



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciado(a) en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Básica**

TEMA:

***“LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS
SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE
EDUCACION FISCOMISIONAL FE Y ALEGRÍA, CANTÓN AMBATO,
PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”***

AUTOR: Paulina Fernanda López Trujillo

TUTOR: Ing. Mg. Jorge Núñez Campaña

Ambato-Ecuador

2014

APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Yo, Ing. Mg. Jorge Núñez Campaña con C.C 180292922-2 , en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación sobre el tema **“LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN FISCOMISIONAL FE Y ALEGRÍA CANTÓN AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA”**, desarrollado por la egresada señorita PAULINA FERNANDA LÓPEZ TRUJILLO considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos , científicos y reglamentarios , por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente , para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato .

.....

Ing. Mg. Jorge Núñez Campaña

TUTOR

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante las carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ambato, 24 de Abril del 2014

Paulina Fernanda López Trujillo

C.C 1803987666

AUTORA

CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “La Adicción a los Videojuegos y su incidencia en el Rendimiento Académico de los estudiantes de los séptimos años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría cantón Ambato, provincia Tungurahua”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro

Ambato, 24 de Abril del 2014

Paulina Fernanda López Trujillo

C.C 1803987666

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “La Adicción a los Videojuegos y su incidencia en el Rendimiento Académico de los estudiantes de los séptimos años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría cantón Ambato, provincia Tungurahua”, presentada por la Srta, Paulina Fernanda López Trujillo, egresada de la carrera de Educación Básica promoción Marzo- Agosto 2013, una vez realizada y calificada la investigación, se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentos

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes

LA COMISIÓN

Dr. Medardo Alfonso Mera Constante
MIEMBRO DE TRIBUNAL

Lcda. Diana Carolina Gómez Báez
MIEMBRO DE TRIBUNAL

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo está dedicado primeramente a Dios por darme la sabiduría para poder cumplir mi meta, a mis queridos hijos Jonathan y Daniel que han sido mi fuerza para salir adelante, a mi amado esposo Fabricio Landázuri por su amor, paciencia y comprensión, a mi madre por su apoyo incondicional y su ejemplo de fe, y a mis compañeros con los cuales compartimos momentos buenos y malos durante esta etapa importante de mi vida y fueron los mejores amigos.

Paulina López

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por darme la salud y la vida para poder llegar al final de una etapa más en mi vida, al Ing. Jorge Núñez por su paciencia y tiempo dedicado a la elaboración de esta tesis, a todas las personas que de una u otra forma estuvieron conmigo apoyándome en el transcurso de la carrera, a mi madre por su apoyo incondicional y en especial a mi amado esposo por su apoyo moral y económico.

Paulina López

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Aprobación del tutor del trabajo de graduación	ii
Autoría de la Investigación	iii
Derechos de autor	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice General	viii
Índice de Cuadros	xi
Índice de Gráficos	xii
Índice de Figuras	xiii
Resumen Ejecutivo.....	xiv
Introducción	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
1.- Temade Investigación.....	3
1.1.- Planteamiento del Problema	3
1.1.1.- Contextualización	3
Macro	3
Meso	4
Micro	4
1.1.2.- Árbol de Problemas.....	5
1.1.2.1.- Análisis Crítico	6
1. 2.1.- Prognosis	7
1.2.2.- Formulación del Problema	7
1.2.3.- Preguntas Directrices.....	7
1.2.4.- Delimitación del Objeto de Investigación	7
Delimitación de Contenido	7
Delimitación Espacial	8
Delimitación Temporal	8

1.3 Justificación	8
1.4 Objetivos	10
1.4.1 Objetivo General	10
1.4.2. Objetivos Específicos	10
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1.- Antecedentes Investigativos	11
2.2 Fundamentaciones.....	13
2.2.1- Fundamentación Filosófica	13
2.2.2.- Fundamentación Axiológica.....	13
2.2.3.-Fundamentación Epistemológica.....	14
2.2.4.-Fundamentación Pedagógica.....	14
2.2.5.-Fundamentación Sociológica.....	14
2.2.6.-Fundamentación Legal.-.....	15
2.3.- Categorías Fundamentales	17
Constelación de ideas Variable Independiente	18
Constelación de ideas Variable Dependiente	19
2.3.1-Categorías de la Variable Independiente	20
2.3.2.- Categorías de la Variable Dependiente	55
2.4.- Hipótesis	74
2.5.- Señalamiento de Variables dela Hipótesis.....	75
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA	
3.1.- Enfoque Investigativo.....	76
3.2.- Modalidad Básica de la investigación	76
3.3.- Nivel o Tipo de investigación	77
3.4.- Población y Muestra	78
3.5.- Operacionalización de Variables	79
Matriz de Operacionalización de la Variable Independiente	79
Matriz de Operacionalización de la Variable Dependiente	80
3.6.- Plan para la recolección de la información	81
3.7.- Plan para el procesamiento de la información	82

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.- Análisis e Interpretación de Resultados	83
4.1.1.- Análisis de Rendimiento Académico.....	103
4.2.- Verificación de la hipótesis.....	104
4.2.1 Planteamiento de la hipótesis.....	104
4.2.2.- Selección del nivel de significación.....	104
4.2.3.- Descripción de la población	104
4.2.4.- Especificación del estadístico.....	105
4.2.5.- Especificaciones de las zonas de aceptación y rechazo	105
4.2.6.- Recolección de datos y cálculo de los estadísticos.....	106
4.2.7.- Decisión final	108

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- Conclusiones	110
5.2.- Recomendaciones	111

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1.- Datos informativos	112
6.2.- Antecedentes de la propuesta.....	112
6.3.- Justificación	113
6.4.- Objetivos	114
6.5.- Análisis de factibilidad	114
6.6.- Fundamentación Teórica.....	115
6.7.- Metodología. Modelo Operativo	123
6.8.- Administración.....	126
6.9.- Previsión de la evaluación	127
6.10.-Manual de Usuario.....	128
BIBLIOGRAFÍA	138
ANEXO 1.....	140
ANEXO 2.....	142
ANEXO 3.....	144

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1: Generación de Videoconsolas	32
Cuadro No. 2: Clases de Modelos Pedagógicos.....	57
Cuadro No. 3: Población y Muestra	78
Cuadro No. 4: Matriz de Operacionalización de la Variable Independiente	79
Cuadro No. 5: Matriz de Operacionalización de la Variable Dependiente.....	80
Cuadro No. 6: Plan para la Recolección de Información	81
Cuadro No. 7: Encuesta Pregunta No. 1	83
Cuadro No. 8: Encuesta Pregunta No. 2	84
Cuadro No. 9: Encuesta Pregunta No. 3	85
Cuadro No. 10: Encuesta Pregunta No. 4	86
Cuadro No. 11: Encuesta Pregunta No. 5	87
Cuadro No. 12: Encuesta Pregunta No. 6	88
Cuadro No. 13: Encuesta Pregunta No. 7	89
Cuadro No. 14: Encuesta Pregunta No. 8	90
Cuadro No. 15: Encuesta Pregunta No. 9	91
Cuadro No. 16: Encuesta Pregunta No. 10	92
Cuadro No. 17: Encuesta Pregunta No. 1	93
Cuadro No. 18: Encuesta Pregunta No. 2.....	94
Cuadro No. 19: Encuesta Pregunta No. 3.....	95
Cuadro No. 20: EncuestaPregunta No. 4.....	96
Cuadro No. 21: Encuesta Pregunta No. 5.....	97
Cuadro No. 22: Encuesta Pregunta No. 6... ..	98
Cuadro No. 23: Encuesta Pregunta No. 7.....	99
Cuadro No. 24: EncuestaPregunta No. 8.....	100
Cuadro No. 25:Encuesta Pregunta No. 9.....	101
Cuadro No. 26:Encuesta Pregunta No. 10.....	102
Cuadro No. 27: Datos de Rendimiento Académico.....	103
Cuadro No. 28: Preguntas Especificación del estadístico.....	105
Cuadro No. 29Frecuencias observadas.....	106
Cuadro No. 30: Frecuencias esperadas	106

Cuadro No.31 Cálculo del Ji Cuadrado	107
Cuadro No. 32: Fases del Modelo Operativo	122
Cuadro No. 33: Administración de la Propuesta	125
Cuadro No. 34: Previsión de la Evaluación	126

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1: Árbol de Problemas	5
Gráfico No. 2: Categorías Fundamentales	17
Gráfico No. 3: Constelación de Ideas de la Variable Independiente	18
Gráfico No. 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	19
Gráfico No. 5: Encuesta Pregunta No. 1	83
Gráfico No. 6: Encuesta Pregunta No. 2	84
Gráfico No. 7: Encuesta Pregunta No. 3	85
Gráfico No. 8: Encuesta Pregunta No. 4	86
Gráfico No. 9: Encuesta Pregunta No. 5	87
Gráfico No. 10: Encuesta Pregunta No. 6	88
Gráfico No. 11: Encuesta Pregunta No. 7	89
Gráfico No. 12: Encuesta Pregunta No. 8	90
Gráfico No. 13: Encuesta Pregunta No. 9	91
Gráfico No. 14: Encuesta Pregunta No. 10	92
Gráfico No. 15: Encuesta Pregunta No. 1	93
Gráfico No. 16: Encuesta Pregunta No.2	94
Gráfico No.17: Encuesta Pregunta No.3	95
Gráfico No. 18: Encuesta Pregunta No. 4	96
Gráfico No. 19: Encuesta Pregunta No. 5	97
Gráfico No. 20: Encuesta Pregunta No. 6	98
Gráfico No. 21: Encuesta Pregunta No.7	99
Gráfico No. 22: Encuesta Pregunta No. 8	100
Gráfico No. 23: Encuesta Pregunta No. 9	101
Gráfico No. 24: Encuesta Pregunta No. 10	102
Gráfico No. 25: Especificación de las regiones de aceptación y rechazo	107

Gráfico No. 26: Pantalla principal tema: La Adicción a los videojuegos.....	127
Gráfico No. 27: Pantalla con objetivos del tema	128
Gráfico No.28: Pantalla con el índice.....	128
Gráfico No. 29: Pantalla con introducción al tema.....	129
Gráfico No. 30: Pantalla con un video de reflexión.....	129
Gráfico No. 31: Pantalla con la definición de términos básicos.....	130
Gráfico No. 32: Pantalla con las causas de la adicción a los videojuegos	130
Gráfico No. 33 Pantalla con las consecuencias de la adicción a los videojuegos.....	131
Gráfico No. 34: Pantalla con video de la adicción a los videojuegos.....	131
Gráfico No. 35: Pantalla con las 8 actitudes de los padres efectivos	132
Gráfico No 36: Pantalla con un video “Cómo eliminar los malos hábitos”.....	132
Gráfico No. 37: Pantalla con la guía de los mejores juegos tradicionales.....	133
Gráfico No. 38: Pantalla con actividad de puzzle.....	133
Gráfico No.39: Pantalla con actividades de sopa de letras	134
Gráfico No. 40: Pantalla con actividad de rompecabezas.....	134
Gráfico No. 41: Pantalla con actividad de buscar parejas.....	135
Gráfico No. 42: Pantalla con actividad de tangram.....	135
Gráfico No. 43: Pantalla con actividad de una por puntos.....	136

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TEMA: “LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACION FISCOMISIONAL FE Y ALEGRÍA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”

Autora: Paulina Fernanda López Trujillo

Tutor: Ing. Mg. Jorge Núñez Campaña

Fecha: Ambato, 24 de Abril del 2014

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo investigativo lo realizamos pensando en los estudiantes a quienes el mal uso del tiempo libre y la falta de supervisión de los padres en sus hogares, los ha llevado a refugiarse de una manera poco usual en los videojuegos, siendo estos la causa principal de su mal comportamiento y especialmente del bajo rendimiento académico.

La supervisión inadecuada de los padres ya sea por varias ocupaciones en el día, es uno de los principales motivos para que los niños malgasten su tiempo libre, sin importar las consecuencias.

El mal hábito de los niños los ha llevado a una adicción hacia los videojuegos, por lo que descuidan completamente sus labores escolares, llegando a clases sin tareas, teniendo un comportamiento inadecuado e incluso a veces una actitud agresiva.

Por tal razón debemos concientizar a los padres de familia sobre la supervisión que deben dar a sus hijos para que no se dediquen a jugar demasiado tiempo frente a una videoconsola o frente al computador en su tiempo libre ya que se puede tornar en un problema crónico.

Descriptor: Videojuegos, tiempo libre, Estudiantes, Padres, Rendimiento Académico, Tareas Incumplidas.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
BASIC EDUCATION CAREER
BLENDED LEARNING**

TOPIC: "THE ADDICTION TO VIDEO GAMES AND THEIR EFFECT ON THE ACADEMIC PERFORMANCE OF STUDENTS IN THE SEVENTH YEAR OF BASIC EDUCATION OF THE SCHOOL OF EDUCATION FISCOMISIONAL FE Y ALEGRIA, AMBATO CANTON, PROVINCE OF TUNGURAHUA."

Author: Paulina Fernanda López Trujillo

Tutor: Ing. Mg. Jorge Nunez campaign

Date: Ambato, 24 April 2014

EXECUTIVE SUMMARY

We perform this investigative work thinking of students who misuse of leisure time and the lack of supervision of the parents in their homes, has led to take refuge in an unusual way in video games, these being the main cause of their misbehavior and especially of poor academic performance.

The inadequate supervision of the parents either by various occupations on the day, is one of the main reasons for children to fritter their free time, regardless of the consequences.

The bad habit of children an aggressive attitude has led them to an addiction to video games, which completely neglect their school work, coming to class without tasks, taking an inappropriate behavior and sometimes even.

For this reason we must educate parents about monitoring to give to their children so that they do not engage in play too long in front of a video game console or computer in your free time as it may become a chronic problem.

Key words: Video games, free time, students, parents, academic performance, tasks unfulfilled.

INTRODUCCION

El presente Trabajo investigativo tiene como tema: “LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN FISCOMISIONAL FE Y ALEGRÍA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

Es un trabajo de tesis que consta con la conceptualización teórica en las distintas fases del plan de investigación.

Planteamos la aplicación de un libro electrónico realizado con el Software Cuadernia, el cual consta de opciones estratégicas que van dirigidas a los padres de familia y estudiantes las cuales se pueden implementar como parte de la labor cotidiana en sus hogares para desarrollar las habilidades sociales, cognitivas y de control de las emociones en niños y adolescentes. Las mismas que, consiste en establecer pautas para que los niños se enfoquen en actividades diferentes a la de jugar en los videojuegos., todo esto acorde a las necesidades de la comunidad educativa como herramienta de apoyo para superar la adicción a los videojuegos y por lo tanto mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. El objetivo de este trabajo es motivar a los estudiantes a dar un mejor uso de su tiempo libre y a los padres de familia a dar una adecuada supervisión a sus hijos y juntos contribuir para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños.

La investigación contiene los siguientes capítulos que a continuación se los detalla

El Capítulo I El Problema.- Contiene el planteamiento del problema, contextualización, árbol de problemas, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes de la investigación, delimitación temporal y espacial, justificación, objetivo general y objetivos específicos para la investigación.

El Capítulo II Marco Teórico.- Se refiere los Antecedentes de la investigación, fundamentaciones investigativas, categorías fundamentales de las variables tanto independiente como dependiente, hipótesis y el señalamiento de variables.

El Capítulo III Metodología.- Desarrolla el enfoque de la investigación, modalidad básica de la investigación, tipos de la investigación, población y muestra, operacionalización de variable independiente y dependiente, técnicas de recolección de datos, validez y confiabilidad de los instrumentos, plan de recolección de información y plan de para el proceso de la información.

El Capítulo IV Análisis e Interpretación de Resultados.-Contiene el análisis e interpretación de los resultados a través de un resumen estadístico con cuadros y pasteles, los que conducen a establecer la verificación de la hipótesis a través de la prueba estadística del ji cuadrado.

El Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones.- Consta de las conclusiones y recomendaciones obtenidas del desarrollo de encuestas establecidas a los estudiantes y padres de familia del establecimiento educativo investigado.

El Capítulo VI Propuesta.- Contiene la propuesta para dar solución al problema mediante el cumplimiento de los objetivos que en ella se describen.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1. TEMA DE INVESTIGACION

LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN FISCOMISIONAL FE Y ALEGRÍA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 CONTEXTUALIZACIÓN

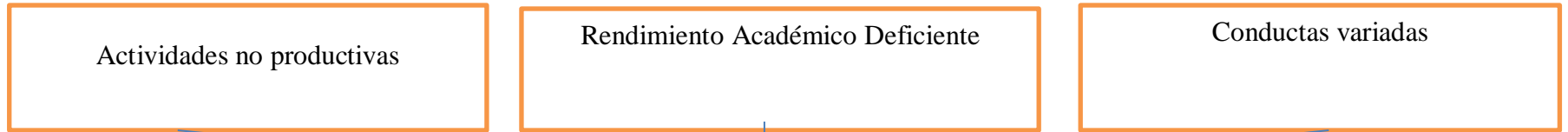
En el Ecuador uno de los principales problemas que afecta al sistema educativo es que los estudiantes dan un inadecuado uso de su tiempo libre, el cual lo dedican al entretenimiento en los muy conocidos videojuegos, si no es supervisado y puesto un alto a tiempo por los padres de familia los niños pueden terminar con un problema de adicción, siendo este el causante del bajo rendimiento académico de los estudiantes. Según una encuesta realizada por “Ecu Gamers” en el 2012, manifiesta que el promedio de juego de un niño de entre 11 a 17 años de edad es de cinco a diez horas semanales. En nuestro país, la crisis social, política y principalmente la economía nos afecta de manera directa, ya que la gran mayoría de tiempo los padres de familia se dedican a trabajar para poder mantener sus hogares, dejando a los niños sin supervisión durante varias horas en el día, de tal manera que solo se dedican a jugar dejando de lado sus deberes tanto escolares como las del hogar, perdiéndose en un mundo artificial que les confunde cada vez más la realidad virtual con nuestra realidad.

En la provincia del Tungurahua, se realizó una encuesta liderada por el señor Jorge M. Rocha en el año 2012, en el cual los datos arrojaron que existen varios centros de entretenimiento de videojuegos los mismos que se encuentran ubicados cerca de los establecimientos educativos, en los que es inevitable observar un sin número de estudiantes que se dan cita diariamente en estos lugares para malgastar principalmente su tiempo, dinero y sobre todo descuidar sus estudios a cambio de nada. Dichos centros de diversión son un estímulo para que los estudiantes adquieran una adicción que se puede volver incontrolable. Hasta ahora no se ha realizado campañas para concientizar a los estudiantes sobre la influencia negativa que tienen la práctica desmedida de los videojuegos, desde los más básicos instalados en el televisor hasta los de última tecnología como los playstation en todas sus versiones, los mismos que causan que los niños y jóvenes se vuelvan adictos a ellos y descuiden sus obligaciones como estudiantes.

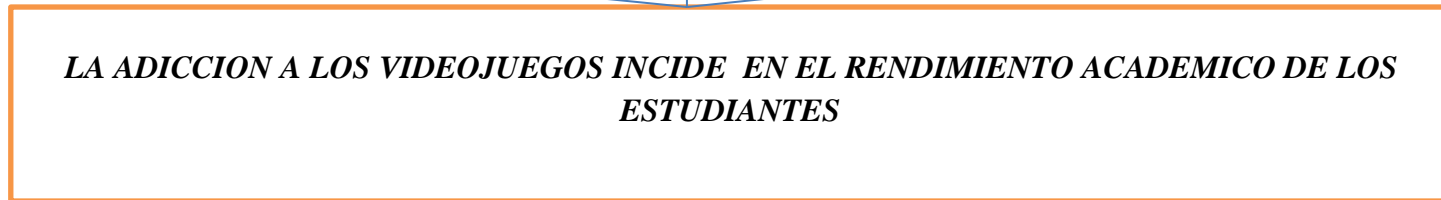
En la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, se conoce que muchos estudiantes han bajado en su rendimiento académico en este último año lectivo, debido a que mal gastan su tiempo dedicándolo en gran parte a la práctica de los videojuegos, ya que carecen de la supervisión adecuada de sus padres, debido a que los padres se dedican la mayor parte del día a trabajar y las madres a sus quehaceres domésticos, lo que hace que la mayor parte del tiempo estén los niños solos, por lo que se dedican a la práctica frecuente de estos juegos. El abuso de este tipo de entretenimiento se va tornando en una adicción lo que conlleva a una total despreocupación de sus estudios y consecuentemente a su bajo rendimiento académico. Esta preocupación se ha transmitido al establecimiento educativo para cambiar en algo este mal hábito en los estudiantes y poder superar estos inconvenientes, con el principal objetivo de mejorar el rendimiento académico y su forma de actuar dentro de la institución y por lo tanto con la sociedad que los rodea.

1.1.2 ARBOL DE PROBLEMAS

EFFECTOS



PROBLEMA



CAUSAS

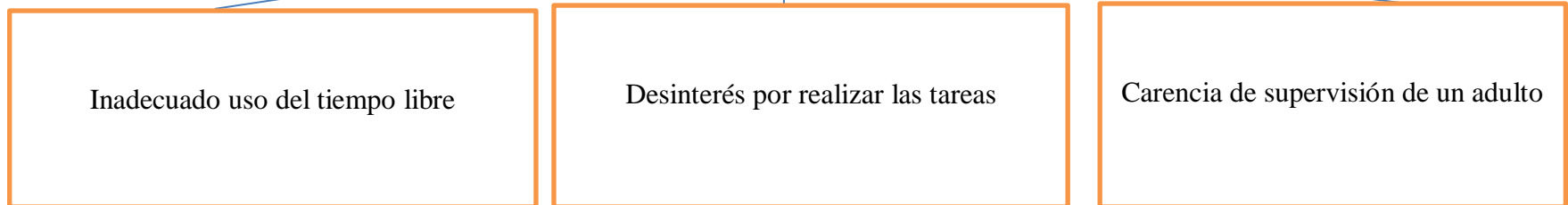


Grafico N.-1 Árbol De Problemas

Elaborado Por: Paulina Fernanda López Trujillo

1.1.2.1 ANÁLISIS CRÍTICO

El mal uso del tiempo libre hace que los niños se dediquen a realizar actividades poco productivas, entre ellas está la de jugar en los videojuegos esta forma de recreación a largo plazo es perjudicial ya que para llegar a la adicción es solamente cuestión de tiempo, primero se empieza con la curiosidad de cómo será el jugar en una videoconsola, después, viene el uso de los videojuegos, luego, el abuso y por último la adicción, esta problemática se torna cada vez más grave ya que el niño si no corrige su mal hábito a tiempo podría llegar a presentar un problema crónico con los videojuegos en este caso necesitaría la ayuda de un especialista, este tipo de problema no conoce de distinción social ya que encontramos desde ataris en hogares de bajos recursos económicos hasta la última versión de playstation en las casas de personas pudientes por lo que debemos de concientizar a los padres de familia que el futuro de nuestros estudiantes esta primeramente en sus manos como principales guidores de los hábitos de sus hijos..

Cuando el niño está totalmente atraído por este tipo de juegos busca la manera de jugar en casa a escondidas o frecuenta los lugares que le brindan esta perdición y no le importa el tiempo que pase jugando lo que provoca un total desinterés por realizar otro tipo de actividades, asistir a la escuela y un descuido total en sus tareas lo que conlleva a que baje su rendimiento académico terminando posiblemente en una pérdida de año.

La carencia de supervisión y tiempo que los padres entregan a sus hijos tal vez por motivo de su trabajo o por el sinnúmero de actividades cotidianas hace que los estudiantes adquieran una afición desmedida hacia este tipo de entretenimiento y si no cuentan con la supervisión adecuada de un adulto esta afición se convierte rápidamente en una adicción lo que conlleva a que los niños adquieran un cambio muy notable en su conducta perdiendo así todo sentido de respeto hacia sí mismos y hacia los demás, presentan comportamientos agresivos a la hora de jugar con sus compañeros y ante los maestros en la hora de clase para llamar la atención de sus padres.

1.2.1 PROGNOSIS

En caso de no solucionarse el problema de la adicción a los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de los séptimos años de Educación Básica de la escuela de Educación Fiscomisional Fe Y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, estaríamos aceptando con facilidad que los estudiantes de los séptimos años de educación básica bajen su rendimiento académico a causa de la adicción a los videojuegos, que tengan un comportamiento violento, agresivo y variado hacia sus compañeros y hacia la sociedad, lo que nos daría como resultado un alto índice de deserción escolar desencadenando así en un futuro no prometedor y con consecuencias graves para la sociedad todo esto sería el fruto de su desmedida afición hacia los videojuegos y estaríamos perdiendo entes productivos y creativos para nuestro país.

1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de los séptimos Años de Educación Básica en la Escuela de educación Fiscomisional Fe y Alegría del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua?

1.2.3 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿Qué causas y efectos tiene en los estudiantes la frecuencia de uso de los videojuegos y el género de los mismos?

¿Cuál es el rendimiento académico de los estudiantes?

¿Qué alternativas se pudieran proponer para superar la adicción a los videojuegos?

1.2.4 DELIMITACIÓN DE CONTENIDOS

CAMPO: Pedagógico, Social y Educativo

AREA: Educación

ASPECTO: Rendimiento académico

Delimitación Espacial

El trabajo de investigación y recopilación de datos se lo ejecutará con los estudiantes y padres de familia de los séptimos años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomsional Fe y Alegría del Cantón Ambato, Provincia del Tungurahua.

Delimitación Temporal

El trabajo de investigación se realizará durante el periodo Septiembre 2013 – Febrero 2014.

Unidades de observación Estudiantes

1.3. JUSTIFICACIÓN

Es de suma importancia la realización del presente trabajo investigativo ya que los estudiantes de nuestro establecimiento a quienes el mal uso del tiempo libre y la falta de supervisión y tiempo de los padres en sus hogares los ha llevado a refugiarse de una manera poco usual en los videojuegos siendo estos la causa principal de su mala conducta y especialmente del bajo rendimiento académico.

Es útil para los estudiantes ya que se ha perdido la costumbre de practicar los juegos tradicionales como: las escondidas, las canicas, los trompos llegando a depender su diversión de los videojuegos lo que no les permite compartir momentos agradables entre amigos aislándolos completamente de la sociedad.

Es importante ya que debemos concientizar a los padres de familia sobre la supervisión que deben dar a sus hijos para que no se dediquen a jugar demasiado tiempo frente a una videoconsola o frente al computador en su tiempo libre ya que se puede tornar en un problema crónico.

El impacto que ha alcanzado este problema en la sociedad es muy fuerte ya que existen personas que discrepan con las estadísticas que dicen que los videojuegos son perjudiciales para los estudiantes encontrándose a favor de los videojuegos y piensan que éstos ayudan al aprendizaje.

Se menciona que la posible causa de las contradicciones se debe al miedo a la tecnología y a los efectos malignos que ésta puede tener sobre la humanidad, que sienten algunas personas. Otro factor clave en la contradicción y polémica de los videojuegos es que los efectos varían según el tipo de juego.

