



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:

“EI ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL EXPERIMENTAL “AMBATO” EN EL PERÍODO MARZO 2013 – SEPTIEMBRE 2013”

Requisito previo para optar por el Título de Psicólogo Clínico

Autor: Marcial Castro, Mario Esteban

Tutor: Dr. Galarza Zurita, Germán Enrique

Ambato – Ecuador

Noviembre 2014

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el tema:

EL ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL EXPERIMENTAL “AMBATO” EN EL PERÍODO MARZO 2013 – SEPTIEMBRE 2013 de Mario Esteban Marcial Castro, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica, considero que reúne los requisitos y meritos suficiente para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, junio del 2014.

EL TUTOR

.....
Dr. Germán Galarza

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación:

“EL ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL EXPERIMENTAL “AMBATO” EN EL PERÍODO MARZO 2013 – SEPTIEMBRE 2013” como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de este trabajo de grado.

Ambato, junio del 2014.

EL AUTOR

.....
Mario Esteban Marcial Castro

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y proceso de investigación.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de la regulación de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, junio del 2014.

EL AUTOR

.....
Mario Esteban Marcial Castro

APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

Los miembros del Tribunal Examinador aprueba el Informe de Investigación, sobre el tema:

“EL ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL EXPERIMENTAL “AMBATO” EN EL PERÍODO MARZO 2013 – SEPTIEMBRE 2013”, de Mario Esteban Marcial Castro estudiante de la Carrera de Psicología Clínica.

Ambato, noviembre del 2014.

Para constancia firman.

PRESIDENTE/A

1^{er} VOCAL

2^{do} VOCAL

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado en primer y único lugar a una persona que sin él no hubiera sido posible este trabajo, el supo guiarme a su manera siempre dándome ánimos para seguir, quiero dedicar este trabajo a mí.

Mario Esteban Marcial Castro

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Ambato, a la Facultad de Ciencias de la Salud, a los profesores de la Carrera de Psicología Clínica que con sus conocimientos aportaron a mi formación profesional y en especial al Dr. Germán Galarza que me ha guiado en el desarrollo de este trabajo de grado y supo tener demasiada paciencia conmigo, además al Departamento de Orientación y profesores del Colegio Nacional Experimental “Ambato” quien me abrió las puertas de la Institución para realizar esta investigación y me supieron brindar toda las facilidades para cumplir a cabalidad con los objetivos planteados y finalmente a mi padre que supo aguantarme tanto tiempo.

Mario Esteban Marcial Castro

Índice

| | |
|---|-----------|
| APROBACIÓN DEL TUTOR..... | ii |
| AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO..... | iii |
| DERECHOS DE AUTOR..... | iv |
| APROBACION DEL JURADO EXAMINADOR..... | v |
| DEDICATORIA..... | vi |
| AGRADECIMIENTO..... | vii |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| CAPÍTULO I..... | 2 |
| EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN..... | 2 |
| 1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN..... | 2 |
| 1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 2 |
| 1.2.1. Contextualizaciòn..... | 2 |
| 1.2.2 Árbol de problemas..... | 5 |
| 1.2.3 Análisis crítico..... | 5 |
| 1.2.4. Prognosis..... | 6 |
| 1.2.5. Formulación del problema..... | 7 |
| 1.2.6. Preguntas directrices..... | 7 |
| 1.2.7. Delimitación del objeto de investigación..... | 7 |
| 1.3. JUSTIFICACIÓN..... | 7 |
| 1.4. OBJETIVOS..... | 9 |
| CAPÍTULO II..... | 10 |
| MARCO TEÒRICO..... | 10 |
| 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS..... | 10 |
| 2.2. FUNDAMENTACIONES..... | 11 |
| 2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES..... | 13 |
| 2.4. HIPOTESIS..... | 41 |
| 2.5. SEÑALAMIENTO VARIABLES DE LA HIPOTESIS..... | 41 |

| | |
|---|----|
| CAPÍTULO III..... | 42 |
| 3.1. ENFOQUE | 42 |
| 3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN | 42 |
| 3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN | 42 |
| 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA | 43 |
| 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES | 44 |
| 3.6. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN | 46 |
| 3.7. Procedimiento de recolección de información | 46 |
| CAPÍTULO IV..... | 47 |
| ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS..... | 47 |
| 4.1. Verificación de la Hipótesis | 57 |
| CAPÍTULO V | 61 |
| Conclusiones y Recomendaciones..... | 61 |
| Conclusiones | 61 |
| Recomendaciones | 62 |
| CAPITULO VI..... | 63 |
| PROPUESTA..... | 63 |
| 6.1 DATOS INFORMATIVOS: | 63 |
| 6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA | 63 |
| 6.3 JUSTIFICACIÓN | 63 |
| 6.4 OBJETIVOS | 64 |
| 6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD | 64 |
| 6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA-TÉCNICA | 65 |
| 6.7 METODOLOGÍA – MODELO OPERATIVO | 79 |
| 6.8 Marco administrativo | 81 |
| 6.9 Cronograma | 83 |
| 6.10 Plan de monitoreo | 84 |
| Referencias Bibliográficas | 85 |

| | |
|--------------------|----|
| Bibliografía | 85 |
| Linkografía..... | 86 |
| ANEXOS | 88 |

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

**“EI ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO DE
BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL EXPERIMENTAL “AMBATO”
EN EL PERÍODO MARZO 2013 – SEPTIEMBRE 2013”**

Autor: Marcial Castro Mario Esteban

Tutor: Dr. Galarza Zurita German Enrique

Fecha: Noviembre del 2014

RESUMEN

El presente Trabajo de Investigación tuvo como objetivo determinar la incidencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los y las estudiantes del Segundo de Bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato” fue contextualizado macro America Latina, meso Ecuador, micro Ambato. La metodología de la investigación se realiza mediante un enfoque cuali-cuantitativo, investigación de campo mediante la aplicación de una encuesta realizada por el investigador, la cual fue aplicada a 250 estudiantes posterior a ello los resultados obtenidos como se demuestra con el cálculo de “Chi-cuadrado” para verificación de la hipótesis, en donde se llega a la conclusión que no existe relación entre las variables de los videojuegos y del rendimiento académico, sin embargo la encuesta revela que más del 95% son usuarios de videojuegos por lo que se genera la propuesta en base a la prevención primaria con un asesoramiento, junto a una terapia conductual de diversos autores.

CONCEPTOS CLAVES: VIDEOJUEGOS, RENDIMIENTO_ACADÉMICO, PREVENCIÓN_PRIMARIA.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
CAREER OF CLINICAL PSYCHOLOGY

**"ANALYSIS OF THE VIDEO GAMES AND THEIR INFLUENCE ON THE
ACADEMIC PERFORMANCE OF SECOND GRADE OF BACHELOR
STUDENTS OF THE EXPERIMENTAL NATIONAL COLLEGE " AMBATO
"IN THE PERIOD MARCH - SEPTEMBER 2013"**

Author: Mario Esteban Marcial Castro

Tutor: Dr. Galarza Zurita German Enrique

Date: November 2014

ABSTRACT

The present investigation aimed to determine the impact of video games on the academic performance of the students of the Second Grade of Experimental High School "Ambato" National College; it was contextualized macro Latin America, meso Ecuador, micro Ambato. The research methodology is performed by a quality-quantitative approach field research through the application of a survey conducted by the researcher, which was applied to 250 post students do the results as demonstrated with the calculation of "Chi -square "to verify the hypothesis, where it is concluded that there is no relationship between the variables of video games and academic performance, but the survey shows that over 95% are users of video games which is generated the proposal based on the primary prevention counseling, behavioral therapy with various authors.

KEY CONCEPTS: VIDEOGAMES, PERFORMANCE_ACADEMIC,
NON_PRIMARY.

INTRODUCCIÒN

Videojuegos, lo que primero llega a la mente es ocio, entretenimiento, violencia, y muchas cosas más que simbolizan algo inútil o dañino para quien lo usa.

Uno de las más grandes interrogantes e incluso creencias es pensar que los videojuegos tienen una influencia directa hacia el rendimiento académico de quien los usa.

Los padres y los maestros muchas de las veces tienden a culpar a cosas o situaciones que están aledañas al alumno, como los juegos, algún deporte que realice incluso si posee algún hobby o practica algún arte, las amistades con las que comparte, etc, sin embargo todas estas debe estar totalmente sujetas a comprobación y mucha más investigación para determinar cuál es el verdadero conflicto que aqueja al alumno y su rendimiento.

No se niega que aquellos que caigan en el vicio o juego patológico tiendan no solo a bajar sus notas, sino también a aislarse, adquirir un comportamiento un poco más agresivo y destructivo, alejarse de los padres y en fin dañar todas sus esferas mentales, sin embargo no significa que todo aquel que juegue un videojuego y le agrade esto significa que terminará de esa manera, existen otros aspectos para el bajo rendimientos académico, ya sea la mala calidad del método de enseñanza del docente, o quizá falta de valores de responsabilidad por parte de los padres, incluso alguna psicopatología como depresión o ansiedad, todas esas y muchas otras pueden ser causa de un bajo rendimiento académico.

Por todo lo anterior mencionado esta investigación estará guiada para esclarecer cuanta influencia tienen los videojuegos sobre los estudiantes, y así de una vez confirmar los supuestos de que son malos para el desenvolvimiento del estudiante, o simplemente son una distracción o un hobby más que no generará ningún bloqueo sobre su normal crecimiento académicamente hablando.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

“EL ANALISIS DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL EXPERIMENTAL “AMBATO” EN EL PERIODO MARZO 2013 – SEPTIEMBRE 2013”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

1.2.1.1. Contextualización Macro

Según Belén Mainer Blanco en su artículo en la revista titulada “*Cybergames*” 2009, sacada de la página web <http://www.Cybergames.com/articulo/el-mercado-de-los-videojuegos/analisis-juego/1854763> menciona que “El mercado de los videojuegos está en funcionamiento desde hace aproximadamente 30 años, por lo que podemos decir que estamos ante una industria relativamente reciente. Desde los años 80, la industria se fue centrando sucesivamente en el sector de la población más joven con el llamado “*boom* de las consolas”. Sin embargo, las primeras generaciones de usuarios de este tipo de ocio han crecido y, aunque muchos de ellos han abandonado su afición por los videojuegos, otros muchos han continuado siendo fieles a los juegos virtuales. Estos jugadores están provocando fuertes transformaciones en los contenidos de este mercado y su consumo en toda América llega a generar millones en los productores y creadores de estos juegos electrónicos” (Blanco, 2009)

De lo que podemos comprender que el mundo de los videojuegos, no está ya limitado solo al mundo de lo más pequeños en la casa, ya no posee un límite de edad, ni de sexo, los juego ahora son una parte más en la vida cotidiana de las personas, y más si ese artículo fue hace ya 4 años, los videojuegos han alcanzado todavía un mercado grande, logrando expandirse por todos los hogares de todos los continentes, y que todavía siguen expandiéndose.

1.2.1.2. Contextualización Meso

En el Ecuador aunque los estudios realizados de este tema son muy pocos, y no se le ha dado la suficiente importancia, sin embargo, podemos conocer y hasta asegurar que nuestro país no es la excepción en la introducción de los videojuegos en nuestra sociedad y que mas y mas personas las están adquiriendo, pero aun sabiendo que la mayoría de los jóvenes utilizan su tiempo libre en jugar videojuegos, incluso como lo menciona Lambert Sarango Yamil en su artículo sacado de la pagina web de la ESPOL: <http://blog.espol.edu.ec/ylambert/2010/09/02/la-carrera-de-videojuegos-en-el-ecuador-%C2%BFes-posible/> menciona que “Los videojuegos son programas informáticos creados para el entretenimiento en general además de la interacción de una o varias personas, desde las etapas de niñez del ser humano, estos viven los momentos de jugar con instrumentos clásicos llamados juguetes, en Ecuador estos son mayoritariamente medios de entretenimiento, ya sean en versiones para computadores o consolas de videojuegos tales como Nintendos, PlayStation 1,2 y 3, Xbox 360, Wii entre otros; y los programadores en el área multimedia si ha sido explotada en cierta medida; con proyectos educativos para enseñar a los niños o personas discapacitadas, aquí los programadores locales han incursionado y explotado a medida pequeños desarrollos de entretenimiento, juegos incorporados en el mismo DVD multimedia, donde se percibe que con un entrenamiento y sentando las bases a estos programadores, sus productos pueden llegar a estar a la altura de grandes empresas que se dedican a crear juegos de videos con estándares y mucha tecnología de software para un hardware específico”. (Yamil, 2010)

Lo que significa que los videojuegos si han llegado a los hogares del Ecuador incluso en cierta forma a las aulas universitarias como una cátedra para generar programas educativos que tengan como base el área de la multimedia, junto con el entretenimiento y obviamente la educación, convirtiéndose así los videojuegos ya no en solo una forma de diversión sino también de aprendizaje.

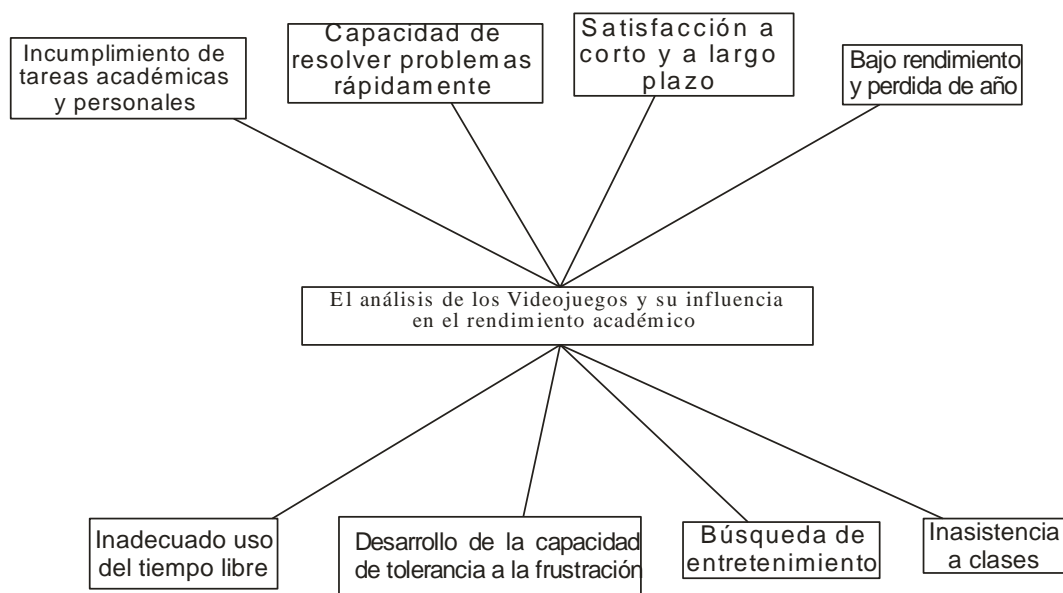
1.2.1.3. Contextualización Micro

En Ambato se ha dado la apertura de lugares en donde la juventud puede recrearse en los videojuegos, así como también locales de venta de juegos y los equipos necesarios que permitan el uso, por lo que se puede deducir que una gran cantidad de jóvenes gustan de este pasatiempo, lo cual conlleva al análisis de su comportamiento relacionado con los videojuegos puesto que la mayoría de su tiempo libre lo dedican a este fin.

Sin embargo no hay estudios de que los videojuegos tengan una relación directa con el alto o bajo rendimiento escolar, sin embargo existen otros factores, como lo menciona Sandra Aracely Batz en su tesis titulada “Influencia de la migración en el rendimiento escolar de niños en hogares rurales ecuatorianos” concluye que “La investigación ayudo a comprobar que la migración de los progenitores incide directamente en el rendimiento escolar de los niños... sin embargo factores como pobreza, mala calidad de la educación, problemas familiares como separación y violencia física, psicológica o sexual, y el inadecuado uso del tiempo libre (ocio, uso de videojuegos, unión a pandillas) también incide sobre el rendimiento escolar de los niños en hogares rurales ecuatorianos”

Ahora la cuestión es llegar a comprender si en verdad los juegos se convierte en un factor que afecte al rendimiento académico, o simplemente es un factor aislado que bien o no afecta en ninguna manera o incluso puede que afecte de alguna manera positiva, como mejorar la creatividad o el razonamiento abstracto en todo caso, con la investigación llegará a dilucidar tal hipótesis y para los demás factores quedaran abiertas para futuras investigaciones

1.2.2 Árbol de problemas



1.2.3 Análisis crítico

El tiempo libre de las personas en general pero sobretodo de los jóvenes estudiantes cuando no es utilizado de una manera correcta, es decir con actividades que aunque sigan teniendo tinte de ocio, sean de una manera controlada, y manteniendo los límites de una manera muy responsable, sin embargo si esto no ocurre, en el joven conllevará a que se vea involucrado en diversas actividades, incluso los videojuegos que sin el límite o control antes mencionado generará en el mismo un incumplimiento de sus tareas no solo académicas sino también, sociales, familiares y personales, acarreando muchos más problemas como aislamiento o ludopatías

La tolerancia a la frustración básicamente es la capacidad de soportar cuando una meta o un objetivo no se cumple, y tener la fuerza suficiente para intentar una vez más, aquellos que tienen bien desarrollado esta capacidad, en varios aspectos de la vida son muy persistentes y perseverantes, incluso en actividades con los videojuegos, lo cual generará experiencias de ensayos – error, permitiendo en este sentido visualizar mayor posibilidades a las situaciones reales e imaginarias que la vida presente, siendo capaces de responder y resolver a problemas con mayor facilidad.

La búsqueda de entretenimiento es una razón de las más comunes por las que una persona decide realizar diversas actividades, entre ellas las de ocio como son los

videojuegos, esto además de generar una tranquilidad y despejar varios problemas por un momento de la mente de la persona, le generará también una satisfacción ya sea a corto o a largo plazo, permitiéndole así desahogar y disipar varios problemas que aqueja la persona, esto es aplicable también en los jóvenes estudiantes.

Y por último existen estudiantes que por diversas situaciones, ya sea cansancio, incumplimiento de deberes, temores, o simplemente para salir de la rutina optan por faltar o fugarse de sus horarios de clases establecidos, tiempo que utilizarán en diversas actividades entre ellas los videojuegos, sin embargo sin importar qué tipo de actividad realice en este tiempo adquirido con la inasistencia a clases, generará en el estudiante una disminución o un pobre rendimiento académico, que incluso puede terminar en la pérdida del año del estudiante.

Lo que se puede notar en conclusión es que cada persona decide lo que desee hacer, teniendo consecuencias buena o malas, dependiendo de las mismas decisiones que tomen los jóvenes, los videojuegos son solo uno de los tantos factores que pueden existir, mas no es el principal para que un estudiante obtenga buenas o malas notas, pase o no el año. Simplemente es la misma persona la que decide a través de sus diversas acciones que le deparará el futuro, sin embargo es importante denotar que los videojuegos es la actividad más a la mano y económica que lo estudiantes puedan encontrar.

1.2.4. Prognosis

Al no solucionar este problema los estudiantes seguirán siendo afectados por su rendimiento académico, que puede terminar en la pérdida de año, sino además generando personas irresponsables, que posiblemente actúen con violencia dependiendo de la formación familiar, social y escolar que hayan tenido, generará también en el mismo un incumplimiento de sus tareas no solo académicas sino también, sociales, familiares y personales, acarreando muchos más problemas como aislamiento o ludopatías, una insatisfacción de su ocio, sin permitirse así desahogar y disipar varios problemas que aqueja la persona y finalmente puede formarse una persona que no logre distinguir entre la realidad y la ficción causando esto que sea incapaz de responder o resolver problemas a corto o a largo plazo.

1.2.5. Formulación del problema

¿Cómo influyen los videojuegos sobre el rendimiento académico en los estudiantes del segundo año de bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato” en el periodo Sep 2012 – Feb 2013”?

1.2.6. Preguntas directrices

- ¿Cuáles son los tipos de videojuegos que son utilizados con mayor frecuencia en los jóvenes y que tiempo los dedican a los mismos?
- ¿Cuáles son notas y promedios poseen los estudiantes del segundo de bachillerato que son usuarios de videojuegos?
- ¿Qué tipo de control existe para la utilización de videojuegos y que estos no afecten al rendimiento académico?

1.2.7. Delimitación del objeto de investigación

- **Campo:** Psicología
- **Área:** Académica
- **Aspecto:** Rendimiento escolar
- **Temporal:** Se realizará a los/as estudiantes del Colegio Nacional Experimental “Ambato” a los Segundo de bachillerato, en la sección diurna.
- **Espacial:** Este problema será estudiado en el periodo académico Marzo 2013 – Septiembre 2013

1.3. JUSTIFICACIÓN

Los videojuegos se han convertido en parte de la vida cotidiana de los jóvenes, la mayoría de ellos, han jugado o tienen algún conocimiento de lo que se trata, así mismo se los asocia con problemas académicos, problemas de conducta como agresividad entre otros.

Es por ello que esta investigación se lleva a cabo, dado que es de importancia social y científica, ya que se cree que los videojuegos fomentan a la agresividad o generan algún

problema en los jóvenes, esta investigación pretende demostrar cuál es el impacto de los mismos sobre el rendimiento académico, para aceptar o rechazar esa idea.

Los videojuegos al no tener un control puede llevar no solo a problemas académicos sino también a patologías como adicciones, ludopatías, y diversos problemas asociados a estos, el proyecto de investigación va a estar enfocado a entender cuál es el verdadero impacto que tienen los videojuegos sobre los jóvenes que los usan, dirigiendo toda la atención al rendimiento académico de los mismos, es por eso que un proyecto como estos es necesario conocer los resultados para dilucidar muchas interrogantes que tienen padres, hijos, profesores y toda la sociedad en general.

Así mismo el proyecto va dirigido para cualquier persona sea usuario o no de los videojuegos, para que conozcan mucho más sobre ellos, se borre o aclaren todos los prejuicios que estos poseen, beneficiando así a niños, jóvenes, adultos sin límite de edad, ni sexo, así como a los padres conozcan que y como pueden beneficiar lo que socialmente en este país se conoce como “la niñera virtual”

El proyecto es totalmente factible por varias razones tales como, la cantidad de usuarios de videojuegos, las facilidades brindadas por la institución donde realizaré la muestra, así como la gran introducción de los videojuegos en nuestro medio y sociedad.

