



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA: PSICOLOGÍA EDUCATIVA

TÍTULO:

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO-JUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO: “A” “B” DEL INSTITUTO PARTICULAR “VIGOTSKY”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO 2014-2015”.

**Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciada en:
Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar.**

Autora:

Cristina Narciza Aldas Ledesma

Tutor:

Dr. Vicente Ureña Torres. Msc.

Riobamba-Ecuador

2015.

CERTIFICACIÓN

Que el presente trabajo **“INFLUENCIA DE LOS VIDEO-JUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACION BÁSICA, PARALELO: “A” “B” DEL INSTITUTO PARTICULAR “VIGOTSKY”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO 2014-2015”**. De autoría de la Señora Aldas Ledesma Cristina Narciza, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos exigidos por las normas esenciales exigidos por las normas generales, para la graduación; en tal virtud, autorizo la presentación del mismo por su calificación correspondiente.

Riobamba, abril de 2015



Dr. Vicente Ureña Torres. Msc.

TUTOR

El tribunal de tesis certifica que el trabajo de investigación **título:** “INFLUENCIA DE LOS VIDEO-JUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO: “A” “B” DEL INSTITUTO PARTICULAR “VIGOTSKY”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO 2014-2015”. De responsabilidad de Cristina Narciza Aldas Ledesma ha sido revisado y se autoriza su publicación.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL.....



Dr. Vinicio Paredes.

FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Dr. Juan Carlos Marcillo

FIRMA

TUTOR DE TESIS



Dr. Vicente Ureña Torres

FIRMA

DERECHOS DE AUTORÍA

Yo, Cristina Narciza Aldas Ledesma me hago responsable de las ideas, doctrinas, y resultados expuestos en el presente trabajo de investigación y los derechos que le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.

Cristina Narciza Aldas Ledesma

020227962-6

DEDICATORIA

La dedico primero a DIOS quien ha guiado mis pasos y me ha dado sabiduría durante este tiempo a mis padres Gustavo y Narciza que siempre me han dado su apoyo en cada momento y decisión que he tomado y su ejemplo, a mis hermanos Gustavo y Mariana quien siempre me han dado el mejor de los ejemplos que nunca hay que rendirse a la adversidad a mi sobrina Florcita quien es la personita que ha crecido con nosotros y a mi esposo Patricio quien me ha dado su apoyo constantemente, gracias por todo los amo y a mi abuelita que con su edad me ha insistido a que acabe con este proyecto quien ha sido un ejemplo de vida.

Aldas Ledesma Cristina Narciza

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud está dirigida a mis maestros quienes compartieron con nobleza y entusiasmo sus extensos conocimientos; de manera muy especial al Máster Vicente Ureña, quien orientó el desarrollo de mi tesis, con dedicación, esfuerzo, orientación, persistencia, paciencia y motivación.

A mi querida Universidad Nacional de Chimborazo quien me abrió las puertas y me brindo una etapa más de mi vida.

De la misma forma, doy mi agradecimiento entero a mi familia por su comprensión incondicional.

Muchas gracias por todo.

Aldas Ledesma Cristina Narciza

ÍNDICE GENERAL

| | Pág. |
|--|-------------|
| PORTADA | i |
| CERTIFICACIÓN | ii |
| ACTA DEL TRIBUNAL | iii |
| DERECHOS DE AUTORÍA | iv |
| DEDICATORIA | v |
| AGRADECIMIENTO | vi |
| ÍNDICE GENERAL | vii |
| ÍNDICE DE CUADROS | x |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS | xi |
| RESUMEN | xii |
| SUMMARY | xiii |
| INTRODUCCION | xiv |
| | |
| CAPÍTULO I | 1 |
| 1. MARCO REFERENCIAL. | 1 |
| 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. | 1 |
| 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA. | 2 |
| 1.3 OBJETIVOS. | 2 |
| 1.3.1. General. | 2 |
| 1.3.2. Específicos. | 3 |
| 1.4. Justificación e importancia del problema. | 3 |
| | |
| CAPÍTULO II | 6 |
| 2. MARCO TEORICO. | 6 |
| 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN. | 6 |
| 2.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA. | 7 |
| 2.2.1. Fundamentación Sociológica. | 7 |
| 2.2.2. Fundamentación Epistemológica. | 7 |

| | |
|---|----|
| 2.2.3. Fundamentación Filosófica. | 7 |
| 2.2.4. Fundamentación Axiológica. | 8 |
| 2.2.5. Fundamentación Psicológica. | 8 |
| 2.2.6. Fundamentación Legal. | 9 |
| 2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA. | 10 |
| 2.3.1. Video-juegos. | 10 |
| 2.3.2. Los limites en el juego. | 14 |
| 2.3.3. Videojuego y violencia. | 15 |
| 2.3.4. Como afectan los video-juegos a los niños/as. | 18 |
| 2.3.5. Tipos de video-juegos. | 18 |
| 2.3.5.1. Clasificación de los diversos grupos de jugadores de video-juegos. | 21 |
| 2.3.5.2. Virtudes en los video-juegos. | 22 |
| 2.3.5.3. La adicción a los video-juegos. | 22 |
| 2.3.5.4. Síntomas de la adicción. | 22 |
| 2.3.5.5. Ventajas y desventajas de los video-juegos. | 24 |
| 2.3.6. Rendimiento académico. | 25 |
| 2.3.7. Causas del rendimiento académico. | 27 |
| 2.3.8. Motivación escolar en los niños/as con malas notas. | 27 |
| 2.3.9. Hábitos de estudio y el rendimiento académico en niños/as. | 28 |
| 2.3.10. Consecuencias de un rendimiento académico. | 28 |
| 2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS. | 30 |
| 2.5. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN. | 31 |
| 2.5.1. Independiente. | 31 |
| 2.5.2. Dependiente. | 31 |
| 2.6. OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES. | 32 |
| CAPÍTULO III | 34 |
| 3. MARCO METODOLÓGICO. | 34 |
| 3.1. MÉTODO CIENTÍFICO. | 34 |
| 3.1.2. Tipo de Investigación. | 34 |
| 3.1.3. Diseño de la investigación. | 34 |
| 3.1.4. Tipo de estudio. | 35 |
| 3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA. | 35 |

| | |
|---|----|
| 3.2.1. Población. | 35 |
| 3.2.2. Muestra. | 35 |
| 3.3. TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS. | 35 |
| 3.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS. | 35 |
| | |
| CAPÍTULO IV | |
| 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS. | 37 |
| 4.1. ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS. | |
| 4.2. CUADRO DE RESUMEN DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS. | 47 |
| | |
| CAPÍTULO V | 48 |
| 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. | 48 |
| 5.1. CONCLUSIONES. | 48 |
| 5.2. RECOMENDACIONES. | 49 |
| | |
| BIBLIOGRAFIA | 50 |
| | |
| ANEXOS | |

ÍNDICE DE CUADROS

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS

| | |
|---|----|
| CUADRO N° 2.1 | 34 |
| Operacionalización de las Variables | |
| CUADRO N° 3.1 | 37 |
| Población | |
| CUADRO N° 4.1 | 38 |
| 1.- ¿Cree usted que los videojuegos afectan al rendimiento académico de los niños/as? | |
| CUADRO N° 4.2 | 39 |
| 2.- ¿Gastas en los video-juegos más \$1.00? | |
| CUADRO N° 4.3 | 40 |
| 3.- ¿Prefieres los video-juegos de deportes? | |
| CUADRO N° 4.4 | 41 |
| 4.- ¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas? | |
| CUADRO N° 4.5 | 42 |
| 5.- ¿El tiempo que le dedicas a los video-juegos sobrepasa a la hora? | |
| CUADRO N° 4.6 | 43 |
| 6.- ¿Tu promedio académico es de sobresaliente? | |
| CUADRO N° 4.7 | 44 |
| 7.- ¿Aprendes con facilidad y rapidez? | |
| CUADRO N° 4.8 | 45 |
| 8.- ¿Le dedicas más de 2 horas a tus tareas? | |
| CUADRO N° 4.9 | 46 |
| 9.- ¿Te distraes muy fácilmente? | |
| CUADRO N° 4.10 | 47 |
| 10.- ¿Asistes normalmente a clases? | |
| CUADRO N° 4.11 | 48 |
| Cuadro de resumen de la encuesta aplicada a los niños y niñas. | |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| GRÁFICO N° 4.1 | 36 |
| 1.- ¿Cree usted que los videojuegos afectan al rendimiento académico de los niños/as? | |
| GRÁFICO N° 4.2 | 37 |
| 2.- ¿Gastas en los video-juegos más \$1.00? | |
| GRÁFICO N° 4.3 | 38 |
| 3.- ¿Prefieres los video-juegos de deportes? | |
| GRÁFICO N° 4.4 | 39 |
| 4.- ¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas? | |
| GRÁFICO N° 4.5 | 40 |
| 5.- ¿El tiempo que le dedicas a los video-juegos sobrepasa a la hora? | |
| GRÁFICO N° 4.6 | 41 |
| 6.- ¿Tu promedio académico es de sobresaliente? | |
| GRÁFICO N° 4.7 | 42 |
| 7.- ¿Aprendes con facilidad y rapidez? | |
| GRÁFICO N° 4.8 | 43 |
| 8.- ¿Le dedicas más de 2 horas a tus tareas? | |
| GRÁFICO N° 4.9 | 44 |
| 9.- ¿Te distraes muy fácilmente? | |
| GRÁFICO N° 4.10 | 45 |
| 10.- ¿Asistes normalmente a clases? | |
| GRAFICO N° 4.11 | 49 |
| Cuadro Resumen. | |

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

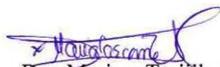
“INFLUENCIA DE LOS VIDEO-JUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO: “A” “B” DEL INSTITUTO PARTICULAR “VIGOTSKY”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO 2014-2015”.

RESUMEN

El presente trabajo fue realizado con el objetivo de investigar la incidencia de los video-juegos en el rendimiento académico de los niños y niñas del Instituto Particular “Vigotsky” Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo. Para lo cual se consideró la incidencia de los video-juegos en el rendimiento académico, que se realizó mediante la investigación documental de los registros de calificaciones de los estudiantes, se consideró el promedio de los boletines. La investigación de campo se la realizó mediante la técnica de encuesta utilizando como instrumento el cuestionario, mismo que se aplicó a los niños y niñas cuya información fue tabulada y representada en tablas y gráficos circulares. La información obtenida en la investigación documental se utilizó para verificación de los resultados. Determinándose la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto desfavorable de los video-juegos en el rendimiento académico de los niños y niñas. Con los resultados de la investigación de campo y documental se formularon conclusiones y recomendaciones. Esta investigación pretende ser un soporte para dimensionar la problemática en la institución educativa, las mismas pueden ejecutarse para afrontar esta importante causal en las dificultades escolares. Esta investigación pretende ser un aporte para el desarrollo integral de los niños y niñas de la Institución, pues es necesario dar una salida, utilizando nuevas alternativas para mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas.

SUMMARY

This work was performed with the aim of investigating the impact of video games on the academic performance of the children of the particular Institute "Vygotsky" canton Riobamba, Chimborazo province. For which was considered the impact of video games on the academic performance, which was performed by the documentary investigation of records of student grades, It was considered the average of newsletters. Field research is conducted using the technique of survey instrument using the same questionnaire applied to children whose information was tabbed, represented in tables and charts. The information obtained in the documentary research was used for verification of the results. Determining the direct relationship between the variables of the research and the unfavorable effect of video games on the academic performance of children. With the results of the research field and documentary, it was formulated conclusions and recommendations. This research is intended to be a contribution for sizing up the problem in the educational institution; they can run to tackle this important causal in school difficulties. This research will contribute to the development of children in the institution, it is necessary to give a way out, using new alternatives to improve the academic performance of children.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN:

En la actualidad los video-juegos forman parte de la vida de los niños y niñas, debido a su contenido interactivo, envolvente e interesante, han tomado un lugar significativo en su cotidianidad, logrando involucrarles en un mundo completamente alejado de la realidad cada vez que los utilizan. Lamentablemente muchos niños y niñas se muestran incapaces de tener control sobre sus deseos de jugar, permitiendo que su afecto por estos juegos se convierta en su diario vivir.

La presente investigación trata también de analizar el rendimiento académico de los niños y niñas, puesto que los promedios quimestrales suelen presentar variaciones desfavorables.

La siguiente investigación se divide en cinco capítulos:

El capítulo I contiene: Marco Referencial, planteamiento del problema, formulación del problema, objetivo general y específicos, justificación e importancia.

En el capítulo II consta el: Marco Teórico con: antecedentes de investigaciones anteriores con respecto al problema que se investiga, fundamentaciones, el sustento teórico contextual del problema investigado; posteriormente la definición de términos básicos.

El capítulo III contiene: Marco Metodológico; diseño y tipo de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos y análisis e interpretación de resultados.

El capítulo IV contiene: Análisis e interpretación de resultados y el cuadro de resumen de la encuesta aplicada a los niños y niñas.

El capítulo V contiene: Conclusiones y recomendaciones; además de referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

A nivel mundial los video-juegos comenzaron en 1947, cuando la idea de un videojuego fue concebida y patentada por Thomas T. Goldsmith Jr y EstleRay Mann, los cuales llenaron una aplicación de patente en Estados Unidos el 25 de enero de 1947, se ha extendido hasta hoy día y posee un futuro prometedor para beneficio de la Industria y de los usuarios.

En nuestro país apareció a comienzos de los 90, se extendieron de manera masiva los juegos en el Ecuador la utilización de estas máquinas árcades o video-juegos es del 40%, esto se da por la ausencia o desconocimiento que estos pueden ocasionar por parte de sus padres que trabajan a doble jornada o se encuentran fuera del país, muchas de estas ausencias la suplen al contratar empleadas domésticas o representantes los cuales se encargan de mantener limpia la casa y la comida a tiempo pero no darles afectividad a los niños/as que están bajo su cuidado, no tienen actividades en casa tampoco amor y tienen la factibilidad de dinero y buscan al mismo tiempo esta distracción recreacionales que poco a poco se van convirtiendo en adicción desembocando en un rendimiento académico inapropiado.