Sin embargo, los videojuegos también han demostrado un lado negativo, la adicción a estos se ha propagado fuertemente durante esta última década, debido en parte a la masificación tanto del acceso a ordenadores y/o consolas como el acceso a internet. Esta masificación sumada con la falta de control por parte de los padres o el ambiente de un hogar disfuncional produce una propensión a la adicción, lo cual tiene efectos negativos en el comportamiento de adolescentes de 11 a 18 años, se ha visto como estos son más propensos a la agresividad, falta de asertividad y bajo rendimiento académico.

Los beneficiados son todos los miembros de la comunidad como estudiantes, padres de familia, profesores y autoridades. Es factible realizar esta investigación ya que tanto autoridades como los maestros, niños de los Séptimos Años de Básica, de la antes mencionada escuela y padres de familia nos brindan emitiendo datos necesarios ; porque siendo ex alumna del plantel se me han abierto las puertas para recoger la información necesaria para obtener datos precisos; porque se dispone del tiempo necesario para llevarlo a cabo y al término del mismo, deberemos llegar a emitir ciertas guías, pautas o sugerencias para que los padres sean los que impulsen el cambio que deseamos obtener.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de los Séptimos Años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Diagnosticar el género más utilizado, la frecuencia de juego las causas y las consecuencias que tienen los videojuegos en la salud de los niños.
2. Identificar cuál es el rendimiento académico actual de los estudiantes.
3. Proponer alternativas para superar la adicción a los videojuegos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Se pudo encontrar un trabajo con el tema: los video juegos y su incidencia en el rendimiento escolar de la autora: Morales Villacrés Martha Cecilia, de la Universidad Técnica de Ambato.

Conclusiones

1. Luego de realizar las encuestas notamos que los estudiantes se dedican a los videojuegos en sus hogares en un 50% en la ausencia de los padres, lo cual no les permite llegar a la institución ni cumplir con sus obligaciones.
2. Todos los padres se sienten en la obligación de inculcar hábitos de responsabilidad en sus hijos.
3. Los padres de familia debido a sus ocupaciones casi nunca se preocupan por el bienestar de sus hijos.

De lo antes expuesto podemos concluir que, por motivo de la limitada supervisión de los padres de familia hacia los estudiantes, se está perdiendo los buenos hábitos ya sea de estudio como del uso adecuado del tiempo libre, llegando así a malgastar el tiempo en los videojuegos y descuidar sus tareas escolares, es por eso que los padres de familia deben concientizar sobre como brindar tiempo de calidad a sus hijos inculcando buenos hábitos para que tengan un correcto desempeño en el aula de clase, y , por lo tanto mejoren su rendimiento académico.

Se encontró un segundo trabajo con el tema: Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de la autora: Haro Lescano Luci Lilian de la Universidad Técnica de Ambato

Conclusiones

1. Todos los maestros consideran que los estudiantes tienen problemas de rendimiento a causa de los juegos electrónicos.
2. Estar demasiado tiempo en las salas de juegos electrónicos, es un factor que influye en el bajo rendimiento de los estudiantes.
3. Los juegos electrónicos más nocivos para los estudiantes son los que fomentan la violencia y agresividad.

De lo arriba expuesto podemos concluir que, en el aula de clase es muy común observar niños con comportamiento agresivo y violento entre compañeros, ya que tratan de imitar en sus juegos lo que ellos ven a diario, en el único entretenimiento que conocen “los videojuegos”, es por esta razón que también baja su rendimiento escolar notablemente ya que se encuentran enfocados en este tipo de diversión, que absorbe toda su atención, debido a los múltiples estímulos visuales y auditivos que estos ofrecen.

Se encontró un tercer trabajo con el tema: Los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar en los estudiantes de la autora: Constante Abril Susana Dolores de la Universidad Técnica de Ambato

Conclusiones

1. Los Videojuegos dan lugar a la consecución de algunas malas amistades.
2. Es un lugar de proliferación de anti valores, porque al encontrarse con otras personas en estos juegos, se conversan como obtienen el dinero y que mentiras deben decir cuando llegan a la casa.
3. Que los niños y niñas de este año de educación básica tienen problemas de atención y afecto por parte de sus familiares, por lo que no les permite tener una personalidad bien formada ya que no tienen una buena guía para salir adelante y los videojuegos incide en su bajo rendimiento escolar.

Por lo antes expuesto podemos concluir que, en los centro de videojuegos los niños malgastan su tiempo, dinero y lo que es peor encuentran malas amistades, que les enseñan a mentir a los padres para poder obtener más dinero para desperdiciarlo en este tipo de entretenimiento, por lo que es evidente que los padres de familia no les dan a adecuada atención y supervisión a sus hijos, ayudando también así a que los estudiantes bajen su rendimiento escolar.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Esta investigación se ubica en un paradigma crítico propositivo, porque analiza una realidad educativa que se está viviendo y mediante el análisis busca plantear una alternativa de solución a la problemática. De acuerdo con (HERRERA, 2008) Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder; porque impugna las explicaciones reducidas a casualidad lineal. Propositivo en cuanto la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad.

Por esta razón el presente trabajo está comprometido con la sociedad donde se desarrollan los estudiantes.

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

En la presente investigación es fundamental rescatar los valores que se han perdido entre los estudiantes con el pasar del tiempo mediante un compromiso moral como son: responsabilidad, respeto, autoestima, etc.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

La investigación se enmarca en el enfoque epistemológico que generaliza consiente los procedimientos adecuados, para aplicar metodologías fundamentadas en la informática y la comunicación, dedicadas tanto a los docentes, padres de familia como a los estudiantes.

2.2.4 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La pedagogía consiste en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la correcta utilización y orientación de paradigmas o modelos pedagógicos para dar cumplimiento a los objetivos propuestos.

En este sentido es importante que el docente conozca sistemáticamente el modelo pedagógico para responder a las siguientes interrogantes que se plantea en el curriculum, es decir.

- ✓ ¿A quién voy a enseñar? o sujeto de la educación,
- ✓ ¿Para qué enseñar? o Finalidad propuesta u objetivos,
- ✓ ¿Qué enseña? o Contenidos,
- ✓ ¿Cuándo enseñar? o Secuencias, ordenamiento y concatenación,
- ✓ ¿Cómo enseñar? o Metodología,
- ✓ ¿Con que enseñar? o Recursos didácticos,
- ✓ ¿Lo cumplió? o Seguimiento del proceso.

Estas respuestas servirán para marcar el modelo pedagógico practicado por los docentes.

2.2.5 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Esta investigación se ubica en la teoría del conflicto por lo que se asume que en las metodologías aplicadas hay factores cotidianos que producen, desmotivación, desinterés por el aprendizaje, deserción escolar, caracteres de criticidad, repleción.

2.2.6 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Según La Constitución de la Ley de Educación publicada en el año 2008 promueve el siguiente artículo:

Capítulo Tercero derechos de las personas y grupos de atención prioritaria se menciona lo siguiente:

Art 44: El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y aseguraran el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá a sus principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Los niños, niñas y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades potencialidades y aspiraciones de su entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

La Constitución de la Ley de Educación publicada en el año 2008 promueve el siguiente artículo:

Capítulo Tercero derechos de las personas y grupos de atención prioritaria se menciona lo siguiente:

Art 45: Las niñas, niños y adolescentes gozaran de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad .El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido en el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de los pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

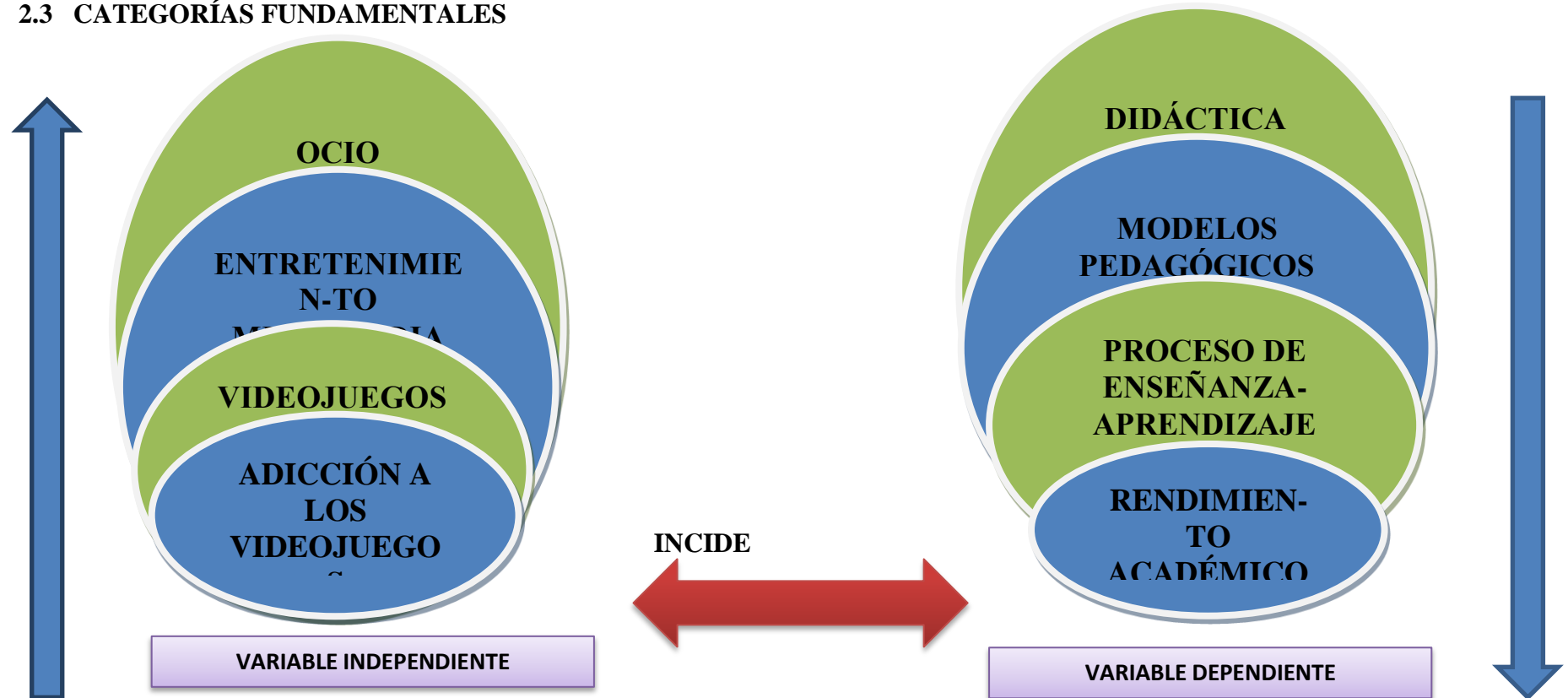


Grafico N.- 2 Categorías Fundamentales

Elaborado Por: Paulina Fernanda López Trujillo

Constelación de Ideas Variable Independiente

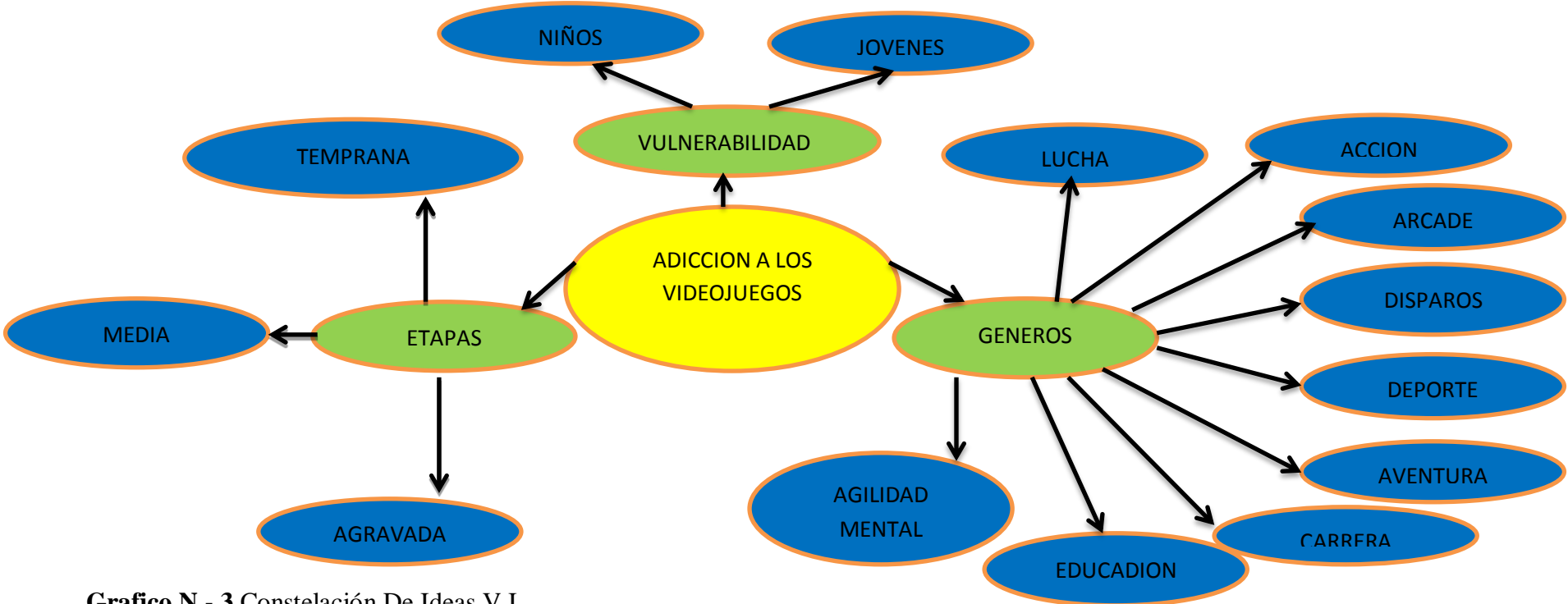


Grafico N.- 3 Constelación De Ideas V.I.

Elaborado Por: Paulina Fernanda López Trujillo

Constelación de Ideas Variable Dependiente



Grafico N.- 4 Constelación De Ideas V.D.

Elaborado Por: Paulina Fernanda López Trujillo

2.3.1 CATEGORIAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Según (Bilbao, 2010) la adicción se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo.

En este caso, la adicción a los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los adolescentes y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

Algunos de los aspectos o síntomas en que padres y educadores debieran fijarse son:

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

Es importante destacar que los videojuegos en sí mismos no suponen una amenaza, puesto que todo dependerá del uso y control que se ejerza sobre ellos. Por eso, las adicciones no se centran en el propio videojuego, sino en la forma descontrolada y abusiva en la que se puede presentar.

A parte, el contenido que puedan tener estos videojuegos también es importante, ya que en muchas ocasiones se trata de contenido violento, que les influye mucho en su propia conducta y que con el tiempo tiene muchas interferencias en las relaciones familiares.

Algunas recomendaciones para padres o educadores son:

- Realizar conjuntamente con el joven un horario para que se reparta equilibradamente el tiempo.
- Proponer nuevas actividades que le resulten de interés.
- Utilizar los videojuegos como "premio" por la correcta realización de sus tareas escolares, demostrándole que el estudio es lo primero.

Algunos padres pueden considerar necesario contar con la ayuda de un psicólogo o coacher. Las terapias también incluyen cierto trabajo con los padres que entrenan aspectos comunicativos con sus hijos para poderles ayudar en el día a día. Es importante saber que estos problemas cuentan con tratamiento y que conviene pedir ayuda cuando no se ve la manera de atajarlo en casa.

CAUSAS DE UNA ADICCION:

Las causas de que exista una adicción a los videojuegos son diversas, pero nos podemos encontrar con las siguientes:

- Personalidad dependiente: Hay personas que por su personalidad tienden más a la adicción que otras.
- Problemas familiares (falta de comunicación, incomprensión, separaciones dramáticas, poca dedicación al individuo por motivos laborales u otros motivos)
- Problemas escolares. Sobre todo falta de amigos.

La adicción puede llegar a enfermedades, creadas por las consolas:

Una niña de 12 años fue ingresada en un hospital de Ginebra con lesiones dolorosas en la palma de las manos, grandes nódulos rojos “muy espectaculares” que presentaba desde hacía cuatro semanas, según el diagnóstico. Los médicos tardaron en descubrir que la niña pasaba horas jugando con la videoconsola a escondidas de sus padres, para prescribir inmediatamente una “abstinencia total” de videojuegos durante una decena de días para curar la inflamación de la piel de las manos, provocada por el uso excesivo de un mando de videoconsola.

La nueva afección fue bautizada «Palmare Playstation Hidradenitis» y detallada en la revista especializada British Journal of Dermatology por el profesor Vincent Piguet, del Hospital Universitario de Ginebra (HUG).

CONSECUENCIAS DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS:

- * Obesidad descontrolada
- *Violencia sin justificación
- *Alucinaciones de los juegos (la persona se cree el/la protagonista del juego en la vida real)
- *Problemas con el estudio, que obliga a rebajar el nivel o a dejarlo completamente.
- *Distanciamiento total o permanente de familiares y amigos.
- *Muchos casos de: depresión, angustia, estrés

Según (Mora, 2013) nadie puede negar que los videojuegos sean potencial manera de entrenamiento para niños y adultos, pero su uso excesivo puede conducir a problemas de salud graves que se puede prevenir si se pone algunas reglas en casa.

Los videojuegos son adictivos y están diseñados para que los niños intenten pasar un montón de niveles que les hace interactuar de manera excesiva con estos dispositivos.

En algunos casos, los niños llegan a perder la dimensión de la realidad y el tiempo que pasa con los controles en sus manos.

También hay que decir que el niño puede desarrollar algunas facultades importantes, gracias a los beneficios de los videojuegos, si los juega de manera esporádica. Por ejemplo, le ayudarán a tomar decisiones rápidas y acertadas, al trabajo en equipo y a una mejor manera de enfrentar los retos que se crucen por su camino, sin contar con la diversión.

De todas formas, a largo plazo los videojuegos pueden llegar a cambiar el cerebro de tu hijo, o por lo menos así lo asegura Shawn Green, de la Universidad de Wisconsin en Estados Unidos.

CONSECUENCIAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD DE LOS NIÑOS

Obsedida infantil

La obesidad es uno de los problemas que más enfrentan los niños adictos a los videojuegos. Ellos evitan al máximo cualquier tipo de actividad física, por su constante interés en el juego. Pueden estar horas frente a la pantalla y la comida rápida se vuelve un solucionador de problemas.

De esta manera, muchos de ellos se exponen a sufrir enfermedades que a largo plazo son devastadoras, es el caso de la diabetes, la hipertensión y los altos niveles de colesterol. El riesgo de obesidad es latente en los niños que sufren de adicción a los videojuegos.

Insomnio y dolor de espalda

El sueño y los dolores de espalda son otros aspectos que se ven afectados cuando se hace uso excesivo de los videojuegos.

El constante juego produce insomnio lo que puede provocar que tu hijo disminuya su rendimiento en las actividades escolares, y los dolores de espalda pueden presentarse con mayor facilidad debido a que debe mantener la misma posición por horas.

Salud mental

Además de la salud física, hay que hablar de las consecuencias de los videojuegos en la salud mental de los niños. El uso desmedido de videojuegos, en el que no se ponen límites, puede intensificar el riesgo de que tu hijo se enfrente al aislamiento social.

Llegan incluso a confundir el mundo virtual con el real, su vida social disminuye porque ya no quieren ir al parque y cosas como jugar al fútbol; o en los más grandes, salir con sus amigas de compras puede resultar aburrido e intensificar la ansiedad.

EFFECTOS SECUNDARIOS QUE CAUSAN LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS:

Disminución significativa del rendimiento escolar

Las calificaciones de los niños comienzan a bajar dando lugar a las quejas de los profesores acerca de su falta de atención y el rendimiento, significa que tienen que lidiar con los efectos secundarios negativos de los niños al hacerse adictos a los videojuegos.

Esto sucede porque se queda hasta tarde para jugar y su amor por el juego le cansó haciéndole perder el interés en la preparación de sus tareas y prestar atención a las clases.

Pérdida de habilidades sociales en el niño

Este es otro de los efectos secundarios de los niños que juegan muchos videojuegos. Como todas las demás adicciones en la vida, el gastar mucho tiempo jugando disminuye las habilidades sociales de los niños.

Ellos tienden a hablar menos, tienen menos paciencia para comunicarse, se niegan a salir y reaccionan mal al interactuar con otros niños.

Trastornos del sueño e hiperactividad

Los niños tienden a dormir menos después de jugar muchos videojuegos sin mencionar que los juegos de tiroteos y juegos de carreras son a menudo responsables de un sueño agitado. Otro efecto secundario de los niños que juegan videojuegos es que los niños sean hiperactivos.

Los estudios recientes han demostrado que un porcentaje importante de los niños que sufren de “déficit de atención con hiperactividad” y “trastorno de déficit de atención” comenzó a desarrollar la enfermedad después de jugar videojuegos durante largos períodos de tiempo.

Obesidad y el comportamiento violento

Los niños que pasan una gran cantidad de tiempo con los juegos de video, son menos propensos a salir a jugar. No es de extrañar que la obesidad sea uno de los efectos negativos de los niños adictos a los videojuegos.

Durante su tiempo con los videojuegos, los niños tienden a picar aperitivos poco saludables (golosinas) por lo que el camino hacia el sobrepeso es algo muy marcado.

Otro de los efectos secundarios de los videojuegos en los niños es el hecho de que la mayoría de los niños comienzan a mostrar un comportamiento violento como consecuencia de pasar mucho tiempo jugando a estos juegos. La violencia verbal y la rebelión contra la autoridad de los padres también pueden entrar en el cuadro. La adicción a los videojuegos es más que un simple deseo de jugar juegos de video, es una necesidad y compulsión por los juegos de vídeo que no se puede controlar. Las adicciones, ya sean de videojuegos, sustancias o de trabajo, son comportamientos psicológicos que conducen a consecuencias poco saludables, tanto física como emocionalmente.

ETAPAS DE LAS ADICCIONES

Según (Gutierrez, 2010) las distintas etapas de la adicción se relacionan a la severidad del proceso adictivo y el impacto que la adicción tiene en la vida del adicto:

1.- Etapa Temprana: En esta etapa ya la química cerebral está alterada, y esto se manifiesta en episodios de uso descontrolado que pueden no ser tan severos y frecuentes, pero son evidencia de la instalación del desorden bioquímico cerebral. Aun así la relación que la persona ha desarrollado con el sustrato de su uso, lo motiva a continuar usando, debido al refuerzo psicológico que el uso del juego o la práctica de la conducta, tiene sobre su comportamiento. Ya existe el pensamiento adictivo y comienza a manifestarse como una preocupación con el uso. Puede haber deseos automáticos y ya la persona en este caso el niño comienza a invertir tiempo no programado en actividades relacionadas con el uso.

2.- Etapa Media: La pérdida de control es obvia y los episodios de uso son y frecuentes. Ya comienza a haber problemas familiares serios debido al tiempo que la persona ocupa en actividades relacionadas con la adicción y el uso. El pensamiento adictivo se hace más intenso debido a la necesidad aumentada de negar o racionalizar su conducta. Comienzan a presentarse problema escolares debido al malfuncionamiento psicosocial. La química cerebral ha cambiado de manera importante y la personalidad del niño también ha cambiado, casi siempre con más irritabilidad, ansiedad e intolerancia. El ego de la persona se ha hipertrofiado para poder mantener una imagen de "normalidad" que pueda disminuir la ansiedad tanto del adicto como de las personas que lo rodean.

3.- Etapa Agravada: La inhabilidad para detener el consumo marca esta etapa del proceso adictivo. El aislamiento social se hace evidente y marcado. Problemas severos en las relaciones familiares que pueden llegar a la rebeldía.

Pérdidas de amigos y deterioro del funcionamiento en la escuela se hacen presentes de manera que el adicto no puede muchas veces, ni dedicar tiempo a sus tareas etc.

La depresión severa característica de esta etapa puede ser malinterpretada como primaria, pero es en realidad secundaria al desorden adictivo. Igualmente la autoestima se ha deteriorado mucho y puede aparecer, ideación psicótica en las adicciones de conducta.

Estas fases no están separadas realmente y se sobrepone de manera que, es difícil saber exactamente donde está ubicado un adicto en el proceso, pero en la mayoría de los casos se pueden utilizar para entender mejor la severidad del problema y las necesidades individuales de tratamiento.

Los pasos que se sigue para llegar a una adicción, en este caso, la adicción a los videojuegos son: la curiosidad, el uso, el abuso y finalmente la adicción, es por eso que, cuando veamos que el niño está abusando del tiempo que se le da para este tipo de entretenimiento, debemos de ponerle más atención y tratar de menguar poco a poco dicho tiempo, y enfocarlo más bien a la práctica de juegos al aire libre.

VIDEOJUEGOS

Según (Stack, 2009) un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo), etc., los cuales son conocidos como "plataformas".

Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo conoce como controlador de videojuego, y varía dependiendo de la plataforma.

Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando (joystick), mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas. Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiriera un joystick con un botón como mínimo. Muchos juegos de computadora modernos permiten o exigen que el usuario utilice un teclado y un ratón de forma simultánea. Entre los controladores más típicos están los gamepads, joysticks, teclados, ratones y pantallas táctiles.

Por lo general, los videojuegos hacen uso de otras maneras, aparte de la imagen, de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otro tipo de feedback se hace a través de periféricos hápticos que producen vibración o retroalimentación de fuerza, usándose a veces la vibración para simular la retroalimentación de fuerza.

Generalidades

En muchos casos, los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el videojugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas.

Se interactúa mediante la visualización del videojuego a través de un dispositivo de salida de video como podría ser un televisor, un monitor o un proyector. El programa va grabado en cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos, tarjetas de memoria especiales para videojuegos, o en línea. Algunos son de bolsillo. La enorme popularidad alcanzada por estos videojuegos a finales de la década de 1970 ha dado origen a una importante industria.

Existen multitud de formas de interactuar con un videojuego, aunque se podría decir que siempre es necesario un dispositivo externo; esto no es del todo correcto, ya que existen consolas portátiles, que permiten jugar mediante su pantalla táctil o mediante la fuerza con la que soplamos "sobre" el videojuego, caso de la Nintendo DS, mediante sensores de presión. O el movimiento del propio dispositivo que recrea el movimiento en el propio juego.

Como dispositivos externos están los clásicos teclado y ratón, el gamepad, joystick, e incluso dispositivos detectores de movimiento, entre los que destacan los dispositivos de mano (por ejemplo el Wiimote de Wii), los de presión (alfombras o soportes con sensores) y los de captura de imágenes, caso del Kinect de Xbox. También se puede emplear la voz en aquellos videojuegos que la soporten a través de procesadores de voz.

Los más modernos utilizan sonido digital con Dolby Surround con efectos EAX y efectos visuales modernos por medio de las últimas tecnologías en motores de videojuego y unidades de procesamiento gráfico.

Los sistemas de 16 bits, introducidos por las empresas japonesas a comienzos de la década de 1990, mejoraron notablemente la popularidad de los videojuegos. Posteriormente se usó el CD-ROM pues tenía más capacidad que los cartuchos ya que estos habían llegado a su tope tecnológico y además resultaba más económico para producir en masa.