Y como punto final la falta de investigaciones en este tipo de campo, que rápidamente está llegando a cada hogar del mundo, del país, de la ciudad, poco se conoce sobre los videojuegos, tanto lo positivo como negativo de los mismo, sin embargo el tema se convierte en original cuando me centro en aclarar si es realmente verdad que los videojuegos influyen sobre el rendimiento académico, esos juegos aunque es un mundo joven que nació en 1972 y con 40 años ya adquirido un peso importantísimo en todos.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

- Determinar la influencia de los videojuegos en el aspecto académico de los estudiantes usuarios de los mismos

1.4.2 Objetivos específicos

- Describir cuáles son los tipos de videojuegos que más utilizan los jóvenes y que tiempo les dedican a los mismos
- Analizar cuáles son los promedios que poseen los alumnos de los segundos años de bachillerato evaluados.
- Asesorar a los padres y adolescentes sobre normas de control hacia los videojuegos para que estos no afecten al desenvolvimiento académico del estudiante.

CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

- Según Jose Olmos Ralseca en su tesis “Los valores humanos y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de los Octavos años de la Educación Básica de la Unidad Educativa San José “La Salle” de la ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi” realizada en el año 2010 posee como conclusión que: “Los estudiantes con conflictos en su valores humanos poseen un bajo rendimiento académico, y este a su vez es causado por diversos factores como malas amistades, problemas familiares, el ocio, inadecuado uso de su tiempo libre (abuso de internet o juegos), los medios de comunicación, etc”. Siendo importante esta conclusión dado que implicaría que un inadecuado uso del tiempo libre, entre ellos el abuso de los videojuegos pueda ocasionar un conflicto en los valores humanos, generando así bajo rendimiento académico.

- Según Sandra Criollo Rios en su tesis “La Plataforma Educativa Virtual y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del Tercer año de Bachillerato de informática de la Unidad Educativa González Suarez” realizada el año 2011 menciona como conclusión que “La utilización de una plataforma educativa virtual incide de manera positiva y potencia a los estudiantes en su rendimiento académico” un aula educativa virtual aunque no es un videojuego, posee varios elementos como la interacción alumno – maquina, pero sobretodo los avances tecnológicos colocados en un aula lograrían así un aprendizaje mucho más significativo, lo que nos indicaría que de alguna manera podrían influenciar de manera positiva los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes.

- Juan Cahuaqui Mora en su tesis titulada “Los videojuegos virtuales educativos y su incidencia en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el desarrollo infantil “Casita de Chocolate” en la parroquia de Huambalo” desarrollada en el año

2011 da las siguientes conclusiones, “Los juegos virtuales educativos vigilados por maestros y padres de familia dan un doble sentido beneficioso a los niños, mientras juegan pueden aprender y desarrollarse intelectualmente”, “Los juegos virtuales educativos si son de ayuda en el aprendizaje del alumno y se ve reflejada en la participación activa en la construcción de conocimientos que le asegura un aprendizaje significativo”. Lo que significa que los videojuegos en este caso educativos poseen un gran impacto en los niños en cuanto a su educación y construcción de conocimientos, lo importante estaría en conocer la influencia de los videojuegos en general en los adolescentes y jóvenes.

En todo caso los videojuegos, se están volviendo algo muy común en la vida cotidiana, y como todas las cosas tiene aspectos positivos como ser usada como una herramienta para adquirir aprendizaje, o que pueda desarrollar más sus habilidades, sus planificaciones, sus ideas, con la guía adecuada, o aspectos negativos como la agresividad en los niños y adolescente, así como el inadecuado uso de recursos económicos y de tiempo en estos, o incluso en el carácter y la personalidad, sin embargo se espera que para el futuro se pueda dilucidar de manera más rigurosa si el uso de los videojuegos podrían llegar a ser beneficiosos o nocivos.

2.2. FUNDAMENTACIONES

2.2.1. Fundamentación filosófica

El presente trabajo investigativo seguirá una corriente de pensamiento crítico propositivo por cuanto se enunciará y considerará mediante un análisis sobre los videojuegos así como también sobre el rendimiento académico y se dará criterios referente a los mismo, se realiza un estudio detallado en cuanto a las cuestiones problemáticas que puedan tener los videojuegos frente al rendimiento académico, y finalmente se planteará propuestas de solución que sean útiles para todo el contexto que les rodea, entiéndase estos a maestros, alumnos y padres de familia.

2.2.2. Fundamentación psicológica

El presente trabajo estará basado en un enfoque cognitivo-conductual, tomando como referencia varios autores de estas escuelas, entre ellos mencionamos a Skinner con su condicionamiento operante que en síntesis se dice que es una forma de aprendizaje mediante la persona tiene más probabilidades de repetir las formas de conducta positivas y evitar las negativas.

Se valora de la misma tendencia pero de los criterios de Ausubel los aprendizajes asociativos con significación. Siempre se valora el desarrollo de nuevas conductas en función de las consecuencias de las anteriormente expresadas, y no con la asociación entre estímulos y conductas linealmente.

Vygotsky con su teoría de la “Psicología del juego” donde el niño construye su realidad tanto social como cultural a través de los juegos fue otra de las teorías y tendencias distintas de la que tomamos contenido para fundamentar dicho trabajo científico. Mientras un niño juegue y comparta con otro su percepción de la realidad será mayor así como su desarrollo social, además de un enfoque integracionista con referencia histórico – social.

Se mencionan otros autores contemporáneos de dicha tendencia partes importantes de sus teorías que darán un peso y sustento al trabajo investigativo sujetos al paradigma materialista dialéctico de Marx siempre referido al desarrollo de la tecnología y su incidencia en los comportamientos de los individuos ante el desarrollo.

Se valoran las antiguas y nuevas teorías del cognitivismo clásico de Jean Piaget para asociarlo a los contenidos educativos pedagógicos del constructivismo de generar un patrón psicológico integracionista donde el medio juegue un papel importante en la adopción de conductas de la muestra de estudio.

2.2.3 Fundamentación Psicopedagógica

Al referirnos a rendimiento académico, se ve necesaria la utilización de las notas individuales de cada alumno, tanto sus notas como su promedio general, realizando una correlación entre los usuarios de videojuegos y las notas que cada uno de ellos logra alcanzar, según los estándares académicos o sistema de notas que posee la institución

donde se realiza la investigación, conociendo así que tipo de influencia existe.

Además de basarse en la teoría de Jean Piaget con su postulado del constructivismo, donde menciona la necesidad de entregar a la persona herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos, métodos o ideas para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus pensamientos se modifiquen y siga aprendiendo, el constructivismo educativo propone un modelo en donde el proceso de enseñanza se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo, de modo que el conocimiento sea una construcción hecha por la persona es decir es un sujeto cognoscente.

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.3.1. Visión dialéctica de conceptualizaciones que sustentan las variables del problema

2.3.1.1. Marco conceptual variable independiente (Videojuegos)

Sociedad

Sociedad según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua, “es un término que describe a un grupo de individuos marcados por una cultura en común, un cierto folclore y criterios compartidos que condicionan sus costumbres y estilo de vida y que se relacionan entre sí en el marco de una comunidad, las sociedades de carácter humano están constituidas por poblaciones donde los habitantes y su entorno se interrelacionan en un contexto común que les otorga una identidad y sentido de pertenencia”. El concepto también implica que el grupo comparte lazos ideológicos, económicos y políticos. Al momento de analizar una sociedad, se tienen en cuenta aspectos como su nivel de desarrollo, los logros tecnológicos alcanzados y la calidad de vida.

Los expertos en el análisis de las sociedades establecen una serie de señas de identidad o de características que exponen que son imprescindibles que se cumplan para que las reuniones o asociaciones de grupos se consideren sociedades como tal.

Así, entre otras cosas, requieren tener una ubicación en una zona geográfica común, estar constituidos a su vez en diversos grupos cada uno con su propia función social, deben tener una cultura común, pueden considerarse una población en su totalidad.

Según Joseph H. Fichter en su libro titulado "Sociología" (1993) menciona "Los sociólogos están de acuerdo en que las diferencias abstractas más importantes por la que se distinguen las sociedades es la cultura propia de cada una. Las sociedades se distinguen entre sí más por sus diferentes culturas que por sus diferentes estructuras o funciones. La sociedad y la cultura están íntimamente ligadas y mediante un proceso de abstracción podemos hablar de ellas como de cosas separadas. Un ejemplo sencillo de las diferencias culturales que distinguen a dos tipos de sociedad es el de sociedades con escritura y sociedades sin escritura" (Fichter, 1993). De la misma forma establecen que las sociedades tienen una serie de funciones que pueden clasificarse en dos. Por un lado estarían las generales y por otro lado las específicas. Respecto a las primeras destacarían el hecho de que son los instrumentos a través de los cuales se hacen posibles las relaciones humanas o que desarrollan y establecen una serie de normas de comportamiento que son comunes para todos sus miembros.

En otras palabras lo que podemos llegar a entender es que la sociedad es un gran número de seres humanos que obran conjuntamente para satisfacer sus necesidades sociales y que comparten una cultura común, así mismo que sus principales características son las siguientes: constituyen una unidad demográfica, existe dentro de una zona geográfica común, está constituida por grandes grupos que se diferencian entre sí por su función social, se compone de grupos de personas que tienen una cultura semejante, debe poderse reconocer como una unidad que funciona en todas partes, debe poderse reconocer como unidad social separada, formando una estructura social entendiendo la misma como el orden u organización por la cual los miembros de una sociedad ocupan en ella un lugar especial y propio en el que actúan con vistas a un fin común.

Existen diversas clasificaciones dependiendo de quien la postule, sin embargo se ha llegado a concluir que simplemente las sociedades se distinguen entre sí más por sus diferentes culturas en donde se han desarrollado, así como por sus diferentes estructuras o funciones.

Los videojuegos han tenido un impacto en la sociedad de diferentes maneras, desde el económico, hasta detalles en la forma de percibir las cosas de la gente o inclusive de relacionarse.

En el artículo de Joaquín Ramírez Buentello titulado “El impacto de los videojuegos en la sociedad y en la educación” (2009) de la página <http://noesis.usal.es/educare/Joaquin.pdf> menciona que “En la actualidad los videojuegos son una nueva forma cultural de esparcimiento, de la misma forma que lo pueden ser las películas. Se habla de que las ganancias anuales de estos alcanzan los 12.6 mil millones en dólares solo en USA en el 2006, lo cual es muy cercana que lo que gana la industria del cine que es alrededor de los 9.15 mil millones de dólares en el mismo año” (Buentello, 2009) lo cual nos indica el impacto al menos económico que han llegado a tener los videojuegos en la sociedad, siendo esto solo la punta del iceberg.

El mismo autor menciona que “esto es porque en el caso del cine las ganancias mayores solo se obtienen con el primer mes de venta de taquilla de una película, mientras que en el caso de los videojuegos se tienen ganancias anteriores a la salida del juego y posteriores a su venta” (Buentello, 2009). Lo que el autor menciona es una realidad dada, siguiendo con la comparación menciona la película por mas excelente que sea, solo durará un par de meses, sin embargo un videojuego dura años no se diga de sus consolas, por ejemplo la consola de Nintendo Wii se vendió por anticipado siendo en el transcurso de diciembre la más comercializada con 604.2 mil unidades, y actualmente aun se comercializan los Nintendo Wii, así mismo solo nombrar un juego como “Mario Bros” notamos a qué punto han llegado a alcanzar los videojuegos en la vida de sus usuarios.

De hecho esta tecnología se ha vuelto una forma de identificación social ya que los videojugadores buscan afinidades en los juegos que también existen de alguna manera en la vida real. Cuando nos referimos a esto pensemos, por ejemplo, en las videoconsolas de nueva generación, en particular un PSP de Sony, que es el equivalente a tener una Play Station pero en un formato portátil, en este caso el tener uno de estos aparatos produce un impacto parecido al que tienen los teléfonos móviles entre la gente, pues este tipo de tecnología es muestra de poder adquisitivo y de estatus entre los jóvenes que la poseen.

Lo cierto es que en los últimos tiempos los videojuegos se han introducido en nuestra forma de vida, presentándose de una forma creciente, ya que cada año hay mayores ventas de videojuegos en el mundo y cada vez los dispositivos son más portátiles como el PSP de Sony o el enorme crecimiento en teléfonos móviles y PDAs (Asistentes Personales Digitales), por ejemplo un juego muy premiado el “Flux Challenge” de la compañía PDAMill que consiste en carreras de naves espaciales a través de túneles tridimensionales, este juego tiene características similares a un juego muy vendido llamado “Wipe Out” de la Sony Play Station y puede ser jugado en una PDA o en un teléfono móvil.

Por lo tanto es importante notar a los videojuegos como un fenómeno social y económico, quizás incluso fundamental para entender estos tiempos. Un fenómeno social, porque han desarrollado una trama que los une de manera inseparable a diferentes grupos de la sociedad y porque ésta se ha dejado influir, pero también han influido a otras formas de cultura que incluyen el cine, la literatura y los cómics. Existen videojuegos basados en cómics así como películas inspiradas en videojuegos famosos.

También se puede decir que un fenómeno económico, porque han crecido como elemento comercial importante al punto de llegar a ser considerados, por muchas fuentes, como una industria más importante aún que la del cine como ya lo mencionábamos antes.

Por tanto podemos encontrar factores que nos muestren como los videojuegos impactan a gran escala en la cultura y en la sociedad hoy en día.

Pero a pesar de todo desde el punto de vista de la sociedad ecuatoriana, los videojuegos se los han catalogado como generadores de violencia, agresividad, impulsividad, bajo rendimiento académico, problemas de relación con los pares y familiares, sin embargo, poco es lo que se habla de los beneficios que estos puedan traer.

Entretenimiento

El entretenimiento es actividad destinada a dar a la gente el placer o la relajación. Una audiencia podrá participar en el entretenimiento pasivamente para ver la ópera o el cine, o activamente como en los juegos, el entretenimiento es una diversión con la intención

de fijar la atención de una audiencia o sus participantes. La industria que proporciona entretenimiento es llamada industria del entretenimiento.

El juego de los deportes y la lectura de literatura se incluyen normalmente en la industria del entretenimiento, pero éstas son a menudo llamada la recreación, porque implican la participación activando.

Para profundizar en el tema es necesario hablar del entretenimiento generado del juego.

Según La Real academia de la Lengua “el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.” La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

Con estos antecedentes entendemos que el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Etimológicamente la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos la siguiente:

Cagigal, J.M en su libro “Museo del Juego” (1996) menciona: “El juego es la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación

temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” (J.M, 1996)

Lo que indica que un juego aunque parezca simple, comprende varios aspectos, normas, tiempo, espacio, todo con el fin de recreación logrando así eliminar la tensión.

Roger Caillois en su libro titulado “los juegos y los hombres” incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, y concluye lo siguiente “El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar, se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego, tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos” (Caillois, 1958)

Es decir que un juego es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso, el juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico y que es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Entonces aunque en el pasado, los videojuegos nacieron con un simple y sencillo fin, el de entretener, todo va evolucionando, cambiando y actualizándose, actualmente los videojuegos se pueden utilizar para diversos fines, como por ejemplo instruir o el simular una situación.

Existen juegos en los cuales se coloca al usuario en situaciones laborales, familiares, sociales, deportivos, académicos, donde el único fin es que el usuario experimente las sensaciones inmediatas a futuro de cada hecho a su alrededor y que se enfoque en que cada decisión que tome le afectará en ese momento y en su futuro dentro del videojuego.

Tal es el ejemplo de “Virtonomics” creado por GamerFlot Trading Ltd, en este videojuego se simula la economía y los negocios, permitiendo al usuario aprender todos los elementos de la administración, tomar decisiones que de estas dependerán el éxito o fracaso de los negocios que realice.

Entonces los juegos de hoy en día no solo los virtuales sino todos en general brindan el entretenimiento al ser humano, permitiendo con eso explorar y explotar diversas habilidades tanto propias como de otros logando así un mejor crecimiento

Tecnología

La tecnología se ha convertido actualmente en un universo altamente extenso, se ha desarrollado tanto que es increíble ver los avances e inventos que cada día salen, antes se pensaba que el teléfono celular era lo mas avanzado que se podía conocer, el hecho de hablar con una persona a miles de kilómetros de distancia con un simple aparatito, hoy con la tecnología es capaz de verle y escucharle simplemente con una cámara, incluso el mismo Bill Gates haciendo referencia al avance del internet y su alcance menciona “Internet se está convirtiendo en la plaza del pueblo de la aldea global del mañana” es solo para demostrar cuan conjuntamente caminamos de la mano con la tecnología.

Pero que es la tecnología, según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua la define como “la tecnología es el conjunto de saberes, conocimientos, habilidades y destrezas interrelacionados con procedimientos para la construcción y uso de artefactos naturales o artificiales que permitan transformar el medio para cubrir necesidades, anhelos, deseos y compulsiones humanas” , así mismo etimológicamente nace de los griegos *téchnē* (*arte, técnica u oficio*, que puede ser traducido como *destreza*) y *logia* (el estudio de algo).

Meterse a hablar sobre tecnología es hablar de cada aspecto que rodea al mundo, ya que en todo se halla inmersa la tecnología, ya sea industria, comercio, transporte, comunicación, trabajo, etc. Sin embargo podemos hablar de cosas que posee la tecnología en común indiferentemente del ámbito en que se encuentre, para esto es necesario citar a McLuhan Marshall quien en su libro “Comprender los medios de comunicación” 1996 propone una teoría para la tecnología que se basa en 4 preguntas que deberán responderse cuando algún producto, innovación, descubrimiento o invento sale a la luz: (Marshall, 1996)

- ¿Qué genera, crea o posibilita?
- ¿Qué preserva o aumenta?
- ¿Qué recupera o revaloriza?
- ¿Qué reemplaza o deja obsoleto?

Estas preguntas ayudan a filtrar varias tecnologías, ayudan a comprenderlas y a entenderlas de mejor manera.

En un punto el propio Carl Marx señalará refiriéndose específicamente a las maquinarias industriales “Tecnología industrial y división del trabajo”, “se puede entender o concluir que las tecnologías no son ni buenas ni malas. Los juicios éticos no son aplicables a la tecnología, sino al uso que se hace de ella: la tecnología puede utilizarse para fabricar un cohete y bombardear un país, o para enviar comida a una zona marcada por la hambruna. Cuando la tecnología está bajo el dominio del lucro, se utiliza principalmente para el beneficio monetario, lo cual puede generar prejuicios subjetivos hacia la tecnología en sí misma y su función”.

Cuando el lucro es la finalidad principal de las actividades tecnológicas (como es en el caso de los videojuegos), el resultado inevitable es considerar a las personas como mercancía e impedir que la prioridad sea el beneficio humano y medioambiental, dando lugar a una alta ineficiencia y negligencia medioambiental. La actividad tecnológica influye en el progreso social y económico, pero su carácter abrumadoramente comercial hace que esté más orientada a satisfacer los deseos de los más prósperos que las necesidades esenciales de los más necesitados, lo que tiende además a hacer un uso no sostenible del medio ambiente. Sin embargo, la tecnología también puede ser usada para proteger el medio ambiente y evitar que las crecientes necesidades provoquen un agotamiento o degradación de los recursos materiales y energéticos del planeta o aumenten las desigualdades sociales. Como hace uso intensivo, directo o indirecto, del medio ambiente, es la causa principal del creciente agotamiento y degradación de los recursos naturales del planeta.

Desde diferentes posiciones ideológicas, se han realizado críticas a la tecnología de forma global o parcial. Estas críticas consideran que o bien ciertas tecnologías suponen una amenaza, un riesgo o un mal de algún tipo, independientemente del uso que se las

dé, o bien el conjunto de las tecnologías actuales suponen un mal. Entre las primeras, destacan aquellas que se oponen a la posesión de armas de fuego y la argumentación que Francis Fukuyama realiza en su libro “El fin del hombre. Consecuencias de la revolución biotecnológica”, la cual se centra en los aspectos negativos de la biotecnología para el ser humano. Entre las segundas, destaca el libro de Jerry Mander “En ausencia de lo sagrado. El fracaso de la tecnología y la supervivencia de las naciones indias”, este último autor expone que "en el actual clima de culto tecnológico está mal visto hablar contra la tecnología.

En el mundo de los videojuegos no está de lado esto, la tecnología es la parte base o vital de los videojuegos, ya el simple hecho de decir videojuego implica tecnología.

Sin embargo es importante destacar que con los avances tecnológicos en los videojuegos, los usuarios van viviendo más dentro de un mundo virtual que uno real.

Entra en un enorme debate distinguir que es real y que no en los videojuegos, El mundo virtual se ha desarrollado hasta el punto en que tenemos dificultades para distinguir entre el real. La línea de división entre lo real y lo virtual es cada vez más borrosa hasta el punto en que hay personas que pasan más horas dentro de un mundo virtual que fuera de ello.

Para nosotros el mundo real es ir a comer, salir de compras, trabajar, todo lo que haces fuera de tu computadora pero, ¿Qué es “real”? ¿De qué modo definirías “real”? Si nos referimos a lo que puedes sentir a lo que puedes oler, a lo que puedes saborear y ver, entonces el término “real” son señales eléctricas interpretadas por tu cerebro y ese es el mundo que tú crees conocer, pero hay un mundo virtual, un universo dentro de tu computadora, que actualmente no solo se usa para jugar, sino para comprar, trabajar, estos dos mundos ya no están estrictamente separados; no son antagónicos uno al otro, cada vez más estamos encontrando maneras para interconectar el mundo virtual y el real, para preguntarnos de nuevo ¿Qué es “real”? ¿De qué modo definirías “real”?

Videojuegos

En cuanto a videojuegos solo se puede decir que ha ido de la mano con la tecnología, no solo en resolución, calidad y duración, sino también en dificultad, argumento, trama,

cada juego actualmente requiere que el usuario explote al máximo sus potenciales de jugador.