En Chimborazo los niños/as se entretienen en estos video-juegos como en el caso de las máquinas árcades que funcionan con monedas de 5 centavos o una ficha que les cuesta 0.25 centavos, que se encuentran ubicados en centros comerciales, restaurants, bares o salones recreativos; provocando en ellos una inestabilidad en el rendimiento académico de lo cual las autoridades tienen poco conocimiento y experiencia en este tema. Este problema se da por la falta de áreas recreacionales en algunas instituciones para que los niños/as puedan distraerse un poco, la desorientación permanente a los niños/as por parte de las autoridades, padres de familia y maestros.

La utilización de los video-juegos ha provocado el bajo rendimiento académico de los niños, de aquellos que buscan refugio para olvidarse por un momento de lo que pasa en sus hogares, la inestabilidad emocional y psicológica por la ausencia de sus padres, han perdido la intercomunicación en su casa, por lo general los padres o las personas que los cuidan no se preocupan, los maestros tienen poco conocimientos de este tema.

Los maestros de sexto año de Educación Básica, paralelo: “A” “B” del Instituto Particular “Vigotsky”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, en el periodo están pendientes del proceso de enseñanza aprendizaje, los mismos que identifican que los niños/as en especial los niños no progresan en sus estudios, con algunas excepciones; no participan en clase, se encuentran distraídos, molestan o actúan con violencia, con sus compañeros y sobre todo no cumplen con deberes, lecciones, por lo tanto estos factores contribuyen a obtener un bajo rendimiento académico específicamente se puede identificar que los video-juegos son una pieza fundamental que arroja este problema en la Institución.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo influye los video-juegos en el rendimiento académico de los estudiantes de Sexto Año Básica, paralelo “A” “B” del Instituto Particular Vigotsky”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Período 2014-2015?

1.3. OBJETIVOS:

1.3.1. General:

- Determinar la influencia de los video-juegos en el rendimiento académico de los estudiantes de Sexto Año de Básica, paralelo “A” “B” del Instituto Particular “Vigotsky” Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Periodo 2014-2015.

1.3.2. Específicos:

- a) Determinar el nivel de conocimiento que tienen sobre los video-juegos los niños/as de Sexto Año de Básica, paralelo “A” “B” del Instituto Particular “Vigotsky” Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Período 2014-2015.
- b) Indagar el rendimiento académico de los niños/as de Sexto Año de Básica, paralelo “A” “B” del Instituto Particular “Vigotsky” Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Período 2014-2015.
- c) Determinar la relación entre los video-juegos y el rendimiento académico de Sexto Año de Básica, paralelo “A” “B” del Instituto Particular “Vigotsky” Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Período 2014-2015.

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA.

Sabemos que el futuro de nuestro país depende de nuestros niños/as y adolescentes, por tal razón la educación cumple un rol muy importante en la formación integral de los niños/as a través del desarrollo de destrezas cognitivas, socios afectivos y psicomotrices. Por ello el país para mejorar la educación implantó una reforma curricular que tienen sus pro y sus contras, la misma que no fue entendida a plenitud por quienes trabajan en la docencia, y de hecho a veces la aplicamos mal por falta de capacitación, la actitud de los maestros frente a este nuevo reto, que todavía en ciertos casos se trabaja con el sistema tradicional y caduco, también por el facilismo con que se trabaja, la mentalidad de los niños/as; ahora en la actualidad tenemos a disposición una carga de información y desinformación a través de la televisión, Internet, los juegos electrónicos y otros.

Por ello que es necesario la presente investigación y porque existe un gran interés para resolver el problema planteado, ya que en la actualidad existen muchos centros que ofrecen los llamados juegos electrónicos y que muchos estudiantes van allá a entretenerse. Existe una gran preocupación por parte de padres de familia ante esta

situación, por cuanto sus hijos mienten que tienen que realizar consultas, trabajos lo que es grave no lo realizan sino que van a las computadoras y tienen acceso a los juegos en donde pasan horas en ellos; en otros casos van a las máquinas electrónicas que de igual manera tienen estos juegos, esta investigación es de vital importancia ya que se buscará solución a dicho problema.

En la actualidad los niños/as están dotados de una gama de accesorios como el celular, un discman y algunos tienen en sus casas computadoras con juegos electrónicos como el PlayStation, entonces la presente investigación es muy interesante y novedosa por cuanto se analizará estos aspectos que hoy en día están en proliferación.

De esta investigación, conociendo los resultados, los más beneficiados serán los estudiantes, profesores, autoridades, padres de familia y por tanto toda la comunidad educativa.

Una vez que se tomen los correctivos necesarios, espero que se refleje el impacto de la presente investigación, al mismo tiempo que se podrá observar en el cambio de actitud de los niños/as, harán conciencia del daño que se están haciendo, darán muestras de responsabilidad, mejorarán su comportamiento dentro del aula y fuera de ella, actuarán con criticidad, reflexión, salud mental y afectividad; solo de esta manera los niños/as aportarían al desarrollo de la sociedad.

Por qué no reemplazar en cierta medida los juegos electrónicos por una buena lectura, realizando deportes, tomando el juego como desarrollo de habilidades y de la creatividad. El tratamiento y la búsqueda de posibles soluciones a cada una de las partes del problema, se rescatarán valores como el respeto a los demás, responsabilidad como estudiante, como hijo y sobre todo asumirán una actitud reflexiva sobre lo que es bueno y lo que es malo.

La presente investigación es factible de realizarla porque se cuenta con el apoyo de las autoridades, de los estudiantes y docentes del establecimiento educativo enunciado, además se dispone de los recursos materiales y económicos suficientes y sobre todo porque se puede aportar a la solución de este problema educativo.

El impacto causado en los niños/as se inclinan a factores netamente sociales debido a que los niños/as buscan estos lugares en calidad de refugio por falta de cariño y afecto al no recibir en sus hogares ya que sus padres residen en el hogar pero trabajan a doble jornada o triple jornada, o a su vez estos se encuentran fuera de la ciudad lo cual provocan que los niños/as tengan un rendimiento académico no apropiado.

La novedad de esta investigación es interesante porque en esta institución educativa es la primera vez que se realiza un proyecto sobre este tema con el motivo de dar a conocer tanto de la familia como a los docentes y en el medio que nos rodea que a pesar, de que los niños/as tengan un rendimiento académico no apropiado, muchas veces los padres no se han fijado en el detalle, debido a sus ocupaciones y por la falta de conocimiento en la familia de las consecuencias que puede acarrear el uso constante de videojuegos a manera de entretenimiento, cubriendo el verdadero propósito de marketing que solo es beneficio para el propietario, ya que genera ganancias para él, mientras que, para los niños/as significa una distracción y por ende demasiada distracción en sus labores estudiantiles alterando el rendimiento académico del alumno.

La contribución con esta investigación es presentar una alternativa de solución a este problema concientizando a los padres y madres sobre su responsabilidad, estableciéndoles charlas para capacitarles acerca de este tema.

Esta investigación es de mucho beneficio tanto para la investigadora como para los estudiantes del Sexto año de Educación Básica del Instituto Particular “Vigotsky” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Padres de Familia, Maestros.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO.

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:

En la Universidad Nacional de Chimborazo se ha encontrado una investigación relacionada con los video-juegos que se denomina “INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DE VIDEO EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DEL ITES CARLOS CISNEROS, AÑOS 2011-2012”, realizado por un señor y una señorita María Naranjo, Marcos Rodríguez; Por lo tanto la variable dependiente no es igual, la presente investigación se realizó en el Instituto Particular “Vigotsky”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo ya que su población es diferente a la expuesta en dicha investigación, por lo tanto en la institución antes mencionada no se ha realizado ninguna investigación consiguiente al tema por lo tanto es auténtica y original.

En el Instituto Particular “Vigotsky”, del cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, existen niños/as que juegan los diferentes video-juegos de manera que afecta al rendimiento académico.

Para prevenir las diferentes situaciones que se presentan con los video-juegos es fundamental que las autoridades, personal docente, realicen charlas, conferencias, programas de prevención ante la problemática.

Que los padres de familia se sientan más en comunión con sus hijos ante este tipo de problemas ya que ellos son un agente especial en la educación de ellos.

De la otra variable se encontró en la Universidad Nacional de Chimborazo se ha encontrado una investigación relacionada con el Rendimiento Académico “INFLUENCIA DEL CONSUMO DE ALCOHOL EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE

BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO” DEL CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2013-2014”, realizado por la señoritas Lourdes Rivera y Verónica Rivera.

Que el consumo de alcohol es bastante considerable en los estudiantes así afectando su rendimiento académico.

2.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.

2.2.1. Fundamentación sociológica:

Afirma Young el currículum es el mecanismo a través del cual el conocimiento se distribuye socialmente. (Young 1988)

En la sociedad actual es importante la interacción social de los seres humanos. Esta interacción social es un proceso que permite crear mejor las relaciones donde se desarrollan habilidades, valores, normas, actitudes, ya que es importante empezar reconociendo que cada adolescente es diferente y por cuanto su modo de ser, actuar es diferente, por lo tanto depende del ambiente dónde se desarrolla.

Se ha considerado que los video-juegos han tomado una posición relevante dentro de las actividades diarias de los niños/as ya que buscan satisfacer sus necesidades de distracción, unión, entre otras.

2.2.2. Fundamentación epistemológica:

Según Ausubel y Novak, las variables sociales deben ser consideradas dentro del ámbito escolar, pues inciden inevitablemente en el aprendizaje de la materia de estudio, valores y actitudes. Su influencia en el aprendizaje de las primeras, es mediada principalmente a través de variables motivacionales. (Ausubel y Novak 1991)

Las variables sociales que son transmitidas en el hogar son muy importantes ya que de ahí vienen los valores que se adquieren siendo aún niños, ya que los mismos nos

conlleven hacia hábitos de responsabilidad, compromiso, entre otros. Esto se ve reflejado dentro del rendimiento académico.

2.2.3. Fundamentación filosófica:

James Russell Lowell dice: “Educar la inteligencia es ampliar el horizonte de sus deseos y necesidades.” (COLECTIVO DE AUTORES (2000): Fundamentos de la Educación, Editorial Pueblo y Educación.)

El autor hace referencia, a que si el docente se mantiene en una constante capacitación, adquiere nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje; y a la vez ayuda a fortalecer y desarrollar, en el alumno sus capacidades, conocimientos, modificando así las conductas inadecuadas, además de que le incentiva a tener deseos de seguir aprendiendo y que surjan en el nuevas necesidades de satisfacer.

La educación es un saber filosófico presente en múltiples aulas de las instituciones educativas. Una educación sin filosofía es un saber desorientado, sin enfoque y sin sentido.

Esta investigación tiene un enfoque en la cual se busca analizar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico, por lo que siendo la educación un saber filosófico se busca orientar a los estudiantes para lograr las metas instauradas para el presente año lectivo.

2.2.4. Fundamentación axiológica:

Viviana González: “La utilización de métodos participativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, propician la formación y desarrollo de la flexibilidad, la posición activa, la reflexión personalizada, la perseverancia y la perspectiva mediata de la expresión de los valores en la regulación de la actuación del estudiante.” (Viviana González).

En la siguiente fundamentación nos damos cuenta que la actualización es la utilización de nuevas metodologías y didácticas, para mejorar la calidad de educación que se imparte en los estudiantes; es decir todo lo que aprendemos debe ser siempre bien aprendido por medio de un hábito y costumbre que nos lleve a mejorar siempre como persona y como ser humano sin dejar a un lado los valores recibidos.

2.2.5. Fundamentación psicológica:

Ausubel afirma: Si tuviera que reducir toda la psicología de la educación a un solo principio, diría lo siguiente: El factor individual más importante que influye en el aprendizaje es lo que el aprendiz ya conoce. Determina esto y enséñale consecuentemente.”. (COLECTIVO DE AUTORES (2000): Fundamentos de la Educación, Editorial Pueblo y Educación.)

En tal sentido vemos que los niños/as son las personas con el nivel más alto de recepción educativa, por lo tanto pueden captar con más facilidad las imágenes que transmiten los videojuegos en tal virtud se debe canalizar la información que ellos adquieren mediante la utilización de los mismos.

2.2.6. Fundamentación legal:

Constitución De La República Del Ecuador:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, 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.

Ley Orgánica de Educación Intercultural:

Ar. 1.- La presente Ley “garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores.”

Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Art. 112.- “El desarrollo profesional es un proceso permanente e integral de actualización psicopedagógica y en ciencias de la educación”.

El desarrollo profesional de los educadores del sistema educativo fiscal conduce al mejoramiento de sus conocimientos, habilidades y competencias, lo que permitirá ascensos dentro de las categorías del escalafón la promoción de una función a otra dentro de la carrera profesional educativa.

Con las nuevas leyes de la Constitución como de Educación los docentes estamos en la obligación de cumplir y hacer cumplir estas leyes, por lo mismo debemos aportar para el mejoramiento de la calidad de la educación a través de capacitaciones y actualizaciones a las nuevas tecnologías para brindar una educación de calidad con calidez a los estudiantes, motivarlos a que sean mejores personas y puedan superar sus dificultades.

2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

2.3.1. Video-juegos.

La historia de los videojuegos tiene su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables como el ENIAC, de 1946. Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas. Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología.

En los últimos años, se asiste a una era de progreso tecnológico dominada por una industria que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en pocos meses, pero donde a la vez un grupo de personas e instituciones conscientes del papel que los programas pioneros, las compañías que definieron el mercado y los grandes visionarios tuvieron en el desarrollo de dicha industria han iniciado el estudio formal de la historia de los videojuegos.

Consisten en contenido artístico no efímero, palabras almacenadas, sonidos e imágenes, que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte se hacen visibles y textualizables para el observador estético.