Actualmente se usa el sistema DVD de alta capacidad y, no muy frecuentemente debido a su alto precio, el Blu-Ray, de capacidad muy alta. Sin embargo desde hace unos años está creciendo la descarga desde Internet, al ser una tecnología extendida masivamente, de fácil acceso y menos costosa que la distribución física de discos, aparte de las ventajas de actualizaciones, disponibilidad y de seguridad al evitar pérdidas por daños o extravío de discos o claves (ya que el videojuego estará virtualmente siempre disponible).

Con la proliferación de la televisión de alta definición y de las líneas de telecomunicaciones para la transmisión de este tipo de videojuegos contribuye a aumentar aún más su nivel de jugabilidad y realismo, especialmente en el área de multijugador.

La partida se juega entre una persona y la máquina, entre dos o más personas en la misma consola, a través de una red LAN o en línea vía Internet y pueden competir con la máquina, contra la máquina o entre sí.

Los videojuegos se dividen en géneros, los más representativos son: acción, rol, estrategia, simulación (de muchos tipos), deportes y aventura.

Críticas

Los videojuegos, como otras formas de expresión audiovisual, han despertado controversia entre personas o colectivos que consideran que tienen o pueden tener efectos perniciosos sobre los jugadores.

Entre estos se arguyen por ejemplo los efectos que puede tener en el desarrollo emocional el hecho de pasar demasiado tiempo ante la pantalla e inhibirse por completo en un universo de fantasía. También se habla de un posible fomento de la violencia, gráficamente presente en muchos videojuegos.

Por otro lado, se ha comprobado que la rapidez con que se mueven los gráficos puede provocar ataques en las personas que padecen diversos tipos de epilepsia.

Los defensores de los videojuegos argumentan que la mayoría de críticas surgen del desconocimiento, de un desfase generacional o de influencias religioso-políticas, y afirman que los videojuegos enseñan a resolver problemas técnicos, estimulan la habilidad de los jugadores en su neuro-cinética, reflejos visuales y enfoque de múltiples puntos de visión (objetivos). Incluso sostienen que mejoran la comunicación cuando se juega en familia o en línea.

Los videojuegos se emplean también como entretenimiento en clínicas y hospitales, así como en ciertas terapias de rehabilitación. También hay facultades académicas y educativas que usan los videojuegos para potenciar habilidades de los alumnos.

Actualmente se ha superado la idea que los videojuegos son infantiles y para niños, ya que existe una variedad enorme orientada a distintos tipos de públicos.

En el caso de los niños, es importante la supervisión de los adultos, tanto para prevenir un uso excesivo como para evitar que jueguen a videojuegos inapropiados para su edad (a este respecto las cajas de los videojuegos suelen incluir alguna etiqueta o indicativo cuando contienen imágenes de violencia o sexo explícitos).

Existe un área de estudio, la ludología, que se ocupa de estos y otros aspectos de los videojuegos, los jugadores y la interacción entre ambos.

VIDEOCONSOLAS

Diversas empresas han diseñado pequeños aparatos electrónicos exclusivamente para reproducir videojuegos, lo cual han generado una inmensa economía en la industria del entretenimiento, con una gran trascendencia histórica. Asimismo, han generado una trayectoria tecnológica representada en generaciones, actualmente predomina la octava generación.

Generación	Año	Bits	Videoconsolas
Primera generación	(1972/ 1977)	2 bits	Magnavox Odyssey, Magnavox Odyssey 100, Magnavox Odyssey 200, Atari Pong, ColecoTelestar
Segunda generación	(1978/ 1984)	4 bits	Fairchild Channel F, Game & Watch, Atari 2600, Videopac G7000, Intellivision, Atari 5200, Vectrex, Arcadia 2001, ColecoVision,
Tercera generación	(1985/ 1990)	8 bits	Atari 7800, Nintendo Entertainment System, GameBoy, Sega Master System, Sega Game Gear, PV-1000, Epoch Cassette Vision, Supergame VG 3000
Cuarta generación	(1991/ 1995)	16 bits	Sega Mega Drive, Neo-Geo, Super Nintendo Entertainment System, TurboGrafx-16/PC Engine, CD-TV, CD-i
Quinta generación	(1996/ 2000)	32 bits y 64 bits	3DO, Game Boy Color, AmigaCD32, Atari Jaguar, Sega Saturn, Virtual Boy, PlayStation, Nintendo 64, Apple Pippin, Casio Loopy, Neo Geo CD, PC-FX, Playdia, FM Towns Marty
Sexta generación	(2001/ 2004)	128 bits	Sega Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube Y GameBoy Advance
Séptima generación	(2005/ 2010)	256 bits	Wii, Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, NintendoDSi, NintendoDSi XL, PlayStation Portable Go, Gizmondo, Gp2x y Zeebo
Octava generación	(2011/ Actualidad)	512 bits	Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, Wii U, PlayStation 4, Xbox One

Cuadro N.- 1 Fuente Consultada <http://definicion.de/videojuego/>

El PC es también una plataforma de videojuegos, pero como su función no es sólo ejecutar videojuegos, como una videoconsola, no se considera como tal. El PC no entra en ninguna generación, ya que cada pocos meses salen nuevas piezas que modifican sus prestaciones. El PC por regla general puede ser mucho más potente que cualquier consola del mercado, los más potentes soportan modos gráficos con resoluciones y efectos de post procesamiento gráfico muy superiores a cualquier consola.

VIDEOJUGADOR

Es la persona que juega a los videojuegos, completándolos parcial o totalmente. Se pueden distinguir tres tipos de video jugadores:

Videojugadores casuales: El jugador de videojuegos casual u ocasional, pertenece al grupo de jugadores no tradicionales, estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, arcade y los juegos sociales. Este tipo de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión.

Gamers: Estos pertenecen al grupo de experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Además es un consumidor asiduo que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias.

A los gamers más fanáticos o más destacados por sus habilidades se los conoce en ciertos círculos como "gosus".

Progamer: Es un jugador de videojuegos profesional, que lucra participando en campeonatos oficiales, o trabajando para las compañías desarrolladoras como testadores de errores en los videojuegos o contribuyendo con retroalimentación y críticas hacia el equipo desarrollador.

PRINCIPALES GÉNEROS

Los videojuegos se pueden clasificar en géneros atendiendo a factores como el sistema de juego, el tipo de interactividad con el jugador, sus objetivos, etc. La evolución de los videojuegos desde sus comienzos ha dado lugar a una variedad creciente y cambiante de géneros, muchas veces en relación con lo que los avances en la tecnología han ido haciendo posible.

Por otro lado, hoy en día son habituales los videojuegos que toman elementos de más de un género, lo que ha dado lugar a géneros mixtos (por ejemplo rol-acción, aventura-acción, etc.).

Arcade

Los videojuegos tipo arcade se caracterizan por su jugabilidad simple y de acción rápida. Más que un género en sí, se trata de un calificativo bajo el que se engloban todos aquellos juegos típicos de las máquinas recreativas (beat 'em up, matamarcianos, plataformas...). Tuvieron su época dorada en la década de 1980.

También se dice que un juego es tipo "arcade" para significar que, en contraposición a otros juegos del mismo género que persiguen un gran realismo o sofisticación (como los juegos de simulación de vehículos o de guerra), se caracterizan por una jugabilidad, unos gráficos y/o un argumento más simples.

Space Invaders, Asteroids, Pac-Man, Missile Command, Galaxian, Robostrike son ejemplos notables de arcade.

Aventura

Son videojuegos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos. También suelen ser incluidos en esta sección los videojuegos conocidos como Hit n' Run.

Si bien es cierto que en el pasado el género aventura comprendía una gama de subgéneros y estilos más amplia aún si cabe que la que con el paso del tiempo y hasta la actualidad se ha ido consolidando, en la que se podían incluir juegos de lo más variados, muchos de los cuales hoy día consideraríamos pertenecientes a otros estilos como plataformas, rompecabezas e incluso acción, sirviendo en cierto modo como género abanico, para una época en la que apenas si se habían empezado a desarrollar algunas fórmulas, sin que estas estuvieran aún lo suficientemente desarrolladas como para reclamar nuevos géneros a los que pertenecer por derecho.

Algunos ejemplos de cada uno de estos subgéneros son:

Aventuras de acción: Uncharted, Tomb Raider, The Legend of Zelda, Prince of Persia, Soul Reaver, God of war, Batman: Arkham Asylum, Batman: Arkham City, Batman: Arkham Origins y Assassin's Creed.

Aventurasgráficas: Maniac Mansion, Hollywood Monsters, Broken Sword, Another Code, Hotel Dusk, Monkey Island, Heavy Rain, Ace Attorney, Profesor Layton y Beyond Two Souls.

Videoaventuras: La Abadía del Crimen o Little Big Adventure.

Aventuras conversacionales: Colossal Cave Adventure o Zork.

Disparos

En estos videojuegos el protagonista ha de abrirse camino a base de disparos. Según la temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes subgéneros como disparos en primera persona o "FPS" (del inglés FirstPersonShooter), disparos en tercera persona o "TPS", disparos en primera persona multijugador masivo en línea o "MMOFPS", acción táctica, videojuegos de disparos de desplazamiento lateral o "Run-And-Gun", matamarcianos y videojuegos de pistola.

Algunos ejemplos son:

Videojuego de disparos en primera persona (también llamado FPS): Battlefield, Quake, Doom, UnrealTournament, Call of Duty, Medal of Honor, Half-Life, Killzone, Counter Strike o Geist.

Videojuego de disparos en tercera persona: MDK, Max Payne, Gears of War, Dark Sector, DeadSpace, o Uncharted.

Videojuego de aventura en primera persona:Metroid Prime, Bioshock, BioshockInfinite, Turok, Deus Ex, Rage.

Videojuego de disparos en primera persona multijugador masivo en línea: CombatArms, Planetside 2, Halo'

Acción táctica: Metal Gear, Ghost Recon, Soldier of Fortune, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, Brothers in Arms, o SWAT 4.

Videojuego de plataformas (y disparos): Metal Slug, Megaman o Contra.

Matamarcianos: Space Invaders, Galaxian, Galaga, Gradius, 1942, 1943: The Battle of Midway, 1945, R-Type o Thunderforce.

Sobrerreales: The House of the Dead, Virtua Cop o Time Crisis.

Educativos

A diferencia de hace una década, hoy en día existen videojuegos educativos que ayudan de una u otra forma al ser humano; por ejemplo, a maximizar su agilidad mental por medio de retos matemáticos, expresados de forma divertida y sencilla, como el muy aclamado, BrainAge.

También existen videojuegos que son utilizados para ayudar a niños autistas a reconocer personas, gracias a un programa que permite gran complejidad de expresiones faciales en los personajes.

Los videojuegos educativos constituyen un mercado que todavía no se ha explorado completamente, sobre todo en Latinoamérica. La mayoría de los productos de este tipo provienen de países como España y Estados Unidos.

De todos los tipos de juegos que existen dentro de este sector, los que tienen mayor potencial educativo son los juegos de práctica y resolución de problemas, algunos ejemplos son los ortográficos, matemáticos o lógicos.

Tal es el caso de “Juegos de Matemática” (ángulos, teorema de Pitágoras, operaciones, raíces y potencias, multiplicación y división, uso de la calculadora) o de lengua, como por ejemplo juegos para practicar verbos, lectoescritura, vocabulario y ortografía.

En materia de estrategia, rol, aventura y simulación existen numerosos casos.

Un ejemplo es “Alto los desastres”, un juego que permite modificar variables (preventivas) para evitar consecuencias fatales en caso de desastres naturales. Otra opción puede ser “experimentar el efecto mariposa” a través de un juego de física.

Actualmente muchas escuelas están introduciendo estos tipos de videojuegos como soporte para ayudar a interiorizar conceptos trabajados en clase y además ayudan a los niños desde bien pequeños a coger agilidad y práctica con el ordenador, ya que en el mercado podemos encontrar videojuegos que se pueden utilizar a partir de dos años.

Los juegos educativos se presentan en los últimos tiempos como una alternativa a los videojuegos violentos. Incluso existe una colección de juegos cuya carátula versa "la alternativa inteligente a los videojuegos violentos".

Estrategia

Open TTD, en su pantalla inicial es un juego de estrategia empresarial.

Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos. Según su temática los hay de gestión (ya sea esta económica o social) y bélicos.

Mientras, por su mecánica, pueden ser clasificados en tiempo real (también llamados "RTS", siglas del inglés de real-time strategy), o por turnos ("TBS", siglas también del inglés de turnbased strategy). Algunos ejemplos son:

Estrategia en tiempo real: Age of Empires, Age of Mythology, StarCraft, Command & Conquer, Endwar, Warcraft, Empire Earth, Halo Wars, Imperivm, Cossacks, Europa Universalis, Stronghold.

Estrategia por turnos: Civilization, Dofus, Heroes of Might and Magic, Warlords, Worms, AdvanceWars, FireEmblem, la serie Total War (esta última dispone de un mapa de batalla en tiempo real) y Final FantasyTactics.

La mayoría de ellos son videojuegos de batalla con escenarios históricos.

Lucha

Son videojuegos basados en el combate cuerpo a cuerpo. Se dividen en videojuegos de uno contra uno o "versus", videojuegos de avanzar y pegar o beat'em up y el híbrido de ambos free-for-all o todos contra todos.

Algunos ejemplos son:

Uno contra uno: Street Fighter, Guilty Gear XX, BlazBlue: Calamity Trigger, Fatal Fury , The King of Fighters, Garou: Mark of The Wolves, Gundam: The Battle Master, Soul Edge, Soul Calibur, Mortal Kombat, Killer Instinct, Samurai Shodown, X-Men: Children of The Atom, Darkstalkers,Marvel vs. Capcom.

Beat'em up: Golden Axe, Final Fight, Streets of Rage, Captain Commando, Yakuza, Double Dragon,God Hand.

Free for all: Super Smash Bros, Power Stone, Jump Ultimate Stars.

Survival horror

Correspondientes al género de terror. El/los protagonistas viven aventuras dónde deben salir airosos de situaciones típicas de una película de terror (escapar de una casa llena de zombis, huir de un asesino, resolver misterios para aplacar a los fantasmas, etc.). Un factor importante es el terror psicológico, ayudado de una buena ambientación y apartado sonoro.

Algunos ejemplos son:

Obscure, Nightmare Creatures II, Project Zero/Fatal Frame, Dino Crisis, Parasite Eve, Manhunt, Resident Evil, Clock Tower, Silent Hill, Alone in the Dark, Dead Space, Dead Rising, Left 4 Dead, Amnesia: The Dark Descent, Zombie .

Plataformas

Los videojuegos de plataformas se caracterizan por tener que recorrer, saltar o escalar una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el videojuego. Suelen usar desplazamiento lateral hacia la izquierda o hacia la derecha.

El protagonista es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando un desplazamiento de izquierda-derecha y de arriba-abajo. A lo largo y ancho de cada escenario existen una serie de posiciones en las que el jugador puede situarse (dependiendo de la naturaleza del juego).

Es uno de los géneros más veteranos, con una gran tradición que ha dejado joyas como las series de Super Mario, Sonic the Hedgehog, Megaman o Metroid, las cuales han perdurado hasta la actualidad y mantienen millones de seguidores tras su rastro.

Asimismo, dentro de este género se encuentran también videojuegos como Donkey Kong Country, Adventure Island, Castlevania, Prince of Persia, Earthworm Jim o Kirby. También son videojuegos de plataformas Super Mario 64, Spyro o Crash Bandicoot, que adaptan a las 3D el estilo de juego de este género, presentando extensos escenarios independientes.

Además, también nos encontramos con las 2.5D, que se trata de la combinación de gráficos 3D y 2D, como ocurre en New Super Mario Bros.

Rol

Final Fantasy V en una Game Boy Micro. Se inspiran en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades mientras interactúa con el entorno y otros personajes.

Se suelen también caracterizar por que las decisiones de tu personaje influyen en su futuro próximo, dando la posibilidad de ir por el bien o el mal.

Son diversos los subgéneros que engloba esta categoría: los roguelike, videojuegos de rol multijugador masivos en línea, MUD o los tácticos, a medio camino entre el género de estrategia y el rol, conocidos también como strategic role playing games.

También otro subgénero no tan popular son los RPG BPT (battle per turn), que se caracterizan por ser videojuegos de rol típicos, pero el combate con los enemigos se desarrolla por turnos.

Por último, es también frecuente distinguir entre los que visualizan al personaje principal en tercera persona y los que lo hacen en primera (vista subjetiva).

Como ejemplos destacados de cada subgénero podemos señalar los siguientes:

Vista en tercera persona: Baldur's Gate, Fable, Final Fantasy, Lost Odyssey, IceWind Dale, Mass Effect , Neverwinter Nights, Dragon Age: Origins, Gothic, The Witcher, Pokémon, Knights of the Old Republic y Dragon Quest.

Vista en primera persona: The Elder Scrolls, Fallout (estos dos admiten también vista en tercera persona), la serie Eye of the Beholder, Bard's Tale (1985) y Ultima Underworld 1 y 2.

Videojuegos de rol de acción: Diablo, Dungeon Siege, Sacred, Kingdom Hearts, Silver, The Last Story.

Videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG): Ragnarok Online, Grand Chase, Elsword, Everquest, Ultima Online, Granado Espada, World of Warcraft, Lineage, Lineage II, Star Wars Galaxies, Maple Story, The Mana World, Mu Online, Rakion, Runescape, Metin2, 4Story, Grand Fantasia, Guild Wars 2 .

Tácticos: X-COM: UFO Defense, Sonic Chronicles, Final Fantasy Tactics, Ogre Battle y Fire Emblem.

La duración de un videojuego de éstos demanda mucho tiempo; puede variar mucho para su terminación o fin por parte del usuario promedio. Si se juega a un ritmo sano, detallista y a fondo, no es difícil observar un periodo de varios meses o más de un año (dependerá de la veneración que le dedique cada jugador a determinado título o si lo abandona por periodos).

Musicales

Su desarrollo gira entorno a la música. Ejemplos:

Karaoke: Singstar o Karaoke Revolution.

Instrumentos musicales: Guitar Hero, Rock Band, Donkey Konga, Wii Music, Taiko no Tatsujin, DJ Hero.

Baile: Dance Central, Just Dance (serie), Dance Dance Revolution, Pump It Up, Stepmania.

Otros: Bust a Groove, Beatmania, Electroplankton, Space Channel 5, Elite Beat Agents.

Agilidad mental/rompecabezas

Son videojuegos donde el jugador debe resolver problemas que pueden ser de índole matemático, espacial o lógico, en estos juegos puede haber un cronómetro convirtiéndolos en una competencia a contrarreloj.

Es frecuente encontrarlos en dispositivos portátiles. Algunos ejemplos son: Tetris, Buscaminas, Brainage, BrainAcademy, Qix, Bejeweled, Zuma.

Partygames

En este género los jugadores habrán de ir avanzando por turnos en un tablero virtual e ir superando diversas pruebas de tipos muy diversos en los que compiten entre sí por llegar lo antes posible a la meta, o conseguir la máxima cantidad posible de puntos. Algunosejemplos son:

Mario Party, Rayman Raving Rabbids, Party Animals, Wii Play, Fortune Street, Wario Ware, Crash Bash, Wii Party, Fuzion Frenzy.

Simulación

Involucran al jugador en una situación simulada determinada, ya sea de gestor de un zoológico, una ciudad o una vida propia virtual.

Simuladores de baile: Dance Dance Revolution, Pump It Up , Just Dance (serie) y Stepmania.

Simuladores de vuelo: Lock On: Modern Air Combat o Microsoft Flight Simulator.

Simuladores ferroviarios: Microsoft Train Simulator, Rail Simulator o BVE Trainsim.

Simuladores náuticos: Virtual Sailor, Ship Simulator.

Simuladores de submarinos: Silent Hunter o Forever Blue.

Simuladores sociales: Animal Crossing o Los Sims.

Simuladores automovilísticos: Gran Turismo, Mario Kart, Forza Motorsport o NeedForSpeed.

Simuladores de construcciones: Minecraft SimCity o Lincity.

Simuladores de zoológicos: Zoo Tycoon 2, Zoo Tycoon o Wildlife Park 2.

Simuladores de vida: Los Sims (1,2 y 3), Nintendogs o la serie Petz.

Simuladores de atracciones: RollerCoaster Tycoon (1,2 y 3), Theme Park o Thrillville.

Deportivo

Tabla Wii Fit, ayuda a ponerse en forma haciendo ejercicio con Wii.

Son videojuegos basados en el mundo del deporte. Pueden subdividirse en los siguientes tipos: arcade, simulador, mánager y RPG deportivo.

Tenis: Super Tennis, Mario Tennis, Virtual Tennis.

Fútbol: Pro Evolution Soccer, FIFA Series, PC Fútbol, Mario Strikers: Charged Football.

Baloncesto: NBA Live, NBA Jam, NBA 2K.

Fútbol americano: Madden NFL, TecmoSuperBowl.

Béisbol: Bases Loaded, Triple Play, MLB: The Show.

Skate: Tony Hawk's Pro Skater, Skate

Golf: Mario Golf, Links, NES Open Tournament Golf.

Varios: Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos, Wii Sports

Otros: Wii Fit

Muchos videojuegos de deportes suelen tener revisiones anuales que incluyen pequeñas mejoras y la actualización de las plantillas de los equipos. Ejemplo de ellos son franquicias establecidas como Pro Evolution Soccer, NBA Live.

En grandes eventos deportivos, como los Juegos Olímpicos o el Mundial de Fútbol, suelen lanzarse al mercado videojuegos basados en dichos eventos para aprovechar comercialmente su popularidad.

Carreras

Son videojuegos en los que se pilotan diferentes vehículos, ya sean reales o ficticios, para ganar en diferentes carreras. Dentro de este apartado se pueden distinguir dos variantes, arcades y simuladores.

Arcades: Mario Kart, Crash Team Racing, F-Zero, Need for Speed, Midnight Club y Sonic & Sega All-Stars Racing.

Simuladores: Gran Turismo, Project Gotham Racing, Factor, Forza Motorsport y Need for Speed.

No lineal

También conocidos como sandbox se caracterizan por ser videojuegos en los que el jugador puede elegir el orden de las misiones o viajar libremente por el mapa del videojuego, e interactuar con casi todo lo que este a su disposición. Estos juegos suelen ser una mezcla de disparos, luchas y carreras.

Algunos ejemplos son:

La serie Grand Theft Auto, Driver, El Padrino, Just Cause, Los Simpson Hit and Run, True Crime, Scarface: The World is Yours, No More Heroes, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Saints Row, Red Dead Redemption Assassin's creed, Red Dead Revolver, Infamous, Mafia, Bully, Garry's Mod y Minecraft (los dos últimos destacan por ser totalmente "sandbox" ya que no poseen ninguna clase de misión u objetivo).

GÉNEROS MIXTOS Y NUEVOS GÉNEROS

La creación continua de videojuegos ha dado a menudo como resultado obras que podrían bien englobarse en más de un género incluso no pertenecer a ninguno de los ahora establecidos.

Algunos ejemplos serían:

Half-Life (disparos/aventura de acción), Tomb Raider (aventura de acción/plataformas/lógica), Koudelka (videojuego de rol), Flashback: The Quest for Identity (plataformas/aventura de acción), Bishi-Bashi (habilidad), Dragon's Lair (aventura animada), Portal (primera persona/lógica/plataformas), Mirror's Edge (primera persona/plataformas), Minecraft (aventura, construcción, supervivencia).

Ejemplos del surgimiento de nuevos géneros a partir de experimentos iniciales podrían ser los "videojuegos musicales", como Bust a Groove/Bust a Move o ParapatheRapper, o a comienzos/mediados de los ochenta el género plataformas, por fases avanzables, que posteriormente hemos conocido, respecto del plataformas primigenio de pantalla fija (tipo Donkey Kong o Mario Bros.), que pasaría poco a poco a ser englobado dentro del género, más amplio, rompecabezas, siendo a su vez muchos de estos incluidos junto con otros, al principio, dentro del entonces muy diverso y heterogéneo género de aventura.

La especialización que hoy conocemos, la cual convierte a muchas de las clasificaciones originales en poco menos que arbitrarias o inviables, no ha sido sino fruto de una paulatina profundización y desarrollo, acorde con los adelantos tecnológicos, de las distintas fórmulas iniciales que fueron originándose con el tiempo.

MULTIJUGADOR

En la mayoría de los juegos, se puede encontrar la opción de multijugador, es decir, que se pueda jugar una partida con un jugador/es que controle un humano. También, se puede jugar en multijugador con el mismo ordenador o varios ordenadores, más frecuente el último. Hay videojuegos que en la partida todos los jugadores son humanos (como Battlefield 2) o se puede jugar con humanos y contra la inteligencia artificial. Hay videojuegos que son totalmente para Internet, los videojuegos en línea.

FORMAS DE VIDEOJUEGO MULTIJUGADOR

Los modos multijugador, es decir, entre varias personas, presentan varios modelos:

Hot seat (literalmente "asiento caliente") esta modalidad se usa en los videojuegos por turnos, jugando en un mismo soporte varios jugadores un turno cada uno (por ejemplo: Silent Storm).

Simultáneo en un mismo soporte con un control asignado a cada jugador los mismos participan de la partida al mismo tiempo (por ejemplo: TeamBudies).

Pantalla dividida variante de la anterior, en un mismo soporte dos o más jugadores juegan al mismo tiempo, pero la pantalla se divide en dos o más partes de manera que existe independencia de las acciones entre los usuarios en lo que respecta a moverse por los escenarios del videojuego (por ejemplo: Gran Turismo 2).

Red local mediante 2 o más dispositivos conectados de forma local mediante una red de área local (por ejemplo: TheLegend of Zelda: FourSwords).

En línea similar a la anterior pero usando una red global (Internet) (por ejemplo: Call of Duty)

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

Los videojuegos en cualquiera de sus presentaciones, tiene comentarios buenos y malos, ya que muchos afirman que ayuda a desarrollar la motricidad fina, atención, y la agilidad mental, en otros caso se dice que produce un comportamiento negativo en los niños ya que ellos imitan lo que ven.

ENTRETENIMIENTO MULTIMEDIA

Según (Bescós, 2009) se conoce como entretenimiento al conjunto de actividades que permite a los seres humanos emplear su tiempo libre para divertirse, evadiendo temporalmente sus preocupaciones.

El entretenimiento forma parte de la amplia familia del ocio y se ha convertido en un sector floreciente de la actividad económica, especialmente a través de los parques temáticos y de atracciones, los medios de comunicación y las industrias del cine, la música o los videojuegos.

Considerando que el entretenimiento es una alternativa de evasión temporal de las preocupaciones, todo ser humano debería dar un tiempo para tener algún tipo de sano entretenimiento ya sea con la familia o amigos

Según (Wikipedia, Wikipedia Multimedia) el término «entretenimiento» es de origen latino. Comenzó a utilizarse en Europa a finales del siglo XV en relación con la acción financiera de desviar en beneficio propio bienes ajenos. Con posterioridad, tal acepción dio paso a la de «desviar la atención» en general, asociándose luego a la idea de placer y de ocio.