Es importante entender que los videojuegos son todo tipo de juego digital interactivo, que se utilice mediante cd, dvd, cartucho, online, y una consola donde ejecutarlo como es máquina de bolsillo, videocónsola conectable al TV, teléfono móvil, computadora , etc.

Es por eso que los videojuegos han alcanzado extenderse a escalas épicas dado que se han comercializado los videojuegos, para todos los gustos, circunstancias y bolsillos, ha contribuido eficazmente a su amplia difusión entre todos los estratos económicos y culturales de nuestra sociedad, constituyendo una de las fuentes de entretenimiento más importantes en los últimos tiempos, especialmente para los más jóvenes.

Según la firma investigadora de mercados Garner, la industria de los Videojuegos valdrá para finales de este año US\$74 Mil Millones de dólares, y para el 2015 unos asombrosos US\$115 Mil Millones de dólares. Esto eclipsa por completo la industria del cine y la música, conociendo esto no es de sorprenderse que una consola de videojuegos independientemente cual sea, ya se encuentre en la gran mayoría de hogares.

Un videojuego es básicamente un software con inteligencia artificial, la inteligencia artificial es lograr que una maquina sea capaz de realizar una acción específica en su máxima capacidad, o en la capacidad que se le ha sido programada.

Pero he ahí la más grande contradicción, en los videojuegos las personas se enfrentan contra una maquina, pero al no ser capaz de ganarles por los límites del esfuerzo y capacidad humana, las personas caen en la frustración.

Los videojuegos se desde que aparecieron se convirtieron en situaciones de muchísima polémica, desde el punto de vista paterno influncian a la violencia o incitan a la ocio, desde lo social son centros de vicios y para los jóvenes son una forma de vida, todo dependerá de la forma en cómo sean utilizados los videojuegos.

Los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada

y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices para afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante la pantalla. Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la hiperactividad; en este sentido el juego supone un desahogo de tensiones.

En todo caso se necesitan unas habilidades psicomotrices de carácter general, que se mejoran progresivamente con el ejercicio de estos juegos, y una cierta persistencia en las actividades que se proponen en la pantalla (o que resulta altamente positivo para los jóvenes, ya que se habitúan a persistir en el esfuerzo que conduce al logro de unas metas.)

Por otra parte, los videojuegos muchas veces ofrecen la facilidad de controlar las acciones de personajes fantásticos, plantean situaciones que no se presentan en la vida real, permiten; afrontar situaciones de extremas y siempre presentan temáticas e imágenes atractivas para sus destinatarios y les proporcionan distracción y diversión.

En general, los usuarios de los videojuegos no tienden a aislarse de sus compañeros y amigos; más bien al contrario buscan muchas veces compañía para jugar y con los que intercambiaran juegos, programas, revistas y trucos.

No podemos negar que los videojuegos son el pasatiempo favorito de la mayoría de niños y jóvenes en la actualidad, esto lógicamente tiene sus ventajas y sus inconvenientes, últimamente están surgiendo diferentes estudios en los que se intenta conocer de los beneficios de este tipo de ocio para sus usuarios, beneficios que, a mi juicio, son innegables, sin embargo la existencia de estos beneficios no significa que podamos dejar a los jóvenes la libertad de cuándo y a que van a jugar, sino que el papel de los padres y madres en el uso de los videojuegos es fundamental.

En un estudio realizado por la Universidad del Valle sobre los juegos electrónicos se estableció las siguientes conclusiones:

- Los niños van a jugar de manera desprevenida, inconscientes de lo que hacen y se tornan en viciosos sin notarlo siquiera.
- La desprotección de padres y hermanos les conduce por esa vía del juego.

- Los incita a la violencia y les quita espacio de socialización, toda vez que la relación es del joven y la máquina en sitios oscuros, sórdidos y mal ventilados.
- Mal gastan y despilfarran el dinero.
- Los hacen propensos al inicio de los juegos de azar y a probar otras áreas.

Como se puede notar a los videojuegos se acusa de fomentar la violencia, a la adicción, al aislamiento, a gastar el dinero, y efectivamente muchos de ellos son violentos y presentan una visión estereotipada del mundo que se muestra con contravalores sociales tan poco recomendables como: sexismo, racismo, egoísmo, no obstante, para sus usuarios queda bastante claro que se trata de un juego, un juego que precisamente les permite experimentar la transgresión de las normas (de la misma manera que una novela nos permite tener una experiencia vicaria de lo que les pasa a unos personajes que - a menudo- transgreden también las pautas sociales) . La diferencia está en que en los videojuegos el usuario es quien toma las decisiones de lo que hace el personaje de ficción (con el que frecuentemente debe identificarse en primera persona y moverlo como a un títere) en tanto que en el caso de una novela el lector actúa simplemente como un espectador de lo que le ocurre a los personajes de la obra.

Existen una gama de videojuegos, nombraré los más conocidos, con respectivos ejemplos y que pros y contras pueden generar, basados en el artículo “Videojuegos: Beneficios y Desventajas” de la Psicóloga Educativa Brenda Morales Arteaga (Arteaga)

Arcade: Juegos tipo plataforma, luchas, EJEMPLOS: Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Arcanoid.

Pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.

Riesgos a considerar: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego.

Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.

Deportes: Simulación de cualquier tipo de deporte, EJEMPLOS: FIFA, PC Futbol, NBA, Formula I GrandPrix, Need For Speed.

Permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes.

En algunos casos también se pueden alcanzar niveles altos de estrés.

Juegos de aventura y rol: Son juegos donde existe un personaje principal y el usuario pasara por todo un mundo y una historia con dicho personaje. EJEMPLOS: King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon.

Pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase.

Una desventaja son los valores y mas los contravalores que se consideran en el juego.

Juegos de estrategia: Son juegos donde la persona con un poco de recursos debe contruir todo un mundo o un imperio, EJEMPLOS: Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civiltation, Lemmings, Black & White, Centurion.

Exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad.

Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven, además de la situación que estos juegos jamás concluyen y requieren un total y continuo crecimiento. Por todo ello podemos afirmar que, con independencia de sus características, los efectos positivos o negativos del uso de los videojuegos dependerán en establecer el momento y la forma oportuna de utilización.

Un último punto que es importante mencionar después de haber indicado la gran cantidad de géneros de los juegos, es el código PEGI, el código PEGI o Pan European Game Information en su página oficial www.pegi.info menciona que “La clasificación por edad es un sistema destinado a garantizar que el contenido de los productos de

entretenimiento, como son las películas, los vídeos, los DVD y los juegos de ordenador, sea etiquetado por edades en función de su contenido. Las clasificaciones por edades orientan a los consumidores (especialmente a los padres) y les ayudan a tomar la decisión sobre si deben comprar o no un producto concreto.” Con lo que entendemos que los videojuegos como todo juego tienen sus restricciones, normas y parámetros que cumplir, y que están respaldados por una organización especializada para este fin.

En la misma página podemos encontrar cuáles son todas las etiquetas que establecen el rango de edad y que contenido tiene cada juego, a continuación se detallará cada una (véase anexos):

PEGI 3

El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico. El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez.

PEGI 7

Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.

PEGI 12

En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles, Así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabras de connotación sexuales.

PEGI 16

Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo

de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.

PEGI 18

La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador

Los descriptores que aparecen en el reverso de los estuches indican los motivos principales por los que un juego ha obtenido una categoría de edad concreta. Existen ocho descriptores: violencia, lenguaje soez, miedo, drogas, sexo, discriminación, juego y juego en línea con otras personas.

Lenguaje soez

El juego contiene palabras de fuerte contenido

Discriminación

El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación

Drogas

El juego hace referencia o muestra el uso de drogas

Miedo

El juego puede asustar o dar miedo a niños

Juego

Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar

Sexo

El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales

Violencia

El juego contiene representaciones violentas

En línea

El juego puede jugarse en línea

Las etiquetas PEGI se colocan en el anverso y el reverso de los estuches e indican de manera fiable la idoneidad del contenido del juego en términos de protección de los menores. La clasificación por edades no tiene en cuenta el nivel de dificultad ni las habilidades necesarias para jugar.

Existe así mismo otra clasificación conocida como las ESRB o Entertainment Software Rating Board, que posee la misma función que los códigos o clasificación PEGI a continuación se detallara sus clasificaciones, sacadas directamente de la página oficial ESRB, www.esrb.org:

Early Childhood- (Niños pequeños): Material con contenido apto para niños. Los juegos que entran dentro de esta categoría son específicamente desarrollados para niños pequeños y usualmente son de orientación educacional.

Edad adecuada: de 5 años y bajo

Everyone- (Todos): Abarca temas aptos para todas las edades o de 6 años en adelante. Los títulos comprendidos dentro de esta categoría, pueden contener algo de animación, violencia fantástica o mínima o el uso de insultos suaves

Edad adecuada: todas las edades

Everyone 10 and up- (Todas las personas mayores de 10 años): Material idóneo para edades de 10 y más años. Las obras dentro de esta categoría contienen animaciones, más violencia leve o fantástica, insultos regulares o sangre en temas sugerentes.

Edad adecuada: 10 años

Teen- (Adolescentes): Contenido adecuado para adolescentes entre 13 y más años. Los productos de este género contienen violencia moderada, y juegos de azar simulados.

Edad adecuada: 13 años

Mature (17+) - (Maduro): Artículos que pueden contener material pertinente para edades de 17 o más años. Las obras de esta categoría muestran violencia, sangre y horror, temas sexuales o insultos. Muchos vendedores (como Walmart y GameStop), aplican políticas sobre no vender juegos con este ordenamiento a menores de edad sin la presencia y aprobación de algún tutor. Desde el año 2003, el símbolo lleva la leyenda «17+» al lado de la palabra Mature, a pesar de que estos juegos están destinados a personas mayores de 17 años.

Edad adecuada: 17 (Menores deben ir acompañados de un adulto)

Adults Only (18+) (Adultos únicamente): Contenido solamente para adultos. Los títulos en esta categoría incluyen escenas prolongadas de violencia extrema o temas sexuales y desnudez. La categorización AO es tema de controversia por las exageradas restricciones que impone a algunos juegos.

Edad adecuada: 18 (Los niños no se les permite comprar, alquilar o jugar al juego)

Las compañías de videojuegos deben obligatoriamente someter sus juegos que están a punto de salir al mercado por alguna de estos 2 sistemas de clasificación.

Con lo que vemos que un juego queda bien delimitado que contiene, para qué edad es recomendable, como padres se debe conocer esto que será una herramienta clave para evitar cualquier psicopatología o conducta no deseada derivada de los videojuegos.

2.3.1.2. Marco conceptual variable dependiente (Rendimiento Académico)

PERSONALIDAD

El concepto de personalidad es demasiado amplio como para dar una idea que se pueda englobar todo lo que significa.

La personalidad nace de la palabra “persona” que significa mascara, sin embargo esto no explica todo lo que implica, un concepto que puede dar un preámbulo a lo que significa es “La personalidad es un conjunto de características y patrones de conducta que incluyen emociones, pensamientos y voluntad, estables que influyen en la forma en que el sujeto se ajusta a su entorno (Worchel, Stephen, Psicología Fundamentos y Aplicaciones 2005) .

Gordon Allport ha definido a la noción de personalidad como “aquella alineación dinámica de los sistemas psicofísicos que permite establecer un modo específico de actuar y de pensar”

La personalidad permite entender que todos los seres humanos experimentan cambios de modo constante con el medio que los rodea, un proceso que sólo se detiene con la muerte.

En algo que concuerdan varios autores es que la personalidad está compuesta por 2 aspectos: uno que es genético o de nacimiento conocido como temperamento y otro que es influenciado por el medio que se lo conoce como carácter.

Historicamente se ha intentado dar un concepto y tipos de personalidad, por ejemplo el psicólogo Carl Gustav Jung en la formulación de su teoría de la personalidad, menciona que “existen dos tipos básicos de personalidad: la introversión y la extraversión. Y aunque un individuo no es absolutamente introvertido, ni otro lo es totalmente extravertido, las personalidades de las personas suelen estar más o menos influenciadas por uno o por otro”

Tipos de personalidad existen como autores que lo mencionan, andar demasiado en eso implicaría un estudio muy profundo y una escuela que la mencione, sin embargo como conclusión podemos entender que cada persona posee un conjunto determinando de ideas, emociones y pensamientos que en conjunto la podemos llamar personalidad, que se a formado con el ambiente que ha vivido así como de su predisposición genética a lo largo de sus generaciones, no se puede encerrar o categorizar a una persona de manera demasiado sencilla que encaja en tal o cual personalidad, sin embargo solo se pueden tener ciertas pautas según como se comporta, pero insisto no implica que explique su totalidad.

Algo que si debemos tomar en cuenta que la personalidad debe ser vista como un proceso en el cual se forman mecanismos que definen el desarrollo del individuo. De forma diferente al enfoque estructural de la personalidad, que es más descriptivo que explicativo y sobre todo más pasivo, esta concepción procesual permite insistir en la interacción de la persona con las variables ambientales y sociales que la rodean y que pueden tornarse saludables y no y actuar como moduladoras que hagan al sujeto más

vulnerable o más resistente a las situaciones de riesgo para la salud. Esta concepción activa, supone, que las personas responden de manera diferente ante estresores y circunstancias adversas de su vida sin que necesariamente existan respuestas estereotipadas.

Es lógico pensar que al estar la personalidad vinculada a nuestra manera de percibir lo que nos rodea y a nuestra manera de actuar (cogniciones y conductas), también estará jugando un importante papel en la determinación de nuestro estado de salud. Tanto en el plano psicopatológico, como de la salud corporal y de funcionamiento social.

(Worchel, Stephen, 2005)

El concepto de personalidad está formado por constructos hipotéticos que ayudan a explicar la conducta de los sujetos. Los factores ambientales en interacción con estos constructos hipotéticos, derivados de factores temperamentales (heredados) y caracteriales (aprendidos) constituyen una explicación necesaria y suficiente para los clínicos que siguen un modelo de la personalidad.

FUNCIONES PSIQUICAS

Las funciones psíquicas son las funciones superiores que gobiernan al ser humano.

Varios autores concuerdan que son las siguientes, (pueden ser más o menos dependiendo del autor), Atención, sensopercepciones, memoria, juicio, razonamiento, ideación, lenguaje, imaginación, voluntad, afectividad, pensamiento.

Todas son responsables de que el ser humano logre cotidianamente desenvolverse de manera normal en el medio que le rodea, sin embargo cuando una de ellas o varias fallan, presentan una patología, y dependiendo de su intensidad y duración se las puede clasificar.

Para profundizar en este punto y mejorar la visión de las funciones psíquicas que son utilizadas en el proceso del aprendizaje se detallaran a continuación:

Las Sensopercepciones: es importante diferenciar entre sensación y percepción, la sensación son todos los estímulos que percibimos mediante cualquiera de nuestros

sentidos, ya sea gusto, tacto, vista, etc, en cuanto a la percepción constituyen un proceso cognitivo basado en información sensorial recibida, es decir conectan y organizan toda información que nos llega, permitiendo así construir realidades complejas.

Con esto no da a notar que es importante dar uso a todos los sentidos y así crear contextos que ayuden en la vida practica en general.

Juicio y Razonamiento: El juicio y razonamiento consiste en relacionar conceptos, encadenados a varias proposiciones, de tal manera que una de ellas se apoya en las demás, que originan una conclusión, debe haber conceptos que guardan el carácter de supremacía o subordinación respecto de otros.

El razonamiento, por ser de carácter lógico, está formado por conceptos y proposiciones,

En otras palabras el razonamiento encadena los conceptos entre sí en relación de directa dependencia, en procura del objetivo final que es la comprobación y demostración de una verdad, la afirmación de esta verdad que cada concepto encierra es demostrada y confirmada mediante la actividad del raciocinio, que al establecer la relación y la interdependencia de tales conceptos, realizan comparaciones que permiten hallar similitudes entre las mismas, facilitando en esa forma el aprendizaje de una verdad que aunque para la persona lo toma como una verdad, estará sujeta siempre a comprobación.

La Memoria: Según el Psicólogo Robert Feldman (2005) menciona que “La memoria es una función del cerebro y, a la vez, un fenómeno de la mente que permite al organismo codificar, almacenar y evocar la información del pasado”, (Feldman, 2005) por lo que la memoria es una de las funciones más importantes que tiene el ser humano.

La memoria permite retener experiencias pasadas y según el alcance temporal, se clasifica convencionalmente en: memoria a corto plazo, memoria a mediano plazo y memoria a largo plazo, en el hipocampo es la parte del cerebro relacionada a la memoria y aprendizaje. En términos prácticos, la memoria o mejor dicho los recuerdos es la expresión de que ha ocurrido un aprendizaje es por ello que los procesos de memoria y de aprendizaje sean difíciles de estudiar por separado.

El Lenguaje: El lenguaje indica una característica común al hombre y a los animales, para expresar sus experiencias y comunicarlas a otros mediante el uso de símbolos, señales y sonidos registrados por los órganos de los sentidos.

El ser humano emplea un lenguaje complejo que expresa con secuencias sonoras y signos gráficos. Los animales, por su parte, se comunican a través de signos sonoros y corporales, que aún el hombre no ha podido descifrar, que en muchos casos distan de ser sencillos. El lenguaje a pesar de tener una infinidad de usos, en el caso de aprendizaje, solo se verá implicada ya sea para impartir conocimiento o para evocar lo aprendido.

La Voluntad: Es todo el actuar humano, está orientado por todo aquello que aparece como la mejor opción, desde las actividades recreativas hasta el empeño por mejorar en el trabajo, sacar adelante a la familia o ser productivos y eficientes. La voluntad opera principalmente en dos sentidos: motivación y convencimiento.

La voluntad es fundamental para el ser humano, pues lo dota de capacidad para llevar a cabo acciones contrarias a las tendencias inmediatas del momento. Sin voluntad no se pueden lograr objetivos planeados.

Existe la cuestión adicional de si puede simultáneamente observar lo que se desea hacer y además tener conocimiento de las razones por las que se elige hacer eso en lugar de otra cosa.

APRENDIZAJE

El aprendizaje según McGraw Hill Hilgard en su libro “Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana” menciona que “El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales” (Hilgard, 2005)

Lo que podemos llegar a comprender es que el aprendizaje es una armonía de las funciones psíquicas en este caso, memoria, razonamiento, sensopercepciones, lenguaje incluso voluntad, para que este llegue a ser significativo.

Así mismo menciona 4 pasos para que se pueda dar un aprendizaje significativo junto con cada facultad superior humana necesaria, es decir qué función psíquica se requiere en cada paso:

1. Una **recepción de datos**, que supone un reconocimiento y una elaboración de los elementos del entorno que como podemos entender lo realizamos con nuestras sensopercepciones.
2. La **comprensión de la información** recibida por parte del estudiante que a partir de sus conocimientos anteriores, sus intereses (voluntad) analizan, organizan y transforman la información recibida para elaborar conocimientos que lo realizamos con el razonamiento y el juicio.
3. Una **retención a largo plazo** de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado que obviamente lo haremos con nuestra memoria.
4. La **transferencia** del conocimiento a nuevas situaciones para resolver problemas que se planteen ya sea con el lenguaje o la simple evocación de recuerdos con la memoria.

Con esto entendemos que el aprendizaje implica todo un proceso, sucede en el transcurso del tiempo, y aunque se ha intentado aislar a esta función psíquica de las demás es imposible todas juegan un papel fundamental e interrelacional, como la memoria, las sensopercepciones, etc. complementándose conjuntamente entre todas.

Ahora pasando de las funciones psíquicas, podríamos hablar desde las teorías o escuelas psicológicas que muchas hablan y ayudan a entender que es aprendizaje, no solo dentro del aula sino también en general.

Por ejemplo podemos hablar de la escuela conductual, donde el Condicionamiento clásico, desde la perspectiva de Ivan Pávlov, a principios del siglo XX, propuso un tipo de aprendizaje en el cual un estímulo neutro es decir un tipo de estímulo que antes del condicionamiento, no genera en forma natural la respuesta que nos interesa genera una

respuesta después de que se asocia con un estímulo que provoca de forma natural esa respuesta. Cuando se completa el condicionamiento, el antes estímulo neutro procede a ser un estímulo condicionado que provoca la respuesta condicionada, que es muy conocido por su experimento con la salivación del perro.

Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F. Skinner (Condicionamiento operante) hacia mediados del siglo XX y que arranca de los estudios psicológicos de Pavlov sobre Condicionamiento clásico y de los trabajos de Thorndike (Condicionamiento instrumental) sobre el esfuerzo, intenta explicar que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno, es decir que el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.

Cabe mencionar que desde la perspectiva de Skinner, existen diversos reforzadores que actúan en todos los seres humanos de forma variada para inducir a la repetitividad de un comportamiento deseado es decir su aprendizaje; entre ellos podemos destacar: los bonos, los juguetes y las buenas calificaciones sirven como reforzadores muy útiles. Por otra parte, no todos los reforzadores sirven de manera igual y significativa en todas las personas, puede haber un tipo de reforzador que no propicie el mismo índice de repetitividad de una conducta, incluso, puede cesarla por completo.

Si mencionamos a la escuela o teoría Cognitiva podemos encontrar los siguientes aportes.

El Aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad, entiéndase este su entorno o ambiente estudiantil completo.

El Aprendizaje significativo desarrolladas por D. Ausubel, J. Novak postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el estudiantes, es decir que el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

El Constructivismo desarrollado por Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los

esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Lo que implica que si algo no es de la importancia de la persona no significara ningún aprendizaje en el mismo, sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente.

El Socio-constructivismo, basado mucho en las ideas de Vigotski, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos, pero inseparable de la situación en la que se produce, es decir el aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad que le envuelve al estudiante.

RENDIMIENTO ACADEMICO

El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada.

En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud

Además el rendimiento académico es entendido como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación. De la misma forma, ahora desde una perspectiva propia del estudiante, se define el rendimiento como la capacidad de responder satisfactoriamente frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre-establecidos. Este tipo de rendimiento académico puede ser entendido en relación con un grupo social que fija los niveles mínimos de aprobación ante un determinado grupo de conocimientos o aptitudes.