Un video-juego es un dispositivo electrónico que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular juegos en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Gracias al videojuego, el usuario puede interactuar con el aparato en cuestión. Las órdenes que ejecuta mediante el control (también conocido como joystick) se reflejan en pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes.

Un video-juego se ejecuta gracias a un programa de software (el videojuego en sí) que es procesado por una máquina (el hardware) que cuenta con dispositivos de entrada y de

salida. El programa de software o soporte lógico contiene toda la información, instrucciones, imágenes y audio que componen el video-juego. Va grabado en cartuchos, ópticos, discos, tarjetas de memoria especiales para video-juegos, o bien se descarga directamente al aparato a través de internet.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Jugabilidad>)

En la década de 1980 el soporte habitual para el software era el cartucho en las videoconsolas, y el disco magnético o la cinta de casete en los ordenadores. Posteriormente se usó el CD-ROM, pues tenía más capacidad que los cartuchos ya que estos habían llegado a su tope tecnológico y además resultaba más económico para producir en masa. Actualmente se usa el sistema DVDM de alta capacidad y, no muy frecuentemente debido a su alto precio, el Blu-Ray, de capacidad muy alta. Sin embargo desde hace unos años está creciendo la descarga desde Internet, al ser una tecnología extendida masivamente, de fácil acceso y menos costosa que la distribución física de discos, aparte de las ventajas de actualizaciones, disponibilidad y de seguridad al evitar pérdidas por daños o extravío de discos o claves (ya que el video-juego estará virtualmente siempre disponible).

Los dispositivos de entrada son los que permiten al jugador manejar el juego. Si bien es habitual el uso de un dispositivo de entrada externo como son los clásicos teclado y ratón, el gamepad, o el joystick, las plataformas portátiles de hoy en día (smartphones, tablets, videoconsolas de bolsillo) permiten jugar mediante su pantalla táctil o mediante el movimiento del propio aparato (gracias al uso de giroscopios y acelerómetros). Otros dispositivos de entrada son los detectores de movimiento, entre los que destacan los dispositivos de mano (por ejemplo el wiimote de wii), los de presión (alfombras o soportes con sensores) y los de captura de imágenes, caso del Kinect de Xbox. También se puede emplear la voz en aquellos videojuegos que la soporten a través de procesadores de voz.

Los dispositivos de salida son los que muestran las imágenes y los sonidos del videojuego: un televisor, un monitor o un proyector para el vídeo, y unos altavoces o auriculares para el audio. Los equipos más modernos utilizan sonido digital con Dolby

Surround con efectos EAX y efectos visuales modernos por medio de las últimas tecnologías en motores de videojuego y unidades de procesamiento gráfico.

La pieza central del hardware lo constituye la CPU o unidad central de procesamiento, que interpreta las instrucciones contenidas en los programas y procesa los datos. Su capacidad de procesamiento, mayor en cada nueva generación de dispositivos, marca el límite de las posibilidades técnicas y gráficas de los videojuegos.

Todos estos dispositivos (de entrada, de salida, de procesamiento) pueden constituir unidades físicamente separadas pero conectadas entre sí como es el caso de los PC o las videoconsolas de sobremesa, o bien estar integradas en un sólo aparato como sucede en los teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles.

En 1.952 Alexander S. Douglas creó el primer video juego que permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. Niginbothan como otros llaman, un físico estadounidense que con el objetivo de entretener a los visitantes en una de sus exposiciones diseño un sistema de juego simulando al tenis, el invento de Will no tuvo intención comercial y nunca patentó su invención, reflejándose sólo como una simple curiosidad científica. Sin embargo 15 años más tarde se perfeccionó esta idea añadiendo algunas modificaciones e implementando un marcador de puntos y se convirtió en el juego más relevante de la historia, simulando el tenis de mesa que permitía el juego entre 2 jugadores humanos. Atari se encargó de desarrollarlo y comercializarlo bajo el nombre de: PONG que apareció en las primeras máquinas acordes recreativas. Los juegos electrónicos desde su creación fueron evolucionando y cambiando en su forma y capacidad de procesamiento. Los juegos actuales se juegan en pequeñas computadoras miles de veces más poderosas que las primeras. Su capacidad de procesamiento es inigualable. A continuación se detallarán el año de fabricación y el nombre del juego y quién lo fabricó. En 1972 Magnavox Odyssey, Revestimiento plástico para pantalla TV. En el año 1975 Pong de Atari versión casera de juegos de galería de máquinas. En 1977, Atari 2.600, primer sistema multijuegos. En 1979, Mattel Intellivision, teclado y sonidos. En 1.982, Colecovision, juego Donkey Kong. En 1.986, sistema de entretenimiento Nintendo, computadora de 8-bit; juego super Mario Bross. En 1989 Nintendo, Gameboy, consola; “Hand- Held” popular, Sega Genesis 16-bit. CD-ROM

drive. En 1995 Sony Play station sistema CD-ROM, 32-bit. En 1.996 Nintendo 64,64-bit; último con juego de cartuchos. En 1.999, Sega Dreamcast, Modem incorporado. En el 2.000 PlayStation 2, DVD drive y conexión Internet. En el 2.001 Microsoft x box, Sistema CD-ROM. En el 2.005 Sony playstation, portátil, sistema Hand-held CD-ROM. En el 2.006, Nintendo Wii, sistema reusor de movimiento. En el 2.007, El jugador separa sobre el tablero Wii Fit y mueve el cuerpo imitando los movimientos del personaje en la pantalla. (Diario el comercio octubre 2.007).El 19 de febrero del 2.008 el HD DVD, fue derrotado por el Blu-Ray ya que tan solo en una semana casi todos los estudios cinematográficos se unieron al blu-ray y el HD DVD fue descontinuando. (Internet) Un estudio presentado por el Instituto de Investigación criminológica de baja Sajonia preciso que los juegos electrónicos son los responsables del bajo rendimiento académico de muchos alumnos y, lo que es peor, de que muchos de ellos abandonen la escuela y se desorienten. Las investigaciones realizadas en los estados de Baviera, baja Sajonia y Hessen demuestran que cada segundo, un niño en la edad de diez años está equipado con toda la gama de medios electrónicos que van desde una televisión, computadora, PlayStation, hasta reproductores en DVD. El uso exagerado de estos medios electrónicos hace que el rendimiento escolar, especialmente de los varones, decaiga. Según el estudio realizado, se pudo apreciar una clara caída del rendimiento escolar de los varones en comparación con sus compañeras durante los últimos 10 años. Como respuesta al estudio, la industria de juegos electrónicos se defiende. En el artículo publicado por la revista Der Spiegel. Jenswwe Intat director de la empresa Electronic Arst, crítica la declaración generalizada de que jugar con juegos electrónicos atonta a los niños, Intat sostiene que existen otros factores de peso tras la caída del rendimiento escolar. Sin embargo, Intat admite en el mismo artículo que el juego excesivo causa adicción ya que toda acción que divierte y resulta un desafío para los menores. Como ejemplo presenta el hecho de que sea difícil sacar a los niños de la alberca cuando están divirtiéndose en el agua. Para Intat las cosas están claras: «es responsabilidad de los padres no dejar tanto tiempo a los niños/as, ya sea en la alberca o jugando frente a la computadora». (Internet). Los videos juegos son una parte muy importante de nuestra historia reciente, además de una expresión creativa y un negocio, por lo que se piensa que es una manifestación artística. Los videos juegos se encuentran entre los negocios más lucrativos en el mundo del ocio. Industria que se ha situado en el centro de la polémica en Estados Unidos que asociaciones y políticos están llevando contra los

juegos de contenido violento. A más de las investigaciones que he citado, también en países como Arabia Saudita también se han realizado investigaciones respecto al tema y se responsabiliza a los videos juegos de ser la principal causa de la obesidad entre la juventud Saudita; el periódico saudita Asharq Al-Awsat habla de una campaña saudita contra los videos juegos violentos. También los juegos electrónicos fueron el punto de atención de un reciente estudio Saudita, llevado a cabo entre participantes de un centro de detención juvenil en la Capital Saudita, en dicho estudio mostró que el 90% de los jóvenes fueron afectados de manera negativa por los videos juegos y trataban de imitar esos juegos en la realidad. Desde la creación de los primeros juegos electrónicos siempre ha sido motivo de comentarios, de análisis sobre los efectos que pueden ocasionar dichos juegos y han surgido una serie de investigaciones a nivel nacional como en otros países y con la investigación que antecede, tengo la firme convicción que el presente trabajo investigativo tendrá un soporte para mis nuevos aportes en miras a solucionar un problema de gran interés colectivo.

Los juegos es una serie de transacciones ulteriores, complementarias, que progresan hacia un resultado previsto y bien definido. Descriptivamente, es un conjunto de transacciones recurrentes, frecuentemente prolijas, superficialmente plausibles. Con una motivación oculta; o en lenguaje familiar, una serie de jugadas con una trampa o truco.

Los procedimientos pueden ser fructíferos, los rituales efectivos y los pasatiempos ventajosos, si bien todos ellos son, por definición, ingenuos; pueden involucrar contienda, mas no dramático. En cambio, cada juego es básicamente deshonesto, y el resultado tiene una cualidad dramática y no simplemente excitante.

(AGUILERA Moyano, M; Méndez Noguera (2004) Videojuegos y Educación CNICE-MEC Madrid)

2.3.2. Los límites en el juego.

Para abordar este tema es necesario hacerse una pregunta: ¿pueden realmente los niños jugar como ellos desearían? Correr, saltar son actividades que aparecen continuamente en los juegos de los niños. Dentro de una casa es difícil que este tipo de actividades no generen conflicto. La pista de cuatro o cinco metros del pasillo, los sillones del salón y

el dormitorio-cuarto de juego compartido no son los espacios idóneos para jugar. Sin embargo, en muchas ocasiones son los únicos existentes.

El niño está prácticamente todo el día jugando; por lo tanto, el tiempo que permanece dentro de la casa también es tiempo de juego. No obstante, en muchas ocasiones a los niños se les impide jugar porque molestan a los adultos (mandarlos a ver la televisión suele ser una de las soluciones escogidas) o se les limitan excesivamente los juegos que puedan desarrollar.

En el exterior también se les imponen demasiadas normas, porque nos resulta muy molesto o creemos que les puede resultar molesto a los demás. Quizás los padres ceden demasiado ante la presión social del no molestar. Sin embargo, los niños tienen sus derechos y los adultos han de aprender a respetarlos.

El niño debe de jugar con todo tipo de materiales: agua, papel, plastilina, barro, si se quiere que desarrolle al máximo todos sus sentidos. Aprende manipulando y hay que darle la posibilidad de convertir el aprendizaje en un juego.

A la mayoría se les restringe bastante su creatividad a la hora de jugar. Pocos son los que disfrutan de espacio, de aire libre, de libertad, de materiales diversos, de soledad (sin que haya un adulto cerca vigilándolos) para jugar.

(AUSUBEL, David (19839. Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2º Ed.-TRILLAS México.)

2.3.3. Video-juegos y violencia.

Desde hace varias décadas venimos escuchando voces que aseguran que, debido a la temática violenta de muchos de los videojuegos de más éxito entre los niños, el uso de este medio de entretenimiento puede favorecer la aparición y el desarrollo de una conducta impulsiva y agresiva, predisponiéndolos a aceptar la violencia como medio para resolver los conflictos del día a día. De hecho, esta preocupación ha provocado que este sea uno de los aspectos más investigado y estudiado en la literatura especializada.

No es mal punto de partida a la hora de discutir este asunto suscribir la siguiente frase, escrita por Diego Lewis en 1996, "la tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable del comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud".

Ahora bien, ¿podemos afirmar que solo se trata de una inquietud o hay alguna realidad científicamente demostrable que nos lleve a asegurar que existe una relación directa entre el uso de videojuegos con temática violenta y el desarrollo de este tipo de conductas en la vida real?

Los resultados encontrados en las investigaciones realizadas son bastante inciertos, lo que no se evita que desde este mismo instante hagamos una valoración muy negativa de este tipo de juegos desde el punto de vista ético. Como indican Gutiérrez (2000) "es cierto que a la hora de analizar los valores que transmiten los videojuegos es fácil caer en la tentación de formular un discurso altisonante. Ahora bien, si aceptamos que el videojuego es un camaleón que toma el color del cartucho que es introducido, y que bastaría la existencia de videojuegos realmente educativos y atractivos que fomentaran contenidos educativos.

Es cierto que el DSM-IV aún no recoge el concepto de adicción a los videojuegos entre sus patologías, pero son cada vez más los expertos que están pidiendo que se incluya en las próximas versiones. Una de las razones de la no consideración del uso compulsivo de los videojuegos dentro del catálogo de las adicciones es que no implica un deterioro físico o de la salud. Sin embargo, está demostrado que un adicto descuida su alimentación y sus horas de sueño por seguir enfrascado en el juego. Esto hace que su organismo se resienta y empeore debido, entre otras cosas, al deterioro ocasionado en su sistema inmunitario, lo que le hace más sensible a muchas enfermedades.
(Bringué Xavier, García Fernando; 2007 Revista Latina de Comunicación)

Y es que, a pesar de cómo hemos dicho, hasta ahora se pensaba que el interés por un videojuego decaía en el tiempo, a medida que se iban superando sus niveles de dificultad, en la actualidad las cosas son algo distintas. Por un lado las versiones de los videojuegos de éxito salen al mercado con una frecuencia tal que siempre podemos seguir encontrando niveles desconocidos a superar. Por otro lado, la aparición de la modalidad de videojuego en red hace que el rival no sea la máquina sino otro ser humano, que además puede encontrarse en cualquier parte del mundo. Dicho de otro modo, por muy diestros que seamos en el manejo del juego, siempre podemos encontrar alguien con el que competir, algún rival con el que medir nuestras fuerzas. Además en esta modalidad del juego en red añadimos el efecto adictivo que produce la relación humana que puede establecerse. Los últimos datos apuntan a que la adicción existe. De momento es más frecuente entre los varones, aunque quizá sea solo un efecto estadístico producido por la mayor afición a jugar entre los niños que entre las niñas, dada la temática de los juegos. Es posible que en pocos años los porcentajes se igualen, ya que cada vez más son las chicas que declaran su afición a esta modalidad de entretenimiento digital. En este sentido, hay que estar especialmente vigilantes con los más pequeños de la casa. Los niños entre los ocho y trece años de edad constituyen el mayor riesgo a la hora de "engancharse"; con la adolescencia suele abrirse el abanico de actividades a realizar, llegan nuevos intereses que van más allá de la consola. Además, Griffiths (1998) piensa que "la capacidad de adicción de los videojuegos esta en relación inversa a la edad de inicio: cuanto más precozmente empiezan con la afición más firme será con los años la dependencia de los mismos".

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Jugabilidad>)

Pero, ¿cómo saber si alguien cercano a nosotros es, probablemente adicto a los videojuegos? Según el psicólogo Enrique Echeburúa, la adicción llega cuando esa afición "interviene en tu vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarla bien, sino para pasarla mal". Esto se manifiesta en una serie de actitudes en el jugador que los padres y educadores debemos descubrir, y que pueden sintetizarse en los siguientes puntos:

·El jugador parece estar ensimismado, tan pendiente de lo que está ocurriendo en la pantalla que todo lo demás deja de existir. Es incapaz de apartar los ojos de ella, por lo que no atiende a las llamadas de ningún tipo.

·Mientras juega esta en tensión, aprieta las mandíbulas, se enfada de manera desmedida si algo no sale como él esperaba.

·Pierde interés por otras actividades vinculadas al ocio que antes realizaba con gusto: deporte, lectura, cine, etcétera.

Tienes trastornos del sueño, muchas veces producidos porque no puede dejar de pensar en el juego y, sobretodo, porque juega por la noche hasta caer rendido, por lo que quedará dormido durante el día.

No respeta los horarios habituales de comida o estudio. Por ejemplo, pretende comer cualquier cosa delante de la pantalla en lugar de sentarse en la mesa o intenta hacer la tarea sin apagar la consola o el ordenador.

Se distancia de su familia y de sus amigos. Las relaciones humanas pierden interés. A lo sumo se relaciona con otros jugadores para hablar del juego que le mantiene enganchado "conversaciones" que muchas veces son on-line utilizando foros o chats de internet.

Lógicamente, todo ello desemboca en una llamativa caída en su rendimiento escolar.

(Bringué Xavier, García Fernando; 2007 Revista Latina de Comunicación)

2.3.4. Como afectan los video-juegos a los niños y niñas.

¿Bueno o malo?

Quienes abogan por los niños aplauden la nueva ley, pero afirman que hace falta más. "La violencia está presente en casi todos los juegos. El 60 por ciento de los niños de más de ocho años califica a los juegos para mayores de diecisiete años como sus favoritos", dice Becca Arnold de Child-Responsible Media Campaign (Campaña de Medios Responsables con los niños).

Los estudios vinculan a los video-juegos con un montón de problemas:

Exposición a la violencia. "La violencia gráfica y de alto contenido sexual de los medios puede ser tan peligrosa para la salud de nuestros niños como los cigarrillos", dice James Steyer, de Common Sense Media (Medios con Sentido Común). La Academia Americana de Pediatría dice que jugar videojuegos violentos aumenta el comportamiento violento de los jóvenes tanto como fumar aumenta el cáncer de pulmón.

Obesidad. El uso de los videojuegos puede contribuir a incrementar el sobrepeso en los niños, en tanto éstos no realizan suficiente actividad física, según el Instituto Nacional de Medios y Familia (NIFM, según las siglas en ingles).

Promoción de estereotipos. En una revisión de videojuegos del 2000, "los personajes afroamericanos no mostraron reacción alguna ante el dolor", pero esto no era así para los personajes latinos, dice Eileen Espejo, de Children Now (Niños Ya). En 2001, el 73 por ciento de los personajes controlados por el jugador era de sexo masculino y el 87 por ciento de los héroes era blanco.

(Children Now, Fundación Kaiser para la Familia Aldrich, Andrew; 2006)

2.3.5. Tipos de video-juegos.

Árcade (plataformas, laberintos, aventuras).El usuario debe superar pantallas para seguir jugando. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos. Precisan atención focalizada y memoria. Contribuyen al desarrollo psicomotor y la orientación espacial. En jugadores predispuestos al nerviosismo pueden provocar angustia y estrés.

Acción (de lucha, peleas).Basados en ejercicios de repetición (por ejemplo, pulsar un botón para que el personaje ejecute una acción). Precisan poco más que rapidez de reflejos. Desarrollan la coordinación ojo-mano. Sus contenidos, las actitudes que fomentan y los contravalores que acompañan estos juegos (destrucción, violencia gratuita, etc.) son negativos.

Deportivos (de fútbol, tenis, baloncesto, conducción).Recrean diversos deportes. Requieren habilidad, rapidez y precisión. Cuantos más jugadores participan, más rico es el juego. En jugadores predispuestos al nerviosismo pueden provocar angustia y estrés hasta conseguir ganar y superarse.

Estrategia (aventuras, rol, juegos de guerra).Consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival. Ayudan al desarrollo de la cantidad de organización mental y espacial.

Simulación (aviones, simuladores de una situación o instrumentales).Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones y asumir el mando (no sólo de manejar un avión, por ejemplo, sino de simular un vuelo). Exigen estrategias complejas. Precisan y aportan conocimientos específicos. En personas predispuestas al nerviosismo pueden provocar estados de tensión excesiva.

Juegos de mesa (habilidad, preguntas y respuestas).La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario. Los juegos habilidad potencian la rapidez de reflejos, la coordinación óculo-manual y la organización espacial. Los de preguntas y respuestas favorecen la astucia y la adquisición de conocimientos.

(<http://www.xbox.com/es-ES/Live/PC>)

Habilidad: Un juego denominado tetris, creado en Rusia que se basaban que se caían tetraedros, consistía en que tenías que formar una línea para eliminar los tetraedros, como si estuvieran ensamblando piezas de un rompe cabezas, en este juego tienen que aumentar la capacidad de habilidad, es decir de mover tus dedos más rápidos para terminar este juego. Otro ejemplo de un juego que se basa de ir recordando todos los números de uno en uno, para aumentar la habilidad de la memoria.

Puzzle: Son en los cuales se emplea el trabajo de la lógica como el de three Wonders de Capcom, que es un conejito en una especie de laberinto y empuja bloquitos para aplastar a sus enemigos.

Plataformas: Son los que varios dicen de aventuras, que saltas arriba de un obstáculo tratando de no caer al pozo por ejemplo el de Súper Mario Brothers.

Aventuras Gráficas: Suele ser más que una historia, es como una película en donde tú mismo eres el protagonista. Juegas con el Mouse, y tienes varias opciones como: hablar, examinar objeto, usar objeto, recoger objeto, etc. ejemplo: La pantera rosa, Ace Ventura, Indiana Jones, Monkey Island.

RPG: En estos también eres parte de la historia y se destacan los puntos de energía, de ataque, de velocidad, de suerte, de agilidad y otros puntos. También se llaman «juegos de roll», en el, puedes meterle tu nombre al personaje de pokemon, y eres el protagonista de la historia, otros ejemplos: fantasía, chrono Tiger.

Estrategia: A estos juegos se les llama estrategias de turno. Un jugador no se mueve hasta que se mueva el otro, ejemplo: Ogre, Battle, Tactics Ogre.

Simuladores: Representan determinada acción que se realiza en objetos que existen en la realidad, como los simuladores de aviones, el juego de The Sims, trópico.

Factores que se resaltan en un juego: Las reglas, el lugar o el espacio del juego, obstáculos, objetivos y virtudes del jugador.

Virtudes en los videojuegos: En el mundo de los videos juegos es grande y se puede dar cuenta de que el juego puede en realidad divertir o servirles a las personas. Manifiestan que los juegos despiertan tres actitudes en el ser humano: la habilidad, la lógica y los reflejos.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Jugabilidad>)

La Modificación de la conducta Como ha señalado Skinner (1956), todo análisis experimental que aunque el poder del hombre para predecir la conducta humana también le capacitara para cambiarla con más eficacia. Por ello en el presente capítulo indicamos como pueden aplicarse los principios de aprendizaje social a la modificación de la conducta en el sentido que desee. Aunque la mayoría de nuestros ejemplos consiste en intensos satisfactorios de eliminar pautas de respuestas notablemente desviadas, otros son demostraciones de cómo pueden emplearse los principios del aprendizaje para modificar la conducta de niños adaptativos, incrementando la probabilidad de que aumenten sus medios de gratificación en el curso de las interacciones sociales.

En cierto modo la mayoría de los padres y educadores emplean de vez en cuando, deliberada o inconscientemente, los métodos para modificar las respuestas sociales que se describen brevemente en este capítulo. Pero casi nunca programan ni planifican la distribución de refuerzos positivos o negativos a los niños, ni seleccionan cuidadosamente los modelos, de la vida real o simbólica, que les permiten observar a estos. A demás como ya hemos señalado los modelos que presentan los adultos frecuentemente están en desacuerdo con los preceptos que sancionan, de que mucho afecto se puede sustituir adecuadamente la instrucción planeada y de que la mejor forma de producir una conducta socialmente positiva es el amor incondicional. Si de hecho se aplicase este principio en la instrucción infantil reforzarían positivamente todo tipo de conductas, socialmente positivas o desviadas, mediante demostraciones de afecto y el niño no aprendería a discriminar. Así que el amor incondicional crearía en los niños una conducta fatal de rumbo social y completamente impredecible.

(JOSÉ Carlos Núñez Pérez, Julio Antonio González-Pienda universidad de Oviedo, 1994 Ilustrada.)

2.3.5.1. Clasificación de los diversos grupos de jugadores de video-juegos.

- **Gamers:** Estos pertenecen al grupo de jugadores experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas.

Además es un consumidor asiduo que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias.

- **Video jugadores casuales:** El video jugador casual u ocasional, pertenece al grupo de jugadores no tradicionales, estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, arcade y los juegos sociales. Este tipo de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión.
- **Progamer:** Es un video jugador profesional, que lucra participando en campeonatos oficiales, o trabajando para las compañías desarrolladoras como testadores de errores en los videojuegos o contribuyendo con retroalimentación y críticas hacia el equipo desarrollador.
- **Gosu:** Es el video jugador que tiene una habilidad destacable en los videojuegos. El gosu dedicará todo su potencial al dominio casi total del video-juego. El jugador trata de jugar todos los video-juegos posibles y terminarlos descubriendo trucos del juego para ser considerado el mejor jugador.
- **Pantalla dividida:** Variante de la anterior, en un mismo soporte dos o más jugadores juegan al mismo tiempo, pero la pantalla se divide en dos o más partes de manera que existe independencia de las acciones entre los usuarios en lo que respecta a moverse por los escenarios del video-juego (por ejemplo: Gran Turismo 2).
- **Red local:** Mediante 2 o más dispositivos conectados de forma local mediante una red de área local (por ejemplo: The Legend of Zelda: Four Swords).
- **En línea:** Similar a la anterior pero usando una red global (Internet) (por ejemplo: Call of Duty")

- **PBEM** (Play By Mail, jugar por correo electrónico), modalidad similar al hotseat, pero los jugadores sincronizan sus turnos por medio de correos electrónicos, o algún lugar común donde dejar la partida en curso.

(<http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html>)

Factores que se resaltan en un juego:

Las reglas, el lugar o el espacio del juego, obstáculos, objetivos y virtudes del jugador.

2.3.5.2. VIRTUDES EN LOS VIDEO-JUEGOS.

En el mundo de los videos juegos es grande y se puede dar cuenta de que el juego puede en realidad divertir o servirles a las personas. Manifiestan que los juegos despiertan tres actitudes en el ser humano: la habilidad, la lógica y los reflejos.

2.3.5.3. La adicción a los video-juegos.

La adicción a los video-juegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de la persona y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

Algunos de los aspectos en que padres y psicólogos son:

- El joven parece estar absorto al jugar, sin atender cuando le llaman.
- Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.
- No aparta la vista de la televisión o pantalla.
- Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba.
- Trastornos del sueño.
- Mayor distanciamiento de la familia y amigos.
- Problemas con los estudios.
- No respeta de ninguna manera los horarios.

2.3.5.4. Síntomas de la adicción.

Aunque no existe un diagnóstico "oficial", las conductas de adicción a los juegos de ordenador, videoconsola e Internet han aumentado notablemente entre adolescentes y adultos. Como cualquier conducta adictiva, hay signos que la delatan si sospechamos que nuestro hijo podría tener una adicción a los juegos. Basta con que muestre solo dos o tres de estos síntomas para que su comportamiento se considere "adictivo".

➤ **Preocupación excesiva:**

Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet a menudo muestra una preocupación inusual con el juego o el ordenador cuando está lejos de ellos. El adolescente podría parecer distraído, irritable o desinteresado y hablar sobre el juego casi constantemente.

➤ **Mentir sobre el uso del ordenador:**

Es común que una persona con comportamientos adictivos relacionados con el ordenador menosprecie la cantidad de tiempo que pasa frente al televisor o el ordenador. La persona puede poner excusas, como decir que "necesita" estar en línea o puede mentir abiertamente.

➤ **Falta de control:**

Una persona que es adicta, o con riesgo de volverse adicta a los juegos, es incapaz de controlar la cantidad de tiempo que pasa frente al equipo. Puede conectarse con la intención de pasar 15 ó 20 minutos y alargar una y otra vez el tiempo hasta que han pasado varias horas.