En 1662, el filósofo francés Blaise Pascal elaboró un reputado estudio sobre el entretenimiento que fue publicado en 1670 en sus «Pensamientos», desarrollando la idea contradictoria de que es necesario que el hombre se distraiga y, por lo tanto, se aparte de lo esencial.

Según (BACHMANN, 2012) el término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuándo; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Multimedia: es una tecnología que permite integrar texto, números, gráficos, imágenes fijas o en movimiento, sonidos alto nivel de interactividad y además, las posibilidades de navegación a lo largo de diferentes documentos.

Ventajas de la multimedia

- Una presentación atractiva e impactante.
- Participación de forma activa.
- Información adaptada.
- Diferentes plataformas.
- La posibilidad de uso de varios idiomas.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "hiper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto e informarnos sobre él.

Características

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital. Multimedia digital en línea puede descargarse o transmitirse en flujo (usando streaming). Multimedia en flujo puede estar disponible en vivo o por demanda.

Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en red, o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de videojuegos, o un simulador. En el mercado informático existen variadas aplicaciones de autoría y programación de software multimedia, entre las que destacan Adobe Director y Flash.

Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar la experiencia de los usuarios, por ejemplo para que la comunicación de la información sea más fácil y rápida. O, en el entretenimiento y el arte, para trascender la experiencia común.

Un espectáculo láser es un evento multimedia en vivo.

Los niveles mejorados de interactividad son posibles gracias a la combinación de diferentes formas de contenido.

Multimedia en línea se convierte cada vez más en una tecnología orientada a objetos e impulsada por datos, permitiendo la existencia de aplicaciones con innovaciones en el nivel de colaboración y la personalización de las distintas formas de contenido. Ejemplos de esto van desde las galerías de fotos que combinan tanto imágenes como texto actualizados por el usuario, hasta simulaciones cuyos coeficientes, eventos, ilustraciones, animaciones o videos se pueden modificar, permitiendo alterar la "experiencia" multimedia sin tener que programar. Además de ver y escuchar, la tecnología háptica permite sentir objetos virtuales.

Las tecnologías emergentes que involucran la ilusión de sabor y olor también pueden mejorar la experiencia multimedia.

La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado (popularmente llamados CBT) y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. Un CBT deja al usuario pasar con una serie de presentaciones, de texto sobre un asunto particular, y de ilustraciones asociadas en varios formatos de información.

El sistema de la mensajería de la multimedia, o MMS, es un uso que permite que uno envíe y que reciba los mensajes que contienen la multimedia - contenido relacionado. MMS es una característica común de la mayoría de los teléfonos celulares. Una enciclopedia electrónica multimedia puede presentar la información de maneras mejores que la enciclopedia tradicional, así que el usuario tiene más diversión y aprende más rápidamente. Por ejemplo, un artículo sobre la segunda guerra mundial puede incluir hyperlinks (hiperligas o hiperenlaces) a los artículos sobre los países implicados en la guerra.

Cuando los usuarios hayan encendido un hyperlink, los vuelven a dirigir a un artículo detallado acerca de ese país. Además, puede incluir un vídeo de la campaña pacífica. Puede también presentar los mapas pertinentes a los hyperlinks de la segunda guerra mundial. Esto puede acelerar la comprensión y mejorar la experiencia del usuario, cuando está agregada a los elementos múltiples tales como cuadros, fotografías, audio y vídeo. (También se dice que alguna gente aprende mejor viendo que leyendo, y algunos escuchando).

La multimedia es muy usada en la industria del entretenimiento, para desarrollar especialmente efectos especiales en películas y la animación para los personajes de caricaturas. Los juegos de la multimedia son un pasatiempo popular y son programas del software como CD-ROMS o disponibles en línea. Algunos juegos de vídeo también utilizan características de la multimedia.

Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.

Tipos de información multimedia:

Texto: sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.

Gráficos: utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales.

Imágenes: son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

Animación: presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

Vídeo: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

Sonido: puede ser habla, música u otros sonidos.

Tipologías

Los diferentes tipos de multimedia se pueden clasificar de acuerdo a la finalidad de la información, o también, al medio en el cual serán publicadas.

Multimedia educativa: Es importante recalcar que la multimedia educativa es previa a que el computador apareciera, se puede considerar como un proceso no lineal esto hace que el estudiante lleve su propio orden en su modelo educativo (a distancia, presencial etc.). Se fundamenta en un desarrollo navegable que permite cierta libertad de moverse sobre el aplicativo. Algunos eventos temporales importantes de la multimedia educativa: 1975/1980 Programación – 1985 Multimedia – 1990/1995 Internet – 2000 E-learning – 2005 Redes Sociales.

Multimedia publicitaria: Es el uso de diferentes medios enfocado a una campaña publicitaria, esto ha generado nuevos espacios en este sector, se viene presentando un cambio de los medios tradicionales a los digitales con un abanico enorme de nuevas posibilidades, tablets, móviles, desarrollo web, TDT (Televisión Digital Terrestre), hipertexto y el correo, y como elemento destacado las redes sociales como herramienta de difusión viral.

Multimedia comercial: En este tipo de multimedia encontramos una gran variedad de productos, tales como: Bases de datos (DB), promociones, catálogos, simuladores, páginas web, publicidad entre otros, todo este material se presenta en forma digital, interactivo y su funcionalidad principal es la de convencer a un posible comprador o cliente de adquirir un servicio o producto.

De alguna forma este tipo de multimedia está directamente relacionada con el aprendizaje electrónico (e-learning)

Multimedia Informativa: Está relacionada con los elementos multimediales que brindan información, tales como: noticias, prensa, revistas, televisión y diarios, esta información se presenta en la mayoría de los casos en forma masiva (entorno mundial) y se mantiene actualizada al momento de los hechos, su valor informativo es primordial para conocer hechos antes que los medios de comunicación tradicionales.

El entretenimiento multimedia ha ido tomando fuerza en todos los ámbitos en los últimos años, debido a su forma de presentar todo tipo de juegos combinando textos, imágenes, sonido, animación, etc. Este tipo de entretenimiento tiene un poder superior para captar la atención de los niños, jóvenes y todo aquel que lo utilice.

OCIO

Según (Wikipedia, Wikipedia, 2010) se llama ocio al tiempo libre que se dedica a actividades que no son ni trabajo ni tareas domésticas esenciales, y pueden ser recreativas. Es un tiempo recreativo que se usa a discreción. Es diferente al tiempo dedicado a actividades obligatorias como comer, dormir, hacer tareas de cierta necesidad, etc.

Según el sociólogo francés Joffre Dumazedier: «El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares, y sociales, para descansar, para divertirse, para desarrollar su información o su formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad».

El tiempo libre se lo puede emplear en actividades productivas, que sirvan para el desarrollo físico y mental de la persona, en el cual se encuentre una liberación a todas las tensiones adquiridas en el diario vivir.

2.3.2 CATEGORIAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

DIDÁCTICA

Según (Aguilar, 2011) la Didáctica es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso.

Según (Pérez, 2011) la didáctica es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

Según (Algarín, 2011) es el proceso de interacción comunicativa entre sujetos y actores educativos implicados en el quehacer pedagógico, que posibilita a través de la investigación, el desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento.

La didáctica es propia de cada maestro, y es de mucha importancia su correcta utilización en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje ya que mediante ella se puede llegar al estudiantado, para que los niños puedan comprender y asimilar lo que se les está enseñando y puedan tener un aprendizaje significativo

MODELOS PEDAGÓGICOS

Según (Educar, 2010) el modelo es una construcción conceptual elaborada por los especialistas para entender las relaciones que describen un fenómeno.

El modelo pedagógico es en consecuencia la representación de las relaciones predominantes en el acto de enseñar. Es una herramienta conceptual para entender la educación

CLASES DE MODELOS PEDAGÓGICOS

MODELOS PERSPECTIVA	TRADICIONAL	NATURALISTA	CONDUCTISTA	CONSTRUCTIVISTA	SOCIAL COGNITIVO
SER HUMANO QUE ASPIRA FORMAR	Formado el carácter a través de la voluntad, la virtud y el rigor de la disciplina, el ideal humanístico y ético que recoge la tradición metafísica – religiosa, medieval	Formación del interior del estudiante, convirtiéndose en el eje de la educación	El modelamiento meticuloso de la conducta productiva de los individuos	Un individuo que elabore progresiva y secuencialmente, por descubrimiento y significación, los aprendizajes, acompañado del desarrollo de su inteligencia	Un ser humano con desarrollo máximo y multifacético de sus capacidades e intereses. Desarrollo que estará influido por la sociedad y el trabajo productivo. La educación garantiza la colectividad y el desarrollo científico y tecnológico al servicio de las nuevas generaciones
MÉTODOS QUE EMPLEA	El método básico es el academicista, verbalista, con un régimen de dura disciplina, donde los estudiantes son simples receptores	Se crea un ambiente libre de obstáculos e interferencias que inhiban la libre expresión. El desarrollo natural del niño se convierte en la meta y a la vez en el método de la educación	Es en esencia, el de la fijación y el control de los objetivos instruccionales formulados con precisión y reforzados en forma minuciosa.	Se crea un ambiente estimulante de experiencias que faciliten en el estudiante el desarrollo de estructuras cognitivas superiores.	Se crean escenarios sociales para trabajos en forma cooperativa y la solución de problemas que no podrían resolverlos individualmente.

			Se busca una transmisión parcelada de saberes técnicos mediante un adiestramiento experimental que utiliza la tecnología educativa	Algunos autores preconizan por descubrimiento y significación y la formación de habilidades cognitivas según cada etapa. El alumno es investigador	Los métodos son de solución de problemas de la realidad en donde los estudiantes pueden evolucionar gracias a las actividades grupales que favorezcan la interacción y la experiencia
RELACIÓN PROFESOR – ESTUDIANTE	Es vertical y no solo ocurre con la información, sino también con los valores básicos de convivencia para la socialización de los estudiantes y la preparación para el trabajo	El maestro se convertía en un auxiliar, un amigo para la libre expresión, la originalidad y la espontaneidad	El maestro programaba las conductas de los estudiantes, en condiciones de tiempo, espacio, interventores, restricciones, bajo las cuales el comportamiento debía ocurrir	El maestro es un facilitador, un estimulador de experiencias vitales, contribuyendo al desarrollo de las capacidades de los estudiantes para pensar y reflexionar	Es el encauzador en búsqueda de hipótesis, ayuda a definir los procedimientos para resolver los diferentes problemas y estimula para que sean los propios estudiantes quienes organicen los experimentos o pasos de solución
DEFINICIÓN DE CONTENIDOS	Son establecidos, rigurosamente tratados, obtenidos de las diferentes disciplinas, de autores clásicos o de los resultados de la ciencia	No interesa el contenido del aprendizaje del aprendizaje ni el tipo de saber enseñado, pues lo que cuenta es el desenvolvimiento espontáneo en su experiencia natural con el mundo que lo rodea.	Se trata más bien de un conjunto de objetivos terminales expresados en forma observable y medible, a los que los estudiantes deben llegar mediante un control permanente	Los contenidos de la enseñanza y del aprendizaje privilegian los conceptos y estructuras básicas de las ciencias para destacar la capacidad intelectual y enseñarle a ser un pequeño científico	Los contenidos se obtienen de los campos para ser elaborados en forma polifacética y politécnica

<p>EVALUACIÓN DE LOS SABERES O APRENDIZAJES</p>	<p>Se la realiza casi siempre al final de una unidad o del período lectivo para detectar si el aprendizaje se produjo, y decidir si el estudiante es promovido o repite el curso. Son evaluaciones sumativas, de preferencia son cuantitativas en relación con la cantidad de conocimientos enseñados</p>	<p>No se evalúa, ni se controla, pues de hacerlo no tendría pretensión de verdad. Se considera que estos saberes auténticos son valiosos por sí mismos y no necesitan ponerse a prueba, porque no remite a nada fuera de sí misma y no necesitan confirmarse</p>	<p>Se considera todo el proceso de la enseñanza como un proceso de evaluación y control permanente, arraigado en la esencia de lo que es un objetivo Instruccional. En la etapa final de este modelo ya no interesaba la evaluación del profesor, sino podía hacerlo el mismo estudiante por medio de la auto instrucción</p>	<p>Se analizan las estructuras, los esquemas y las operaciones mentales que les permite pensar, resolver y decidir con éxito situaciones académicas y vivenciales. Se propende a la evaluación de procesos y la tendencia es cualitativa y multidimensional, no se buscan respuestas correctas porque el aprendizaje es pensar y el pensar es construir sentido</p>	<p>Se da preferencia a la autoevaluación y coevaluación, pues el trabajo solidario es el motor de todo el proceso de construcción del conocimiento. Sin autoevaluación del significado no hay nuevas informaciones; sin las distintas maneras de hacer o de entender no habrá progreso.</p> <p>Puede afirmarse que enseñar, aprender y evaluar son en realidad tres procesos inseparables</p>
---	---	--	---	---	---

Cuadro N.-2 Fuente Consultada DINAMEP, Seminario taller de Estrategias Metodológicas para el Aprendizaje Activo

PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

Según (Riva Amella, 2009) 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.

Según (Sánchez, 2010) llamamos Aprendizaje, al cambio que se da, con cierta estabilidad, en una persona, con respecto a sus pautas de conducta. El que aprende algo, pasa de una situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta.

Inicios del aprendizaje

En tiempos antiguos, cuando el hombre inició sus procesos de aprendizaje, lo hizo de manera espontánea y natural con el propósito de adaptarse al medio ambiente. El hombre primitivo tuvo que estudiar los alrededores de su vivienda, distinguir las plantas y los animales que había que darles alimento y abrigo, explorar las áreas donde conseguir agua y orientarse para lograr volver a su vivienda. En un sentido más resumido, el hombre no tenía la preocupación del estudio. Al pasar los siglos, surge la enseñanza intencional. Surgió la organización y se comenzaron a dibujar los conocimientos en asignaturas, estas cada vez en aumento. Hubo entonces la necesidad de agruparlas y combinarlas en sistemas de concentración y correlación.

En suma, el hombre se volvió hacia el estudio de la geografía, química y otros elementos de la naturaleza mediante el sistema de asignaturas que se había ido modificando y reestructurando con el tiempo. Los estudios e investigaciones sobre la naturaleza contribuyeron al análisis de dichas materias.

Aprendizaje humano

El juego es necesario para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan.

El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.

La comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo.

A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto; la comunicación es parte elemental del aprendizaje.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, las personas aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

El aprendizaje humano se produce unido a una estructura determinada por la realidad, es decir, a los hechos naturales. Esta postura respecto al aprendizaje en general tiene que ver con la realidad que determina el lenguaje, y por lo tanto al sujeto que utiliza el lenguaje.

Dentro del Aprendizaje Humano, pueden aparecer trastornos y dificultades en el lenguaje hablado o la lectoescritura, en la coordinación, autocontrol, la atención o el cálculo.

Estos afectan la capacidad para interpretar lo que se ve o escucha, o para integrar dicha información desde diferentes partes del cerebro, estas limitaciones se pueden manifestar de muchas maneras diferentes.

Los trastornos de aprendizaje pueden mantenerse a lo largo de la vida y pueden afectar diferentes ámbitos: el trabajo, la escuela, las rutinas diarias, la vida familiar, las amistades y los juegos.

Para lograr la disminución de estos trastornos, existen estrategias de aprendizaje, que son un conjunto de actividades y técnicas planificadas que facilitan la adquisición, almacenamiento y uso de la información. Dichas estrategias se clasifican de acuerdo con el objetivo que persiguen, existen primarias y de apoyo.

Las estrategias primarias, se aplican directamente al contenido por aprender y son:

- A) **Parafraseo.** Explicación de un contenido mediante palabras propias.
- B) **Categorización.** Organizar categorías con la información,
- C) **Redes conceptuales.** Permiten organizar información por medio de diagramas, y
- D) **Imaginería.** La información es presentada mentalmente con imágenes.

Las estrategias de apoyo, se utilizan para crear y mantener un ambiente que favorezca el aprendizaje. Entre ellas están:

A) **Planeación.** Como su nombre lo indica, se deberán planificar las situaciones y los momentos para aprender, y

B) **Monitoreo.** En ella se debe desarrollar la capacidad de auto examinarse y auto guiarse durante la tarea, conocer su propio estilo de aprendizaje (viendo, oyendo, escribiendo, haciendo o hablando).

Bases neurofisiológicas del aprendizaje

Debido que el cerebro tiene una función extremadamente compleja en el desarrollo de la persona, la naturaleza ha previsto que se encuentre más disponible para el aprendizaje en la etapa que más lo necesita.

Así, en el momento del parto, el cerebro de un bebe pesa alrededor de 350 gramos, pero sus neuronas no dejan de multiplicarse durante los primeros 3 años. Precisamente durante este proceso de expansión es cuando se da la máxima receptividad, y todos los datos que llegan a él se clasifican y archivan de modo que siempre estén disponibles. En esto consiste el aprendizaje: de disponer de conocimientos y diversos recursos que sirven como plataforma para alcanzar nuestros objetivos.

No se conoce demasiado sobre las bases neurofisiológicas del aprendizaje, sin embargo, se tienen algunos indicios importantes de que éste está relacionado con la modificación de las conexiones sinápticas.

En concreto comúnmente se admite como hipótesis que:

- El aprendizaje es el resultado del fortalecimiento o abandono de las conexiones sinápticas entre neuronas.
- El aprendizaje es local, es decir, la modificación de una conexión sináptica depende sólo de las actividad (potencial eléctrico) de las neurona presináptica y de la neurona postsináptica.

- La modificación de las sinapsis es un proceso relativamente lento comparado con los tiempos típicos de los cambios en los potenciales eléctricos que sirven de señal entre las neuronas.
- Si la neurona presináptica o la neurona postsináptica (o ambas) están inactivas, entonces la única modificación sináptica existente consiste en el deterioro o decaimiento potencial de la sinapsis, que es responsable del olvido.

Proceso de enseñanza-aprendizaje.

La distancia entre las dos situaciones (A y B) es el proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe ser cubierto por el grupo educativo (Profesores-alumnos) hasta lograr la solución del problema, que es el cambio de comportamiento del alumno.

Conocer realmente la situación del alumno

Normalmente suponemos lo que el alumno sabe, es y hace, fijándonos en su titulación académica, o en el hecho de estar en un grupo donde la mayoría son de una forma determinada.

No es suficiente suponer cuáles son las habilidades o conductas que posee el alumno por tener una carrera o una profesión. Se requiere conocer las conductas y capacidades que el alumno posee realmente, ya que los objetivos del aprendizaje, se fijan a partir de ellos.

Cuanto mayor y más precisa sea el conocimiento más acertado van a ser, indudablemente, las decisiones que se toman durante el proceso de aprendizaje.

Conocer lo que se quiere lograr del alumno

La primera actividad de quien programa la acción educativa directa, sea el profesor, o un equipo, debe ser la de convertir las metas imprecisas en conductas observables y evaluables.

Por varias razones: Porque es la única posibilidad de medir la distancia que debemos cubrir entre lo que el alumno es y lo que debe ser, porque hace posible organizar sistemáticamente los aprendizajes facilitando la formulación de objetivos y porque es así como una vez realizado el proceso de aprendizaje, podemos observar como éste se produjo realmente, y en qué medida.

Ordenar secuencialmente los objetivos

Una vez definidas las distintas conductas que tiene que lograr el alumno, la siguiente actividad fundamental, es ordenarlas secuencialmente, en vistas a un aprendizaje lógico en el espacio y en el tiempo.

Formular correctamente los objetivos

Con los dos elementos anteriores claramente definidos, es posible formular los objetivos. Esto es imprescindible para llevar adelante la programación de un proceso de aprendizaje:

- Porque nos obliga a fijar claramente la conducta final en términos operativos.
- Porque el alumno puede conocer lo que se espera de él, lo cual es elemento motivador y centra en gran medida su esfuerzo.
- Porque es la única forma de que el profesor y el alumno puedan en cualquier momento observar y evaluar los logros obtenidos y en qué fase del proceso de aprendizaje se encuentran.

Cómo organizar el proceso de aprendizaje

El que programa parte de la realidad que le rodea, con ella cuenta y en ella se basa. No puede programarse sin tener claros los recursos económicos, medios, elemento humano, espacios y tiempos de los que se dispone.

Más arriba hablábamos también del momento en que se encontraba el alumno, como dato fundamental.

Hay que formar el grupo óptimo para cada tipo de actividad. Puede ser que el número ideal varíe de un objetivo a otro. Habrá actividades que requieran un tratamiento de grupo grande, o de grupo de trabajo, o individual.

En un proceso de interacción profesor-alumno, los roles de ambos deben cambiar con suficiente flexibilidad. De la actitud tradicional: Profesor que imparte conocimientos y el alumno que recibe pasivamente, se pasa a una multiplicidad de actividades que requieren un cambio de actitud en los participantes.

Está suficientemente probada la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. Se debe atender a ella, ya que las actividades, en vistas a una motivación, se pueden organizar de muy distinta manera.

Seleccionar medios y recursos adecuados

Ya sea transmitir un contenido, para que sirva de actividad al alumno o al profesor, o como instrumento de evaluación, los medios que se seleccionan deben ser capaces de:

Permitir obtener el tipo de respuesta requerido del alumno para comprobar el logro del objetivo.

Ser adecuados al propósito para el que se transmiten los datos.

Ajustarse a las limitaciones del medio ambiente en el que se va a operar (personal, tiempo, materiales, equipos y facilidades con que se cuenta).

Los recursos son múltiples, pero hay que seleccionar el medio más adecuado para el objetivo que se pretende:

Cómo evaluar el cambio que se produce

Estableciendo una metodología clara para la recogida, organización y análisis de la información requerida con el fin de evaluar las situaciones educativas.

Planteando y desarrollando los niveles de evaluación en el alumno, en los componentes del grupo, empresa, etc., en los materiales empleados, en el mismo proceso de enseñanza-aprendizaje

Tipos de aprendizaje

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- **Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.
- **Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

- **Aprendizaje observacional:** tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.
- **Aprendizaje latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

Estilo de aprendizaje

El estilo de aprendizaje es el conjunto de características psicológicas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje; en otras palabras, las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información. Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretende dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante.

Teorías de aprendizaje

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente a los avances de la psicología y de las teorías instruccionales, que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje. Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza desde una perspectiva particular el proceso.

Algunas de las más difundidas son:

Teorías conductistas:

- **Condicionamiento clásico.** Desde la perspectiva de I. Pavlov, a principios del siglo XX, propuso un tipo de aprendizaje en el cual un estímulo neutro (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.

- **Conductismo.** 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 el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos. Fueron los iniciadores en el estudio del comportamiento animal, posteriormente relacionado con el humano. El conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno. Según esta teoría, el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.

- **Reforzamiento. B.F. Skinner** propuso para el aprendizaje repetitivo un tipo de reforzamiento, mediante el cual un estímulo aumentaba la probabilidad de que se repita un determinado comportamiento anterior.

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. 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.

Teorías cognitivas:

- **Aprendizaje por descubrimiento.** La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.
- **Aprendizaje significativo (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 aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.
- **Cognitivismo. La psicología cognitivista (Merrill, Gagné...),** basada en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje.

- **Constructivismo. 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". 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.

- **Socio-constructivismo.** Basado en muchas de las ideas de Vygotsky, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad.

Teoría del procesamiento de la información:

- **Teoría del procesamiento de la información.** La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje.

- **Conectivismo.** Pertenece a la era digital, ha sido desarrollada por George Siemens que se ha basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

El aprendizaje en conclusión, es producto de los múltiples intentos realizados por el hombre para satisfacer sus necesidades. Es un cambio que se produce en el sistema nervioso como consecuencia de realizar ciertas cosas de las que se obtienen determinados resultados.

RENDIMIENTO ACADEMICO

Según (Ecured, 2013) 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. Existen distintos factores que inciden en el rendimiento académico. 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.

El rendimiento académico también puede verse afectado por los malos hábitos adquiridos por el estudiante y el mal uso del tiempo libre en actividades poco productivas. En todos los casos, los especialistas recomiendan la adopción de hábitos de estudio saludables para mejorar el rendimiento escolar; por ejemplo, no estudiar muchas horas seguidas en la noche previa al examen, sino repartir el tiempo dedicado al estudio.

Tipos de Rendimiento Educativo

Rendimiento Individual Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc.

Lo que permitirá al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores. Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognoscitivo o intelectual. También en el rendimiento intervienen aspectos de la personalidad que son los afectivos.

Comprende Rendimiento General: Es el que se manifiesta mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las Líneas de Acción Educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.

Rendimiento específico: Es el que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación de más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta parcialmente: sus relaciones con el maestro, con las cosas, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.

Rendimiento Social La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla. Desde el punto de vista cuantitativo, el primer aspecto de influencia social es la extensión de la misma, manifestada a través de campo geográfico. Además, se debe considerar el campo demográfico constituido, por el número de personas a las que se extiende la acción educativa.

En consecuencia, el rendimiento académico que tenga el estudiante es fruto de su dedicación y esfuerzo, no obstante si un estudiante tiene bajo rendimiento, hay que tomar en cuenta que no solo puede ser por descuido o desinterés sino también que puede tener algún tipo de problemas de aprendizaje y necesita de ayuda.

2.4 Hipótesis

La adicción a los videojuegos incide en el rendimiento académico de los estudiantes de los Séptimos Años de Educación Básica de la Escuela de Educación Ficomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

2.5 Señalamiento de variables

Variable independiente: La adicción a los videojuegos

Variable dependiente: Rendimiento Académico

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La presente proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo.

- ✓ **Cualitativo** porque se refleja la realidad del problema que está presentando la institución a través del análisis.

- ✓ **Cuantitativo** ya que a través de las encuestas y partiendo del análisis estadístico, se valorará el grado de comportamiento y conocimiento de los estudiantes.

Se tomará en cuenta la inferencia inductiva; misma que ayuda a obtener el resultado de los datos recolectados en las encuestas completando con el respectivo análisis y verificación de dichos resultados.

3.2. MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN

- ✓ **De campo.-** La presente investigación es de este tipo ya que se llevó a cabo en el lugar de los hechos y con los actores propios de la investigación.

- ✓ **Aplicada.-** Permite en base a los análisis de los resultados establecer estrategias, todo esto se lo realizará con una propuesta práctica.

- ✓ **Documental Bibliográfica.-** Este tipo de investigación se apoya en documentos ya existentes, como libros, tesis, monografías, apuntes, folletos que se relacionan con el tema de la investigación.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

- ✓ **Exploratoria.-** Este tipo de investigación permite sondear un problema poco investigado, reconoce variables de interés y genera hipótesis.
- ✓ **Descriptiva.-** Este tipo de investigación permite predicciones rudimentarias para optimizar y potenciar el aprendizaje cognitivo ya que es medible y requiere de conocimientos suficientes para crear.
- ✓ **Asociación de variables.-** Este tipo de investigación permite medir el grado de relación entre variables, determinar tendencias.
- ✓ **Explicativo.-** Este tipo de investigación permite descubrir las causas de un fenómeno, detectar los factores determinantes de ciertos comportamientos y comprobar hipótesis.

