillas, que constituyen un tema o varios temas. Estos elementos ofrecen a los jugadores un marco mental más amplio durante el juego.

2.3.5. Causas de la falta de Alfabetización Digital:

2.3.5.1. Brecha Digital

Prensky (2001) plantea la relevancia de diferenciar entre nativos digitales e inmigrantes digitales. Los nativos digitales, representados por niños y jóvenes nacidos y criados en la era digital, se distinguen por su exposición continua y extensa a los medios digitales, así como por la natural integración de estos en sus actividades diarias. En contraste, los inmigrantes digitales son aquellos que no han nacido en la era digital y han tenido que adaptarse a este nuevo entorno (Prensky, 2001). Este grupo abarca a personas mayores provenientes de un contexto cultural diferente que han tenido que enfrentarse a las innovaciones tecnológicas para incorporarlas a su vida diaria (Piscitelli, 2009). Hay evidencia significativa que respalda la existencia de una brecha digital en América Latina, especialmente entre las personas de 60 años y más, y otros segmentos de la población.

2.3.5.2. Desigualdad y Exclusión

Se presentan perspectivas contrastantes en cuanto a la relación de las personas mayores con las tecnologías digitales. Desde un punto de vista convencional, estas tecnologías suelen considerarse principalmente para la generación más joven, reservadas para los nativos digitales, mientras que las personas mayores son percibidas como recién llegadas

con dificultades significativas para adaptarse (Prensky, 2010). Adoptar este enfoque conlleva riesgos importantes, ya que predispone a amplias secciones de la población a la exclusión. Dado que una parte sustancial de la actividad económica, política, social y cultural se realiza mediante la mediación tecnológica, las restricciones en el acceso y uso afectan negativamente a las personas mayores, comprometiendo el ejercicio de sus derechos. Las desigualdades en este ámbito surgen con la introducción y expansión de las tecnologías digitales, manifestándose inicialmente en la brecha digital entre aquellos que tienen acceso y aquellos que no lo tienen (Norris, 2001).

2.3.5.3. Carencia de Experiencia

La falta de experiencia en tecnología entre los adultos mayores es destacada por Cardozo, Claudia, Martin, Adriana y Saldaño, Viviana (2017). Estos individuos, cuyas vidas personales y, sobre todo, laborales transcurrieron en una era sin internet, computadoras ni teléfonos celulares, se encuentran desprovistos de la familiaridad con las herramientas tecnológicas. Además, se suma a este factor la disminución en sus capacidades visuales, auditivas y motoras, lo cual complica aún más su interacción con la tecnología (p. 17). En consecuencia, se puede deducir que la ausencia de un entorno tecnológico durante su crecimiento priva a los adultos mayores de la experiencia y la intuición necesarias para dominar la tecnología. Este déficit se ve agravado por las limitaciones inherentes a la edad, como la disminución de capacidades, lo que dificulta significativamente el proceso de aprendizaje (Cardozo et al., 2017).

2.3.5.4. Tecnofobia

Se define como el temor o la aversión hacia las nuevas tecnologías o dispositivos complejos (Caballero, citado por Hervás et al., 2016, p. 5). En este contexto, se comprende que la tecnofobia incluye, en parte, el miedo a cometer errores o equivocarse al operar y comprender diversos dispositivos novedosos.

2.3.6. Consecuencias de la Alfabetización Digital:

2.3.6.1. Autonomía digital

Schurmans, Dana; Faure, Laura; Bonnetier, Carole; Brotcorne, Périne; Asmar, Axelle y Vendramin, Patricia (2019) abordaron la noción de autonomía digital desde un enfoque relacional, distanciándose de las concepciones técnicas y competenciales. En su análisis, la autonomía digital se concibe como el margen de maniobra que un individuo posee frente al uso de tecnologías digitales en diversas situaciones cotidianas, como el trabajo, la escuela y la paternidad (p. 8). Según esta definición, se puede inferir que la relación entre el uso de tecnologías por parte de un adulto mayor y una persona más joven es desigual, indicando que el adulto mayor no experimenta plenamente los beneficios de estas tecnologías y, por lo tanto, se encuentra limitado al depender de otros, sin alcanzar la autonomía digital deseada.

2.3.6.2. Calidad de vida

Está vinculada con la satisfacción de vida, el bienestar físico, mental y social, así como la capacidad para llevar a cabo las actividades diarias (Herrera, 2012:67). Por lo tanto, los lapsos de memoria pueden provocar una disminución en la autoestima debido a la dificultad para recordar o la ansiedad que esto puede generar en la familia del individuo afectado (Cabrera, 2011:58). De esta manera, la baja autoestima (Cabrera), el sentimiento de inseguridad y la pérdida de control (Calero), son algunas de las consecuencias que impactan la calidad de vida de los adultos.

2.3.6.3. Vejez activa

Con el propósito de fomentar un envejecimiento saludable y activo, la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2015) define este proceso como la optimización de las oportunidades de bienestar físico, social y mental. El objetivo principal es prolongar la esperanza de vida saludable, incrementar la productividad y mejorar la calidad de vida durante la vejez (p.30). Este enfoque contribuye a establecer un proceso de envejecimiento

digno y activo, proporcionando herramientas y apoyo para el desarrollo personal y social en la etapa de la adultez tardía. Además, busca impulsar el progreso personal, familiar y social. La promoción de la vejez activa permite la participación activa de los adultos mayores en la sociedad, destacando su relevancia y el valor de sus contribuciones. Según Miralles (2011), el concepto de envejecimiento productivo resalta la riqueza de las contribuciones diarias, fundamentales para el desarrollo tanto familiar como social (p.142). De este modo, se contribuye al desarrollo social, cultural, económico, transgeneracional y afectivo, teniendo un impacto positivo en las familias y la sociedad en general.

Importancia de la alfabetización digital.

El presente proyecto responde a la actual brecha digital en el Perú, ya que se busca una forma en la que las PAM aprendan de manera lúdica ya sea acompañado de un guía, sus familiares, o de manera individual, mediante el manual en la cual se explica el paso a paso para poder realizar la tarea que deseen. Se decidió tener un acercamiento con una alternativa con características más análogas y lúdicas para evitar rechazos a primera instancia debido a posible tecnofobia por parte de ellos.