Según Herán y Villarroel (1987) “El rendimiento académico se define en forma operativa y tácita afirmando que se puede comprender el rendimiento previo como el número de veces que el estudiante a repetido uno o más cursos.”

En tanto Novárez (1986) sostiene que “el rendimiento académico es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica. El concepto de rendimiento está ligado al de aptitud, y sería el resultado de ésta, de factores volitivos, afectivos y emocionales, además de la ejercitación.”

Chadwick (1979) define el rendimiento académico como “la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado.”

Explicando todo lo anterior mencionado significa que, el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una "tabla imaginaria de medida" para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación. Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo, etc., y variables psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, las actividades que realice el estudiante, la motivación, etc. El rendimiento académico o escolar parte del presupuesto de que el alumno es responsable de su rendimiento. En tanto que el aprovechamiento está referido, más bien, al resultado del proceso enseñanza-aprendizaje, de cuyos niveles de eficiencia son responsables tanto el que enseña como el que aprende.

Para profundizar un poco más en los factores que pueden influenciar para un adecuado o deficiente rendimiento académico podemos mencionar que existen distintos factores que inciden en el rendimiento académico, tales como:

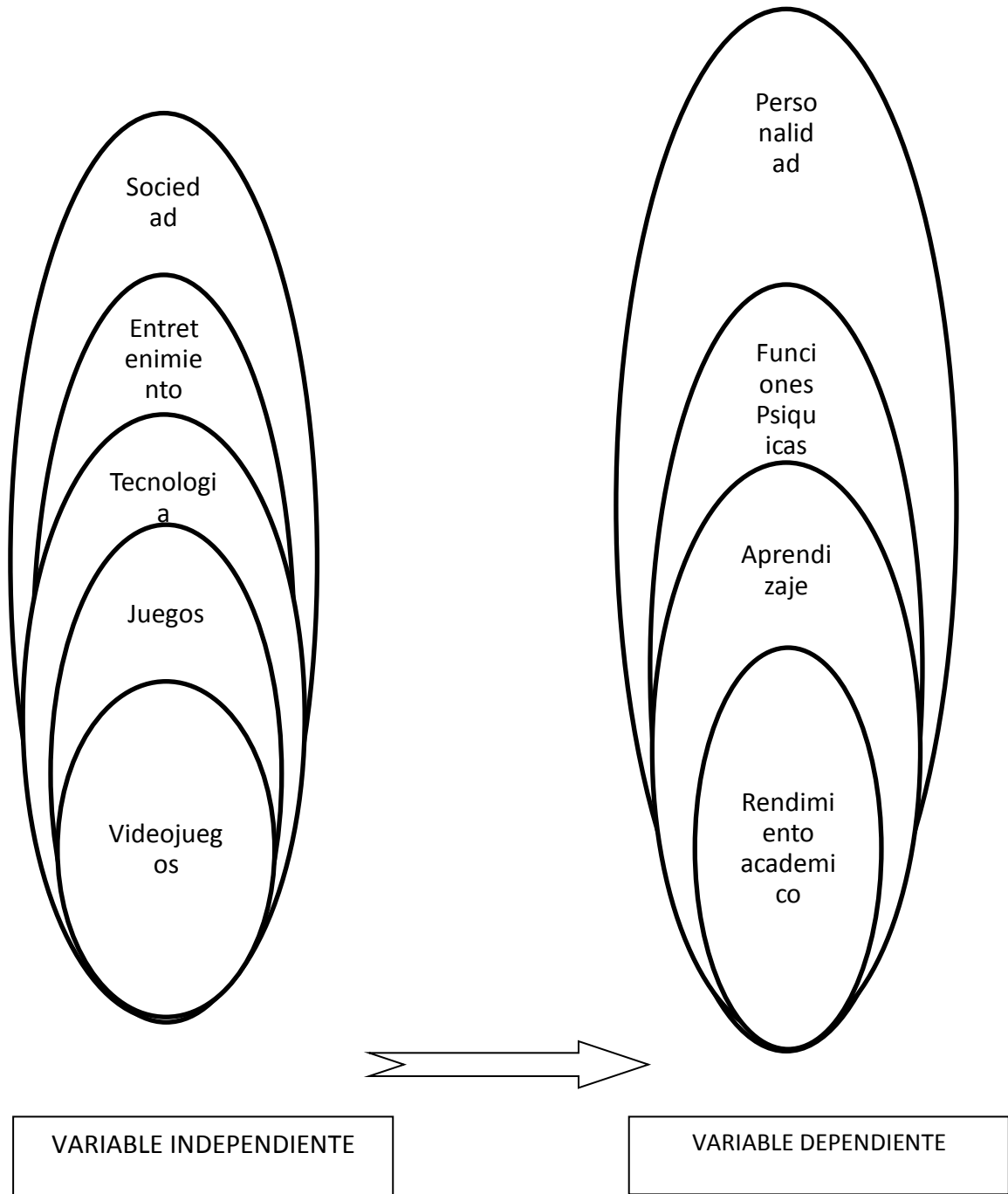
Desde la dificultad propia de algunas asignaturas, hasta la gran cantidad de exámenes que pueden coincidir en una fecha, pasando por la amplia extensión de ciertos programas educativos, son muchos los motivos que pueden llevar a un alumno a mostrar un pobre rendimiento académico.

Otras cuestiones están directamente relacionadas al factor psicológico, como la poca motivación, el desinterés o las distracciones en clase, que dificultan la comprensión de los conocimientos impartidos por el docente y termina afectando al rendimiento académico a la hora de las evaluaciones.

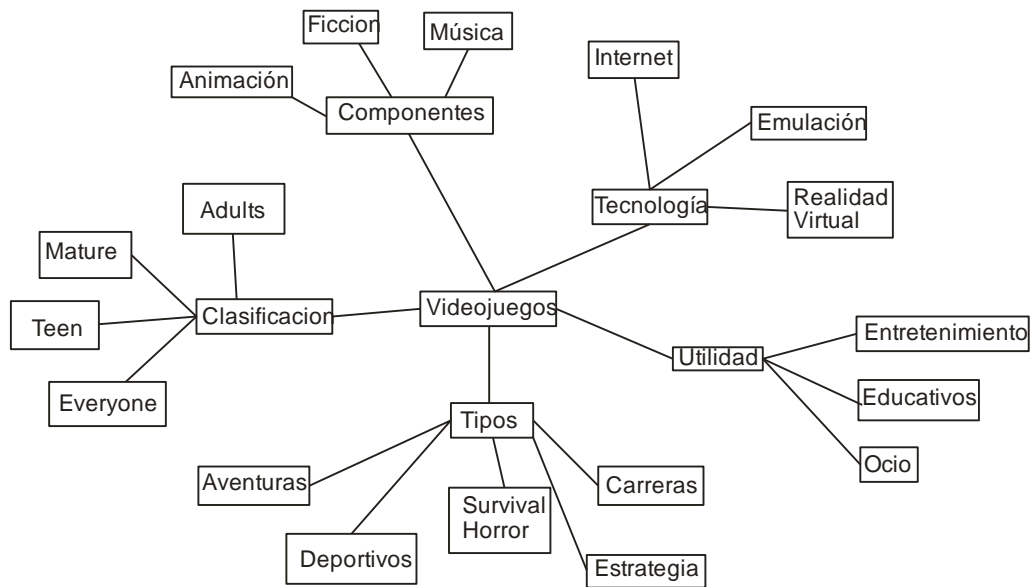
Por otra parte, el rendimiento académico puede estar asociado a la subjetividad del docente cuando corrige. Ciertas materias, en especial aquéllas que pertenecen a las ciencias sociales, pueden generar distintas interpretaciones o explicaciones, que el profesor debe saber analizar en la corrección para determinar si el estudiante ha comprendido o no los conceptos.

En todo caso, presente investigación tiene como objetivo el descubrir si los videojuegos tienen alguna influencia sobre el rendimiento académico, ya que varios padres como maestros suelen culpar a estos como causantes de las malas notas y el desinterés, es por ello que se analizará qué relación existe.

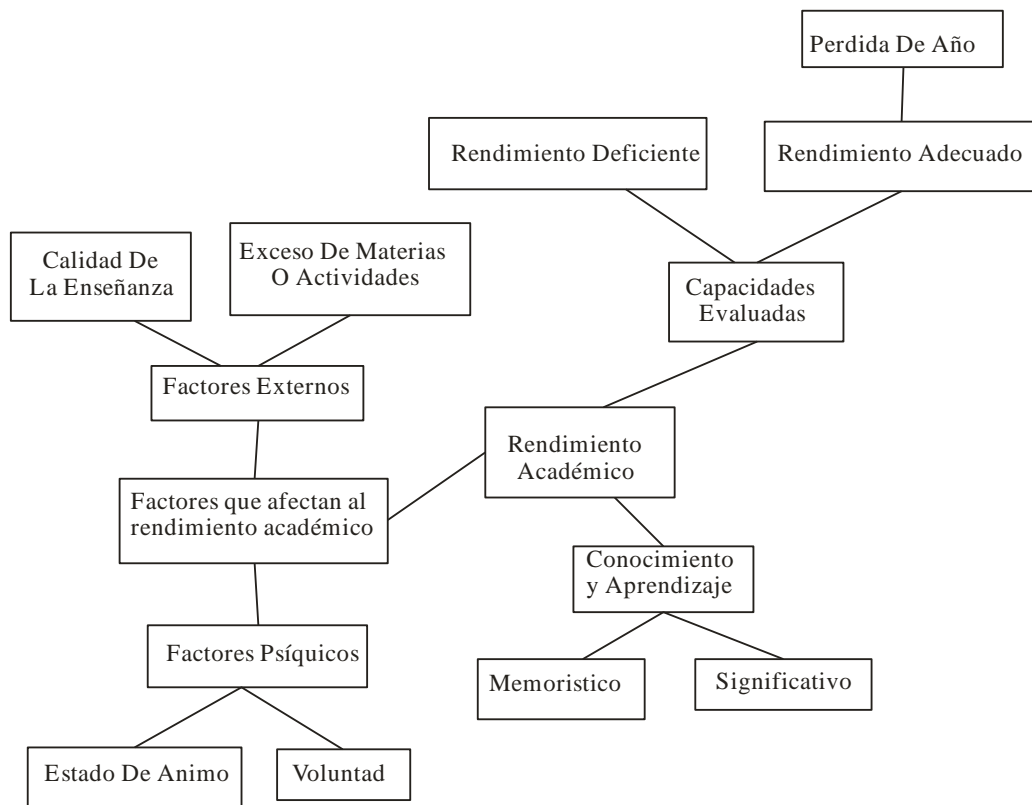
2.3.2. Gráficos de inclusión interrelacionados



Variable Independiente



Variable Dependiente



2.4. HIPOTESIS

Los videojuegos influyen en el rendimiento académico de los alumnos de los segundos años de Bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato”

2.5. SEÑALAMIENTO VARIABLES DE LA HIPOTESIS

- **Variable independiente:** Los Videojuegos
- **Variable dependiente:** El Rendimiento Académico
- **Unidad de observación:** Los alumnos de los segundos años de Bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato”
- **Términos de relación:** influyen en

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE

La presente investigación es predominantemente cuantitativa.

Sera este enfoque debido a que busca la comprensión de los fenómenos sociales, busca así mismo una explicación a los hechos de estudio, orientado a la comprobación de una hipótesis y estudia casos en su contexto.

En la presente investigación, se utilizará para estudiar las propiedades y fenómenos cuantitativos y cualitativos así como también sus relaciones para proporcionar la manera de establecer, formular, fortalecer y revisar la teoría existente.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1. Investigación de campo

Sera una investigación de campo porque se irá al lugar de los hecho para conocer los casos tal cuales son, tomando así contacto con la realidad de los objetivos propuestos y de los objetos de estudio, es decir los adolescentes.

3.2.2. Investigación bibliográfica-documental

Será una investigación documental bibliográfica, ya que se usaran diversos documentos, textos, revistas para el mejor entendimiento y explicación del tema investigado

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

El proyecto llegará hasta el nivel o tipo conocido como La asociación de variables dado que no solo se generará una hipótesis sino que medirá su grado de relación de la una

variable con la otra, comprobando así la hipótesis, determinando razones de la variación de dichas variables.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población serán los todos los segundos de bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato”, siendo alrededor de 250 personas. En donde se observará quiénes son y no son usuarios de videojuegos, entre otros aspectos más.

3.4.2. Muestra

En cuanto a la muestra será mediante el muestro regulado, es decir será una muestra que incluya al universo analizado en este caso los estudiantes que son usuarios de videojuegos, y conociendo individualmente su rendimiento académico mediante las calificaciones que han obtenido durante el transcurso del año académico.

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

3.5.1. Operacionalización de la variable independiente

Variable Independiente: Los Videojuegos

| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems básicos | Técnicas e instrumentos |
|--|-------------------|---|---|------------------------------|
| Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego | Estrategia | Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivo | ¿Qué tipos de videojuegos de estrategia son los más jugados, y que beneficios pueden traer? | Cuestionarios a los usuarios |
| | Aventura | Los videojuegos de aventuras se caracterizan por tener que recorrer todo una historia donde el jugador es el protagonista principal, mientras se recogen objetos para poder completar el videojuego | ¿Piensa que los videojuegos de aventura pueden brindar algunos beneficios en la planificación o toma de decisiones de la vida real? | Cuestionarios a los usuarios |

3.5.2. Operacionalización de la variable dependiente

Variable Dependiente: Rendimiento Académico

| Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Ítems básicos | Técnicas e instrumentos |
|--|---|---|---|-------------------------|
| El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, colegio o universitario. | Adecuado Rendimiento Académico | Un estudiante con adecuado rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo del año lectivo | ¿Considera que sus notas adquiridas durante el presente año lectivo son buenas, excelentes o adecuadas? | Encuesta |
| | Inadecuado Rendimiento Académico | Un estudiante con inadecuado rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones bajas y negativas en los exámenes que debe rendir a lo largo del año lectivo | ¿Considera que sus notas, son bajas o inadecuadas, incluso con el peligro de perder el año lectivo? | Encuesta |

3.6. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.6.1. Plan para la recolección de información

- **Definición de los sujetos: personas u objetos que van a ser investigados.** Serán evaluados todos los estudiantes de los segundos de bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato”
- **Selección de las técnicas a emplear en el proceso de recolección de información.** La técnica utilizada será solo la de encuesta.
- **Instrumentos seleccionados o diseñados de acuerdo con la técnica escogida para la investigación.** Aquí se incluye una encuesta realizada por el investigador que valorará gustos e ideas, así como su propio rendimiento que estarán dirigida hacia ambas variables.
- **Selección de recursos de apoyo (equipos de trabajo).** La única persona a cargo de recolectar toda la información será mi persona a través de las técnicas antes mencionadas
- **Explicitación de procedimientos para la recolección de información, cómo se va a aplicar los instrumentos, condiciones de tiempo y espacio, etc.**

3.7. Procedimiento de recolección de información

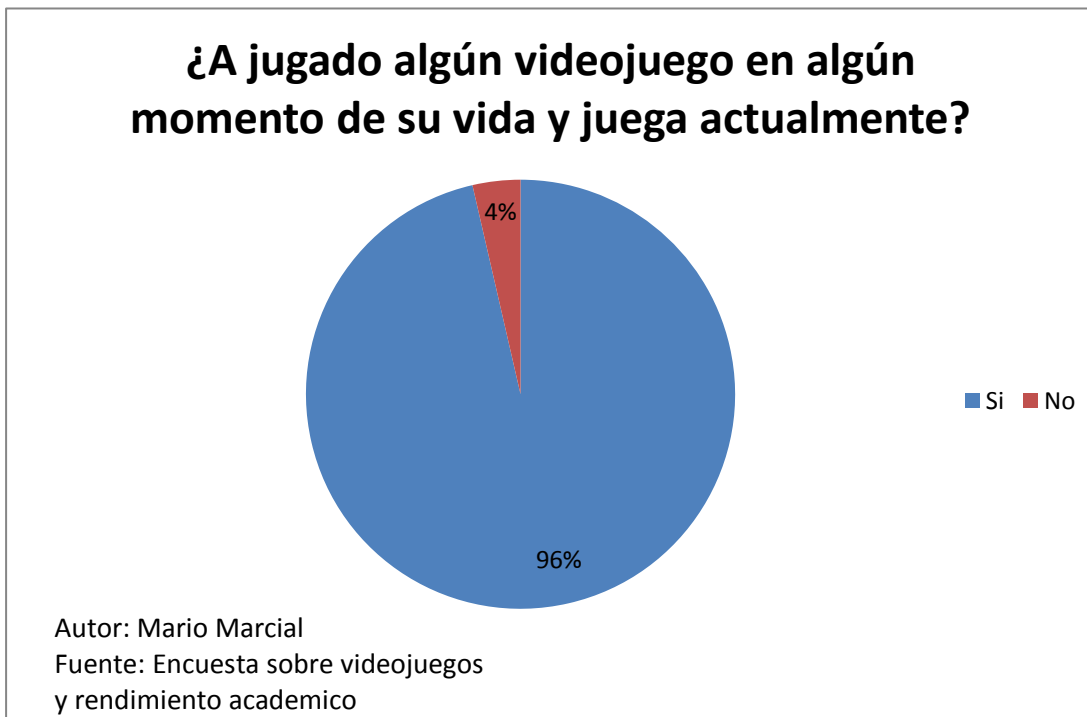
| TÉCNICAS | PROCEDIMIENTO |
|----------|--|
| Encuesta | ¿Cómo? <i>Mediante una encuesta elaborada por el investigador</i> |
| | ¿Dónde? <i>En los segundos de bachillerato del Colegio Experimental Ambato</i> |
| | ¿Cuándo? <i>En el periodo de marzo 2013 – septiembre 2013</i> |

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Grafico 1

| Si | No |
|-----|----|
| 241 | 9 |
| 96% | 4% |



Análisis: El 96% de la población menciona que si ha jugado o juega algún videojuego a lo largo de su vida, mientras que el 4% menciona que no ha sido así. Lo que se comprende es que la gran mayoría de la población total son usuarios de videojuegos, y solo una minoría no han jugado algún videojuego, con estos datos nos permite un amplio espectro de análisis y de mejores resultados frente al mismo, dado que existe una gran mayoría de jugadores y que por lo tanto tienen conocimientos de los mismos.

Grafico 2

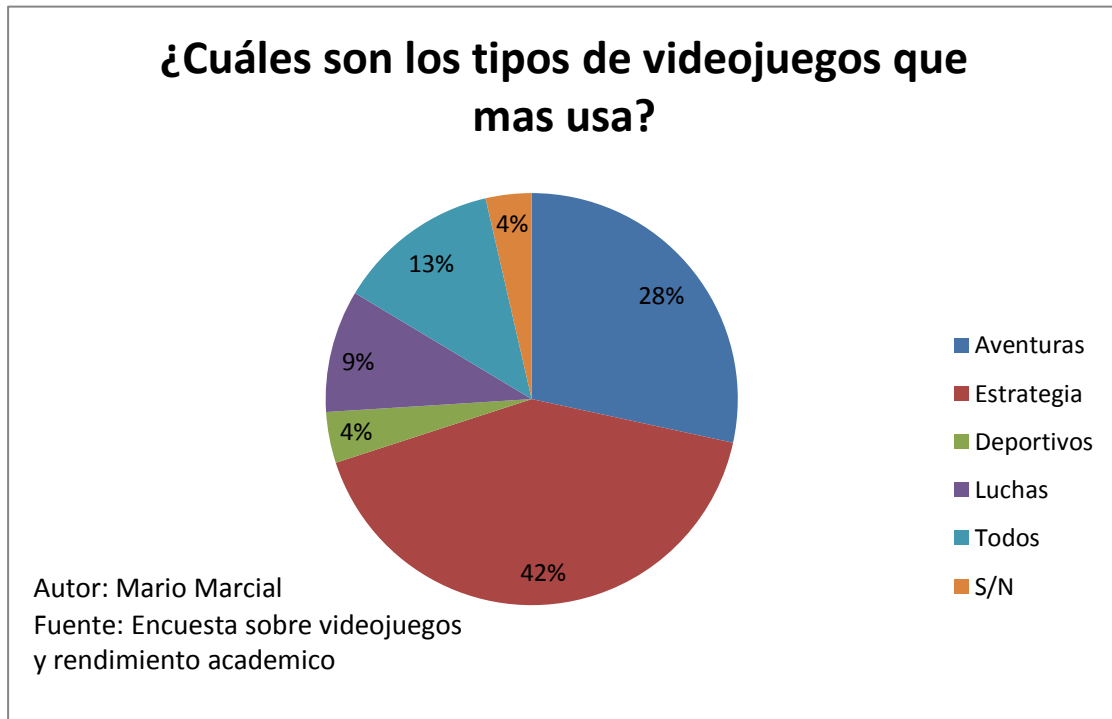
| Menos 1 hora | 2 - 5 horas | 6 - 10 horas | 10 a mas horas | S/N |
|--------------|-------------|--------------|----------------|-----|
| 149 | 62 | 26 | 4 | 9 |
| 60% | 25% | 10% | 1% | 4% |



Análisis: El 60% de las personas evaluados respondieron que le dedican a los en juegos menos de 1 hora al día, un 50% que le dedica entre 2 a 5 horas al día, el 10% de la población indica que juega entre 6 a 10 horas al día, el 1% que indica que juega más de 10 horas al día, y un 4% que no respondieron debía a que no le dedican tiempo alguno a los juegos, lo que esto nos indica es que a pesar de que los evaluados jueguen videojuegos, son muy bajos los porcentajes donde mencione que se dedican mucho tiempo a los mismos, y que en su mayoría, no le dedica más de 1 hora diaria a los juegos al día, eso nos facilita a entender que algún problema de adicción no se presenta, y menos aun que le afecte a los usuarios.

