



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA LICENCIADO JAIME ANDRADE FABARA DE LA CIUDAD LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015.

Tesis presentada previo a la obtención del Título de Licenciados en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica

Autores:

Álvarez Tovar Diego Vinicio
Rodríguez Mena Félix Gabriel

Director:

MSc. Juan Carlos Chancusig Chisag

Latacunga - Ecuador
Julio- 2015



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA LICENCIADO JAIME ANDRADE FABARA DE LA CIUDAD LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015, son de exclusiva responsabilidad de las autores.

.....
Álvarez Tovar Diego Vinicio
C.C. 050329333-4

.....
Rodríguez Mena Félix Gabriel
C.C. 050350190-0



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema:

LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA LICENCIADO JAIME ANDRADE FABARA DE LA CIUDAD LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015, de Álvarez Tovar Diego Vinicio y Rodríguez Mena Félix Gabriel, postulantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Académico de la Carrera de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 29 de Julio del 2015

El Director

.....
MSc. Juan Carlos Chancusig Chisag
C.C. 050227577-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, los postulantes: **Álvarez Tovar Diego Vinicio** y **Rodríguez Mena Félix Gabriel**, con el título de la tesis: **LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA LICENCIADO JAIME ANDRADE FABARA DE LA CIUDAD LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 29 de Julio del 2015.

.....
Mgs. Raúl Cárdenas
Presidente

.....
Mgs. Ángel Viera
Miembro

.....
Lic. Jenny Rodríguez
Opositora

AGRADECIMIENTO

Antes que a todos quiero agradecer a Dios por darme las fuerzas necesarias en los momentos que más necesité y bendecirme con la posibilidad de caminar a su lado durante toda mi vida.

Agradezco también la confianza y el apoyo de mis padres y hermanos, porque han contribuido positivamente para llevar a cabo esta difícil jornada.

A todos los docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi que impartieron sus enseñanzas, porque cada uno, con sus valiosas aportaciones, me ayudó a crecer como persona y como profesional.; de manera especial al MSc. Juan Carlos Chancusig Chisag, director de tesis, que con su paciencia orientó toda la investigación

Diego Álvarez Tovar

AGRADECIMIENTO

En primer lugar quiero empezar dando las gracias a dios por haberme dado la vida, ya que sin él no se podría lograr nada, también a mis padres y hermanos por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este. Me formaron con reglas y algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

Sus esfuerzos han sido impresionantes y el amor que me han brindado es invaluable. Junto a ustedes me he educado, me han proporcionado todo y cada cosa que he necesitado. Sus enseñanzas las aplico cada día, de verdad tengo mucho que agradecer.

A todos los docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi que impartieron sus enseñanzas, porque cada uno, con sus valiosas aportaciones, me ayudó a crecer como persona y como profesional.; de manera especial al MSc. Juan Carlos Chancusig Chisag, director de tesis, que con su paciencia orientó toda la investigación

Félix Rodríguez Mena

DEDICATORIA

Dedico el haber alcanzado mi profesión a Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome, guiándome, dándome fortaleza y quien ha permitido que la sabiduría dirija y guíe mis pasos.

Ha sido el creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para culminar mis estudios con toda la humildad de mi corazón

De igual forma, a mis padres, quienes han sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante buscando siempre el mejor camino.

Diego

DEDICATORIA

Dedico mi profesión a mis padres: Luis Antonio Rodríguez Rubio y Ligia Susana Mena Vizuite, que siempre me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica para poder llegar a mis objetivos y metas propuestas.

También por su amor, su trabajo y sacrificio en todos estos años. Gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy, ha sido un privilegio ser su hijo. Son los mejores padres.

A mis hermanos; Luis Javier y María Belén por el apoyo que siempre me brindaron día a día en el transcurso de mi preparación académica.

Félix



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

TEMA: LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA LICENCIADO JAIME ANDRADE FABARA DE LA CIUDAD LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015.

Autores: Álvarez Tovar Diego Vinicio
Rodríguez Mena Félix Gabriel

RESUMEN

El presente trabajo fue realizado con el objetivo de investigar la incidencia de los videos juegos en el rendimiento académico de los /las estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi. Para lo cual se consideró como variable independiente a la incidencia de los videojuegos y como variable dependiente al rendimiento académico, se realizó mediante la investigación documental de los registros de calificaciones de los y las estudiantes del séptimo año, se consideraron los promedios de rendimiento quimestral de los dos años consecutivos, es decir de quinto y sexto año de los estudiantes que permanecieron en la institución hasta la fecha actual. La investigación de campo se realizó mediante la técnica de la encuesta utilizando como instrumento cuestionarios, la misma que se aplicaron a las estudiantes y maestros cuya información fue tabulada y representada en tablas y gráficos circulares. Con los resultados de la investigación de campo y documental se formularon conclusiones y recomendaciones. Esta investigación pretende ser un aporte en la solución a este fenómeno que cada día se muestra más visible en las instituciones educativas, pues es necesario dar una salida, utilizando nuevas alternativas para mejorar el rendimiento académico. En cuanto a la propuesta se ha tomado la decisión de desarrollar seis mini proyectos para las capacitaciones con todos los sujetos que conforman la comunidad educativa que llevara a la sensibilización de los estudiantes, docentes y padres de familia para llegar a una iniciativa que sea viable y favorable para todos, sobre todo para los estudiantes esperando que en su tiempo libre se puedan dedicar a otras actividades más significativas que el uso de los videojuegos para que así mejoren su rendimiento académico y por lo tanto su autoestima.

Descriptor:

Videojuegos / Rendimiento académico/ Proceso enseñanza-aprendizaje



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
ACADEMIC UNIT OF ADMINISTRATIVE SCIENCES
AND HUMANITIES
Latacunga – Ecuador

THEME: VIDEO GAMES AND ITS IMPACT ON THE ACADEMIC PERFORMANCE OF THE SEVENTH BASIC YEAR STUDENTS OF GENERAL BASIC JAIME ANDRADE FABARA GRADUATE SCHOOL OF THE LATACUNGA CITY, COTOPAXI PROVINCE IN THE LECTIVE YEAR 2014-2015”

Authors: Álvarez Tovar Diego Vinicio
Rodríguez Mena Félix Gabriel

ABSTRACT

The present work was done with the purpose of investigate the video games incidence on the students of seventh year of General Basic Education academic performance of the Jaime Andrade Fabara graduate school of the Latacunga City, Cotopaxi Province. For which the video games was considered as independent variable and the academic performance as dependent variable, it was done through the documentary research of the students ‘grade records of the seventh year, the quimestral average performance of the two consecutive years, that is of fifth and sixth year students that stayed in the institution until current day.

The conclusions and recommendations were done with the results of field research. This investigation pretends to be a support in the solution to this phenomenon that each day it shows more visible in the educational institutions, and then it is necessary to give an output, using new alternatives for improving the academic performance. As for the proposal a development decision; six mini projects were taken in count for the training with all subjects that shape the educational community that will carry the awareness of students, teachers and parents to reach an initiative that will be feasible and favorable for all, especially for the students waiting in their spare time they can devote to other more meaningful activities that the use of video games so that they improve their academic performance and therefore their self-esteem.

Descriptors:

Videogames / Academic performance / teaching-learning process



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente de la Carrera de Ciencias de la Educación, Mención Inglés de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Certifico, que he realizado la revisión del Abstract, de la tesis elaborada por los alumnos: Álvarez Tovar Diego Vinicio y Rodríguez Mena Félix Gabriel; con el tema: **LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA LICENCIADO JAIME ANDRADE FABARA DE LA CIUDAD LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015**, el mismo que cumple con requerimientos técnicos gramaticales del idioma Inglés.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad; pudiendo hacer uso de la presente para los fines legales pertinentes.

Latacunga, Abril 28 del 2015

.....
Lic. MSc. Nelly Patricia Mena Vargas

C.C. 0501574297

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenidos	pág.
PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
DEDICATORIA.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	xi
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	xii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xvi
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	4
1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO.....	4
1.1. Antecedentes Investigativos.....	4
1.2. Fundamentación científica.....	5
1.2.1. Filosófica.....	5
1.2.2. Epistemológica.....	6
1.2.3. Psicopedagógica.....	7
1.2.4. Legal.....	8
1.2.5. Sociológica.....	10

1.2.6. Axiológica.....	10
1.3. Categorías Fundamentales.....	12
1.4. Marco teórico	13
1.4.1. Tecnología	13
1.4.1.1. Definición.....	13
1.4.1.3. La tecnología en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.....	14
1.4.2. Entretenimiento.....	15
1.4.2.1. Definición.....	15
1.4.2.2. Propósito del Entretenimiento.....	16
1.4.2.3. Entretenimiento Educativo.....	17
1.4.2.4. Estructura básica de los productos de entretenimiento	18
1.4.3. Videojuegos	19
1.4.3.1. Definición.....	19
1.4.3.3. Tipo de videojuegos	22
1.4.4. Educación.....	29
1.4.4.1. Definición.....	30
1.4.4.2. Tipos de Educación	30
1.4.5. Aprendizaje	32
1.4.5.1. Definición.....	33
1.4.5.2. Estilos de Aprendizaje	33
1.4.5.3. Habilidades Meta Cognitivas y Estratégicas del Aprendizaje	35
1.4.6. Rendimiento Académico.....	35
1.4.6.1. Definición.....	36
1.4.6.2. Tipos de Rendimiento Académico	37
1.4.6.3. Dimensiones que inciden en el rendimiento académico	38
CAPÍTULO II	41

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	41
2.1. Breve caracterización de la institución objeto de estudio	41
2.1.1. Reseña Histórica de la Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara” .	41
2.2. Diseño Metodológico	43
2.2.2. Nivel o tipo de investigación	44
2.2.3. Población y muestra.....	44
2.2.4. Hipótesis	45
2.2.5. Plan de recolección de información.....	45
2.2.6. Plan de procesamiento de información.....	46
2.3. Análisis e interpretación de resultados de la investigación de campo.....	47
2.3.1. Entrevista dirigida al señor director de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”	48
2.3.2. Encuesta aplicada a los docentes de la institución.....	50
2.3.3 Encuesta aplicada a los estudiantes de la institución.....	60
2.4. Conclusiones y recomendaciones.....	70
2.4.1. Conclusiones.....	70
2.4.2. Recomendaciones	71
CAPÍTULO III.....	72
3. PROPUESTA.....	72
3.1. Título de la propuesta	72
3.2. Diseño de la propuesta	72
3.2.1. Datos Informativos	72
3.2.2. Justificación	74
3.3. Objetivos	75
3.3.1. Objetivo General.....	75
3.3.2. Objetivos Específicos	75

3.4. Descripción de la propuesta.....	75
3.4.1. Desarrollo de la propuesta	77
3.4.1.1. Plan operativo de la propuesta	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	99
ANEXOS.....	101

ÍNDICE DE TABLAS

Contenidos	Pág.
TABLA No. 1. Unidades de Estudio	45
TABLA No. 2. Tecnología en el PEA	50
TABLA No. 3. Coordinación viso-motora	51
TABLA No. 4. Tiempo libre en los hogares	52
TABLA No. 5. Agilidad mental de los estudiantes	53
TABLA No. 6. Sentimiento de los estudiantes	54
TABLA No. 7. Aumentar las calificaciones sin dejar los videojuegos	55
TABLA No. 8. Tiempo que se dedican a jugar	56
TABLA No. 9. Realización de tareas	57
TABLA No. 10. Calificaciones altas	58
TABLA No. 11. Rendimiento académico	59
TABLA No. 12. Tecnología en el PEA	60
TABLA No. 13. Coordinación viso-motora	61
TABLA No. 14. Uso de la computadora	62
TABLA No. 15. Tiempo libre en su hogar	63
TABLA No. 16. Videojuegos en la casa	64
TABLA No. 17. Jornada estudiantil	65
TABLA No. 18. Calificaciones con relaciona a sus compañeros	66
TABLA No. 19. Rendimiento académico	67
TABLA No. 20. Mejorar de las calificaciones	68
TABLA No. 21. Desempeño escolar	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenidos	Pág.
GRÁFICO No. 1. Categorías Fundamentales	12
GRÁFICO No. 2. Tecnología en el PEA	50
GRÁFICO No. 3. Coordinación viso-motora.....	51
GRÁFICO No. 4. Tiempo libre en los hogares	52
GRÁFICO No. 5. Agilidad mental de los estudiantes.....	53
GRÁFICO No. 6. Sentimiento de los estudiantes	54
GRÁFICO No. 7. Aumentar las calificaciones sin dejar los videojuegos.....	55
GRÁFICO No. 8. Tiempo que se dedican a jugar.....	56
GRÁFICO No. 9. Realización de tareas.....	57
GRÁFICO No. 10. Calificaciones altas	58
GRÁFICO No. 11. Rendimiento académico	59
GRÁFICO No. 12. Tecnología en el PEA	60
GRÁFICO No. 13. Coordinación viso-motora.....	61
GRÁFICO No. 14. Uso de la computadora.....	62
GRÁFICO No. 15. Tiempo libre en su hogar	63
GRÁFICO No. 16. Tiempo a jugar los videojuegos en la casa.....	64
GRÁFICO No. 17. Jornada estudiantil.....	65
GRÁFICO No. 18. Calificaciones con relaciona a sus compañeros	66
GRÁFICO No. 19. Rendimiento académico.....	67
GRÁFICO No. 20. Mejorar de las calificaciones.....	68
GRÁFICO No. 21. Desempeño escolar	69

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación denominado: LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA LICENCIADO JAIME ANDRADE FABARA DE LA CIUDAD LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015; pretende dar solución a la problemática que se ha dado por el mal uso de los videojuegos por parte de los y las estudiantes, para que mediante estrategias apropiadas se pueda mejorar el rendimiento académico.

Esta investigación pretende apoyar el desarrollo personal y cognoscitivo de la institución para tratar de disminuir en mayor o menor cantidad el mal uso de los videojuegos a través de una concientización a la comunidad educativa para mejorar del rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi en el año lectivo 2014-2015.

Todo esto se desarrollará mediante una capacitación a los docentes y padres de familia para evitar que los niños y niñas de séptimo grado no descuiden su formación académica por los videojuegos. Puesto que esto es un material novedoso, ya que permitirá orientar directamente a los padres de familia y docentes.

El planteamiento del problema de la investigación a realizarse permite saber que el problema se da cuando los videojuegos son usados por los niños y niñas sin la supervisión de una persona adulta, esto empieza a constituirse en una dependencia casi necesidad. Se notó que de a poco va desplazando obligaciones que tienen los niños como son: deberes, lecciones, trabajos en clases y ayuda en la casa y se dedican únicamente a estar pendientes de una pantalla y del entorno virtual en el cual piensan ser los protagonistas.

El objeto de estudio es el proceso enseñanza-aprendizaje el campo de acción actividades recreacionales en el campo educativo. Los principales objetivos que determinan la investigación son: estructurar micro proyectos de capacitaciones acerca de los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico para evitar daños a los niños de séptimo año de educación básica en la escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara.

Y los siguientes objetivos específicos: Investigar las causas que llevan al mal uso de los videojuegos, también identificar las consecuencias del bajo rendimiento académico y por último establecer una propuesta factible para dar una solución a la problemática del mal uso de los videojuegos de los estudiantes del séptimo año de educación General Básica de la Escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Población o universo sujeto a la presente investigación es de 106 sujetos clasificándose de la siguiente manera: 1 autoridad, 25 docentes y 80 estudiantes de los Séptimos años de Educación General Básica.

Investigación que se fundamenta corresponde al método descriptivo porque se detalla fenómenos, situaciones, contextos y eventos cómo son y cómo se manifiestan en el caso del rendimiento académico en la Escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara. Además se utilizó algunas fundamentaciones científica: Filosófica, Epistemológica, Psicopedagógica, Legal, Sociológica, Axiológica. Las técnicas utilizadas para el desarrollo en esta tesis es la encuesta y la entrevista. El instrumento aplicado fue el cuestionario.

El trabajo investigativo está estructurado en tres capítulos distribuidos de la siguiente manera:

El CAPÍTULO I está constituido por los fundamentos teóricos sobre el objeto de estudio en donde se prioriza los antecedentes investigativos acerca de los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico y las fundamentaciones

científicas que garanticen el desarrollo de manera vigorosa el marco teórico, donde se reúna toda la información de esta investigación que sirva como apoyo científico para conocer acerca de la problemática que se refleja en la institución educativa.

El desarrollo del CAPÍTULO II está integrado por una breve caracterización de la institución, la metodología con la modalidad de la investigación, nivel de investigación, población, hipótesis, análisis e interpretación de resultados de la entrevista ejecutada al director, y las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”, con sus pertinentes conclusiones y recomendaciones para poder identificar los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico.

En el CAPÍTULO III está la propuesta detallada con los datos informativos, justificación, objetivos, descripción de la propuesta y el desarrollo de la propuesta, la cual es dar capacitaciones a estudiantes, docentes y padres de familia mediante proyectos para así concientizar a la comunidad educativa y se pueda mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”. Y se hace constancia de la bibliografía y anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Antecedentes Investigativos

Referente a investigaciones anteriores acerca de los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico se puede asegurar que las mismas han influenciado a los presentes investigadores para conocer y dar una pronta solución a dicho problema; por lo tanto, su aporte ha sido valioso para el enfoque del problema de estudio, de esta manera se citan algunos de ellos:

CONSTANTE, Susana (2011) en su tesis titulada “Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar” (pág. 105) expresan que los juegos electrónicos incide en la optimización del tiempo libre también es un lugar de proliferación de anti valores, porque al encontrarse con otras personas en estos juegos se conversan como obtienen el dinero y que dicen cuando llegan a la casa.

MORALES, Martha (2010) en su tesis titulada “los juegos electrónicos y su incidencia en el rendimiento escolar” (pág. 94) manifiesta que los padres familia tiene la obligación de inculcar hábitos de responsabilidad en sus hijos e inculcar cada uno de los valores.

En el reportaje encontrado en el periódico el comercio, de la redactora GRANDA, Amada, del viernes 22-02-2013, con el tema “ni PlayStation ni Wii deben transformarse en niñerías” expresa que los videojuegos no pueden ser

entregados como un obsequio, no se los puede considerar un juguete más para los niños. Son juguetes que requieren de la supervisión de una persona mayor de edad.

1.2. Fundamentación científica

1.2.1. Filosófica

Los investigadores están de acuerdo que este trabajo de investigación se trabajara con el paradigma crítico-propositivo, debido a que el tema se encuentra relacionado con la parte educativa actual y la realidad de la misma.

Además, este paradigma de la filosofía consta de dos aspectos (crítico y propositivo), la primera parte constituye el análisis del problema que acarrea los videojuegos y el segundo aspecto da solución al inconveniente para parar el mal uso de los videojuegos en los niños y niñas; por lo tanto, esta alternativa constituye la organización de capacitaciones con el tema de las consecuencias que produce los videojuegos con la colaboración de la comunidad educativa.

Por consiguiente, este paradigma envuelve la investigación social. Los investigadores recolectarán datos en la comunidad educativa para llegar al fondo del problema, ya que esto está incidiendo directamente en el ámbito escolar. Así que con la aplicación de este paradigma se esperara el correspondiente análisis, interpretación, comprensión y explicación del fenómeno social que presenta la investigación.

De hecho, este paradigma es muy útil que conlleve a conocer al problema y con la opción de dar una buena solución a tiempo y no ver lo que se podría ocasionar en un futuro.

1.2.2. Epistemológica

La fundamentación epistemológica contribuirá al conocer la verdad si los videojuegos son un problema o un beneficio en el proceso enseñanza-aprendizaje y de qué manera influye los mismo en el rendimiento de cada uno de los estudiantes.

Los investigadores consideran que realmente es un problema pero solo mediante técnicas de observación o instrumentos de recolección de datos se podrá llegar a la verdad. Ellos indagarán para conocer, entender, explicar en el ámbito social las consecuencias del uso de los videojuegos; así como, si los videojuegos causan un cambio de actitud de los estudiantes dentro de la sociedad.

También es relevante destacar la relación que existe entre los investigadores y lo que se desea investigar. A causa de los videojuegos el ambiente de clases no es adecuado; dado que los y las estudiantes se mantienen distraídos o preocupados por el nivel que ellos o los demás ha obtenido en los mismos. Se considera que ellos tienen videojuegos en su casa o salen después de clases a lugares para llegar a un nivel de satisfacción de ganar a los compañeros o amigos. La dificultad que los docentes pueden encontrar en el salón de clases es la distracción y los estudiantes no se interesan por los temas lo cual desencadena el bajo rendimiento académico.

Por otro lado, es notable que los estudiantes se olviden de su responsabilidad académica cuando llegan a su casa y no realizan las tareas asignadas, no se preparan para las evaluaciones o lecciones adecuadamente y ellos se dedican a juegos virtuales sin la supervisión de una persona adulta. La educación de compromisos, responsabilidades deben ser tomados en cuenta pero no se ha notado ninguna un cambio de responsabilidad de los padres y en las instituciones educativas se debería promulgar responsabilidades de los niños y niñas sin olvidarnos de los derechos de los y las mismas.