Capítulo III: Metodología

En el presente capítulo se abordarán diversos aspectos cruciales del proceso de investigación. En primer lugar, se definirá con precisión la muestra y sus características. Posteriormente, se discutirá el diseño de investigación elegido, explorando las distintas áreas y dimensiones que serán examinadas en el diseño de la investigación. Se justificará la elección de prescindir de la administración de un consentimiento informado. Finalmente, se concluirá con una descripción detallada del procedimiento que se seguirá para la recolección y análisis de los datos, destacando las herramientas y metodologías empleadas en el proceso.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

Se determinó 48 personas como muestra de estudio que cumplen con las siguientes características de unidades de análisis:

- Disposición por querer aprender y alfabetizarse digitalmente
- Disponer de un celular con Whatsapp y plan de datos
- Manejo mínimo del celular
- Conocimiento básico de las redes sociales

Por otro lado, el muestreo fue no probabilístico por conveniencia.

3.2. Diseño de Investigación

Este estudio es de diseño descriptivo al ofrecer un análisis detallado de la situación actual de la alfabetización digital en las Personas Adultas Mayores (PAM). A través de la recopilación y análisis de datos cuantificables, se busca proporcionar una comprensión minuciosa de la demografía de los participantes, así como de sus percepciones respecto al uso de la tecnología. La elección de un enfoque cuantitativo se justifica en la utilización de métodos numéricos para garantizar la obtención de resultados precisos y objetivos (Alan y Cortez, 2018).

3.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1: Operacionalización de la variable Alfabetización Digital.

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición / opciones de respuesta
Alfabetización Digital	La UNESCO(2023) define la alfabetización digital como la capacidad de acceder, gestionar, comprender, integrar, comunicar, evaluar y crear informaciones mediante la utilización segura y pertinente de las tecnologías digitales para el empleo, un trabajo decente y la iniciativa empresarial. Esto incluye competencias como la alfabetización informática, la alfabetización en las TIC, la alfabetización informativa y la educación mediática, que tienen como objetivo empoderar a las personas y, en particular, a los jóvenes, para que adopten una actitud crítica en cuanto a la utilización de las tecnologías de la información y las tecnologías digitales, y para que puedan desarrollar su resiliencia frente a la desinformación, el discurso de odio y el extremismo violento.	Para medir la variable sobre la Alfabetización Digital se usarán encuestas, para las cuales se realizará preguntas sobre la Autonomía Digital, el uso y utilidad de WhatsApp, y diferentes funciones que midan su capacidad cognitiva.	Autonomía Digital ---------- Uso y Utilidad ---------- Habilidad cognitiva	Autoconfianza Independencia ---------- Tiempo de uso Interés por tener presencia digital ---------- Memoria y retención Nivel de atención Comprensión	Encuesta de opción múltiple a los adultos mayores de la Urbanización El Cuadro Chaclacayo, Lima.

Tabla 2: Operacionalización de la variable Juegos de mesa.

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición / opciones de respuesta
Juegos de mesa	Según Victoria et. Al (2017) Un juego de mesa se define como un conjunto de reglas y mecánicas que, según el caso, pueden depender de la suerte, la estrategia o ambas, y está estructurado en torno a elementos físicos como tableros, papel, dados, gráficos o figurillas. Estos elementos se combinan para crear un tema o múltiples temas que proporcionan un marco conceptual más amplio a los jugadores.	Basándonos en los resultados obtenidos de las encuestas y respaldados por diversos estudios y teniendo en cuenta diferentes criterios de diseño, construiremos el juego de mesa.	Diseño --- Mecánica del juego --- Contenido de aprendizaje	Colores, formas, legibilidad, tipografía --- Entretenido, competitivo, educativo --- Tutoriales, glosario de términos.	

3.4. Consentimiento Informado

Esta investigación prescinde del uso de un formulario de consentimiento informado, dado que todos los adultos mayores participantes han recibido una información exhaustiva acerca del propósito del estudio. Además, se ha confirmado que se encuentran en plena capacidad para tomar decisiones informadas respecto a su participación en la muestra. Este enfoque se sustenta en la premisa de que la información proporcionada ha sido suficiente para que los participantes comprendan los alcances y objetivos del estudio, permitiéndoles ejercer su autonomía al decidir libremente si desean formar parte de la muestra o no.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

La recopilación de información se llevó a cabo mediante un instrumento de medición diseñado para identificar el nivel de alfabetización digital en el uso de WhatsApp de las Personas Adultas Mayores (PAM) y recabar sus opiniones sobre los juegos de mesa, así como los diversos conceptos abordados en la investigación, con un coeficiente de validez de 0.91. Este instrumento facilitó la medición de los siguientes componentes:

Autonomía Digital: autoconfianza, independencia.

Uso y Utilidad: tiempo de uso, Interés por tener presencia digital.

Habilidad cognitiva: memoria y retención, nivel de atención, comprensión.

Se implementó la herramienta Google Forms para llevar a cabo las encuestas destinadas a los participantes del experimento, permitiendo así la medición de su aprendizaje.

Por otro lado, para el análisis de la información se emplearon figuras para conocer los niveles de autonomía digital, Uso, Utilidad y habilidad cognitiva respecto a las características de los participantes de la investigación.

Capítulo IV: Resultados

En el presente capítulo, se consolidan los resultados obtenidos en la investigación, analizando de manera crítica los datos recopilados y proporcionando conclusiones fundamentadas. Además, se presentan recomendaciones para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas.

4.1. Análisis de Resultados

Estos resultados destacados proporcionan una visión general de las percepciones de los adultos mayores sobre el uso de WhatsApp, la Alfabetización digital y sobre el aprendizaje basado en juegos.