Grafico 3

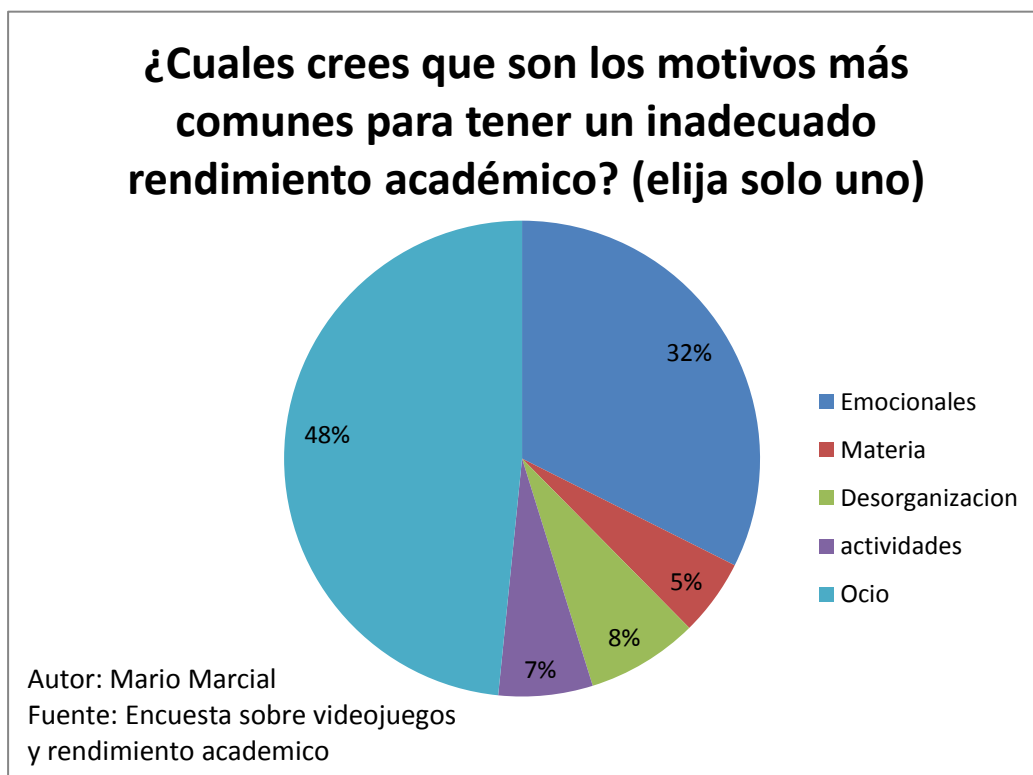
| Aventuras | Estrategia | Deportivos | Luchas | Todos | S/N |
|-----------|------------|------------|--------|-------|-----|
| 71 | 104 | 10 | 24 | 32 | 9 |
| 28% | 42% | 4% | 9% | 13% | 4% |



Análisis: El 42% de las personas evaluados respondieron los juegos que más utilizan son los de estrategia, un 28% menciona que los de aventura, un 4% menciona que los deportivos, un 9% menciona que los de luchas o peleas y un 13% menciona que usan todos, y dejando el 4% que menciona que no utiliza ninguno debió a que no juegan videojuegos, esta pregunta se colocó para conocer qué tipos de videojuegos son los más utilizados y a su vez para conocer cuáles podrían ser los más útiles o dañinos dependiendo, con lo cual una gran mayoría de los evaluados utilizan o prefieren juegos de estrategia y en menor medida los de aventura, y muy pocos usuarios han jugado todos los anteriormente mencionados.

Grafico 4

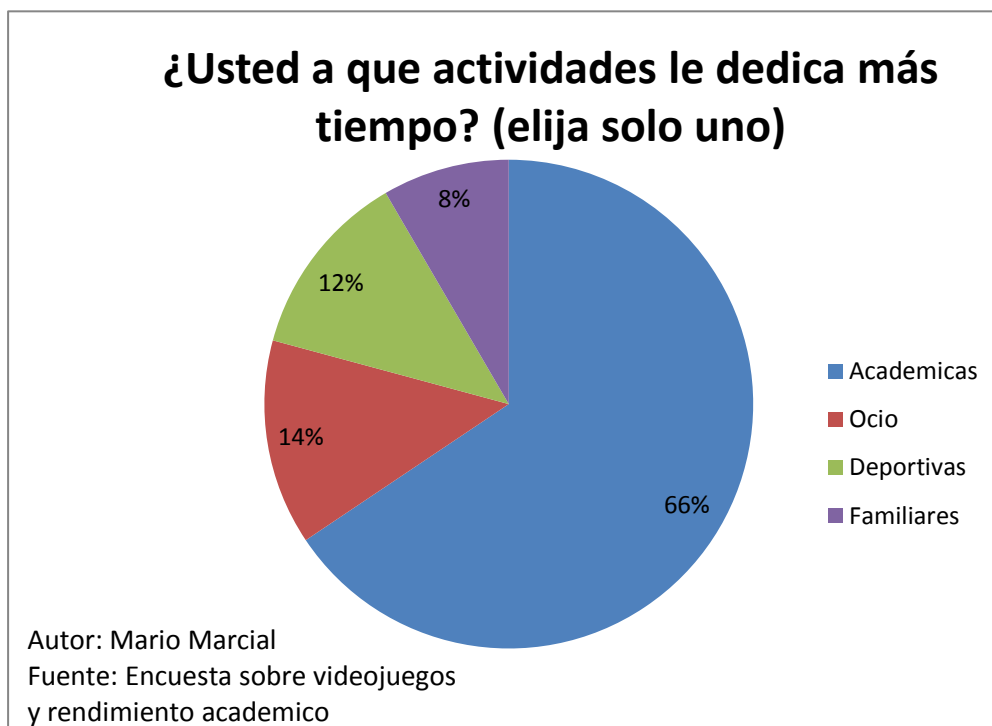
| Emocionales | Materia | Desorganizacion | actividades | Ocio |
|-------------|---------|-----------------|-------------|------|
| 81 | 13 | 19 | 16 | 121 |
| 32% | 5% | 8% | 7% | 48% |



Análisis: El 48% de las personas evaluados respondieron que las actividades de ocio en general, el 32% menciona que los problemas emocionales, un 8% menciona que la falta de organización, un 7% piensa que es debido a las actividades extras que realizan y un 5% piensa que es culpa de la materia o el profesor, esto ayuda a reconocer que piensan los evaluados de cuáles podrían ser las causas para tener un bajo rendimiento académico, en las cuales mencionan como mayoría las actividades de ocio, ya sea juegos, amigos, redes sociales, etc, y seguido de los problemas emocionales como depresión, ansiedad, etc. lo que indica que es probable que los juegos puedan afectar al rendimiento académico así como varias otras actividades.

Grafico 5

| Academicas | Ocio | Deportivas | Familiares |
|------------|------|------------|------------|
| 164 | 34 | 31 | 21 |
| 66% | 14% | 12% | 8% |



Análisis: El 66% de las personas evaluados respondieron que las actividades académicas son a las que más tiempo dedican, el 14% menciona que a las de ocio en general, el 12% menciona que a las deportivas, un 8% menciona que a las familiares, esta pregunta ayuda a saber a qué le dedican más tiempos los evaluados, para corroborar y constatar la pregunta del tiempo empleado a los videojuegos, y lo cual con las respuestas obtenidas nos ayuda a comprender que no existen ningún problema de exceso o adicción en los videojuegos dado que la gran mayoría de los evaluados le dedican de lleno a sus actividades académicas o al menos la tienen como la principal y seguida con las de ocio sin embargo que la variación de personas es mucho menos comparado con las académicas.

Grafico 6

¿Cree que el uso de los videojuegos influyen es su rendimiento académico?

| Si | No | S/N |
|-----|-----|-----|
| 134 | 107 | 9 |
| 54% | 43% | 3% |

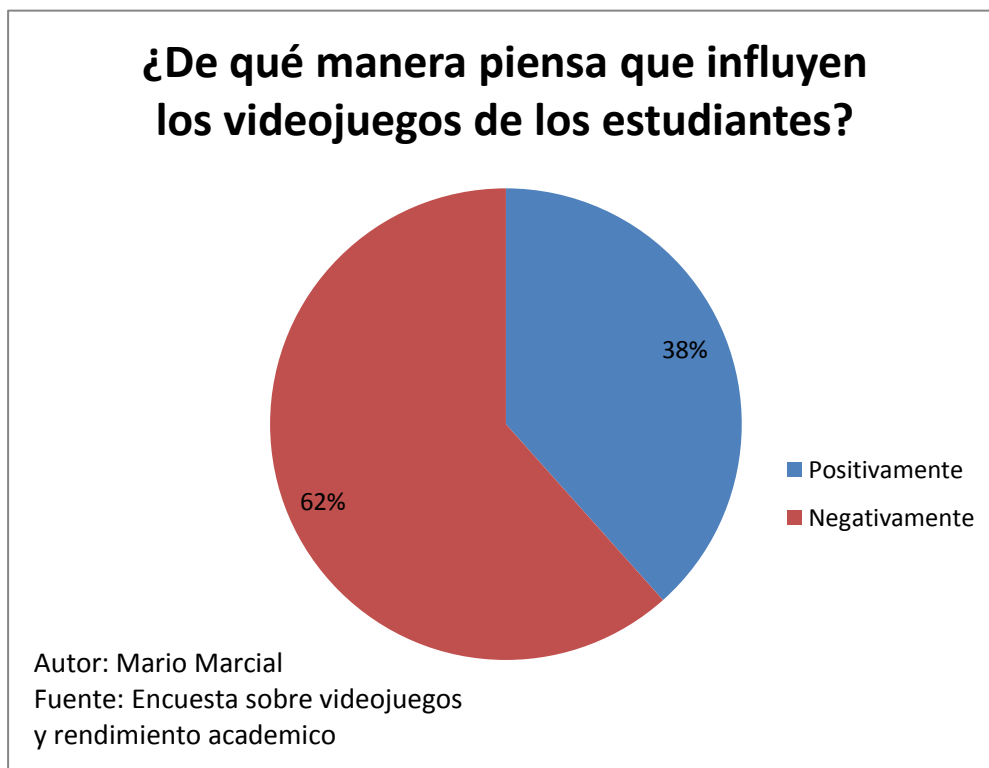


Análisis: El 54% de las personas evaluados respondieron que creen que si es probable que su rendimiento se vea afectado por el uso de los videojuegos, un 43% menciona que no y un 3% no responde debía a que ni usan videojuegos.

Es importante notar que esta pregunta es para conocer lo que piensa el evaluado con respecto a los videojuegos, a pesar de no tener problemática alguna en su rendimiento la gran mayoría piensa que es posible que su rendimiento se vea afectado por culpa de los videojuegos.

Grafico 7

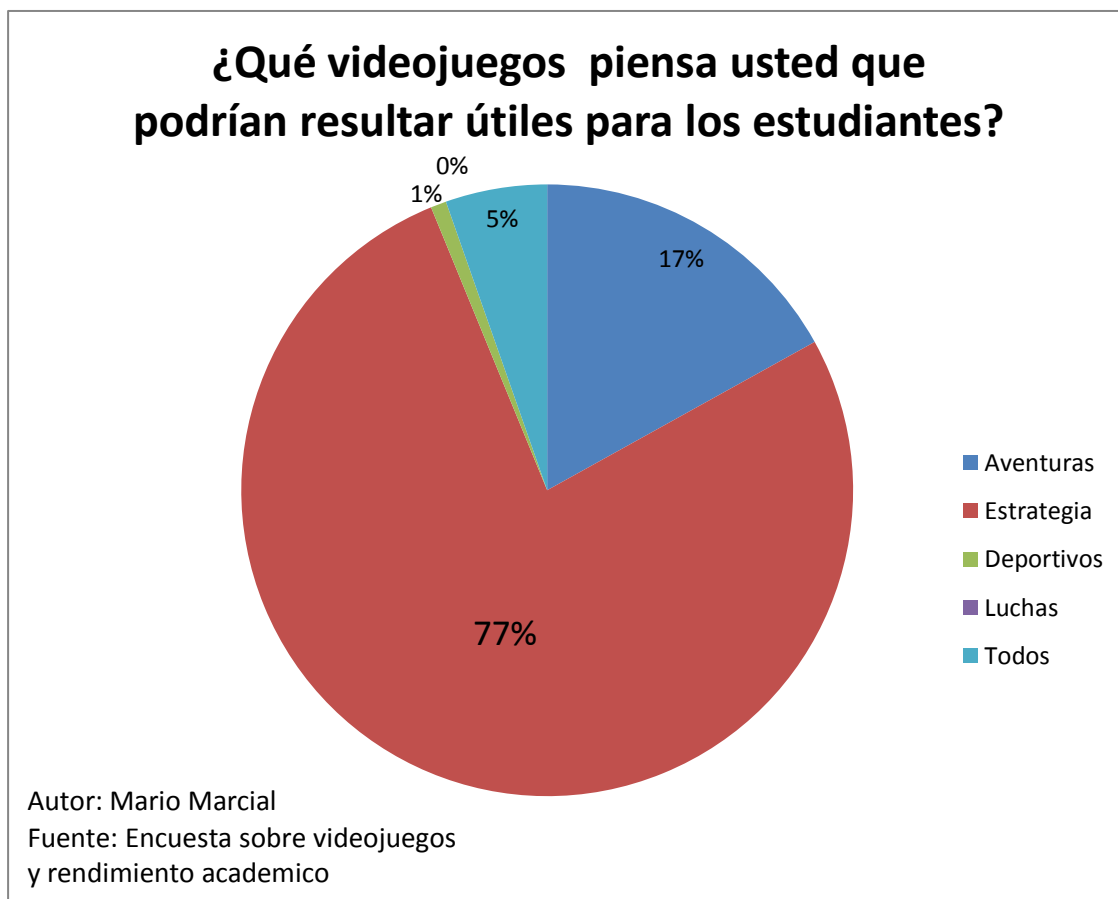
| Positivamente | Negativamente |
|---------------|---------------|
| 96 | 154 |
| 38% | 62% |



Análisis: El 62% de las personas evaluados respondieron que creen que los videojuegos influyen de manera negativa en las personas, y el 38% que al contrario influyen de manera positiva. Aunque la gran mayoría piensa que influyen de manera negativa, pero no necesariamente solo en el rendimiento académico, sino también con en el carácter, personalidad, agresividad, diferenciación de lo real y lo virtual, etc. y así mismo hay un porcentaje de evaluados que piensan todo lo contrario y que los videojuegos pueden tener beneficios.

Grafico 8

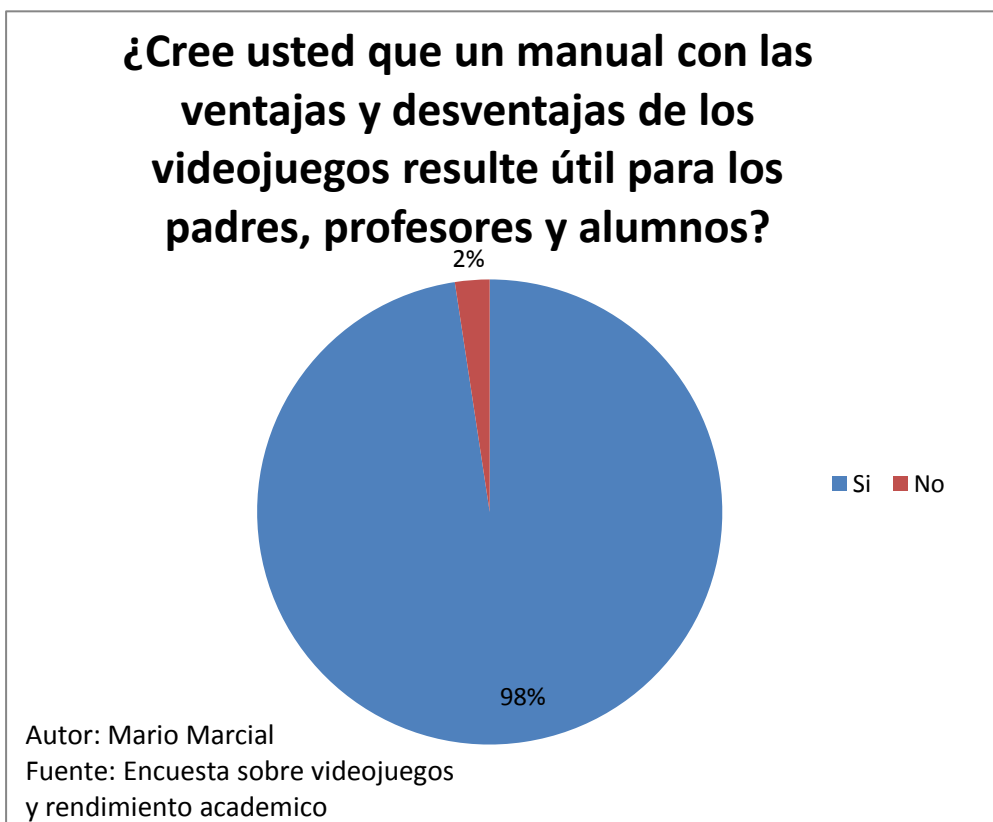
| Aventuras | Estrategia | Deportivos | Luchas | Todos |
|-----------|------------|------------|--------|-------|
| 41 | 186 | 2 | 0 | 13 |
| 17% | 77% | 1% | 0% | 5% |



Análisis: El 77% de las personas evaluados respondieron que los juegos de estrategia podrían resultar útiles, el 17% los de aventura, el 5% que todos y solo 1% que los deportivos, dejando con 0% a los juegos de lucha o peleas. Esta pregunta es para descubrir que piensa los evaluados respecto a que si los videojuegos puedan resultar útiles para el rendimiento académico, cuál de ellos resultaría mejor, siendo como mayoría los de estrategia y seguidos de los de aventura, también comprueba que son los videojuegos más utilizados, corroborando los datos obtenidos anteriormente.

Grafico 9

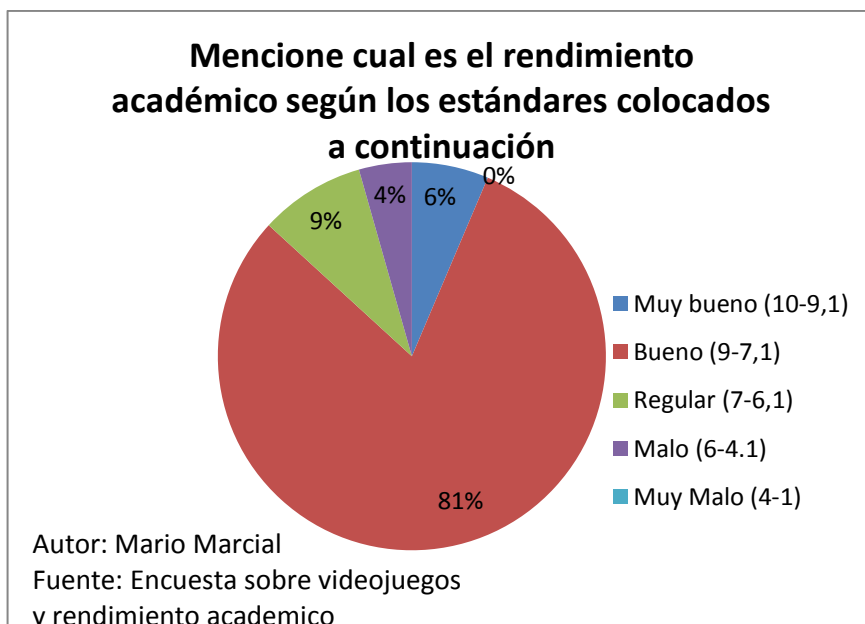
| | |
|-----|----|
| Si | No |
| 244 | 6 |
| 98% | 2% |



Análisis: El 98% de las personas evaluados respondieron que un manual sobre videojuegos para padres, maestros y alumnos resultaría muy útil en el rendimiento académico, y un 2% piensa que no es así, Esta pregunta nos ayuda a conocer que aceptación tendría la idea de solución a este problema, lo que podemos notar es que un enorme porcentaje de los evaluados piensan que resultaría muy útil un manual con ventajas y desventajas de los videojuegos con lo cual sería beneficioso tanto para los padres, profesores y los mismos alumnos.

Grafico 10*

| Muy bueno (10-9,1) | Bueno (9-7,1) | Regular (7-6,1) | Malo (6-4,1) | Muy Malo (4-1) |
|--------------------|---------------|-----------------|--------------|----------------|
| 16 | 201 | 22 | 11 | 0 |
| 4% | 81% | 9% | 6% | 0% |



* **Nota:** Esta pregunta no fue dirigida a los estudiantes, sino fue dirigida al responsable encargado de los cursos quien supo brindarme las notas finales de los alumnos, con lo cual mediante unos parámetros determinados por mi persona se tabulo las notas obteniendo así estos resultados.

Análisis: El 81% de las personas evaluadas poseen un promedio general del parámetro “bueno”, es decir oscila entre los 9 – 7.1 puntos, un 6% tiene un promedio de “muy bueno” es decir entre 10 – 9.1, un 9% promedio de “regular” es decir entre los 7- 6.1 solo un 4% su promedio es “malo” oscilando entre los 6 a 4-1 y 0% tiene un promedio “muy malo”. Esta es una de las graficas claves de la investigación, lo que logramos encontrar es que un enorme porcentaje posee notas “buenas”, es decir que no implican problemas y solo un grupo reducido de persona tienes promedio regular y malo con peligro de perder el año, lo que indica que a pesar de que excita un gran número de usuarios de videojuegos son muy poco los que podrían experimentar o verse influenciados de una manera negativa por los mismos en cuanto a su rendimiento académico.

4.1. Verificación de la Hipótesis

Hipótesis

Los videojuegos influyen en el rendimiento académico de los alumnos de los segundos años de Bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato”

Verificación

La hipótesis será verificada a través de la fórmula del CHI CUADRADO

En donde:

X^2 = Chi Cuadrado

O= Frecuencias Observadas

E= Frecuencias Esperadas

$X^2 = (O-E)^2 / E$

Se elige una pregunta de la variable independiente es decir videojuegos y la variable dependiente se trabaja con el cuadro obtenido a través de los promedios de los evaluados.