Esta investigación tiene su objetivo clave el cual es dar solución al problema de los videojuegos. Los investigadores darán alternativas a toda la comunidad educativa para frenar a tiempo el problema y ver los resultados de un alto rendimiento en los estudiantes. La familia y la institución educativa pueden corregir los malos hábitos de los videojuegos para llegar al mejoramiento del aprendizaje dentro y fuera de la institución.

1.2.3. Psicopedagógica

La psicología conjuntamente con la pedagogía juega un papel muy importante en esta investigación, la cual contribuye para que un docente conozca cómo enfrentar la realidad de los videojuegos y su influencia en el proceso enseñanza-aprendizaje. De tal manera que se hará referencia a tres reconocidos filósofos y psicólogos de la educación; ellos manifiestan en sus teorías cual es el comportamiento de los estudiantes cuando ellos están inmersos en la parte de los juegos.

Los videojuegos que actualmente están en auge están interfiriendo en el aprendizaje de los niños y niñas. Las teorías de los siguientes psicólogos como: Karl Groos (1902), Jean Piaget (1956), Lev Vigotsky (1924) son primordiales para dar solución al problema que presenta los videojuegos en la parte educativa.

De acuerdo a los psicólogos el juego es útil si se lo utiliza apropiadamente y sin desmedida de tal forma se da paso al desarrollo cognoscitivo, intelectual, físico y social. Por lo que se refiere a Karl Groos; él considera que el juego prepara para la vida práctica. Sin embargo, los videojuegos se convierten en un vicio que provocan adicción inclusive hasta la etapa de pubertad.

La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto-dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo. Tomando esto como referencia los videojuegos contribuyen al desarrollo de un ámbito violento el cual puede

recaer en problemas con los compañeros. Los niños o niñas pueden encontrar una solución no amigable para enfrentar dificultades.

Finalmente, Lev Vigotsky se enfoca en la parte sociocultural que tiene como meta el desarrollo de pensamiento operativo. En caso de los videojuegos se trata de una participación individual o colectiva. Por cuanto se debe educar a los niños y niñas en la propagación de actividades colectivas sin llegar a la violencia o al egoísmo por el deseo de ganar.

1.2.4. Legal

Se toma en cuenta de manera jerárquica la presente investigación; la cual está respaldada en la Constitución de la República del Ecuador. Según el Título I de los Elementos Constitutivos del Estado, Sección quinta de Educación, expresa lo siguiente:

Art. 27. “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia, incluyente y diversa, de calidad y calidez, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

La presente investigación también se respalda en el “Código de la Niñez y Adolescencia”. Puesto que en este documento legal se puede guiar para conocer los derechos y obligaciones de los niños y niñas. En esto se involucra recibir una educación de calidad y la cual será desarrollada tomando en cuenta los beneficios

y no caer en los vicios tecnológicos. Así que esta investigación se basara en lo siguiente:

Capítulo III

Derechos Relacionados con el Desarrollo.

“Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;

Capítulo VI de los deberes, capacidad y responsabilidad de los niños, niñas y adolescentes.

Art. 64. Deberes: Los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la Constitución Política impone a los ciudadanos, en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva. Están obligados de manera especial a en el numeral 3/4/5/6 que establece el siguiente:

3. “Respetar los derechos y garantías individuales y colectivas de los demás;
4. Cultivar los valores de respeto, solidaridad, tolerancia, paz, justicia, equidad y democracia;
5. Cumplir sus responsabilidades relativas a la educación;
6. Actuar con honestidad y responsabilidad en el hogar y en todas las etapas del proceso educativo”

1.2.5. Sociológica

En la fundamentación sociológica se destaca la interacción que el ser humano realiza con los demás. Los investigadores se enfocaron a la realidad de los estudiantes en la parte cultural, socio-económica, académica para llegar a establecer vínculos de comunicación.

Tanto maestros como padres de familia deben tener conocimiento de la personalidad y comportamiento de los niños y niñas dentro de la sociedad. Muchas amenazas pueden ocasionar problemas en ellos lo cual quienes están alrededor de los estudiantes deben colaborar para evitar consecuencias de mal comportamiento, bajo rendimiento académico entre otras dificultades.

Cada niño o niña es muy diferente tanto en la forma de ser como la manera de aprender por dicha razón se debe tomar en cuenta el lugar donde cada uno de ellos se desenvuelve, crece e interactúa. La responsabilidad de guiar a los niños y niñas es cuestión de toda la comunidad educativa; si existe algún problema a temprana edad es la etapa perfecta para corregir los errores con los niños o niñas.

1.2.6. Axiológica

Este tema de investigación también envuelve la parte axiológica de los valores, los cuales deben ser enseñados tanto en la escuela como en el hogar. Durante la investigación y aplicación del proyecto de tesis se reforzara e inculcará valores de responsabilidad, autoestima, amistad además algunos otros valores de carácter moral, ético y social.

La responsabilidad es un valor que en la parte académica es indispensable para tener éxito en los estudios, este valor se va cultivando desde el seno familiar. Si los padres practican e inculcan, los hijos realizaran las actividades educativas y del hogar de una manera tranquila y con ánimo de trabajar.

El siguiente valor es motivar la parte intrínseca de cada estudiante para que el mismo se supere en las adversidades que se presenten, la autoestima tiene un propósito claro; crear y mejorar la confianza en los estudiantes para que se superen tanto en la escuela como en su hogar.

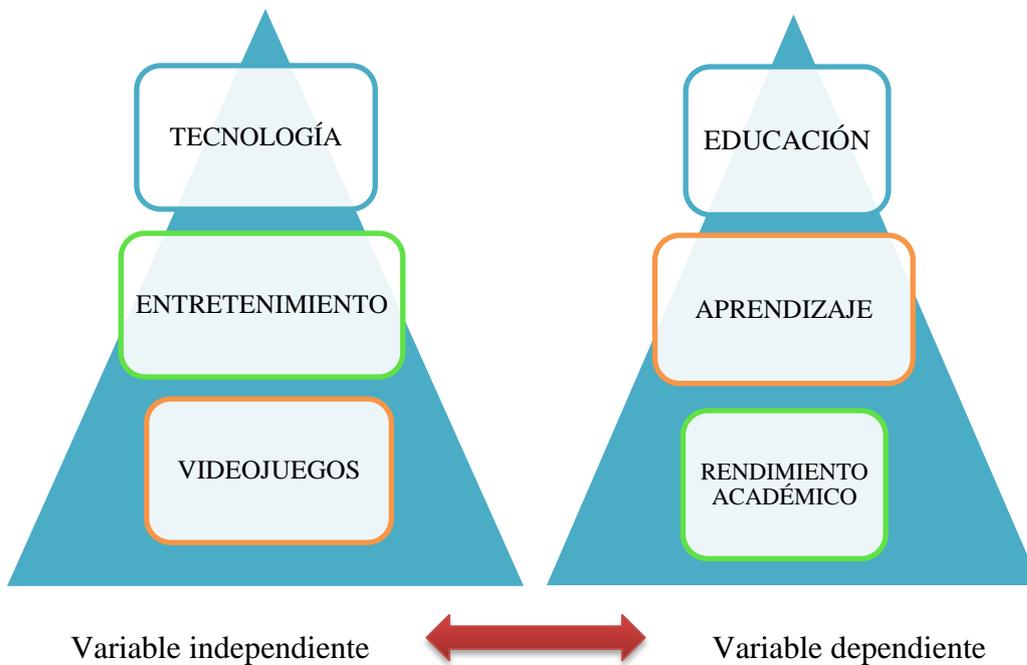
La amistad es el aprecio y carisma que se demuestra a los compañeros o amigos. La comunicación en el hogar para forjar amistades sinceras y duraderas es clave en la formación del estudiante tanto en la parte formal como informal. Este valor debe ser fortalecido para que los y las niñas conozcan cual es el verdadero valor de la amistad. En este aspecto se involucra los videojuegos que muchas veces los compañeros influyen para que el uso sea inadecuado.

En definitiva toda la comunidad educativa debe ser consiente del verdadero uso de los valores; los cuales serán practicados diariamente y servirá para la vida futura de cada uno de los estudiantes.

1.3. Categorías Fundamentales

TEMA: LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “LICENCIADO JAIME ANDRADE FABARA” DE LA CIUDAD LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015.

GRÁFICO No. 1. Categorías Fundamentales



FUENTE: Investigación
ELABORADO POR: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

1.4. Marco teórico

1.4.1. Tecnología

La tecnología es un conjunto de saberes que comprende aquellos conocimientos prácticos, que posibilita al hombre modificar las condiciones naturales para hacer la vida más útil y placentera y es muy importante la tecnología para abrir un mundo sin fronteras a través del uso de diferentes herramientas tecnológicas como son: las computadoras los celulares las tablets entre otras ya que día a día se va optimizando la tecnología.

1.4.1.1. Definición.- según CEGARRA SÁNCHEZ, José (2004) establece la tecnología como:

Es el conjunto de conocimientos propios de un arte industrial, que permite la creación de artefactos o procesos para producirlos. Cada tecnología tiene un lenguaje propio, exclusivo y técnico, de forma que los elementos que la componen queden perfectamente definidos, de acuerdo con el léxico adoptado para la tecnología específica. En algunas ocasiones se ha definido, erróneamente, la tecnología como la aplicación de la ciencia a la solución de los problemas prácticos, de manera que si la ciencia experimenta cambios discontinuidad, la tecnología también presenta discontinuidad. (p.19)

De acuerdo a lo manifestado anteriormente se puede deducir que la tecnología engloba varios conocimientos que son utilizados de manera útil para el proceso de cosas innovadoras. Las personas pueden crear diferentes cosas tomando en cuenta las necesidades de los demás; pues la tecnología se enfoca en varios ámbitos, por lo tanto, la tecnología tiene sus propias características cuando es desarrollada en una específica área. Además, se debe aclarar que la tecnología no da solución a los problemas, se podrían dar alguna solución cuando se emplee la tecnología utilizando un correcto procedimiento o metodología.

1.4.1.2. Importancia

De acuerdo a CARRILLO SILES, Beatriz (2009) manifiesta que la importancia de la tecnología “es el mejoramiento de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario” (p.2)

Es oportuno señalar los investigadores están concuerdan con la importancia de la tecnología; esta tiene una gran relevancia en la sociedad con fines específicos. La tecnología es muy importante porque favorece a una vida no tan complicada para las personas en su vida cotidiana. Y en muchas ocasiones todo esto provoca un cambio en la vida de los seres humanos, considerando que la tecnología se convierte en algo indispensable para cada uno, así la tecnología de la comunicación han estado liderando en el mercado rompiendo barreras.

1.4.1.3. La tecnología en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Según BARRAGAN SÁNCHEZ, Joaquín (2011) señala que la tecnología en el proceso enseñanza-aprendizaje es:

La integración de la tecnología al proceso enseñanza-aprendizaje no debe ser una moda, una oferta promovida por los fabricantes de tecnología o bien como algo pasajero e intrascendente. El uso de tecnología, por si misma, no resuelve los problemas de la educación, aunque su uso puede contribuir a evidenciarlos, buscar alternativas y propiciar nuevas situaciones de enseñanza-aprendizaje. Con la integración de tecnología se transformaría el proceso enseñanza-aprendizaje. La tecnología debe ser una fuente de acceso al conocimiento y a las actividades de investigación y práctica en la comunidad educativa. La integración de la tecnología le permitirá al alumno enfrentar exitosamente su vida personal, académica y profesional. (pp. 4-5)

Debido a las ideas expuestas los investigadores coincide que la tecnología no cubre todas las necesidades de los estudiantes en el proceso enseñanza-

aprendizaje. La tecnología debe ser usada como un medio para reforzar y dinamizar una clase, no para resolver problemas que un docente enfrenta en el proceso didáctico. Por esta razón la tecnología se convierte una fuente donde el estudiante pone en práctica su conocimiento, a través de actividades significativas para un aprendizaje duradero. Por consiguiente, el estudiantado podrá notar su progreso académico.

Igualmente, es importante que el docente planifique de una manera adecuada el uso de la tecnología en clases. Puesto que la misma facilita el proceso enseñanza-aprendizaje y ahorra tiempo. Sin embargo, si un docente no está relacionado con la tecnología difícilmente, él podrá hacer un buen uso para mejorar los conocimientos de los estudiantes en la parte académica. La tecnología es útil pero puede convertirse en una mala herramienta si no se la utiliza como es debido.

1.4.2. Entretenimiento

Es el conjunto de actividades relacionadas con el ocio y el divertimento de una persona o un incorporado de personas. Porque cuando se habla de entretenimiento se usa el termino para designar actividades con el mundo del espectáculo, por ejemplo actividades deportivas, los videojuegos, la televisión el cine etc. Todas estas opciones son consideradas como entretenimiento en el sentido q sirve para mantener a las personas recreadas.

1.4.2.1. Definición

Según MARTINEZ LOPEZ, José Manuel manifiesta un concepto concreto acerca del entretenimiento el cual significa que:

El entretenimiento en el marco de las industrias de la cultura, el ocio y la recreación debe ser entendido todo como aquello que produce una experiencia placentera o satisfactoria; todos aquellos mensajes, productos o actividades que buscan de alguna manera generar un

estado psicológico de satisfacción y felicidad que buscan, siempre, movernos emocionalmente. (p. 21)

En relación con lo expuesto está claro que el entretenimiento es una manera de diversión o esparcimiento usando diferentes actividades para lograr una motivación en la persona. Las personas buscan una distracción sana y el entretenimiento es la mejor forma para conseguir una relajación completa. Otro rasgo del entretenimiento es que no solo las actividades motrices consiguen alegrar a alguien; alguna reflexión u objeto de diversión contribuye al mejoramiento del estado de ánimo.

Se debe tomar en cuenta que el entretenimiento es indispensable en la vida de las personas, dado que la presión en el trabajo o el estrés causado por situaciones conflictivas se debe tomar un respiro; el mismo que diferentes actividades de recreación son esenciales en la solución de situaciones asfixiantes. El entretenimiento no debe ser olvidado todo lo contrario debe estar presente en cada momento difícil.

1.4.2.2. Propósito del Entretenimiento

Todo tiene propósitos ya sean generales como específicos. Según LEÓN, Alma (2002) establece que “el propósito general del entretenimiento también predomina en los espectáculos de diversión, donde el discurso de los comediantes y los animadores está orientado a hacer que la gente se divierta y se ría (propósitos específicos)”. (p.188).

El propósito del entretenimiento es claro cuando las personas están involucradas en pasatiempos o momentos de recreación, sacando a flote la parte de diversión o de relajación, todo esto puede ser provocado por cosas humorísticas; las personas muestran sonrisas o alegría total cuando están entretenidas.

Por otro lado, si alguien desea entretener a otra persona debe tener propósitos generales o específicos y al final de este proceso se verá los resultados de un buen entretenimiento.

1.4.2.3. Entretenimiento Educativo

En la parte educativa un docente busca la manera de fijar el conocimiento a través de diferentes actividades. Así que en entretenimiento no está fuera de la labor educativa, todo lo contrario es importante que diferentes acciones por docentes y estudiantes estén enfocada al entretenimiento educativa, tomando en cuenta la opiniones de varios autores acerca de este tema.

Según MOYER-GUSE, Emily y RIDDLE, Kary (2010) manifiesta que el entretenimiento educativo se refiere “a los medios de comunicación de entretenimiento que están diseñados para entretener y educar al público. El objetivo que se persigue es aumentar el conocimiento de los miembros de la audiencia acerca de un tema educativo, crear actitudes favorables y cambiar comportamientos”. (p. 127)

En este sentido y para ilustrar lo señalado el entretenimiento educativo juega un papel muy importante en la educación, en vista de que educan de una manera diferente y divertida. Las personas se sienten más atraídas a utilizar diferentes medios de comunicación actualmente; la cual los motiva para lograr un aprendizaje significativo sobre temas educativos. Todos los medios de entretenimiento ayudan a la motivación del público siempre y cuando siga objetivos de aprendizaje.

Así mismo, se debe destacar el uso del internet en el ámbito educativo, los adolescentes encuentran una forma atractiva este medio con el objetivo de reforzar conocimientos. El internet ofrece varios programas educativos.

Según CÁRDENAS LORENZO, Laura (2009) expone una definición más clara acerca de que es el entretenimiento educativo el cual aporta con grandes

conocimientos a los estudiantes. Por lo tanto, ella describe al entretenimiento educativo o:

Eduentretenimiento (EE) es un enfoque híbrido de estrategias de comunicación participativa y del modelo de difusión de la comunicación. Combina la atracción por el entretenimiento con mensajes educativos para ayudar a educar, informar e impulsar el cambio en los comportamientos, con el objeto de lograr las metas de desarrollo y del progreso social. Este enfoque puede emplear medios tradicionales (como los espectáculos de marionetas, música y la danza) o medios electrónicos como la radio, televisión entre otros. Estos programas se encuentran adaptados al contexto cultural local y combinan el entretenimiento con la generación de conciencia y la educación. (pp. 56-57)

Ante lo manifestado por Laura Cárdenas los investigadores consideran que el entretenimiento educativo debe ser llevado a cabo usando tácticas dinámicas que promuevan mensajes positivos para que los estudiantes se informen y eduquen de una manera divertida y llamativa. El comportamiento puede ser cambiado, encontrando como ventaja a estudiantes con mentes abiertas, quienes pueden socializar mensajes de superación y motivación dirigidos a otras personas. El cambio de actitud beneficia al estudiantado con el objetivo de un progreso cultural en la sociedad. Todo esto se puede conseguir a través del eduentretenimiento; estudiantes y docentes pueden utilizar algunos espectáculos de danza y cultura para una recreación sana y con mensajes optimos dirigidos a la sociedad en general. De esta manera se combinan la parte educativa y social, mejorando los dos ámbitos.

1.4.2.4. Estructura básica de los productos de entretenimiento

Según LIEBEMAN, Al y ESGATE, Patricia definen cuatro elementos de la estructura de un producto de entretenimiento los cuales son:

El contenido, el canal, el consumo y la convergencia son los cuatro elementos que forman la estructura básica de los productos de

entretenimiento. No obstante, debido a que el entretenimiento se basa, por lo general, en una idea creativa, el elemento unificante de la industria es el derecho de la propiedad intelectual, el cual le permite a su poseedor crear fuentes de ganancias de producto protegidas, tales como la concesión de licencias y el patrocinio.(p. 25)

La primera fase depende del diseño y que se han creado para promocionarlo, el siguiente el canal es como es promocionado, el consumo desea convencer al público para su utilización y la convergencia es la parte concreta de los productos de entretenimiento el final de su proceso para conseguir que las personas lo utilicen. De esta manera la parte clave es la parte creativa. Algo único que ha sido creado. Sin embargo, los productos de entretenimiento están sujetos y protegidos por derecho de autor. Esto significa que las personas pueden utilizar los productos de entretenimiento pero no pueden copiarlos y utilizarlos de una manera inadecuada.

1.4.3. Videojuegos

Actualmente existes muchas herramientas digitales que la tecnología de la información y comunicación ha venido brindando con fines culturales o educacionales. Sin embargo muchas personas hacen un mal uso de los mismos cuando no conocen los verdaderos beneficios. Por consiguiente, los videojuegos pueden ser una herramienta que la actual generación está haciendo mal uso de ella.

1.4.3.1. Definición

La juventud de hoy en día le gusta entretenerse con los videojuegos de ahí que, la definición de videojuegos es necesaria conocerla por varios autores como:

Para GARCÍA FERNÁNDEZ, Fernando (2005) manifiesta que videojuego es “un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y

video, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad” (p. 3)

Fernando Fernández apunta a una definición concisa acerca de que es un videojuego que es muy utilizado en los presentes tiempos. Refiriéndose a los expuesto anteriormente, un videojuego es un software el cual permite una interacción virtual entre personajes y el jugador que realiza varias especificaciones en el videojuego. Además, un videojuego se lo puede encontrar en aparatos tecnológicos fáciles de llevar o en un computador de escritorio. Las emociones que transmiten los videojuegos son increíbles para muchos adolescentes, puesto que cuenta con audio, video, imágenes entre otras cosas. Todo esto se parece a la realidad pero no es así es un juego de entretenimiento.

Los adolescentes se inclinan a utilizar este tipo de juego virtual que los juegos tradicionales. En vista que los videojuegos se pueden generar momentos más emotivos de triunfo y de superación. Dando como resultado todo esto en un negocio informático, que muchos aprovechan creando videojuegos que generan mucha expectación por los jóvenes. Conjuntamente, los videojuegos son un buen entretenimiento pero cuando se maneja con moderación y sin dejar a un lado las obligaciones de niños, niñas, y adolescentes en general.

Para RUIZ DÁVILA, María y DÍAS TEJERO, Beatriz (2012) establece que los videojuegos son:

El resultado del desarrollo del software gráfico y de animación, la mayor potencia de las tarjetas gráficas, la aparición de videoconsolas de gran portabilidad y el avance de las comunicaciones digitales, que permiten la conexión desde lugares antes insospechados y la interrelación y participación en redes sociales más o menos formales de un número creciente de usuarios, principalmente adolescentes y jóvenes adultos, si bien comienzan a iniciarse en últimos cursos de educación primaria. (p. 26)

La tecnología está caminando a pasos agigantados y algo destacado son los videojuegos; son programas computacionales, diseñados con imaginación,

creatividad haciendo notar la parte gráfica y auditiva. Los videojuegos muestran interesantes lugares fuera de la realidad que a los usuarios les encanta explorar. Igualmente, la edad común que empiezan a jugar videojuegos es desde los 8 años de edad en adelante. Los chicos o chicas acceden a redes gratuitas u online donde pueden encontrar este tipo de juegos virtuales que les llama mucho la atención.