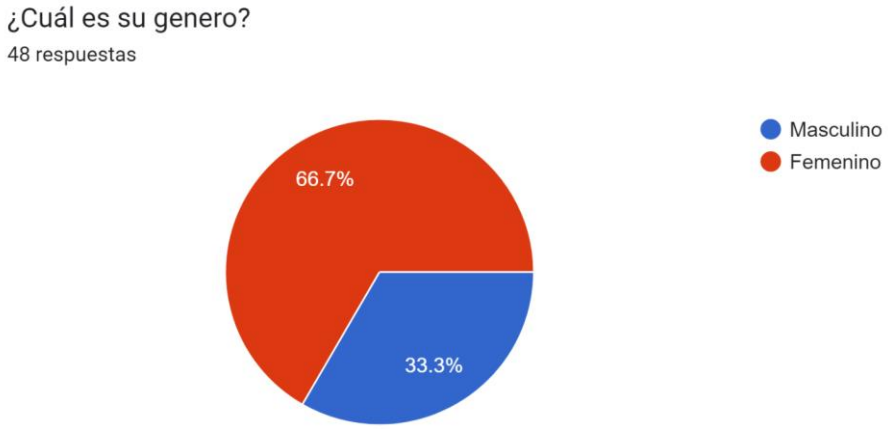


Figura 2. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Cuál es su género?

Según los hallazgos de la investigación, se observa que la muestra de participantes estuvo compuesta mayoritariamente por mujeres, representando un 66,7%, en contraste con el 33,3% que corresponde a la proporción de hombres.

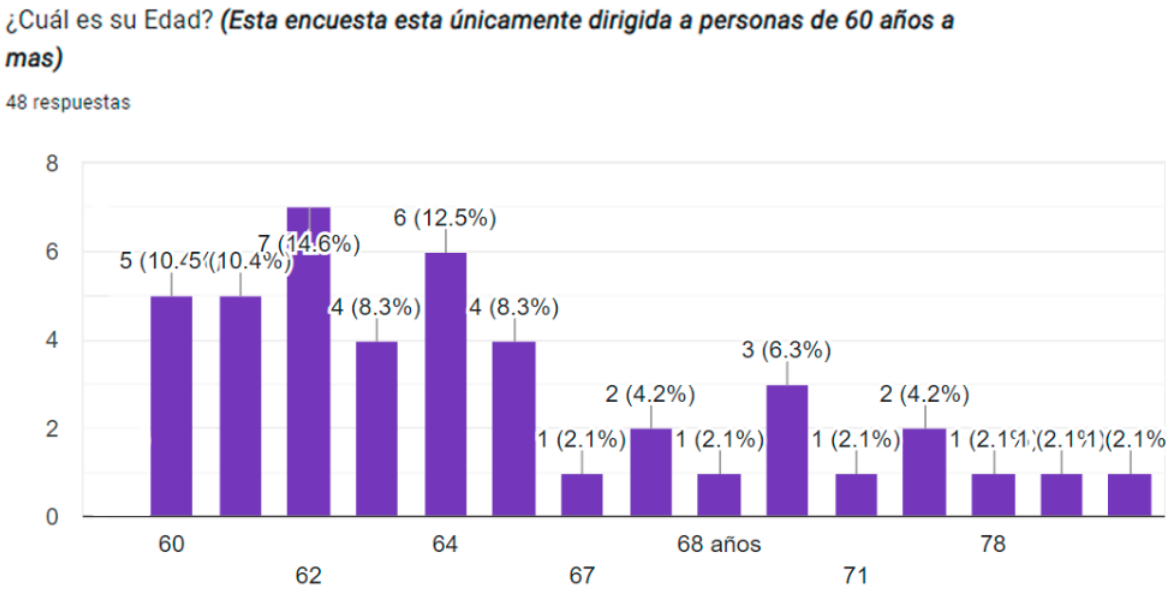


Figura 3. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Cuál es su edad?

Los resultados indican que la mayoría de los participantes se encuentran en el rango de edad de 60 a 69 años, siendo este el grupo predominante. Por otro lado, la minoría está representada por individuos de 70 a 83 años.



Figura 4. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Consideras que WhatsApp ha sido una herramienta útil de aprender?

Según los resultados de la encuesta, se destaca que el 77.1% de los participantes considera que WhatsApp ha sido una herramienta útil para el aprendizaje, en contraste con el 22.9% que sostiene una opinión contraria.

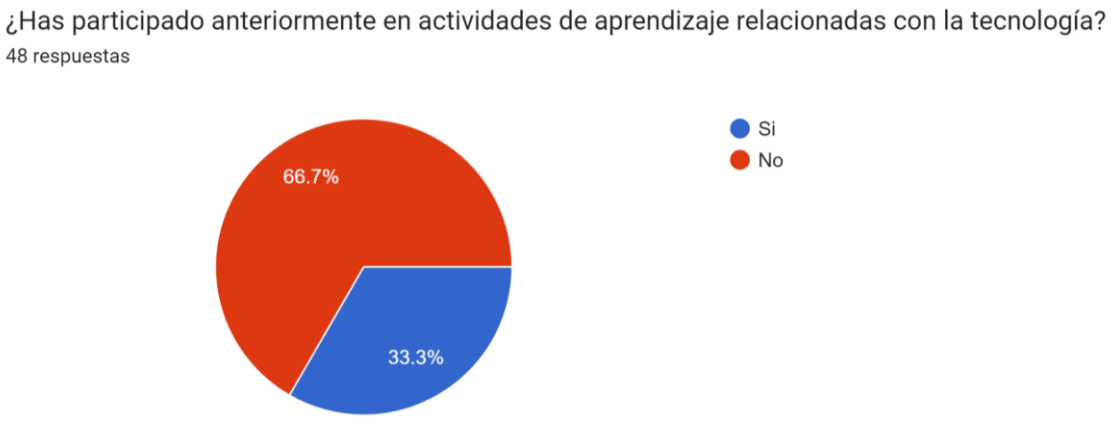


***Figura 5*. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Has participado anteriormente en actividades de aprendizaje relacionadas con la tecnología?**

Con base en los resultados de la encuesta, se resalta que el 66.7% de los participantes no ha participado previamente en capacitaciones o actividades relacionados con la tecnología, en contraste con el 33.3% que sí ha asistido a tales eventos.