La pregunta elegida para la V.I es: ¿Cuánto tiempo le dedica a los videojuegos al día?

Frecuencias Obtenidas

| Promedio/Horas | Menos 1 hora | 2 - 5 horas | 6 - 10 horas | 10 a mas horas | S/N |
|---------------------------|--------------|-------------|--------------|----------------|-----|
| Muy bueno (10-9,1) | 7 | 6 | 2 | 0 | 1 |
| Bueno (9-7,1) | 128 | 48 | 17 | 1 | 7 |
| Regular (7-6,1) | 10 | 4 | 5 | 2 | 1 |
| Malo (6-4,1) | 4 | 4 | 2 | 1 | 0 |
| Muy Malo (4-1) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Elaborado: Mario Marcial

Frecuencia Esperada

| Promedio/Horas | Menos 1 hora | 2 - 5 horas | 6 - 10 horas | 10 a mas horas | S/N |
|--------------------|--------------|-------------|--------------|----------------|-------|
| Muy bueno (10-9,1) | 9,536 | 3,968 | 1,664 | 0,256 | 0,576 |
| Bueno (9-7,1) | 119,796 | 49,848 | 20,904 | 3,216 | 7,236 |
| Regular (7-6,1) | 13,112 | 5,456 | 2,288 | 0,352 | 0,792 |
| Malo (6-4,1) | 6,556 | 2,728 | 1,144 | 0,176 | 0,396 |
| Muy Malo (4-1) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Elaborado: Mario Marcial

Zona de Aceptación o Rechazo

Grados de Libertad (gl)= (Filas - 1) (Columnas - 1)

$$gl = (f-1) (c-1)$$

$$gl = (5 - 1) (5 - 1)$$

$$gl = (4) (4)$$

$$gl = 16$$

Nivel de Significación= 0.05%

El valor tabulado de (χ^2) con 16 grados de libertad y su nivel de significación del 0.05% es igual al 26.3

Proceso de cálculo del CHI CUADRADO

| O | E | O-E | (O-E) ² | (O-E) ² /E |
|-----|---------|-------|--------------------|-----------------------|
| | | - | | |
| 7 | 9,536 | 2,536 | 6,431296 | 0,674422819 |
| 6 | 3,968 | 2,032 | 4,129024 | 1,040580645 |
| 2 | 1,664 | 0,336 | 0,112896 | 0,067846154 |
| | | - | | |
| 0 | 0,256 | 0,256 | 0,065536 | 0,256 |
| 1 | 0,576 | 0,424 | 0,179776 | 0,312111111 |
| 128 | 119,796 | 8,204 | 67,305616 | 0,561835253 |
| | | - | | |
| 48 | 49,848 | 1,848 | 3,415104 | 0,068510351 |
| | | - | | |
| 17 | 20,904 | 3,904 | 15,241216 | 0,729105243 |
| | | - | | |
| 1 | 3,216 | 2,216 | 4,910656 | 1,526945274 |
| | | - | | |
| 7 | 7,236 | 0,236 | 0,055696 | 0,00769707 |
| | | - | | |
| 10 | 13,112 | 3,112 | 9,684544 | 0,738601586 |
| | | - | | |
| 4 | 5,456 | 1,456 | 2,119936 | 0,38855132 |
| 5 | 2,288 | 2,712 | 7,354944 | 3,214573427 |
| 2 | 0,352 | 1,648 | 2,715904 | 7,715636364 |
| 1 | 0,792 | 0,208 | 0,043264 | 0,054626263 |
| | | - | | |
| 4 | 6,556 | 2,556 | 6,533136 | 0,996512508 |
| 4 | 2,728 | 1,272 | 1,617984 | 0,593102639 |
| 2 | 1,144 | 0,856 | 0,732736 | 0,640503497 |
| 1 | 0,176 | 0,824 | 0,678976 | 3,857818182 |
| | | - | | |
| 0 | 0,396 | 0,396 | 0,156816 | 0,396 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | | chi calculado | 23,8409797 |

Elaborado por: Mario Marcial

Resultado

| | |
|-------------------------------------|------------|
| Chi calculado | 23,8409797 |
| Chi table | 26,3 |
| No hay relación entre las variables | |

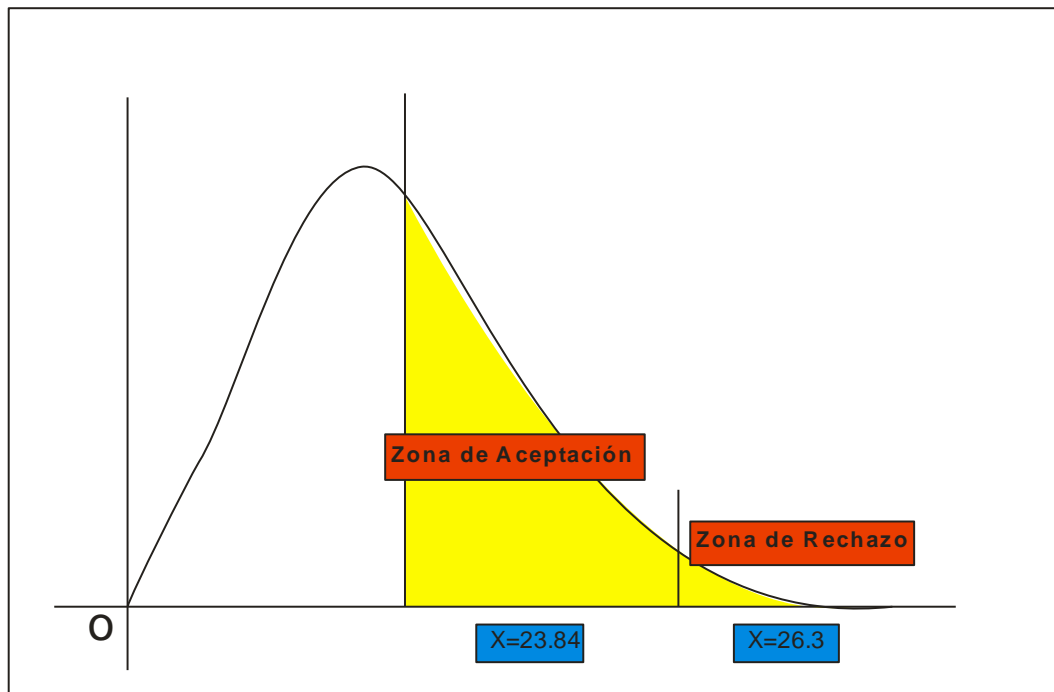
Elaborado: Mario Marcial

Regla de Decisión

$\chi^2_c = 23,84 < \chi^2_t = 26,3$ lo que significa que la hipótesis nula (H) se acepta y se rechaza la hipótesis alterna por tanto las variables no tienen relación.

Con los resultados obtenidos podemos entender que la hipótesis no se comprueba, es decir no existe una relación entre la variable independiente y la dependiente, por lo tanto los videojuegos no influyen en el rendimiento académico de los alumnos de los segundos años de Bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato”

Curva de distribución del Chi cuadrado con sus valores calculados



Autor: Mario Marcial

CAPÍTULO V

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

1.- El tiempo de uso de los videojuegos no supera de las 5 horas a la semana, predominando en menos de 1 hora al día lo que nos indica que no existe o no se presenta una adicción a los mismos en la gran mayoría de los encuestados y que los juegos más utilizan son los de estrategia, seguidos con los de aventura, con lo conocemos, cuantos, cuanto y que juegan los jóvenes evaluados.

2.- Las personas evaluadas poseen un promedio general del parámetro “bueno”, es decir oscila entre los 9 – 7.1 entendiéndose así que no existe problema alguno en el rendimiento de los estudiantes, a pesar de que en su mayoría son usuarios de videojuegos. Con los resultados obtenidos podemos entender que la hipótesis no se comprueba, es decir no existe una relación entre la variable independiente y la dependiente, por lo tanto los videojuegos no influyen en el rendimiento académico de los estudiantes del Colegio Nacional Experimental “Ambato”.

3.- La importancia de un asesoramiento y una promoción de salud mental frente a los videojuegos, que proporcionen información es fundamental para que sirva como prevención dentro del colegio y en el hogar evitando el apareamiento de alguna patología o vicio frente a estos, y que además ayudará a los profesores, padres y estudiantes informarse y desmitificar varios aspectos sobre los videojuegos, que les permitirá incluso utilizar varios de estos no solo como recreación sino también como un método de aprendizaje o método de mejorar ciertas habilidades.

Recomendaciones

1.- Es importante denotar que aunque no exista una conducta adictiva frente a los videojuegos en los evaluados, es necesario informar sobre uso correcto de videojuegos, tales como horarios, descansos, otras actividades, que le ayuden a los adolescentes a mantener a los videojuegos solo como una recreación más.

2.- Otra cosa que es importante recomendar son los mecanismos de recompensa, para mantener su rendimiento académico de manera adecuada, así como también crear, organizar o mantener hábitos de estudios para que el rendimiento no se vea afectado no solo por videojuegos sino por cualquier otra actividad o problema que pueda presentarse en el adolescente.

3.- Se recomienda una promoción de salud mental frente a los videojuegos, a través de una campaña preventiva dentro del colegio que ayudara a los profesores, padres y estudiantes informarse y desmitificar varios aspectos sobre los videojuegos, que les permitirá evitar adicción a los mismo e incluso utilizar varios de estos no solo como recreación sino también como un método de aprendizaje, potencia de habilidades.

CAPITULO VI

PROPUESTA

TITULO:

Programa de Prevención Primaria orientado a evitar el Abuso de los Videojuegos en los estudiantes del Segundo de Bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato” en el Periodo Sep 2012 – Feb 2013”.

6.1 DATOS INFORMATIVOS:

- **INSTITUCIÓN EJECUTORA:** Colegio Nacional Experimental “Ambato”
- **BENEFICIARIOS:**
 - DIRECTOS:** Adolescentes que usan videojuegos del Segundo de Bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato”.
 - INDIRECTOS:** Colegio Nacional Experimental “Ambato”.
- **TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN:** 6 meses
- **UBICACIÓN:** Sala Georgina Hurtado de Rivas de la Institución

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Actualmente no se han detectado alternativas de solución para adolescentes que usan videojuegos, debido a que no le prestan la importancia suficiente cayendo en la creencia equivocada que son solo juegos y nada más, se debe considerar que la adolescencia es una etapa crucial en donde el individuo aprenderá a escoger actividades sanas o perjudiciales que serán determinantes en su formación.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La planificación y aplicación de la presente propuesta es importante para evitar el abuso de los videojuegos.

Los videojuegos son una actividad de ocio y recreación que actualmente esta siendo aplicada no solo por jóvenes, sino también niños e incluso adultos de todas las edades y ambos sexos, así mismo su acceso es tan sencillo con tan solo abrir una página de internet, o usar cualquier dispositivo como un celular, una tablet, etc.

Por lo que se ve en la necesidad de intervenir no con la prohibición de los mismos sino con un control del tiempo, y de los tipos de juegos que son utilizados, así con esto prevenir diferentes problemas como adicciones o problemas relacionados con la ira o el control de impulsos.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Promover un Programa de Prevención Primaria orientado a evitar el Abuso de los Videojuegos en los estudiantes del Segundo de Bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato” en el Periodo Sep 2012 – Feb 2013”.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Informar los riesgos que conlleva el uso inadecuado de los videojuegos en los estudiantes del Segundo de Bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato”.
- Desarrollar en los adolescentes la capacidad de selección adecuada de videojuegos.
- Diseñar un Manual informativo de los Videojuegos para los adolescentes.

6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD

La presente propuesta se considera viable por los siguientes aspectos:

Es necesario tomar en cuenta que los videojuegos o las consolas de juegos ya son

parte del común vivir, están al alcance de cualquier persona, y aunque los padres no accedan a comprarle uno a sus hijos, existe tantos lugares donde pueden ir a gastar su dinero para jugar y recrearse en este caso de manera clandestina.

Por lo tanto esta propuesta va dirigida para todas las personas, es decir padres, hijos, incluso maestros para que les orienten de mejor manera, incluso desde las aulas de clases.

El problema en si no son los videojuegos, sino el problema se halla en la falta de control, de reglas, de límites frente a los mismos, no se diferencia de ver televisión, solo que aquí existe más interacción del usuario, por tanto la información, técnicas y consejos que se darán con esta propuesta servirá para colocar esos límites que se requieren en los videojuegos para así no conlleve ha adicciones o conductas no deseadas.

El apoyo por parte del Departamento de Consejería Estudiantil del Colegio Experimental Ambato, está presto a brindar todos sus recursos materiales y de personal para la ejecución de esta propuesta.

Así mismo los docentes de la materia de Desarrollo del pensamiento están dispuestos a brindar su tiempo, apoyo, consejos para la realización de esta propuesta, con los permisos respectivos brindados en el mismo colegio, para hacer llegar todas las actividades e información a los estudiantes del colegio.

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA-TÉCNICA

Salud Mental

La Salud mental o higiene mental según la Organización Mundial de la Salud OMS la cataloga como “el conjunto de actividades que permiten que una persona esté en equilibrio con su entorno sociocultural. Estas acciones intentan prevenir el surgimiento de comportamientos que no se adapten al funcionamiento social y garantizar el ajuste psicológico imprescindible para que el sujeto goce de buena salud mental.”

Lo que significa que la sociedad en general debe involucrarse en la creación de un ambiente propicio para que todas las personas se encuentren en equilibrio con el entorno. La familia y el sistema educativo aportan a la higiene mental, es por eso que esta es la meta principal como propuesta, la Salud Mental de los usuarios de videojuegos, no podemos evitar que los niños y jóvenes jueguen pero lo que si podemos es controlar el tiempo de uso y que tipos de juegos serán jugados por nuestros hijos.

Según William Glasser en su libro “Salud Mental o Enfermedad Mental” menciona que “cuando hablamos de higiene mental se hace necesario que establezcamos que existen multitud de hábitos que podemos realizar de manera periódica y frecuente para conseguir que aquella sea lo más óptima posible.” (Glasser)

Existen varios aspectos que toma en cuenta este autor sin embargo tomaré los que sirven para el sustento del objetivo que persigue la propuesta, por lo tanto algunos de los más significativos son los siguientes:

- 1.- Valoración positiva de uno mismo. Con esto lo que venimos a dejar patente es que se hace vital y fundamental para nuestra salud mental que reforcemos tanto nuestra autoestima como nuestro propia imagen.
- 2.- Gestión de nuestras emociones. Todas y cada una de las emociones que nos asaltan, tanto en el lado positivo como en el negativo, se hace necesario que sepamos encauzarlas e interpretarlas por nuestro bien.
- 3.- Satisfacción de las necesidades básicas. Tener una buena higiene mental que nos proporcione una salud mental estable y equilibrada es algo que pasa, entre otras cosas, por la satisfacción de nuestras necesidades básicas.

Entendiendo los puntos mencionados antes comprendemos varias cosas, tales como, el autoestima dentro de un usuario de videojuegos es fundamental, ya que si la persona se sabe valorarse es imposible que caiga en adicciones o en otras conductas patológicas que se pueden derivar de los juegos, además que el control

frente a la frustración o la tolerancia a la misma, es necesario implantarlas en los jóvenes logrando así evitar que sus emociones se desborden y con esto podrán controlar las emociones no solo en los juegos sino en todos sus ámbitos. Y finalmente satisfacer las necesidades básicas como comida, sueño, en esta última es importante evitar que nuestros hijos pierdan horas de sueño por pasar en los juegos, es decir darles límites de tiempo y hacerlos que los cumplan, que mañana podrá continuar su juego.

La observación del comportamiento de una persona en su vida diaria es el principal modo de conocer el estado de su salud mental en aspectos como el manejo de sus temores y capacidades, sus competencias y responsabilidades, la manutención de sus propias necesidades, la forma en que afronta sus propias tensiones, sus relaciones interpersonales y la manera en que dirige una vida independiente. Además el comportamiento que tiene una persona frente a situaciones difíciles y la superación de momentos traumáticos permiten establecer una tipología acerca de su nivel de salud mental.

Promoción de la Salud mental y Prevención

La promoción de la salud mental parte del principio de que todas las personas tienen necesidades de salud mental y no sólo aquellas a las que han sido diagnosticadas condiciones de salud mental. La promoción de la salud mental concierne esencialmente a la realidad social en la que todos se sientan comprometidos con el bienestar mental.

La psicología tiene como finalidad máxima la salud mental de la persona, ya sea con tratamientos, asesoramientos, o simplemente con la prevención.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define 3 niveles de prevención como objetivo de la Medicina del Trabajo: Prevención Primaria, Secundaria y Terciaria, que suponen técnicas y objetivos diferentes, al considerar como criterio el conjunto salud-enfermedad, estos niveles son también aplicables en la salud mental de las personas a continuación una breve explicación de cada una:

1.- **La prevención primaria:** evita la adquisición de la enfermedad (vacunación antitetánica, eliminación y control de riesgos ambientales, educación sanitaria, etc.). Previene la enfermedad o daño en personas sanas.

2.- **La prevención secundaria:** va encaminada a detectar la enfermedad en estadios precoces en los que el establecimiento de medidas adecuadas puede impedir su progresión.

3.- **La prevención terciaria:** comprende aquellas medidas dirigidas al tratamiento y a la rehabilitación de una enfermedad para ralentizar su progresión y, con ello la aparición o el agravamiento de complicaciones e invalidades e intentando mejorar la calidad de vida de los pacientes.

Lo que se entiende es que estos niveles preventivos no son incompatibles entre sí, se complementan, enriqueciéndose mutuamente en su implementación conjunta para mejorar la calidad de vida de la gente y la sociedad en su conjunto, y si nos refiriéramos a la parte psicológica del individuo no varía en nada, ya que la prevención primaria evitaría la aparición de cualquier psicopatología en medida de lo posible, la secundaria a un diagnóstico y evitar que se agrande más dicha psicopatología y finalmente la terciaria que implicaría la terapia o el tratamiento propiamente dicho de cualquiera de las psicopatologías que se presenten.

Así mismo la OMS menciona que La “promoción y prevención de salud mental” es un término que cubre una variedad de estrategias. Estas estrategias pueden ser vistas desde tres niveles:

1.- Nivel individual - Motivar los recursos propios de la persona por medio de estímulos en la auto-estima, la resolución de los propios conflictos, la asertividad en áreas como la paternidad, el trabajo o las relaciones interpersonales.

2.- Nivel comunitario - Una creciente y cohesionada inclusión social, desarrollando las estructuras de ayuda que promueven la salud mental en los lugares de trabajo, estudio y en la ciudad.

3.- Nivel oficial - El estado de cada nación comprometido en planes que reduzcan las barreras socio-económicas promoviendo oportunidades en igualdad de acceso a los servicios de salud pública por parte de los ciudadanos más vulnerables a este desorden.

Para la propuesta será tomado en cuenta 2 de los niveles mencionados anteriormente es decir **el individual y el comunitario** debió a la acción que es impartida en el colegio como tal, y será enfocada **la prevención primaria** logrando así evitar que se presenten cualquiera de las psicopatologías o conductas inadecuadas de los usuarios de los videojuegos.

Prevención primaria o Psicoprofilaxis

La psicoprofilaxis no es más que la prevención primaria propiamente dicha, para algunos es sinónimo de higiene mental, entendida como conjunto de recursos puestos al servicio de la prevención, el diagnóstico precoz y la rehabilitación de los enfermos mentales. Sin embargo, Rodolfo Bohoslavsky, en su libro titulado “Orientación vocacional” la define en sentido más amplio como “toda actividad que desde un nivel de análisis psicológico y mediante el empleo de recursos y técnicas psicológicas, tienda a promover el desarrollo de las posibilidades del ser humano, su madurez como individuo y, en definitiva, su felicidad”. (Bohoslavsky, 1971)

El concepto de psicoprofilaxis hace referencia a un tratamiento de carácter psicoterapéutico preventivo o de refuerzo, breve y focalizado a una técnica de la psicología que busca ayudar al paciente en el control de las emociones, actitudes y comportamientos que pueden llegar a condicionar el desarrollo de las acciones médicas o psicológicas.

La psicoprofilaxis intenta proporcionar recursos en los planos afectivos, cognitivos, interaccionales y comporta mentales, para que el enfermo consiga afrontar la operación de manera natural, minimizar los efectos eventualmente adversos para su psiquismo y facilitar la recuperación de carácter biopsicosocial. Son un conjunto de actividades sanitarias que se realizan tanto por la comunidad o

los gobiernos como por el personal sanitario antes de que aparezca una determinada psicopatología.

Según la OMS, “uno de los instrumentos de la promoción de la salud y de la acción preventiva es la educación para la salud, que aborda además de la transmisión de la información, el fomento de la motivación, las habilidades personales y la autoestima, necesarias para adoptar medidas destinadas a mejorar la salud.”

Por lo tanto con la propuesta se está abordando todos los puntos que se mencionaron, es decir una información verídica útil y sencilla de entender para todo el que la reciba, persiguiendo el objetivo de evitar la aparición de síntomas o psicopatologías mejorando las habilidades personales, autoestima y de emociones de los usuarios de videojuegos.

Los Videojuegos

Es momento de hablar de los videojuegos, en realidad es poco lo que se ha dicho referente de esto, sin embargo es un mundo que ha crecido tanto en los últimos 40 años desde que aparecieron que es increíble al ritmo que avanza, al paso que la tecnología da sus pasos los videojuegos le siguen atrás e incluso un paso adelante. Los videojuegos se han convertido en una forma importante de entretenimiento para los menores, adolescentes y adultos. Como otras formas de ocio los videojuegos en sí no son perjudiciales, pero si puede serlo el uso que se haga de ellos.

A todos los niños, jóvenes e incluso adultos les gusta usar las consolas para ponerse en la piel de sus héroes favoritos mientras derrotan a los villanos. Como en todo, un uso controlado y racionalizado de los videojuegos es beneficioso.

Este 'hobbie' puede ayudar a asumir fracasos, a motivar el instinto de superación y a no tirar la toalla. Sin embargo, si no pones límites a la utilización de videojuegos puede ocurrir todo lo contrario: dolores de cabeza, vista cansada, dificultades para relacionarse con la gente y de agresividad.

Para que esto no ocurra muchas de las empresas creadoras de videojuegos tales como Sony, Capcom, Hudson, Nintendo, etc. han planteado varias recomendaciones para los usuarios, referente a todos los aspectos que deben tomarse en cuenta cuando se usa un videojuego o mejor dicho cuando se enciende la consola, estos son:

1.- Es fundamental que los padres juguemos con ellos, así podremos conocer sus gustos y sus preferencias a la hora de utilizarlos y porqué no también disfrutar y aprender, es una buena forma de hacer que los niños no se aíslen es jugar con ellos a la videoconsola, esto le hará además sentirse importante frente a ti porque te está enseñando a hacer algo.

2.- Cuidar las posturas de juego, es decir sentarse de una manera adecuada, así como a la distancia correcta del televisor, con la iluminación y el contraste según las necesidades y comodidades del usuario.

3. - Conocer y seguir las recomendaciones del Código Pegi: este código permite conocer las edades para las que es apto un videojuego y ofrece información sobre los contenidos, como violencia y sexo. Lo que es apto para un menor puede no serlo para otro, cuidado con el uso por parte de hermanos menores de los videojuegos de los mayores. Antes de comprar ningún videojuego infórmate sobre la franja de edad a la que va dirigido. Suelen contar con una etiqueta que indica la edad recomendada para su uso. Un cuadrado con un número dentro acompañado del signo '+' indica los años que hay que tener. El hecho de que aparezcan dibujadas varias siluetas de personas en blanco y una coloreada en negro indica que el juego puede favorecer la discriminación. Sabrás que hace referencias a las drogas o de tipo sexual si observas el dibujo de una jeringuilla o el símbolo masculino y femenino entrelazados, respectivamente. Los videojuegos de terror vienen acompañados por el dibujo de una araña y los que contienen violencia aparecen con un puño cerrado como dibujo. Para conocer si tiene lenguaje soez observa si hay un bocadillo con signos como la arroba, el asterisco y la exclamación. Un par de dados te indican que fomenta los juegos de azar. Evita

comprar juegos que no sean aptos para la edad de tu pequeño. Evita también los de contenido grosero y ofensivo.

4.- Activar los controles parentales de las videoconsolas: las más modernas ofrecen la posibilidad de conectarse a Internet o con otros jugadores por lo que no podemos descuidarnos y utilizarlos para evitar situaciones de riesgo. Cada fabricante ofrece diferentes opciones, debemos aprender a configurarlas.

5.- La modalidad de juego online con otros jugadores puede conllevar el contacto con personas desconocidas y en ocasiones estas páginas ofrecen servicios de chat, hay que concienciarles de la importancia de no proporcionar datos personales ni mantener conversaciones con extraños: no todo el mundo es quién dice ser en Internet.

6.- Controlar y pactar con ellos los tiempos de uso: siempre es mejor dosificar. Periodos cortos de tiempo, por ejemplo media hora varios días seguidos, es más recomendable que dejarles jugar durante horas. Además es conveniente estar atentos y si el niño se pone nervioso, alterado o enfadado mejor que pare de jugar y descanse. Puedes aumentar el tiempo de juego durante el fin de semana o en época de vacaciones ya que hay más tiempo para el ocio, pero no te excedas. Algunos expertos señalan que lo recomendable es fijar un límite de entre 4 y 5 horas semanales. Valora qué es lo más adecuado según el grado de madurez de tu hijo. No dejes que tu hijo use la consola poco antes de irse a la cama. Los videojuegos son muy estimulantes, y pueden hacer que a tu pequeño se le quiten las ganas de dormir.

7.- Los videojuegos son una forma estupenda de divertirse y aprender pero no debe ser la única. Somos los padres los que debemos proporcionarles alternativas diferentes de ocio.

8.- Primero las responsabilidades, después los videojuegos. Haz que tu hijo recuerde esta regla de oro. No dejes que use la consola hasta que haya hecho sus deberes y haya cumplido con sus tareas del hogar.

Y como recomendación que se puede hacer para el uso de los juegos más allá de las normas que debes seguir podría ser la siguiente:

Fomentar el uso de juegos educativos, actualmente gracias a la cantidad de videojuegos hoy es posible aprender, leer, realizar operaciones matemáticas, conocimientos geográficos, históricos, incluso hacer ejercicio. Son muchas las consolas que han sacado videojuegos de este tipo. Nintendo Wifi ha lanzado 'Wifit Plus', una plataforma para hacer deporte ideal para pequeños y no tan pequeños. 'Boating Bash' de Boj Esponja y 'Barbie y las tres mosqueteras' son juegos muy educativos para niños y niñas, respectivamente. Playstation 3 ha publicado diversos juegos de este tipo para jugar al baloncesto o bailar, como por ejemplo 'Dance Factory'. Otro videojuego para PC basado en el 'Dance Revolution' es el 'PC Fit'.

Con todo lo mencionado comprendemos que los videojuegos, poseen varias normas, recomendaciones, consejos para que su uso sea lo más correctamente posible, y no solo para los usuarios de los juegos sino también para sus padres, para que se involucren en ese mundo de sus hijos y les puedan entender en que estas usando su tiempo libre.

Conocer qué tipo de videojuego es más apto para su hijo según la edad, que se le puede permitir jugar y que no, cuánto tiempo se le puede permitir jugar son todas estas cosas las que ayudaran a que los niños y jóvenes eviten que los videojuegos se conviertan en algún problema para ellos.

Incluso visualizar más actividades a parte de los videojuegos como algún deporte que ayude tanto al niño y joven como a su padre a pasar un momento recreativo juntos y lejos de los videojuegos.

Reglas, Normas y Limites para los videojuegos.

Como se menciona antes todo juego debe tener su tiempo limitado de uso, además del tipo de juego debe ir encaminado según la edad que posea nuestro hijo y por

sobretudo que primero se hallan las responsabilidades y luego los juegos, viéndolos así tan solo como una recreación.

Para lograr estos límites es importante tomar en cuenta varios aspectos tales como:

- Las normas deben ser claras, estar bien definidas, y ser adecuadas para cada persona según la edad.
- Es importante establecer diferencias entre los hermanos. De otro modo los mayores tienen la sensación de que crecer sólo trae consigo obligaciones y no tardarán en aparecer conductas regresivas (comportamiento infantil) y, por su parte, los pequeños no desearán crecer.
- No pida cosas que su hijo no puede hacer.
- Cuando exija, no actúe de forma contradictoria.
- Sea coherente en la aplicación de las normas.
- Cuando se produzcan desacuerdos entre los padres sobre la forma de educar a los niños, nunca se deben discutir delante de ellos.
- Evite centrar la autoridad en un solo padre – madre.
- No delegar la autoridad a otro.
- No se desautorice nunca.
- No modifique los castigos (consecuencias) una vez anunciadas.
- No castigue con algo que no pueda cumplir.
- Acostúmbalo a pedir permiso.
- Cuando tengas que poner un castigo: no te alteres, hay que hablarles y actuar de forma muy calmada

Si tomamos en cuenta todos estos puntos podemos aplicar varias formas para alcanzar nuestros objetivos frente a los videojuegos.

Para esto podríamos usar las técnicas planteadas por Skinner, con su condicionamiento operante.

El menciona que “El organismo está en proceso de "operar" sobre el ambiente, lo que en términos populares significa que está irrumpiendo constantemente; haciendo lo que hace. Durante esta "operatividad", el organismo se encuentra con un determinado tipo de estímulos, llamado estímulo reforzador, o simplemente reforzador. Este estímulo especial tiene el efecto de incrementar el operante”, lo que significa que si deseamos una conducta en específico de nuestro hijo es necesario utilizar un reforzador para conseguirlo.

De forma práctica significaría que la conducta que deseamos es que el chico no descuide sus responsabilidades, pongamos como ejemplo sus deberes o tareas, para ellos le mencionamos que “al acabar tu tarea podrá jugar 1 hora de sus videojuegos” con esto incentivamos a que realice sus tareas, inmediatamente acaba le dejamos jugar logrando así que se vaya reforzando la conducta que deseamos.

Así mismo Skinner propone los “castigos” sin embargo su tipo de castigos no son hostiles sino mas bien se emplearan para ayudar a reforzar la conducta deseada.

Continuando con el ejemplo anterior, si el chico no desea hacer su tarea se puede utilizar un castigo negativo que implica que se le retira un estímulo agradable en este caso su hora de videojuegos hasta que no acabe su tarea.

Por lo tanto, ya sea usando el reforzador o el castigo estamos obteniendo que las responsabilidades sean en primer lugar, además al reforzar estamos colocando un límite de tiempo frente a los videojuegos por tanto alcanzando los objetivos frente a los mismos. Si somos perseverantes, firmes y pacientes con estas técnicas lograremos que los jóvenes no abusen de los videojuegos, no descuiden su rendimiento académico y no suscite ningún otro problema frente a los mismos.

Y finalmente otro autor que podemos aplicar sus técnicas en los videojuegos es Lev Vygotsky. Aunque la teoría de Vygotsky es bastante amplia me limitaré a mencionar solo una parte de lo que el menciona.

La Psicología del juego

Vygotski mencionaba que “Mediante el juego, los niños elaboran significado (*meaning*) abstracto, separado de los objetos del mundo, lo cual supone una característica crítica en el desarrollo de las funciones mentales superiores”.

El famoso ejemplo que da Vygotski es el de un niño que quiere cabalgar sobre un caballo y no puede. Si el niño tuviera menos de tres años podría quizá llorar y enfadarse pero, alrededor de los tres, la relación del niño con el mundo cambia: "por lo tanto, el juego es tal que su explicación debe siempre ser que la de que supone la realización ilusoria, imaginaria, de deseos irrealizables.”

Con lo que podemos ya entender que aunque los videojuegos sean parte de algo irreal y no podrían compararse con la realidad de un juego común de niños, no significa que no pueda imaginarse o pensar sobre estos, y que genere pensamientos y aprendizajes sobre y de los mismos.

Vigotsky explica en su ejemplo que el niño desea cabalgar un caballo pero no puede, así que toma una vara y se monta a horcajadas en él, y pretende entonces que está cabalgando. La vara es un "pivote". "La acción ajustada a reglas (*rules*) comienza siendo determinada por ideas, no por objetos. Es muy difícil para un niño recortar un pensamiento (el significado de una palabra) desde un objeto. El juego es una etapa de transición en esta dirección. En el momento crítico en que una vara —esto es, un objeto— se convierte en pivote para extraer el significado del caballo desde un caballo real, se altera radicalmente una de las estructuras psicológicas básicas que determina la relación del niño con la realidad.”

Lo que nos interesa aquí es que la imaginación es una formación nueva, que no está presente en la conciencia del niño y que representa una forma específicamente humana de actividad consciente, como todas las funciones de la

conciencia, originalmente surge de la acción, si el niño con tan solo ver televisión aprende muchas cosas independientemente de si seas buenas o malas, con jugar un videojuego donde tiene una participación directa con los mismos, donde su imaginación vuela y alcanza niveles tan altos sin necesidad de los objetos reales, significaría que todo lo que aprenda de ahí será aun más profundo, es por esto que todo videojuego que se compra y utilice debe ser según la edad del niño o joven y en el mejor de los casos que el tipo de juego que utilizará sea educativo o que conlleve actividades donde al usuario le haga pensar e imaginar.

Otro aspecto del juego al que Vygotski se refirió fue el desarrollo de reglas sociales que ocurre, por ejemplo, cuando el niño juega a "casas" y adopta los papeles de los diferentes miembros de la familia. Vygotski cita un ejemplo de dos hermanas que jugaban a ser hermanas. Las reglas del comportamiento en la relación entre ellas, reglas que en la vida diaria solían pasar desapercibidas, eran adquiridas conscientemente mediante el juego. Los niños adquieren así reglas sociales, y también lo que ahora denominamos auto-regulación, autocontrol.

Por ejemplo, cuando una niña se encuentra en la línea de partida de una carrera de velocidad, bien pudiera ser que estuviera deseando salir corriendo inmediatamente, de modo tal que pudiera ser la primera en llegar a la línea de meta, pero el hecho de conocer ya las reglas que rodean al juego y el estar deseando disfrutar del mismo le permiten regular su impulso inicial y esperar la señal de partida.

Así mismo todo videojuego posee sus reglas y límites, la única diferencia radica en que es virtual, por tanto quien los use aprenderá varias reglas y límites, ya sea dentro del juego o previo al juego como lo es el tiempo y el tipo de juego.

Como consejo final los adultos que conviven con el niño tienen que estar de acuerdo acerca de los límites que debe tener no solo en los videojuegos, esto se aplica para todas las normas que le deseamos poner a los niños y jóvenes, es importante saber qué se le permite y qué se le prohíbe. Hay que ser cuidadoso con el castigo, porque si éste no se lleva a cabo adecuadamente, el niño no aprenderá lo que es bueno y malo, no fortalecerá su moral. Tal vez deje de hacer

lo que se le prohíbe por temor más no por convicción. Lo importante es que el adulto ejerza su autoridad de manera que le dé la oportunidad al niño de aprender algo de la experiencia. Incluso ante un berrinche, excluir al niño a su habitación o evitarle algún estímulo que le agrada (como el videojuego) y explicarle que esas son las consecuencias de su acción con esto aprenderá a tener más cuidado la próxima vez y evitar que se repita el suceso. Incluso lejos se le puede invitar a que participe en la reposición del daño causado, remendando el libro destruido, el juguete quebrado, el dedo maltratado del hermano etc. Y por último, es importante afirmar que la prohibición mediante palabras o gestos es a menudo insuficiente para que el niño o joven se dé cuenta de que con su acción ha significado que no cumple con las normas o que ha roto alguna regla que ya se había pactado. Es importante generar entre todos un vínculo de confianza y de solidaridad, con esto toda regla o norma que pongamos como padres significaría que se la cumplirá no por miedo ni obligación sino por compromiso.

6.7 METODOLOGÍA – MODELO OPERATIVO

| ETAPA | OBJETIVO | ACTIVIDADES | RECURSOS | RESPONSABLE | TIEMPO |
|--|---|---|--|----------------------|------------------|
| FASE 1 Preparación de Logística | Establecer el lugar óptimo para la realización del Programa de Prevención Primaria | Adecuar un espacio físico apropiado. | Material de Oficina Equipo Tecnológico Material Bibliográfico Sala Georgina Hurtado de Rivas | Mario Marcial | 2 semanas |
| FASE 2 Promoción de la salud mental | Informar acerca de las premisas claves de la propuesta. Videojuegos tipos de videojuegos, salud y abuso de los videojuegos | Campaña “juega, diviértete y no abuses” | Afiches, material bibliográfico Pacios del establecimiento | Mario Marcial | 2 semanas |

| | | | | | |
|---|--|---|--|----------------------|----------------|
| <p>FASE 3</p> <p>Análisis de la campaña “juega diviértete y no abuses</p> | <p>Debatir los diferentes puntos de vista el uso de los videojuegos en los adolescentes mediante una explicación previa.</p> | <p>Debates en los segundos años de bachillerato en la materia de desarrollo de pensamientos acerca de la campaña, así como de evaluaciones o preguntas abiertas que inviten a la participación de todos los miembros.</p> | <p>Material de oficina, Profesores del área de psicología, Aulas del establecimiento</p> | <p>Mario Marcial</p> | <p>5 meses</p> |
|---|--|---|--|----------------------|----------------|

Elaborado por: Mario Marcial

6.8 Marco administrativo

6.8.1 Recursos

6.8.2.1. Institucional

- Universidad Técnica de Ambato
- Facultad Ciencias de la Salud
- Carrera de Psicología Clínica
- Colegio Nacional Experimental Ambato

6.8.2.2. Humanos

- Mario Esteban Marcial Castro
- Alumnos del 5to curso del Colegio Nacional Experimental Ambato

6.8.2.3. Materiales

- Material de oficina
- Laptop
- Infocus

6.8.2.4. Económicos

- Entre 500 a 800 dólares

| RUBROS DE GASTOS | VALOR |
|---------------------------|--------------|
| Redacción y transcripción | \$50 |
| Equipos | \$400 |
| Material de escritorio | \$100 |
| Material bibliográfico | \$50 |
| Trasporte | \$30 |
| Anillado y empastado | \$80 |
| Total | \$710 |

Elaborado por: Mario Marcial

6.9 Cronograma

| Actividad/mes | MARZO | | | | ABRIL | | | | MAYO | | | | JUNIO | | | | JULIO | | | | FEBRERO | | | | MARZO | | | | ABRIL | | | | | | | |
|------------------------------|-------|---|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|---------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|--|--|--|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | |
| Elaboración del proyecto | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Recolección de información | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Análisis de la información | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Formulación de la propuestas | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Redacción del informe final | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Presentación del informe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| Defensa del informe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |

6.10 Plan de monitoreo

| | |
|-----------------------|--|
| ¿QUE EVALUAR? | Conocimiento sobre el uso adecuado de los videojuegos |
| ¿POR QUE EVALUAR? | Es importante tener información sobre los videojuegos con el fin de conocer que están usando los jóvenes |
| ¿PARA QUE EVALUAR? | Para evitar que el uso de los videojuegos se convierta en un problema para los alumnos, padres y maestros. |
| ¿QUIEN EVALUA? | Mario Marcial |
| ¿CUANTO EVALUAR? | Periodo continuo de las etapas según el plan de actividades |
| ¿COMO EVALUAR? | Mediante una encuesta o preguntas a los receptores de las actividades |
| FUENTE DE INFORMACION | Material científico, información especializada del tema |
| ¿DONDE EVALUAR? | En el Colegio Experimental “Ambato” |

Referencias Bibliográficas

Bibliografía

- Aracely Batz Sandra, *“Influencia de la migración en el rendimiento escolar de niños en hogares rurales ecuatorianos”*
- Aragón Y (2011), *“Desarmando el poder antisocial de los videojuegos”*
- Balarezo Ch. Lucio (2010), *“Psicoterapia”*
- Begoña Gros Salvat (2000), *“La dimensión socieducativa de los videojuegos”*.
- Bohoslavsky R (2001), *“Orientación vocacional”*
- Buentello Ramírez Joaquín (2009), *“El impacto de los videojuegos en la sociedad y en la educación”*
- Cagigal, J.M (1996), *“Museo del Juego”*
- Cahuaqui Mora Juan (2011), *“Los videojuegos virtuales educativos y su incidencia en el aprendizaje lingüístico de los niños de 4 a 5 años en el desarrollo infantil “Casita de Chocolate” en la parroquia de Huambalo”*
- Caillois Roger (1986), *“Los Juegos y Los Hombres”*
- Criollo Rios Sandra (2011), *“La Plataforma Educativa Virtual y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del Tercer año de Bachillerato de informática de la Unidad Educativa González Suarez”*
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua 2014
- Dr. Graells Pere Marquès (2001), *“Los videojuegos: Las claves del éxito”*
- Eguiluz I. Y Segarra R (2006). *“Introducción a la Psicopatología”*
- Estallo Martí Juan Alberto (1997), *“Juegos de plataforma”*
- Etxeberria Balerdi Félix (2002), *“Videojuegos y educación”*. Universidad de Salamanca.
- Fichter H. Joseph (1993), *“Sociología”*
- Fukuyama Francis (2002), *“El fin del hombre: Consecuencias de la revolución biotecnológica”*
- Glasser William (1952), *“Salud Mental o Enfermedad”*
- Herrera E. Luis (2010), *“Tutoría de la Investigación Científica”*
- Mainer Blanco Belén (2009), *“Cybergames”*

- Mander Jerry (1996), *“En ausencia de lo sagrado. El fracaso de la tecnología y la supervivencia de las naciones indias”*
- Mcgraw Hill. Hilgard (2010), *“Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana”*
- McLuhan Marshall (1996), *“Comprender los medios de comunicación”*
- Morales Arteaga Brenda (2013), *“Videojuegos: Beneficios y Desventajas”*
- Olmos Ralseca Jose (2010), *“Los valores humanos y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de los Octavos años de la Educación Básica de la Unidad Educativa San José “La Salle” de la ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi”*
- Revuelta F (2004), *“El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información”*
- Sarango Yamil Lambert (2010), *“La Carrera de los videojuegos”*
- Trull J. Timothy (2003), *“Psicología Clínica”* , México

Linkografía

- Código PEGI. www.pegi.info
- “La carrera de los videojuegos”
<http://blog.espol.edu.ec/ylambert/2010/09/02/la-carrera-de-videojuegos-en-el-ecuador-%C2%BFes-posible/> blog.
- Revista de videojuegos. <http://www.Cybergames.com/articulo/el-mercado-de-los-videojuegos/analisis-juego/1854763>
- “El impacto de los videojuegos en la sociedad y en la educación”
<http://noesis.usal.es/educare/Joaquin.pdf>

Citas Bibliográficas - Base de datos UTA

- EBRARY. Etchegoyen, R. (2012). *Fundamentals on Psychoanalytic Technique* (208). Editorial Karnac Books. Disponible en: site.ebrary.com.
- E-LIBRO: Ugarte, H. (2004). Conducta humana: instintos y sociedad. Recuperado el 24 de Marzo de 2014, de <http://site.ebrary.com/lib/utasp/docDetail.action?docID=10638515&p00=conducta>.
- PROQUEST: Vitela, N. (2007). Obtenido de <http://search.proquest.com/docview/307849504?accountid=36765>
- SCIELO:Ramírez, P. Navarro, J. y Menacho, I. (2010).Estilo cognitivo reflexividad-impulsividad en Escolares estafa intelectual alto Nivel. Recuperado el 22de febrero del 2014, Disponible en: <http://www.scielo.org.com>
- Bigge, M; Hunt, M. Bases psicológicas de la educación. Tomado el 4 de Abril del 2013. Disponible en <http://orton.catie.ac.or>
- ArdonLedezma, Rolando. El perfil psicosocial y su relación con el rendimiento académico en alumnos del primer año en la carrera de Psicología de la U.N.A.H. Tomado el 3 de Junio del 2013. Disponible en www.cervantesvirtual.com

ANEXOS

Anexo No. 1

Nombre: _____

Curso: _____

Paralelo: _____

Promedio General: _____

1.- ¿A jugado algún videojuego en algún momento de su vida y juega actualmente?

SI _____ NO _____

2.- ¿Cuánto tiempo le dedica a los videojuegos?

Menos de 1 hora a la semana _____

3 – 5 hora a la semana _____

6 – 10 horas a la semana _____

Mas de 10 horas a la semana _____

3.- ¿Cuales son los tipos de videojuegos que mas usa?

Estrategia _____

Aventura _____

Deportivos _____

Luchas _____

Todos los mencionados _____

4.- ¿Cuales crees que son los motivos más comunes para tener un inadecuado rendimiento académico? (elija solo uno)

Problemas Emocionales

Problemas referentes a la materia o al profesor

Falta de organización para las tareas o el estudio

Actividades extra (Clubs deportivos, Idiomas)

Uso excesivo de actividades de ocio (Videojuegos, Chats, Reuniones con amistades) _____

5.- ¿Usted a que actividades le dedica más tiempo? (elija solo uno)

Actividades académicas _____
Actividades de ocio _____
Actividades deportivas _____
Actividades familiares _____

6.- ¿Cree que el uso de los videojuegos influyen es su rendimiento académico?

SI _____ NO _____

7.- ¿De qué manera piensa que influyen los videojuegos de los estudiantes?

Positivamente _____ Negativamente _____

8.- ¿Que videojuegos piensa usted que podrían resultar útiles para los estudiantes?

Estrategia _____
Aventura _____
Deportivos _____
Luchas _____
Todos los mencionados _____

Otros (nombre cual)

9.- ¿Cree usted que un manual con las ventajas y desventajas de los videojuegos resulte útil para los padres, profesores y alumnos? Mencione la razón.

SI _____ NO _____

10.- Mencione cual es su rendimiento académico actual según los estándares colocados a continuación (realizada solo al encargado de las notas)

Muy bueno (10 - 9.1) _____
Bueno (9 – 7.1) _____
Regular (7 – 6.1) _____
Malo (6 – 4.1) _____
Muy malo (4 - 1) _____








| | |
|-------|-------|
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

Anexo No. 2



Elaborado por: Mario Marcial

PEGI por contenido

| | |
|---|--|
|  Sexo |  Miedo |
|  Discriminacion |  Lenguaje Soez |
|  Drogas |  Juegos |
|  Violencia |  En linea |

Elaborado por: Mario Marcial



Elaborado por: Mario Marcial

Anexo No. 3

| ESTUDIANTES/Calificaciones | TOTAL |
|---------------------------------------|------------|
| | NOTA FINAL |
| ACOSTA LOPEZ JOSELYN JAZMIN | 7.15 |
| ACOSTA TAYO EVELYN ANDREA | 8.45 |
| ACURIO MOYA MICHELLE ALEJANDRA | 8.12 |
| AGUILAR MORETA SHIRLEY YAJAIRA | 6.56 |
| AGUIRRE ESCOBAR CRISTINA ESTEFANIA | 9.81 |
| ALBAN RODRIGUEZ KERLY JOSELINE | 7.94 |
| ALBAN VELASCO ALEXANDRA ESTEFANIA | 8.87 |
| ALDAS TOALOMBO DAISY YOLANDA | 8.44 |
| ALTAMIRANO SALAZAR GRACE PAOLA | 9.02 |
| ALULEMA GARZON JENNIFER SALOME | 7.80 |
| ALVAREZ ALVAREZ MICHELLE ESTEFANIA | 6.93 |
| ALVAREZ FONSECA KERLY MIREYA | 7.98 |
| AMORES GORDON YOLANDA NATALY | 8.10 |
| ANCHALI GUAMANQUISPE SOPHIA NICOLE | 8.75 |
| ANDRADE BOMBON GISSELA ESTEFANIA | 8.81 |
| ANDRADE QUIROGA GABRIELA ESTEFANIA | 8.08 |
| ANDRADE RUIZ LISSETTE KATHERINE | 7.14 |
| ARCOS BORJA VANESSA JOHANNA | 8.54 |
| ARMENDARIZ ESPINOZA CYNTHIA ELIZABETH | 6.87 |
| ASAS JINDE JOHANA KATHERINE | 7.16 |
| ATACUSHI UZHCA HEIDI JADIRA | 7.98 |
| AYALA ARANDA MAYRA MONSERRATH | 8.35 |
| BARZALLO SUAREZ ANA BELEN | 9.02 |
| BAUTISTA BASANTES MARIA MERCEDES | 5.66 |
| BAYAS BONILLA EVELYN LISSETTE | 8.37 |
| BEDON GALARZA VERONICA DENNISE | 7.43 |
| BENAVIDES VARGAS KAREN ESTEFANIA | 9.77 |
| BERMEO JACOME MARIA GABRIELA | 8.49 |
| BOMBON HEREDIA GENESIS SARAHI | 8.94 |
| BOMBON HEREDIA GENESIS SARAHY | 9.05 |
| BRITO MAYORGA NOE ALEXANDER | 6.37 |
| CADENA BARRERA KARINA ALEXANDRA | 9.01 |
| CADENA PAUCAR KARLA GABRIELA | 7.23 |
| CALLE CEPEDA REBECA EUNICE | 9.13 |
| CAMACHO PAZMIÑO KAREN ILIANA | 7.89 |
| CAMPAÑA POVEDA JOSELYN DENNISE | 8.65 |
| CANO NARANJO EMILY ESTEFANIA | 7.45 |
| CARRANZA CASTRO DENNIS GIOVANNI | 8.98 |

| | |
|-------------------------------------|------|
| CARRERA VILLAGOMEZ ANDREA GIOVANNA | 8.53 |
| CARVAJAL GUERRERO JHOSELIN MARIBEL | 8.12 |
| CASTILLO VILLACIS LUCIA VERONICA | 6.56 |
| CASTRO ACOSTA JOSE ANDRES | 7.16 |
| CASTRO LOPEZ STEPHANIE ALEXANDRA | 9.0 |
| CASTRO VILLACIS JESSENIA CAROLINA | 8.67 |
| CASTRO VILLALBA DAYANA LORENA | 8.90 |
| CHANGO JIJON LESLIE ANABEL | 8.43 |
| CHANGO PALATE CAROL ARACELY | 7.12 |
| CHATO ARROYO JOSELYN ANDREA | 7.99 |
| CHAVEZ JORDAN KARLA MICHELLE | 8.54 |
| CHECA ALTAMIRANO BELEN ESTEFANIA | 6.12 |
| CHICAIZA OLIVAREZ ANA CRISTINA | 8.12 |
| CHICO CASTRO KAREN ARIANA | 8.86 |
| CHILUIZA RODRIGUEZ DANIELA FERNANDA | 7.13 |
| CHIMBO LOPEZ VERONICA ANABELL | 5.90 |
| CHITO CAIZA DIANA CAROLINA | 8.85 |
| CHOEZ COLOMA LORENA MARIBEL | 7.34 |
| COBO TORRES MELANIE GABRIELA | 9.03 |
| COJITAMBO PORTILLA CYNTHIA PAMELA | 8.14 |
| CORDOVA BARRERA KARLA SAMANTHA | 8.59 |
| CUEVA LLERENA PABLO DAVID | 8.98 |
| DAVILA FUENTES MARIA ISABEL | 7.87 |
| DAVILA TOASA TATIANA ELIZABETH | 7.45 |
| DIAZ SUAREZ JENNIFER SELENA | 5.76 |
| ESCOBAR VELASTEGUI SHEILA ARACELLY | 8.45 |
| ESPEJO ESTUPIÑAN STEPHANIE RAQUEL | 8.60 |
| EUGENIO CONSTANTE VANESSA JAZMIN | 8.12 |
| FALCON ALMACHE ANDREA CAROLINA | 10 |
| FIALLOS FIGUEROA KAREN DAYANARA | 8.64 |
| FLORES NARANJO EDDY MATEO | 7.54 |
| FREIRE CARRILLO JESSICA PATRICIA | 6.78 |
| FREIRE PAZMIÑO DENNISE SOLANGE | 7.78 |
| FREIRE RUIZ ISABEL MONSERRATH | 8.12 |
| GARCES RAMOS LESLIE CAROLINA | 8.18 |
| GARCIA CAICEDO KATHERINE NICOLE | 9.0 |
| GARZON TELLO JOCELINE DAYANA | 8.13 |
| GOMEZ COCA MARJORIE MISHAEL | 8.94 |
| GOMEZ LLERENA IVETTE YADIRA | 7.69 |
| GOMEZ SALVATIERRA JOSELYN ADRIANA | 5.91 |
| GUAMAN PALATE KAREN ELIZABETH | 8.12 |
| GUAMAN PILAMUNGA WILLIAM | 8.86 |

| | |
|--|------|
| ALEXANDER | |
| GUAMAN TIBAN EVELYN GIOMAIRA | 7.13 |
| GUAYPATIN PICO JEFFERSON RAUL | 8.53 |
| GUERRA JORDAN MARIA DANIELA | 8.41 |
| GUERRERO AMANCHA ANABEL ESTEFANIA | 8.73 |
| GUERRERO ROJAS ALEXANDRA LIZBETH | 8.0 |
| GUERRON CHILUISA MISHHELL ALEXANDRA | 8.05 |
| GUEVARA ZAMORA JOHANNA CECILIA | 6.86 |
| GUZMAN CAMINO SOFIA CAROLINA | 8.48 |
| GUZMAN MELENDEZ ERIKA MISHEL | 9.01 |
| GUZMAN RAMOS ALEJANDRA MARIA | 8.34 |
| GUZMAN SEVILLA MIRKA MICHELLE | 8.05 |
| HEREDIA MONTENEGRO CRISTINA ELIZABETH | 8.53 |
| IBARRA PATIÑO TATIANA DEL CARMEN | 8.50 |
| IZA RUIZ MICAELA MONSERRATH | 8.12 |
| JACOME BALAREZO GABRIELA ESTEFANIA | 8.45 |
| JAQUE LIZANO JULIA DE LOS ANGELES | 9.75 |
| JARAMILLO PROAÑO VICTORIA ESTEFANIA | 7.45 |
| JIMENEZ BENAVIDES ANDREA CRISTINA | 7.98 |
| JORDAN JORDAN REBECA ABIGAIL | 7.43 |
| LALALEO CALUCHO GISSEL NATALY | 6.84 |
| LALALEO MUZO MARIA DEL CARMEN | 8.45 |
| LARA SANDOVAL MARIA JOSE | 8.10 |
| LIZANO CAJAS KARLA ABIGAIL | 8.21 |
| LLANGA CALI MICHELLE ESTEFANIA | 7.85 |
| LLANGA LAGOS GINA ELIZABETH | 9.31 |
| LLANGA SANTANA JOSELYN MONSERRATH | 8.11 |
| LLERENA SARABIA VALERIA ESTEFANIA | 9.10 |
| LOAIZA BEDOYA PATRICIA ANABELL | 6.94 |
| LOPEZ COELLO MAGDALENA ELIZABETH | 8.64 |
| LOPEZ GUAMAN VIVIANA NOEMI | 7.39 |
| LOZADA CADME ANDREA ESTEFANIA | 7.19 |
| LOZADA LOPEZ JESSICA KATHERINE | 8.24 |
| LUPERA RETO MARIA BELEN | 5.31 |
| LUZURIAGA ESPIN PAMELA ANABELL | 8.56 |
| MANZANO BUCARAM CARLA ESTEFANIA | 8.0 |
| MANZANO ORTIZ PATRICIA MONSERRATH | 8.31 |
| MARIÑO VELASTEGUI KATHERINE GISSEL | 9.03 |
| MARTINEZ GARZON JESSICA KARINA | 8.34 |
| MARTINEZ GUERRERO KATHERINE NATALY | 8.56 |
| MARTINEZ MARTINEZ JOSELYN ROSALIA | 6.11 |
| MASAQUIZA MASAQUIZA ARACELLY | 7.78 |

| | |
|--------------------------------------|------|
| SOLANGE | |
| MAYORGA SORIA MARIA GRACIA | 8.12 |
| MEDINA FREIRE DANIELA BRIGILTE | 9.18 |
| MEDINA VILLALVA MICHELLE ESTEFANIA | 8.31 |
| MEJIA MEJIA MARIA VIVIANA | 9.81 |
| MERA BARRAGAN CAROLINA ISABEL | 8.12 |
| MERA VITERI ANDREA SOLEDAD | 8.86 |
| MIGUEZ MONTOYA KATHERINE ESTEFANIA | 7.13 |
| MIRANDA GALLO ANGELICA GUADALUPE | 8.21 |
| MONAR NARANJO ERIKA PAULINA | 8.43 |
| MONGE MARTINEZ GLORIA ESTEFANIA | 7.96 |
| MOPOSITA ICHINA PAMELA ALEXANDRA | 7.0 |
| MORALES MOYOLEMA ANDREA MICHELLE | 5.34 |
| MORENO CUNALATA LIZBETH CAROLINA | 8.37 |
| MOYA GARCES KARLA MABEL | 7.43 |
| MOYA MARIÑO EVELYN MONSERRATH | 7.67 |
| MOYA ROMERO KATHERINE SOLANGE | 8.76 |
| MOYOLEMA SAILEMA MARIA FERNANDA | 9.56 |
| MUÑOZ SANCHEZ KAREN ANAIS | 7.15 |
| NARANJO AYALA DAYANA CAROLINA | 8.45 |
| NIQUINGA CARRASCO JENNIFER ARACELY | 8.12 |
| NOROÑA GUEVARA MARIA JOSE | 5.86 |
| NUÑEZ BARZOLA JOSELYN CAROLINA | 8.17 |
| NUÑEZ OJEDA BLANCA XIMENA | 7.98 |
| NUÑEZ PEREZ JENIFFER PAOLA | 8.47 |
| NUÑEZ PILLAJO ERIKA PAOLA | 8.67 |
| OCAÑA SANCHEZ DANIELA BELEN | 8.31 |
| OÑA RODRIGUEZ TANNIA MARIBEL | 6.47 |
| OÑATE GUACHON ROCIO ABIGAIL | 7.98 |
| ORDÓÑEZ LOPEZ MARIA JOSE | 8.35 |
| ORTIZ GONZALEZ DIANA ESTEFANIA | 9.02 |
| PADILLA ASQUI JENNIFER LISBETH | 9.67 |
| PADILLA CALDERON CAROLINE JOHANNA | 8.50 |
| PADILLA MELENDEZ GISSELA ALEXANDRA | 8.12 |
| PALACIOS APONTE TATIANA JACQUELINE | 8.45 |
| PAREDES ESPINOZA MELISSA LISSETTE | 8.75 |
| PAREDES LLERENA JAIRO LEONARDO | 7.45 |
| PAREDES MACHADO MARIA BELEN | 7.98 |
| PAREDES RAMOS ADRIANA DE LOS ANGELES | 8.49 |
| PAREDES VELASCO JOCELINE MISHEL | 8.12 |
| PARRA JEREZ JENNY ALEJANDRA | 9.06 |
| PARRAGA PICO LESLIE JESSENIA | 8.43 |

| | |
|-------------------------------------|------|
| PAZ SARABIA JOSELYN MICAELA | 6.12 |
| PAZMIÑO GUERRA ANA JAZMIN | 8.12 |
| PEÑAFIEL ALTAMIRANO CYNTHIA PAULINA | 8.86 |
| PERALTA CAGPATA EDWIN DENNIS | 7.13 |
| PEREZ AYME ANDREA PATRICIA | 8.53 |
| PEREZ HIDALGO MARIA BELEN | 8.41 |
| PEREZ LASCANO ANDREA PAULINA | 9.73 |
| PEREZ SOLIS MICHELLE TATIANA | 8.0 |
| PESANTES DIAZ ALEXANDER DARIO | 8.05 |
| PICO PEREZ ANGELA MARIA | 7.94 |
| PICO PEREZ PAMELA ELIZABETH | 5.87 |
| PILACUAN PEREZ JESSICA VALERIA | 8.44 |
| POGO GARCIA GISSEL MARILYN | 9.02 |
| PORTERO PEREZ NAYLA IBETH | 7.80 |
| POZO ALVAREZ VERONICA NICOLE | 7.34 |
| PROAÑO POVEDA MARIA JOSE | 9.17 |
| PULGAR TOAPANTA GUADALUPE MICHELLE | 8.41 |
| PULLAS TAPIA JOSE BENJAMIN | 8.94 |
| QUIJIJE CAINA CYNTHIA LIZBETH | 6.1 |
| QUILLIGANA PINTO CARLOS ALEXANDER | 8.90 |
| QUINAPANTA CASTRO NESTOR ISRAEL | 8.43 |
| QUISPE PEREZ ANDREA CRISTINA | 7.12 |
| QUITTO NAVARRETE VERONICA PAOLA | 7.99 |
| RAMOS COBO GIOVANNA ESTEFANIA | 8.54 |
| REASCOS CARDOSO NICOLE DAYANA | 7.56 |
| REGALADO HUALCA KAREN BRIGITTE | 8.37 |
| REINOSO LOPEZ JESUS DANIEL | 7.43 |
| REYES PROAÑO GABRIELA ALEXANDRA | 4.94 |
| ROBAYO RAMIREZ KATHERINE PAOLA | 7.98 |
| RODRIGUEZ PORTERO ANGELA MARISSA | 8.10 |
| ROMERO RAMIREZ JOHANA ANABELL | 8.75 |
| ROMO MARIÑO MELISSA DANIELA | 8.81 |
| SAILEMA GUEVARA JOHANA LISSETTE | 8.08 |
| SAILEMA MORETA KARLA BELEN | 9.16 |
| SALAZAR ALDAZ JONATHAN ALEJANDRO | 7.75 |
| SALAZAR BONILLA SELENA ESTEFANIA | 9.03 |
| SALAZAR CHIPANTIZA MARCO ISRAEL | 8.49 |
| SALAZAR PACHUCHO LESLIE MARCELA | 6.34 |
| SALINAS FEIJOO KAREN ALEXANDRA | 8.49 |
| SANCHEZ CACERES DAYANA VALERIA | 8.94 |
| SANCHEZ LUZURIAGA JOSELYN PAMELA | 9.05 |
| SANCHEZ MEJIA MIRKA MICHELLE | 7.54 |

| | |
|--------------------------------------|------|
| SANCHEZ TUBON TANNYA GABRIELA | 9.19 |
| SANTANA DEL POZO BRYAN ALEXANDER | 7.02 |
| SANTOS MIRANDA GRACE VIVIANA | 9.02 |
| SEGURA TIPANTAXI MARJORIE GABRIELA | 8.0 |
| SERRANO QUIPILEMA SHIRLEY NICOLE | 6.38 |
| SIERRA NAVARRETE VALERIA ISABEL | 8.23 |
| SOLANO CASTRO JOSELYN ANDREA | 8.65 |
| SOLIS ACOSTA JOCELINE VICTORIA. | 8.45 |
| SOLIS ACOSTA MARIA GISSELA | 8.0 |
| SORIA MEJIA JOCELINE ALEJANDRA | 5.78 |
| SUAREZ MIRANDA RUTH VANESSA | 8.49 |
| SUPE CLAUDIO GABRIELA ALEXANDRA | 6.32 |
| SUPE TULCAN JOSELYN SALOME | 9.0 |
| TELENCHANA ADAME ALEXANDRA ESTEFANÍA | 8.13 |
| TIRADO VILLACIS EVELYN GABRIELA | 8.94 |
| TIXILEMA ARIAS CYNTHIA MICHELLE | 7.69 |
| TOAINGA APONTE JOHANNA ESTEFANIA | 7.33 |
| TOAPANTA CEPA LIZBETH MARJORIE | 6.45 |
| TORO ASTUDILLO MICHELLE ESTEFANIA | 8.17 |
| TORO PACA MARIA BELEN | 7.98 |
| TORO RAMOS GENESIS DENNISE | 8.47 |
| TORRES CORDOVA DIANA YOLANDA | 8.67 |
| TORRES NIETO RAQUEL ALEJANDRA | 8.31 |
| TOSCANO NARVAEZ MAYRA ELIZABETH | 7.81 |
| ULLI CHILQUINGA CHRISTIAN ALEXANDER | 8.34 |
| ULLOA SALAZAR CYNTHIA CAROLINA | 9.05 |
| URQUIZO MORAN DENNISE MICHELLE | 9.91 |
| VACA DIER MARIA BELEN | 7.45 |
| VACA LOPEZ WENDY SOLANGE | 7.98 |
| VALENCIA REYES JAQUELINE GUADALUPE | 8.04 |
| VALVERDE ESCALANTE DIANA CAROLINE | 8.43 |
| VARGAS CONGO LIZBETH MICAELA | 9.01 |
| VARGAS FLORES JOHANNA VANESA | 5.88 |
| VARGAS NUÑEZ GISSEL ESTEFANIA | 8.01 |
| VASCONEZ TOAZA SILVIA ELIZABETH | 7.54 |
| VEGA LUNA YADIRA MARGARITA | 8.0 |
| VELASCO ROJANO JESSICA MARGOTH | 8.11 |
| VELASQUEZ GARCIA JOCELINE GABRIELA | 8.75 |
| VELASTEGUI MUÑOZ GENESIS AMANDA | 8.89 |
| VELASTEGUI PAZOS ANDREA NICOLE | 8.45 |
| VILLAGOMEZ ARMAS NICOLE ABIGAIL | 7.87 |
| YACCHIREMA PALACIOS MICAELA ESTE | 8.13 |

| | |
|--|------|
| YANZAPANTA VALVERDE GABRIELA VERONICA | 6.92 |
| ZAMBRANO BARQUIN SANDRA GISSEL | 9.03 |
| ZAMORA SANCHEZ DORIS MARIBEL | 6.78 |
| ZURITA MORALES KARLA FERNANDA | 8.88 |
| ZURITA VILLEGAS EVELYN ANDREA | 7.45 |