➤ **Pérdida de tiempo:**

Igualmente, una persona puede sentarse frente al ordenador, de nuevo con la intención de pasar sólo unos minutos, pero perder totalmente la noción del tiempo y de repente

darse cuenta de que han pasado varias horas. No es raro que alguien con una adicción a los juegos juegue toda la noche y no se dé cuenta de cuánto tiempo ha pasado hasta que sale el sol.

➤ **Impacto negativo en otros ámbitos de la vida:**

La persona pasa tanto tiempo frente al ordenador o la videoconsola, que tiende a descuidar otros ámbitos de la vida. Se puede alejar de amigos y familiares con los que previamente había mantenido una relación estrecha. Puede dejar los deberes sin terminar, obteniendo como consecuencia unas notas más bajas. En casos más extremos, el adolescente puede incluso descuidar la higiene personal, optando por jugar a los videojuegos en lugar de darse una ducha.

➤ **Escondarse de situaciones o sentimientos negativos o incómodos:**

Algunas personas se vuelven adictas a los juegos porque los utilizan para auto medicarse. Cuando se tienen que enfrentar a situaciones o sentimientos que no resultan cómodos (sentimientos de tristeza, discusiones con amigos o una mala calificación), pueden optar por "refugiarse" en el juego como método de evasión.

➤ **Actitud defensiva:**

Cuando se les pregunta por su tiempo de juego o se les hace ver que es demasiado, pueden ponerse a la defensiva. La negación es a menudo una indicación de que algo está mal, sobre todo si a la persona no parece importarle que sus amigos y familiares se sientan abandonados o alejados de su vida.

➤ **Mal uso del dinero:**

Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet invertirá una cantidad desproporcionada de dinero en artículos relacionados con la informática. La persona parecerá estar actualizando continuamente el hardware, los paquetes de software y los accesorios. Esto se convierte en un problema aún mayor si la persona

gasta el dinero que debería utilizar para pagar las facturas, los comestibles y otras necesidades.

➤ **Sentimientos encontrados**

Al igual que con cualquier otra adicción, el uso de la "sustancia" en este caso, el videojuego provoca inicialmente sentimientos de euforia, pero esa euforia viene seguida rápidamente de sentimientos de culpa. La culpa se puede sentir por lo que se está haciendo mientras se está en línea o simplemente por la cantidad de tiempo que se pasa frente al ordenador.

Aunque esta lista no es exhaustiva, ofrece señales de advertencia para padres, amigos y otros familiares que estén preocupados por el uso que alguien hace de los videojuegos. Esta lista también la pueden utilizar como herramienta de autodiagnóstico aquellos que crean que pueden tener un problema

2.3.5.5. Ventajas y desventajas de los videojuegos.

Desventajas:

Esta es la preocupación de algunos padres e incluso los únicos ojos con los que ven el tema de los videojuegos, sin embargo, te presentamos las más comunes para que sepas como manejarlas y puedas permitirle a tu hij@, divertirse como otros niños con este tipo de recursos.

Conforme el niño destina más horas al día a los videojuegos, va sacrificando tiempo para otras actividades, tales como la tarea, jugar con los amigos o convivir con la familia, al grado de aislarse de su entorno social, fugarse de su realidad (sobre todo de los problemas familiares) y convertirse en una verdadera adicción.

- Predisponen a vivir en un mundo irreal que reduce la actividad física y la experiencia vital en general. Se prefieren los videojuegos al deporte, al estudio o a jugar más tiempo con otros niños

- Si no es bien encausado por los padres, el hecho de perder constantemente en un juego genera frustración y coraje.
- Por la misma naturaleza de los juegos, se despierta una necesidad de competencia que si no es guiada positivamente, puede provocar actitudes de ira y desesperación.
- En el caso de los videojuegos de tipo bélico, se familiariza a los niños con la violencia y con un lenguaje desprovisto de valores, en donde el usuario aprende a aniquilar sin compasión, sin remordimiento y muchas veces sin causa justificada.
- Se favorece el aislamiento de los niños y el escape ante problemas escolares o familiares. Muchos niños que no cuentan con apoyo, aceptación, confianza y muestras de cariño por parte de sus padres, se refugian en los videojuegos, la televisión y otras actividades.

Ventajas:

- El bienestar emocional generado ante la presencia del triunfo, desencadena reacciones intensas que pueden ser muy positivas para tu hij@, ganar o llegar a la meta genera un sentimiento que aumenta la autoestima en el niño. Una ventaja es que tu hij@ puede intentarlo cuantas veces lo requiera hasta cumplir su objetivo generándose en él o ella una huella mental relacionada con la perseverancia; además cuando gracias a tu apoyo tu niñ@ vuelve a intentarlo aprende del error y lo corrige, lo que bien canalizado es una excelente enseñanza de vida. Otro aspecto importante es que según el tipo y nivel de complejidad del videojuego tu hij@ puede fortalecer desde habilidades matemáticas y lingüísticas hasta habilidades emocionales y sociales.
- Otro aspecto positivo de los videojuegos es el desarrollo motriz, ya que tu pequeñ@ debe desarrollar a un nivel avanzado una destreza cerebralmente compleja que es la coordinación ojo-mano, incluso dependiendo las características del juego podría ser oído-ojo-mano, para poder reaccionar oportunamente a los estímulos presentes en el videojuego.

- También favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas y aumentan su agilidad mental y su capacidad de pensar estratégicamente, planeando, diseñando e implementando soluciones a diversas situaciones en cuestión de segundos; lo que en la vida real le permitirá aumentar su velocidad de reacción ante las diversas situaciones que se le presenten en la cotidianidad.
- Incluso hoy en día encuentras en el mercado juegos que implican actividades físicas como correr, saltar, bailar, etc..., geniales para esos fines de semana lluviosos que nos frustran la salida al parque.
- Además familiariza a tu hij@ con la tecnología, aspecto del que no l@ podemos apartar ya que el mundo camina de la mano de los avances tecnológicos, gracias a ella nos comunicamos en tiempo record, entregamos trabajos mejor documentados, nos desplazamos con más facilidad, avanza la ciencia, en fin hace parte de la realidad humana.

(<http://kindery.co/blog/ventajas-y-desventajas-de-los-videojuegos-para-ninos/>)

2.3.6. Rendimiento académico.

El rendimiento académico es una forma específica o particular del rendimiento escolar es el resultado alcanzado por parte de los alumnos que se manifiesta en la expresión de sus capacidades cognoscitivas que adquieren en el proceso enseñanza-aprendizaje, esto a lo largo de un periodo o año escolar.

Cuando los problemas aparecen en un momento dado de la escolarización, se puede identificar la presencia eventual de factores emocionales que están condicionando negativamente el aprendizaje separación de padres, pérdidas, cambio de escuela. Por el contrario, cuando el retraso es acumulativo se pone de manifiesto en las primeras etapas, hay que analizar con detalle la historia evolutiva.

Pese a que cada niño sigue su propio ritmo, los retrasos de ciertos aprendizajes en los primeros años suelen anticipar un mayor riesgo de problemas en la etapa escolar. Como regla general.

Uno de los temas de mayor preocupación en el desarrollo de nuestros hijos es el de su rendimiento escolar. Ello es justificable por los temores que nos genera su porvenir o futuro profesional y económico. Actualmente el tema parece haber ido más allá del ámbito individual y se utilizan términos como el de "fracaso escolar" para hacer colectivo un problema que, en los últimos años, se ha agravado y que incorpora elementos externos al propio escolar, como pueden ser la idoneidad de los actuales modelos.

En esta sección se tratará el problema desde el punto de vista individual, es decir, desde la perspectiva del niño que tiene problemas en el aprendizaje. No estamos hablando de niños que presenten retraso mental o trastornos severos del desarrollo (T.G.D.) sino de niños que por un motivo u otro, no avanzan en el aprendizaje escolar como sería de esperar.

Las causas del rendimiento escolar suelen ser múltiples. Desde factores internos de tipo genético o la propia motivación del niño/as a acudir a clase, a condicionantes ambientales como el entorno socio-cultural o el ambiente emocional de la familia. Es un problema complejo ya que cada niño es un caso peculiar con sus propios ritmos de aprendizaje, sus puntos fuertes y débiles. Algunos necesitan más tiempo para integrar la información, otros son más rápidos. Los hay con serios problema para trabajar en actividades que requieren procesar información de forma secuencial (lectura, matemáticas.), mientras que otros las tienen cuando la información es presentada simultáneamente y dependen de la discriminación visual.

Actualmente se habla de Trastornos específicos del Aprendizaje para designar un conjunto de síntomas que provocan una disminución significativa en el rendimiento escolar de los niños que lo padecen. Trastornos como los de la lectura (dislexia), de la escritura (digráfica) o de cálculo (discalculia) se dan en niños con un C.I. dentro de la normalidad pero que cursan con grandes dificultades al fallar en procesos concretos.

Evidentemente no tenemos un sistema de enseñanza personalizado a las necesidades de cada niño. Más bien al contrario, es el niño quien debe ajustarse al ritmo que marcan los objetivos curriculares y estos no saben de diferencias individuales. Pese a que se suelen

hacer esfuerzos con adaptaciones curriculares, no siempre todos los niños, especialmente aquellos que están en el límite pueden recibir la atención individualizada que necesitan.

Los problemas de aprendizaje también pueden ser consecuencia o ir acompañados, agravando el problema, de trastornos con implicaciones conductuales como el TDAH (Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad). En este caso los niños que lo padecen, pueden presentar, curiosamente, un nivel de inteligencia medio o incluso mayor que la media de su edad, es decir, disponen de un buen potencial pero no desarrollan normalmente el aprendizaje debido a los déficits específicos en la atención o control de los impulsos. Todos estos aspectos deben ser evaluados antes de trazar un plan de intervención.

Es importante señalar que, con cierta frecuencia, los retrasos del aprendizaje en los primeros años de escolarización suelen ser minimizados bajo el pretexto que el niño ya los irá asumiendo (lectura, escritura, etc.). Ciertamente, ya se ha dicho, que cada niño tiene su propio ritmo, pero no afrontar el problema desde inicio nos puede llevar a lamentar después la pérdida de un tiempo precioso.

(AREBALO-G-1994 Gutiérrez v 1994 la Relación Maestro Alumno y el Rendimiento Académico Editorial Pedagógicamente)

2.3.7. Causas del rendimiento académico.

Conocer las razones que promueven el mal rendimiento escolar de un niño es primordial para poder solucionar esta situación que lo afecta. Los factores biológicos, como las horas necesarias de sueño según la edad, y nutricionales, tales como la ingesta de un buen desayuno en los niños que asisten a la escuela, son conocidos determinantes del rendimiento académico. Sin embargo, existen otras causas menos tangibles pero no por ello menos importantes que tienen que ver con factores psicológicos que afectan a los niños en la escuela.

Autoestima en el rendimiento escolar: un círculo vicioso para el estudiante.

Es importante saber que cuando se habla de bajo rendimiento académico, el escolar afectado generalmente presenta una baja autoestima y un bajo auto concepto acerca de sí mismo, ya que no logra obtener el nivel académico esperado para su edad.

Está comprobado que el auto concepto académico entendido como “la parte de sí mismo que se relaciona más directamente con el rendimiento académico” definido de esta forma por Arancibia, Maltes y Álvarez (1990) en un artículo de la revista Estudios Pedagógicos publicado por Galdys Jadue en 2001, juega un papel principal en términos de rendimiento académico del estudiante, de forma que si se ve afectado negativamente, esto se verá reflejado en un descenso del rendimiento.

Campos virtual encuentra las mejores universidades donde realizar tus estudios Técnicas De Estudios Desarrollo de la Memoria, Oratoria. Lectura Rápida y Comprensiva Así también, algunos estudios han revelado que la baja autoestima del escolar influye negativamente en su rendimiento tal como afirman Haeussler y Milicic (1995) en el mismo artículo de Jadue-, provocando de esta manera, un círculo vicioso de bajo rendimiento, en que el estudiante que recibe malas notas, disminuye su autoestima y, a su vez, esta baja autoestima mantiene o puede aumentar aún más el mal rendimiento académico del que, por lo tanto, no resulta fácil salir sin apoyo.

2.3.8. Motivación escolar en niños/as con malas notas.

Una de las causas determinantes del rendimiento escolar dice relación con la motivación que los hijos presenten para aprender y para realizar los trabajos y tareas respectivos al colegio. Díaz Barriga y Hernández (1998) en el artículo de Jadue anteriormente nombrado, hacen referencia a la motivación intrínseca, como la "voluntad de aprender". En este sentido, está de más decir que si el niño no tiene interés por aprender no se esforzará en prestar atención, realizar tareas y estudiar; por lo tanto, obtendrá malas notas en relación a su real potencial.

2.3.9. Hábitos de estudio y el rendimiento académico en niños/as.

Así como está probado en estudios como el de Mangrum Strichart Learning Resources sobre Los diez hábitos de estudiantes exitosos que tener hábitos adecuados para estudiar mejora el rendimiento escolar, es posible afirmar que en ausencia de estos, el rendimiento académico descenderá. En otras palabras, los niños que no presentan claros hábitos de estudio como son entre otras cosas: estudiar siempre a la misma hora, en el mismo lugar, y en lo posible sin distracciones- presentarán un mal rendimiento académico, o al menos un rendimiento inferior a sus capacidades.

Otra de las causas del bajo rendimiento que afecta a muchos niños, es la violencia escolar entre pares o bullying, y se debe aclarar que cuando se habla de violencia no se trata solo de violencia física, sino también de violencia verbal. Esta problemática de la convivencia escolar, lamentablemente afecta muchos ámbitos del individuo, dentro de los cuales se cuenta con el rendimiento académico.

Según un estudio acerca de soluciones para la violencia escolar de la Fundación Paz Ciudadana (2005) de Chile, "los niños victimizados disfrutaban menos de ir al colegio, tienen menos amigos y encuentran menos utilidad en lo aprendido", afectando de esta forma su motivación y autoestima, los cuales como se revisó anteriormente son factores estrechamente ligados al rendimiento escolar, por lo que si sus hijos están siendo víctimas de Bullying, probablemente descenderán su rendimiento académico.

2.3.10. Consecuencias de un bajo rendimiento académico.

Pérdida del año escolar. Los niños pueden demostrar bajo rendimiento académico en algún momento de su vida escolar ya sea por un ambiente familiar problemático y al no controlar puede llegar a afectar el año escolar del niño.

Analfabetismo.- Muchos de estos jóvenes desertores no alcanzan las destrezas lingüísticas necesarias para desenvolverse en sociedad y poder alcanzaron empleo de mayor remuneración económico.

Discriminación y falta de autoestima.- Estos jóvenes se enfrentan a prejuicios de sus pares al no contar con los recursos necesarios para sustentar sus necesidades básicas llevándolos más a tener una baja autoestima.

Incumplimiento de tareas.- Los jóvenes desisten de continuar con sus metas. Se estancan y se vuelven sedentarios.

Problemas emocionales y defectos cognitivos.- Estos jóvenes enfrentan retos difíciles y emocionalmente son más susceptibles. Muchos de ellos carecen de las destrezas básicas para vivir en sociedad.

Dificultad para finalizar sus tareas.- Esto afecta directamente la relación y el proceso de enseñanza aprendizaje, así como las expectativas de rendimiento del niño que pueden tener los padres y los maestros

Bajo nivel de perseverancia.- Lo integran los niños y jóvenes deprimidos, lo cual puede deberse, que cuando el menor está triste baja de inmediato su rendimiento porque la atención está centrada en sus preocupaciones y no en soluciones y ganas de salir adelante.

Impulsividad.- Interrumpe a menudo a los demás tiene dificultad para esperar su turno en la escuela y, o en los juegos sociales tiende a responder impulsivamente en vez de esperar a que le pregunten corre riesgos frecuentemente y, a menudo, sin pensar antes de actuar.

Escasa atención.- Esto se debe a que el niño no ha aprendido a desarrollar en largo proceso cognitivo la destreza de la atención, y la adquisición de conocimientos.

2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Actualizar.- v. tr. Poner al día, adaptar al momento presente aquello que se ha quedado desfasado o anticuado. Se conjuga como realizar.

Pedagogía.- s. f. Ciencia que estudia los métodos y las técnicas destinadas a enseñar y educar, especialmente a los niños y a los jóvenes.

Calidad.- s. f. Propiedad o conjunto de propiedades inherentes a una cosa que permiten caracterizarla y valorarla como igual, mejor o peor que las restantes de su especie.

Enseñanza.- Actividad que se realiza para enseñar un conjunto de conocimientos generales o específicos, desarrollar métodos de trabajo o adquirir unos valores: la enseñanza pública está financiada por el estado.

Aprendizaje.- s. m. Adquisición de los conocimientos necesarios para ejercer una función, en especial un arte o un oficio: el aprendizaje de una segunda lengua se debe iniciar, como muy tarde, a los ocho años.

Incidencia.- Influencia o efecto que tiene una cosa sobre otra. Circunstancia o suceso secundarios que ocurre en el desarrollo de un asunto o negocio, pero que puede influir en el resultado final: las incidencias del día están detalladas en el informe.

Encuesta.- Una encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica.

Surround.- El sonido *surround*'' o *sonido envolvente*', se refiere al uso de múltiples canales de audio para provocar efectos envolventes a la audiencia, ya sea proveniente de una película o de una banda sonora. Esta tecnología ha llegado hoy a nuestros hogares, como parte fundamental de los sistemas de cine en casa.

Joystick.- Una palanca de mando o *joystick* (del inglés *joy*, alegría, y *stick*, palo) es un dispositivo de control de dos o tres ejes que se usa desde una computadora o videoconsola hasta un transbordador espacial, los nuevos aviones de transporte como el Airbus A320 y los nuevos diseños de aviones de caza, pasando por grúas de carga y porta contenedores, también existen nuevos tractores y máquinas pesadas, que tienen funciones especiales controlados por computadora.

2.5. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.

2.5.1. Independiente

Video-juegos.

2.5.2 Dependiente

Rendimiento Académico.

2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

Cuadro N° 2.1

| VARIABLES | CONCEPTO | CATEGORÍA | INDICADORES | TECNÍCAS E INSTRUMENTOS |
|---|--|---|--|---|
| <p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Video-juegos</p> | <p>Son sonidos e imágenes de distracción y animación diseñadas para la diversión y el desarrollo de habilidades sensoriales. Se requiere de tiempo para terminar un juego completamente.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Distracción • Diversión • Habilidades • Tiempo | <ul style="list-style-type: none"> • Desempeño Intelectual • Costos • Preferencias de juegos • Dedicación • Control | <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumento Cuestionario</p> |

| VARIABLES | CONCEPTO | CATEGORÍA | INDICADORES | TECNÍCAS E INSTRUMENTOS |
|---|--|--|--|--|
| VARIABLE DEPENDIENTE Rendimiento Académico | La valoración del grado de aprendizaje recibido por parte de un estudiante dentro del proceso educativo. | <ul style="list-style-type: none"> • Valoración • Aprendizaje • Proceso educativo | <ul style="list-style-type: none"> • Notas • Calificaciones • Eficacia • Esfuerzo • Atención • Asistencia a clases | Técnicas: Encuesta Instrumento Cuestionario |

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO.

3.1. Método.

Para la realización de esta investigación el método que se utilizó fue el MÉTODO CIENTÍFICO, porque es un proceso racional y lógico sistemático, por medio del cual partiendo de la definición y delimitación del problema, precisando objetivos claros, concretos, recolectando información confiable y pertinente, se organizó, analizó, interpretó la información y con los resultados de la observación, se efectuó una inferencia adecuada; este método nos permitió presentar el conocimiento científico logrado.

3.1.2. Tipo de Investigación.

Descriptiva - Explicativa

La investigación descriptiva consiste en especificar propiedades, características y rasgos importantes del problema que se analice. Se utilizará el tipo de investigación explicativa que consiste en establecer las causas de los eventos, sucesos del problema que se estudian.

3.1.3. Diseño de la Investigación.

De campo

La Investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural. Los datos necesarios para llevar el desarrollo del trabajo, se han obtenidos directamente del sitio donde se realiza la investigación,

No experimental

La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para analizarlos con posterioridad. En este tipo de investigación no hay

condiciones ni estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.2.1. Población.

La población objeto de estudio son los niños y niñas del sexto año de Educación Básica paralelo “A” “B” del Instituto Particular “Vigotsky” del cantón Riobamba, Durante el año lectivo 2014-2015, que está conformado de la siguiente manera:

CUADRO N° 3.1

Población

| POBLACIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|------------------|-------------------|-------------------|
| NIÑOS Y NIÑAS | 49 | 100% |
| TOTAL | 49 | 100% |

Fuente: Instituto Particular “Vigotsky”

Elaborado por: Cristina Aldas

3.2.2. Muestra.

No se utilizó muestra debido a que se trata de un campo de acción pequeño donde todos los actores pueden participar.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

En el presente trabajo de investigación se utilizará la técnica de la encuesta para recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado.

CAPÍTULO IV

4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Encuesta aplicada a los niños y niñas.

1.- ¿Cree usted que los videojuegos afectan al rendimiento académico de los niños/as?

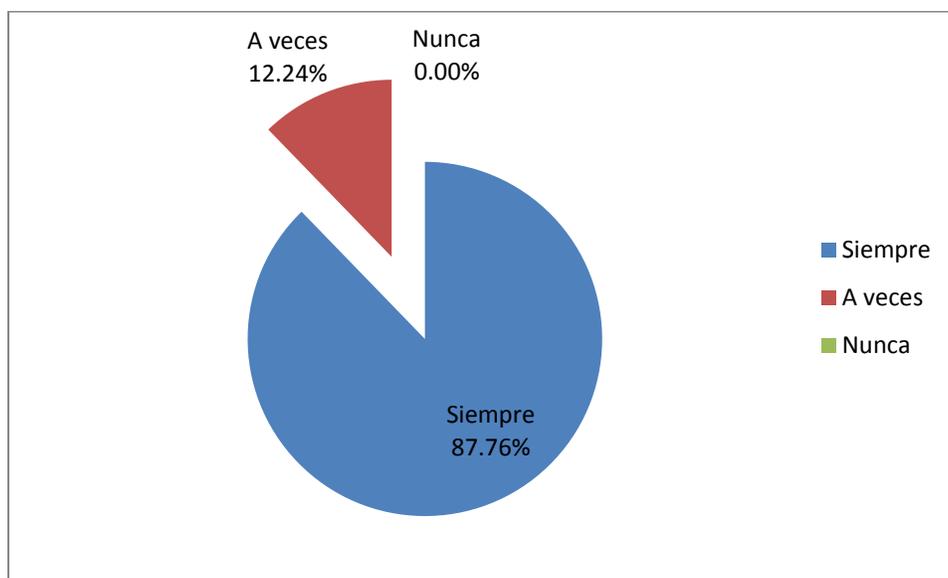
Cuadro N° 4.1

| VARIABLE | CANTIDAD | % |
|----------|----------|-------|
| Siempre | 43 | 87,76 |
| A veces | 6 | 12,24 |
| Nunca | 0 | 0 |
| TOTAL | 49 | 100 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Gráfico N° 4.1



Fuente: Cuadro N° 4.1

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada, el 87,76% responde que siempre afectan el desempeño intelectual de los niños y niñas mientras que el 12,24% cree que los videojuegos a veces afectan el desempeño de los mismos.

Interpretación: Se observa que el uso excesivo de video-juegos si afectan el desarrollo intelectual y evolutivo de los niños y niñas lo que no permite un desempeño académico adecuado de los mismos, en cambio un número más pequeño de encuestados considera que el uso de los video-juegos no afectan al desempeño académico.

2.- ¿Gastas en los video-juegos más \$1.00 diario?

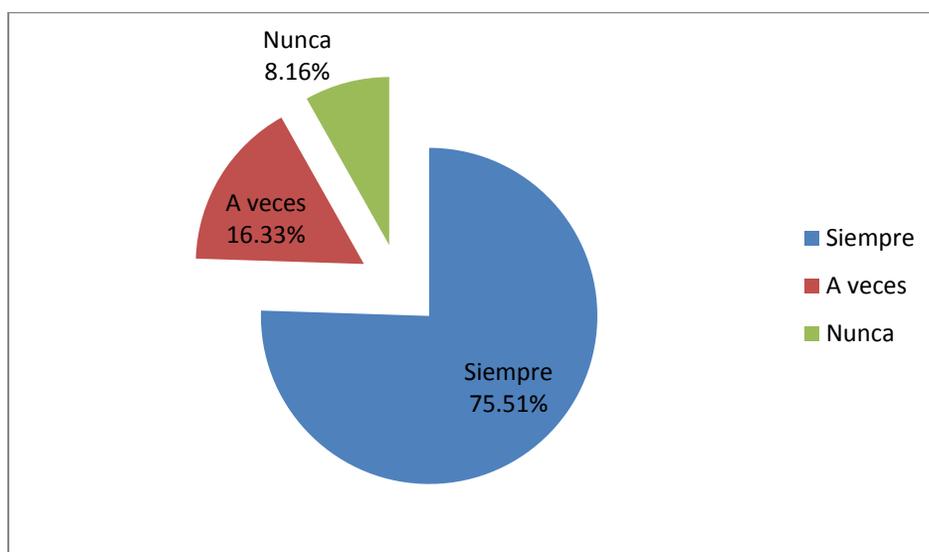
Cuadro N° 4.2

| VARIABLE | CANTIDAD | % |
|----------|----------|-------|
| Siempre | 37 | 75,51 |
| A veces | 8 | 16,33 |
| Nunca | 4 | 8,16 |
| TOTAL | 49 | 100 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Gráfico N° 4.2



Fuente: Cuadro N° 4.2

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada, el 75.51% gasta un valor de 1.00 dólar diario el 16.33% gasta un valor de 0,50 centavos diario y el 8,16% gasta un valor de 0,25 centavos, así demostrando que la mayoría de niños y niñas gastan un 1.00 dólar diario.

Interpretación: El intervalo de gastos diario de los niños y niñas es de 0.50 centavos y de 1.00 dólar diario demostrando que al mes gastan de 10.00 a 20.00 dólares lo que influencia la parte económica de las familias y la parte académica de los niños y niñas.

3.- ¿Prefieres los video-juegos de deportes?

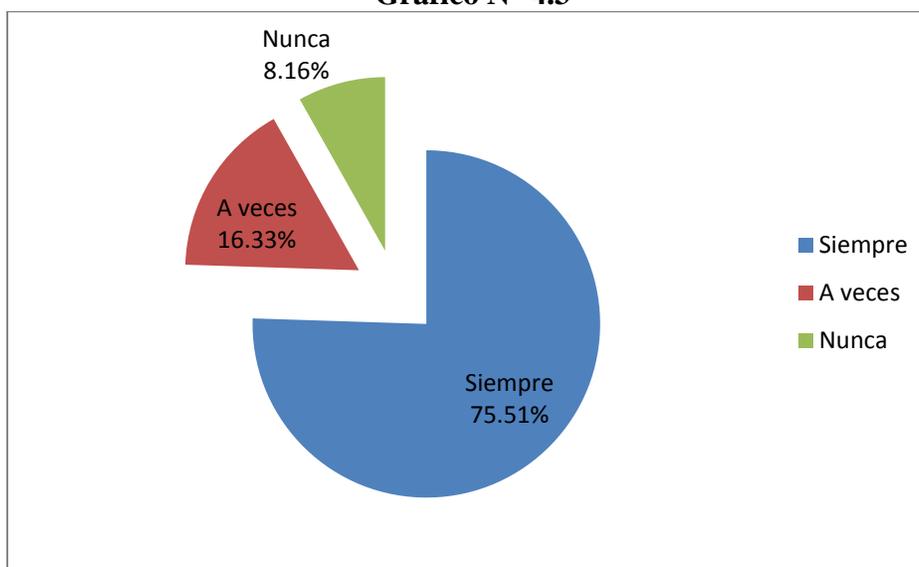
Cuadro N° 4.3.

| TIPO DE JUEGOS | CANTIDAD | % |
|----------------|----------|--------|
| Siempre | 19 | 38,78 |
| A veces | 17 | 34,69 |
| Nunca | 13 | 26,53 |
| TOTAL | 49 | 100.00 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Grafico N° 4.3



Fuente: Cuadro N° 4.3

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada, 38,78% prefieren los video-juegos de deportes el 34,69% de la población no prefieren 26.53 de la población encuestada no prefieren.

Interpretación: Casi la mayoría de niños y niñas demuestran más atracción por los juegos de deportes así manifestando que le dedican mucho tiempo a este mismo juego y de la misma manera a los otros niños tienen preferencias por otros video-juegos.

4.- ¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas?

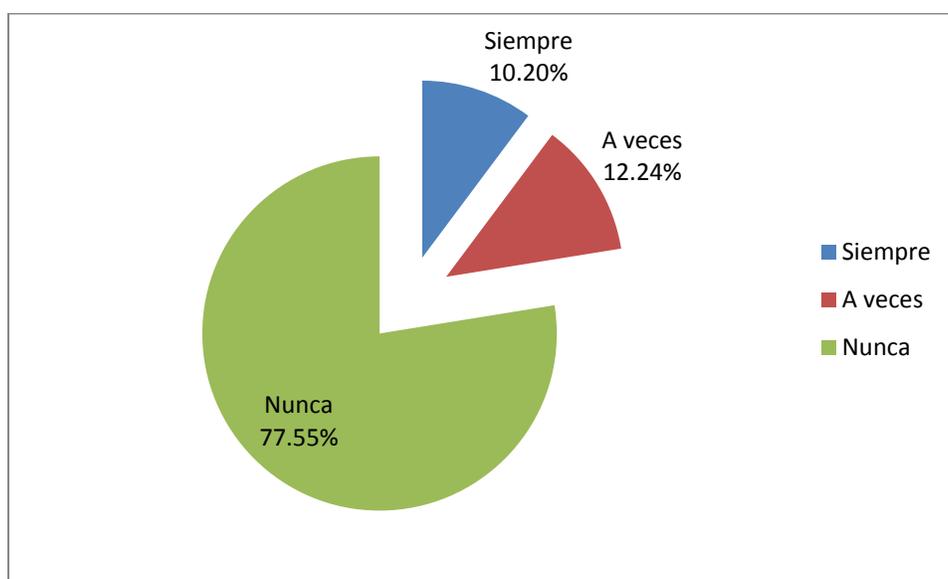
Cuadro N° 4.4

| VARIABLE | CANTIDAD | % |
|----------|----------|-------|
| Siempre | 5 | 10,20 |
| A veces | 6 | 12,25 |
| Nunca | 38 | 77,55 |
| TOTAL | 49 | 100 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Grafico N° 4.4



Fuente: Cuadro N° 4.4

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada, el 77.55% respondieron que nunca les controlan el tiempo de juego el 12.25 respondieron que a veces les controlan el tiempo el 10.20 respondieron que siempre le controlan el tiempo, así demostrando que la mayoría de padres no controlan el tiempo de juego de sus hijos.

Interpretación: El control de tiempo es importan debido a que toda actividad debe estar bien organizada, pero se demuestra que la mayor parte de la población no organiza su tiempo por tal motivo los niños y niñas no presentan un control en esta actividad.

5.- ¿El tiempo que le dedicas a los video-juegos sobrepasa a la hora?

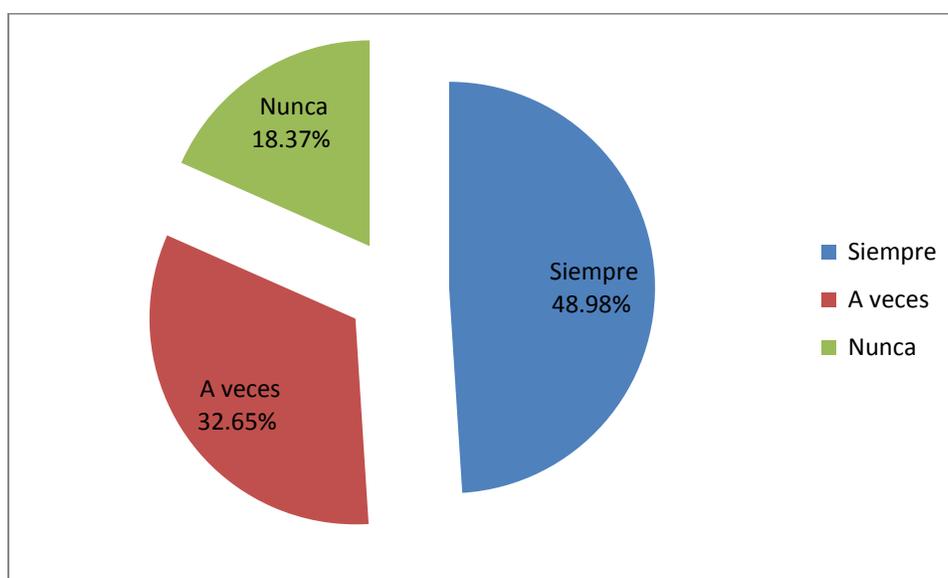
Cuadro N° 4.5

| TIEMPO | CANTIDAD | % |
|---------------|-----------------|---------------|
| Siempre | 24 | 48,98 |
| A veces | 16 | 32,65 |
| Nunca | 9 | 18,37 |
| TOTAL | 49 | 100.00 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Grafico N° 4.5



Fuente: Cuadro N° 4.5

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada el 48.98% respondieron que siempre le dedican más de una hora diaria, el 32.65% respondieron que a veces le dedican una hora diaria, el 18.37% respondieron que nunca le dedican una hora diaria demostrando que los niños y niñas juegan de 1 a 2 horas diarias.

Interpretación: Alrededor de la mayoría de los niños y niñas le dedican un tiempo bastante prolongado a los video-juegos lo que les acorta el tiempo para las otras actividades diarias y escolares de cada uno de los niños y niñas.

6.- ¿Tu promedio académico es de sobresaliente?

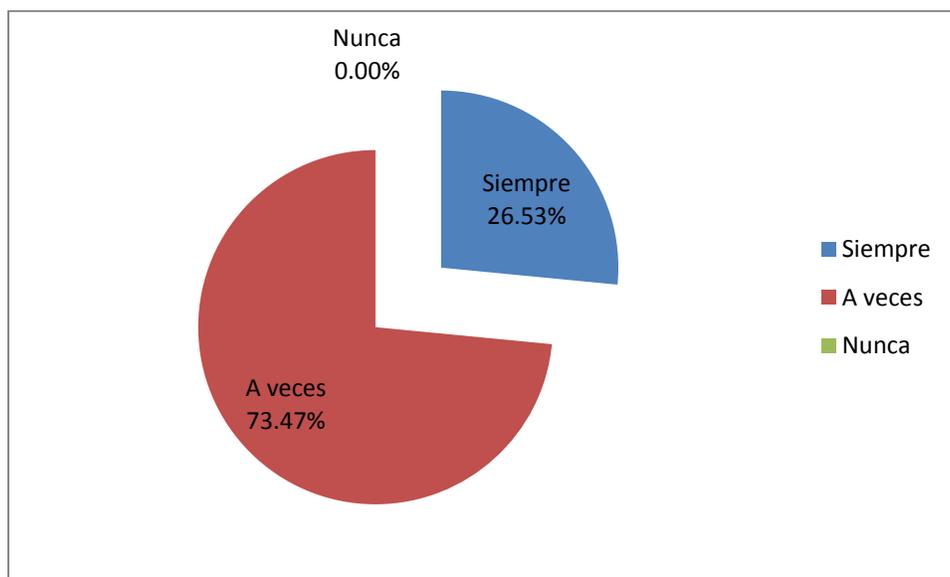
Cuadro N° 4.6

| PRIMEDIO | CANTIDAD | % |
|----------|----------|--------|
| Siempre | 13 | 26,53 |
| A veces | 36 | 73,46 |
| Nunca | 0 | 0,00 |
| TOTAL | 49 | 100,00 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Grafico N° 4.6



Fuente: Cuadro N° 4.6

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada un 26.53% tiene un promedio de sobresaliente, el 73.46% tiene un promedio de sobresaliente.

Interpretación: Más de la mitad de niños y niñas reflejan un rendimiento académico aceptable lo que demuestra que los juegos de video no influyen directamente en su aprovechamiento.

7.- ¿Aprendes con facilidad y rapidez?

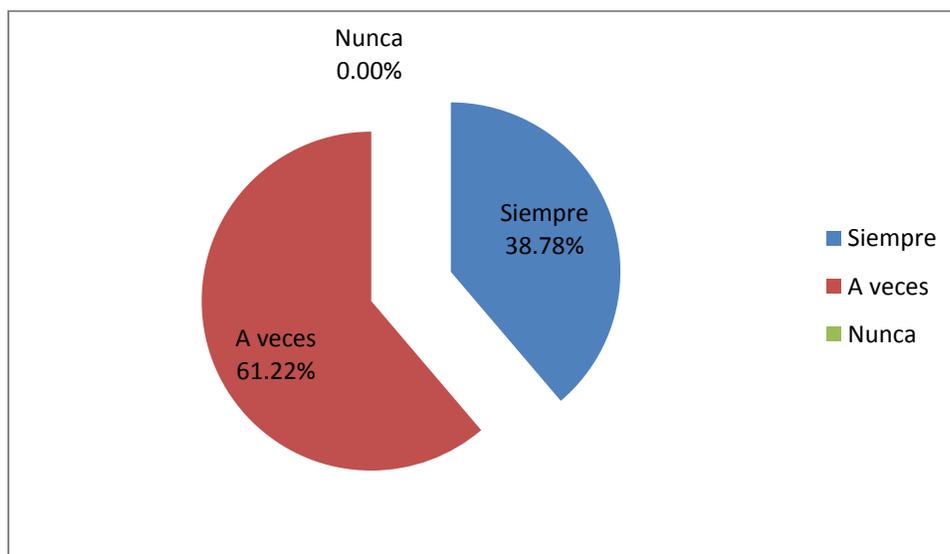
Cuadro N° 4.7

| VARIABLE | CANTIDAD | % |
|----------|----------|--------|
| Siempre | 19 | 38,78 |
| A veces | 30 | 61,22 |
| Nunca | 0 | 0,00 |
| TOTAL | 49 | 100,00 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Grafico N° 4.7



Fuente: Cuadro N° 4.7

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada el 38.78% respondieron que nunca aprenden con facilidad, el 61.22% respondieron a veces aprenden con facilidad.

Interpretación: Eso quiere decir que la cuarta parte de los estudiantes presenta una asimilación de conocimientos variable que imposibilita la explotación máxima de su potencial.

8.- Le dedicas más de 2 horas a tus tareas?

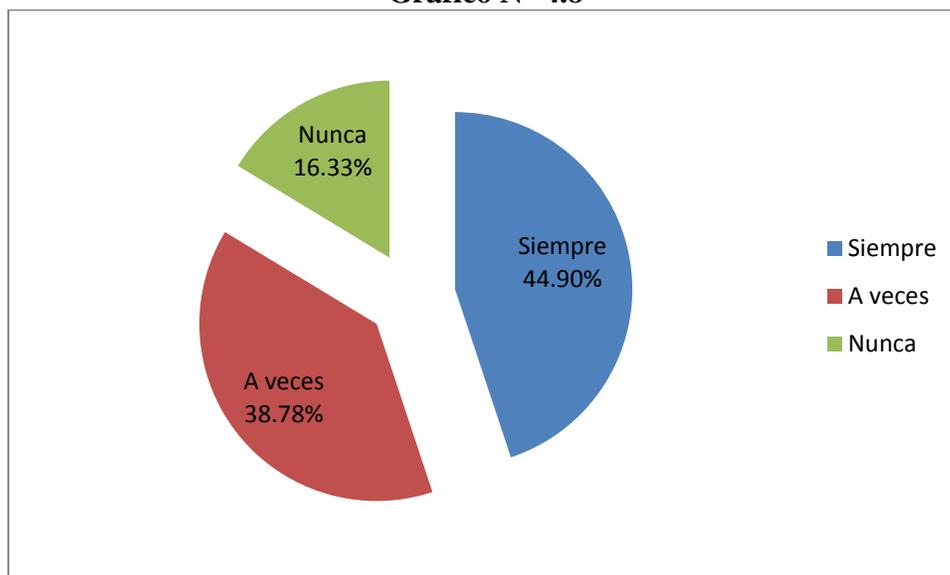
Cuadro N° 4.8

| TIEMPO | CANTIDAD | % |
|---------|----------|--------|
| Siempre | 22 | 44.90 |
| A veces | 19 | 38.78 |
| Nunca | 8 | 16.33 |
| TOTAL | 49 | 100.00 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Grafico N° 4.8



Fuente: Cuadro N° 4.8

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada el 44.90% respondieron que le dedican más de 2 horas a sus tareas, el 38.78% respondieron que a veces le dedican más de 2 horas a sus tareas, el 16.33 respondieron que nunca le dedican más de 2 horas a sus tareas.

Interpretación: La mayor parte d los encuestados dedican un tiempo un tiempo considerado a las tareas escolares ya que el tiempo minino que los estudiantes deben dedicar a los deberes de la institución es una hora al día.

9.- ¿Te distraes muy fácilmente?

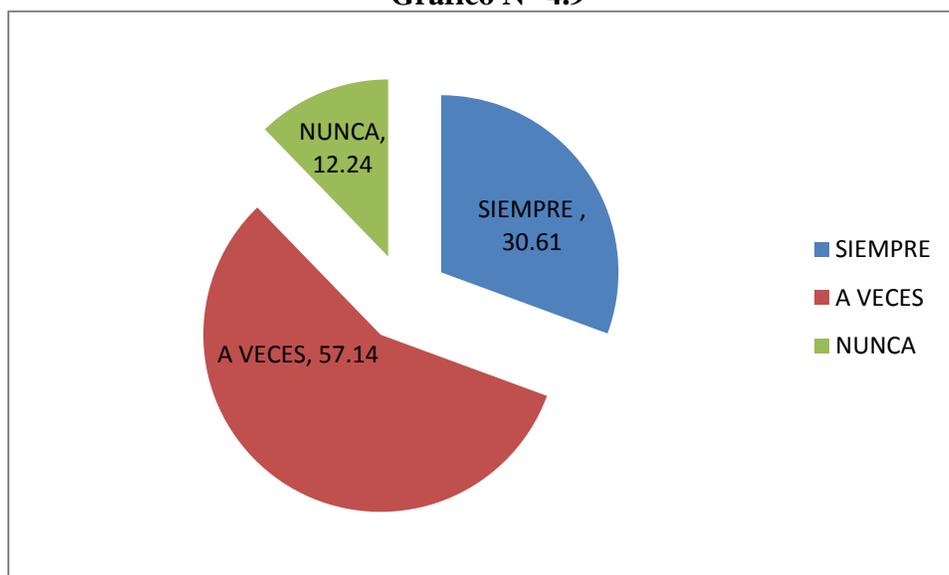
Cuadro N° 4.9

| VARIABLE | CANTIDAD | % |
|----------|----------|--------|
| Siempre | 15 | 30.61 |
| A veces | 28 | 57.14 |
| Nunca | 6 | 12.24 |
| TOTAL | 49 | 100.00 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Grafico N° 4.9



Fuente: Cuadro N° 4.9

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada el 30.61% respondieron siempre el 57.14% respondieron a veces el 12.24% respondieron nunca demostrando así que tienen una distracción muy fácil.

Interpretación: Existen un gran número de estudiantes que presentan un problema de falta de atención por lo consiguiente van a tener una mala retención de conocimientos y una mala concentración esto puede ser a causa de que le dedican mucho tiempo a los videojuegos.

10.- ¿Asistes normalmente a clases?

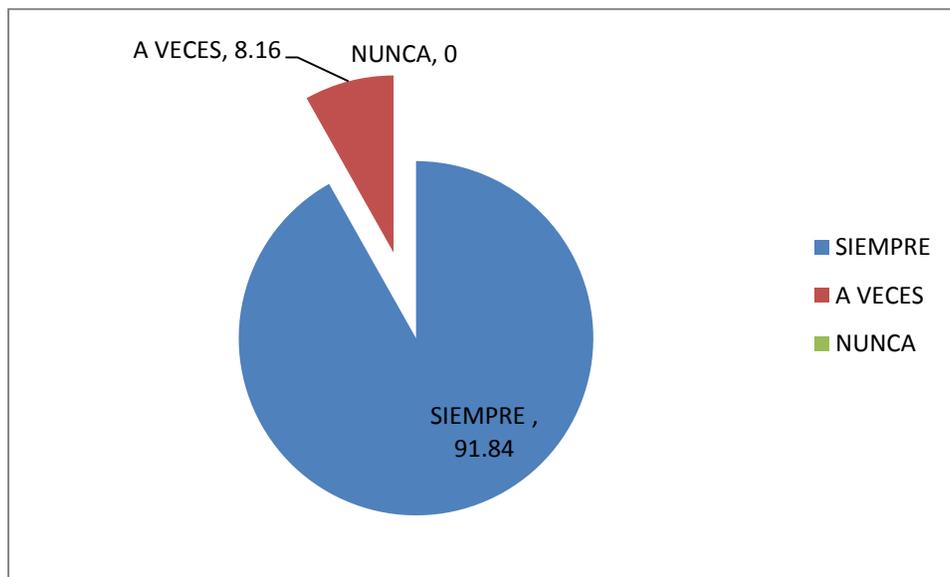
Cuadro N° 4.10

| VARIABLE | CANTIDAD | % |
|----------|----------|--------|
| Siempre | 45 | 91.84 |
| A veces | 4 | 8.16 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| TOTAL | 49 | 100.00 |

Fuente: Cuestionario

Elaborado por: Cristina Aldas

Grafico N° 4.10



Fuente: Cuadro N° 4.10

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: De la población encuestada en 91.84% respondieron que asisten el 8.16% respondieron a veces demostrando que tienen una asistencia normal.

Interpretación: Casi la totalidad de niños y niñas asisten con normalidad a las clases de su institución debido a la iniciativa de ellos o a la insistencia de los padres.

4.2. CUADRO DE RESUMEN DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS.

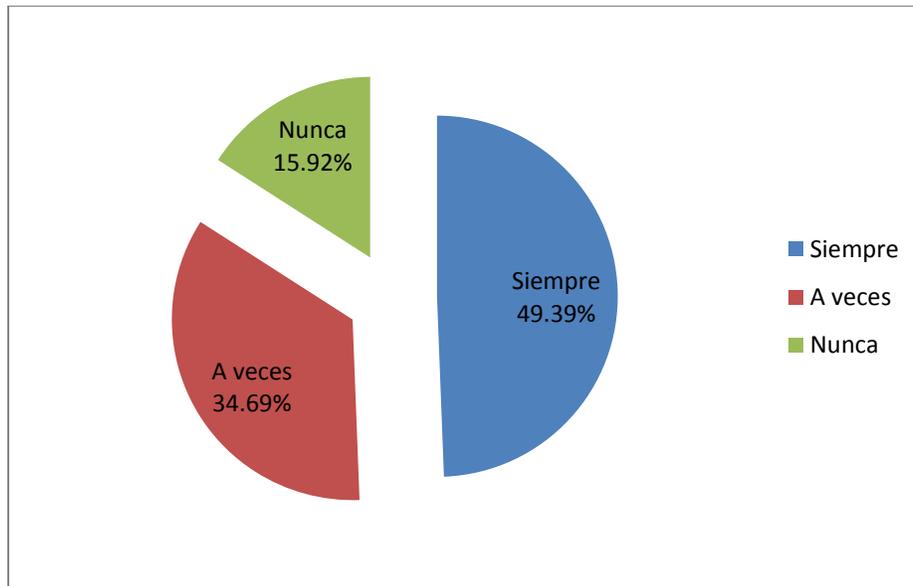
CUADRO N° 4.11

| Nro. | Pregunta | Siempre | | A veces | | Nunca | |
|--------------|---|--------------|--------------|-----------|--------------|-------------|--------------|
| | | F | % | F | % | F | % |
| 1. | ¿Cree usted que los videojuegos afectan al rendimiento académico de los niños/as? | 43 | 86,76 | 6 | 12,24 | 0 | 0 |
| 2. | ¿Gastas en los video-juegos más \$1.00? | 37 | 75,51 | 8 | 16,33 | 4 | 8,16 |
| 3. | ¿Prefieres los video-juegos de deportes? | 19 | 38,78 | 17 | 34,69 | 13 | 26,53 |
| 4. | ¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas? | 5 | 10,20 | 6 | 12,25 | 38 | 77,55 |
| 5. | ¿El tiempo que le dedicas a los video-juegos sobrepasa a la hora? | 24 | 48,98 | 16 | 32,65 | 9 | 18,37 |
| 6. | ¿Tu promedio académico es de sobresaliente? | 13 | 26,53 | 36 | 73,46 | 0 | 0 |
| 7. | ¿Aprendes con facilidad y rapidez? | 19 | 38,78 | 30 | 61,22 | 0 | 0 |
| 8. | ¿Le dedicas más de 2 horas a tus tareas? | 22 | 44,90 | 19 | 38,78 | 8 | 16,33 |
| 9. | ¿Te distraes muy fácilmente? | 15 | 30,61 | 28 | 57,14 | 6 | 12,24 |
| 10. | ¿Asistes normalmente a clases? | 45 | 91,84 | 4 | 8,16 | 0 | 0 |
| TOTAL | | 24,20 | 49,39 | 17 | 34,69 | 7,80 | 15,92 |

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Cristina Aldas.

Grafico N° 4.11



Fuente: Cuadro N° 4.11

Elaborado por: Cristina Aldas

Análisis: Un porcentaje del 49,39% se ubica en el rango de siempre, el 34,69% responde a veces y el 15,92 % corresponde a nunca dentro de la encuesta sobre la influencia de los video juegos en el rendimiento académico.

Interpretación: De la población encuestada en el cuadro resumen tenemos que casi la mitad de la población responde siempre por lo que se puede argumentar que los niños y niñas saben y utilizan los video-juegos, pero al mismo tiempo su uso no implica o aporta una mejoría al rendimiento académico.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- La mayoría de los niños tienen como modo de distracción o entretenimiento jugar video-juegos por lo tanto se ha llegado a determinar que tienen un alto nivel de conocimiento sobre los mismos.

- Los niños y niñas que juegan constantemente los video-juegos tienen un rendimiento académico normal lo cual indica que esto no afecta negativamente en ellos.

- Se observa que hay una relación entre el uso de los video-juegos con en el rendimiento académico, pero que al mismo tiempo estos no afectan a la superación académica de los niños y niñas de la Institución.

5.2. RECOMENDACIONES

- La institución debe implementar campañas de sensibilización acerca de la utilización y buen uso de los video-juegos, y en el tiempo determinado para su distracción.

- Motivar a los docentes en la capacitación sobre los video-juegos y sus consecuencias que traen para que así tengan herramientas sobre el tema, y puedan capacitar a los niños y niñas para que se mantengan en un rendimiento académico adecuado.

- Trabajar con los padres de familia de los niños y niñas para que colaboren con la educación de este tema ya que es muy importante que todos sepan sobre ello así los padres de familia están informados y pueden corregir a sus hijos.

BIBLIOGRAFÍA

- ✓ AUSUBEL, David (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2º Ed.-TRILLAS México.
- ✓ ARANCIBIA, Maltes y Álvarez (1990) en un artículo de la revista Estudios Pedagógicos publicado por Galdys Jadue en 2001.
- ✓ AREBALO-G-1994 Gutiérrez v 1994 la Relación Maestro Alumno y el Rendimiento Académico Editorial Pedagógicamente.
- ✓ AGUILERA Moyano, M; Méndez Noguera (2004) Videojuegos y Educación CNICE-MEC Madrid
- ✓ ASOCIACIÓN Española de Distribuidores y Editores de Software de Videojuegos (2006)
- ✓ AUSUBEL y NOVAK 1991 Psicología educativa México: Trillas.
- ✓ BRINGUÉ Xavier, García Fernando; 2007 Revista Latina de Comunicación.
- ✓ CHILDREN Now, Fundación Kaiser para la Familia Aldrich, Andrew, 2006
- ✓ COLECTIVO DE AUTORES (2000): Fundamentos de la Educación, Editorial Pueblo y Educación.
- ✓ CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. Art. 26, Art. 27.
- ✓ DOMINICK, J.R.(1984) Videojuegos, televisión violence, and aggression in teenagers Journal of. Communication, 34, 136-147.
- ✓ URIBE, John. (1983). La teoría del valor. Editorial Servigráficas, Medellín.
- ✓ FUENTE Ministerio de Educación Acuerdo 382-11.
- ✓ GRAELLS (2002). Concepto de Calidad Educativa.
- ✓ LEY Orgánica de Educación Intercultural. Art. 1, Art. 112.
- ✓ JOSÉ Carlos Núñez Pérez, Julio Antonio González-Pienda universidad de Oviedo, 1994 Ilustrada.
- ✓ MATIENZO, Manuel (2012). Evaluación de la Calidad Educativa en las direcciones regionales de educación.
- ✓ MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR, Derecho de autor N 033293, Septiembre de 2010, Quito-Ecuador.
- ✓ VIVIANA GONZÁLEZ (2002): Concepto de Calidad Educativa.

- ✓ VÁSQUEZ, Hernán (2005). Movimiento calidad de educación familiar, Perú.
- ✓ YOUNG 1988 Family and Kinship in East London

WEBGRAFÍA

- ✓ <http://es.wikipedia.org/wiki/Jugabilidad>
- ✓ http://www.inec.gob.ec/sitio_tics/presentacion
- ✓ <http://www.xbox.com/es-ES/Live/PC>
- ✓ <http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html>
- ✓ <http://blogs.gamefilia.com/maki360/09-03-2008/2187/breve-historia-general-de-los-videojuegos>
- ✓ <http://kindery.co/blog/ventajas-y-desventajas-de-los-videojuegos-para-ninos/>

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
ESCUELA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

GENERO: M F

EDAD: _____

GRADO: _____

VIVE CON:

PAPÁ **MAMÁ** **OTROS** _____

Introducción: La presente encuesta que usted se presta a darnos tiene como propósito conocer los diferentes aspectos que involucran la utilización de los video-juegos, pido contesten honestamente, pues de tus respuestas depende la validez de este trabajo de investigación.

1.- ¿Cree usted que los videojuegos afectan al rendimiento académico de los niños/as?

Siempre

A veces

Nunca

2.- ¿Gastas en los video-juegos más \$1.00 diario?

Siempre

A veces

Nunca

3.- ¿Prefieres los video-juegos de deportes?

Siempre

A veces

Nunca

4.- ¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas?

Siempre

A veces

Nunca

5.- ¿El tiempo que le dedicas a los video-juegos sobrepasa a la hora?

Siempre

A veces

Nunca

6.- ¿Tu promedio académico es de sobresaliente?

Siempre

A veces

Nunca

7.- ¿Aprendes con facilidad y rapidez?

Siempre

A veces

Nunca

8.- ¿Le dedicas más de 2 horas a tus tareas?

Siempre

A veces

Nunca

9.- ¿Te distraes muy fácilmente?

Siempre

A veces

Nunca

10.- ¿Asistes normalmente a clases?

Siempre

A veces

Nunca

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN