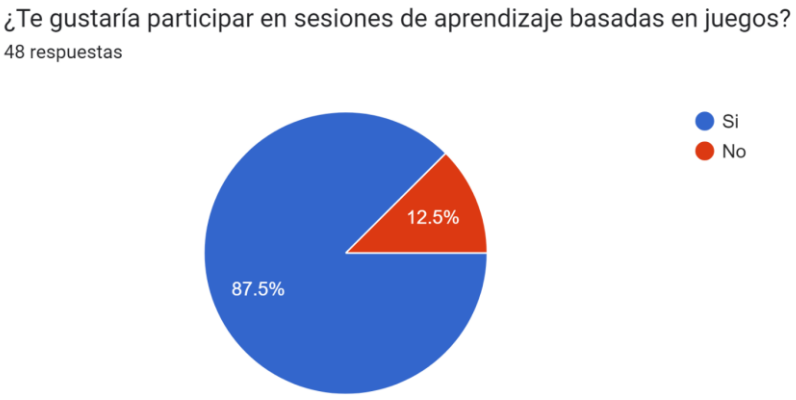


***Figura 6*. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Te gustaría participar en sesiones de aprendizaje basadas en juegos?**

Los resultados de la encuesta indican que el 87.5% de los participantes expresó su deseo de participar en sesiones de aprendizaje basado en juegos, mientras que el 12.5% manifestó no tener interés en dichas sesiones.

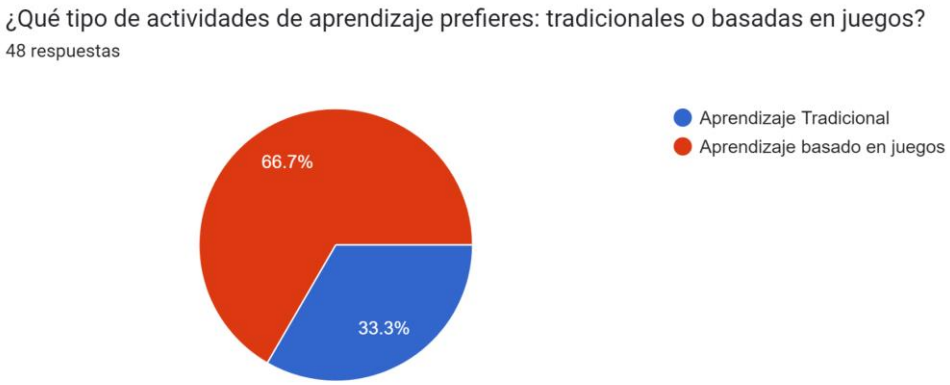


Figura 7. **Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Qué tipo de actividades de aprendizaje prefieres: tradicionales o basadas en juegos?**

Como se puede observar en la Figura 6, el 66.7% de participantes prefiere Actividades de aprendizaje basados en juegos en comparación al 33.3% que prefiere un Aprendizaje tradicional.



Figura 8. **Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Consideras que el aprendizaje basado en juegos es una estrategia efectiva para adultos mayores?**

Podemos visualizar que el 87.2% coincide en que los juegos de mesa son una estrategia efectiva para alfabetizar digitalmente a los adultos mayores, mientras que el 12.8% considera que no lo es.



***Figura 9*. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Cuál es tu nivel de familiaridad con los juegos de mesa? ya sean: monopolio, ajedrez, damas, ludo, escaleras, uno, dominó, clue, etc. Siendo 1 poco y 5 mucho.**

De acuerdo con los resultados de las encuestas, se evidenció que solo el 16.7% de los participantes tiene una familiaridad muy alta con los juegos de mesa. Además, un 29.2% conforma un grupo con un nivel alto de conocimiento, mientras que el 35.4% se encuentra en una categoría intermedia. Por otro lado, el 14.6% tiene un conocimiento muy bajo, y el 4.2% posee un conocimiento muy poco o casi nulo sobre juegos de mesa.

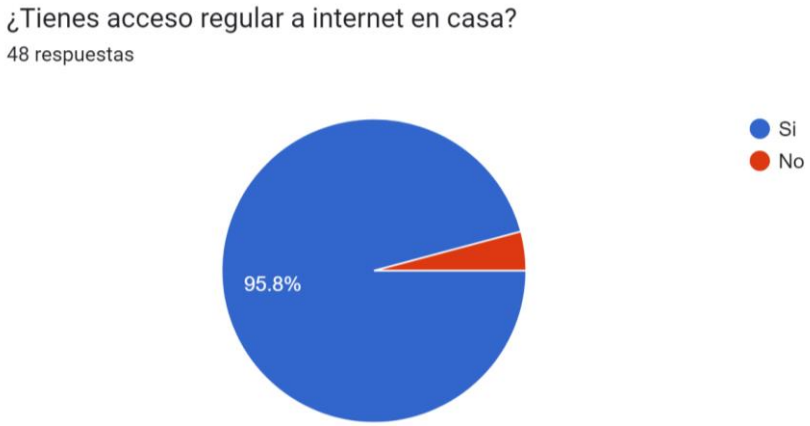


***Figura 10*. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Tienes acceso regular a internet en casa?**

Podemos visualizar que el 95.8% de los participantes tienen acceso a internet en casa mientras que sólo el 4.2% carece de este servicio.



***Figura 11*. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Prefieres aprender de manera individual o en grupo?**

De manera sorprendente, los resultados reflejaron una distribución equitativa, con un 50% de participantes que prefieren aprender en grupo y otro 50% que favorece el aprendizaje individual.

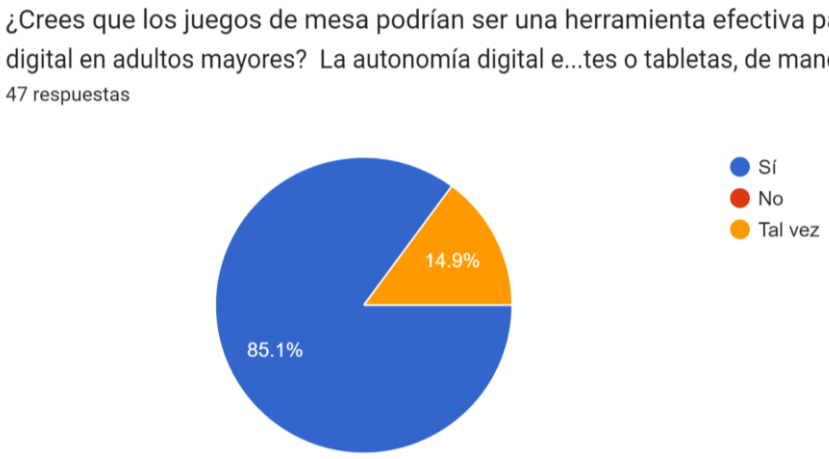


***Figura 12*. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Crees que los juegos de mesa podrían ser una herramienta efectiva para mejorar la autonomía digital en adultos mayores?**

Según los datos obtenidos, el 85.1% de los participantes considera que los juegos de mesa serían una herramienta efectiva para mejorar la autonomía digital de los adultos

mayores. En contraste, solo un 14.9% opina que tal vez podrían ser eficaces, y no se registró ninguna opinión que indique que no serían eficaces.