Enfocada a una acción social transformadora entre dos o más fenómenos o situaciones, que permiten clasificar elementos; modelos de comportamiento con cierto criterio.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Por ser una población pequeña se trabajará con todo el universo de estudio, sin la necesidad de obtener una muestra representativa.

Población	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes de los séptimos años de educación básica	70	50%
Padres de familia.	70	50%
Total	140	100%

Cuadro no. 3: Población y muestra

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

CUADRO N.- 4 VARIABLE INDEPENDIENTE: LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
La adicción a los videojuegos es una fuerte dependencia psicológica hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de una persona y conlleva consecuencias negativas en ellos como: Social, Física y Psicológica	Social Física Psicológica	-Aislamiento -Grupos -Trastorno alimenticio -Descuido de su apariencia -Depresión -Irritabilidad -Ansiedad -Agresividad	¿Qué tan seguido juega en los videojuegos? Siempre () A Veces () Nunca() ¿Los videojuegos de acción son de su preferencia al momento de elegir uno? Siempre () A Veces () Nunca() ¿Cuándo está en medio de una partida interesante de su juego ha dejado a un lado el tiempo de comer y de tu aseo personal? Siempre () A Veces () Nunca() ¿Si sus padres no le permiten usar el videojuego se siente triste, molesto y con gran deseo de jugar? Siempre () A Veces () Nunca() ¿Practica otro tipo de entretenimiento con sus padres? Siempre () A Veces () Nunca()	Encuesta dirigida a los estudiantes y padres de familia Cuestionario de encuesta estructurada

Elaborado Por: Paulina Fernanda López Trujillo

CUADRO N.- 5 VARIABLE DEPENDIENTE: RENDIMIENTO ACADÉMICO

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
El rendimiento académico es el resultado de la labor realizada por los estudiantes a lo largo del proceso formativo desarrollando sus capacidades cognoscitivas, actitudinales y procedimentales las cuales son comprobados mediante la evaluación.	Capacidades:			Encuesta realizada a los estudiantes Cuestionario de encuesta estructurada
	-cognitivas	Informaciones Conocimientos Datos	Es participativo en sus clases? Siempre () A Veces () Nunca () Presenta sus tareas puntualmente? Siempre () A Veces () Nunca ()	
	-actitudinales	Actitudes Valores Principios	Estudia responsablemente cuando tiene una lección o examen? Siempre () A Veces () Nunca () Tiene la supervisión de sus padres al momento de hacer sus deberes? Siempre () A Veces () Nunca ()	
	-procedimentales	Destrezas Habilidades Procedimientos	¿Practica actividades al aire libre? Siempre () A Veces () Nunca ()	

Elaborado Por: Paulina Fernanda López Trujillo

3.6 PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACION

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2.- ¿De qué persona u objeto?	Estudiantes y padres de familia de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Sobre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora Paulina López
5.- ¿A quiénes?	A los miembros del universo investigado
6.- ¿Cuándo?	Durante noviembre 2013
7.- ¿Dónde?	En el aula
8.- ¿Cuántas veces?	Dos: una a modo piloto y otra definitiva
9.- ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Utilizando la técnica de la Encuesta
10.- ¿Con qué?	Cuestionario estructurado
11.- ¿En qué condición?	Anonimato, confidencialidad y tranquilidad

Cuadro N.- 6 Plan De Recolección De Información

Elaborado Por: Paulina Fernanda López Trujillo

3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Los datos recogidos se transformaran siguiendo ciertos procedimientos:

- ✓ Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
 - ✓ Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.
 - ✓ Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variables, etc.
-
- Manejo de información (reajuste de cuadros con casillas vacías o con datos tan reducidos cuantitativamente, que no influyen significativamente en el análisis)
 - Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Encuesta a estudiantes de los séptimos años de educación básica de la escuela de educación fiscomisional Fe y Alegría del cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

1.- ¿Qué tan seguido juega en los videojuegos?

Cuadro No. 7

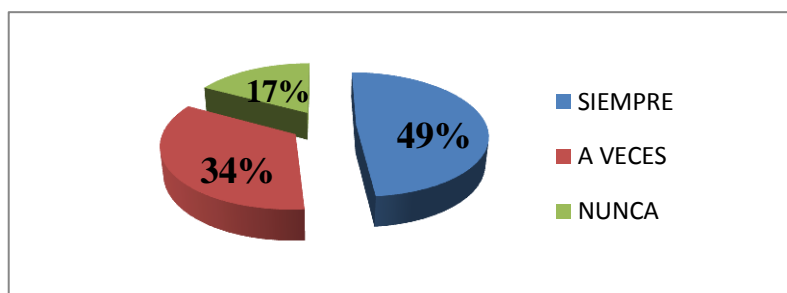
Pregunta No.1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	34	49%
A VECES	24	34%
NUNCA	12	17%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 5



Análisis: De los resultados obtenidos; 34 estudiantes que representan el 49%, manifiestan que siempre juegan con los videojuegos, mientras que 24 estudiantes que representan el 34% manifiestan que a veces utilizan este tipo de entretenimiento y 12 estudiantes que representan el 17% manifiestan que nunca utilizan este tipo de diversión.

Interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos la frecuencia en que los estudiantes juegan en los videojuegos es muy seguida por lo que están cayendo en una adicción a este tipo de entretenimiento y por lo tanto descuidan de sus obligaciones.

2.- ¿Los videojuegos de acción son de su preferencia al momento de elegir uno? Cuadro No. 8

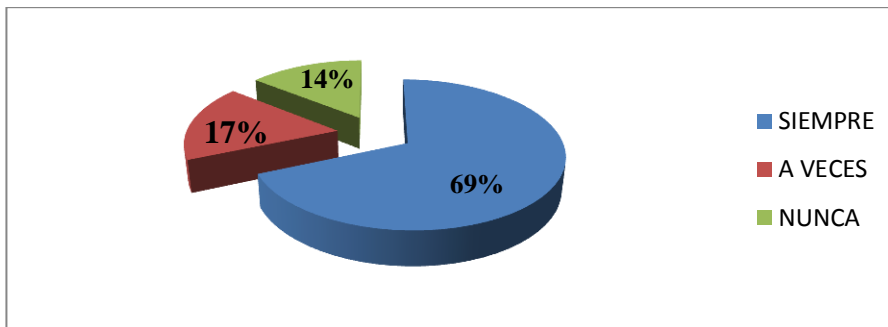
Pregunta No.2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	48	69%
A VECES	12	17%
NUNCA	10	14%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 6



Análisis: De los resultados obtenidos; 48 estudiantes que representan el 69%, manifiestan que siempre que tienen tiempo y dinero van a jugar en los videojuegos, mientras que 12 estudiantes que representan el 17% manifiesta que a veces acuden a estos centros de diversión y 10 estudiantes que representan el 14% manifiestan que nunca han invertido tiempo y dinero en los videojuegos.

Interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos nos damos cuenta que los estudiantes prefieren los videojuegos de acción en los cuales hay mucha violencia, los mismos que tienen un contenido no apto para niños, lo que desencadena en los estudiantes un comportamiento negativo.

3.- ¿Cuándo está en medio de una partida interesante de su juego ha dejado a un lado el tiempo de comer y de su aseo personal?

Cuadro No. 9

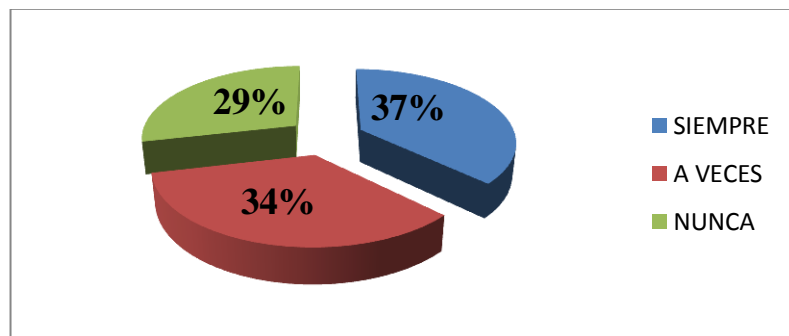
Pregunta No.3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	26	37%
A VECES	24	34%
NUNCA	20	29%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 7



Análisis: De los resultados obtenidos; 26 estudiantes que representan el 37%, manifiesta que siempre dejan de lado el tiempo de comer y de su aseo personal cuando está de por medio una partida interesante de su videojuego, mientras que 24 estudiantes que representan el 34% manifiesta que a veces lo han hecho y 20 estudiantes que representan el 29% manifiestan que nunca han dejado de lado el tiempo e comer o de su aseo personal por los videojuegos.

Interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos vemos que la mayor parte de los niños descuidan su aseo personal y su alimentación por jugar en los videojuegos siendo sus alimentos favoritos la comida chatarra, por lo que son propensos a sufrir enfermedades ya que sus defensas están bajas por la mala alimentación.

4.- ¿Si sus padres no le permiten usar el videojuego se siente triste, molesto y con gran deseo de jugar?

Cuadro No. 10

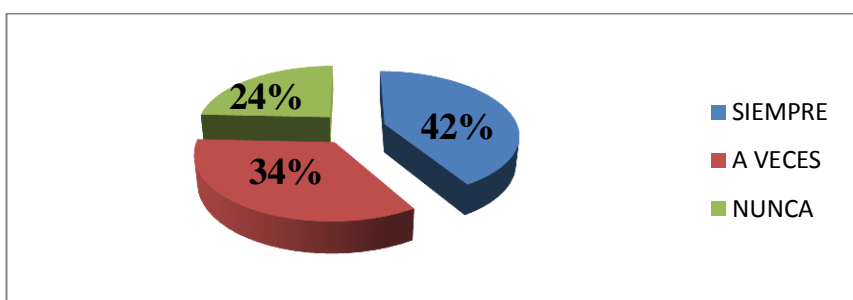
Pregunta No.4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	29	42%
A VECES	24	34%
NUNCA	17	24%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 8



Análisis: De los resultados obtenidos; 29 estudiantes que representan el 42%, manifiesta que si se sienten molestos cuando sus padres no les permiten jugar en los videojuegos, mientras que 24 estudiantes que representan el 34% manifiesta que a veces los molesta que sus padres no les dejen jugar y 17 estudiantes que representan el 24% manifiestan que no les disgusta el que sus padres no les dejen jugar.

Interpretación: De los estudiantes encuestados y los resultados obtenidos vemos que la mayor parte de niños afirma que si les disgusta el hecho de que sus padres en ciertas ocasiones no les dejen jugar con los videojuegos por lo tanto tienen un mal comportamiento con sus padres ya que afirman que este tipo de entretenimiento se ha convertido en una forma de liberarse de las presiones de la escuela y del hogar propias de su edad.

5.- ¿Es participativo en sus clases?

Cuadro No. 11

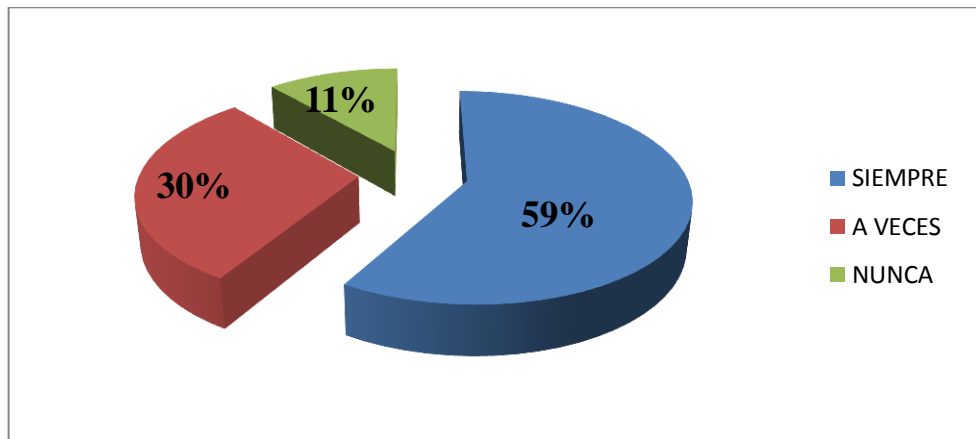
Pregunta No.5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	41	59%
A VECES	21	30%
NUNCA	8	11%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 9



Análisis: De los resultados obtenidos; 41 estudiantes que representan el 59%, manifiesta que siempre son participativos en clases, mientras que 21 estudiantes que representan el 30% manifiesta que a veces participan en clase y 8 estudiantes que representan el 11% manifiestan que nunca participan en clase.

Interpretación: De los resultados obtenidos tenemos un grupo de niños que no son participativos en clases ya que son tímidos, aislados, retraídos o muestran desinterés, por lo que necesitamos motivar y trabajar aún más con estos estudiantes para integrarlos al grupo.

6.- ¿Presenta sus tareas puntualmente?

Cuadro No. 12

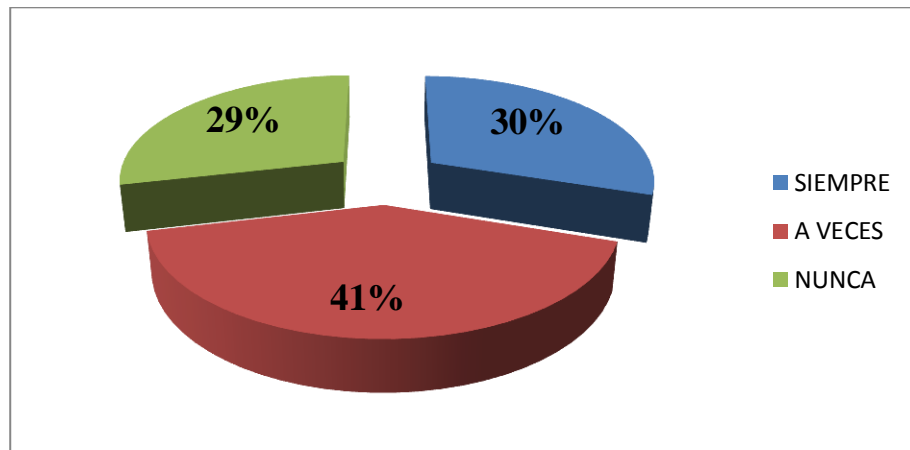
Pregunta No.6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	21	30%
A VECES	29	41%
NUNCA	20	29%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 10



Análisis: De los resultados obtenidos; 21 estudiantes que representan el 30%, manifiesta que siempre presentan sus tareas puntualmente, mientras que 29 estudiantes que representan el 41% manifiesta que a veces presentan puntualmente sus tareas y 20 estudiantes que representan el 29% manifiestan que nunca presentan sus tareas a tiempo.

Interpretación: De los resultados obtenidos vemos que hay un grupo de niños que no presenta las tareas puntualmente ya que tienen su interés enfocado en otro tipo de actividades y no en cumplir responsablemente con sus tareas, lo que perjudica su rendimiento académico notablemente.

7.- ¿Estudia responsablemente cuando tiene una lección o examen?

Cuadro No. 13

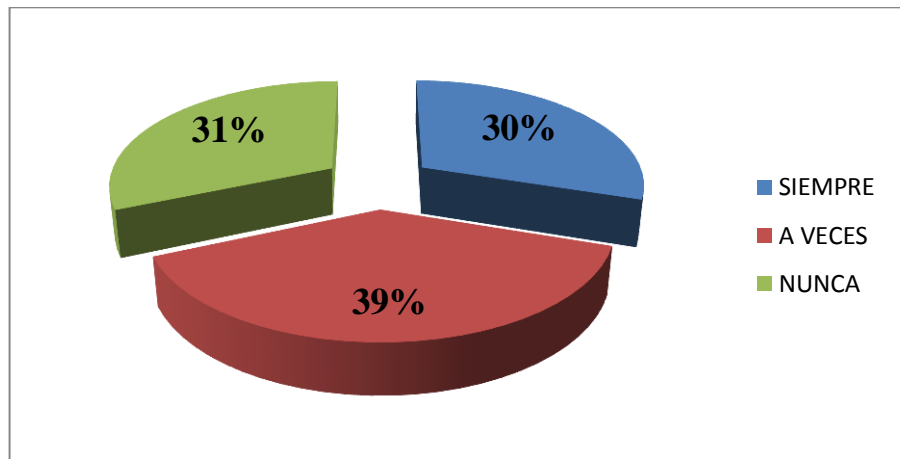
Pregunta No.7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	21	30%
A VECES	27	39%
NUNCA	22	31%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 11



Análisis: De los resultados obtenidos; 21 estudiantes que representan el 30% manifiestan que si estudian cuando tienen una lección, mientras que 27 estudiantes que representan el 39%, manifiestan que a veces estudian responsablemente para una lección y 22 estudiantes que representan el 31% manifiestan que no estudian.

Interpretación: De los estudiantes encuestados una parte minoritaria manifiesta no estudian porque su interés es otro tipo de actividades despreocupándose completamente en tener un buen rendimiento académico, faltándoles también la supervisión adecuada de sus padres para cumplir con las tareas y lecciones pendientes.

8.- ¿Tiene la supervisión de sus padres al momento de hacer los deberes?

Cuadro No. 14

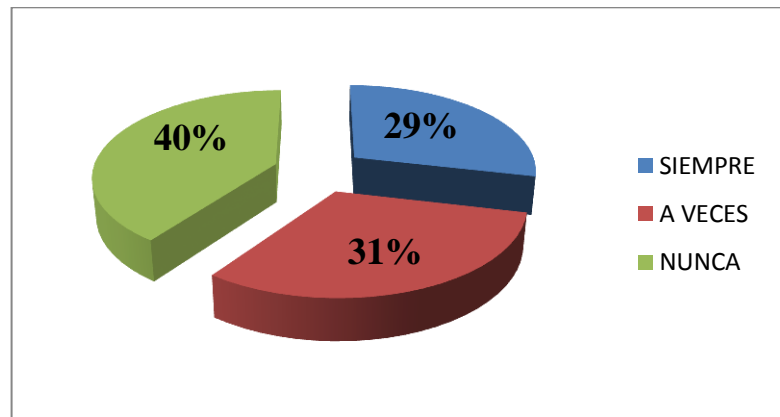
Pregunta No.8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	20	29%
A VECES	22	31%
NUNCA	28	40%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 12



Análisis: De los resultados obtenidos; 20 estudiantes que representan el 29%, manifiestan que siempre tienen la supervisión de sus padres al momento de hacer sus tareas, mientras que 22 estudiantes que representan el 31% manifiestan que a veces sus padres los supervisan y 28 estudiantes que representan el 40% manifiestan que nunca tiene la supervisión de sus padres al momento de realizar la tarea.

Interpretación: La mayor parte de estudiantes manifiesta que no tienen la supervisión de sus padres al realizar las tareas ya que estos no están en ese momento en casa debido a su trabajo o a las ocupaciones del hogar, por lo que los estudiantes se ven afectados y descuidan sus obligaciones escolares.

9.- ¿Practica otro tipo de entretenimiento con sus padres?

Cuadro No. 15

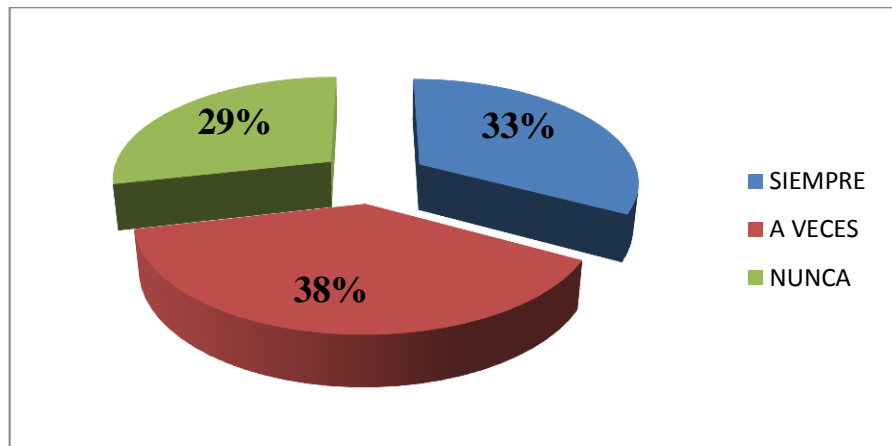
Pregunta No.9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	23	33%
A VECES	27	39%
NUNCA	20	28%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 13



Análisis: De los resultados obtenidos; 23 estudiantes que representan el 33%, manifiestan que si salen a practicar con sus padres otro tipo de entretenimiento, mientras que 27 estudiantes que representan el 39% manifiestan que a veces salen con sus padres y 20 estudiantes que representan el 28% manifiestan que nunca salen con sus padres a practicar otro tipo de entretenimiento.

Interpretación: De los resultados obtenidos vemos que hay una cantidad considerable que no ha practicado ningún tipo de actividad con sus padres debido a que la mayor parte del día y algunos fines de semana sus padres se encuentran trabajando y sus madres en ocupaciones de casa, prefiriendo así los niños quedarse en casa jugando con los videojuegos.

10.- ¿Practica actividades al aire libre?

Cuadro No. 16

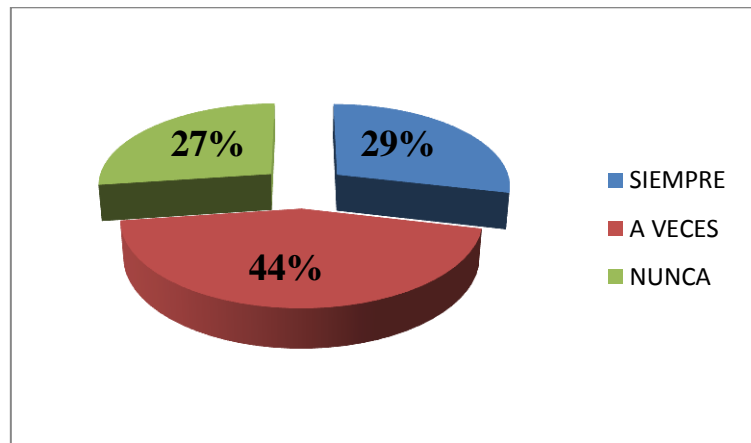
Pregunta No.10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	20	29%
A VECES	31	44%
NUNCA	19	27%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 14



Análisis: De los resultados obtenidos; 20 estudiantes que representan el 29%, manifiestan que siempre practican actividades al aire libre, mientras que 31 estudiantes que representan el 44% manifiesta que a veces practican actividades al aire libre y 19 estudiantes que representan el 27% manifiestan que nunca salen a practicar actividades al aire libre.

Interpretación: De los estudiantes encuestados algunos manifiestan que no practican actividades al aire libre ya que los fines de semana no salen regularmente de sus casas por lo que buscan divertirse jugando con los últimos videojuegos que han salido al mercado, lo que incita a que se convierta este entretenimiento en una adicción.

Encuesta a padres de familia de los séptimos años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

1. ¿Sabe qué hace su hijo diariamente en su tiempo libre?

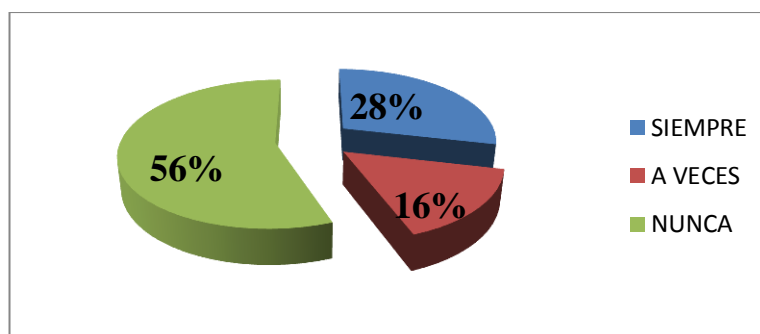
Cuadro No. 17 Pregunta No.1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	20	28%
A VECES	11	16%
NUNCA	39	56%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 15



Análisis: De los resultados obtenidos; 20 padres de familia que representan el 28%, manifiestan que siempre saben lo que sus hijos hacen en su tiempo libre, mientras que 11 padres de familia que representan el 16% manifiestan que a veces saben que hacen sus hijos en su tiempo libre y 39 padres de familia que representa el 56% manifiestan que nunca saben a qué dedican sus hijos el tiempo libre.

Interpretación: De los padres de familia encuestados la mayoría manifiesta que no saben lo que sus hijos hacen o a que dedican su tiempo libre ya que ellos están dedicados a trabajar para llevar el sustento diario a sus hogares, en caso de los padres, en el caso de las madres sus ocupaciones no les permiten observar continuamente a que se dedican sus hijos, es por eso que la mayor parte del tiempo sus hijos están solos, por lo tanto no tienen la supervisión adecuada y malgastan su tiempo en los videojuegos.

2. ¿Juega con su hijo en los videojuegos?

Cuadro No. 18

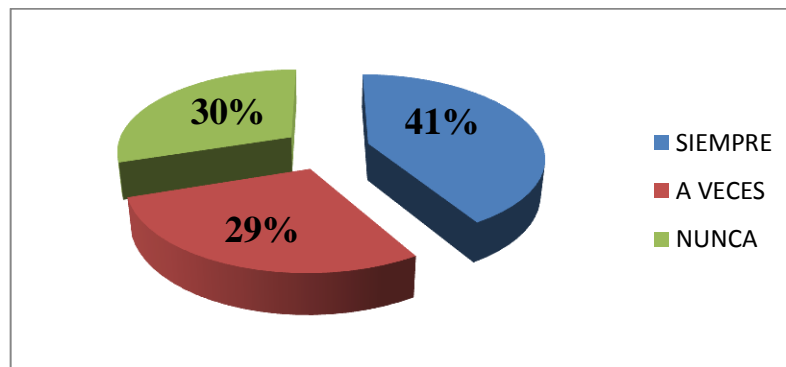
Pregunta No.2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	29	41%
A VECES	20	29%
NUNCA	21	30%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 16



Análisis: De los resultados obtenidos; 29 padres de familia que representan el 41%, manifiestan que si juegan con sus hijos en los videojuegos, mientras que 20 padres de familia que representan por el 29% manifiestan que a veces comparten con sus hijos este tipo de entretenimiento y 21 padres de familia que representan el 30% manifiestan que nunca han jugado con sus hijos en los videojuegos.

Interpretación: De los padres de familia encuestados la mayoría manifiesta que cada vez que tienen oportunidad juegan con sus hijos en los videojuegos ya que es muy divertido y no necesitan salir de casa para ello, además es un momento de esparcimiento en el que pueden compartir con sus hijos, lo que al pasar el tiempo será difícil de controlarlo ya que sus padres ponen el ejemplo.

3. ¿Cuándo su hijo utiliza los videojuegos usted supervisa el tiempo que juega?

Cuadro No. 19

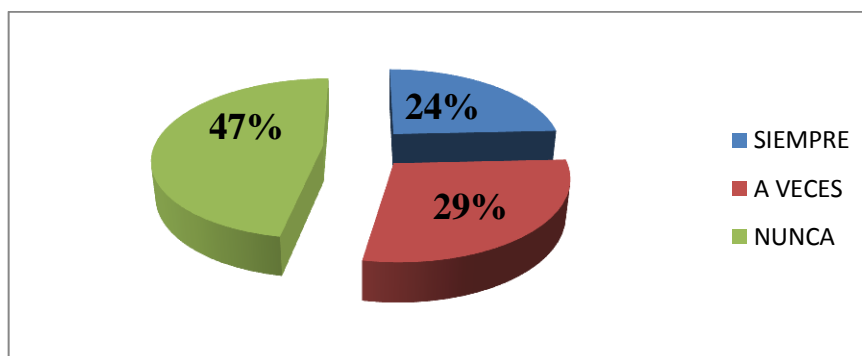
Pregunta No. 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	17	24%
A VECES	20	29%
NUNCA	33	47%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 17



Análisis: De los resultados obtenidos; 17 padres de familia que representan el 24%, manifiestan que si controlan el tiempo que sus hijos dedican a esta diversión, mientras que 20 padres de familia que representan el 29% manifiesta que a veces si controlan el tiempo y 33 padres de familia que representan el 47% manifiestan que nunca controlan el tiempo que sus hijos dedican a jugar en los videojuegos.

Interpretación: De los padres de familia encuestados la mayoría manifiesta que no supervisan el tiempo que sus hijos dedican a los videojuegos, ya que tienen obligaciones que cumplir a veces fuera de casa, por lo que los estudiantes están propensos fácilmente a ser presas de la adicción a este tipo de entretenimiento.

4.- ¿Controla usted qué género o clasificación de videojuegos que usa su hijo?

Cuadro No. 20

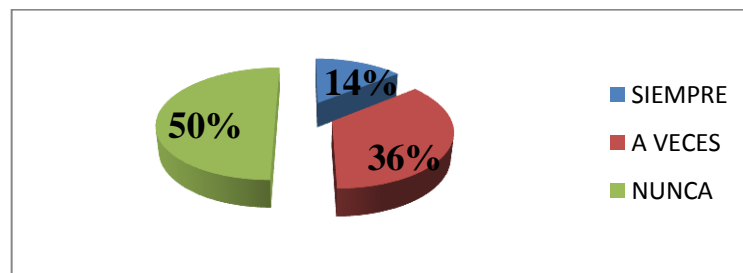
Pregunta No. 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	10	14%
A VECES	25	36%
NUNCA	35	50%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 18



Análisis: De los resultados obtenidos; 10 padres de familia que representan el 14%, manifiestan que siempre controlan la clasificación de videojuegos que adquieren para sus hijos, mientras que 25 padres de familia que representan el 36% manifiestan que a veces se fijan en el tipo de clasificación del videojuego y 35 padres de familia que representan el 50% manifiestan que nunca han supervisado el tipo de clasificación de videojuego que adquieren sus hijos.

Interpretación: De los padres de familia encuestados la mayor parte manifiestan que no supervisan el tipo o clasificación de videojuego que adquieren sus hijos ya que sus ocupaciones no les dan tiempo, por lo que es inevitable que los estudiantes se encuentren aprendiendo cosas que no están de acuerdo a su edad y por lo tanto cambie su comportamiento.

5.- ¿Se acerca a la institución regularmente para enterarse del rendimiento académico de su hijo?

Cuadro No. 21

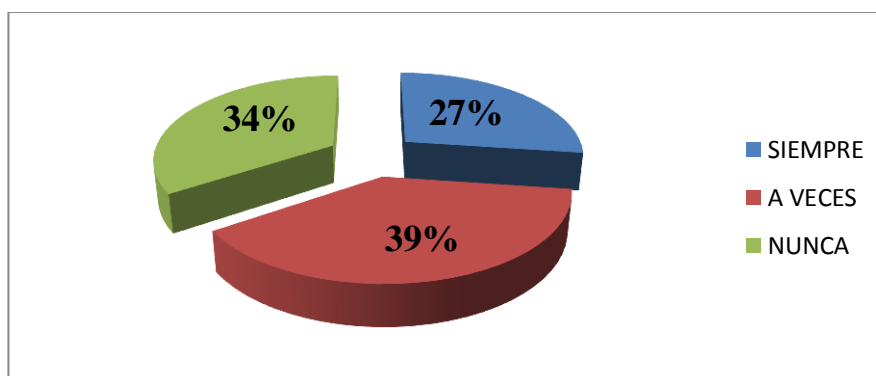
Pregunta No. 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	19	27%
A VECES	27	39%
NUNCA	24	34%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 19



Análisis: De los resultados obtenidos; 19 padres de familia que representan el 27%, manifiestan que siempre se acercan a la institución a preguntar por el rendimiento de sus hijos, mientras que 27 padres de familia que representan el 39% manifiestan que muy rara vez se han acercado a la institución y 24 padres de familia que representan el 34% manifiestan que nunca se han acercado a la institución para saber cómo está el rendimiento de su hijo.

Interpretación: De los padres de familia encuestados una parte significativa afirma que no se acercan periódicamente a la institución a preguntar cómo está el rendimiento académico de sus hijos, por lo cual están descuidando al niño dejándolo con libertad para que haga lo que le parece y se comporte como quiera en la institución y fuera de ella.

6.- ¿Cree usted que los videojuegos afecta el rendimiento académico de su hijo?

Cuadro No. 22

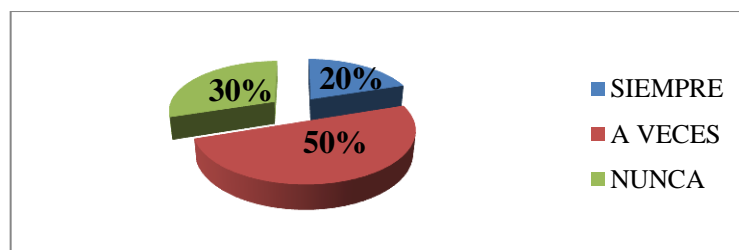
Pregunta No. 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	14	20%
A VECES	35	50%
NUNCA	21	30%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 20



Análisis: De los resultados obtenidos; 14 padres de familia que representan el 20%, manifiestan que si están de acuerdo en que los videojuegos afectan el rendimiento de sus hijos, mientras que 35 padres de familia que representan el 50% manifiestan que no siempre afecta el rendimiento académico el que los niños jueguen con los videojuegos y 21 padres de familia que representan el 30% manifiestan que no afecta en nada los videojuegos al rendimiento de los estudiantes

Interpretación: De los padres de familia encuestados una cantidad considerable manifiesta que no afecta en el rendimiento académico el hecho de que un niño juegue desmedidamente con los videojuegos ya que este tipo de entretenimiento es solamente una distracción para ellos y además permite que mejore su motricidad fina, razonamiento, atención y concentración, esta opinión de los padres está afectando directamente al niño ya que se desconoce el lado negativo de la práctica de este entretenimiento.

7.- ¿Cree usted que el rendimiento académico depende también de los padres?

Cuadro No. 23

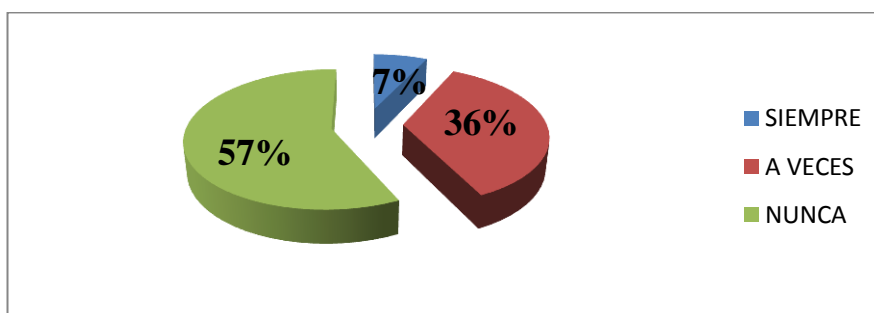
Pregunta No. 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	7%
A VECES	25	36%
NUNCA	40	57%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico N o. 21



Análisis: De los resultados obtenidos; 5 padres de familia que representan el 7%, manifiestan que si depende también de los padres el buen rendimiento académico de sus hijos, mientras que 25 padres de familia que representan el 36% manifiestan que en parte puede ser que también dependa de los padres el que el niño tenga un buen rendimiento académico y 40 padres de familia que representan el 57% manifiestan que no depende también de los padres el rendimiento académico de los niños.

Interpretación: De los padres de familia encuestados la mayoría manifiestan que el rendimiento académico que tengan sus hijos en la escuela no depende de los padres sino de cada estudiante, por esta razón el niño se siente solo, con una autoestima baja y se despreocupa completamente de sus obligaciones escolares.

8.- ¿Piensa usted que está dedicando un tiempo de calidad a su hijo?
Cuadro No. 24

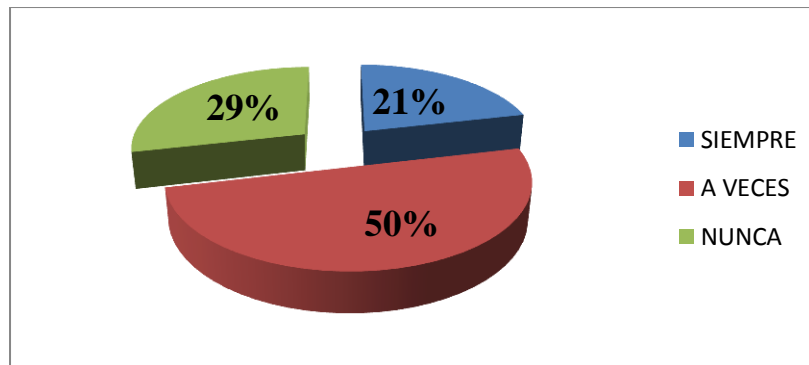
Pregunta No. 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	15	21%
A VECES	35	50%
NUNCA	20	29%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 22



Análisis: De los resultados obtenidos; 15 padres de familia que representan el 21%, manifiestan que siempre dedican tiempo de calidad a sus hijos, mientras que 35 padres de familia que representan el 50% manifiestan que a veces dedican tiempo de calidad a sus hijos y 20 padres de familia que representan el 29% manifiestan que nunca han dedicado un tiempo de calidad a sus hijos.

Interpretación: De los padres de familia encuestados una cantidad considerable que está consiente que no ha dedicado tiempo de calidad a sus hijos, lo que hace que el niño crezca sin apego a los padres y adquiera un comportamiento negativo para llamar la atención.

9.- ¿Practica con su hijo otro tipo de entretenimiento?

Cuadro No. 25

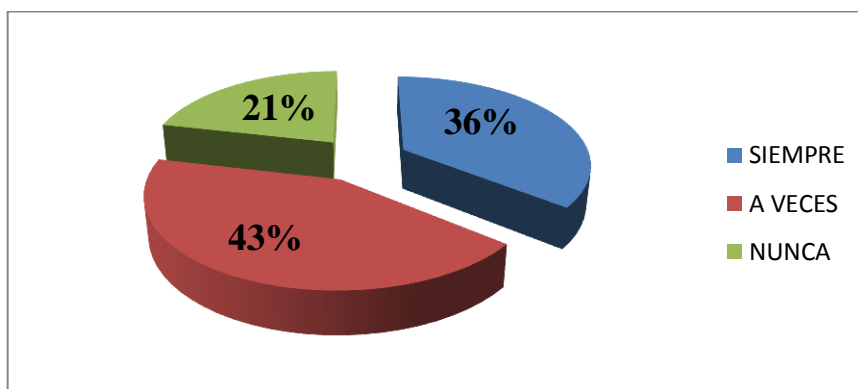
Pregunta No. 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	25	36%
A VECES	30	43%
NUNCA	15	21%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 23



Análisis: De los resultados obtenidos; 25 padres de familia que representan el 36%, manifiestan que si practican con su hijo otro tipo de entretenimiento, mientras que 30 padres de familia que representan el 43% manifiesta que a veces practican otro tipo de entretenimiento y 15 padres de familia que representan el 21% manifiestan que nunca practican ningún entretenimiento con sus hijos.

Interpretación: De los padres de familia encuestados un porcentaje considerable manifiestan que no practican otras actividades con sus niños por su carga horaria laboral, por lo que los niños no conocen otro tipo de entretenimiento, siendo así los videojuegos lo que tienen a su disponibilidad, siendo estos los que acompañan al niño diariamente.

10.- ¿Sale con su hijo a practicar actividades al aire libre?

Cuadro No. 26

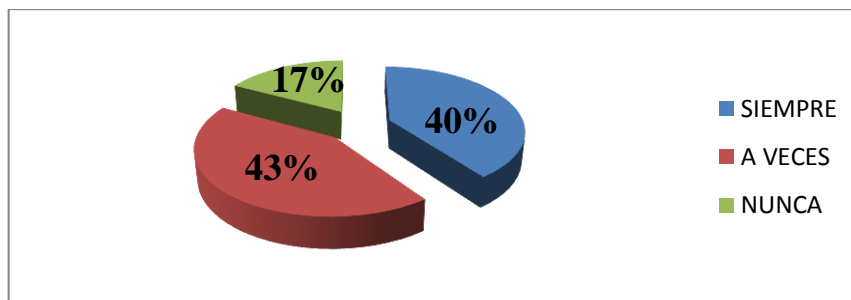
Pregunta No. 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	28	40%
A VECES	30	43%
NUNCA	12	17%
TOTAL	70	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico No. 24



Análisis: De los resultados obtenidos; 28 padres de familia que representan el 40%, manifiesta que si salen con sus hijos a practicar actividades al aire libre, mientras que 30 padres de familia que representan el 43% manifiestan que a veces salen con sus hijos y 12 padres de familia que representan el 17% manifiestan que nunca salen con sus hijos a practicar actividades al aire libre.

Interpretación: De los padres de familia encuestados algunos manifiestan que no salen con sus hijos a practicar alguna actividad ya que esto requiere de tiempo y ellos debido a la carga horaria de su trabajo no la pueden realizar continuamente con la familia, por tal motivo los niños no salen seguido de sus hogares y se sumergen cada vez más en la adicción que tienen a los videojuegos.

4.1.1 DATOS DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

La Escuela de Educación Fiscomisional “Fe y Alegría” de acuerdo con el Art. 194 del Reglamento General de la Ley de Educación Intercultural menciona la siguiente escala de calificaciones de los niños de los séptimos años de Educación Básica correspondiente al primer quimestre del año lectivo 2013-2014:

SUPERA LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS		DOMINA LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS		ALCANZA LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS		ESTÁ PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS		ALCANZA LOS APRENDIZAJES REQUERIDOS NO		TOTAL	
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
7	10	10	14	25	36	23	33	5	7	70	100

Cuadro N.- 27 Datos de Rendimiento Académico

Elaborado Por: Paulina Fernanda López Trujillo

4.2 VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS

“La adicción a los videojuegos incide en el rendimiento académico de los estudiantes de los Séptimos Años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”

Variable Independiente

La adicción a los videojuegos

Variable Dependiente

Rendimiento Académico

4.2.1 Planteamiento de la hipótesis

Modelo Lógico

H₀: La adicción a los videojuegos No incide en el rendimiento académico de los estudiantes de los Séptimos Años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

H₁: La adicción a los videojuegos Sí incide en el rendimiento académico de los estudiantes de los Séptimos Años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

4.2.2 Selección de nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizará el nivel de $\alpha = 0.05$ Nivel de Confiabilidad 95%

4.2.3 Descripción de la población

Se ha seleccionado una parte del conjunto mayoritario que es representativo al colectivo con características sometidas al estudio y es confiable porque representa una aplicación eficiente, nuestra muestra es de 70 niños y niñas y 70 padres de familia esta muestra es perfecta porque es el total del objetivo indicado, el resultado del universo siempre tiene 5% de error muestral.

4.2.4 Especificación del estadístico

Se trata de un cuadrado de 3 columnas por 4 filas con la aplicación de la siguiente formula

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Cuadro No. 28: Preguntas

Nº	ASPECTOS
1	¿Qué tan seguido juega en los videojuegos?
7	¿Estudia responsablemente cuando tiene una lección o examen?
3	¿Cuándo su hijo utiliza los videojuegos usted supervisa el tiempo que juega?
6	¿Cree usted que los videojuegos afecta el rendimiento académico de su hijo?

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

4.2.5 Especificación de las regiones de aceptación, rechazo y regla de decisión

Si el valor de chi-cuadrado a calcularse es menor o igual que chi-cuadrado tabular ($\chi^2_{t=12.592}$), se acepta la hipótesis nula, caso contrario se rechaza y se acepta la hipótesis alterna.

Se procede a determinar los grados de libertad considerados de las 4 filas por 3 columnas.

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

$$gl=(3-1) (4-1)$$

$$gl= 6$$

Por lo tanto con 6 grados de libertad y con 5 nivel de significación en la tabla que $\chi^2_t=12.592$

4.2.6 Recolección de datos y cálculos estadísticos

Análisis de variables

Cuadro No. 29: Frecuencias Observadas

Alternativas	Frecuencia			Subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
1. ¿Qué tan seguido juega en los videojuegos?	34	24	12	70
7. ¿Estudia responsablemente cuando tiene una lección o examen?	21	27	22	70
3. ¿Cuándo su hijo utiliza los videojuegos usted supervisa el tiempo que juega?	17	20	33	70
6. ¿Cree usted que los videojuegos afecta el rendimiento académico de su hijo?	14	35	21	70
Total	86	106	88	280

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Cuadro No. 30: Frecuencias Esperadas

Alternativas	Frecuencia			Subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
1. ¿Qué tan seguido juega en los videojuegos?	21.5	26.5	22	70
7. ¿Estudia responsablemente cuando tiene una lección o examen?	21.5	26.5	22	70
3. ¿Cuándo su hijo utiliza los videojuegos usted supervisa el tiempo que juega?	21.5	26.5	22	70
6. ¿Cree usted que los videojuegos afecta el rendimiento académico de su hijo?	21.5	26.5	22	70
Total	86	106	88	280

Fuente: Encuesta

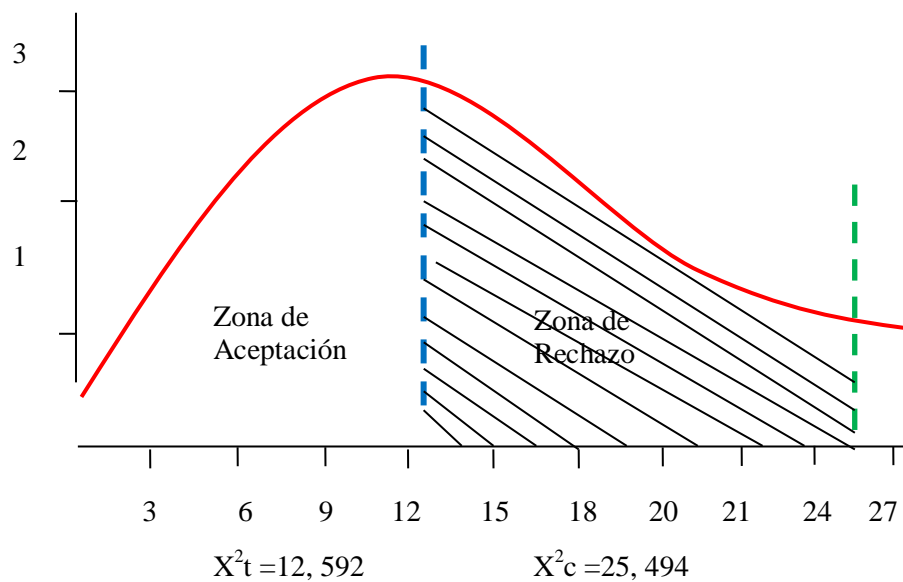
Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Cuadro No. 31: Cálculo de χ^2

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
34	21.5	12.5	156.250	7.267
21	21.5	-0.5	0.250	0.012
17	21.5	-4.5	20.250	0.942
14	21.5	-7.5	56.250	2.616
24	26.5	-2.5	6.250	0.236
27	26.5	0.5	0.250	0.009
20	26.5	-6.5	42.250	1.594
35	26.5	8.5	72.250	2.726
12	22	-10	100.000	4.545
22	22	0	0.000	0.000
33	22	11	121.000	5.500
21	22	-1	1.000	0.045
χ^2				25.494

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

Gráfico: 25 Campana de Gauss



Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

4.2.7 Decisión

Con 6 grados de libertad 5% de significancia, aplicando la prueba X^2 (Chi²) se tiene que el valor X^2_t es igual 12.592; se ha calculado el valor de X^2 que alcanza a 25,494; lo que implica que se rechaza la hipótesis nula; y se acepta la hipótesis alterna que dice: “La adicción a los videojuegos Sí incide en el rendimiento académico de los estudiantes de los Séptimos Años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Luego de realizar la investigación y tabulación de datos se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. Los niños dedican demasiado tiempo libre a jugar en los videojuegos, el género preferido son los videojuegos de acción, los mismos que tienen un alto contenido violento. La carencia de una adecuada supervisión de los padres hace que el niño malgaste su tiempo libre, pasando de un simple juego por entretenimiento a una adicción, deteriorando su salud debido a la mala alimentación, ya que muchas veces, por jugar solo ingieren comida chatarra. También se produce en el niño una alteración en su comportamiento, en algunos casos comienza a aislarse de los familiares y amigos, o en otros, forman grupos para poder jugar.
2. El rendimiento académico de los estudiantes se ve afectado, ya que la mayor parte del tiempo libre que tienen en la mañana e incluso los fines de semana juegan con los videojuegos, lo que hace que el niño pierda el interés por tener un buen desempeño escolar. El inadecuado control que ejercen los padres sobre los niños, especialmente las madres que son las que pasan la mayor parte del tiempo con ellos, debido a sus quehaceres domésticos hacen que el niño no cumpla con sus tareas y lecciones pendientes, lo que hace que el estudiante llegue a la escuela sin sus tareas y por lo tanto su rendimiento académico baje.
3. Algunos padres de familia en su tiempo libre, participan en la práctica de este tipo de entretenimiento con sus hijos sin medir las consecuencias negativas que estos pueden provocar en su desarrollo intelectual.

5.2 RECOMENDACIONES

De lo concluido de la investigación realizada se ha planteado las siguientes recomendaciones:

1. Con la ayuda de los docentes y padres de familia, motivar a los estudiantes a dar un adecuado uso de su tiempo libre, brindándoles diferentes opciones de juegos de forma individual y grupal, de manera que estos se vayan convirtiendo poco a poco en un placebo para reducir la adicción a los videojuegos y su enfoque tome una nueva dirección más a compartir con su familia y amigos momentos de sano esparcimiento.
2. Incentivar a los docentes a enseñar a los estudiantes los ya olvidados juegos tradicionales como parte de las tradiciones ecuatorianas, a los padres de familia a practicar con sus niños este tipo de juegos, ayudándoles también a repartir correctamente su tiempo de manera que puedan realizar sus tareas y estudiar sus lecciones sin dejar a un lado el derecho que tienen como niños de su momento de diversión, lo que hará que su rendimiento académico no se vea afectado.
3. Motivar a los padres de familia que su tiempo libre lo dediquen a compartir con sus hijos en actividades al aire libre como por ejemplo salir a un parque a jugar fútbol, básquet, etc. Este tipo de entretenimiento ayudará al niño a distraer su mente y olvidarse poco a poco de los videojuegos, esto servirá también para que el estudiante mejore también su rendimiento académico

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Datos Informativos

Título: “Diseño de una Guía Ilustrada Multimedia utilizando el software Cuadernia para difundir información y estrategias alternativas a docentes y padres de familia para superar la Adicción a los Videojuegos de los estudiantes de los Séptimos Años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua.”.

- ✓ **Institución Ejecutora: Escuela De Educación Fiscomisional Fe Y Alegría**
- ✓ **Beneficiarios: Niños(as) de Séptimo Años de Educación General Básica y Padres de Familia.**
- ✓ **Provincia: Tungurahua**
- ✓ **Cantón: Ambato**
- ✓ **Parroquia: Huachi Loreto**
- ✓ **Dirección: Calle Isidro Viteri y Antepara**
- ✓ **Tiempo estimado para la ejecución: 6 Meses**
- ✓ **Inicio – Fin: Septiembre 2013 / Febrero 2014**
- ✓ **Responsable: Paulina Fernanda López Trujillo**
- ✓ **Costo: \$ 900**

6.2. Antecedentes de la Propuesta

Luego de la investigación realizada a los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, en una de sus conclusiones consta que los niños y niñas dan mal uso de su tiempo libre dedicándose a jugar en los videojuegos lo que los ha llevado a una adicción, malgastando también dinero en ello.

Esta situación se ha ido tornando en una problemática que se ha visto reflejado en el rendimiento académico de los estudiantes ya que han demostrado una total despreocupación por realizar sus tareas y estudiar para las lecciones a lo que también podemos incluir la despreocupación y el control inadecuado de los padres de familia por razones de las cargas horarias en su trabajo y varias ocupaciones en el hogar.

Por esta razón debemos motivar a los estudiantes a dar un adecuado uso de su tiempo libre dándoles diferentes opciones de juegos educativos de manera que estos se conviertan en un placebo para reducir la adicción a los videojuegos.

Después de varias investigaciones he concluido que se ha realizado varias charlas dictadas por los maestros de la Institución a los Padres de Familia y Estudiantes, pero en ninguna capacitación se ha tomado en cuenta el tema de La adicción a los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico.

6.3Justificación

Ahora que la tecnología ha avanzado de una manera impresionante y con ella el mercado de los videojuegos, vemos como estos han ido ganando terreno en los hogares de miles de niños en todo el mundo, esto acompañado de la inadecuada supervisión de los padres de familia, hace que los niños no midan el tiempo que utilizan para este entretenimiento, cayendo poco a poco en una adicción.

La importancia social del problema de la adicción a los videojuegos en los estudiantes ha despertado mayor interés en las últimas décadas entre las personas, ya que la mayoría de veces ha dado como consecuencia el bajo rendimiento académico, así como también las conductas variadas en los niños y adolescentes.

Después de la investigación realizada, vemos como una alternativa eficaz diseñar un libro electrónico la cual consta de estrategias que van dirigidas a los docentes y padres de familia, las cuales se pueden implementar como parte de la labor cotidiana en sus hogares y en la institución, para contrarrestar la adicción y

desarrollar las habilidades sociales, cognitivas y de control de las emociones en niños y adolescentes.

Esta propuesta es de mucho beneficio tanto para la investigadora como para los estudiantes de los séptimos años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría del Cantón Ambato, Provincia del Tungurahua, Padres de Familia, maestros y a la comunidad.

6.4 Objetivos

General

Diseñar un Libro Electrónico para contrarrestar la adicción a los videojuegos y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de los séptimos años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría del Cantón Ambato, Provincia del Tungurahua

Específicos

- Socializar el uso del Libro Electrónico diseñado como una herramienta informativa para los docentes y padres de familia de los estudiantes con adicción a los videojuegos.
- Aplicar el uso de Libro Electrónico como una herramienta informativa para los docentes y padres de familia de los estudiantes con adicción a los videojuegos.
- Evaluar el impacto de la aplicación de Libro Electrónico como una herramienta informativa para los docentes y padres de familia de los estudiantes con adicción a los videojuegos.

6.5. Análisis de Factibilidad

Es una propuesta factible por cuanto existen recursos técnicos, tecnológicos y económicos para la utilización del libro electrónico el mismo que servirá para contrarrestar la adicción de los estudiantes a los videojuegos, dará también estrategias a los padres de familia para un mejor control de sus hijos, esta herramienta tecnológica contribuirá también a despertar el interés por el

aprendizaje el mismo que se verá reflejado en el rendimiento académico de los estudiantes.

Técnica

La Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría del Cantón Ambato, Provincia del Tungurahua posee computadores con las siguientes características:

- ✓ Monitor LG
- ✓ Teclado, Mouse, Parlantes
- ✓ Proc. Intel core TM i3 540.3
- ✓ Memoria 4 gb ddr3
- ✓ Lector de memoria
- ✓ Sistema Operativo Windows 7
- ✓ Office 2010, Mozilla Firefox

Tecnológica

Según el análisis efectuado, la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría posee las herramientas tecnológicas necesarias por ello es factible la puesta en elaboración del proyecto.

Operativa

En cuanto a la operatividad, en la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría cualquier usuario podrá usar dicho Libro electrónico por su fácil manejo para concientizar a padres de familia y estudiantes y por lo tanto mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas de la institución.

6.6. Fundamentación Teórica

Cuadernia

Se lo conoce como maqueteador y es un Software de Autor que necesita poco o nada de programación.

Qué es Cuadernia?

Cuadernia es una aplicación de creación de contenidos educativos. Con Cuadernia, es posible crear cuadernos digitales preparados para la red o para ser impresos sin perder los detalles ni la nitidez.

La interfaz de usuario de Cuadernia contiene un espacio de trabajo y un panel de herramientas muy intuitivo, ofreciendo una verdadera solución web y de impresión. Ahora, los documentos se pueden ver y probar en una ventana del navegador y reproducen ficheros Flash, Vídeos y Sonidos.

Para qué sirve Cuadernia:

Se trata de una herramienta fácil y funcional capaz de establecer un proceso rápido y sencillo para la creación de libros digitales.

Con Cuadernia puede generar temas completos que pueden contener información y actividades multimedia distribuibles a través de un navegador de Internet.

Un desarrollo innovador generado en Castilla-La Mancha con grandes expectativas de futuro al cumplir con todos los estándares europeos y nacionales en creación de contenidos educativos digitales.

Cuadernia permite la publicación y el mantenimiento de estos contenidos a través de internet, o ser utilizado como una herramienta de apoyo por parte del profesor en clase.

Cuadernia es muy sencillo. Se utiliza como un libro físico: pasando las hojas.

Permite la elaboración y resolución en línea o en modo local de actividades educativas. Facilita la labor creativa y de distribución de contenidos educativos.

Ayuda del Maquetador

Bienvenidos a la ayuda rápida de Cuadernia. Descubra los procedimientos iniciales para generar contenidos didácticos interactivos de calidad.

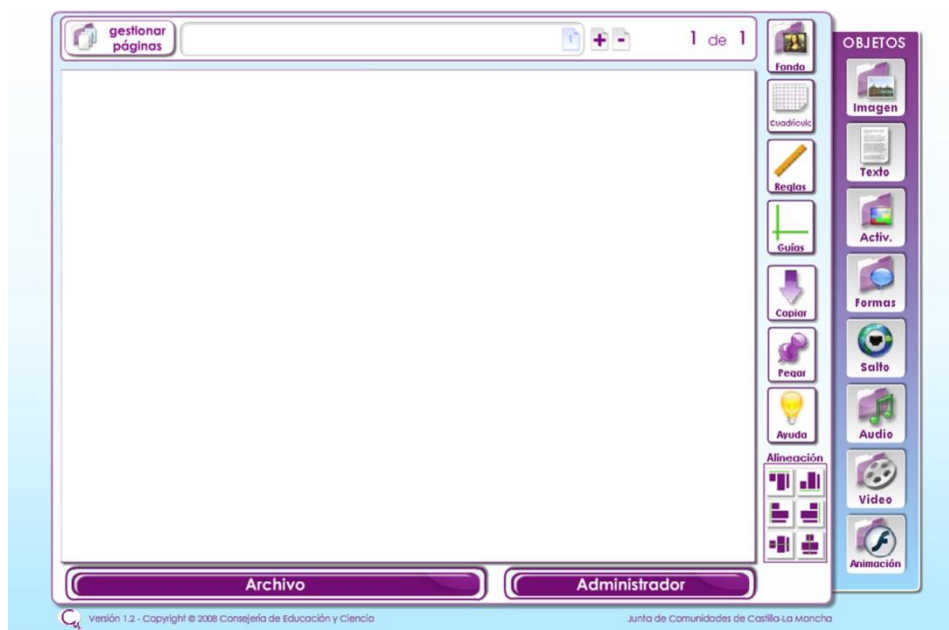
El Maquetador de Cuadernia es el espacio destinado para la creación y modificación de los cuadernos digitales.

La Interfaz del Maquetador se divide en cinco partes.

Escenario, Menú Archivo, Menú Administrador, Herramientas del Maquetador, Menú Objetos.

A la parte central la hemos denominado Escenario, donde podrá definir los contenidos y el diseño de cada una de las páginas de su cuaderno. Y en las esquinas de la interfaz hemos colocado las herramientas que le permitirán crear y modificar los contenidos digitales.

Seguidamente describiremos las funciones de cada herramienta y los pasos a seguir para su correcta utilización.



A través del menú “Administrador” podrá acceder a todas las funciones relacionadas con la gestión de las galerías de recursos y la importación y exportación de cuadernos en formato ZIP para su difusión.



Galería

Seleccione una galería para gestionar los archivos de la misma o “Cerrar” para cerrar la ventana.

- 1- Seleccione la carpeta de origen del fichero a subir a su galería.
- 2- Haga Click sobre “Enviar.” para subir el fichero seleccionado a la galería de la aplicación.



Importar

Pinche sobre “Examinar” y seleccione el cuaderno en formato .ZIP que desee importar o “Cerrar” para cerrar la ventana.



Exportar

Pulse en “Descargar” para generar el fichero de exportación. Recuerde que este proceso borrará el libro del Servidor. O pulse “Cancelar” para cerrar la ventana.



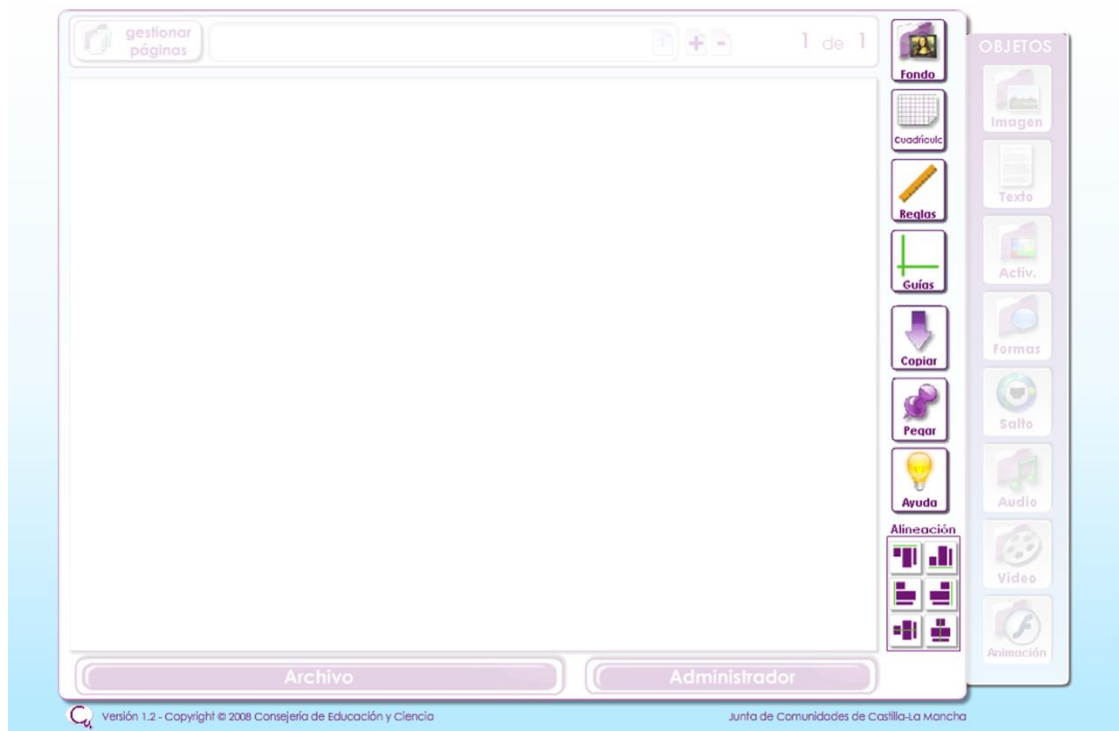
Previsualizar

Pulse sobre “Página Actual” para ver el diseño y probar la página del cuaderno sobre la que se encuentra.

Pulse sobre “Cuaderno” para ver el diseño y probar el cuaderno que ha realizado.

Herramientas de Página

Fondo, Cuadrícula, Reglas, Guías, Copiar, Pegar, Ayuda, Alineación.





Pinche sobre fondo para colocar una imagen de fondo



Pinche sobre "Cuadrícula" para mostrar como fondo de página una cuadrícula que le permite alinear o disponer los objetos utilizados el su página con mayor precisión.



Pinche sobre "Reglas" para mostrar en el margen superior y en el margen izquierdo del escenario unas reglas que le permitirán activar las guías.



Pinche sobre "Guías" para mostrar en el escenario unas líneas que le permitirán alinear correctamente los objetos.



Pinche sobre "Copiar" para copia el elemento o elementos seleccionados



Pinche sobre "Actividades" para seleccionar una plantilla prediseñada a la que podrá añadir sus propios contenidos y modificaciones para adaptarla a sus necesidades, o "Cancelar" para cerrar la ventana.



Pinche sobre "Forma" para seleccionar una forma de la galería de Cuadernia y colocarla en la página seleccionada de su cuaderno, o "Cancelar" para cerrar la ventana.



Pinche sobre "Salto" configurar como va ha dirigirse a una página en concreto dentro de su propio cuaderno o a la dirección web que decida relacionar los contenidos que está generando. O pinche sobre "Cancelar" para cerrar la ventana.



Pinche sobre "Sonido" para seleccionar un sonido de la galería de sonidos y colocarlo en la página seleccionada de su cuaderno, o "Cancelar" para cerrar la ventana.



Pinche sobre "Vídeo" para seleccionar un vídeo de la galería de vídeos y colocarlo en la página seleccionada de su cuaderno, o "Cancelar" para cerrar la ventana.

Actividades de Cuadernia



<http://usodelasticseneducacion.wikispaces.com/file/view/Manual+Cuadernia.pdf>

En Cuadernia existen actividades para desarrollar la agilidad mental como:

Tangram.- Clásico juego japonés, con 10 formas distintas, admite calificación, número de intentos y tiempo para realizar la actividad.

Preguntas.- Habrá una pregunta y varias posibles respuestas. Se deben seleccionar aquella o aquellas respuestas que se consideren correctas.

Sopa de letras.- Sopa de letras. Cuadrado con letras colocadas en filas y columnas, en el que deberás encontrar las palabras que se indican.

Puzzle.- Conjunto de fichas desordenadas inicialmente. Deberás colocar todas las fichas de forma que obtengas la imagen original.

Completa.- Texto en el que faltan algunas palabras. Debajo del texto hay una lista con las palabras que deben ser colocadas en sus correspondientes huecos.

Emparejar.- A un lado hay imágenes y al otro palabras. Se trata de unir mediante una flecha cada imagen con la palabra que le corresponda.

Busca Parejas.- Conocido juego de memoria fotográfica en el que tendrás que encontrar parejas de fichas iguales.

Rompecabezas.- Juego en el que hay que ir moviendo las fichas con habilidad hasta formar la imagen buscada.

Emparejar Texto.- Se trata de relacionar mediante flechas palabras de una columna con otras palabras de una columna diferente.

Parejas Texto.- Conocido juego de memoria fotográfica en el que tendrás que encontrar parejas de imágenes y texto.

Une por puntos.- Conjunto de puntos que forman una figura. Deberás unir todos los puntos en orden para encontrar la imagen oculta.

6.7. Modelo Operativo

Cuadro No 32: Modelo Operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Sensibilización	Sensibilizar a los padres de familia y estudiantes sobre los resultados de la investigación y el planteamiento de la propuesta en la investigación.	Reunión con las autoridades, padres de familia. y estudiantes .	Circulares de la convocatoria Documento de apoyo Computador Proyector	16 al 27 Septiembre	Autoridades de la Institución Docentes Investigadora Paulina López	Padres de familia y estudiantes motivados para la capacitación sobre la utilización de Libros Electrónicos diseñados con el Software de Autor Cuadernia para superar la adicción a los videojuegos.
Capacitación	Instruir a los padres de familia y estudiantes sobre	Entrega, análisis y sustentación del	Software Documento de	14 al 25 Octubre	Autoridades de la Institución	Padres de familia y estudiantes

	las partes del que está compuesto el libro electrónico y que fin tiene cada una de ellas.	material de los Cursos de Capacitación.	apoyo Computador Proyector		Docentes Investigadora Paulina López	entrenados para utilizar Libros Electrónicos diseñados con el Software de Autor Cuadernia para superar la adicción a los videojuegos.
Ejecución	Aplicar los conocimientos adquiridos en el Curso de manejo de Libros Electrónicos diseñados con el Software de Autor Cuadernia	Puesta en Reunión de acuerdo a las actividades programadas Capacitaciones a los padres de familia y estudiantes sobre manejo de Libros Electrónicos	Documento de apoyo Computador Proyector	18 al 29 Noviembre 2 al 13 de Diciembre 6 al 17 Enero 20 al 31 Enero	Autoridades de la Institución Docentes Investigadora Paulina López	Los Padres de familia y estudiantes participantes utilizan los Libros Electrónicos para superar la adicción a los videojuegos

Evaluación	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación del curso de utilización de Libros Electrónicos diseñados con el Software de Autor Cuadernia	Observación y diálogo permanente con autoridades, padres de familia y estudiantes.	Humanas Institucionales	3 al 21 Febrero	Autoridades de la Institución Docentes Investigadora Paulina López	Los Padres de familia y estudiantes aplicando los Libros Electrónicos para superar la adicción a los videojuegos.
-------------------	--	--	----------------------------	--------------------	---	---

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

6.8. Administración de la Propuesta

La presente propuesta será administrada y dirigida por la investigadora, las autoridades maestros de los séptimos años de educación básica.

Cuadro No 33: Administración de la Propuesta

ACCIÓN	RESPONSABLE
Sensibilización	<ul style="list-style-type: none">➤ Autoridades del plantel educativo.➤ Paulina Fernanda López Trujillo➤ Docentes
Período de Capacitación	<ul style="list-style-type: none">➤ Autoridades del plantel educativo.➤ Paulina Fernanda López Trujillo➤ Docentes
Taller de capacitación sobre la utilización de Libros Electrónicos diseñados con el Software de Autor Cuadernia para superar la adicción a los videojuegos	<ul style="list-style-type: none">➤ Autoridades del plantel educativo.➤ Paulina Fernanda López Trujillo➤ Docentes
Ejecución	<ul style="list-style-type: none">➤ Autoridades del plantel educativo.➤ Paulina Fernanda López Trujillo➤ Docentes➤ Padres de Familia
Evaluación	<ul style="list-style-type: none">➤ Autoridades del Plantel Educativo.➤ Docentes➤ Paulina Fernanda López Trujillo

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

6.9. Previsión de la Evaluación

Cuadro No 34: Previsión de la Evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	La funcionalidad de la utilización de los Libros electrónicos
¿Por qué evaluar?	Conocer el grado de aceptación al utilizar los Libros Electrónicos diseñados con el Software de Autor Cuadernia para superar la adicción a los videojuegos y mejorar el rendimiento Académico en los estudiantes de los Séptimos Años de Educación Básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría.
¿Para qué evaluar?	Para conocer si la propuesta dio resultados positivos. Para conocer si con la propuesta ha existido cambios en el rendimiento de los niños
¿Quién evalúa?	Autoridades de la Institución, Docentes, Investigadora Paulina López.
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente.
¿Cómo evaluar?	Observación, entrevista a docentes y estudiantes.
¿Con qué evaluar?	Fichas de Observación, Cuestionarios y entrevistas.
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, investigadora y docentes

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

6.10. Manual de Usuario

En el presente manual vamos a indicar el funcionamiento del libro electrónico desarrollado para Padres de Familia y Estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica en el que trataremos el tema de La Adicción a los Videojuegos y Estrategias de Superación a dicha adicción.



Figura No. 1: Pantalla principal con el tema La Adicción a Los Videojuegos

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo



Figura No. 2: Pantalla con objetivos del tema
Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

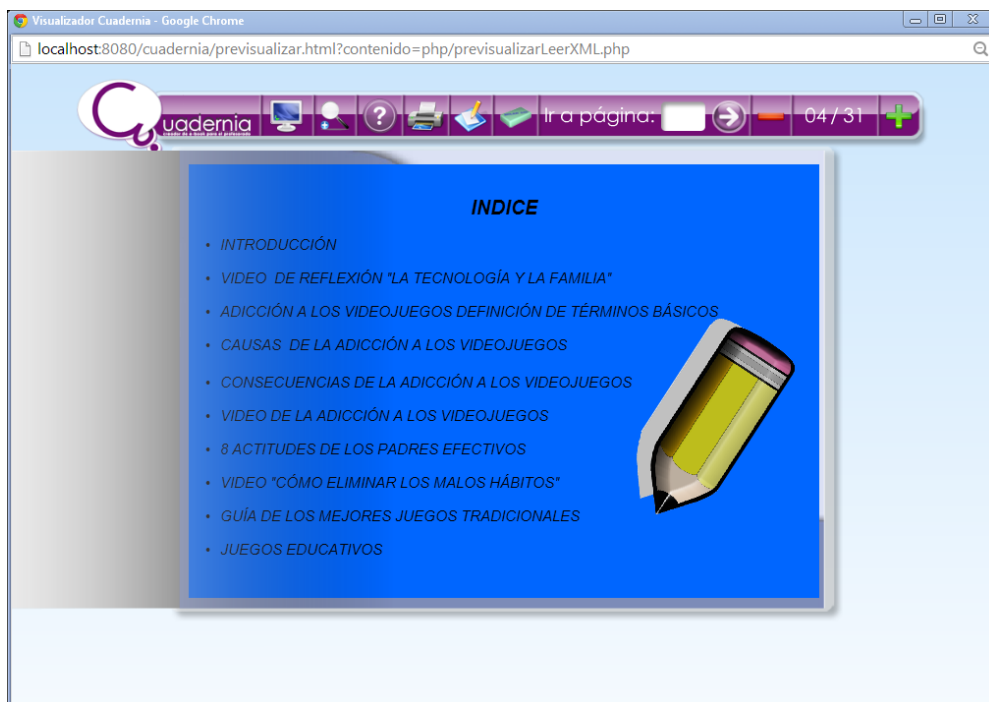


Figura No. 3: Pantalla con el índice
Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

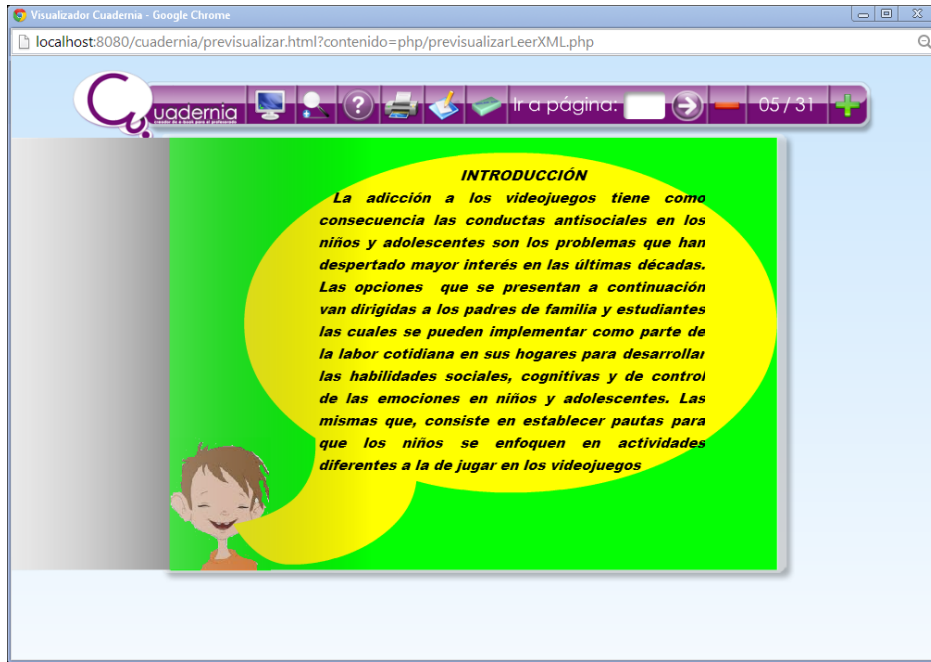


Figura No. 4: Pantalla con introducción al tema

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo



<https://www.youtube.com/watch?v=d2Si123wp9E>

Figura No. 5: Pantalla con un video de reflexión

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

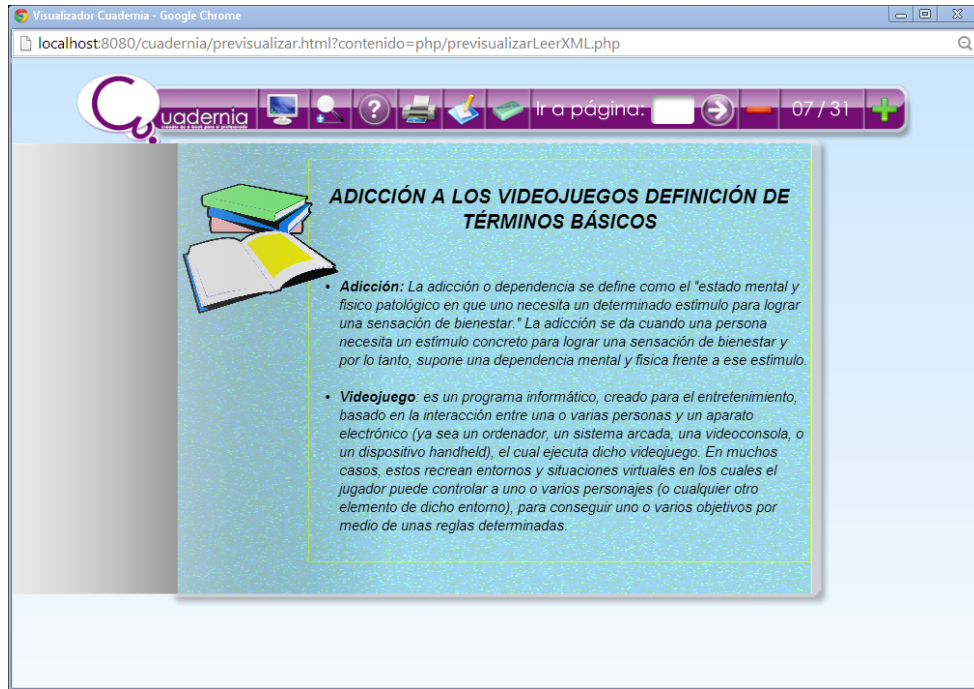


Figura No. 6: Pantalla con la definición de términos básicos.