Actualmente, en la mayoría de hogares cuentan con el servicio de internet, una herramienta poderosa de acceso a muchos videojuegos. Los videojuegos son una forma de interacción puede ser uno o varios usuarios conectados para empezar un entretenimiento en conjunto en una vida virtual. Es por esta razón, que los adolescentes desean probar suerte o practicar un nuevo videojuego cada día.

1.4.3.2. Aprender con videojuegos

Los videojuegos pueden tener su parte positiva en quienes usan muy seguido. Según RUIZ DÁVILA, María y DÍAS TEJERO, Beatriz (2012) exhibe que se puede aprender con videojuegos con:

La realización de tareas que el videojuego propone y en las que se desarrollan habilidades directa o indirectamente. Estas habilidades pueden ser de manejo del ordenador y sus periféricos, de cálculo, de resolución de problemas, de seguimiento de pautas de trabajo, búsqueda de información en Internet, etc. Como herramientas de aprendizaje, los videojuegos ofrecen elementos diferenciadores que hacen que las dinámicas de trabajo y de relaciones que se generan con su utilización sean muy interesantes desde el punto de vista pedagógico. (pp.33- 34)

Los videojuegos tienen varios objetivos que son cumplidos con la ayuda de algunas asignaciones con el objeto de lograr destrezas o habilidades. Como se puede notar que la práctica de videojuegos en los dispositivos que puedan ofrecer algunos videojuegos. Todos desean llegar a la meta y ganar todos los niveles, el usuario busca la manera de ganar, evitar obstáculos, conocer algunas claves o trucos para superar y culminar con lo que se empieza en un videojuego.

Consecuentemente, los videojuegos apoyan al desarrollo de un aprendizaje colaborativo y perseguir algo hasta cumplir lo establecido. Ensayar y aprender de los errores de una mala práctica.

Todas estas observaciones también tienen relación con la constancia y los avances del usuario de videojuegos, los cuales mantienen la atención y esto se convierte en un reto; con la repetición y la practica en un entorno multimodal es usuario se siente más entusiasmado de seguir adelante. De cualquier manera quienes utilizan los videojuegos desarrollan un aprendizaje.

1.4.3.3. Tipo de videojuegos

Existen una variedad de videojuegos con características en particular y dependen de las preferencias que los adolescentes tienen para elegir algún tipo de videojuego en particular, así ellos se embarcarán a una aventura virtual con el objetivo de culminar con éxito cualquier videojuego de su particularidad.

Según GIL JUÁREZ, Adriana y VIDA MOMBIELA, Tere (2011) clasifica a los videojuegos tomando en cuenta rasgos como:

El género hace referencia al estilo narrativo de la obra identificando por el ritmo y el estilo o tono y fundamentalmente, las emociones que se busca en el jugador o jugadora. Así encontramos videojuegos de acción, aventura, estrategia. Paralelamente también se añaden géneros identificados por la temática, la ambientación o el formato como por ejemplo los videojuegos deportivos o videojuegos de plataformas. (pp.20-21)

Los investigadores consideran también que la clasificación de videojuegos depende de algunas características como que se desea causar en los usuarios de videojuegos, que preferencias tiene el mismo, cuál es su contenido así como las condiciones del videojuego. De donde se infiere que se puede encontrar videojuegos de acción, estrategia, simulación, deportivo entre otros.

1.4.3.3.1 Videojuegos de Acción.- Estos pueden ser los más usados por su alto grado de motivación en los jugadores que prefieren disfrutar de algo de adrenalina. Según GIL JUÁREZ, Adriana y VIDA MOMPIELA, Tere (2011) manifiestan que los juegos de acción es un juego donde:

Juego dónde el jugador debe poner a prueba sus habilidades psicomotrices como la rapidez, la percepción visual o la precisión en el control de los mandos de la consola y ordenador así como en atender los mensajes o estímulos que aparecen en la pantalla. Son juegos donde la práctica y la mejora progresiva de los propios resultados son claves para mantener el interés de los jugadores. Fomentan la autoestima y la competitividad con otros o con uno mismo. (p. 21)

De acuerdo a la cita anterior se puede destacar que los juegos de acción son muy divertidos y emocionantes pues la rapidez visual y la precisión del control con las manos. Más aun este tipo de videojuego atrae significativamente la atención porque los jugadores van mejorando y avanzando a niveles difícil que no serán un impedimento para continuar. La emoción es desbordante para seguir adelante y no parar y demostrar quién es el mejor jugador para este videojuego de acción. En conclusión los videojuegos de acción requieren de agilidad psicomotriz y mental para no caer y seguir.

1.4.3.3.2 Videojuegos de Aventura.- La aventura es algo fabuloso ya que fomenta la observación, memoria y el desarrollo de la comprensión en muchas personas quien encontrar una solución a lo presentado en un videojuego de aventura. Según GIL JUÁREZ, Adriana y VIDA MOMPIELA, Tere (2011) resaltan que:

Estos juegos presentan una historia en la que los jugadores deben identificarse con sus protagonistas y resolver diferentes pruebas para avanzar y conseguir resolver el final de la trama. Son juegos que invitan a investigar y a explorar los escenarios y objetos del juego, con personajes interesantes y atractivos. Mantienen el interés gracias al equilibrio entre una buena historia y la capacidad par que sea el jugador quien la viva a través de sus acciones. (p.22)

Los investigadores comparten la misma idea anterior acerca de los videojuegos de aventura porque en estos juegos una historia ficticia es el centro de atención de los jugadores, quienes tienen que enfrentarse a sucesos que generan muchos estados de ánimo, pero continuar hasta concluir con el fin de cualquier historia. Es importante destacar que el jugador o jugadora puede crear personajes virtuales tomando en cuenta su gusto, esto puede ser la forma de vestirse, el género, la edad, entre otros aspectos. Al final de todo esto el jugador se sentirá como el personaje virtual.

1.4.3.3.3 Videojuegos Deportivos.- En la actualidad el jugar diferentes deportes es recreativo debido a que se ponen en práctica las reglas del juego de cualquier deporte. Trasladarse al mundo virtual, demostrar habilidades en los videojuegos ayuda a mantener un buen ánimo.

En particular, estos videojuegos transportan a equipos y estrellas deportivas del momento en distintas modalidades. Sorprendentes estadios, circuitos, campeonatos, pistas se destacan en el mundo virtual de los videojuegos deportivos. Este tipo de juego contribuye a que los jugadores demuestren sus habilidades cognitivas, análisis y de gestión de información.

1.4.3.3.4 Juegos de Estrategia.- Según GIL JUÁREZ, Adriana y VIDA MOMBIELA, Tere (2011) preponderan que los videojuegos de estrategia “*se caracterizan por la necesidad de planificar y ordenar de forma inteligente acciones y recursos para conseguir el objetivo final. Fomentan la concentración, la reflexión y el razonamiento estratégico.*”(p.24)

Los jugadores deben tomar y ejecutar acciones estratégicas rápidamente en este tipo de videojuego. Tres factores son relevantes concentración para llegar a la meta, reflexión para no dar un paso en falso y razonamiento estratégico para demostrar que después de varias actividades se logró ganar o dejar a un lado las dificultades que el videojuego presenta.

1.4.3.3.5 Videojuegos de Simulación.- Según GIL JUÁREZ, Adriana y VIDA MOMBIELA, Tere (2011) apuntan que *“los videojuegos de simulación son juegos que reproducen y permiten recrear de forma muy realista, el funcionamiento de alguna actividad, un sistema o una nave”* (p. 25).

De manera semejante a los manifestado precedentemente los videojuegos de simulación se acercan un poco a la realidad. El jugador siente que está en la realidad y le permite la ejecución de varios comandos. El aprendizaje es más activo con este tipo de videojuegos cuando el jugador está en alguna maquina electrónica o en el ordenador disfrutando de una realidad virtual muy emocionante.

1.4.3.3.6. Videojuegos en lo social

Los videojuegos pueden convertirse en un medio para compartir experiencias entre amigos, familiares, compañeros, entre otros. Puesto que, esta es una actividad lúdica la cual permite una interacción de conocimientos como: dar consejos, tips para pasar de nivel, claves entre otras cosas.

Sin embargo, para TEJEIRA, Ricardo, PELEGRINA DEL RIO, Manuel, GOMEZ, Jorge (2009) menciona que:

“los usuarios de videojuegos los utilizan, en su mayoría, acompañados por sus amistades y/o familiares, los jugadores expresan de manera muy mayoritaria su preferencia por el juego acompañado; no existe relación estadística entre uso de videojuegos y número de amigos del mismo sexo, número de amigos del mismo sexo, número de amigos de sexo opuesto, número de integrantes del círculo social, clima social frecuencia de las actividades habituales, frecuencia de las interacciones sociales, número de parejas, retraimiento social, timidez, hipersensibilidad soledad, popularidad, estatus social sociabilidad, amigabilidad, visitas a casa de los amigos, recepción de visitas de amigos en el propio domicilio, popularidad percibida en la escuela, y ajuste social” (pág. 7)

En este aspecto, los videojuegos juegan un papel de ventaja y desventaja de acuerdo al uso que se los de a los mismos. Esto puede acarrear una buena

convivencia con los demás y por otro lado, los videojuegos pueden ser un obstáculo para que el niño o la niña se alejen de la sociedad por el mundo virtual. Por esta razón, ellos necesitan ser guiados para el correcto uso de los videojuegos. Además, con el avance de la tecnología se necesita establecer un tiempo para el uso de consolas, celulares, y otras cosas que puedan ser utilizadas para esta actividad.

En la actualidad, se debe tener cuidado con el aislamiento social de las personas que consideran que los videojuegos es lo mejor para sus vidas. Esto puede provocar situaciones incómodas para los padres de familia y amigos de quien escoge los videojuegos por no compartir momentos sociables con los que le rodean.

1.4.3.3.7. Videojuegos en lo familiar

La familia es la encargada de proteger de vicios a las niñas y niños, así que son los padres quienes sufren para poder entender a sus hijos; porque los mismos dedican mucho tiempo en el uso de los videojuegos.

Además, los padres están conscientes de los beneficios que brinda la tecnología pero el uso excesivo de aparatos que permiten practicar videojuegos puede causar lesiones en los tendones de la mano. Lo cual la familia tiene que aconsejar sobre todo esto a los hijos. Y si esta situación se descontrola los padres de familia pueden buscar ayuda de centros especializados en este entorno.

1.4.3.3.8. Videojuegos en lo psicológico

Considerando las palabras de TEJEIRA, Ricardo, PELEGRINA DEL RIO, Manuel, GOMEZ, Jorge (2009) establece los siguientes sobre los videojuegos en la parte psicológica:

Una de las críticas más habituales a los videojuegos es la que hace referencia a su supuesto potencial adictivo. A partir de la observación los jóvenes que les

dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a ellos no falta quien habla de “Enganche” y “Adicción”, en claro paralelismo a la dependencia de sustancias. Los propios aficionados e incluso la publicidad no duda en recurrir a tales términos, conscientes del atractivo que degeran” (pág. 5)

Comúnmente todo se puede convertir en adictivo si no se mantiene un correcto uso de algo. Por lo que tomando en consideración lo establecido anteriormente los videojuegos si pueden convertirse en un obsesión o adicción. Por lo tanto, la parte psicológica se ve afectada, puesto que solo se piensa en ganar para sentir satisfacción de conseguir la victoria.

En otras circunstancias, se puede generar frustración y coraje que puede desembocar en agresividad o cambio de comportamiento después de esta actividad lúdica o puede cambiar la actitud del niño o niña de buena manera, ya que se necesita paciencia para no tener problemas con los demás.

Pero con el uso de los videojuegos también puede generar cambios de concentración en los jugadores que es algo bueno, pues se puede desarrollar el ejercicio mental y de rapidez para cumplir con el objetivo.

1.4.3.3.9. Adicción a los videojuegos

La adicción de los videojuegos hace que los niños desechen otro tipo de actividades como la actividad física, es lo que más escaso hay entre la población infantil de la sociedad actual. Hay poca actividad física en las escuelas y menos aún en los hogares. Ahora en la actualidad los niños no juegan en los parques con sus vecinos o amigos porque solo se dedican a estar al frente de una pantalla practicando los videojuegos, ya que su uso excesivo afectara su salud y su rendimiento académico en el proceso enseñanza-aprendizaje.

A continuación se mencionara algunas de las características que presentan las personas adictas a los videojuegos en su conducta y son las siguientes:

Tolerancia la persona cada vez pasa más tiempo jugando.

Abstinencia malestar cada vez que se interrumpe el juego o se tiene tiempo sin jugar.

No poder dejar de jugar.

Dejar de hacer otras cosas importantes por seguir jugando.

Posibles causas por las que las personas pueden caer en esta adicción son las siguientes:

Problemas familiares o sociales.

Depresión.

Los videojuegos ofrecen sentidos de recompensa al completar ciertas tareas u objetivos.

Los videojuegos presentan escenarios fantásticos atractivos para personas que buscan evadir su realidad.

Los niveles y objetivos producen la sensación de competencia ya que se trata de una actividad reforzante y motivada intrínsecamente.

Sensación de dominio.

Las principales consecuencias de la adicción de los videojuegos se relación a problemas personales como:

Alteración del estilo de vida personal del sujeto.

Perturbación de la organización temporal diaria.

Interferencia con otras actividades.

Reducción de las relaciones interpersonales.

Problemas o discusiones familiares y sociales.

Disminución del rendimiento académico o personal.

Abandono de otros pasatiempos.

La adicción de los videojuegos también se ha asociado con otros padecimientos físicos o trastornos psicológicos como:

Depresión

Ansiedad

Cambios de humor

Irritabilidad

Trastornos de sueño
Trastornos alimenticios
Deshidratación
Constantes dolores de cabeza

¿Cómo afecta los videojuegos en el rendimiento académico?

Los videojuegos pueden contribuir al bajo rendimiento de los estudiantes hoy en día. Pero también los mismos contribuyen al mejoramiento de algunas áreas del conocimiento si son utilizados de una manera adecuada.

Para BADIA, M. Mar et al (2014) se refieren lo siguiente sobre la como afecta los videojuegos en el rendimiento académico:

“el mal uso de los videojuegos podría empeorar el aprendizaje de los alumnos, ya que contribuiría a aumentar su distracción. Esto iría en detrimento del provecho asociado a los deberes, lecturas y realización de actividades lúdicas al aire libre, lo que no es obstáculo para que algunos maestros puedan corregir este problema” (pág. 26)

Los investigadores concuerdan con la cita anterior puesto que los videojuegos se roban la concentración de los niños y niñas y aluden las responsabilidades escolares si no hay un control de una persona adulta, quien pueda guiarlos. La distracción o dejadez son las principales consecuencias que acarrear los videojuegos, en su uso excesivo.

Sin embargo, los estudiantes pueden hacer uso de los videojuegos educativos, los cuales le colaboran a desarrollar determinadas habilidades como: la concentración espacial, la atención, resolución de problemas, creatividad entre otras cosas.

1.4.4. Educación

La educación es un proceso muy importante ya que nos facilita el aprendizaje y dentro de ello aprendemos conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos. Generalmente la enseñanza se lleva a cabo bajo la dirección de los maestros educadores.

1.4.4.1. Definición

Educación es un proceso integral cuyo propósito es transmitir conocimientos de generaciones a generaciones para lograr la superación interior. Según BERMUDEZ, Gustavo (2010) presenta que la educación es:

La acción o conjunto de acciones destinadas a desarrollar sus capacidades intelectuales en una o varias áreas del conocimiento, tiene que ver con impartir o transmitir el conocimiento. Esto puede hacerse en diferentes maneras, ya sea sistematizada, experimental o de manera informal. Es un proceso donde se pueden usar diferentes métodos. (p. 3)

Tomando en referencia lo mencionado la educación es desarrollada a través de diferentes actividades educativas para desarrollar capacidades cognitivas enfocadas en varios ámbitos del conocimiento. Adicionalmente, la persona que está al frente de la tarea educativa debe impartir conocimiento de una manera clara y concisa para lograr un aprendizaje significativo; todo este proceso puede ser de siguiendo una secuencia de pasos. También, las estrategias, métodos son importantes para llevar a cabo un buen trabajo educativo de manera formal o informal.

Por otro lado el maestro lleva una gran responsabilidad en la educación desde siempre. La educación continua evolucionando y la labor del docente debe ser impecable, así la sociedad seguirá resolviendo problemas sociales. La educación está en cada paso y el docente brinda este proceso sin distinción alguna como: sexo, raza o religión.

1.4.4.2. Tipos de Educación

En los presentes días la educación es un derecho para todas las personas es por esta razón que la educación puede ser dividida en educación no formal, informal y formal

1.4.4.2.1 Educación no formal.- Según LÁZARO LORENTE, Luis Miguel (2001) establece que la educación no formal es:

Como alternativa se dirige a aquellas personas que no han podido participar en la educación formal o la han abandonado tempranamente, corrigiendo así parcialmente la cobertura incompleta del sistema formal, sobre todo en sus niveles pre-escolar, básico y medio. La importancia de esta función decrece a medida que la cobertura del sistema formal aumenta. (p.155)

La educación está fuera de la educación formal y está dirigida a personas que han desertado de los niveles de educación durante un determinado tiempo. Por ejemplo, si una persona ha culminado con la educación básica o bachillerato, esta puede continuar estudiando pero en un centro especializado de capacitaciones así puede educarse en alguna rama rápida de estudio.

En cambio, la educación formal ha venido tomando fuerza; lo cual ayuda a los estudiantes a culminar sus estudios con la educación formal. Por lo tanto, la educación no formal fortalece, profundizar y reforzar contenidos que son impartidos en la educación formal.

1.4.4.2.2 Educación informal.- Según GARCÍA ARETÍO, Lorenzo, GARCÍA BLANCO, Miriam, RUIZ CORBELLA, Marta (2009) exponen que la educación informal se define como:

Aquel aprendizaje que se genera gracias a la interacción con el propio entorno, a la comunicación que establecemos con todos los que os rodean, por las experiencias que adquirimos día a día. Se trata de un aprendizaje no organizado, no estructurado, no sistematizado, que no presenta una intencionalidad expresa. Es el ámbito natural y constante en el que todos participamos y del que todos obtenemos continuos aprendizajes a lo largo de la vida. (p.165)

De acuerdo a lo establecido por los tres autores los investigadores concuerdan con la idea citada, ya que la educación informal es a lo largo de la vida de las

personas, que empieza cada día y no tiene final puesto que todas las personas están en constante contacto con todo lo que les rodea. A pesar que no es una educación que siga elementos estructurados u organizados; las personas pueden aprender valiosas cosas para incorporarlas en la vida diaria.

1.4.4.2.3 Educación formal.- Según GARCÍA ARETÍO, Lorenzo, GARCÍA BLANCO, Miriam, RUIZ CORBELLA, Marta (2009) explican que la educación formal es:

Todo aquel proceso de enseñanza-aprendizaje que está fuertemente planificado, sistematizado y jerarquizado, dirigido a la consolidación de conocimientos, destrezas y competencias básicas, que se desarrolla en centros organizados específicamente para ello y que suele acometerse en las primeras etapas vitales. De una u otra forma, este tipo de educación ha estado institucionalizado a lo largo de los siglos y, difícilmente podrá ser sustituida. (p. 158)

La educación formal como se lo expresa anteriormente es el tipo de educación que la mayoría de sociedad está inmersa, en vista de que un grupo de personas especializadas en este ámbito se dedican a llevar de una manera organizada, sistematizada y jerarquizada con el fin de llegar a grandes logros que los estudiantes reflejan a lo largo de la vida estudiantil. Además, esta forma de educación es mejor que las anteriores, no se puede cambiar por otra ya que esta lleva la batuta del liderazgo.

1.4.5. Aprendizaje

Desde que se nace se empieza a aprender cosas importantes y no tan trascendentales que será útiles para la vida diaria. Se presenta dos definiciones de varios autores acerca del aprendizaje el cual permite tener una idea más clara.

1.4.5.1. Definición

Según DOMJAN, Michael (2007) expresa que el aprendizaje es: “Un cambio duradero en los mecanismos de conducta que implica estímulos y/o respuestas específicas y que es resultado de la experiencia previa con esos estímulos y respuestas o con otros similares.”(p.14)

Para GONZÁLES ORNELAS, Virginia (2001) sugiere que el aprendizaje es el: “proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidades”(p.2)

En consideración a la primera idea los investigadores manifiestan que el aprendizaje es provocado a través de estímulos y respuestas tomando en cuenta anteriores sucesos en la vida de cada persona. El cambio de comportamiento es una señal que el aprendizaje ha hecho efecto. El aprendizaje puede ser duradero siempre que la persona haya aprendido en una forma correcta y el contenido sea correcto para no poder olvidarlo.

Algo semejante establece Virginia González acerca del aprendizaje que se puede destacar en la parte cognitiva de la persona; dándose a notar un cambio cuando el estudiante u otro persona demuestra sus habilidades o destrezas acerca de algo. El aprendizaje puede ayudar a las personas a interactuar de mejor manera con el medio que les rodea día a día. Se pueden presentar ocasiones donde las personas necesitan experimentar cuando es lo que sabe y tienen que arriesgarse para demostrar con seguridad y confianza en ellos mismo.

1.4.5.2. Estilos de Aprendizaje

Cada personas puede aprender de diferente forma por dicha razón es importante que un docente conozca los estilos de aprendizaje para llegar con el conocimiento a los estudiantes.

Los estilos de aprendizaje están directamente relacionados con las estrategias que se utiliza para aprender algo. Una manera de entender sería pensar en el estilo de cada uno, cómo el estilo de aprendizaje se usado con estrategias propias. Pero naturalmente, la existencia de varios estilos es real. Muchas personas se la puede identificar que tienen un estilo visual, holístico y reflexivo, sin embargo, el que puedan utilizar estrategias auditivas en muchos casos y para tareas concretas son bien vistas.

1.4.5.2.1. Aprendizaje Social.- Según GONZÁLES ORNELAS, Virginia (2011) establece que el aprendizaje social es:

El aprendizaje de habilidades sociales, formas de comportamiento propias de la cultura, que adquirimos de modo implícito en nuestra interacción cotidiana con otras personas. Además, la adquisición de actitudes o tendencias a comportarse de una forma determinada en presencia de ciertas situaciones o personas. (p. 6)

El aprendizaje social ayuda a las personas a un mejor desenvolvimiento de interacción y comunicación dentro de los grupos sociales. La facilidad de palabra es increíble porque todo lo pueden conseguir con su conocimiento social. Por otro lado, su actuación en eventos se destaca en situaciones sociales o si va a desempeñar un nuevo trabajo, se producirá un aprendizaje mucho mayor que si va a trabajar a un sitio y todos sabe lo que usted. Este tipo de aprendizaje suele ocurrir en la formación informal; es decir en la “vida real”.

1.4.5.2.2. Aprendizaje de Procedimientos.- Según GONZÁLES ORNELAS, Virginia (2011) establece que el aprendizaje de procedimiento es:

El grupo de productos del aprendizaje está relacionado con la adquisición y con la mejora de nuestras habilidades y destrezas o estrategias para hacer cosas concretas: un resultado al cual genéricamente se le denomina procedimientos. Este aprendizaje es de técnicas o secuencias de acciones llevadas a cabo de un modo rutinario con el fin de alcanzar siempre el mismo objetivo. (p.7)

Este tipo de aprendizaje se refiere a demostrar las formas o estrategias de controlar algo o tomar decisiones correctas. Muchas ocasiones las personas ponen a prueba sus habilidades para alcanzar algún objetivo en común. Esto puede ser logrado con un proceso estructurado por cada uno para obtener buenos resultados.

1.4.5.3. Habilidades Meta Cognitivas y Estratégicas del Aprendizaje

Según GONZÁLES ORNELAS, Virginia (2011) establece que:

Las personas no sólo reflexionan sobre el mundo físico, el mundo social o las conductas materiales, sino también nos interesamos por los procesos psicológicos propios y ajenos. Esto nos conduce a elaborar “teorías ingenuas” sobre la mente, la memoria, la atención, la causa de nuestras conductas o las de los demás. El conocimiento que nace de la reflexión sobre nuestros propios procesos y productos cognitivos. (p. 9)

Esta cita nos hace reflexionar sobre la parte psicológica y el mundo social que rodea a las personas. Los seres humanos poseen habilidades que nuestra mente ayuda a un desenvolvimiento pleno tomando en cuenta la mente, emociones; la parte externa e interior de la persona para comunicarse con los demás.

En otras palabras, la metacognición implica un examen activo y una consiguiente regulación de organización de los procesos psicológicos y una consiguiente regulación y organización de los procesos psicológicos en relación con los objetivos cognitivos sobre los que se van a tratar, manteniendo un objetivo en específico.

1.4.6. Rendimiento Académico

En la vida académica se necesita de habilidad y esfuerzo; pero el mismo no garantiza un éxito, y la habilidad empieza a cobrar mayor importancia. Esto se debe a cierta capacidad cognitiva que le permite al alumno hacer una elaboración

mental de las implicaciones causales que tiene el manejo de las autopercepciones de habilidad y esfuerzo. Dichas autopercepciones, si bien son complementarias, no presentan el mismo peso para el estudiante; de acuerdo con el modelo, percibirse como hábil es el elemento central.

En este sentido, en el contexto escolar los profesores valoran más el esfuerzo que la habilidad. En otras palabras, mientras un estudiante espera ser reconocido por su capacidad, en el salón de clases se reconoce su esfuerzo.

1.4.6.1. Definición

El rendimiento académico se puede reflejar el resultado de las diferentes y complejas etapas del proceso educativo, una de las metas hacia las que convergen todos los esfuerzos y todas las iniciativas de la comunidad educativa.

Según FIGUEROA, Carlos (2004) define el rendimiento académico como: “el conjunto de transformaciones operadas en el educando, a través del proceso enseñanza-aprendizaje, que se manifiesta mediante el crecimiento y enriquecimiento de la personalidad en formación” (p. 25)

De esta afirmación se puede sustentar, que el rendimiento académico, no sólo son las calificaciones del estudiante, las cuales son obtenidas mediante diferentes evaluaciones u otras actividades académicas. No obstante, todo esto es necesario para que el estudiante siga creciendo en su vida profesional. El docente se encarga de su formación académica y personal; la psicología y la madurez de ambas partes juegan un papel importante en este aspecto educacional.

El rendimiento académico se lo debe trabajar desde el inicio del año escolar para identificar las debilidades y fortalezas que el estudiante tiene en diferentes asignaturas, sin olvidarse de su estilo de aprendizaje contando con las estrategias que contribuyen a su formación. El apoyo de toda la comunidad educativa

(autoridades, maestros, padres, estudiantes) es el eje de la superación hoy y siempre.

1.4.6.2. Tipos de Rendimiento Académico

Para MARTINEZ, Valentín y PEREZ, Otero (1997) manifiestan dos tipos de rendimiento académico:

Los tipos de rendimiento académico pueden ser: a) Rendimiento afectivo.- es el que realmente obtiene el alumno reflejando en las calificaciones de los exámenes tradicionales, pruebas objetivas, trabajos personales y trabajos en equipo. Se traduce en términos de sobresaliente, Notable, Suficiente, Insuficiente. Por otro lado, el literal b) Rendimiento satisfactorio.- es la diferencia entre lo que ha obtenido realmente el alumno y lo que podría haber obtenido en función de su inteligencia, esfuerzo, circunstancias personales. Esto puede ser una actitud satisfactoria o insatisfactoria. (p. 95)

En argumentación de la mencionada cita se puede argumentar el rendimiento académico se lo puede clasificar de dos maneras como lo manifiestan los autores. El primero está ligado a una serie de actividades que son calificadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual los estudiantes deben demostrar lo aprendido de diferentes maneras; ya sea individual o colectiva. Además, la siguiente tipo es tomada en cuenta de acuerdo al desenvolvimiento del estudiante, su actitud, comportamiento y dedicación son fundamentales para poder manifestar cuál es el rendimiento académico del o la joven estudiante.

En tal sentido, no se puede expresar exclusivamente el rendimiento académico a la suma de calificaciones, lo importante es el examen de conocimiento que cada estudiante se haga, demostrando y dando a notar sus hábitos de estudio, destrezas, habilidades, entre otros elementos.

1.4.6.3. Dimensiones que inciden en el rendimiento académico

Son los aspectos que se toma en cuenta para el rendimiento académico; de acuerdo a MARTÍNEZ, Valentín y PEREZ, Otero considera las siguientes dimensiones:

Económica, familiar, académica, personal e institucional, que tienen en cuenta variables del individuo y de la institución educativa como tal. Estas dimensiones y sus variables se pueden relacionar entre sí de forma directa y evidenciable, o por el contrario, es posible hacerlo —a distancia— sumando efectos a lo largo de una cadena de interacciones entre ellas. Los efectos demostrables y observables de las —variables que inciden el rendimiento académico de los estudiantes, están mediadas por el enfoque cuantitativo y cualitativo de la investigación, y en esta, por los instrumentos utilizados para recoger información y los procedimientos utilizados para medir e interpretar el grado de su efecto o la magnitud de su incidencia.

1.4.6.3.1. Dimensión académica.- Esta dimensión refiere al qué y al cómo del desarrollo académico del sujeto en su proceso formativo, en la secundaria y en la universidad. En este sentido, se consideran tanto variables que afectan directamente la consecución del resultado de dicho proceso, como aquellas que lo evidencian. En cuanto a la evidencia del resultado académico, en todas las investigaciones rastreadas que enfocan el rendimiento académico como resultado cuantitativo; es recurrente que los investigadores consideren que las notas obtenidas en la secundaria y/o en el examen de admisión a la universidad --es decir; el rendimiento académico previo--, sean consideradas como predictores del buen desempeño de los estudiantes en el proceso de profesionalización.

El rendimiento académico se ve afectado por la calidad de vínculo que establece el estudiante con el aprendizaje mismo, teniendo en cuenta que el deseo de saber, la curiosidad, la duda y la pregunta, como elementos de una actitud investigativa, se constituyen en un estilo de vida que caracteriza a los estudiosos y apasionados por la búsqueda del saber.

1.4.6.3.2. Dimensión económica.- La dimensión económica se relacionan con las condiciones que tienen los estudiantes para satisfacer las necesidades que plantea el sostenerse mientras cursa su programa académico: vivienda, alimentación, vestuario, transporte, material de estudio, gastos en actividades de esparcimiento, entre otros. Si estas son favorables se espera que desarrollen sus actividades académicas con solvencia, autonomía y los resultados sean satisfactorios.

La dimensión económica no se puede desconocer las implicaciones que tiene la dimensión económica tanto para el individuo como para la Institución y se clasifican en tres factores generales: el individual, el laboral y el del hogar. El primer factor, individual, comprende variables asociadas a los ingresos o recursos económicos relacionados directamente con el estudiante y que provienen de diferentes fuentes como: auxilios o becas para estudio, mesadas o mensualidades que los padres.

1.4.6.3.3. Dimensión familiar.- Se entiende esta dimensión, como el ambiente familiar donde se desarrolla y crece un individuo, el cual puede favorecer o limitar su potencial personal y social, además de tener efectos en la actitud que asume frente al estudio, la formación académica y las expectativas con proyectos de educación superior. En la familia se gestan patrones de comportamiento, valores y sistemas de relación entre sus miembros que son registrados a nivel consciente e inconsciente de tal forma que en la dinámica familiar se puede constatar que —la actitud del niño hacia sus padres, en forma positiva o negativa, puede transferirse, asimismo, a personas sustitutas. Estos representantes de los padres son principalmente maestros y educadores.

A lo largo de la vida del ser humano, éste va adquiriendo una serie de habilidades que le permiten adaptarse a su medio, tanto físico como social; que en primera instancia es la familia; entre estas habilidades destacan aquellas que hacen posible interactuar con otras personas: las habilidades sociales, que son capacidades que

posee el individuo para resolver sus propios problemas y los de su medio sin perjudicar a los demás.

1.4.6.3.4. Dimensión personal.- Los autores que involucran aspectos del ámbito de lo personal aluden a ellos como factores individuales o psicológicos del rendimiento académico. En cuanto tales aspectos pertenecen al contexto más íntimo y esencialmente subjetivo, se agruparon en la dimensión personal. Esta dimensión atraviesa las otras cuatro dimensiones en cuanto dirige el deseo, la intención y la acción --en gran parte inconscientemente-- de cada sujeto como individualidad manifestándose en su singularidad.

Tener en cuenta al individuo para realizar el análisis del rendimiento académico de los estudiantes, implica recordar que el aprendizaje se construye en la experiencia de cada ser único, irrepetible, que tiene una historia personal, tanto en su forma de escuchar, percibir e interpretar el mundo, como en sus capacidades, aptitudes y el deseo que fundamenta sus búsquedas, dentro de un entramado de vínculos tejidos con el otro y los otros con los cuales se relaciona en la búsqueda del saber.

1.4.6.3.5. Dimensión institucional.- La elección de una institución educativa tiene una carga de valor excepcional, representado en un voto de confianza y en un compromiso social a realizarse entre los estudiantes y las personas encargadas de organizar y propiciar o gestionar experiencias de aprendizaje que faciliten el acceso del estudiante al conocimiento científico; tecnológico y técnico; ético y estético, que el ejercicio profesional futuro requerirá.

En conclusión, todos están implicados para el buen o malo rendimiento académico del estudiante; todo el entorno que lo rodea es importante para su buen desenvolvimiento en la parte académica, lo primordial es apoyar y colaborar en su formación, puesto que esto es de gran ayuda para su perseverancia y motivación.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. Breve caracterización de la institución objeto de estudio

2.1.1. Reseña Histórica de la Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”

Nació en la ciudad de Latacunga, el 30 de abril de 1923, en el hogar formado por el Sr: Ricardo Andrade Sánchez y la Sra: Elisa Fabara Pérez, era el segundo de sus seis hermanos, su educación primaria lo realizó en la escuela Simón Bolívar y la secundaria en el colegio Vicente León de la ciudad de Latacunga.

En 1941, inicia sus estudios superiores en la universidad Central de Quito, en la facultad de “Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación”, en donde obtuvo el título de Lcdo. en Filosofía; en 1945 continúa sus estudios superiores para la obtención del título de Doctor, culminando con éxito al egresar de la facultad. El título de Doctor en Filosofía no pudo obtener a causa de un incendio en la universidad Central, quemándose todos los archivos, razón por la que no fue posible la presentación de su tesis previa a la obtención del título de Doctor en Filosofía.

En 1946, inicia su carrera docente como profesor de enseñanza secundaria en el colegio nacional de señoritas “Abelardo Moncayo”, en la ciudad de Atuntaqui, Provincia de Imbabura, en donde compartiendo sus conocimientos y la entrega a la educación de la juventud, haciéndose acreedor a la admiración, simpatía y respeto de quienes lo conocían.

Por su capacidad y liderazgo, tanto profesional como directiva, así como su don de gente, incidieron para que fuese nombrado Vicerrector del Plantel permaneciendo en esta delicada función desde 1972 hasta 1982, un período de 10 años que determinaron una reorientación educativa de la institución de la enseñanza secundaria más importante de la ciudad. Se destaca además como escritor al publicar 3 obras orientadas a la enseñanza secundaria, las que son consideradas por el Ministro de Educación como textos para el aprendizaje de los quintos y sextos cursos de los colegios de la Provincia, las obras se titulan “Ética Lógica y Filosofía”, en orden cronológico.

Su trayectoria en el colegio Nacional “Vicente León”, se traza como uno de los más importantes objetivos, el lograr que el colegio se transforme en un Instituto Superior en ámbito nacional permitiendo que jóvenes que no disponían de recursos necesarios para viajar a la capital de la república en búsqueda de su profesión, lo hagan en la misma ciudad natal, a través de una enseñanza técnica y con la capacitación adecuada para aplicar sus conocimientos en bien de la comunidad. Es así como se implementan carreras técnicas, cuyo éxito no se hizo esperar, pues la ciudad de Latacunga comenzó a recibir estudiantes de otras ciudades como: Cuenca, Guayaquil, Ambato, Riobamba, entre otras.

En el año de 1981, en Ministerio de Educación lo designó en comisiones de servicios, Rector del colegio Provincia de Cotopaxi de la ciudad de Pujilí, con el fin de que organice, oriente y estructure el rumbo que debía tomar el colegio en la enseñanza secundaria, pues la institución inicia sus actividades en esta ciudad. Esta misión fue cumplida con acelerado éxito, ratificándose el prestigio que había alcanzado en su carrera docente y administrativa por parte del Ministro de Educación.

Luego de varias conversaciones con directivos del barrio presididos en ese entonces por el Dr. Walter Navas E., se logra que luego de varias e incansables gestiones tanto en el Ministerio de Educación y Cultura como en la Dirección Provincial de Cotopaxi, ante sus titulares Dr. Claudio Malo González y Lic.

Guillermo Yanchapaxi, respectivamente, se logra la creación mediante decreto Ministerial del 13 de Octubre de 1982 de la Escuela “sin nombre” en la Ciudadela Félix Valencia con tres grados (primero, segundo y tercero) y sus respectivos profesores, luego tomaría el nombre de escuela fiscal Mixta “Licenciado Jaime Andrade Fabara”. La escuela consecuente con la necesidad de ofrecer una educación innovadora y de calidad al servicio de la sociedad, aumento sus años escolares y ahora es una escuela que cuenta hasta el décimo año de Educación General Básica con un total de estudiantes de 640 y cuenta con 24 docentes.

Por lo tanto cuenta con infraestructura adecuada que a continuación mencionaremos: sala de docentes, salón de juegos, auditorio, área recreativa, gimnasio, biblioteca, comedor, cocina, sala de audiovisuales, rectorado, bar, laboratorio de ciencias naturales, laboratorio de inglés, área de juegos, bodega y consejería.

Misión

EDUCAR CON CALIDAD Y CALIDEZ

La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo.
(Nelson Mandela)

Visión

EDUCAR PARA LA VIDA Y EL BUEN VIVIR

La educación es el gran motor del desarrollo personal. Es a través de la educación que la hija de un campesino puede convertirse en médico, que el hijo de un niñoero puede convertirse en un jefe de la mina, que un niño de los trabajos agrícolas puede llegar a ser el presidente de una gran nación.

2.2. Diseño Metodológico

Para la elaboración de la presente investigación nos ayudara a recolectar la información necesaria la misma que nos permitirá identificar la incidencia de los videojuegos en la institución educativa, por esa razón es necesaria la participación

de la comunidad educativa logrando así el desarrollo adecuado dentro del proceso de inter-aprendizaje tomando en consideración la participación del conglomerado educativa.

La investigación bibliográfica puesto que para sustentar teóricamente la investigación, se ha tomado información esencial de distintas fuentes de consulta como son de libros, ensayos, tesis, artículos, revistas, suplementos y periódicos entre otros. De esta forma se toma datos de investigaciones previamente realizadas sobre las variables inmersas en esta investigación para así tener una mejor guía sobre los elementos que interviene en nuestra problemática.

También se adquiere información secundaria ya que adquirimos información sobre variables que ya tiene información previamente investigada por otros autores.

2.2.2. Nivel o tipo de investigación

La presente investigación es descriptiva pues los intentos de describir sistemáticamente una situación, problema, fenómeno, servicio o programa que proporciona información sobre, las condiciones de vida de una comunidad o describe las actitudes hacia un problema. Buscando reducir la utilización de los videojuegos durante el séptimo año con la finalidad de elevar el rendimiento académico.

2.2.3. Población y muestra

La recopilación de la información que se presenta en la siguiente investigación se lo realizara a directivos, docentes y estudiantes de la Institución Educativa; se trabajara con la totalidad de la población por ser corta, la cual se lo clasificara de la siguiente manera:

TABLA No. 1. Unidades de Estudio

Grupo	Población
Autoridades	1
Docentes	25
Estudiantes	80
Total	106

FUENTE: Investigación

ELABORADO POR: Álvarez Diego, Rodríguez Félix

2.2.4. Hipótesis

La práctica de los videojuegos incide en el rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara de la ciudad de la Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

2.2.5. Plan de recolección de información

Posterior a la recolección de toda la información pertinente los datos conseguidos serán demostrados de manera estadística para realizar luego el respectivo análisis e interpretación de la misma.

Técnicas

La técnica es una operación del método que está relacionada con el medio que se utilice. Constituye una operación especial para recolectar, procesar o analizar la información. La técnica se realiza bajo una orientación definida, y está más ligada a la etapa empírica de la investigación.

La Encuesta

Es una técnica de adquisición de información y que esta técnica se aplicara a los niños, y docentes, con su respectivo instrumento que es el cuestionario.

A diferencia de la entrevista la encuesta cuenta con una estructura lógica, íntegra, que permanece inalterada a lo largo de todo el proceso investigativo. Las respuestas se escogen de modo especial y se determinan del mismo modo las posibles variantes de respuestas estándares, lo que facilita la evaluación de los resultados por métodos estadísticos, esta técnica lo aplicaremos en autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes.

Instrumento

Los instrumentos de evaluación son formatos de registro de información que poseen características propias basadas en el planteamiento de criterios e indicadores.

Cuestionario

Es un instrumento básico de la observación, la encuesta y en la entrevista. En el cuestionario se formulan una serie de preguntas que permiten medir una o más variables. Este instrumento se aplicará a los directivos, maestros y estudiantes de la institución educativa.

2.2.6. Plan de procesamiento de información

Se procedió a la aplicación de los instrumentos de la investigación como son: Ficha de observación, cuestionario para la encuesta y cuestionario para la entrevista.

Al aplicar los cuestionarios de la encuesta y la entrevista, se obtuvieron datos que se tabularon y fueron analizados según la frecuencia observada, y la frecuencia relativa con su respectivo calculo porcentual para luego realizar el respectivo análisis e interpretación de resultados.

Esta interpretación de resultados obtenidos sirve para obtener las conclusiones y recomendaciones que se produjo en el proceso investigativo. Por último con todos estos resultados estadísticamente calculados, la hipótesis se verificará su aceptación o no.

A.- Aplicación de las encuestas

B.- Tabulación de la información

C.- Diseño de las tablas y gráficos estadísticos

D.- Análisis e interpretación de resultados

2.3. Análisis e interpretación de resultados de la investigación de campo

Los resultados que se van a analizar, están relacionados a la operacionalización, tanto de la variable dependiente como de la independiente, que permitió la elaboración de la ficha de observación y el cuestionario para las encuestas de los estudiantes.

Para la tabulación de los resultados se realiza cuadros estadísticos y diagramas circulares, mismo que contienen la información recogida resumida en porcentajes sobre cada una de las interrogantes que tienen que ver con la variable dependiente e independiente.

Luego se realizará el resumen porcentual sobre la influencia que genera la variable independiente con respecto a la variable dependiente con la respectiva interpretación.

Los resultados que arrojen el análisis e interpretación ayudarán a establecer la comprobación de una de las hipótesis antes planteadas. Además estos resultados ayudarán a realizar conclusiones y recomendaciones con respecto al tema de investigación planteado y dará fundamento para establecer la propuesta que ayude a reducir en forma considerable el impacto del problema de investigación.

2.3.1. Entrevista dirigida al señor director de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”

OBJETIVO: Indagar sobre la incidencia de los videojuegos en los y las estudiantes de la institución educativa para encontrar soluciones a las posibles consecuencias de las mismas.

1.- ¿Usted considera que un docente en la actualidad debe utilizar el mayor tiempo posible la tecnología para impartir clases y dinámicas?

Sí, porque estas herramientas de última generación bien orientadas permitirán tener personas interactivas, creativas e innovadoras; despiertan el interés de los estudiantes, con la orientación del docente la educación será objetiva y permitirá el desarrollo de las destrezas cognitivas, psicomotrices y afectivas buscando una educación de calidad.

2.- ¿Cuál cree usted que es la actividad que realizan más los estudiantes en la computadora?

Creo que estos medios están para el bien y para el mal, lo ideal sería que los estudiantes utilicen para investigar y mejorar su cultura general, lamentablemente si no hay control por parte de los padres de familia se inclina a los videojuegos y las redes sociales.

3.- ¿Está usted de acuerdo que los estudiantes pasen la mayoría de tiempo con una computadora sin supervisión de un adulto?

No, porque estos dispositivos mal utilizados por parte de los estudiantes les llevan a un mundo de fantasías, drogas, sexo y placer.

4.- ¿Cuáles cree que son las principales amenazas que trae el uso de la computadora?

- Dependencia
- Egocentrismo
- Enfermedad
- Individualismo
- Soledad
- Adicción

5.- ¿Usted considera que los videojuegos afectan el rendimiento escolar?

Sí, porque al ser dependiente un estudiante, puede hacer vicio y se descuida de las tareas escolares, sabemos que todo exceso tiene complicaciones por consiguiente la tarea de los padres de familia y docentes está en orientar sobre la tecnología en aspectos positivos para el crecimiento con asesoría.

6.- ¿Estaría usted dispuesto a permitir charlas sobre las consecuencias de los videojuegos en esta honorable institución educativa?

Por supuesto que sí, estamos abiertos a todo lo que significa a educación, somos convencidos que la educación es el camino para tener una sociedad con valores, equitativa, pensante y justa.

2.3.2. Encuesta aplicada a los docentes de la institución.

1.- ¿Con qué frecuencia usted utiliza la tecnología en el Proceso Enseñanza Aprendizaje?

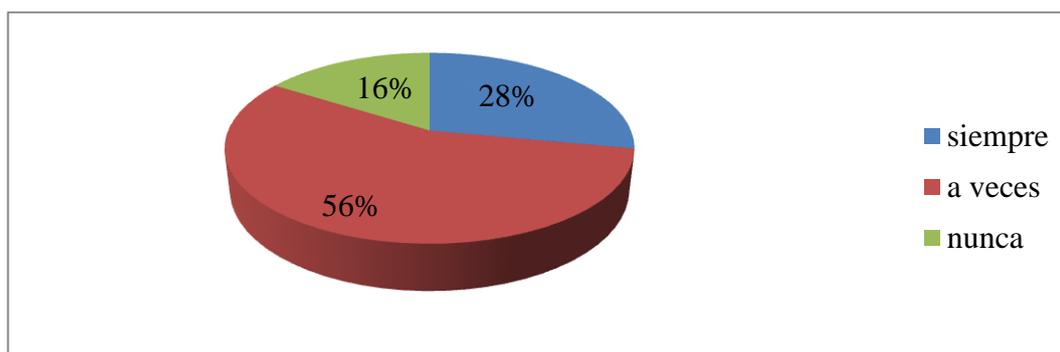
TABLA No. 2. Tecnología en el PEA

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	28%
A veces	14	56%
Nunca	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 2. Tecnología en el PEA



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 56% de los docentes de la escuela licenciado Jaime Andrade Fabara a veces utilizan la tecnología dentro del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, mientras que el 28% siempre lo utilizan y el 16% no lo ven necesario manejar este tipo de instrumento, razón por la cual no se cumple a cabalidad el interaprendizaje esperado puesto que no existe algún tipo de capacitación de docentes en la utilización correcta y esencial de las Tics en el desarrollo del aprendizaje con los estudiantes.

2.- ¿Usted utiliza videojuegos que desarrollen la coordinación viso-motora?

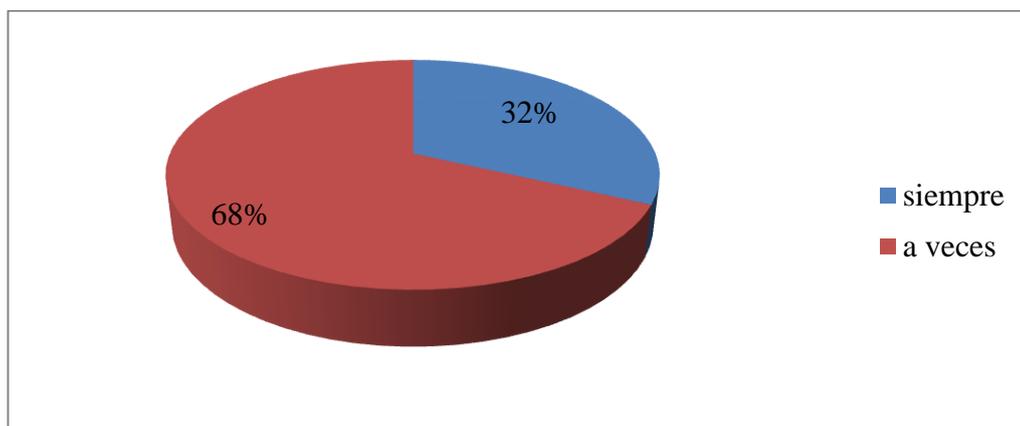
TABLA No. 3. Coordinación viso-motora

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	32%
No	17	68%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela "Licenciado Jaime Andrade Fabara".

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 3. Coordinación viso-motora



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela "Licenciado Jaime Andrade Fabara".

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación.

El 68% de los datos obtenidos muestran que los docentes no utilizan los videojuegos para la coordinación viso-motora, mientras que el 32% manifiestan que los videojuegos desarrollan la coordinación viso-motora en los estudiantes. Por ende se observa que los videojuegos no son un medio necesario para que los estudiantes desarrollen esta capacidad por lo tanto el docente debe buscar otras maneras adecuadas y factibles para el correcto desarrollo de la coordinación viso-motora de sus estudiantes.

3.- ¿Para qué cree que sus estudiantes utilizan la computadora la mayoría de tiempo libre en los hogares de cada uno?

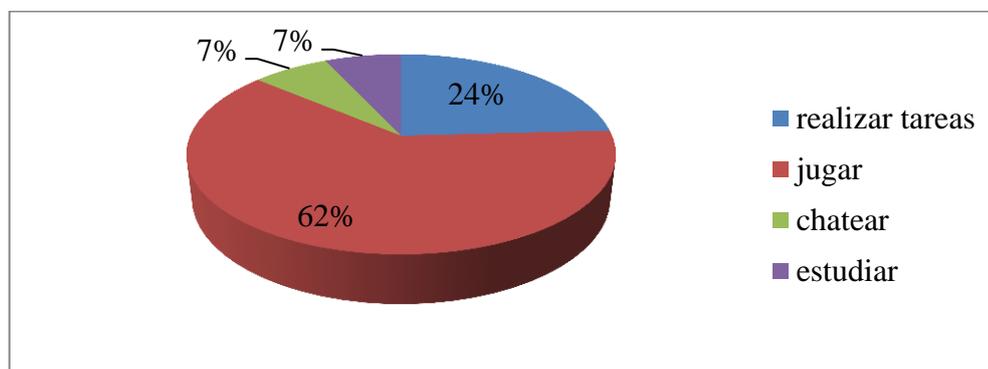
TABLA No. 4. Tiempo libre en los hogares

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
Realizar tareas	3	24%
Jugar	18	62%
Chatear	2	7%
Estudiar	2	7%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela "Licenciado Jaime Andrade Fabara".

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 4. Tiempo libre en los hogares



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela "Licenciado Jaime Andrade Fabara".

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 62% de los docentes encuestados manifiestan que los estudiantes utilizan el computador para jugar, por otra parte el 24% afirman que lo utilizan para realizar tareas, mientras que el 7% lo ocupan para chatear y estudiar. Por lo tanto los estudiantes la mayor parte de su tiempo en sus hogares o fuera de ellos utilizan el computador para realizar otras actividades que no son necesarias dentro de su formación académica, por esa razón se debe poner a consideración el buen uso de este equipo tecnológico en beneficio de su desarrollo estudiantil.

4.- ¿Con la aplicación de los videojuegos limita la agilidad mental de los estudiantes?

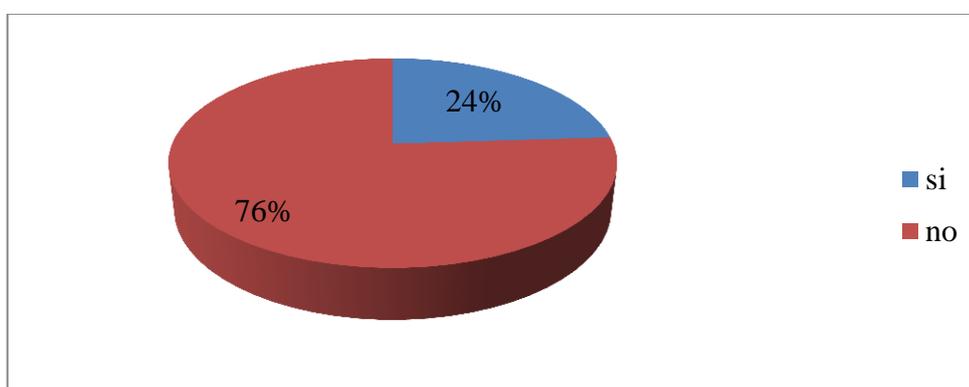
TABLA No. 5. Agilidad mental de los estudiantes

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	24%
No	19	76%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 5. Agilidad mental de los estudiantes



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e interpretación

De acuerdo con los datos obtenidos se observa que el 76% de los docentes afirman que los videojuegos no limitan la agilidad mental de los estudiantes, mientras que el 24% deducen que si afecta la agilidad mental de los estudiantes. Por lo tanto se observa que los videojuegos afectan de manera progresiva en la agilidad mental de los estudiantes y por consecuencia acarrea un bajo rendimiento académico dentro de su formación académica.

5.- ¿Cuál cree que es el sentimiento que produce al jugar los videojuegos por parte de los estudiantes?

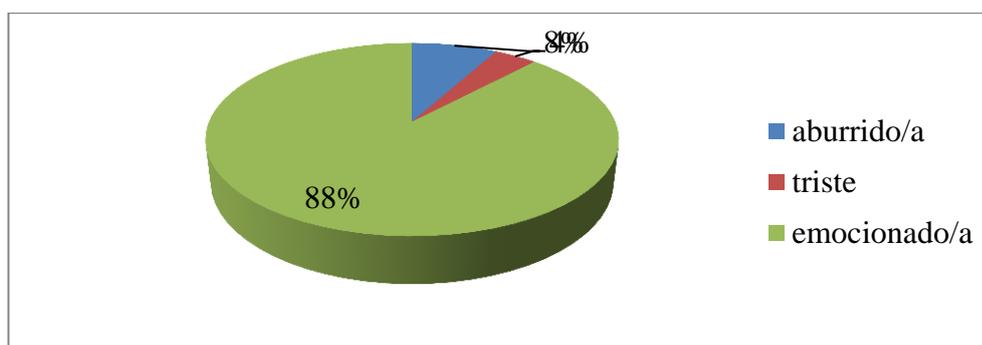
TABLA No. 6. Sentimiento de los estudiantes

ALTERNATIVAS	Frecuencia	porcentaje
Aburrido/a	2	8%
Triste	1	4%
Emocionado/a	22	88%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 6. Sentimiento de los estudiantes



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 88% de los docentes encuestados sostienen que el sentimiento que produce los videojuegos en los estudiantes es una emoción constante al utilizar este artefacto, mientras que el 8% manifiesta que se sienten aburridos, por otra parte el 4% se sienten tristes. Por lo tanto se observa que la mayor parte de los estudiantes ocupan los videojuegos mientras las actividades escolares lo dejan en segundo plano provocando en ellos la emoción y satisfacción para sentirse bien consigo mismo.

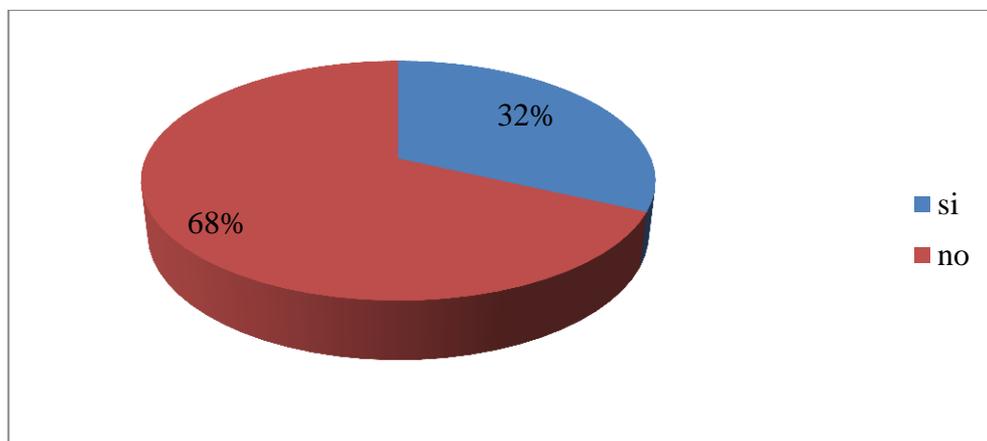
6.- ¿Cree que un estudiante puede aumentar sus calificaciones sin dejar sus videojuegos?

TABLA No. 7. Aumentar las calificaciones sin dejar los videojuegos

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	32%
No	17	68%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.
Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 7. Aumentar las calificaciones sin dejar los videojuegos



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.
Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

Los docentes manifiestan en un 68% que los estudiantes no aumentan sus calificaciones con el uso del videojuego mientras que el 32% sostienen que si aumentan sus calificaciones. Por ende el uso constante del videojuego altera significativamente el rendimiento académico provocando deserción y abandono del estudio por parte del estudiantado.

7.- ¿Cuánto tiempo cree usted que sus estudiantes dedican a jugar los videojuegos?

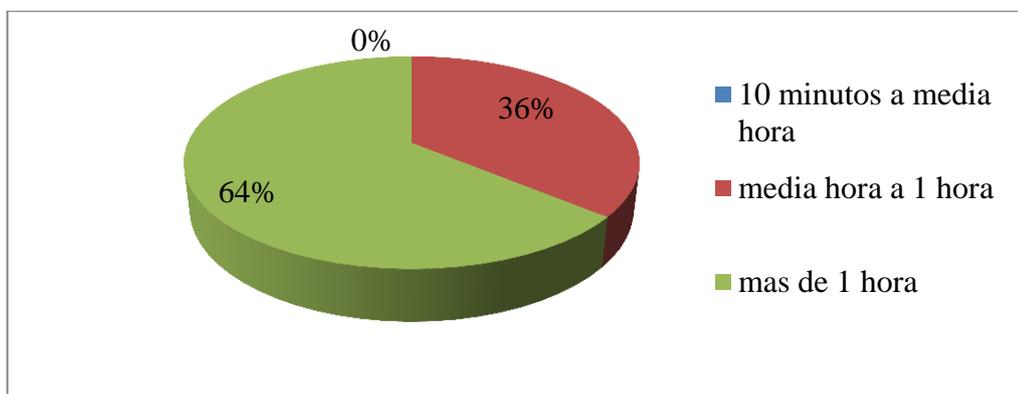
TABLA No. 8. Tiempo que se dedican a jugar

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
10 minutos a media hora	0	0%
Media hora a 1 hora	9	36%
Más de 1 hora	16	64%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 8. Tiempo que se dedican a jugar



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 64% de los docentes encuestados mantienen que los estudiantes pasan más de 1 hora en los videojuegos, el 36% de media hora a una hora. En consecuencia los estudiantes pasan su mayor tiempo en estas actividades nada provechosas y su rendimiento académico es bajo a razón de su mal uso del tiempo libre en sus hogares por no tener un control adecuado de sus padres, en su distribución de horas en actividades extraacadémicas.

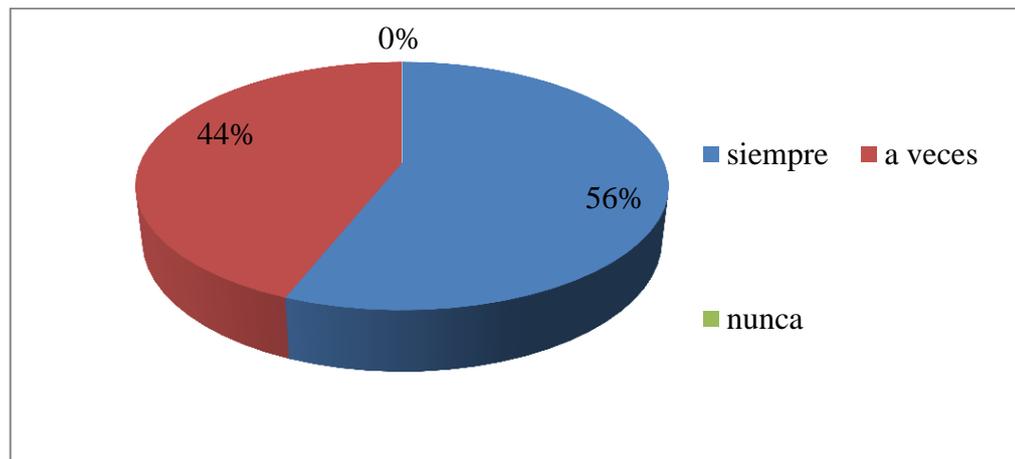
8.- ¿Sus estudiantes realizan las tareas que son enviadas a la casa todos los días?

TABLA No. 9. Realización de tareas

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	56%
A veces	11	44%
Nunca	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.
Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 9. Realización de tareas



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.
Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

Según lo encuestado el 56% de los docentes afirman que siempre los estudiantes cumplen con sus tareas enviadas a casa, mientras que el 44% no cumplen con sus actividades. Por ende los videojuegos alteran el rendimiento académico de los estudiantes ocasionando el desinterés en el cumplimiento de sus actividades enviadas a casa todos los días por parte de los docentes.

9.- ¿Cree que la mayoría de los estudiantes tienen sus calificaciones altas?

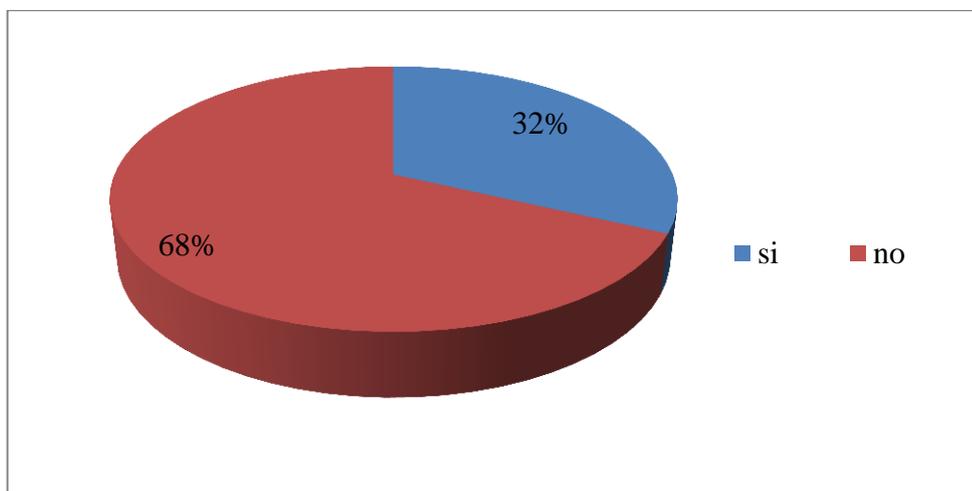
TABLA No. 10. Calificaciones altas

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	32%
No	17	68%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 10. Calificaciones altas



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 68% de los docentes afirman que sus estudiantes no tienen sus calificaciones altas, mientras que el 32% argumentan que los estudiantes si mantienen sus calificaciones altas. Razón por la cual el uso del video juego afecta considerablemente el rendimiento académico de los estudiantes puesto que se dedican más tiempo en esta herramienta tecnológica, perjudicando su vida académica, social, familiar, psicológica y física en su entorno.

10.- ¿Cree que el uso de los videojuegos ayude en el rendimiento académico?

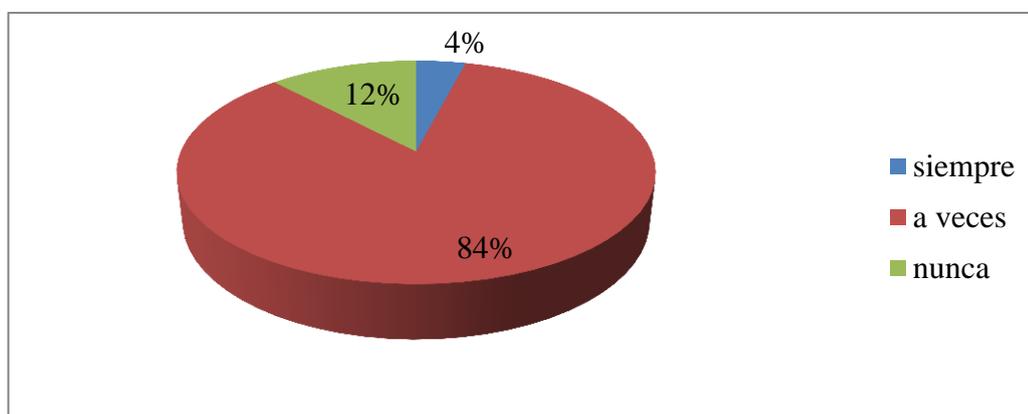
TABLA No. 11. Rendimiento académico

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	4%
A veces	21	84%
Nunca	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela "Licenciado Jaime Andrade Fabara".

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 11. Rendimiento académico



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela "Licenciado Jaime Andrade Fabara".

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

Según lo encuestado el 84% de los docentes sostienen que los videojuegos ayudan en el rendimiento académico mientras que el 12% nunca y el 4% siempre. Por ende el bajo rendimiento académico de los estudiantes es el reflejo del uso inadecuado de su tiempo libre en actividades poco productivo para su vida actual y futura.

2.3.3 Encuesta aplicada a los estudiantes de la institución

1.- ¿Con qué frecuencia su docente utiliza la tecnología en el Proceso Enseñanza Aprendizaje?

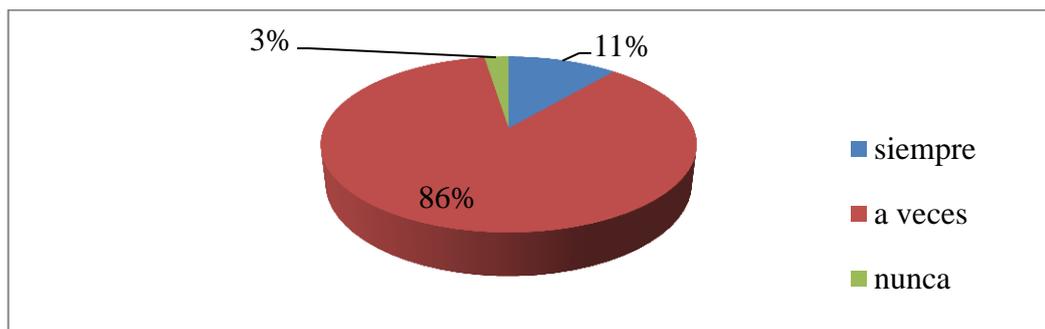
TABLA No. 12. Tecnología en el PEA

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	11%
A veces	69	86%
Nunca	2	3%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 12. Tecnología en el PEA



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 86% de los estudiantes manifestaron que su docente utiliza a veces la tecnología en el proceso enseñanza-aprendizaje mientras que el 11% siempre lo utiliza y un 3% nunca, de acuerdo a los porcentajes se puede exponer que solamente a veces el docente hace uso de la tecnología. En los presentes días, se ha observado que es muy indispensable el uso de la tecnología para poder enseñar ya que los estudiantes captan de la mejor manera el conocimiento con el uso de aparatos tecnológicos. Por lo tanto se observa que la utilización de las TICs es casi nula dentro del P.E.A ocasionando el desinterés por parte de los estudiantes.

2.- ¿Su docente utiliza videojuegos que desarrollen la coordinación viso-motora (ojo-mano)?

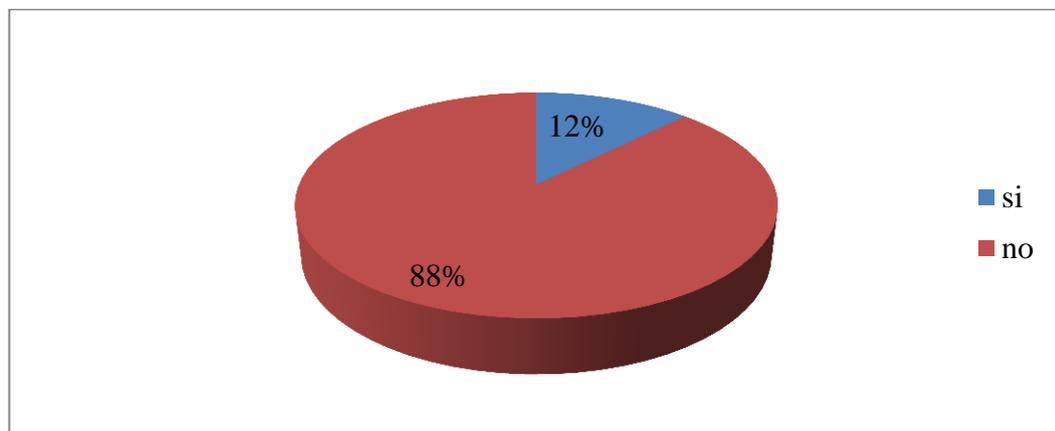
TABLA No. 13. Coordinación viso-motora

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	12%
No	70	88%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 13. Coordinación viso-motora



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 88% de los estudiantes sostienen que sus docentes no utiliza videojuegos para la coordinación viso-motoras, el 12% si lo hace. Entonces es necesario que el docente sea capacitado y buscar nuevas estrategias como los videojuegos que favorezcan el desarrollo cognitivo, psicológico del estudiante para que así obtenga un buen desarrollo del pensamiento y de esta manera llegar al conocimiento significativo.

3.- ¿Qué uso le da usted a la computadora en el tiempo libre?

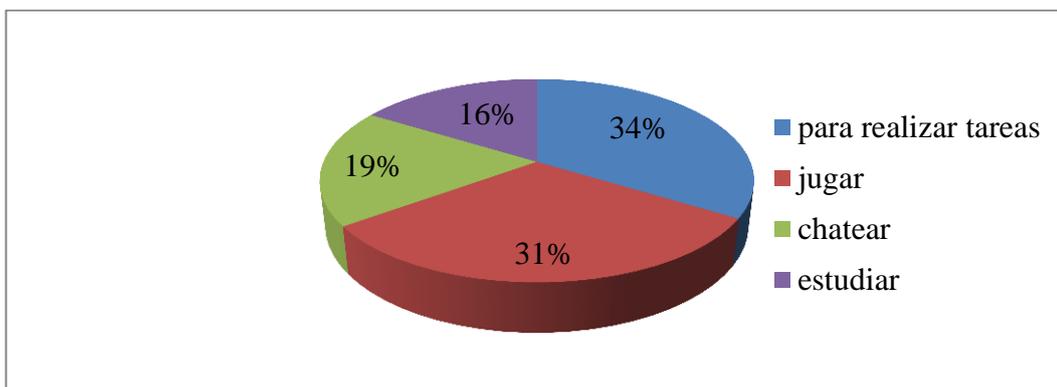
TABLA No. 14. Uso de la computadora

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Para realizar tareas	27	34%
Jugar	25	31%
Chatear	15	19%
Estudiar	13	16%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela "Licenciado Jaime Andrade Fabara".

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 14 Uso de la computadora



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela "Licenciado Jaime Andrade Fabara".

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis Interpretación

El 34% de los estudiantes ocupan su computadora para realizar tareas, el 31% para jugar y el 19% para chatear y el 16% para estudiar. Por ende el computador ocupan los estudiantes en otras actividades inadecuadas y su rendimiento académico se ve afectado es por eso indispensable control adecuado de por parte de los padres de familia dentro y fuera de su hogar ya que ellos son los responsables.

4.- ¿Cómo se siente al jugar los videojuegos en su tiempo libre en su hogar?

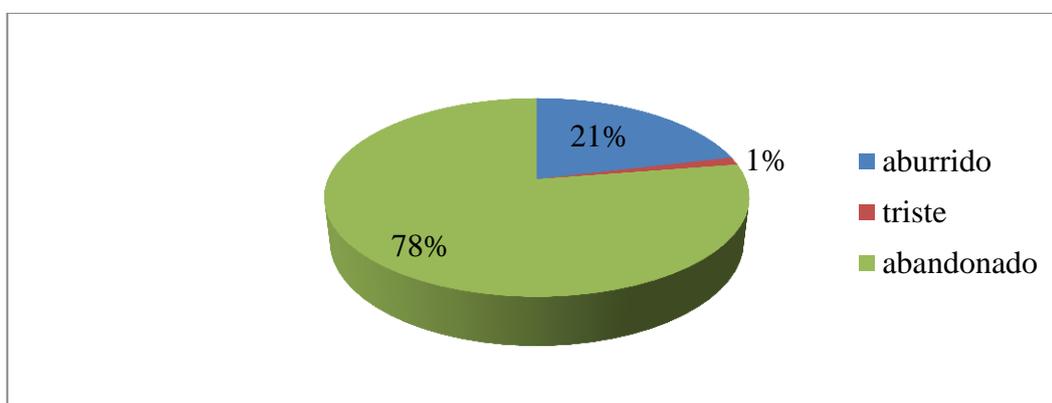
TABLA No. 15. Tiempo libre en su hogar

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Aburrido	17	21%
Triste	1	1%
Emocionado	62	78%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 15. Tiempo libre en su hogar



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 78 % de los estudiantes encuestados manifestaron que se sienten emocionados al jugar los videojuegos. Un 21% se aburren jugando y un 1% se sienten tristes al practicar esos juegos. Sin embargo, los niños y niñas muchas veces no miden su emoción y esto conduce a un vicio en su vida estudiantil. Por lo tanto las herramientas tecnológicas son perjudiciales en los estudiantes provocando desinterés en su vida académica.

5.- ¿Cuánto tiempo dedica a jugar los videojuegos en su casa?

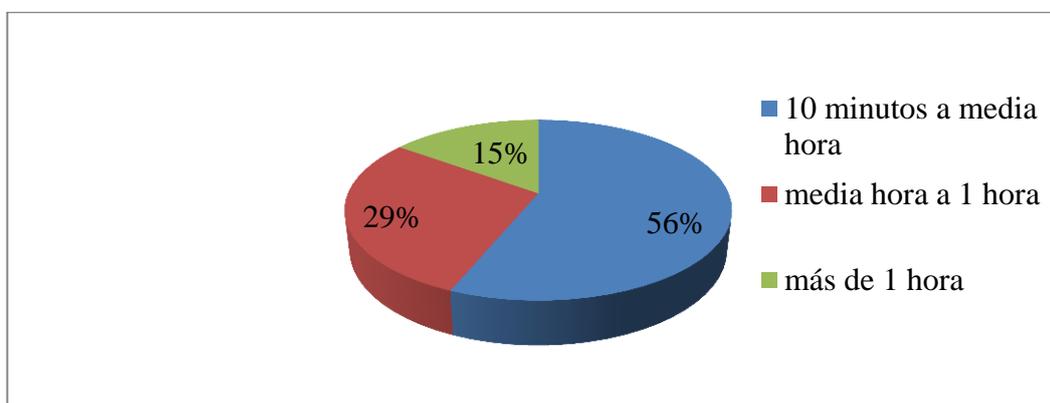
TABLA No. 16. Videojuegos en la casa

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
10 minutos a media hora	45	56%
Media hora a 1 hora	23	29%
Más de 1 hora	12	15%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 16. Tiempo a jugar los videojuegos en la casa



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

Un 56% de los estudiantes manifiestan que se dedican de 10 minutos a media hora en los videojuegos. Sin embargo el 29% utilizan su tiempo en los videojuegos en el rango de media hora a una hora. Y el 15% más de 1 hora. Es decir que la mayor parte de la población se mantiene en el rango normal del uso de videojuegos, pero la cuarta parte de la misma excede del tiempo normal ya que pueden caer en un vicio diario y esto acarrea a muchos problemas como son: familiares, sociales, académicos, psicológicos y hasta físicos, por la despreocupación de los padres de familia.

6.- ¿Al llegar a su casa, después de la jornada estudiantil qué es lo que hace primero?

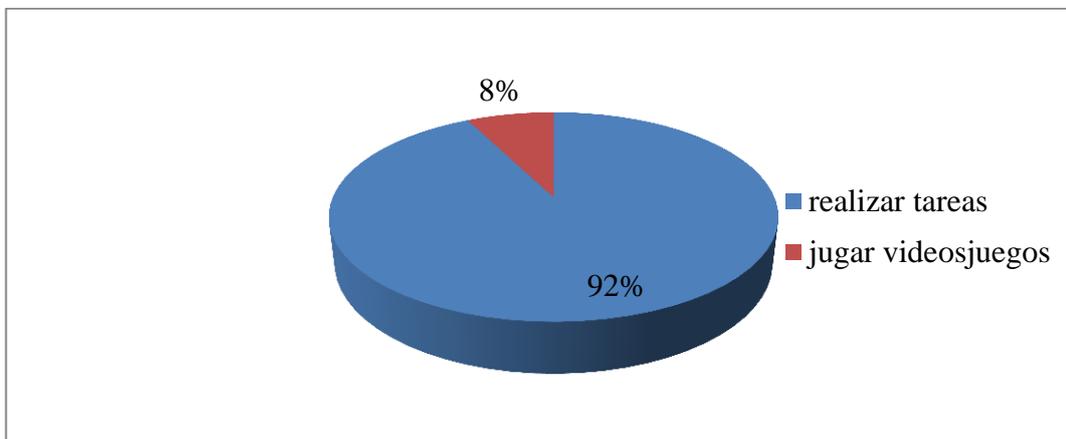
TABLA No. 17. Jornada estudiantil

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Realizar tareas	74	92%
Jugar videojuegos	6	8%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 17. Jornada estudiantil



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 92% de los estudiantes sostiene que realizan tareas como actividad principal después de llegar a casa. Por otro lado, el 8% de los mismos juega videojuegos. Por lo tanto es indispensable el uso del tiempo de manera adecuada para obtener resultados favorables en el desarrollo escolar, es decir que el uso de los juegos deben ser controlados por parte de los padres de familia.

7.- ¿Cree que sus calificaciones son altas en relación a sus compañeros?

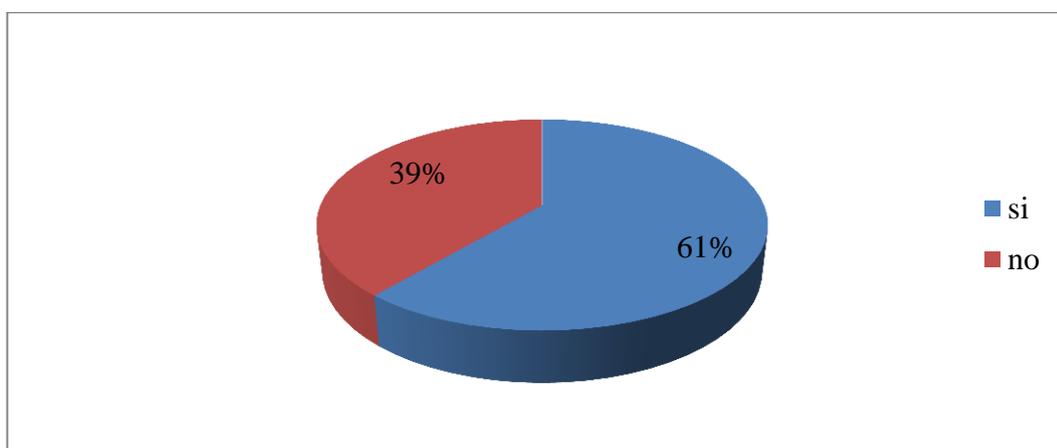
TABLA No. 18. Calificaciones con relaciona a sus compañeros

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	49	61%
No	31	39%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 18. Calificaciones con relaciona a sus compañeros



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 61% de los encuestados sostienen que sus calificaciones son altas en relación a sus compañeros mientras que el 39% no son altas. Esto quiere decir que los videojuegos si influyen en las calificaciones de los estudiantes puesto que al ser bajas sus calificaciones recaen en el bajo rendimiento académico e incumplimiento de las actividades académicas dentro y fuera de la institución educativa.

8.- ¿El uso de los videojuegos ayuda en su rendimiento académico?

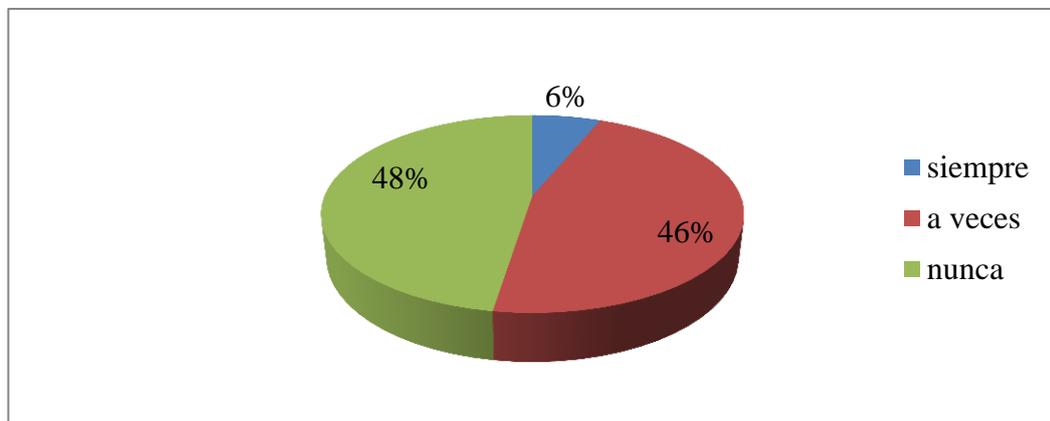
TABLA No. 19. Rendimiento académico

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	6%
A veces	37	46%
Nunca	38	48%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 19. Rendimiento académico



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 46% de los estudiantes manifiestan que el videojuego no ayuda en su rendimiento académico, el 46% a veces y el 6% siempre. Por ende es indispensable mantener un control adecuado en el uso de los videojuegos puesto que ocasiona desinterés en los estudiantes y su rendimiento académico se ve afectado.

9.- ¿Cree que usted pueda mejorar sus calificaciones sin dejar los videojuegos?

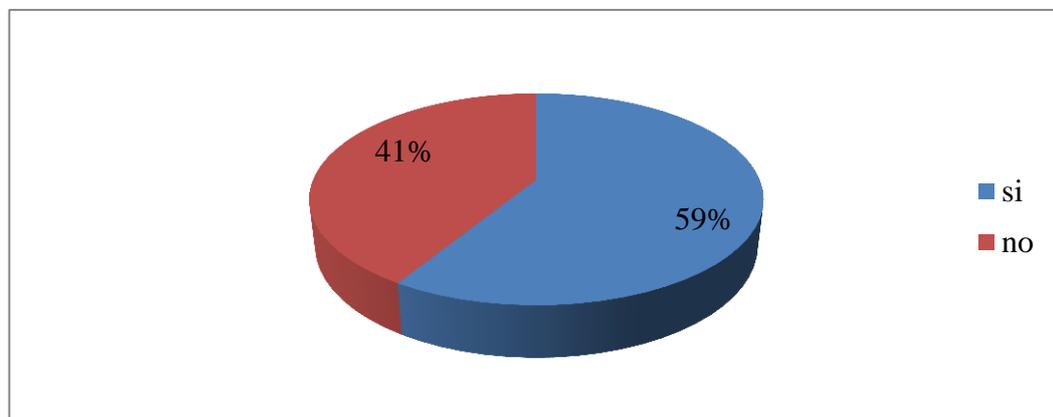
TABLA No. 20. Mejorar de las calificaciones

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	47	59%
No	33	41%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 20. Mejorar de las calificaciones



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis Interpretación

El 59% sostienen que mejorarán sus calificaciones sin dejar los videojuegos por ende es necesario controlar el uso de los mismos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes pues este es un distractor en la formación académica de los estudiantes y no se interesan realmente por sus notas, sino por el nivel del videojuego que hace uso todos los días.

10.- ¿Cómo evita hablar sobre los videojuegos en las clases para el mejor desempeño escolar?

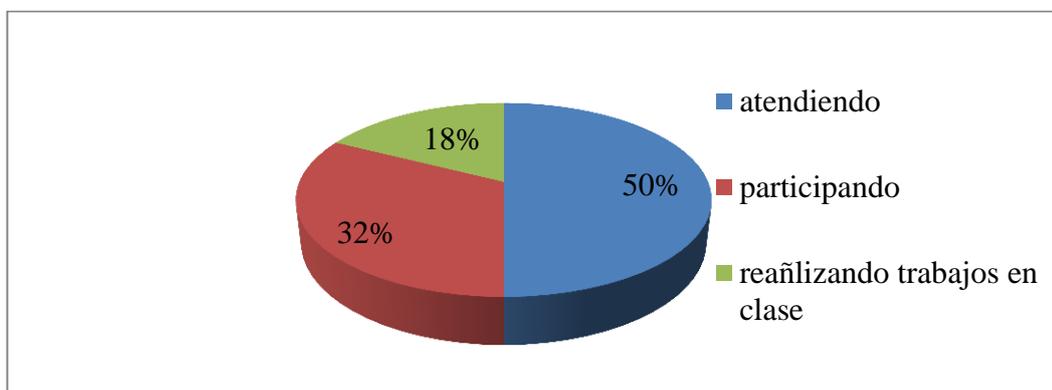
TABLA No. 21. Desempeño escolar

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Atendiendo	40	50%
Participando	26	32%
Realizando trabajos en clase	14	18%
TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

GRÁFICO No. 21. Desempeño escolar



Fuente: Encuesta a docentes de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

Elaborado por: Álvarez Diego y Rodríguez Félix

Análisis e Interpretación

El 50% de los estudiantes manifiestan que solo atendiendo a las clases evitan hablar sobre los videojuegos para su mejor desempeño escolar, el 32% de los estudiantes participando en clase evitan de algo que los distraiga y el 12% lo evita realizando trabajos en clase. Por lo tanto es necesario poner a consideración diferentes métodos, técnicas y estrategias adecuadas para que cada clase sea interesante y los estudiantes desarrollen su capacidad intelectual sin distracción alguna, ya que los videojuegos es un distractor dentro del P.E.A.

2.4. Conclusiones y recomendaciones

2.4.1. Conclusiones

- La autoridad de la escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara” establece que el excesivo uso de los videojuegos hacen daño la parte psicológica del estudiante llevándolo a la adicción, soledad, egocentrismo entre otras cosas; si no se toma alternativas para prevenir a los padres de familia, docentes, estudiantes y autoridades.
- Los docentes están conscientes que la mayoría de los niños y niñas no tienen buenas calificaciones por el uso de los videojuegos en la mayoría de los estudiantes del séptimo año ya que no pueden dejar a un lado los videojuegos.
- Los padres de familia no vigilan a sus hijos el tiempo que ellos están utilizando el computador, lo cual provoca que los estudiantes no son responsables al 100% en sus actividades escolares pues se interesan más en los videojuegos
- Los estudiantes de la institución encuestada utilizan la tecnología de una manera habitual lo cual conlleva a inmersas en un mundo tecnológico; el cual contribuye al mejoramiento del aprendizaje. Sin embargo, este específico grupo se dedica a jugar videojuegos dejando a un lado sus actividades escolares.

2.4.2. Recomendaciones

- Se recomienda a la autoridad de la institución seleccionada se de apertura en capacitar a los padres de familia, docentes y estudiantes para que tomen conciencia de la situación por la están atravesando los estudiantes sobre el mal uso de los videojuegos.
- Los docentes deberían prevenir las consecuencias negativas que producen los videojuegos y que se les enseñe más alternativas para el uso del tiempo libre como deportes, hobbies, música, entre otras cosas.
- Los padres de familia deberían mantener la comunicación, vigilancia, aumentar la confianza con sus hijos para que los mismos distribuyan bien el tiempo libre y así evitar perjuicios escolares.
- Es recomendable que los estudiantes se dediquen en actividades extracurriculares para que aprovechen el tiempo en acciones sean favorables en el ámbito educativo y refuercen los valores que hoy en día se están perdiendo.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. Título de la propuesta

Un aprendizaje significativo.

3.2. Diseño de la propuesta

La propuesta consta del siguiente protocolo:

1. Datos informativos
2. Justificación
3. Objetivos
4. Descripción de la propuesta
5. Desarrollo de la propuesta en seis proyectos

3.2.1. *Datos Informativos*

Institución ejecutadora: Universidad Técnica de Cotopaxi

Institución beneficiara: Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”.

País: Ecuador

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Eloy Alfaro

Lugar: Latacunga Sur-Oeste

Jornada: Matutina

Total de Estudiantes de la Institución: 640

Tipo De Plantel: Fiscal

Código Circuito: 05D01C14_15

Código Distrital: 05D01

Responsables: Diego Álvarez y Félix Rodríguez

Director de Tesis: MSc. Juan Carlos Chancusig Chisag

Tiempo estimado para la ejecución: Tres meses

Tiempo estimado en horas: 30 horas

Certificación: Universidad Técnica de Cotopaxi

Número de docentes: 25

Email: jaimeandradefabara@hotmail.com

Teléfono: 2811-53

3.2.2. Justificación

Partiendo de las recomendaciones se ha creído conveniente plantear la propuesta de capacitaciones a docentes y estudiantes sobre los videojuegos y el uso del tiempo libre en los hogares.

Esta propuesta es de gran interés para toda la comunidad educativa especialmente para los docentes, estudiantes y los investigadores quienes están totalmente inmersos en este proceso.

Es práctica ya que el proceso se va a llevar a cabo dentro del año lectivo, esperando resultados reales que ayuden a todos los involucrados dentro de la problemática y la solución de esta situación.

Las capacitaciones con el tema anteriormente mencionado es novedosa ya que dentro de la institución no se ha tratado como los estudiantes manejan su tiempo libre en los hogares y como mejorar esta situación.

Sin duda alguna al cumplirse la propuesta será de gran utilidad para todos los involucrados, ya que una vez cumplidas las capacitaciones se dará seguimiento a los resultados que se obtenga con los estudiantes, quienes deberán subir su rendimiento académico con la colaboración de todos.

La propuesta de capacitar sobre los videojuegos y como utilizar el tiempo libre en el hogar causa impacto directo en el bienestar de los estudiantes y en los padres de familia, ubicándose correctamente en su rol de guías apropiados con sus hijos.

La factibilidad de la propuesta es posible ya que se cuenta con los recursos económicos suficientes, además existe la colaboración total tanto de autoridades, docentes y estudiantes para que la propuesta no solo se quede en la capacitación sino también en un apropiado seguimiento.

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo General

- Mejorar el uso de la tecnología en el proceso enseñanza aprendizaje mediante una capacitación para concienciar y dar soluciones en la comunidad educativa y obtener un aprendizaje significativo en la Escuela Fiscal Jaime Andrade Fabara

3.3.2. Objetivos Específicos

- Socializar a las autoridades sobre la capacitación de los videojuegos y el uso adecuado del tiempo en casa de los niños y niñas del séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara.
- Planificar y elaborar materiales que servirán de apoyo para las capacitaciones a padres de familia, docentes y estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara.
- Ejecutar las capacitaciones de acuerdo a los lineamientos establecidos entre las autoridades y los capacitadores.

3.4. Descripción de la propuesta

El diseño de micro proyectos de capacitación que está dirigido a los padres de familia, docentes y estudiantes y esto es indispensable para mejorar el rendimiento académico; ya que hoy en día los niños y niñas hacen uso en la mayoría del tiempo de la tecnología y en esta parte se encuentran los videojuegos que son perjudiciales en cada uno de los estudiantes.

Por lo tanto, la capacitación es una gran herramienta para cambiar la actitud de la comunidad educativa al enfrentar el problema que influye en el rendimiento académico de los estudiantes. Esta es la razón por cual los investigadores han diseñado un modelo de proyecto de capacitaciones durante un periodo estimado de tiempo.

Además, se ha tomado en cuenta una estructura para desarrollar las capacitaciones como son: nombre del proyecto, problema que enfrenta, objetivo general, objetivos específicos, metas, en la parte operaciones está involucrado las estrategias, actividades y las acciones. Seguidamente se establecen los recursos, el cronograma y los responsables.

Referente a lo expuesto anteriormente es relevante recalcar que los investigadores han diseñado este modelo considerando lo más esencial para la capacitaciones. Los temas a tratarse son acerca de las consecuencias de los videojuegos, demostrando un problema que el grupo seleccionado, planteándose objetivos alcanzables a corto plazo, especificando el día y la fecha para su ejecución, detallando que estrategia utilizara el capacitador así como actividades reales y acciones que se toman a tiempo. Todos los recursos contribuirán al buen desarrollo de la misma en el tiempo programado y sin dejar a un lado a las personas quienes estarán al frente de capacitar a la comunidad educativa para lograr un cambio.

Los investigadores presentan proyectos de capacitaciones acerca de la influencia de los videojuegos que se propondrán cada mes con un estimado de 10 horas cada uno durante 3 meses. La colaboración de todos como padres de familia, estudiantes y docentes cuenta para visualizar un cambio en el rendimiento académico. Todos deben estar comprometidos a asistir puntualmente, y colaborar en la capacitación.

3.4.1. Desarrollo de la propuesta

3.4.1.1. Plan operativo de la propuesta

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	META	ACTIVIDADES O ESTRATEGIAS	RESPONSABLES	TIEMPO
Mejorar el uso de la tecnología en el proceso enseñanza aprendizaje mediante una capacitación para concienciar y dar soluciones en la comunidad educativa y obtener un aprendizaje significativo en la Escuela Fiscal Jaime Andrade Fabara	Socializar a las autoridades sobre la capacitación de los videojuegos y el uso adecuado del tiempo en casa de los niños y niñas del séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara.	Contribuir en un 70% de un total de 100% las dudas de los padres de familia en el uso de los videojuegos en los hogares.	Seminario-taller para orientar el proceso.	Tesistas Autoridad de la institución	5 horas
	Planificar y elaborar	Facilitar la información así como el poner en practica la variedad de conocimientos	Utilización de elementos referenciales sobre los videojuegos y el uso adecuado del tiempo libre en casa.	Tesistas Autoridad de la institución Psicólogo	5 horas

<p>materiales que servirán de apoyo para las capacitaciones a padres de familia, docentes y estudiantes del séptimo año de Educación General básica de la Escuela Licenciado Jaime Andrade Fabara.</p> <p>Ejecutar las capacitaciones de acuerdo a los lineamientos establecidos entre las autoridades y los capacitadores.</p>	<p>que contribuyan a un buen a rendimiento académico</p> <p>Comprender las diversas actitudes y conductas de los estudiantes antes y después del uso de los videojuegos.</p>	<p>Selección de elementos teóricos sobre Psicología social y causas de la agresividad.</p>	<p>Tesistas Autoridad de la institución Psicólogo</p>	5 horas
		<p>Organizar un equipo docente y personal de informática.</p>	<p>Tesistas Autoridad de la institución</p>	5 horas
		<p>Intercambiar experiencias sobre la buena convivencia familiar en el hogar y los videojuegos.</p> <p>Socializar las consecuencias del mal uso de los videojuegos en exceso por parte de los niños y niñas sin supervisión de un adulto.</p>	<p>Tesistas Autoridad de la institución</p>	5 horas

UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



“Es cierto que los videojuegos pueden convertirse en una forma de entrenamiento para la mente, pero su uso excesivo puede conducir a graves problemas en el rendimiento académico y de salud” **Doctora Ruipérez.**

Autores:

Álvarez Tovar Diego Vinicio

Rodríguez Mena Félix Gabriel

ÍNDICE DE LA PROPUESTA

Contenidos	Pág.
PROYECTO N° 1 “La tecnología y la sociedad”	81
PROYECTO N° 2 “los videojuegos y el uso adecuado del tiempo libre en la casa”	84
PROYECTO N° 3 “Psicología social y agresividad”	87
PROYECTO N° 4 “Posibilidades didácticas mediante la tecnología en el aula de clases”	90
PROYECTO N° 5 “Los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico”	93
PROYECTO N° 6 “La importancia de la convivencia familiar y los videojuegos”	96

PROYECTO N° 1

Nombre del proyecto

"La tecnología y la sociedad"

Problema que enfrenta

Desconocimiento de algunas ventajas y desventajas de la tecnología y sociedad.

Objetivo General

- Desarrollar un proceso de interiorización, que permita a los padres de familia, docentes y estudiantes de la Escuela Fiscal “Jaime Andrade Fabara” en aspectos referentes a la tecnología y sociedad.

Objetivos específicos

- Organizar en equipos de trabajo que permita desarrollar la acción del proyecto la “tecnología y la sociedad”.
- Capacitar a los padres de familia, docentes y estudiantes de la Escuela Fiscal “Jaime Andrade Fabara” acerca de aspectos en relación a la tecnología y sociedad.

Metas

Se ejecutará el proyecto en 5 horas del mes de septiembre del año 2015.

Operaciones

ESTRATEGIA N° 1	ACTIVIDAD CLAVE N°1	ACCIONES N°1
Formar un equipo de trabajo	Realización de un seminario-taller para orientar el proceso.	Designación de capacitadores y facilitadores del grupo de trabajo.
		Delegación de funciones.
		Coordinación de acciones.
ESTRATEGIA N° 2	ACTIVIDAD CLAVE N° 2	ACCIONES N° 2
Socializar acerca de la tecnología en la sociedad.	Experiencia concreta.	Compartir descripciones de experiencias con la tecnología.
	Procesamiento	El equipo de trabajo, planteará los aspectos a ser considerados en la tecnología y la sociedad.
		Se integrará grupos de trabajo a ser capacitados para crear espacios, motivar y coordinar las acciones de todas las actores de la institución para la elaboración del Diagnóstico de las ventajas y desventajas del uso de la tecnología a través de la matriz F.O.D.A
	Generalización	En plenaria, se priorizará los aspectos más relevantes a ser expuestos en la matriz F.O.D. A
	Aplicación	Utilizando las conclusiones obtenidas cada grupo aplicará los conocimientos, a través de la Definición, finalidad y características de la tecnología y la sociedad.

Recursos

La ejecución de este proyecto requerirá los siguientes recursos:

➤ **Talento Humano:**

Equipo de trabajo:	Un facilitador.
Docentes:	Veinte y cinco
Autoridad:	Uno
Creación del grupo de trabajo:	Cuatro
Estudiantes:	Ochenta

➤ **Materiales**

Físicos:	Auditorio, mobiliario.
Bibliográficos:	Diferentes autores
Materiales de apoyo:	Hojas, marcadores, lápices.
Computacionales:	Uno
Proyector de datos:	Uno

Cronograma general de ejecución del proyecto

No	ESTRATEGIAS	FECHA	HORAS
01	Formación de equipos de trabajo Ejecución del proyecto	14-09-2015 / 25-09-2015	5 Horas

Responsables

Todas las actividades serán ejecutadas por el grupo designado para el efecto.

Responsable: A designar por la coordinación de la respectiva capacitación.

Información Táctica.- (control, correcciones y ajustes)

La información táctica de este proyecto estará presente en la etapa de control que se aplicará en el programa.

PROYECTO N° 2

Nombre del proyecto

“Los videojuegos y el uso adecuado del tiempo libre en la casa”

Problema que enfrenta

El mal uso del tiempo libre con los videojuegos que practican los niños y niñas pertenecientes al séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Jaime Andrade Fabara.

Objetivo General

- Desarrollar un proceso que permita concienciar al personal docente y estudiantes sobre el uso adecuado del tiempo libre a través de la asimilación de conocimientos teóricos con el fin de lograr un cambio de actitud por parte de los estudiantes.

Objetivos específicos

- Fomentar en los docentes y estudiantes la participación activa en el análisis de aspectos teóricos del uso de los videojuegos en casa.
- Implementar un horario para las actividades semanales en casa del uso de videojuegos.

Metas

Se ejecutará el proyecto en 5 horas del mes de septiembre del a 2015.

Operaciones

ESTRATEGIA N° 1	ACTIVIDAD CLAVE N° 1	ACCIONES N° 1
Elegir un orientador para que de las respectivas explicaciones.	Realización de un seminario para orientar el proceso.	Designación de miembros del trabajo.
		Delegación de funciones.
		Coordinación de acciones.
ESTRATEGIA N° 2	ACTIVIDAD CLAVE N° 2	ACCIONES N° 2
Utilización de elementos referenciales sobre los videojuegos y el uso adecuado del tiempo libre en casa.	Selección de ventajas y desventajas de los videojuegos.	Búsqueda bibliográfica. Análisis de la información bibliográfica.
ESTRATEGIA N° 3	ACTIVIDAD CLAVE N° 3	ACCIONES N° 3
Utilización de elementos referenciales sobre los videojuegos y el uso adecuado del tiempo libre en casa.	Experiencia concreta.	Permitir la participación de quienes forman parte de la capacitación a través de la lluvia de ideas sobre los aspectos positivos y negativos de los videojuegos.
	Procesamiento	En seminario se presentará videos y diapositivas sobre las consecuencias que acarrearán los videojuegos a futuro de esta manera se harán reflexiones y críticas constructivas.
	Generalización	Abstraer algunas conclusiones.
	Aplicación	Cada grupo capacitado se comprometerá a seguir compromisos para mejorar la actitud frente al problema.

Recursos

La ejecución de este proyecto requerirá los siguientes recursos:

➤ Talento Humano

Equipo de trabajo:

Un facilitador.

Docentes: Veinte y cinco
 Autoridad: Uno
 Creación del grupo de trabajo: Cuatro
 Estudiantes: Ochenta

➤ **Materiales**

Físicos: Auditorio, mobiliario
 Bibliográficos: Diferentes autores
 Materiales de apoyo: Hojas, marcadores, lápices
 Computacionales: Lapton. Flash memory
 Proyector de datos: Uno

Cronograma general de ejecución del proyecto

No	ESTRATEGIAS	FECHA	HORAS
02	Formación de equipos de trabajo Ejecución del proyecto	21-09-2015 / 29-09-2015	5 Horas

Responsables

Todas las actividades serán ejecutadas por el grupo designado para el efecto.
 Responsable: A designar por la coordinación de la respectiva capacitación.

Información Táctica.- (control, correcciones y ajustes)

La información táctica de este proyecto estará presente en la etapa de control que se aplicará en el programa.

PROYECTO N° 3

Nombre del proyecto

"Psicología social y agresividad"

Problema que enfrenta

¿Cómo incide el desconocimiento de la psicología social en el proceso formativo de los estudiantes y como consecuencia existan casos de agresividad del séptimo año de la Escuela de Educación Básica “Licenciado Jaime Andrade Fabara”?

Objetivo General

- Desarrollar un proceso de capacitación con vista a instruir a docentes y estudiantes en el conocimiento de lo que constituye la Psicología social y causas de la agresividad.

Objetivos específicos

- Organizar un equipo integrado por un facilitador (psicólogo) que cumplan las funciones de orientadores del proceso de capacitación.
- Promover en los docentes y estudiantes de aspectos sobre Psicología social, mediante la selección de bibliografía, que permita obtener los elementos teóricos que fundamenten el proyecto.
- Desarrollar en el personal docente y estudiantes la habilidad del control de la agresividad, a través de la utilización del modelo experiencial en la ejecución del proyecto.

Metas

Se ejecutará el proyecto en 5 horas del mes de octubre del 2015.

OPERACIONES

ESTRATEGIA N° 1	ACTIVIDAD CLAVE N° 1	ACCIONES N° 1
Formar un equipo de trabajo.	Realización de un seminario para orientar el proceso.	Designación de un facilitador psicólogo como integrante del grupo de trabajo.
		Delegación de funciones.
		Coordinación de acciones.
ESTRATEGIA N° 2	ACTIVIDAD CLAVE N° 2	ACCIONES N° 2
Selección de elementos Teóricos sobre Psicología social y causas de la agresividad	Fundamentación teórica sobre el problema.	Búsqueda de información bibliográfica.
		Análisis de la información.
		Selección de la información relevante.
ESTRATEGIA N° 3	ACTIVIDAD CLAVE N° 3	ACCIONES N° 3
Utilizar el modelo experiencia en la ejecución del proyecto.	Experiencia concreta.	Compartir descripciones de experiencias específicas entorno a la Psicología social por medio de talleres.
	Procesamiento	El grupo de trabajo, manejará el procesamiento mediante el análisis de la información y el planeamiento de fenómenos interpersonales para detectar los problemas manifestados por los docentes y estudiantes en el aula de clase.
	Generalización	El grupo de trabajo, resumirá el aprendizaje en aseveraciones concisas y conclusiones.
	Aplicación	Utilizando las conclusiones obtenidas de los pasos previos, se identifica y comparte la aplicación del nuevo conocimiento en situaciones prácticas.

Recursos

La ejecución de este proyecto requerirá los siguientes recursos:

➤ **Talento humano**

Facilitador: Un psicólogo
 Estudiantes: Ochenta
 Docentes: Veinte y cinco

Directivo: Uno

➤ **Materiales**

Físicos: Auditorio, mobiliario

Bibliográficos: Diferentes autores

Materiales de apoyo: Hojas, marcadores, lápices, entre otros

Computacionales: Lapton. Flash memory

Proyector de imágenes: Uno

Cronograma general de ejecución del proyecto:

No	ESTRATEGIAS	FECHA	HORAS
03	Formación de equipos de trabajo Ejecución del proyecto	05-10-2015 / 16-10-2015	5 Horas

Responsables

Todas las actividades serán ejecutadas por el grupo designado para el efecto.

Responsable: A designar por el coordinador del tema propuesto.

Información táctica.: (control, correcciones y ajustes)

Se aplicarán medidas para evitar que perturbaciones externas puedan afectar el desarrollo del proyecto. Las medidas estarán enmarcadas en los tipos de control que se apliquen en el programa.

PROYECTO N° 4

Nombre del Proyecto

" Posibilidades didácticas mediante la tecnología en el aula de clases"

Problema que enfrenta

¿Cómo incide el desconocimiento del uso de la tecnología como medio didáctico para enseñar a estudiantes que están inmersos en el mundo virtual?

Objetivo General

- Capacitar a los docentes y estudiantes sobre el buen uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorarlo.

Objetivos específicos

- Organizar un equipo de trabajo, que oriente el proceso de capacitación.
- Fundamentar teóricamente la capacitación.
- Desarrollar en los, docentes y estudiantes sobre el buen uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la aplicación del modelo experiencial en la ejecución del proyecto.

Metas

Se ejecutará el proyecto en 5 horas del mes de octubre del 2015.

OPERACIONES

ESTRATEGIA N° 1	ACTIVIDAD CLAVE N° 1	ACCIONES N° 1
Organizar un equipo docente y personal de informática.	Realización de un seminario para orientar el proceso.	Designación de miembros del Grupo docente. Delegación de funciones.
		Coordinación de acciones.
ESTRATEGIA N° 2	ACTIVIDAD CLAVE N° 2	ACCIONES N° 2
Fundamentación teórica del proyecto.	Selección de bibliografía	Búsqueda bibliográfica.
		Análisis de la información bibliográfica
		Selección de información
ESTRATEGIA N° 3	ACTIVIDAD CLAVE N° 3	ACCIONES N° 3
Aplicación del modelo Experiencial en la ejecución del proyecto.	Experiencia concreta.	Intercambiar experiencias con los docentes y estudiantes sobre las estrategias metodológicas utilizadas para la formación académica de los y las estudiantes de la institución.
	Procesamiento	En el seminario, el equipo de trabajo presentará la estrategia metodológica que permitan desarrollar destrezas para el uso y manejo de diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. En los talleres se analizará las propuestas tanto de estudiantes, docentes y facilitadores.
	Generalización	Abstraer algunas conclusiones y recomendaciones en el seminario.
	Aplicación	En base a una destreza y un valor específico, cada grupo elaborará sus propias estrategias metodológicas.

La ejecución de este proyecto requerirá los siguientes recursos:

➤ **Materiales**

Físicos:	Auditorio, mobiliario
Bibliográficos:	Diferentes autores
Materiales de apoyo:	Hojas, marcadores, lápices, entre otros
Computacionales:	Lapton. Flash memory
Proyector de imágenes:	Uno

Cronograma general de ejecución del proyecto

No	ESTRATEGIAS	FECHA	HORAS
04	Formación de equipos de trabajo Ejecución del proyecto	19-10-2015 / 20-10-2015	5 Horas

Responsables

Todas las actividades serán ejecutadas por el grupo designado para el efecto.

Responsable: A designar por el grupo de capacitación.

Información táctica: Control, correcciones y ajustes

Se aplicará medidas para evitar que perturbaciones externas puedan afectar el desarrollo del proyecto. Las medidas estarán enmarcadas en los tipos de control que se apliquen en el programa.

PROYECTO N° 5

Nombre del proyecto

“Los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico”

Problema que enfrenta

¿Cómo inciden los videojuegos en el rendimiento académicos de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Escuela de Educación Básica “Licenciado Jaime Andrade Fabara”?

Objetivo general

- Desarrollar un proceso de capacitación, con vista a instruir los docentes y estudiantes en el conocimiento teórico sobre los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico para evitar problemas a futuro.

Objetivos específicos

- Integrar un equipo que conduzcan a la ejecución del proyecto.
- Seleccionar las bases teóricas, a fin de fundamentar el proceso.
- Emplear el modelo experiencial en la aplicación del proyecto.

Metas.

Se ejecutara el proyecto en 5 horas del mes de noviembre del 2015.

OPERACIONES

ESTRATEGIA N° 1	ACTIVIDAD CLAVE N° 1	ACCIONES N° 1
Integrar un equipo de Trabajo	Realización de un seminario para orientar el proceso.	Designación del grupo de trabajo incluyendo a un psicólogo. Delegación de funciones. Coordinación de acciones.
ESTRATEGIA N° 2	ACTIVIDAD CLAVE N° 2	ACCIONES N° 2
Selección de elementos teóricos sobre los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico	Fundamentación teórica sobre el problema	Búsqueda de información bibliográfica. Análisis de la información Selección de información relevante
ESTRATEGIA N° 3	ACTIVIDAD CLAVE N° 3	ACCIONES N° 3
Utilizar el modelo experiencial en la ejecución del proyecto.	Experiencia concreta.	Intercambiar experiencias sobre los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico.
	Procesamiento	El grupo de trabajo, manejará el procesamiento mediante el análisis de la información teórica y el planteamiento de soluciones al mal uso de los videojuegos.
	Generalización	El grupo de trabajo presentará algunas conclusiones en el taller
	Aplicación	Sobre la base de las conclusiones cada grupo elaborará un debate sobre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes.

Recursos

La ejecución de este proyecto requerirá los siguientes recursos:

➤ Talento Humano

Equipo de trabajo:	Un facilitador / psicólogo
Directivos:	Uno
Docentes:	Veinte y cinco

Estudiantes: Ochenta

➤ **Materiales**

Físicos: Auditorio, mobiliario
Bibliográficos: Diferentes autores
Materiales de apoyo: Hojas, marcadores, lápices.
Computacionales: Uno
Proyector de datos: Uno

Cronograma general de ejecución del proyecto

No	ESTRATEGIAS	FECHA	HORAS
05	Formación de equipos de trabajo Ejecución del proyecto	09-11-2015 / 20-11-2015	5 Horas

Responsables

Todas las actividades serán ejecutadas por el grupo designado para el efecto.

Responsable: A designar por la coordinación de la presente capacitación

Información táctica: Control, correcciones y ajustes

Las medidas estarán en marcadas en los tipos de control que se apliquen en el programa.

PROYECTO N° 6

Nombre del proyecto

"La importancia de la convivencia familiar y los videojuegos"

Problema que enfrenta

¿Cómo incide el desconocimiento de no crear una buena convivencia familiar y los videojuegos entre padres e hijos en el normal desenvolvimiento académica del estudiante?

Objetivo general

- Realizar un proceso de capacitación que permita instruir a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Licenciado Jaime Andrade Fabara” a cerca de la importancia de la convivencia familiar y los videojuegos.

Objetivos específicos

- Formar grupos de trabajo que dirija la acción del proyecto “La importancia de la convivencia familiar y los videojuegos”.
- Seleccionar información bibliografía.
- Desarrollar en los padres de familia contables el conocimiento reflexivo, a través de videos acerca de la una buena convivencia en el hogar.

Metas

Se ejecutara el proyecto en 5 horas del mes de noviembre del año 2015.

Operaciones

ESTRATEGIA N° 1	ACTIVIDAD CLAVE N° 1	ACCIONES N° 1
Integrar un equipo de Trabajo	Realización de un seminario para orientar el proceso.	Designación de padres de familia como integración del grupo de trabajo. Delegación de funciones. Coordinación de acciones.
ESTRATEGIA N° 2	ACTIVIDAD CLAVE N° 2	ACCIONES N° 2
Selección de elementos teóricos sobre la importancia de la convivencia familiar y los videojuegos	Fundamentación teórica sobre el problema	Búsqueda de información bibliográfica. Análisis de la información Selección de información relevante
ESTRATEGIA N° 3	ACTIVIDAD CLAVE N° 3	ACCIONES N° 3
Utilizar el modelo experiencial para concienciar a los padres de familia y sus responsabilidades en relación a los videojuegos.	Experiencia concreta.	Intercambiar experiencias sobre la buena convivencia familiar en el hogar y los videojuegos.
	Procesamiento	El grupo de trabajo, manejará el procesamiento mediante el análisis de la información teórica y compartir pensamientos para realizar recapitaciones de la falta de responsabilidad.
	Generalización	El grupo de trabajo presentará algunas conclusiones en plenaria.
	Aplicación	Sobre la base de las conclusiones cada grupo elaborará un debate de la importancia de la convivencia familiar y la responsabilidad de los videojuegos.

Recursos

La ejecución de este proyecto requerirá los siguientes recursos:

➤ Talento Humano

Equipo de trabajo:

Un facilitador.

Padres de familia: Ochenta
 Creación del grupo de trabajo: Ocho

➤ **Materiales**

Físicos: Auditorio, mobiliario
 Bibliográficos: Diferentes autores
 Materiales de apoyo: Hojas, marcadores, lápices.
 Computacionales: Uno
 Proyector de datos: Uno

No	ESTRATEGIAS	FECHA	HORAS
06	Formación de equipos de trabajo Ejecución del proyecto	23-11-2015 / 30-11-2015	5 Horas

Responsables

Todas las actividades serán ejecutadas por el grupo designado para el efecto.
 Responsable: A designar por el grupo de trabajo.

Información táctica: Control, correcciones y ajustes

Las medidas estarán enmarcadas en los tipos de control que se apliquen en el programa

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CITADA

- BADIA, M. Ma ret al videojuegos en el rendimiento académico (2014) p.29.
- BARRAGAN SÁNCHEZ, Joaquín la tecnología en el proceso enseñanza-aprendizaje (2011) p.14.
- BERMUDEZ, Gustavo educación (2010) p.30.
- CÁRDENAS LORENZO, Eduentretenimiento (2009) p.17.
- CARRILLO SILES, Beatriz importancia de la tecnología (2009) p.14.
- CEGARRA SÁNCHEZ, José la tecnología (2004) p.13.
- DOMJAN, Michael el aprendizaje (2007) p. 32.
- FIGUEROA, Carlos rendimiento académico (2004) p.36.
- GARCÍA ARETÍO, Lorenzo, GARCÍA BLANCO, Miriam, RUIZ CORBELLA, Marta tipo de educación (2009) pp.31-32.
- GARCÍA FERNÁNDEZ, Fernando los videojuegos (2005) p.19.
- GIL JUÁREZ, Adriana y VIDA MOMBIELA, Tere tipos de videojuegos (2011) pp.22-23-24-25.
- GONZÁLES ORNELAS, Virginia estilos de aprendizajes (2011) pp.32-34-35.
- LÁZARO LORENTE, Luis Miguel tipo de educación (2001) p.30.
- LEÓN, Alma el propósito general del entretenimiento (2002) p.16.
- LIEBEMAN, Al y ESGATE, Estructura básica de los productos de entretenimiento (2004) p.18.
- MARTINEZ LOPEZ, José Manuel entretenimiento educativo (2010) p.15.
- MARTINEZ, Valentín y PEREZ, Otero tipos de rendimiento académico (1997) p.37.
- MOYER-GUSE, Emily y RIDDLE, Kary entretenimiento educativo (2010) pp.17.
- RUIZ DÁVILA, María y DÍAS TEJERO, Beatriz la tecnología (2012) pp.20-21.

- TEJEIRA, Ricardo, PELEGRINA DEL RIO, Manuel, GOMEZ, Jorge los videojuegos en lo social, familiar y psicológico. (2009) pp.25-26

Consultada.

- BERMUDEZ, Gustavo 2001 “educación”
- DOMJAN, Michael 2007 “el aprendizaje”
- FIGUEROA, Carlos 2004 “rendimiento académico”.
- GARCÍA ARETÍO, Lorenzo, GARCÍA BLANCO, Miriam, RUIZ CORBELLA, 2009 “Marta tipo de educación”
- GONZÁLES ORNELAS, Virginia 2011 “estilos de aprendizajes”
- LÁZARO LORENTE, Luis Miguel 2001 “tipo de educación”
- NEYRA LÓPEZ, Carolina Amelia, 2010, “guía de la elaboración del proyecto educativo institucional”, Ventanilla.
- Vallejos, M. Capa, W. (2010). “videojuegos adicción y factores predictores”

Linkografía.

- http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/BEATRIZ_CARRILLO_1.pdf
- http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/concurso/tematica_e/0132.pdf
- [http://politecnicojic.edu.co/luciernaga5/pdf/articulos/LA-SOCIEDAD-DEL-ENTRETENIMIENTO-Y-SU-IMPERATIVO-SUPERYOICO-DE-GOCE-El-Fenomeno-de-lo-Ludico-\(1\).pdf](http://politecnicojic.edu.co/luciernaga5/pdf/articulos/LA-SOCIEDAD-DEL-ENTRETENIMIENTO-Y-SU-IMPERATIVO-SUPERYOICO-DE-GOCE-El-Fenomeno-de-lo-Ludico-(1).pdf)
- http://api.eoi.es/api_v1_dev.php/fedora/asset/eoi:12143/componente12142.pdf
- <http://cuidadoinfantil.net/que-problemas-puede-traerle-a-mi-nino-el-uso-excesivo-de-los-videojuegos.html>
- <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p46/02.pdf>

ANEXOS

ANEXO Nro. 1



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LIC. JAIME ANDRADE FABARA"

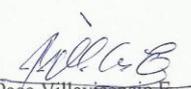
Telf: 811 - 533
Latacunga - Ecuador

CERTIFICADO

A nombre y en representación de la Escuela de Educación Básica "Lic. Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga, **CERTIFICO** que los Señores: Alvarez Tovar Diego Vinicio y Rodríguez Mena Felix Gabriel, estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi presentaron la solicitud correspondiente para realizar el trabajo de investigación inherente a su carrera en la Institución antes mencionada.

Es todo cuanto puedo aseverar en honor a la verdad, por lo que la persona interesada, puede hacer uso del presente documento en el trámite legal que considere pertinente.

Latacunga, 20 de Febrero del 2015


Lic. Paco Villavicencio E.
DIRECTOR (E.)



Educando generaciones presentes y futuras.

ANEXO Nro. 2



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LIC. JAIME ANDRADE FABARA"

Telf: 811 - 533
Latacunga - Ecuador

CERTIFICADO

A nombre y en representación de la Escuela de Educación Básica "Lic. Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga, **CERTIFICO** que los Señores: Alvarez Tovar Diego Vinicio y Rodríguez Mena Felix Gabriel, estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi realizaron el trabajo de investigación tanto a los estudiantes como a los docentes del plantel.

Es todo cuanto puedo aseverar en honor a la verdad, por lo que la persona interesada, puede hacer uso del presente documento en el trámite legal que considere pertinente.

Latacunga, 18 de Marzo del 2015

Lic. Paco Villavicencio E
DIRECTOR (E.)



Educando generaciones presentes y futuras.

8. **¿El uso de los videojuegos ayuda en su rendimiento académico?**

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

9. **¿Cree que usted pueda mejorar sus calificaciones sin dejar los videojuegos?**

a) SI

b) NO

Porque:

.....

10. **¿Cómo evita hablar sobre los videojuegos en las clases para el mejor desempeño escolar?**

a) Atendiendo

b) Participando

c) Realizando trabajos en clases

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO Nro. 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA LICENCIADO JAIME
ANDRADE FABARA

OBJETIVO: Conocer el punto de vista de los docentes acerca de la incidencia de los videojuegos en el rendimiento académico.

INSTRUCCIONES: LEA CUIDADOSAMENTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS Y MARQUE CON UNA (x) LA RESPUESTA CORRECTA.

1. **¿Con qué frecuencia usted utiliza la tecnología en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje?**

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

2. **¿Usted utiliza videojuegos que desarrollen la coordinación viso-motora (ojo-mano)?**

- a) SI b) NO

Porque:

3. **¿Para qué cree que sus estudiantes utilizan la computadora la mayoría de tiempo libre en los hogares de cada uno?**

- a) Realizar tareas
- b) Jugar
- c) Chatear
- d) Estudiar

4. **¿Con la aplicación de los videojuegos limita la agilidad mental de los estudiantes?**

- a) SI b) NO

Porque:

5. **¿Cuál cree que es el sentimiento que produce al jugar los videojuegos por parte de los estudiantes?**

- a) Aburrido/a
- b) Triste
- c) Emocionado/a

6. **¿Cree que un estudiante puede aumentar sus calificaciones sin dejar sus videojuegos?**

- a) SI b) NO

Porque.....

7. ¿Cuánto tiempo cree usted que sus estudiantes dedican a jugar los videojuegos?

- a) 10 minutos a media hora
- b) Media hora a 1 hora
- c) Más de 1 hora

8. ¿Sus estudiantes realizan las tareas que son enviadas a la casa todos los días?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

9. ¿Cree que la mayoría de los estudiantes tienen sus calificaciones altas?

- a) SI
- b) NO

Porque:

10. ¿Cree que el uso de los videojuegos ayude en el rendimiento académico?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO Nro. 5



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD DE LA ESCUELA
LICENCIADO JAIME ANDRADE FABARA

Objetivo: Indagar sobre la incidencia de los videojuegos en los y las estudiantes de la institución educativa para encontrar soluciones a las posibles consecuencias de las mismas

1. ¿Usted considera que un docente en la actualidad debe utilizar el mayor tiempo posible la tecnología para impartir clases o dinámicas?
2. ¿Cuál cree usted que es la actividad que realizan más los estudiantes en la computadora?
3. ¿Está usted de acuerdo que los estudiantes pasen la mayoría de tiempo con una computadora sin supervisión de un adulto?
4. ¿Cuáles cree que son las principales amenazas que trae el uso del computador?
5. ¿Usted considera que los videojuegos afecta el rendimiento escolar?
6. ¿Estaría usted dispuesto a permitir charlas sobre las consecuencias de los videojuegos en esta honorable institución educativa?

ANEXO Nro. 6

Fotografía de la escuela de Educación Básica “Licenciado Jaime Andrade Fabara”



Fuente: Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”
Diseñado por: investigadores



Fuente: Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”
Diseñado por: investigadores

ANEXO Nro. 7

Aplicación de las encuestas a los estudiantes del séptimo año de la escuela de Educación Básica “Licenciado Jaime Andrade Fabara”



Fuente: Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”
Diseñado por: investigadores



Fuente: Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”
Diseñado por: investigadores



Fuente: Escuela "Licenciado Jaime Andrade Fabara"
Diseñado por: investigadores

ANEXO Nro. 8

Entrevista aplicada al directo de la escuela de Educación Básica “Licenciado Jaime Andrade Fabara”



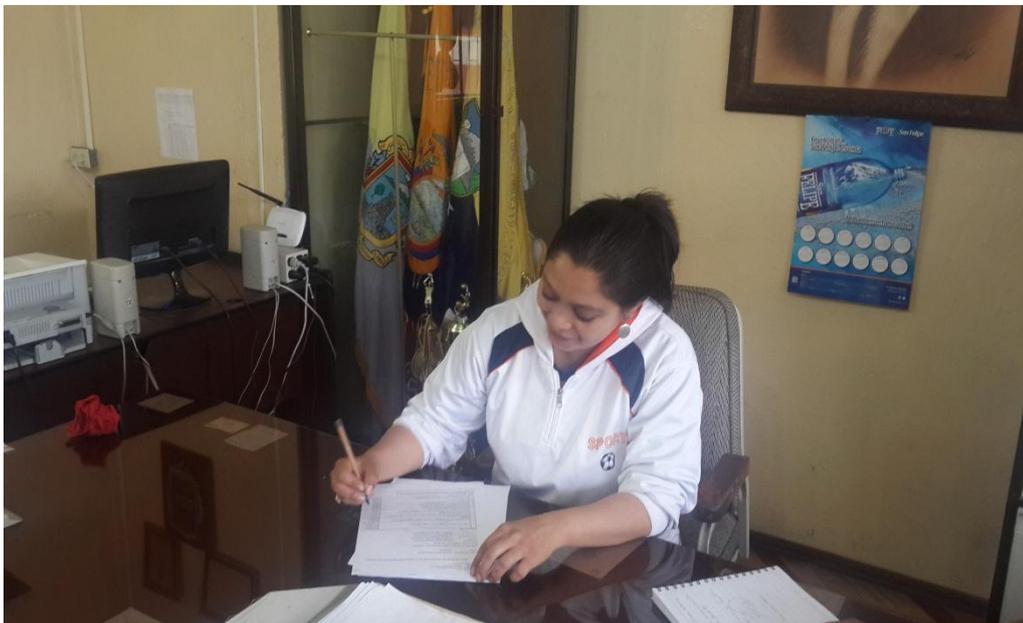
Fuente: Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”
Diseño por: investigadores

ANEXO Nro. 9

Aplicación de las encuestas a docentes de la escuela de Educación Básica “Licenciado Jaime Andrade Fabara”



Fuente: Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”
Diseñado por: investigadores



Fuente: Escuela “Licenciado Jaime Andrade Fabara”
Diseñado por: investigadores