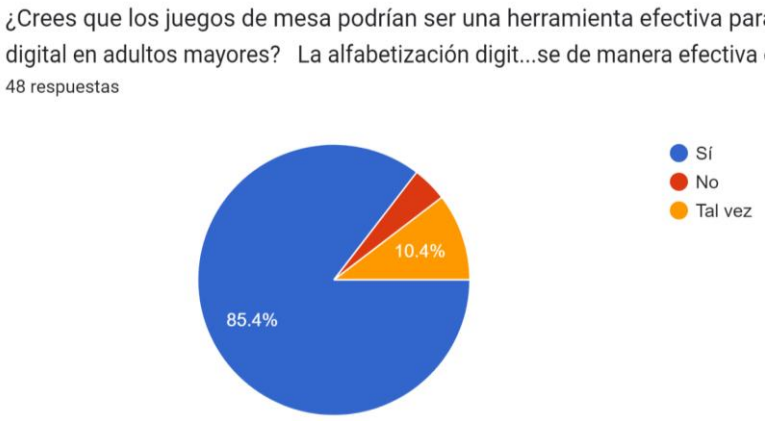


***Figura 13*. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Crees que los juegos de mesa podrían ser una herramienta efectiva para mejorar la alfabetización digital en adultos mayores?**

Los resultados muestran que el 85.4% de los participantes está de acuerdo en que los juegos de mesa son una estrategia efectiva para alfabetizar digitalmente a los adultos mayores. En contraste, el 10.4% considera que tal vez podría ser efectivo, mientras que el 4.2% sostiene la opinión de que no sería una estrategia efectiva.



***Figura 14*. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Crees que la alfabetización digital puede mejorar la calidad de vida de los adultos mayores?**

Según los resultados, el 91.7% de los participantes opina que la alfabetización digital mejoraría la calidad de vida de las PAM, mientras que el 8.3% sostiene lo contrario.

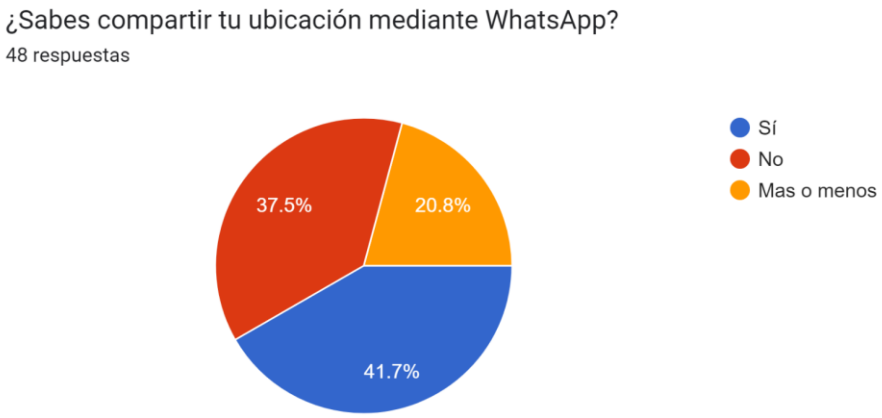


***Figura 15*. Resultados obtenidos al consultar sobre ¿Sabes compartir tu ubicación mediante WhatsApp?**

Los resultados indican que el 37.5% de los encuestados no sabían realizar la tarea, el 20.8% tiene un conocimiento intermedio, y el 41.7% posee la capacidad de compartir su ubicación.

4.1.1.Propuesta tentativa

La creación de juegos de mesa, como una actividad de diseño, ofrece la oportunidad de explorar distintos enfoques y objetivos, ya sea recreativos, educativos, competitivos, colaborativos o incluso como herramienta de investigación, e incluso una combinación de varios de estos aspectos (Moore, 2016). En virtud de esta diversidad de propósitos, se vuelve esencial lograr un diseño efectivo de juegos de mesa, dado que estos pueden satisfacer las necesidades del usuario de diversas maneras (Victoria, 2017).

Tomando en cuenta toda la información recopilada se diseñó el juego de mesa denominado ABZ el cual consta de un tablero base, un juego de cartas y un manual de instrucciones y guías de dudas. El juego se desarrolla de la siguiente manera:

Primero se despliega el tablero y se selecciona una ficha, acto seguido se colocará cada jugador en la casilla de inicio, se tomará la baraja y se mezclara dejándola boca abajo, ninguno de los participantes tendrá permitido visualizar el contenido, acto seguido se elegirá

democráticamente cuál será el orden de turnos, para iniciar se tomará una carta, la cual contendrá ya sea un reto sencillo para realizar mediante WhatsApp o se pedirá identificar y mencionar en voz alta el icono de alguna función de WhatsApp que muestre la carta, tras cumplir el objetivo la carta te indicará avanzar ya sea una o dos casillas, de fracasar en la tarea se deberá esperar en la misma casilla y sacar otra carta, de esta manera sera como transcurra el progreso y recorrido del juego.



Figura 16. Mockup 1: Tablero de juego.

El tablero de juego mide aproximadamente 290 x 420 mm, el material empleado es una cartulina Folcote de 300 gr y vinilo perlado con plastificado mate. Como criterio de diseño gráfico fue necesario que sea un tablero grande para que todo sea legible tomando en

consideración el deterioro de la vista que pueden presentar algunas PAM, de igual manera se eligió que sea algo sencillo y no tan recargado para que todo sea claro y fácil de aprender. El tamaño del tablero también favorece la participación de más jugadores, se tuvo en consideración este detalle, pues los resultados de las encuestas revelan que la muestra prefiere jugar tanto en solitario como en grupo equitativamente.



Figura 17. Mockup 2: Baraja de cartas de Retos.

Para diseñar la baraja de cartas, se consideraron los descubrimientos de Yagui Kaqui (2023). Este investigador llevó a cabo pruebas de puntaje mínimo con adultos mayores, tomando como base al usuario más extremo de su muestra, un individuo de 88 años con facultades mentales en estado óptimo, que dependia de sus lentes, pues había sido operado de cataratas y experimentaba disminución en su visión. A partir de estas pruebas, Yagui Kaqui determinó que el tamaño mínimo para la fuente debería ser mayor a 14 puntos, teniendo en cuenta la combinación de color texto-fondo de alto contraste y una tipografía legible. Además

el material empleado será un cartulina Folcote de 300 gr y vinilo perlado con plastificado mate.



Figura 18. Mockup 3: Manual de Juego Guías y Respuestas.

Adicionalmente se incorporó un manual que contenga las reglas del juego, así como también las respuestas y tutoriales de varias preguntas o explicaciones detalladas de cada reto a aprender. Este manual será impreso en Papel couché brillante de 200 gr y la encuadernación será de tapa dura para que sea más resistente a todas las leídas que pueda tener.

4.2. Discusión de Resultados

Con respecto a las encuestas realizadas, se trató que los encuestados conozcan mejor la definición de Alfabetización digital, vejez activa, autonomía digital, facilitando la lectura correcta de los cuestionamientos realizados. En conclusión, los resultados de las encuestas

ofrecen una visión detallada de la demografía de los participantes y sus percepciones sobre el uso de WhatsApp, la participación en actividades de aprendizaje relacionadas con la tecnología, la preferencia por métodos de aprendizaje basados en juegos, la familiaridad con juegos de mesa, el acceso a Internet, las preferencias de aprendizaje individual o grupal, y la percepción de la efectividad de los juegos de mesa en la mejora de la autonomía y alfabetización digital en adultos mayores.

En la muestra destacó que la mayoría era un público femenino (ver Figura 2), así como la concentración de participantes en el rango de edad de 60 a 69 años (ver Figura 3). Además, la aceptación generalizada de WhatsApp como herramienta útil para el aprendizaje es evidente, aunque existe una proporción significativa que aún no ha participado en actividades de aprendizaje relacionadas con la tecnología (ver Figura 5). Resulta llamativa la alta disposición de los participantes hacia sesiones de aprendizaje basadas en juegos (ver Figura 6), tanto en términos de preferencia como en la percepción de la efectividad de esta estrategia para adultos mayores (ver Figura 13). Asimismo, la familiaridad con juegos de mesa muestra una distribución variada (ver Figura 9), y la mayoría reconoce la importancia de la alfabetización digital para mejorar la calidad de vida de los adultos mayores (ver Figura 14). Es notable que el acceso a Internet en casa es alto (ver Figura 10), lo que sugiere una infraestructura adecuada entre los participantes. Además, la división equitativa en las preferencias de aprendizaje individual y grupal resalta la diversidad de enfoques preferidos por la población encuestada (ver Figura 11), por lo que el juego deberá funcionar tanto individual como grupal. En resumen, estos resultados proporcionan una base valiosa para diseñar estrategias de enseñanza y talleres generativos como programas de alfabetización digital donde se aplique el juego de mesa, específicamente adaptados a las características y preferencias de este grupo demográfico, aprovechando el interés demostrado en los juegos de mesa como herramienta educativa. Al abordar la concepción de un juego de mesa, el

diseñador debe tener en cuenta diversas características. Estas incluyen aspectos como las etapas y temáticas del juego, las mecánicas de juego, la claridad en las reglas, así como las posibilidades de expansión o la capacidad de ser autocontenido (Victoria, 2017).

Esta investigación contribuye al campo al proporcionar insights específicos sobre las preferencias y actitudes de adultos mayores hacia la alfabetización digital y el aprendizaje basado en juegos asi como tambien se revela una visión detallada de la demografía y percepciones de los participantes en relación con la alfabetización digital y el aprendizaje basado en juegos. Los hallazgos subrayan aspectos clave que orientarán el diseño de estrategias educativas y, específicamente, la creación de un juego de mesa adaptado a las características y preferencias de los adultos mayores en la urbanización El Cuadro, Chaclacayo, Lima.

4.3. Recomendaciones

La presente investigación tiene como objetivo proponer el desarrollo de un juego de mesa diseñado para mejorar la alfabetización digital en adultos mayores residentes en la urbanización El Cuadro, distrito de Chaclacayo, Lima. Partiendo desde la importancia de que la tecnología avanza a pasos agigantados, la brecha digital se amplía, y las habilidades digitales se tornan esenciales para una participación plena en la sociedad contemporánea. La investigación contribuye significativamente a la superación de barreras generacionales y al fomento de un envejecimiento activo, participativo y tecnológicamente competente. Además, al ofrecer insights específicos sobre las preferencias y actitudes de este grupo demográfico, la investigación sienta las bases para estrategias educativas y programas adaptados, con potencial no solo para transformar la realidad de la urbanización El Cuadro, sino también para inspirar iniciativas similares a nivel nacional. En última instancia, la investigación busca no solo cerrar la brecha digital, sino también abrir nuevas perspectivas y oportunidades para una

vida plena y conectada en la era digital, es por ello que se brindan las siguientes recomendaciones:

En primer lugar, se recomienda llevar a cabo un taller generativo con el fin de aplicar el instrumento de medición a las Personas Adultas Mayores (PAM) de la urbanización. Esto posibilitará la evaluación del impacto positivo de este juego de mesa, ya sea evaluando el nivel de alfabetización digital, vejez activa, la confianza en la tecnología y la autonomía digital, de igual manera identificar en qué áreas se podría mejorar y adaptar el diseño del juego de manera precisa a sus necesidades y preferencias específicas.

En segundo lugar, se sugiere a otros investigadores que, basándose en los resultados y métodos obtenidos en este estudio, exploren investigaciones adicionales para identificar aplicaciones relevantes que podrían ser beneficiosas para adultos mayores. Esta exploración podría dar lugar al desarrollo de nuevas expansiones y ediciones para el juego. Los juegos de mesa presentan un vasto potencial como recursos educativos que los docentes pueden emplear en sus asignaturas para facilitar la enseñanza de temas como la sustentabilidad de manera más accesible. En este contexto, los juegos de mesa ofrecen diversas alternativas para respaldar tanto el desempeño andragógico como las habilidades emprendedoras del diseñador industrial (Victoria, 2017). Además, se invita a investigar otras mecánicas de juegos de mesa que puedan ser implementadas de manera educativa y entretenida de manera eficaz, ampliando así el espectro de herramientas disponibles para el desarrollo de habilidades digitales en adultos mayores y promoviendo la innovación en este campo.