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

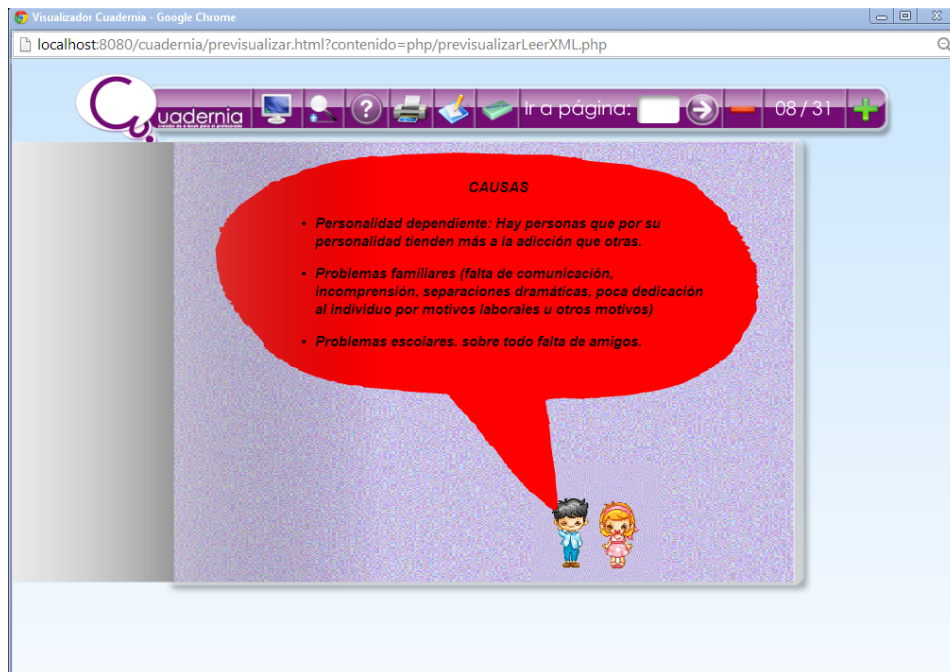


Figura No. 7: Pantalla con las causas de la adicción a los videojuegos

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

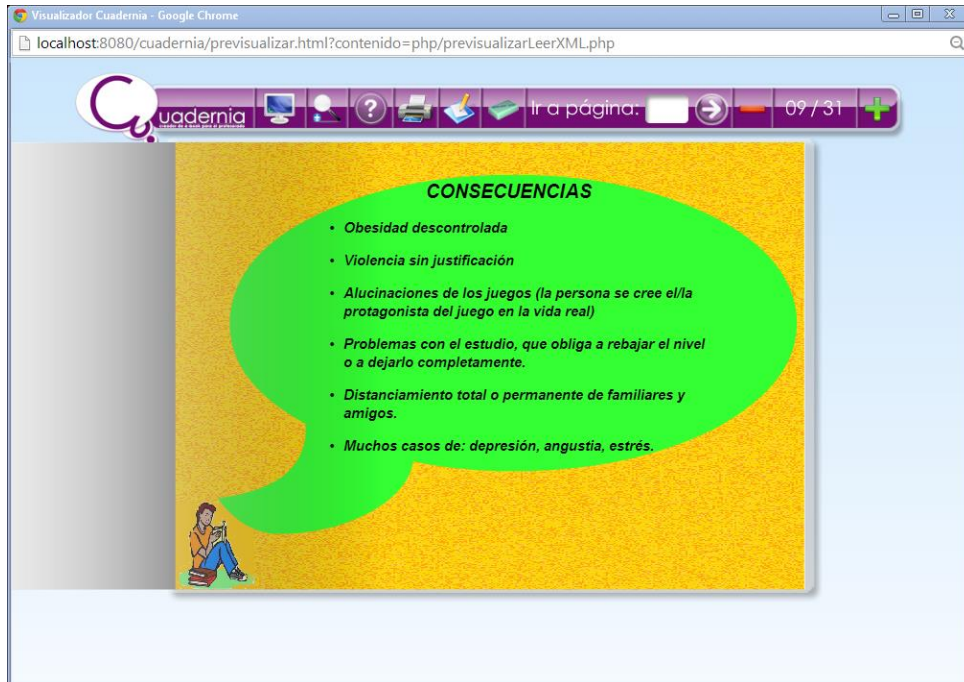


Figura No. 8: Pantalla con las consecuencias de la adicción a los videojuegos

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo



<https://www.youtube.com/watch?v=NDjS84QpJks>

Figura No. 9: Pantalla con video de la adicción a los videojuegos

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

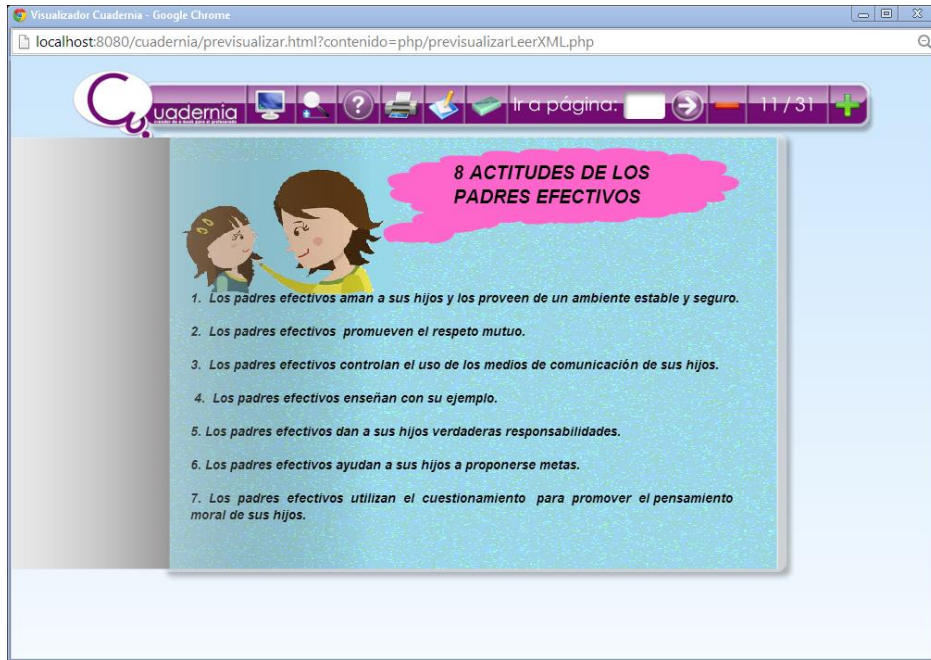


Figura No. 10: Pantalla con las 8 actitudes de los padres efectivos

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo



<https://www.youtube.com/watch?v=bb9G10xR2Y8>

Figura No. 11: Pantalla con un video “Cómo eliminar los malos hábitos”

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

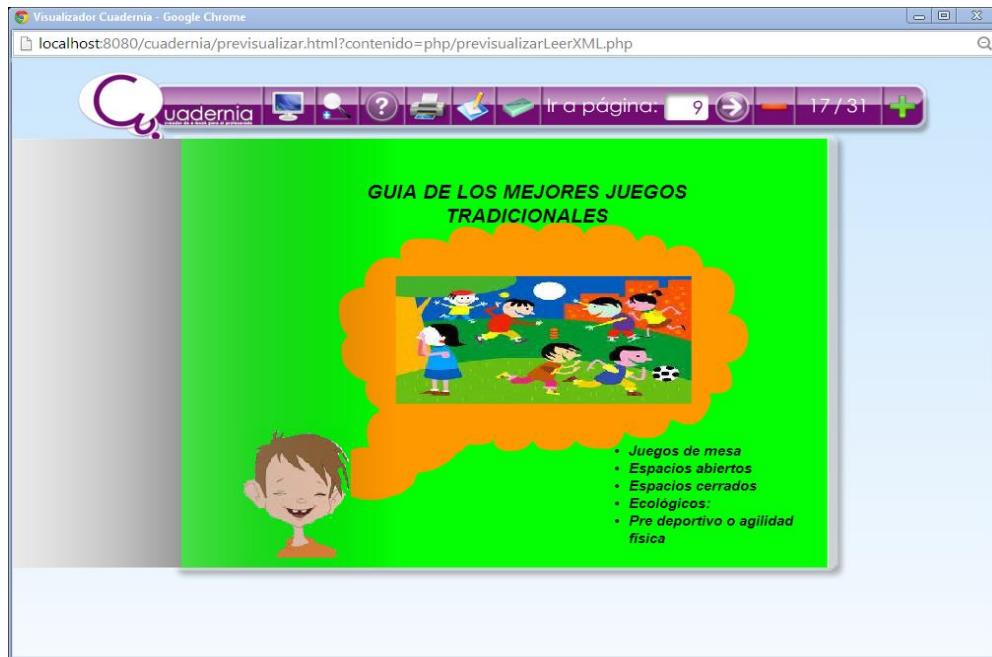


Figura No. 12: Pantalla con la guía de los mejores juegos tradicionales

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo



Figura No. 13: Pantalla con actividad de puzzle

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo



Figura No. 14: Pantalla con actividades de sopa de letras

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

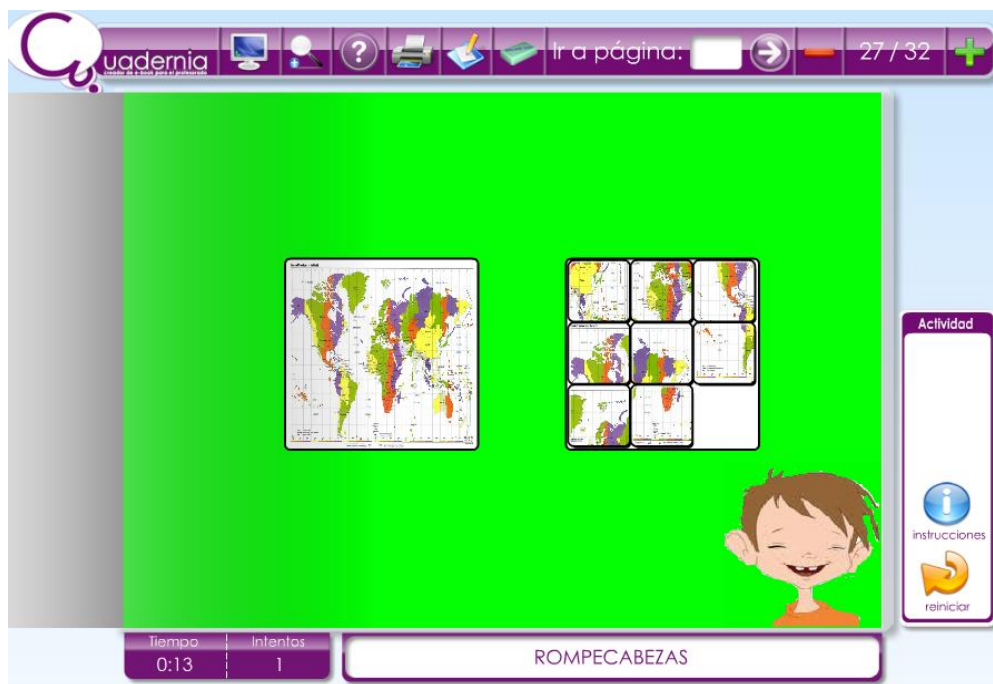


Figura No. 15: Pantalla con actividad de rompecabezas

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

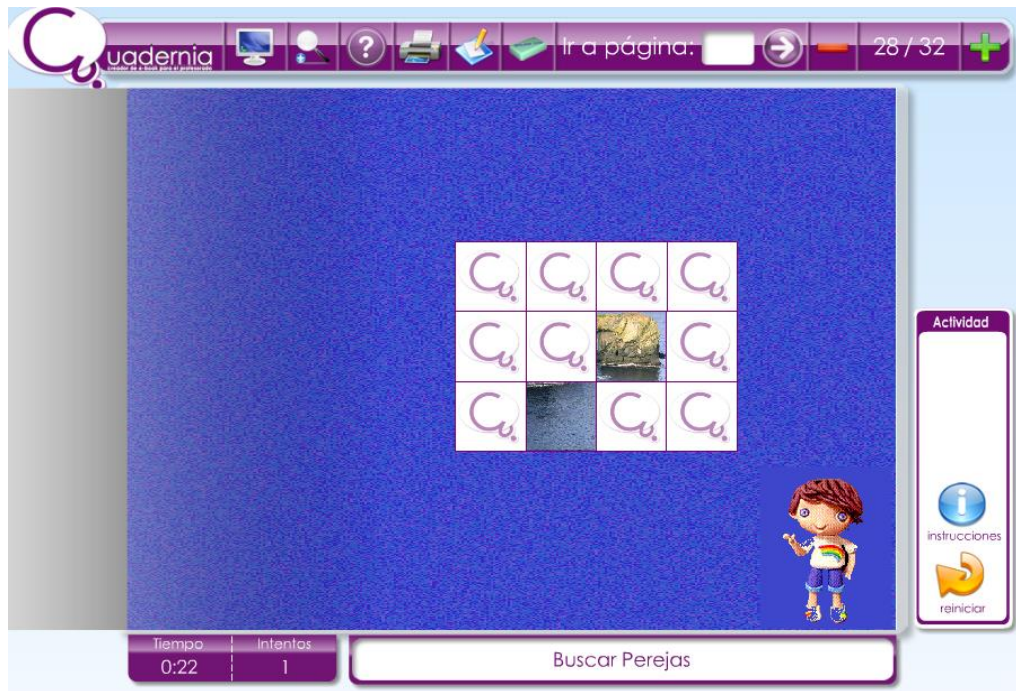


Figura No. 16: Pantalla con actividad de buscar parejas

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

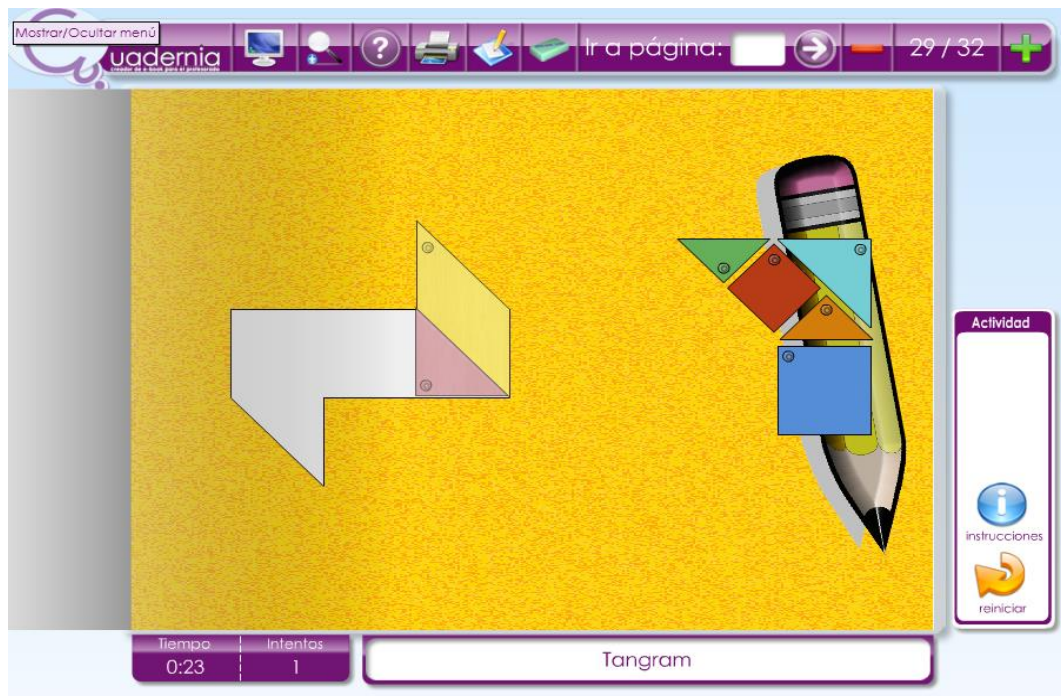


Figura No. 17: Pantalla con actividad de tangram

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

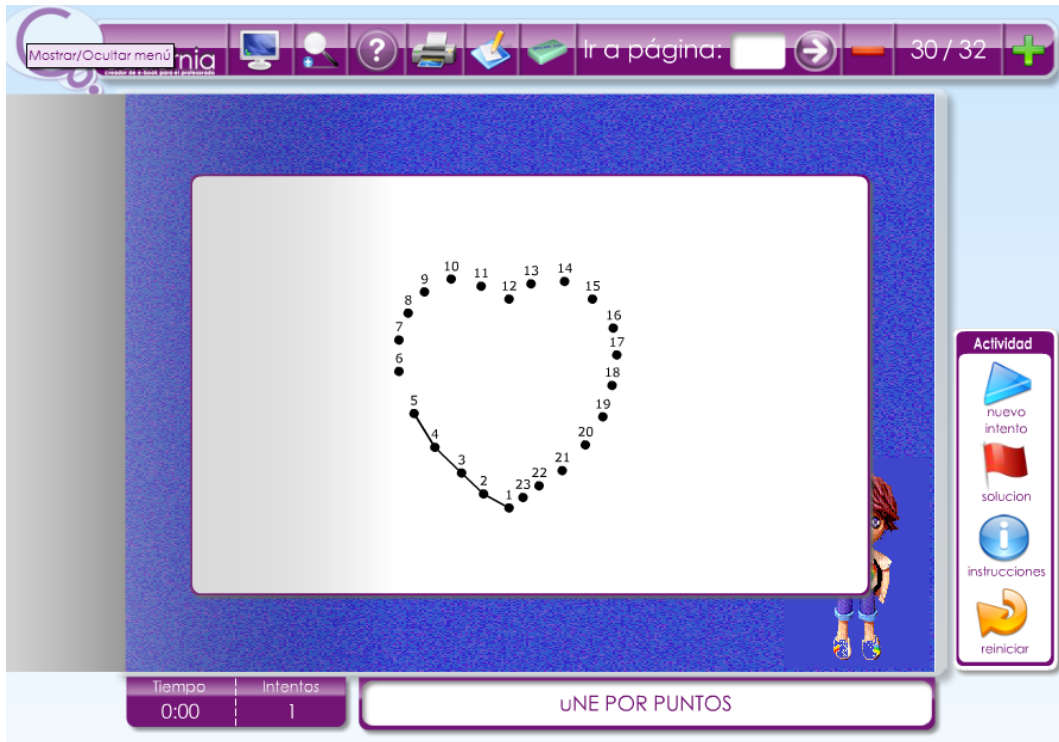


Figura No. 18: Pantalla con actividad de une por puntos

Elaborado por: Paulina Fernanda López Trujillo

4.3 Bibliografía

- ✓ Aguilar, D. N. (2011). La Didáctica De Hoy. *La Familia*, 14.
- ✓ Algarín, M. H. (2011). La Didáctica De Hoy. *La Familia*, 14.
- ✓ Bachmann, I. Y. (2012). *Interactividad Y Multimedialidad En Periódicos Latinoamericanos: Avances En Una Transición Incompleta*.
- ✓ Bescós, J. A. (2009). *Enciclopedia Interactiva Estudiantil Siglo Xxi*. Madrid: Cultural S.A.
- ✓ Bilbao, C. D. (2010). Adicción A Los Videojuegos. *Centro De Psicología De Bilbao*.
- ✓ Dolores, C. A. (2010). “*Los Videojuegos Y Su incidencia En El Bajo Rendimiento Escolar En Los Estudiantes Del Sexto Año De E. B De La Escuela “Archipiélago De Colón”, Parroquia Santa Rosa, Cantón Ambato, Provincia Tungurahua Durante El Período Junio 2010 A Octubre 2010*”. Ambato.
- ✓ Ecured. (2013). Rendimiento Academico. *Ecured*.
- ✓ Gutierrez, J. M. (Junio De 2010). La Influencia Que Ejercen Los Videojuegos En Las Modificaciones De Los Niños Entre 8-13 Años. *La Influencia Que Ejercen Los Videojuegos En Las Modificaciones De Los Niños Entre 8-13 Años*. Diriamba, Carazo.
- ✓ Herrera, L. (2008). *Tutoria De La Investigacion Cientifica*. Ambato.
- ✓ Jimenez, J. C. (2008). *El Valor De Los Valores En Las Organizaciones*.
- ✓ Lilian, H. L. (2010). *Los Juegos Electronicos Y Su Incidencia En El Bajo Rendimiento Escolar De Los Niños De La Escuela Abel Sanchez Del Cantón Pillaro Durante El Año Lectivo 2009/2010*. Ambato.

- ✓ Mora, Y. (2013). Adicción A Los Videojuegos En Los Niños. *Mujer Vivir Salud*.
- ✓ Oakeshott, M. Y. (2009). . *La Voz Del Aprendizaje Liberal*. Katz Editores.
- ✓ Pérez, C. A. (2011). La Didáctica De Hoy. *La Familia*, 14.
- ✓ Publispain. (2009). Etapas De Las Adicciones.
- ✓ Sánchez Rodríguez, P. A. (S.F.). La Evolución De Los Videojuegos. En P. A. Sánchez Rodríguez, *La Evolución De Los Videojuegos*.
- ✓ Stack, P. Y. (2009). History Of Video Game Consoles.
- ✓ Villacres, M. C. (2010). *Los Video Juegos Y Su Incidencia En El Rendimiento Escolar De Los Estudiantes De Sexto Año De Educación Básica De La Escuela Reinaldo Espinoza, Parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua, Periodo Junio – Octubre 2010 T*. Ambato.
- ✓ Washton, D. A. (2005). *Quere No Es Poder "Como Comprender Y Superar Las Adicciones"*. Paidos Iberica.

✓ **FUENTES ELECTRÓNICAS**

- ✓ *Didactica Proceso De Enseñanza Aprendizaje*. (S.F.). Recuperado El Noviembre De 2013, De [Http://Www.Uhu.Es/Cine.Educacion/Didactica/0014procesoaprendizaje.Html](http://Www.Uhu.Es/Cine.Educacion/Didactica/0014procesoaprendizaje.Html)
- ✓ Docencia, I. (S.F.). *Infor Docencia*. Recuperado El Noviembre De 2013, De [Infor Docencia: Http://Www.Infor.Uva.Es/~Descuder/Docencia/Pd/Node24.Html](http://Www.Infor.Uva.Es/~Descuder/Docencia/Pd/Node24.Html)

- ✓ Educar, C. D. (Enero De 2010). *Centro De Información Pedagógica Educar*. Recuperado El Febrero De 2014, De Centro De Información Pedagógica Educar: [Http://Www.Educar.Ec/Noticias/Modelos.Html](http://Www.Educar.Ec/Noticias/Modelos.Html)
- ✓ España, C. D. (2011). *Centro De Psicología España- Adicción A Los Videojuegos*. Recuperado El Noviembre De 2013, De [Http://Www.Centro-Psicologia.Com/Es/Adiccion-Videojuegos.Html](http://Www.Centro-Psicologia.Com/Es/Adiccion-Videojuegos.Html)
- ✓ España, C. D. (S.F.). *Centro De Psicología De España*. Recuperado El Noviembre De 2013, De [Http://Www.Centro-Psicologia.Com/Es/Adiccion-Videojuegos.Html](http://Www.Centro-Psicologia.Com/Es/Adiccion-Videojuegos.Html)
- ✓ Infantil, E. (S.F.). *Entretenimiento Infantil*. Recuperado El Noviembre De 2013, De [Http://Www.Entretenimiento.Us/Infantil/Ninos/Tipos-De-Entretenimiento/](http://Www.Entretenimiento.Us/Infantil/Ninos/Tipos-De-Entretenimiento/)
- ✓ *Papás Y Mamás Psicología*. (S.F.). Recuperado El Noviembre De 2013, De [Http://Papasmamas.Com/Psicologia/Adiccion-A-Videojuegos-En-Ninos/](http://Papasmamas.Com/Psicologia/Adiccion-A-Videojuegos-En-Ninos/)
- ✓ *Publispain- Etapas De Las Adicciones*. (S.F.). Obtenido De [Http://Www.Publispain.Com/Drogas/Etapas_De_Las_Adicciones.Html](http://Www.Publispain.Com/Drogas/Etapas_De_Las_Adicciones.Html)
- ✓ Telemedik. (2010). *Artículos Telemedik*. Recuperado El Noviembre De 2013, De [Http://Www.Telemedik.Com/Articulos.Php?Id=45](http://Www.Telemedik.Com/Articulos.Php?Id=45)
- ✓ Wikipedia. (2010). *Wikipedia*. Recuperado El Noviembre De 2013, De Wikipedia: [Http://Es..Wikipedia.Org/Wiki/Ocio](http://Es..Wikipedia.Org/Wiki/Ocio)
- ✓ Wikipedia. (S.F.). *Wikipedia Multimedia*. Recuperado El Noviembre De 2013, De Wikipedia: [Http://Es.Wikipedia.Org/Wiki/Multimedia](http://Es.Wikipedia.Org/Wiki/Multimedia)
- ✓ Wikipedia. (S.F.). *Wikipedia-Rendimiento Academico*. Recuperado El Noviembre De 2013, De Wikipedia: [Http://Definicion.De/Rendimiento-Academico/](http://Definicion.De/Rendimiento-Academico/)

ANEXO 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A: Los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

OBJETIVO.- Determinar la incidencia de la Adicción a los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

INSTRUCTIVO

- Seleccione sólo una de las alternativas que se propone.
- Marque con una X en el paréntesis la alternativa que usted eligió.

PREGUNTAS

1. **Que tan seguido juega en los videojuegos?**
Siempre () A Veces () Nunca ()

2. **¿Los videojuegos de acción son de tu preferencia al momento de elegir uno?**
Siempre () A Veces () Nunca ()

3. Cuando está en medio de una partida interesante de tu juego ha dejado a un lado el tiempo de comer y de tu aseo personal?

Siempre () A Veces () Nunca ()

4. Si sus padres no le permiten usar el videojuego se siente triste, molesto y con gran deseo de jugar?

Siempre () A Veces () Nunca ()

5. Es participativo en sus clases?

Siempre () A Veces () Nunca()

6. Presenta sus tareas puntualmente?

Siempre () A Veces () Nunca ()

7. Estudia responsablemente cuando tiene una lección o examen?

Siempre () A Veces () Nunca()

8. Tiene la supervisión de sus padres al momento de hacer los deberes?

Siempre () A Veces () Nunca ()

9. Practica otro tipo de entretenimiento con sus padres?

Siempre () A Veces () Nunca ()

10. Practica actividades al aire libre?

Siempre () A Veces () Nunca ()

Gracias por su colaboración

ANEXO 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A: Los padres de familia de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

OBJETIVO.- Determinar la incidencia de la Adicción a los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

INSTRUCTIVO

- Seleccione sólo una de las alternativas que se propone.
- Marque con una X en el paréntesis la alternativa que usted eligió.

PREGUNTAS

4. **Sabe qué hace su hijo diariamente en su tiempo libre?**

Siempre () A Veces () Nunca ()

5. **Juega con su hijo en los videojuegos?**

Siempre () A Veces () Nunca ()

6. **Cuando su hijo utiliza los videojuegos usted supervisa el tiempo que juega?**

Siempre () A Veces () Nunca ()

7. **Controla usted qué tipo o clasificación de videojuegos usa su hijo?**
Siempre () A Veces () Nunca ()
8. **Se acerca a la institución regularmente para enterarse del rendimiento académico de su hijo?**
Siempre () A Veces () Nunca()
9. **Cree usted que los videojuegos afecta el rendimiento académico de su hijo?**
Siempre () A Veces () Nunca()
10. **Cree usted que el rendimiento académico depende también de los padres?**
Siempre () A Veces () Nunca ()
11. **Piensa usted que está dedicando un tiempo de calidad a su hijo?**
Siempre () A Veces () Nunca ()
12. **Practica con su hijo otro tipo de entretenimiento?**
Siempre () A Veces () Nunca ()
13. **Sale con su hijo a practicar actividades al aire libre?**
Siempre () A Veces () Nunca ()

Gracias por su colaboración



ANEXO 3

FOTOGRAFIAS DE LA INSTITUCIÓN



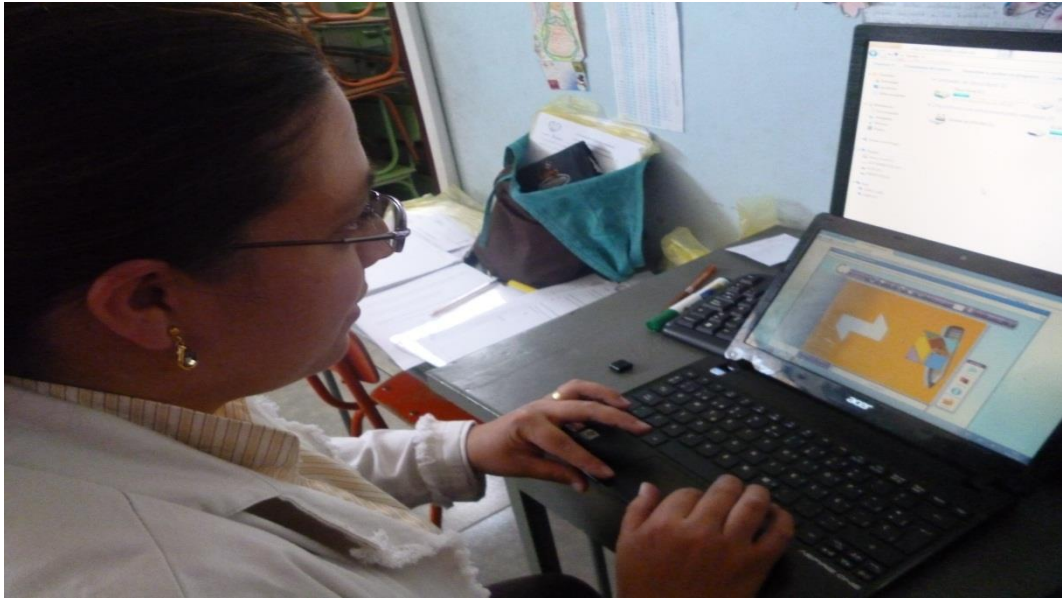
FACHADA DE LA ESCUELA DE EDUCACION FISCOMISIONAL FE Y ALEGRIA



**ESTUDIANTES DEL SEPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACION
FISCOMISIONLA FE Y ALEGRIA**



LICENCIADO ROBERTO ROBAYO DIRIGENTE PEDAGOGICO



**LICENCIADA DE COMPUTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN REVISANDO
EL LIBRO ELECTRÓNICO PARA SU EJECUCIÓN**



**LICENCIADA ELSA ESPÍN DIRECTORA DEL ESTABLECIMIENTO
JUNTO A PAULINA LÓPEZ INVESTIGADORA**