Referencias

Alan, D., & Cortez, L. (n.d.). *Untitled*. Repositorio Digital de la UTMACH. Retrieved December 20, 2023, from http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf

Avendaño, L. (2021). *Mayor Digital: estrategia hipermedial para fomentar la autonomía digital en el adulto mayor de Bogotá como una contribución para avanzar hacia la ciudadanía digital.* Repositorio Unicolmayor. Retrieved December 10, 2023, from https://repositorio.unicolmayor.edu.co/handle/unicolmayor/5399

Castillo Beltran, P. A. (2023, March 2). .... Retrieved December 10, 2023, from http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1853-35232011000400003&script=sci_arttext

González Gaviria, M. A., & Bedoya Gallego, D. M. (2019, May 7). *VINCuLACIÓN EMOCIONAL Y sALuD MENtAL EN ADuLtOs MAYOREs INstItuCIONALIzADOs Emotional Bonding and Mental Health in Institutiona*. Dialnet. Retrieved December 10, 2023, from https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7529944.pdf

Hervás Gómez, C., López Mata, E., Real Plehan, S., & Fernández Márquez, E. (2016). *View of Tecnofobia: competencias, actitudes y formación del alumnado del Grado en Educación Infantil*. UPO. Retrieved December 10, 2023, from https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1690/1568

Instituto Nacional de Estadísticas e Informática [INEI]. (2020, June 2). *1. Acceso de los hogares a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)*. Instituto Nacional de Estadística e Informática - INEI. Retrieved December 10, 2023, from https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf

La Constitución Política del Perú. (1993). *La Constitución Política del Perú*. Constitución Política del Perú de 1993. Retrieved December 10, 2023, from https://pdba.georgetown.edu/Parties/Peru/Leyes/constitucion.pdf

Ley Nº 28803. (n.d.). *Centros Integrales de Atención al Adulto Mayor*. Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. Retrieved December 10, 2023, from https://www.mimp.gob.pe/adultomayor/archivos/CIAM_boletin.pdf

Morillas, M. Á., & Megías, L. R. (2022). *El Juego de Mesa en Personas Mayores: La Gran Herramienta Social*. GDM Games. Retrieved December 10, 2023, from https://gdmgames.com/wp-content/uploads/2022/05/articulov2.pdf

Palomar Millán, G. (2012). *Trabajo fin de máster Título: LOS JUEGOS DE MESA. CREACIÓN Y PRODUCCIÓN. Autor/a: Germán Palomar Millán Tutor/a: Mª Carme*. DIGIBUG Principal. Retrieved December 10, 2023, from https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf?sequence=1

Ramos Palacios, G. R., & Cruz Estrada, A. L. (2020). *Item 1027/401*. Repositorio INFOTEC. Retrieved December 10, 2023, from https://infotec.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1027/401

Rivoir, A., Morales, M. J., & Casamayou, A. (2019). *Usos y percepciones de las tecnologías digitales en personas mayores. Limitaciones y beneficios para su calidad de vida*. Redalyc. Retrieved December 10, 2023, from https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=45961140015

Saenz Olivares, S. C., & Chía Buitriago, R. R. (2023, March 2). .... Retrieved December 10, 2023, from https://repositorio.tls.edu.pe/handle/20.500.12826/369

Sunkel, G., & Ullmann, U. (2019). *Revista CEPAL No 127*. repositorio .cepal .org. Retrieved December 10, 2023, from

https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/80368184-dd91-4a12-a5b4-b3d23e870e45/content

UNESCO. (2023, June 29). *Qué debe saber sobre la alfabetización*. UNESCO. Retrieved December 10, 2023, from https://www.unesco.org/es/literacy/need-know

Urquijo Piñeros, J. S. (2023, March 2). Retrieved December 10, 2023, from https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/bitstream/handle/20.500.12558/5273/Juan%20Sebasti%c3%a1n%20Urquijo%20Pi%c3%b1eros%20%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Victoria, R., Utrilla, S., & Santamaría, A. (2017, December 13). *Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales*. Legado de Arquitectura y Diseño. Retrieved December 20, 2023, from https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376

Villafuerte Reinante, J., Alonso Abatt, Y. A., Vila, Y. A., Alcaide Guardado, Y., Leyva Betancourt, I. M., & Arteaga Cuéllar, Y. (2023). *El bienestar y calidad de vida del adulto mayor, un reto para la acción intersectorial*. Redalyc. Retrieved December 10, 2023, from https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180049913012

Yagui Kaqui, A. C. (2023, March 2). Retrieved December 10, 2023, from https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio//handle/20.500.12404/17232

Anexos

Anexo 1: Formato de validación de criterios de expertos.

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	11/12/2023
Validador	Magister Hugo Felipe Arrese Ponce
Cargo e institución donde labora	Docente del Instituto "Certus"
Instrumento a validar	Juego de Mesa "ABZ" y encuesta de evaluación
Objetivo del instrumento	Enseñar el uso básico de WhatsApp a los adultos mayores
Autor(es) del instrumento	Rafael Ricardo Chía Buitriago

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
Pertinencia	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
Coherencia	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.		x		Podrían profundizarse más dimensiones a evaluar en el instrumento.
Congruencia	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			x	
Suficiencia	Los ítems son suficientes en cantidad para medir los componentes de la variable.			x	
Objetividad	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			x	
Consistencia	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			x	
Organización	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.		x		
Claridad	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			x	
Formato	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			x	
Estructura	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			x	
	TOTAL		**4**	**24**	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{0+4+24}{30} = 0.93$$

Mag. Hugo Felipe Arrese Ponce

Anexo 2: Formato de validación de criterios de expertos.

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	11/12/2023
Validador	Gina Antonella Buitriago Méndez
Cargo e institución donde labora	Docente Universidad Tecnológica del Perú (UTP)
Instrumento a validar	Juego de Mesa "ABZ" y encuesta de evaluación
Objetivo del instrumento	Enseñar el uso básico de WhatsApp a los adultos mayores
Autor(es) del instrumento	Rafael Ricardo Chía Buitriago

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
Pertinencia	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
Coherencia	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
Congruencia	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			x	
Suficiencia	Los ítems son suficientes en cantidad para medir los componentes de la variable.		x		Si bien son suficientes para la investigación que se ha realizado, tiene el potencial de ampliarse mucho más.
Objetividad	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			x	
Consistencia	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.		x		
Organización	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.		x		
Claridad	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			x	
Formato	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			x	
Estructura	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			x	
	TOTAL	**0**	**6**	**21**	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{0+6+21}{30} = 0.9$$

Mag. Gina Antonella Buitriago Méndez

Anexo 3: Formato de validación de criterios de expertos.

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	12/12/2023
Validador	De La Cruz Yauri, Isabel
Cargo e institución donde labora	Docente Certus
Instrumento a validar	Juego de Mesa "ABZ" y encuesta de evaluación
Objetivo del instrumento	Enseñar el uso básico de Whatsapp a los adultos mayores
Autor(es) del instrumento	Rafael Ricardo Chía Buitriago

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			x	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			x	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir los componentes de la variable.			x	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.		x		
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			x	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			x	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			x	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			x	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			x	
	TOTAL	**0**	**2**	**27**	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{0+2+27}{30} = 0.96$$

NOMBRE DE VALIDADOR

Anexo 4: Formato de validación de criterios de expertos.

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	11/12/2023
Validador	Echegaray Fernández Deisy Victoria
Cargo e institución donde labora	Docente / IPAE - ZEGEL
Instrumento a validar	Juego de Mesa "ABZ" y encuesta de evaluación
Objetivo del instrumento	Enseñar el uso básico de Whatsapp a los adultos mayores
Autor(es) del instrumento	Rafael Ricardo Chía Buitriago

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
Pertinencia	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
Coherencia	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.		X		
Congruencia	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	
Suficiencia	Los ítems son suficientes en cantidad para medir los componentes de la variable.			X	
Objetividad	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.		X		
Consistencia	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.		X		
Organización	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.		X		
Claridad	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
Formato	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	
Estructura	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
	TOTAL	0	8	18	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{0+8+18}{30} = 0.86$$

Nombre de validador

Anexo 5: Encuesta de investigación.

Un juego de mesa como herramienta de alfabetización digital para enseñar el uso del WhatsApp a las Personas Adultas Mayores (PAM), en la Urbanización El Cuadro en el distrito de Chaclacayo en Lima Perú.

¡Bienvenidos a la encuesta sobre mi tesis! Estoy emocionado de compartir contigo un proyecto que busca explorar una fascinante conexión entre la alfabetización digital y el uso de juegos de mesa. En mi investigación, me enfoco en el desarrollo de habilidades digitales en Personas Adultas Mayores (PAM) a través de un enfoque lúdico: un juego de mesa diseñado para enseñar el uso de WhatsApp.

La iniciativa se llevará a cabo en la Urbanización El Cuadro, ubicada en el distrito de Chaclacayo en Lima, Perú. Este proyecto no solo busca mejorar la competencia digital de las PAM, sino también fomentar la inclusión y la conexión en la era digital.

Tu participación es esencial para entender cómo esta innovadora estrategia puede impactar positivamente en la vida de las Personas Adultas Mayores. Agradezco de antemano tu colaboración y tus valiosas respuestas que contribuirán significativamente al avance de este estudio. ¡Comencemos!

* Indica que la pregunta es obligatoria

1. ¿Cuál es su genero? *

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Masculino
   - ◯ Femenino

2. ¿Cuál es su Edad? ***(Esta encuesta esta únicamente dirigida a personas de 60 años a mas)*** *

   _____

3. ¿Consideras que WhatsApp ha sido una herramienta útil de aprender?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Sí
   - ◯ No

4. ¿Has participado anteriormente en actividades de aprendizaje relacionadas con la tecnología?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Si
   - ◯ No

5. ¿Te gustaría participar en sesiones de aprendizaje basadas en juegos?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Sí
   - ◯ No

6. ¿Qué tipo de actividades de aprendizaje prefieres: tradicionales o basadas en juegos?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Aprendizaje Tradicional
   - ◯ Aprendizaje basado en juegos

7. ¿Consideras que el aprendizaje basado en juegos es una estrategia efectiva para adultos mayores?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Si
   - ◯ No

8. ¿Cuál es tu nivel de familiaridad con los juegos de mesa? ya sean: monopolio, ajedrez, damas, ludo, escaleras, uno, domino, clue, etc
Siendo 1 poco y 5 mucho

Marca solo un óvalo.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

9. ¿Tienes acceso regular a internet en casa?

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

10. ¿Prefieres aprender de manera individual o en grupo?

Marca solo un óvalo.

- Individual
- En Grupo

11. ¿Crees que los juegos de mesa podrían ser una herramienta efectiva para mejorar la autonomía digital en adultos mayores? ***La autonomía digital en adultos mayores se refiere a la capacidad y habilidad que tienen las personas de edad avanzada para utilizar tecnologías digitales, como computadoras, teléfonos inteligentes o tabletas, de manera independiente y segura.***

    Marca solo un óvalo.

    - ◯ Sí
    - ◯ No
    - ◯ Tal vez

12. ¿Crees que los juegos de mesa podrían ser una herramienta efectiva para mejorar la alfabetización digital en adultos mayores? ***La alfabetización digital en adultos mayores se refiere a la capacidad de estas personas para entender, usar y beneficiarse de las tecnologías digitales, como computadoras, teléfonos móviles y aplicaciones. Implica aprender a navegar por internet, usar programas básicos, enviar mensajes, y comprender conceptos de seguridad en línea. En resumen, es adquirir las habilidades necesarias para desenvolverse de manera efectiva en el entorno digital actual.***

    Marca solo un óvalo.

    - ◯ Sí
    - ◯ No
    - ◯ Tal vez

13. ¿Crees que la alfabetización digital puede mejorar la calidad de vida de los adultos mayores?

    Marca solo un óvalo.

    - ◯ Si
    - ◯ No

14. ¿Sabes compartir tu ubicación mediante WhatsApp?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Mas o menos

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios