



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD DE ESTUDIOS SEMIPRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado, en Ciencias de la Educación,

Mención: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

“LOS JUEGOS DE VIDEO Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE PASTAZA,”

AUTOR: Cristian Aníbal Travez Cajas

TUTOR: Ing. Andrés Illingworth Fourney

AMBATO - ECUADOR

2011

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Ing. Andrés Illingworth, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE VIDEO Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE PASTAZA,”** desarrollado por el egresado **CRISTIAN ANÍBAL TRÁVEZ CAJAS**, 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 H. Consejo Directivo.

Ambato, 12 de Abril del 2012

ING. ANDRÉS ILLINGWORTH FOURNEY

TUTOR

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

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

TRÁVEZ CAJAS CRISTIAN ANÍBAL

CC: 160040373-5

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE VIDEO Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN VICENTE FERRER, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE PASTAZA”**, 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.

TRAVEZ CAJAS CRISTIAN ANIBAL

C.C.: 1600403735

AUTOR

**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: **“LOS JUEGOS DE VIDEO Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE PASTAZA,”** presentada por el Sr. **CRISTIAN ANÍBAL TRÁVEZ CAJAS**, egresado de la Carrera de Educación Básica promoción 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Dr. Silva Escobar Héctor M.

Presidente del Tribunal

Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López
MIEMBRO

Ing. Msc. Hernando Buenaño Valencia
MIEMBRO

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios y a mis padres. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. Es por ellos que soy lo que soy ahora. Los amo con mi vida.

AGRADECIMIENTO

Son muchas las personas especiales a las que me gustaría agradecer su amistad, apoyo, ánimo y compañía en las diferentes etapas de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en el corazón. Sin importar en donde estén o si alguna vez llegan a leer este agradecimiento quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Mamá, no me equivoco si digo que eres la mejor mamá del mundo, gracias por tu esfuerzo, tu apoyo y por la confianza que depositaste en mi.

Papá, este es un logro que quiero compartir contigo, gracias por ser mi papá y por creer.

Quiero que sepan que sin ustedes no hubiera alcanzado este título ya que ustedes me apoyaron para que yo siga mis estudios universitarios y culminarlos.

Agradezco también a mis hermanos Darwin y Leslie que también me han dado ánimo y sobre todo su compañía para yo seguir adelante sin mirar atrás.

Y un agradecimiento especial a mi esposa Verónica y mi hija preciosa Alisson que de una u otra forma me apoyaron en las buenas y en las malas para salir adelante en mis estudios y a mi esposa por aceptarme como soy y poder ser felices junto a la más querida mi hija.

Y por ultimo agradezco a familiares y amigos sin excluir a ninguno que también me apoyaron dando consejos para que yo pueda seguir por buenos caminos. **GRACIAS A TODOS**

INDICE GENERAL

PRELIMINARES

PORTADA	I
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	II
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN	III
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:	V
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
INDICE GENERAL	VIII
INDICE DE TABLAS	X
INDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN EJECUTIVO.....	XII

INDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	2
EL PROBLEMA.....	2
1.1. TEMA	2
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN	2
1.2.2. Análisis crítico.....	8
1.2.3. Prognosis	12
1.2.4. Formulación Del Problema	12
1.2.5. Interrogantes (sub-problemas)	12
1.2.6. Delimitación Del Objeto De Investigación	13
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	14
1.4. OBJETIVOS	15
1.4.1. Objetivo General.....	15
1.4.2. Objetivos Específicos	15
CAPITULO II.....	16
MARCO TEÓRICO	16
2.1. Antecedentes Investigativos	16
2.2. Fundamentación Filosófica	16
2.3. Fundamentación legal	17
2.4. Categorías Fundamentales	19
2.4.1. Variable Independiente (Juegos de Video).....	20
2.4.2. Variable dependiente (Rendimiento Académico)	23
2.5. HIPÓTESIS	38
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	38

CAPITULO III	39
3.1. ENFOQUE	39
3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	40
3.4. POBLACION Y MUESTRA	40
3.5. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES.....	41
3.5.1 Variable Independiente (Juegos de Video).....	41
3.5.2. Variable Dependiente: Rendimiento académico.....	43
3.6. PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACIÓN	44
3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION.....	45
CAPITULO IV	46
4.1. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS (Encuesta a Estudiantes).....	46
4.2. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS (Encuesta a Docentes).....	57
4.3.- VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS (encuestas a estudiantes).....	65
4.4.- VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS (encuestas a Docentes)	70
CAPITULO V	76
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	76
5.1.- CONCLUSIONES	76
5.2.- RECOMENDACIONES	77
CAPITULO VI	79
LA PROPUESTA	79
TEMA	79
6.1.- DATOS INFORMATIVOS	79
6.2.- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	80
6.3.- JUSTIFICACIÓN.....	80
6.4.- OBJETIVOS	81
6.4.1.- OBJETIVO GENERAL.....	81
6.4.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	81
6.5.- ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	82
6.5.1.- FACTIBILIDAD OPERACIONAL	83
6.5.2.- FACTIBILIDAD TÉCNICA	84
6.5.3. FACTIBILIDAD FINANCIERA.....	88
6.6.- FUNDAMENTACIÓN (Variable Independiente).....	89
6.7.- MODELO OPERATIVO	98
6.8.- ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA	99
6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN	107
BIBLIOGRAFIA	108
ANEXOS.....	110
ANEXOS A.- ENCUESTA A ESTUDIANTES.....	110
ANEXO B (ENCUESTA A DOCENTES).....	112
ANEXO B (ENCUESTA A DOCENTES).....	112
ANEXO C.- CROQUIS	114
Anexo D (GLOSARIO DE TÉRMINOS).....	115

INDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES

TABLA III- 1: POBLACIÓN Y MUESTRA.....	40
TABLA III- 2: VARIABLE INDEPENDIENTE (JUEGOS DE VIDEO)	41
TABLA III- 3: VARIABLE DEPENDIENTE (RENDIMIENTO ACADÉMICO)	43
TABLA III-4: PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	44
TABLA IV.- 5: LOS JUEGOS DE VIDEO DESARROLLAN HABILIDADES	46
TABLA IV-6: LOS JUEGOS DE VIDEO FOMENTAN LA VIOLENCIA	48
TABLA IV-7: SUS PADRES CONTROLAN EL TIEMPO	49
TABLA IV-8: EMPLEA JUEGOS EDUCATIVOS.....	50
TABLA IV-9: LOS JUEGOS DE VIDEO GENERA PROBLEMAS.....	51
TABLA IV-10: SU MAESTRO REALIZA ACTIVIDADES PARA RETENER CONOCIMIENTOS.....	52
TABLA IV-11: LA METODOLOGÍA DEL MAESTRO MEJORA EL RENDIMIENTO	53
TABLA IV-12: PLANIFICA SEGÚN SUS NECESIDADES.....	54
TABLA IV-13: INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	55
TABLA IV-14.- LA TRANQUILIDAD SE RELACIONA CON LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS..	56
TABLA IV-15: LOS JUEGOS DE VIDEO SON UN FACTOR DE BAJO RENDIMIENTO	57
TABLA IV-16: LUGARES QUE FRECUENTAN LOS ESTUDIANTES PARA PRACTICAR JUEGOS DE VIDEO.....	58
TABLA IV-17: DIÁLOGO ENTRE MAESTROS Y ESTUDIANTES SOBRE LOS JUEGOS DE VIDEOS.....	59
TABLA IV-18: UTILIZACIÓN DE JUEGOS DE VIDEO PARA RETENER LOS APRENDIZAJES	60
TABLA IV-19: LOS JUEGOS DE VIDEO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO	61
TABLA IV-20: LOS JUEGOS DE VIDEO DESARROLLAN CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS.....	62
TABLA IV-21: LOS JUEGOS DE VIDEO INFLUYE EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO	63
TABLA IV-22: LOS JUEGOS DE VIDEO INFLUYE EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES	64
TABLA IV-23: RECOLECCIÓN DE DATOS	68
TABLA IV-24: CÁLCULOS ESTADÍSTICO	68
TABLA IV-25: CALCULO DEL JI-CUADRADO	69
TABLA IV-26: RECOLECCIÓN DE DATOS	73
TABLA IV-27: CALCULOS ESTADÍSTICOS	74
TABLA IV-28: CALCULO DEL JI-CUADRADO	74
TABLA VI-29: DATOS INFORMATIVOS.....	79
TABLA VI-30: CRITERIOS PARA EVALUAR FACTIBILIDAD TÉCNICA.....	84
TABLA VI-31: CRITERIOS FACTIBILIDAD TALENTO HUMANO.....	85
TABLA VI-32: CRITERIOS FACTIBILIDAD TÉCNICA HARDWARE	86
TABLA VI-33: CRITERIOS FACTIBILIDAD TÉCNICA SOFTWARE	87
TABLA VI-34: CUADRO ANÁLITICO DE GASTOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL VIDEO EDUCATIVO	88
TABLA VI-35: MATRIZ DEL PLAN DE ACCIÓN.....	98
TABLA VI-36: PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	107

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO I-1: ÁRBOL DE PROBLEMAS	8
GRÁFICO II-2: CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	19
GRAFICO IV-3: LOS JUEGOS DE VIDEO DESARROLLAN HABILIDADES	47
GRAFICO IV-4: LOS JUEGOS FOMENTAN LA VIOLENCIA	48
GRAFICO IV-5: SUS PADRES CONTROLAN EL TIEMPO DE JUEGO	49
GRÁFICO IV- 6: JUEGOS EDUCATIVOS PARA IMPARTIR CONCIMIENTOS.....	50
GRAFICO IV-7: LOS JUEGOS DE VIDEO GENERAN PROBLEMAS	51
GRÁFICO IV-8: SU MAESTRO REALIZA ACTIVIDADES PARA RETENER CONOCIMIENTOS.....	52
GRÁFICO IV-9: LA METODOLOGÍA DEL MAESTRO MEJORA EL RENDIMIENTO	53
GRÁFICO IV-10: EL DOCENTE PLANIFICA SEGÚN SUS NECESIDADES	54
GRÁFICO IV-11: EL DOCENTE CREA UN AMBIENTE RELAJADO DURANTE LA EVALUACIÓN	55
GRÁFICO Nº. IV-12: LA TRANQUILIDAD SE RELACIONA CON LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS	56
GRÁFICO IV-13: LA TRANQUILIDAD SE RELACIONA CON LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS.....	57
GRÁFICO IV-14: LUGARES QUE FRECUENTAN LOS ESTUDIANTES PARA PRACTICAR JUEGOS DE VIDEO	58
GRÁFICO IV-15: DIÁLOGO ENTRE MAESTROS Y ESTUDIANTES SOBRE LOS JUEGOS DE VIDEOS.....	59
GRÁFICO IV-16: UTILIZACIÓN DE JUEGOS DE VIDEO PARA RETENER LOS APRENDIZAJES	60
GRÁFICO IV-17: LOS JUEGOS DE VIDEO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO	61
GRÁFICO IV-18: LOS JUEGOS DE VIDEO DESARROLLAN CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS	62
GRÁFICO IV-19: LOS JUEGOS DE VIDEO INFLUYE EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO	63
GRÁFICO IV-20: LOS JUEGOS DE VIDEO INFLUYE EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES.....	64

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS SEMIPRESENCIAL
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LOS JUEGOS DE VIDEO Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER, DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE PASTAZA”

AUTOR: CRISTIAN ANÍBAL TRÁVEZ CAJAS

TUTOR: DR. ANDRÉS ILLINGWORTH

RESUMEN

El avance de la ciencia, el desarrollo tecnológico como consecuencia de esta, ha aportado enormemente en la satisfacción de las necesidades de los seres humanos. Además, todo tipo de innovación en el campo de la ciencia y tecnología ha brindado bienestar a la sociedad históricamente hablando, como también para brindar entretenimiento y diversión.

En este contexto, a través del tiempo han surgido empresas multinacionales que han centrado sus esfuerzos en la producción de productos que brinden entretenimiento y diversión familiar.

La industria del juego, haciendo uso de los avances tecnológicos de la informática ha puesto en el mercado mundial diversos tipos de juegos, cuyos contenidos en la mayoría de los casos no son adecuados ni recomendados a la edad de los usuarios y / o consumidores de estos productos, con contenidos de hechos de extrema violencia.

La diversión, el aprendizaje tiene su costo en la actualidad, se producen gran cantidad de material con el calificativo de educativo, que desarrollan el aprendizaje, la capacidad de memorización, retención; sin embargo, es cuestionable el mercantilismo que se ha convertido el hecho de tener un poco de tranquilidad y descanso después de las tareas agotadoras de un día cotidiano.

En este contexto, en la actualidad existe una gran controversia mundial para apreciar si hay o no beneficios de los juegos de videos. Hay quienes defienden los juegos de videos, aducen que promueven el desarrollo de destrezas motrices, visuales y mentales; así, el uso de simuladores posibilita la obtención de destrezas a cualquier tipo de personal que puede estar en situación de riesgo, como por ejemplo: los pilotos, astronautas, aviadores, conductores de vehículos. Por otro lado, otros investigadores, psicólogos, pedagogos, sociólogos consideran a los juegos de video como un pasatiempo que disminuye la capacidad de reflexión, aprendizaje y discernimiento de la realidad. Consideran a los usuarios como entes encismados, cuyo carácter es influenciado por las imágenes de alto contenido de agresión y terror.

Palabras Claves: Video juegos, investigación, aprendizaje, rendimiento, influencia, educativo, tecnológico, objetivos, resultados, trabajo.

INTRODUCCIÓN

El Capítulo Primero contiene: planteamiento del problema, contextualización, árbol de problemas, análisis crítico, prognosis y la formulación del problema, luego se detallan las interrogantes de investigación, delimitación, justificación y objetivos.

El Capítulo Segundo, relativo al marco teórico contiene: antecedentes investigativos, fundamentaciones, como: filosófica, sociológica, axiológica, pedagógica y legal; luego las categorías fundamentales con la red de inclusiones conceptuales, y constelaciones de las variables; finalmente la hipótesis y señalamiento de variables.

El capítulo tercero se refiere a la metodología, donde se expone el enfoque de la investigación, las modalidades de investigación, tipos de investigación, la población y muestra, operacionalización de variables, recolección de la información, procesamiento de la información y análisis e interpretación de resultados.

En el capítulo cuarto, referente al análisis e interpretación de resultados, se hace una simbiosis de los resultados obtenidos para tomar decisiones que orientan al planteamiento de soluciones.

En el capítulo quinto se establece las conclusiones y recomendaciones que se ha llegado después de la investigación del tema en cuestión.

En el capítulo sexto se desarrolla la propuesta que pretende dar una orientación a los estudiantes, padres de familia, profesores y autoridades de la institución, con un Manual didáctico acerca de los juegos de video que los adolescentes podrían practicar como un medio de aprendizaje y entretenimiento.

Se concluye con bibliografía y anexos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

“LOS JUEGOS DE VIDEO Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN VICENTE FERRER” DEL CANTÓN PASTAZA, PROVINCIA DE PASTAZA.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

La globalización de la información, el avance tecnológico, la transferencia de conocimiento hacia las diferentes latitudes del globo terráqueo ha permitido el desarrollo de diferentes dispositivos, eléctricos y electrónicos que van desde los más sencillos hasta los de alta tecnología; de hecho, también se han desarrollado empresas multinacionales que monopolizan la creación, distribución y venta de productos que van orientadas a desarrollar juegos a nivel global, tal es el caso de la Sony entertainment, Nintendo y últimamente Bill Gates, propietario de la Microsoft que pretende ingresar al mundo de los video juegos.

El desarrollo de los video juegos, liderados desde el inicio por empresas japonesas han evolucionado el concepto de entretenimiento, los juegos más simples donde la interacción implicaba el desarrollo de destrezas motrices hasta los llamados juegos estratégicos, donde se manifiesta la presencia de extremada violencia y agresión a fin de completar misiones, etapas, niveles de dificultad para llegar a otros de mayor complejidad o superiores. Esta aversión presente en este tipo de juegos induce a que los usuarios, especialmente adolescentes se comporten de manera similar a los juegos de video que ellos practican.

Partiendo del concepto de juego: “Actividad física o mental que practica el individuo para divertirse o entretenerse”; obviamente, tiene un papel muy importante en desarrollo cognitivo del niño y, a menudo, un valor educativo para éste. Sin embargo, el propósito del juego bajo influencia de la televisión y la computadora ha demostrado la vulnerabilidad de los adolescentes quienes se exponen a cambiar sus actitudes frente a la realidad”.

Según Bernard Cesarone: (2000)“Los juegos de videos han conservado su popularidad desde que fueron introducidos en los Estados Unidos durante los años 70. La tendencia a aumentar la violencia y el realismo de los juegos electrónicos en los años 80 y 90 ha preocupado desde el comienzo a padres y educadores”. p. Web: <http://ceep.crc.uiuc.edu/eecearchive/digests/ej-cite/ej537064.html>

“En un estudio realizado por el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada, que es dirigido por Ángeles Llorca Diez. Dicha investigación se lo realizó con el objetivo de determinar de qué manera los videojuegos repercuten en las variables cognitivas, inteligencia espacial, autoeficacia y rendimiento académico de los más jóvenes.

Después de haber estudiado todos estos elementos, la investigación se arrojó como resultado que los chicos juegan más que las chicas, que los chicos comienzan desde muy pequeños, lo que estaría relacionado a una influencia cultural, que a medida que juegan con mayor frecuencia van aumentando el tiempo en el que lo hacen, lo que confirmaría la hipótesis de algunos investigadores sobre la posibilidad de que algunos juegos crean adicción.

Sin embargo, el resultado indica que los videos juegos influyen en el resultado académico. Según esta investigación, la variable del rendimiento académico se ven afectadas, sino que además las horas de estudio y la percepción de autoeficacia se han evidenciado predictoras del fracaso escolar.

Casi todos nosotros hemos estado alguna vez frente a un videojuego, probablemente unos con más fortuna que otros, aunque el término fortuna se debe interpretar auténticamente, porque hay muchos que nunca se pudieron desligar por completo o siquiera parcialmente de los videojuegos. No digo que estos sean totalmente malos, pero ciertamente puede llegar a convertirse en un vicio y traer consecuencias en el rendimiento académico.

Los efectos negativos no tardan en aparecer cuando se tienen períodos largos de aislamiento. Lo primero que se puede presentar es la desadaptación social, el no querer compartir momentos mínimos con la familia, como la hora de almuerzo o de la cena, situación que se va agravando cuando el niño entra en la adolescencia y su dominio de hace más difícil. Paralelamente a esto se puede presentar un bajo rendimiento escolar debido a que el niño tiene la consola de videojuegos en la mente todo el tiempo y sólo espera llegar a casa para ponerse a jugar. Si tiene

tareas las hará lo más rápido posible –muy probablemente mal hechas- para poder reunirse con su “dios””.

<http://www.eliceo.com/opinion/como-influyen-los-videojuegos-en-los-ninos-y-la-educacion.html>

“**E**n el Ecuador, con el abaratamiento de los equipos de computación, implementación e incremento de centros de cómputo, salones de juegos de videos, conocidos como “Cosmos” ha llevado a la sociedad ecuatoriana al consumismo desmedido, donde la venta, adquisición y la práctica de video juegos con alto grado de violencia es notoria en los adolescentes especialmente. Cabe recalcar que el problema se va agravando por el desinterés y negligencia mostrada por las autoridades del ramo tanto educativas como de control, que no se preocupan de la realidad que esta sucediendo con la juventud estudiantil.

Esta tendencia de practicar juegos de video de violencia, está perjudicando el comportamiento de los estudiantes, desvirtuándose al juego como potenciador de conocimiento, como desarrollador de destrezas, como socializador, o como proceso para enseñanza – aprendizaje.

Está muy extendida la creencia de que los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños. Es muy frecuente observar en revistas, periódicos y otros medios de comunicación afirmaciones contundentes respecto, generalmente, a las nefastas consecuencias que el uso de los JV tiene sobre la inteligencia, la personalidad o la dimensión social de los jugadores”.

<http://noemizavala.wordpress.com/2010/01/12/influencia-de-los-videojuegos-en-los-ninos-y-adolescentes/>

“¿Qué influencia tienen los juegos de vídeo y de computadoras sobre los niños? La situación de los niños, la televisión y los juegos de vídeo no es un asunto fácil de resolver pero es un asunto que requiere la atención de los padres. Un equipo electrónico nunca debe sustituir a una persona en el cuidado de los niños. Se piensa que los juegos de vídeo aumentan la violencia entre los niños y que practican menos juegos físicos y menos deportes, además de disminuir sus habilidades sociales al pasar más tiempo solos con un equipo electrónico. Pero por otra parte cada día es más evidente que los niños están perdiendo lo más básico del aprendizaje: el desarrollo de la imaginación. Mucho se ha comentado sobre la influencia negativa que tienen los video juegos en la conducta física y mental del niño, como por ejemplo que causan: violencia, actitud antisocial, adicción, epilepsia, depresión, suicidio, en agenciación, actitudes sexistas y racistas, provocan que el niño”.

http://www.foroswebgratis.com/foro-influencia_de_los_juegos_de_videos-108526.htm

El autor concluye que:

La Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” no está excepto de contar con estudiantes que visiten las salas de los juegos de videos después de sus horas de clases y muchas veces se fugan de la institución para visitar los juegos de videos y quedarse hasta la hora normal de salida de las clases. Por muchas ocasiones se ha observado que la mayoría de alumnos salen de la institución educativa a la hora normal y se dirigen a las salas de los juegos de video para quedarse jugando hasta altas horas de la tarde aprovechando que sus padres trabajan fuera de la provincia por tal razón llegan tarde a sus hogares.

La ciudad de Puyo no es la excepción, se ha observado un incremento de las salas de video y algunos centros de computo que obtienen réditos

económicos en detrimento de los adolescentes, quienes adoptan ciertos comportamientos como el vocabulario, agresividad y sentimientos de superioridad. Es necesario acotar que los adolescentes de sexo masculino son quienes más se sienten atraídos por este tipo de juegos. No obstante, sin pretender hacer un enfoque satánico a los juegos, se debe puntualizar que el juego es un escape a las tareas extenuantes que son expuestas los adolescentes, el estudio, las relaciones familiares, sociales, situaciones económicas, que de una u otra forma producen desadaptación”.

1.2.2. Árbol de Problemas

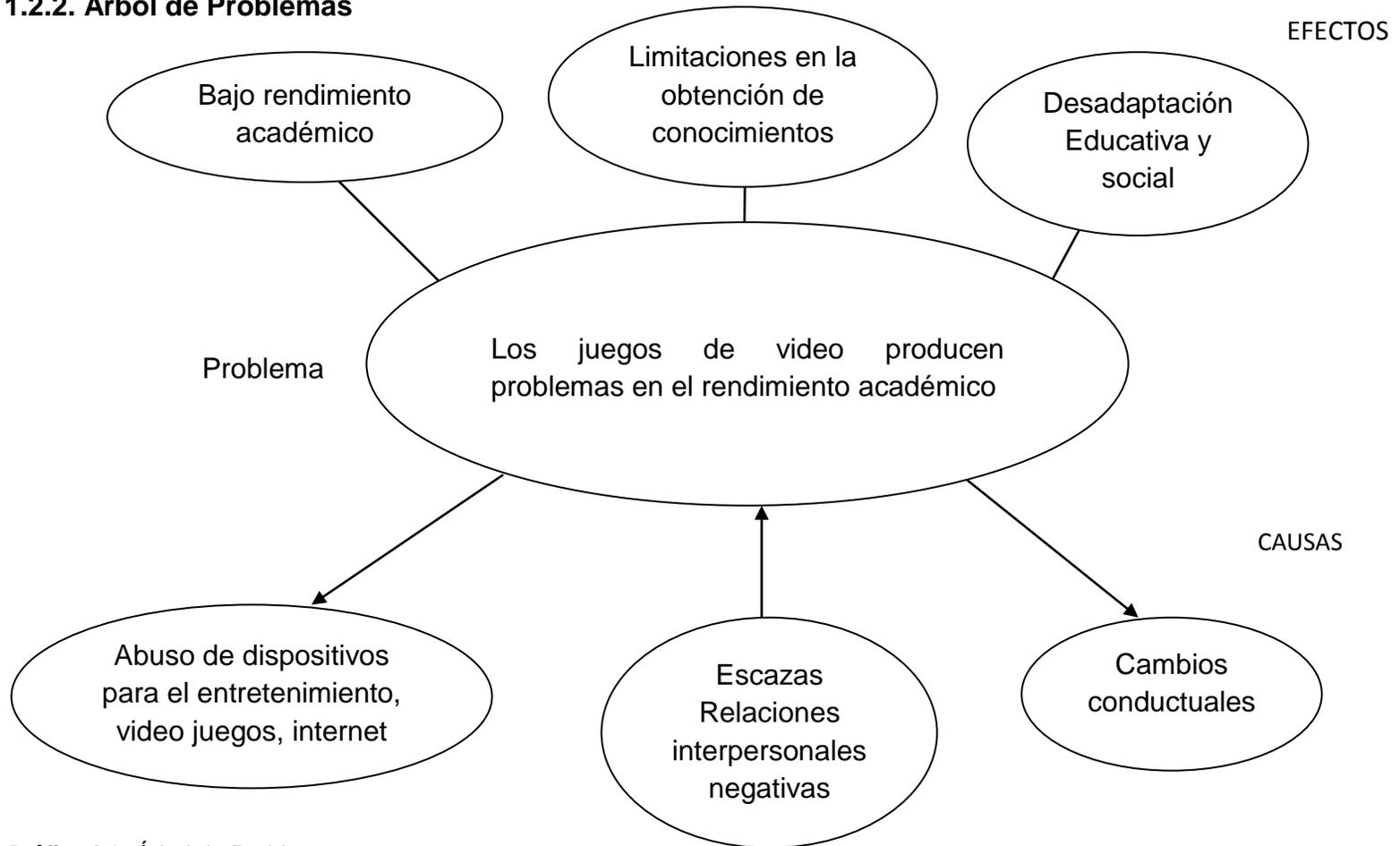


Gráfico I-1: Árbol de Problemas
Elaborado por: Cristina Trávez

1.2.3. Análisis Crítico

Con el apareamiento de la televisión, las computadoras, los juegos de videos se han creado problemas que la humanidad debe enfrentar y enmendar; el primer dispositivo de juegos, que tuvo éxito en el mercado internacional fue el Atari, luego aparecieron el Nintendo, supernintendo, nintendo 64, aparatos que contienen juegos básicos, en casetes sencillos, los mismos que fueron evolucionado hasta llegar al Play Station 1 (PS1), Dispositivo de video juegos que usa discos compactos (CDs), para terminar en Play Station 2 (PS2), PBX1, PBX2 entre los aparatos reproductores de juegos de videos más actualizados disponibles en el país.

No obstante, el mercado de los dispositivos de juegos de video ha mantenido una disputa notable por incrementar las ganancias económicas y apropiarse del mercado internacional fundamentándose en la producción de nuevos sistemas de reproducción de juegos de video cuyas características han sido mejoradas de una manera impresionante.

Se destaca la presencia de imágenes de una realidad inimaginable donde la interacción del jugador es notable y lo hace entrar en una realidad virtual. Es el caso de Wifi I y Wifi II donde el jugador experimenta la sensación de ser el protagonista de los juegos. El jugador se conecta a una simulación de la realidad. Los accesorios se han tecnificado a tal punto que todo movimiento puede ser experimentado tal como sucede en la realidad. Estamos entrando a una nueva era en el desarrollo de los dispositivos de entretenimiento donde se derrumban los paradigmas de inactividad que se generaban cuando el jugador se colocaba frente a un televisor, monitor y de forma aparentemente

inactiva jugaba cualquier tipo de juego de video tradicional. Los enlaces a los dispositivos cuentan con tecnología inalámbrica lo que permite mejorar las prestaciones de los equipos de juegos de video y promueve la actividad de los participantes.

Por lo tanto, el jugador de video adopta otra posición en el uso de los nuevos juegos de video. La actividad es la característica de la nueva generación de juegos de video. La práctica de deportes, gimnasia y otros tipos de juegos se los puede hacer con la nueva realidad virtual presente en los juegos de vanguardia que están conquistando los mercados del entretenimiento.

El hardware y software han evolucionado a tal magnitud que mientras más actual sea la computadora, mayor resolución de imagen y sonido es aplicada para la elaboración de los juegos de video; los gráficos planos o de dos dimensiones son considerados desactualizados; en la actualidad se muestran imágenes en tres dimensiones (3D). Además, el desarrollo de las computadoras, ha permitido el lanzamiento al mercado de software con el carácter de educativos, pedagógicos, simuladores, estrategias de ataque, destrucción masiva, de creación, etc.; para un solo jugador, múltiple o en red y juegos para Internet. Como hemos analizado, durante las últimas tres décadas ha sido notable el desarrollo de dispositivos electrónicos que han alienado las mentes de quienes lo usan como un medio de diversión, sin darse cuenta que la identidad de los pueblos se ve influenciada por estas nuevas tecnologías alienantes, eliminando las costumbres y tradiciones propias de una sociedad.

La iniciación del adolescente en el uso y abuso de los juegos de video se visualiza en la familia, es común encontrar en los hogares modernos los aparatos de juegos de videos, computadoras; cuyo objetivo principal es mantener ocupados a los adolescentes, principalmente porque los padres no se encuentran en casa. Esta tendencia se conjuga con la aparición de las salas de videos y centros de cómputo, donde existe mayor tipo de interrelación con otros adolescentes, cuya característica social, cultural, nivel de estudios determinan el nivel y tipo de influencia en la conducta y comportamiento de los jóvenes. Es necesario resaltar, que el uso excesivo de juegos de video puede convertirse en una actividad mezquina, agresiva, monótona, cansada que causan daños colaterales a la salud física y mental y económica de quienes lo usan; así por ejemplo: visión borrosa, sordera, dolores musculares, atrofia de manos, daños al cerebro (percepción de la realidad) y por ende trastornos mentales.

Obviamente, al estar expuesto el individuo a este tipo de juegos agresivos, sanguinarios, con extrema violencia determina que éste cree su realidad fundamentada en los escenarios, parajes que son creados en su subconsciente, hecho que es determinante para que en el adolescente se formen cambios conductuales significativos que pueden degenerar la personalidad del individuo.

Como resultado del cambio conductual es manifiesta la presencia de desadaptación social cuando el individuo usa los juegos de video, sólo existe una realidad, la del individuo y su juego de video; en el ámbito patológico, la interrelación con los demás es deficiente, evaden responsabilidades e incumplen con los deberes, e incluso se ha producido crímenes en otros

países, reproduciéndose exactamente el panorama que se lo practicaba en el juego de video.

1.2.4. Prognosis

De persistir en el uso y abuso de los juegos de video, se avizora que el comportamiento del estudiante seguirá siendo influenciado negativamente, demostrando relaciones interpersonales inadecuadas, bajo rendimiento académico, trastornos mentales.

1.2.5. Formulación Del Problema

¿Cómo incide los juegos de video en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto y sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”, del Cantón y Provincia de Pastaza?

1.2.6. Interrogantes (sub-problemas)

- ✓ ¿Qué tipos de problemas producen los juegos de video en los estudiantes?

- ✓ ¿Qué cambios de conducta generan los juegos de video en el estudiante?

- ✓ ¿Cuál es el nivel del rendimiento académico de los estudiantes?

- ✓ ¿Los juegos de video aportan en el rendimiento académico del estudiante?

- ✓ ¿Existe alguna propuesta de solución al problema de los juegos de video y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes?

1.2.7. Delimitación Del Objeto De Investigación

Campo : Educativo

Área : Socio Educativo

Aspecto : Juegos de video y Rendimiento Académico

Delimitación Temporal

El problema será estudiado durante el periodo 2 de Octubre – 8 de Enero del 2012.

Delimitación Espacial

Esta investigación se realizará con los estudiantes de Quinto y Sexto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer.”

Unidades de Observación

- ✓ Docentes
- ✓ Estudiantes

1.3. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo investigativo está circunscrito en el interés que despierta en los investigadores, la posibilidad de buscar resultados que permitan sacar conclusiones fehacientes acerca de la influencia de los juegos de video en los estudiantes, es el norte que orienta la investigación.

La importancia es manifiesta al ser un trabajo que permita analizar a los juegos de videos, la magnitud de influencia, consecuencias en el desarrollo personal del individuo y resultados de educación básica en el contexto real; información que permitirá a las autoridades, docentes, padres de familia y representantes a tomar decisiones y medidas de prevención para evitar el abuso de los juegos de video y sus consecuencias en el rendimiento académico.

Se dispone de material bibliográfico, la colaboración de las autoridades de la institución, los investigadores y demás personas del Colegio San Vicente Ferrer, quienes aportaran con su ayuda al éxito del presente trabajo investigativo, hechos que permiten afirmar que es factible la realización de este trabajo.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán la comunidad educativa tales como: autoridades, estudiantes y padres de familia quienes al hacer uso de los resultados de la presente investigación podrán orientar a los

adolescentes hacía la práctica de actividades que enriquezcan el bagaje cultural, cuerpo y mente.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de los juegos de video en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto y sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

1.4.2. Objetivos Específicos

- ✓ Diagnosticar las causas por las cuales los juegos de video afectan al desarrollo académico e integral de los estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”.
- ✓ Analizar el rendimiento académico mediante indicadores de evaluación establecidos en la Ley de Educación General Básica de los estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”.
- ✓ Diseñar una propuesta de solución al problema planteado de tal forma que se convierta en una herramienta de difusión y apoyo pedagógico y en consecuencia mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

El tema es de actualidad y no existen trabajos de investigación relacionados a la temática propuesta, en las Bibliotecas de la Universidad Autónoma de los Andes, Centro Puyo; Universidad Estatal Amazónica, Escuela Superior Politécnica Amazónica y Universidad Particular de Loja, Centro Puyo. No obstante, es necesario afirmar que existe la bibliografía adecuada para el desarrollo del tema a investigarse. Así: Buchman, Debra D., & Funk, Jeanne B. (1996). Video and computer games in the '90s: Children's time commitment & game preference. Pugmire Stoy, El juego espontáneo, Rosario Ortega, Jugar y aprender.

2.2. Fundamentación Filosófica

Considerándose que al ser entes relacionados al mundo globalizado, la presencia de todo tipo de juegos de video fomenta la formación de hábitos; permite la interrelación de los usuarios, la unión familiar en ciertos casos, el desarrollo de destrezas mentales y motrices, promueve la competitividad ; sin embargo, es notorio también que el adolescente propenda a ser mal

distribuidor de tiempo, desperdicio de dinero, disgregador de relaciones interpersonales, creación de estereotipos e ideas de superioridad. Por lo tanto, se asume que los juegos de video son factores que influyen en el rendimiento escolar y la formación de anti valores.

La investigación del tema propuesto se orienta con un paradigma crítico-propositivo tendrá un enfoque cuali-cuantitativo. Cualitativo porque se busca la comprensión de un fenómeno socio-educativo dentro de un enfoque contextualizado, características de cada persona y porque los resultados estadísticos pasaran a la criticidad con soporte del marco teórico.

Cualitativo ya que establece una correlación entre las variables (juego de video y rendimiento académico) en procura de buscar las causas y a la explicación de los hechos que se estudia por medio de la tabulación de la información y con gráficos estadísticos.

Al ser un modelo que se enmarca en la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos se buscará las interrelaciones e interacciones que se producen cuando se genera el fenómeno que se investigará.

2.3. Fundamentación legal

Este proyecto de investigación, tiene su fundamento legal en lo que establece la Constitución del Estado, en el Art. 66, así como en el Art. 97 numeral 7, además la Ley de Educación, art 2. Literal a), b), f), i). Art. 3. Literal b), c), e).

Además, el trabajo investigativo se regirá en el Código de la Niñez y Adolescencia en la parte pertinente al Capítulo III, de los Derechos

relacionados con el desarrollo y los artículos: 46 de las prohibiciones relativas al derecho a la información, en el literal: 1 que dice: Se prohíbe: “la circulación de publicaciones, videos y grabaciones destinados a la niñez y la adolescencia, que contengan imágenes textos, o mensajes inadecuados para su desarrollo ; y cualquier forma de acceso de niños, niñas, y adolescentes a estos medios.”

El artículo 47 de las garantías de acceso a una información adecuada, literal f) “Dice el estado deberá sancionar de acuerdo a lo previsto en la Ley, a las personas que faciliten a los menores: libros, escritos, afiches, propaganda, videos o cualquier otro medio auditivo y / o visual que hagan apología de la violencia o el delito, que tengan imágenes o contenidos pornográficos o que perjudiquen la formación del menor.”

2.4. Categorías Fundamentales

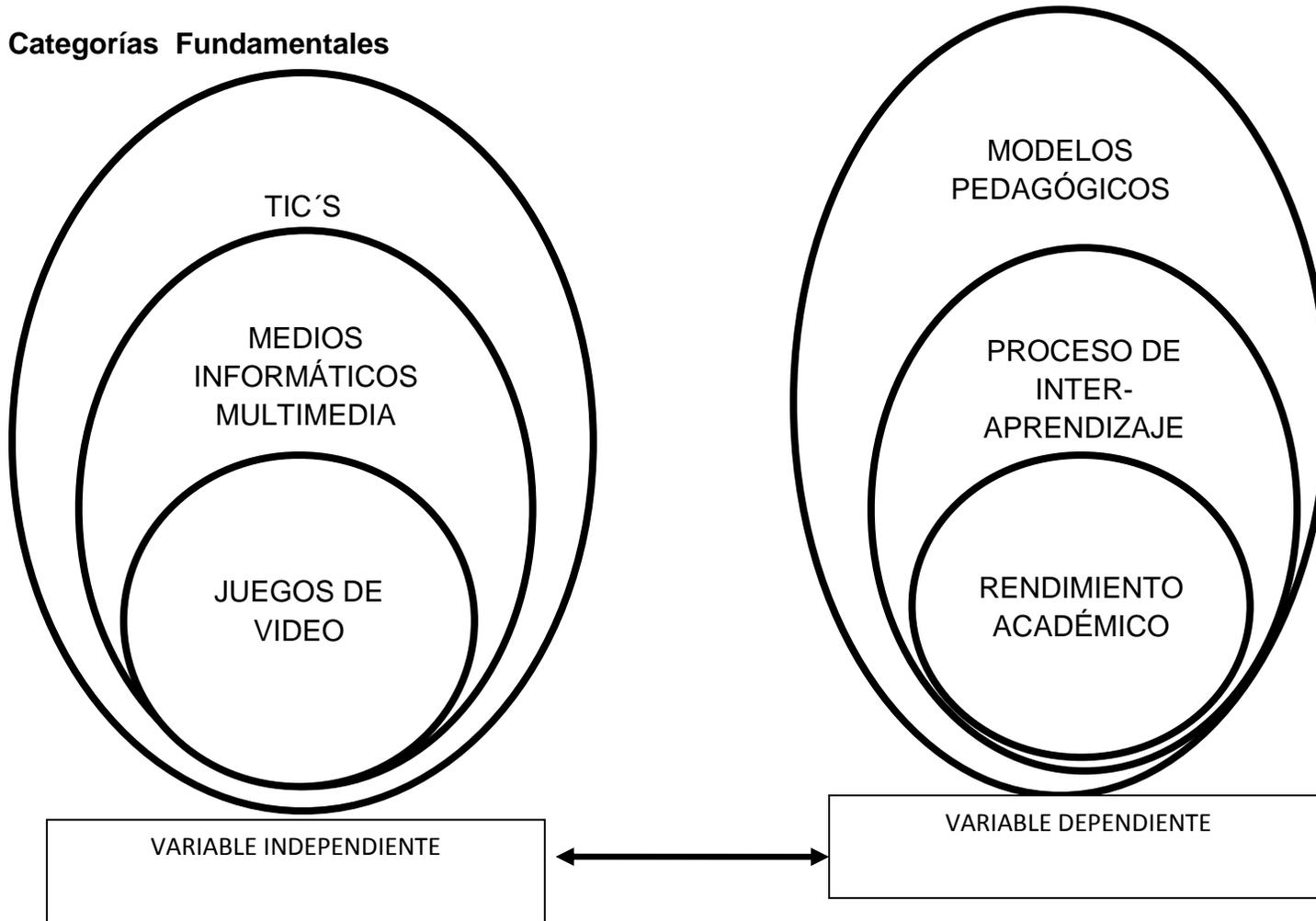


Gráfico II-2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Cristina Trávez

2.4.1. Categorías Fundamentales de la Variable Independiente

Tic´s (Tecnologías de la información y la comunicación)

“Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua" (Kofi Annan, Secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003).

“El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir en un momento determinado la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las Tic como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduce el conjunto de personas que no las utilizan”.

“Se pueden considerar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como un concepto dinámico. Por ejemplo, a finales del siglo XIX el teléfono podría ser considerado una nueva tecnología según las definiciones actuales. Esta misma definición podría aplicarse a la televisión cuando apareció y se popularizó en la década de los 50 del siglo pasado. No obstante, hoy no se pondrían en una lista de TICs y es muy posible que actualmente los ordenadores ya no puedan ser calificados de nuevas tecnologías. A pesar de esto, en un concepto amplio, se puede considerar que el teléfono, la televisión y el ordenador forman parte de lo que se llama

TIC, tecnologías que favorecen la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual”.

[http:// wikipedia.org/.../Tecnologías de la información y la comunicación.](http://wikipedia.org/.../Tecnologías de la información y la comunicación)

Medios Informáticos multimedia

“Medios Informáticos en la educación cuenta con una primera parte que reúne reflexiones sobre temas y problemas que dan cuenta del tipo de agenda que se construye en este campo de estudios y las preocupaciones que se van generando en las diferentes regiones a través de artículos que indagan el panorama de los medios informáticos en la educación en Argentina y en Europa, como así también a través de trabajos que analizan los videojuegos como recurso para la enseñanza y el aprendizaje.

En tanto, en la segunda parte, los artículos problematizan la cuestión de la importancia de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en el nivel universitario ya que "las características e implicancias que asume la difusión de este tipo de tecnologías en la educación superior han comenzado a constituirse en un objeto de interés cada vez más definido y consolidado".

Breve reseña:

Tal como sostienen los compiladores en la introducción del libro, "la educación, por su implicación directa en los procesos de producción de conocimiento, la formación de competencias y sus posibilidades multiplicadoras, siempre ha sido considerada un espacio privilegiado para la difusión de los medios informáticos".

En este sentido, "las tecnologías, y en particular los medios informáticos, actúan como herramientas simbólicas involucradas en la construcción de

nuevas formas de comprensión y de producción de universos de significados", pero, "para que estas tecnologías revelen su potencial, son necesarias políticas educativas e instituciones basadas en la equidad que favorezcan el acceso a esos dispositivos, entendido en su sentido más integral como apropiación".

En este contexto, Medios informáticos en la educación constituyen un nuevo aporte a los estudios de comunicación y educación que han contribuido de manera sostenida a la creación del campo de estudio que coloca a las tecnologías de la información y de la comunicación en el marco de la tradición de estudios sobre medios masivos de comunicación".
portal.educ.ar/noticias/...y.../medios-informaticos-en-la-educ.php

Juegos de Video

“El uso de los juegos de video surge con el desarrollo y avance tecnológico que se ha experimentado a través de la historia de humanidad como resultado de la interacción hombre – máquina. En efecto, el desarrollo y uso de los dispositivos de entretenimiento se fundamentaron al avance surgido durante este tiempo. Es decir, los juegos de video están en relación al desarrollo a la época en que estuvo atravesando la humanidad.

Desde la más simple consola de juegos de video a finales de los 60 hasta los más sofisticados dispositivos de entretenimiento que se elaboran en la actualidad; cuya característica rebasa la configuración de lo real. Efectivamente, por el realismo existente, la capacidad de reproducción hace que un mayor número de personas se conviertan en usuarios de cualquier tipo de juego de video.

La tendencia es manifiesta cuando los hábitos de entretenimiento también están cambiando; la televisión se convierte en el principal medio de

entretenimiento conjuntamente con los dispositivos que se pueden conectar o ser adaptados para brindar entretenimiento y diversión. Por lo tanto, desde el origen de los juegos de video, por las imágenes, historias, desempeño de las consolas y juegos de video se convierten en el medio de entretenimiento de las generaciones que se encajan al avance de la ciencia y tecnología.

Por último el computador como generador de innovaciones en el comportamiento y la manera de realizar actividades también se convierte en el recurso que por la versatilidad y adaptabilidad en un instrumento ideal para la práctica de los juegos de video. El avance del software y hardware posibilita una gran cantidad y variedad para la elaboración de los juegos que son esperados y consumidos por los usuarios de los juegos de video en todo el mundo”. es.wikipedia.org/wiki/Videojuego.

2.4.2. Categorías Fundamentales de la Variable Dependiente

Modelos Pedagógicos

“El modelo pedagógico es el medio fundamental del PEI, para propiciar el cambio intelectual, la transformación de conciencia y el cambio de actitud requerido en los miembros de la comunidad educativa para alcanzar la innovación que aspiramos. Es un proceso de replanteamientos y de reconstrucción de todas las teorías y los paradigmas que sustentarán nuestro modelo pedagógico. Es la representación de las relaciones que predominan en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Constituye un proceso donde todos, aprendemos de todos para así poder compartir una imagen teórica - global de la educación y de la cultura que deseamos. La inexistencia de esta imagen impide la comprensión del sentido

de las transformaciones sugeridas y nos induce a realizar reformas aparentes con contenidos puramente coyunturales.

Los principios que constituyen el universo teórico de nuestro proyecto educativo sirven para fundamentar y guiar los procesos curriculares, el gobierno escolar y de padres de familia, el proceso de seguimiento, de evaluación, es el referente teórico en la selección de las estrategias para la planeación participativa. Es el soporte que da coherencia a la acción educativa y los conceptos dentro de los cuales nos moveremos.

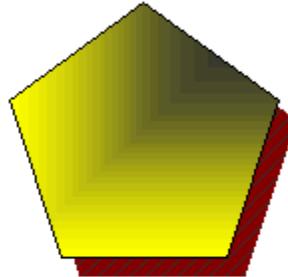
El Modelo Pedagógico Institucional da cuenta del tipo de persona, de sociedad, de cultura, del modelo de convivencia, que compromete la institución y en cualquiera de ellos la posición de la institución educativa frente a los conceptos como conocimiento, saberes, pedagogía, didáctica, metodología, ciencia, técnica, tecnología, evaluación, aprendizaje, roles, relaciones, etc. Los conceptos del modelo o su marco teórico: principios filosóficos, epistemológicos, antropológicos, sociológicos, pedagógicos, psicológicos, axiológico, éticos y religiosos, explicitan el enfoque y las corrientes que lo iluminan, sirven de fundamento para todos los componentes del PEI.

El Modelo Pedagógico es un proceso de replanteamiento y reconstrucción de todos los paradigmas que lo sustentan

El autor Rafael Flores Ochoa explica cinco criterios que permiten distinguir un modelo pedagógico de otro, éstos son:

La meta esencial de la formación humana.

Describir las regulaciones que permiten cualificar las interacciones entre el alumno/a y maestro/a en la perspectiva del logro de las metas de formación.



El proceso de formación y desarrollo del ser humano.

Describir y prescribir métodos y técnicas de enseñanza para la práctica educativa como modelo de medición o acciones eficaces

Los contenidos curriculares y la descripción del tipo de experiencias educativas que se privilegien para afianzar e impulsar el proceso de desarrollo.

Se lo construye confrontando prácticamente, desde una mirada problematizadora de la realidad, inducido por preguntas significativas que requieren un proceso de investigación y análisis para ser resueltas Ejemplo de posibles preguntas:

¿Qué esperamos del PEI?

¿Por qué el PEI es una innovación?

¿Qué educación deseamos en lo cultural y en lo pedagógico?

¿Tienen el mismo estilo cognitivo los alumnos/as?

¿Cómo se accede a un saber específico?

¿Qué expectativas tenemos frente a la autonomía curricular?

¿Qué aspectos de la vida educativa construimos con los padres?

¿Qué implica insertar la ciencia y la tecnología en la vida educativa?

¿Por qué los alumnos/as olvidan y no retienen la información ofrecida por el docente?

¿Cómo se produce el conocimiento en el sujeto?

Para construir el modelo pedagógico o marco conceptual, podemos valemos de varias estrategias, entre las que podemos mencionar las siguientes: debates, lecturas críticas, intercambio de experiencias innovadoras, talleres de construcción de conceptos, seminarios y cursos rápidos con temas especiales que permitan contrastar enfoques teóricos, con la participación de todo el colectivo o por áreas, foros, tertulias, conferencias, conversatorios, sobre tópicos específicos de la fundamentación, encuentros con varios actores educativos de la comunidad para explorar y contrastar imágenes sobre el fenómeno educativo, juegos de roles, etc.

Ejemplo:

El Modelo Educativo que adoptaremos y que responde a las aspiraciones y necesidades de nuestra institución tiene las siguientes características:

Humanista.- Se ubica dentro de la corriente filosófica del personalismo humanista. La persona humana es el centro del quehacer educativo.

El Modelo Pedagógico Institucional da cuenta del tipo de persona, de sociedad, de cultura que compromete la institución Educativa

Participativo.- Posibilita que el educando sea un elemento activo, participativo en todo el proceso educativo.

Democrático.- Busca educar en democracia para la búsqueda de una sociedad que mejore su calidad de vida, plantea una educación intercultural.

Integral.- Postula el desarrollo integral del educando

Interaccionista.- Cree en la construcción del conocimiento por la interacción entre la experiencia sensorial y el razonamiento, indisociables entre sí.

Axiológico.- Plantea una educación en valores

Constructivista.- Porque en sus modelos de aprendizaje el alumno es el actor principal de su propio aprendizaje.

Su ideario institucional se sintetiza en diez principios:

Una educación laica

Una educación para el cambio

Una educación dialógica

Una educación para la autonomía

Una educación para la democracia

Una educación para la práctica de la crítica

Una educación para la solidaridad

Una educación para el trabajo

Una educación para la práctica de la libertad

Una educación para la paz

Para construir nuestro Modelo Pedagógico o marco conceptual hay que valemos de estrategias participativas”.

<http://pei.efemerides.ec/pei/t1/u3/3.2.htm>

Rendimiento Académico

“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 aquel 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 aquellas que pertenecen a las ciencias sociales, pueden generar distintas interpretaciones o explicaciones, que el profesor debe saber analizar en la corrección para determinar si el estudiante ha comprendido o no los conceptos.

En todos los casos, los especialistas recomiendan la adopción de hábitos de estudio saludables (por ejemplo, no estudiar muchas horas seguidas en la noche previa al examen, sino repartir el tiempo dedicado al estudio) para mejorar el rendimiento escolar

Una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje lo constituye el rendimiento académico del estudiante. Cuando se trata de evaluar el rendimiento académico y cómo mejorarlo, se analizan en mayor ó menor grado los factores que pueden influir en él. Se consideran los factores que inciden en el rendimiento escolar: el aspecto económico, amplitud de los programas de estudio, metodología utilizada para la enseñanza, dificultades al proveer variedad en clases con presencia de estudiantes con diferentes niveles, el conocimiento previo y nivel de pensamiento de los estudiantes.

Los criterios más empleados por los docentes para aproximarse al rendimiento académico corresponden: a las calificaciones escolares; que a razón de muchos entendidos se está tratando de establecer criterios fiables y válidos para ser considerados como rendimiento escolar.

Por otro lado, habilidad y esfuerzo no son sinónimos; el esfuerzo no garantiza éxito total, y la habilidad empieza a cobrar mayor importancia. Esto se debe a cierta capacidad cognitiva que le permite al estudiante hacer una

elaboración mental de las implicaciones causales que tiene el manejo de las autopercepciones de habilidad y esfuerzo. En este sentido, en el contexto escolar los profesores valoran más el esfuerzo que la habilidad. En otras palabras, mientras un estudiante espera ser reconocido por su capacidad, lo cual resulta importante para su estima, en el salón de clases se reconoce su esfuerzo.

De acuerdo con lo anterior se derivan tres tipos de estudiantes según Covington (1984):

- ✓ Los orientados al dominio. Sujetos que tienen éxito escolar, a quienes se les consideran capaces de alcanzar éxito, presentan alta motivación de logro y muestran mucha auto-confianza.
- ✓ Los que aceptan el fracaso. Sujetos derrotistas que presentan una imagen propia deteriorada y manifiestan un sentimiento de desesperanza ante lo aprendido; es decir, que han aprendido y resignado que el control sobre el ambiente es sumamente difícil o imposible, y por lo tanto renuncian al esfuerzo.
- ✓ Los que evitan el fracaso. Aquellos estudiantes que carecen de un firme sentido de aptitud y autoestima y ponen poco esfuerzo en su desempeño; para proteger su imagen ante un posible fracaso, recurren a estrategias como la participación mínima en el salón de clases, retraso en la realización de una tarea, trampas en los exámenes.

En éste orden de ideas, el juego de valores habilidad-esfuerzo se torna riesgoso para los estudiantes, ya que si tienen éxito, decir que se invirtió poco o nada de esfuerzo implica brillantez esto es, se es muy hábil. Cuando se invierte mucho esfuerzo no se ve el verdadero nivel de habilidad, de tal forma que esto no amenaza la estima o valor como estudiante, y en tal caso, el sentimiento de orgullo y la satisfacción son grandes.

Lo anterior significa que en una situación de éxito, el auto-percepción de habilidad y esfuerzo no perjudican ni dañan la estima ni el valor que el profesor otorga. Sin embargo, cuando la situación es de fracaso, las cosas cambian. Decir que se invirtió gran esfuerzo implica poseer poca habilidad, lo que genera un sentimiento de humillación. Así el esfuerzo empieza a convertirse en un arma de doble filo y en una amenaza para los estudiantes, ya que éstos deben esforzarse para evitar la desaprobación del profesor, pero no demasiado, porque en caso de fracaso, sufren un sentimiento de humillación e inhabilidad.

Por lo tanto, como consecuencia se plantea el estudiante ciertas estrategias para evitar el fracaso y rendimientos escolar como: tener una participación mínima en el salón de clases (no se fracasa pero tampoco se sobresale), demorar la realización de una tarea (el sujeto que estudia una noche antes del examen; en caso de fracaso, este se atribuye a la falta de tiempo y no de capacidad); no hacer ni el intento de realizar la tarea (el fracaso produce menos pena porque esto no es sinónimo de incapacidad); el sobreesfuerzo, el copiar en los exámenes y la preferencia de tareas muy difíciles (si se fracasa, no estuvo bajo el control del sujeto), o muy fáciles (de tal manera que aseguren el éxito). En otras palabras, se fracasa con `honor´ por la ley del mínimo esfuerzo.

Por lo tanto, resulta evidente, que el abordaje del rendimiento académico no podría agotarse a través del estudio de las percepciones de los estudiantes sobre las variables habilidad y esfuerzo, así como tampoco podría ser reducida a la simple comprensión entre actitud y aptitud del estudiante; estos aspectos están relacionados a diferentes aspectos y consideraciones que de una u otra forma determinan el rendimiento escolar”.

<http://definicion.de/rendimiento-academico/>

Aspectos de los Juegos de Video

“Las empresas de juegos de video surgirían ante el éxito logrado de ciertos soñadores que vieron en la diversión una manera de crear recursos que permitan interrelacionar las personas con medios tecnológicos. La lucha se centra en la captación de mayor número de usuarios de los juegos de video a través de programas, tipos de juegos de video que se convierten en la nueva manera de diversión en casa.

La idea de vender diversión enfrentaría a empresas visionarias que reconocieron que los hábitos de la gente estaban en continuo cambio y transformación. Gracias a este éxito; inicialmente se desarrollan empresas como Nintendo, SEGA, Atari dedicadas a la producción de software para juegos de video y las respectivas consolas que han de formar parte de los hogares de los consumidores de estos nuevos sistemas de entretenimiento en casa.

Evidentemente, esta transformación y desarrollo en los juegos de video se lo verá manifestado en el apareamiento de innovadores diseños de consolas, atrevidos y divertidos juegos de video que van desde los más elementales en los inicios de la elaboración de juegos de video hasta los de más alta

tecnología y resolución que se constituyen en característica primordial de los juegos de video actuales, los que están disponibles en todos los mercados de mundo y al alcance de todas las familias del mundo.

Consideraciones, Factores y Fracasos del Rendimiento Escolar

Consideraciones Generales

¿Es el rendimiento escolar un problema?

Frecuentemente, es un problema que convive a diario con los profesores; no obstante la pregunta a realizarse es cuanto hacen los profesores en el aula por resolver esta situación. Dentro del país, esta situación del rendimiento escolar es consecuencia de no haber encontrado un modelo pedagógico que responda a las necesidades del país y propenda al mejoramiento de la calidad de la educación tomando en consideración a las necesidades educativas de la sociedad ecuatoriana que tiene en cada una de las regiones.

Para tener una idea clara de lo expresado se pone de manifiesto los resultados y datos obtenidos de investigaciones realizadas en el país a través del Programa de Evaluación de Logros Académicos, Aprendo 96 del MEC / PRODEC.

- De dos millones de niños y niñas en edad escolar, el 75% se educan en escuelas públicas o estatales.
- Los niños de escasos recursos que generalmente se educan en las escuelas públicas, necesitan en promedio 7.6 años para concluir los seis grados de primaria.

- En 1995/6, la tasa de repitencia en el sector rural llegó al 5.63% y en el sector urbano al 2,53%

En 1995/6, en el primer grado (segundo ciclo básica) llegó a 9.66% en el sector rural y 4.76% en el sector urbano.

- Uno de cada 3 niños no completa los seis grados de la escuela primaria.
- El 40% de los niños/as y adolescentes, se alejan de la escuela.

De la misma manera, los resultados medidos con los mismos criterios del sistema educativo, dejan mucho que desear:

- La primera prueba nacional sobre los aprendizajes en las áreas de castellano y matemáticas, realizada en 1996, demostró que: “el nivel de dominio de casi todas las destrezas evaluadas es insuficiente según todas las medidas que se utilizaron, lo cual es un indicador del nivel de la educación básica en el país.
- Las calificaciones promedio sobre 20 fueron, para el área de castellano de 10,43 en el tercer año, 11,15 en séptimo y 12,86 al final de décimo año de básica. Para el área de matemáticas, en el mismo orden anterior, fueron 9,33; 7,17 y 7,29.

- Los análisis de las pruebas Aprendo 97 muestran que cerca de un 50% de los estudiantes se halla recién en un nivel de inicio y apenas un 25 alcanza el nivel de avance. Los promedios que sobre 20 puntos se logran en matemáticas son: 7,21 en tercer año, 4.86 en séptimo y 5,35 en décimo. En lenguaje: 8.24 en tercero; 9,31 en séptimo y 11,17 en décimo.

Sí, es alarmante y preocupante la situación expuesta con anterioridad no solamente para los maestros, padres de familia y comunidad, sino para todo el sistema educativo nacional, que se limita únicamente a relacionar los conceptos de rendimiento, puntaje y conocimientos adquiridos por los niños, niñas y adolescentes en general durante el ciclo escolar.

A continuación se incluye varios factores que influyen directamente sobre el rendimiento escolar negativo en niños y niñas en particular.

- El 37% del total de los niños y niñas que asisten a escuelas y colegios fiscales, están incorporados a la población económicamente activa, es decir, se trata de niños y niñas trabajadores que van a la escuela. Las situaciones de vida son complejas y tienen serios problemas que pueden ir desde enfermedades hasta malos hábitos, que dificultan el rendimiento y/o permanencia en la escuela.
- Las familias de los niños y niñas son desestructuradas, desorganizadas e inestables. No hay un control familiar al niño/a ni un

interés de su familia para que el niño o la niña rinda bien en la escuela.

- El deterioro de las condiciones económicas hace que los padres decidan no enviar al niño(a) a la escuela, o que el niño/a no tenga tiempo de hacer deberes o estudiar, porque tiene que ayudar en la casa.
- El bajo nivel educativo de los padres.
- Un alto porcentaje de los niños(as) tiene problemas de desnutrición, en muchos casos. Son agresivos, fastidiosos, indisciplinados, carecen de afecto y tienen baja autoestima.
- El medio en el que el niño(a) vive tiene una influencia negativa. Sus amigos y la vida en familias y barrios hacen que los niños tengan problemas de disciplina y adaptación, por eso no rinden.
- El presupuesto del Estado ecuatoriano para el sector educativo ha ido disminuyendo estas dos últimas décadas.
- Las escuelas no cuentan con infraestructura y materiales adecuados y suficientes.

- Cuatro de cada cinco escuelas rurales son incompletas y una de cada tres es unidocente.
- Los bajos ingresos de los maestros/as deterioran su autoestima y disminuyen el valor social de la profesión.

De los resultados y datos obtenidos se desprende que los responsables del bajo rendimiento no son solo los estudiantes, son la suma de varios factores como: El estado, la sociedad, la comunidad, la familia y la misma escuela y los profesores que no hacen nada por resolver el problema

Efectivamente, el desinterés expreso del Estado al no proveer infraestructura adecuada, al no haber espacio físico disponible para el correcto desarrollo de las actividades escolares, es el responsable directo de la calidad de educación. Por lo tanto, es de urgencia la dotación de laboratorios donde se ponga de manifiesto el desarrollo de las destrezas y habilidades, material didáctico acorde a los intereses de los estudiantes. Es decir, un sinnúmero de requerimientos que deben ser considerados, quitando la idea que la educación no es un gasto; es una inversión a largo y corto plazo.

Por otro lado, la comunidad no se interesa en la educación. No se preocupa, no participa en el desarrollo de los programas educativos acorde a la región. No se piensa en cambiar a la comunidad agrícola en una industrializada. Significa lo mismo.

La familia ha dejado de ser el eje central de la sociedad donde se practica las buenas costumbres, hábitos y valores; en los últimos años por efectos de la migración desmembrada y cambiada a una familia disfuncional. El apoyo

brindado por abuelos, tíos y familiares no corrobora para el buen desempeño y rendimiento escolar de los estudiantes.

La separación existente entre la escuela, niños y padres de familia donde existe la falta de compromiso de los actores de la educación para encontrar soluciones adecuadas y captar la atención de todos los estudiantes. Es necesario realzar la autoestima de los docentes y de la sociedad.”

es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos

2.5. HIPÓTESIS

El uso de los juegos de video incide en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto y sexto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Juegos de video.

Variable Dependiente: Rendimiento Académico

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE

La investigación recoge los principios del paradigma crítico-propositivo con un corte cuantitativo cualitativo porque la investigación de campo es procesada con datos numéricos a través de la estadística; y, cualitativa porque estos resultados serán sometidos a análisis crítico con apoyo del marco teórico.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Modalidad bibliográfica-documental.- porque se recurrió a fuentes de información secundaria como libros, revistas especializadas, informativos, publicaciones electrónicas y otros documentos a través de actas, registros, disposiciones en base a los juegos de video.

Modalidad de campo.- porque los investigadores recurrieron al lugar donde los estudiantes acuden para practicar los juegos de video y poder recabar información.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Nivel exploratorio.- La investigación permitirá el establecimiento de hipótesis, reconocer las variables y hacer un sondeo del problema a ser investigado dentro del contexto de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer.

Nivel descriptivo.- Se establecerán comparaciones que existen entre otros fenómenos similares o parecidos, lo que permitirá apreciar los cambios de comportamiento de la comunidad a investigarse y adoptar criterios que fortalecerán el tema a investigarse.

Nivel de Asociación de variables.- Se establecerán las relaciones entre las variables independiente y dependiente, la variación de información en relación a los sujetos a investigarse, determinándose la influencia de las variables.

3.4. POBLACION Y MUESTRA

Población.- El universo de investigación está compuesto por 61 estudiantes de los quintos y sextos años de educación básica y 10 docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

Tabla III- 1: Población y muestra

UNIDAD EDUCATIVA “SAN VICENTE FERRER”	
UNIDAD DE ANALISIS	POBLACION
QUINTO “A”	30
SEXTO “B”	31
MAESTROS	10
TOTAL	71

Elaborado por: Cristian Trávez

Considerando que la población o muestra es pequeña se puede realizar la investigación con el ciento por ciento de la población sin sacar muestra alguna del formulario estadístico.

3.5. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

3.5.1 Variable Independiente (Juegos de Video)

Tabla III- 2: Variable Independiente (Juegos de Video)

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
Los juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos	<p>Entretenimiento</p> <p>Tiempo de uso</p> <p>Interrelación del estudiante</p> <p>Desarrollo de habilidades y destrezas.</p>	<p>-Educativos</p> <p>-Habilidades</p> <p>-Violencia</p> <p>-Moderado</p> <p>-Controlado</p> <p>-Sin control</p> <p>-Social</p> <p>-Motrices</p> <p>-Psicológicos</p> <p>- Reflejos</p>	<p>¿Los juegos de video ayudan a desarrollar habilidades intelectuales dentro del proceso del inter aprendizaje?</p> <p>Siempre ()</p> <p>A veces ()</p> <p>Nunca ()</p> <p>¿Cree usted que los juegos de video fomentan la violencia y por lo tanto el desinterés por adquirir nuevos conocimientos?</p> <p>Si ()</p> <p>No ()</p> <p>¿Sus padres</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario (con preguntas cerradas)</p>

<p>como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados, hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador.</p> <p>Entendemos por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte. Hay videojuegos sencillos y otros más complejos, algunos son capaces de narrar historias y acontecimientos usando audio y video creados ex profesor.</p>			<p>controlan el tiempo que dedica usted a los juegos de video?</p> <p>Siempre () A veces () Nunca ()</p> <p>¿El docente emplea juegos educativos para impartir aprendizajes significativos?</p> <p>Siempre () A veces () Nunca ()</p> <p>¿El uso excesivo de los juegos de video genera problemas en el ámbito educativo, familiar y social?</p> <p>Siempre () A veces () Nunca ()</p>	
--	--	--	---	--

Elaborado por: Cristian Trávez

3.5.2. Variable Dependiente: Rendimiento académico

Tabla III- 3: Variable Dependiente (Rendimiento Académico)

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items Básicos	Técnicas e Instrumentos
Es el nivel de conocimientos de un estudiante en el que intervienen factores tales como el intelectual, la personalidad, la motivación, las aptitudes, las actitudes, los intereses, hábitos de estudio y relación del maestro con el estudiante.	<p>Conocimientos</p> <p>Hábitos de estudio</p> <p>Pares Didácticos</p>	<p>-Cognitivo</p> <p>-Procedimental</p> <p>-Actitudinal</p> <p>-Adaptación</p> <p>-Adecuación</p> <p>-Relajamiento</p> <p>-Maestro</p> <p>-Alumno</p>	<p>¿Su maestro realiza actividades que desarrollen capacidades cognitivas para mejorar su rendimiento académico?</p> <p>Siempre ()</p> <p>A veces ()</p> <p>Nunca ()</p> <p>¿La metodología aplicada por el maestro permite mejorar el rendimiento académico?</p> <p>Siempre ()</p> <p>A veces ()</p> <p>Nunca ()</p> <p>¿Su maestro planifica actividades que tomen en cuenta sus necesidades educativas?</p> <p>Siempre ()</p> <p>A veces ()</p> <p>Nunca ()</p> <p>¿Los instrumentos de evaluación aplicados por el docente crean un ambiente de relajación durante el proceso de evaluación?</p> <p>Siempre ()</p> <p>A veces ()</p> <p>Nunca ()</p> <p>¿Cree Usted que las capacidades psicológicas están en relación directa con las capacidades cognitivas?</p> <p>Si ()</p> <p>No ()</p>	<p>Encuesta Cuestionario (con preguntas cerradas).</p>

Elaborado por: Cristian Trávez

3.6. PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACIÓN

Tabla III-4: Plan de recolección de información

Preguntas básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
¿De qué personas u objetos?	Estudiantes y Docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”
¿Sobre qué aspectos?	Los Juegos de video y su Rendimiento Académico
¿Quién?	Investigador del proyecto
¿Cuándo?	Octubre 2011 – Enero 2012
¿Dónde?	En la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” del Cantón y Provincia de Pastaza.
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Instrumentos como cuestionarios estructurados
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto, profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad.

3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION

Mediante los instrumentos de investigación, como es el de la encuesta a 180 estudiantes y 10 docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”, se procede a realizar lo siguiente:

- a) Se entregó las encuestas a docentes y estudiantes a través la visita realizada a su lugar de estudio.
- b) A través de la aplicación de los instrumentos y técnicas antes mencionadas se procede a recoger toda la información pertinente.
- c) Se realiza una revisión crítica de la información recogida.
- d) Tabulación para el manejo de la información.
- e) Se interpretaron los resultados con el apoyo del marco teórico.
- f) Y, para finalizar se estableció las respectivas conclusiones y recomendaciones

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS (Encuesta a Estudiantes)

Los resultados obtenidos mediante la encuesta que fue aplicada a los estudiantes de Quinto, Sexto Año de Educación General Básica y maestros de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” del Cantón y Provincia Pastaza se presenta a continuación dando una respuesta al grado de aplicación sobre el rendimiento académico

Pregunta 1

¿Los juegos de video ayudan a desarrollar habilidades intelectuales dentro del proceso del inter-aprendizaje?

Tabla IV.- 5: Los juegos de video desarrollan habilidades

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	10
A VECES	35	57
NUNCA	20	33
TOTAL	61	100

Elaborado por: Cristian Travez

Fuente: Encuesta a estudiantes.



Gráfico IV-3: Los juegos de video desarrollan habilidades
Elaborado por: Cristain Travez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos de las encuestas de las mismas se deduce que el 57% de los estudiantes manifiestan que ocasionalmente los juegos de video ayudan a desarrollar habilidades intelectuales dentro del proceso del inter-aprendizaje, mientras que el 33% de los encuestados manifiestan que no ayudan a desarrollar habilidades, y el, 10% confirman ayudan permanentemente en estas actividades.

La mayoría de estudiantes encuestados manifiestan que ocasionalmente los juegos de video ayudan a desarrollar habilidades intelectuales dentro del proceso del inter-aprendizaje ocasiona desmotivación y desinterés por aprender; mientras una tercera parte argumenta que no ayudan a desarrollar las destrezas debido a que se encuentran conformes con la educación recibida; y una minoría argumenta que que si ayudan.

Pregunta 2

¿Cree usted que los juegos de video fomentan la violencia y por lo tanto el desinterés por adquirir nuevos conocimientos?

Tabla IV-6: Los juegos de video fomentan la violencia

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	49
NO	31	51
TOTAL	61	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

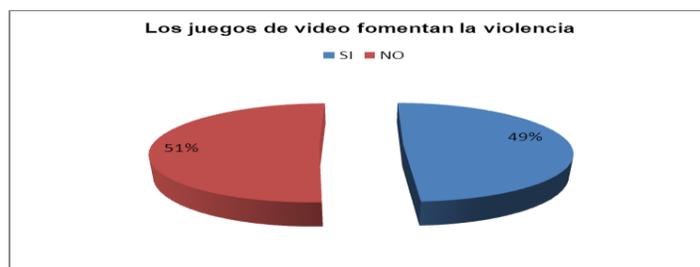


Gráfico IV-4: Los juegos fomentan la violencia

Elaborado por: Cristian Travez

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

En la encuesta realizada el 51% de los niños consideran que los juegos de video no fomentan la violencia; el 49% de los encuestados afirman que los juegos de video si fomentan la violencia y el desinterés por adquirir nuevos conocimientos.

Del universo encuestado la mayoría de la población indica que los videos juegos son causantes de violencia y que provocan que los estudiantes no muestren interés por aprender; mientras que el resto de la población indica que los juegos de video no son causantes de ninguna clase de violencia.

Pregunta 3

¿Sus padres controlan el tiempo que usted dedica a los juegos de video?

Tabla IV-7: Sus padres controlan el tiempo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	15	25
A VECES	18	30
NUNCA	28	46
TOTAL	61	100

Elaborado por : Cristian Travez

Fuente: encuesta realizada a estudiantes

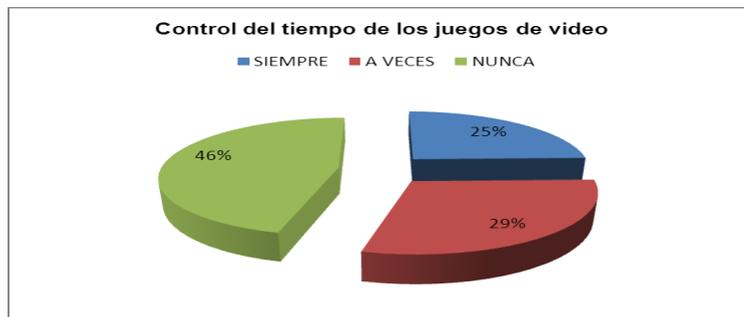


Gráfico IV-5: Sus padres controlan el tiempo de juego

Elaborado por : Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población de estudiantes el 46% indican que los padres nunca controlan a sus hijos en los juegos de videos, el 30% dicen que los controlan en ocasiones y el 25% manifiesta que sus padres siempre les estan controlan el tiempo que le dedican a los juegos de video.

La mitad de la población encuestada asegura que sus padres no se involucran en lo que lo chicos observan o hacen en su computador; a una parte de los encuestados si les han impuesto un tiempo determinado para hacer uso de los video juegos; mientras que el resto dice que el tiempo que les dedican a los video juegos no tienen ningún control por sus pad

Pregunta 4

¿El docente emplea juegos educativos para impartir conocimientos significativos?

Tabla IV-8: Emplea juegos educativos

ALTERNATIVA	PREGUNTA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	13
A VECES	18	30
NUNCA	35	57
TOTAL	61	100

Elaborado por : Cristian Trávez

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

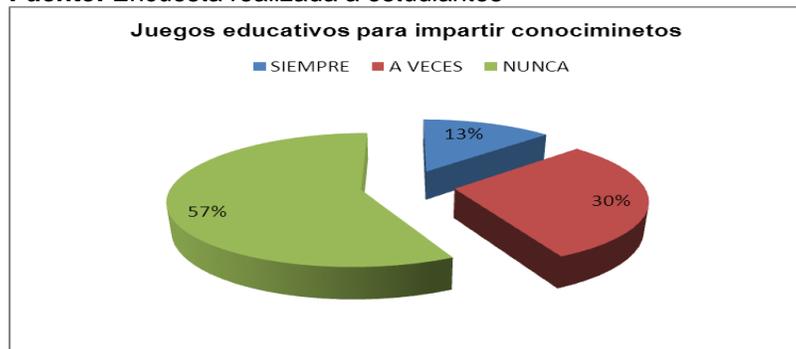


Gráfico IV- 6: Juegos educativos para impartir conocimientos

Elaborado por : Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De los estudiantes encuestados el 57% indica que sus docentes nunca usan ninguna clase de video juegos, un 30% muestra que sus docentes en raras ocasiones usan juegos durante sus clases, y el 13% por ciento dicen que sus docentes si usan los video juegos para impartir sus clases.

Un gran grupo de los encuestados manifiesta que sus docentes no usan los juegos de video para crear aprendizajes significativos ya que consideran que estos son más bien distracciones, otro grupo indica que son pocas las ocasiones en que sus docentes usan los juegos de video durante sus clases, y otro pequeño grupo asegura que sus docentes si utilizan los juegos de video para crear aprendizajes significativos.

Pregunta 5

¿El uso excesivo de los juegos de video genera problemas en el ámbito educativo, familiar y social?

Tabla IV-9: Los juegos de video genera problemas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	20
A VECES	38	62
NUNCA	11	18
TOTAL	61	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: encuesta realizada a estudiantes



Gráfico IV-7: Los juegos de video generan problemas

Elaborado por: Cristian Travez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De la encuesta realizada un 62% manifiesta que a veces los juegos de video si generan violencia en las personas, el 20% dice que los juegos de video si generan problemas, y el 18 % de los encuestados indican que los juegos de video no generan violencia en ningún sentido.

La mayor parte de los estudiantes están de acuerdo que en ocasiones los juegos de videos si provoca problemas en la familia en la sociedad y sobre todo en la educación, mientras que una parte de la población asegura que no es recomendable utilizar siempre los juegos de videos porque genera una serie de problemas; y una minoría de los estudiantes dicen que los videos juegos no crean ninguna clase de problemas.

Pregunta 6

¿Su maestro realiza actividades que ayuden a retener conocimientos para mejorar su rendimiento académico?

Tabla IV-10: Su maestro realiza actividades para retener conocimientos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	26
A VECES	20	33
NUNCA	25	41
TOTAL	61	100

Elaborado por. Cristian Trávez

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

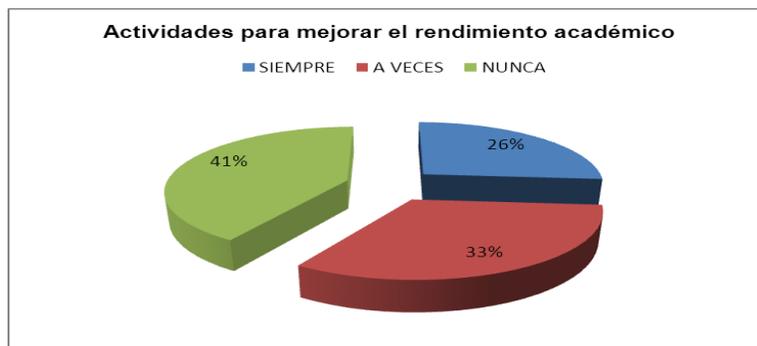


Gráfico IV-8: Su maestro realiza actividades para retener conocimientos

Elaborado por. Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se determinó que el 41% de los estudiantes encuestados sostienen que su maestro nunca realiza actividades que les ayuden a retener los conocimientos; mientras que el 33% percibe que a veces los maestros realizan actividades para que les ayuden a los niños a retener sus aprendizajes; y el 26% menciona que sus docentes si buscan fomentar actividades para tener mejores conocimientos.

La mitad de los estudiantes dicen que sus docentes utilizan metodologías pasadas y no buscan nuevas formas de ayudar a sus estudiantes a mejorar y retener los conocimientos, el resto de los encuestados aseguran que en ocasiones si buscan realizar diversas actividades para mejorar los aprendizajes y sobre todo que sean duraderos.

Pregunta 7

¿La metodología aplicada por el maestro permite mejorar el rendimiento académico?

Tabla IV-11: La metodología del maestro mejora el rendimiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	28
A VECES	20	33
NUNCA	24	39
TOTAL	61	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

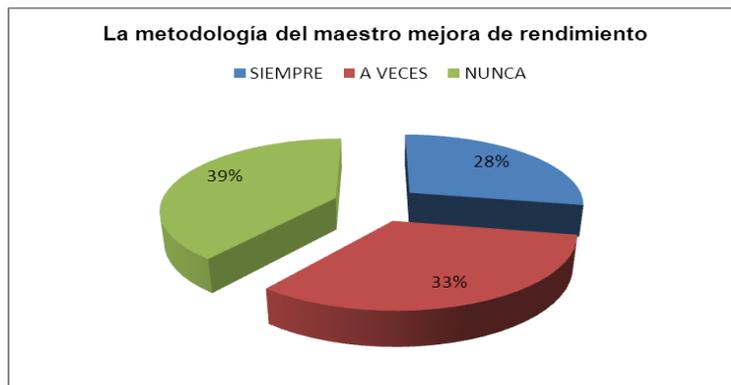


Gráfico IV-9: La metodología del maestro mejora el rendimiento

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los encuestados un 39% asegura que los métodos que utiliza su docente no influye en rendimiento académico; el 33% si cree que podría ser importante que su docente busque nuevos métodos de trabajo; el 28% está de acuerdo que todos los docentes deberían actualizarse para mejorar el rendimiento académico.

Una gran parte de los estudiantes está de acuerdo con los métodos que utiliza su docente porque dicen que no influye en su rendimiento; la cuarta parte de los encuestados está de acuerdo que los docentes busquen nuevas formas de aplicar sus clases; y el resto de la población quiere que sus docentes se actualicen porque influye mucho las metodologías en el aprendizaje.

Pregunta 8

¿Su maestro planifica actividades tomando en cuenta sus necesidades educativas?

Tabla IV-12: Planifica según sus necesidades

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	21	34
A VECES	29	48
NUNCA	11	18
TOTAL	61	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes



Gráfico IV-10: El docente planifica según sus necesidades

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los estudiantes encuestados el 48% dice que los docentes de vez en cuando planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes; el 34% considera que si están de acuerdo con la manera de planificar del docente; el 18% afirma que nunca toman en cuenta las necesidades al momento de planificar.

Una gran parte de los estudiantes encuestados mencionan que de vez en cuando los docentes si toman en cuenta las diferentes necesidades de los estudiantes al momento de planifican, una parte está de acuerdo con la manera de planificar del docente porque dicen que no influye en su aprendizaje; y el resto no está de acuerdo con la forma que planifica y trabaja su maestro.

Pregunta 9

¿Los instrumentos de evaluación aplicados por el docente crean un ambiente de relajación durante el proceso de evaluación?

Tabla IV-13: Instrumentos de Evaluación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	25	41
A VECES	24	39
NUNCA	12	20

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

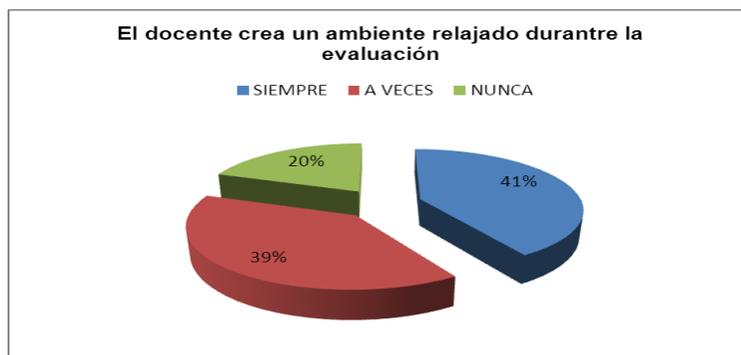


Gráfico IV-11: El docente crea un ambiente relajado durante la evaluación

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos el 41% dice que sus docentes si crean un ambiente motivador durante su evaluación; el 39% dice que de vez en cuando el ambiente si es tranquilo durante las evaluaciones; el 20% manifiestan que durante la evaluación el ambiente es tenso.

De la población educativa encuestada la mitad está de acuerdo con el ambiente que crea el docente al momento de evaluar sus conocimientos; otra parte no esta tan de acuerdo con el ambiente que se crea en las aulas durante las evaluaciones, el resto considera que al momento de ser evaluados so torna u ambiente tenso, preocupante y poco motivador.

Pregunta 10

¿Cree Usted que la tranquilidad está en relación directa con la adquisición de conocimientos?

Tabla IV-14.- La tranquilidad se relaciona con la adquisición de conocimientos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	39	64
NO	22	36
TOTAL	61	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes



Gráfico Nº. IV-12: La tranquilidad se relaciona con la adquisición de conocimientos

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos el 64% argumenta que la tranquilidad está en relación directa con la adquisición de conocimientos; mientras el 36% manifiesta que no lo está.

De la población docente encuestada la mayoría indica que la tranquilidad está en relación directa con la adquisición de conocimientos y que les permite desarrollar las destrezas y capacidades de sus estudiantes; mientras una minoría argumenta que no es necesario y está conforme con la pedagogía tradicionalista

4.2. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS (Encuesta a Docentes)

PREGUNTA 1

¿Cree usted que la práctica de los juegos de video por parte de los estudiantes es un factor para el bajo rendimiento?

Tabla IV-15: Los juegos de video son un factor de bajo rendimiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	40
NO	6	60
TOTAL	10	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta Realizada a Maestros

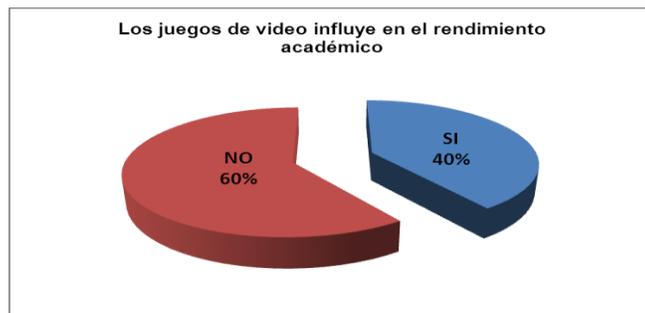


Gráfico IV-13: La tranquilidad se relaciona con la adquisición de conocimientos

Elaborado por: Cristian Trávez

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

De los maestros encuestados el 60% considera que los juegos de video no influyen en el aprendizaje; el 40% menciona que los juegos de videos es uno de los factores para que se dé un rendimiento académico muy pobre.

La mayor parte de los maestros encuestados dicen que los juegos de video no influyen no tiene nada que ver con el rendimiento académico que tienen los estudiantes; y el resto de los maestros están muy preocupados porque dicen que los estudiantes no tienen ningún control por parte de sus padres en los hogares lo que ocasiona que no se preocupen por su rendimiento escolar.

PREGUNTA 2

¿Sabe usted que lugares frecuentan los estudiantes para la práctica de juegos de video?

Tabla IV-16: Lugares que frecuentan los estudiantes para practicar juegos de video

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	20
NO	8	80
TOTAL	10	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta Realizada a Maestros



Gráfico IV-14: Lugares que frecuentan los estudiantes para practicar juegos de video

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los docentes encuestados el 80% dice no saber donde practican juegos de video; el 20% asegura conocer el lugar de los juegos de videos.

La mayor parte de la poblacion encuestada no sabe donde practican sus estudiantes los juegos de videos peor aun el tiempo que se dedican a ello; mientras que una minoria de maestros dicen conocer los lugares en donde sus estudiantes realizan la practican de dichos juegos.

PREGUNTA 3

¿Trata usted con los niños sobre el tema de los juegos de video y su influencia en su rendimiento académico?

Tabla IV-17: Diálogo entre maestros y estudiantes sobre los juegos de videos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	20
A VECES	4	40
NUNCA	4	40
TOTAL	10	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta Realizada a Maestros



Gráfico IV-15: Diálogo entre maestros y estudiantes sobre los juegos de videos

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población encuestada el 40% dice que si dialoga de vez en cuando con sus estudiantes sobre los juegos de video, el otro 40% cree que no es importante dialogar sobre eso con los estudiantes; el 20% asegura que siempre habla con sus estudiantes sobre los beneficios y problemas que ocasiona los juegos de video.

Una parte de los maestros si mantiene conversaciones con sus estudiantes sobre tener un control al momento de realizar dichos juegos pero no lo realizan constantemente, la otra parte considera que los padres son los que tienen que hablar y controlar a sus hijos en los juegos de videos, una mínima parte de maestros afirman dialogar permanentemente con sus hijos y con sus estudiantes sobre dichos juegos.

PREGUNTA 4

¿Utiliza usted algún tipo de juegos de video para lograr que sus estudiantes retengan el conocimiento adquirido?

Tabla IV-18: Utilización de juegos de video para retener los aprendizajes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	30
A VECES	3	30
NUNCA	4	40
TOTAL	10	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta Realizada a Maestros



Gráfico IV-16: Utilización de juegos de video para retener los aprendizajes

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población encuestada el 40% dice no saber utilizar dichos juegos para ayudar a los estudiantes; el 30% de vez en cuando si utiliza los juegos de videos para tratar de mejorar los aprendizajes; el otro 30% asegura que tanto al maestro como a sus estudiantes les gusta utilizar dichos juegos.

Una gran parte de maestros dicen que no consideran importante utilizar ninguna clase de juegos de videos porque no ayudan a retener los aprendizajes en los estudiantes al contrario eso es una distracción para ellos, el resto si considera que algunos de los juegos de videos son importantes y que ayudarian a los estudiantes a mejorar y sobre todo a retener los conocimientos.

PREGUNTA 5

¿Cree usted que la práctica de los juegos de video influye en el rendimiento académico de los estudiantes?

Tabla IV-19: Los juegos de video en el rendimiento académico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	40
NO	6	60
TOTAL	10	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta Realizada a Maestros



Gráfico IV-17: Los juegos de video en el rendimiento académico

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los maestros encuestados el 60% cree que la práctica de los juegos de videos no influyen en el rendimiento académico, el 40% considera que si tiene mucho que ver los juegos de videos en el aprendizaje y en el rendimiento académico.

La mayor parte de maestros encuestados consideran que los juegos de videos no influyen de ninguna forma durante el proceso de aprendizaje y en su rendimiento académico; el resto de la población sostiene que tanto padres como docentes deben tratar de hablar con los estudiantes sobre los juegos de videos, los cuales tienen mucho que ver con el rendimiento académico.

PREGUNTA 6

¿Cree usted que los estudiantes a través de la práctica de los juegos de video desarrollan conocimientos, habilidades y destrezas?

Tabla IV-20: Los juegos de video desarrollan conocimientos, habilidades y destrezas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	20
A VECES	3	30
NUNCA	5	50
TOTAL	10	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta Realizada a Maestros



Gráfico IV-18: Los juegos de video desarrollan conocimientos, habilidades y destrezas

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población encuestada el 50% cree que los juegos de videos no ayudan a desarrollar las diferentes actitudes del estudiante; mientras que el 30% y el 20% comenta que tal vez si sería importante los juegos de video en la educación de los chicos.

La mitad de maestros encuestados no están de acuerdo en utilizar los juegos de videos porque no consideran que sea importante en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas; el resto de la población no está segura que los diferentes juegos podrían ayudar a sus estudiantes a desarrollar sus diferentes actitudes.

PREGUNTA 7

¿Considera usted que el bajo rendimiento académico es producto de los juegos de video?

Tabla IV-21: Los juegos de video influye en el rendimiento académico

ALTERNATIVA	PREGUNTA	PORCENTAJE
SI	4	40
NO	6	60
TOTAL	10	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta Realizada a Maestros

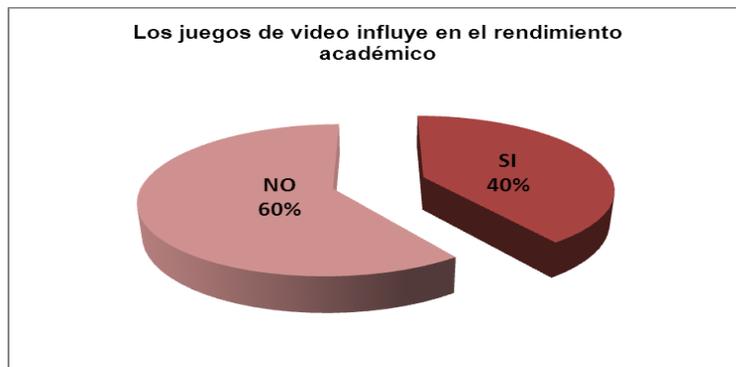


Gráfico IV-19: Los juegos de video influye en el rendimiento académico

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los docentes encuestados el 60% no cree que los juegos de video influyan en el rendimiento académico; el 40% considera que existen muchos estudiantes que no se preocupan por su rendimiento académico, se interesan más por los juegos de videos.

La mayoría de docentes dicen que el bajo rendimiento académico que tienen algunos de sus estudiantes no tiene nada que ver con los juegos de video el problema es que sus estudiantes solo se interesan por superarse o por tener un buen rendimiento académico; mientras que el resto de docentes dice que el bajo rendimiento académico de alguno de sus estudiantes tiene que ver con los juegos de videos.

PREGUNTA 8

¿Cree usted que el mal comportamiento de sus alumnos tiene que ver con el uso de los juegos de video?

Tabla IV-22: Los juegos de video influye en el comportamiento de los estudiantes

ALTERNATIVA	PREGUNTA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	30
A VECES	3	30
NUNCA	4	40
TOTAL	10	100

Elaborado por: Cristian Trávez

Fuente: Encuesta Realizada a Maestros



Gráfico IV-20: Los juegos de video influye en el comportamiento de los estudiantes

Elaborado por: Cristian Trávez

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población encuestada el 40% manifiesta que no tiene nada que ver los juegos de videos en el comportamiento de sus alumnos; el 30% considera que en ocasiones si influyen los juegos en el comportamiento; el otro 30% asegura que algunos de sus estudiantes han cambiado su comportamiento debido a los juegos de videos.

La mayor parte de docentes dicen que el mal comportamiento se sus estudiantes lo adquiere en la calle y en su familia, el resto de la población manifiesta que si influye en gran parte en el comportamiento que adquieren sus estudiantes debido a que pasan mucho tiempo practicando dichos juegos.

4.3.- VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS (encuestas a estudiantes)

El estadígrafo de significación por excelencia es el Ji- cuadrado que nos permite obtener información con la que aceptamos o rechazamos la hipótesis.

4.3.1. Combinación de Frecuencias

Para establecer la correspondencia de las variables se eligió cuatro preguntas de las encuestas, dos por cada variable de estudio, lo que permitió efectuar el proceso de combinación.

Pregunta 3

¿Sus padres controlan el tiempo que usted dedica a los juegos de video?

Pregunta 4

¿El docente emplea juegos educativos para impartir conocimientos significativos?

Se eligió esta dos pregunta por cuanto hace referencia a la variable independiente de estudio “Juegos de Video”. Ver Tabla IV-7y Tabla IV-8.

Pregunta 8

¿Su maestro planifica actividades tomando en cuenta sus necesidades educativas?

Pregunta 9

¿Los instrumentos de evaluación aplicados por el docente crean un ambiente de relajación durante el proceso de evaluación?

Se eligió esta dos pregunta por cuanto hace referencia a la variable dependiente de estudio "Rendimiento Académico. Ver Tabla IV-12 y Tabla IV-13.

4.3.2. Planteamiento de la Hipótesis

Ho: El uso de juegos de video no incide en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

H1: El uso de juegos de video incide en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

4.3.3. Selección del nivel de significación

Se utilizará el nivel $\alpha = 0,01$

4.3.4. Descripción de la Población

Se trabajará con toda la muestra que es 61 estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

4.3.5. Especificación del Estadístico

De acuerdo a la tabla de contingencia 4 x 3 utilizaremos la fórmula:

$$\chi^2 = \frac{\sum (O-E)^2}{E} \quad \text{donde:}$$

χ^2 = Chi o Ji cuadrado

\sum = Sumatoria.

O = Frecuencias Observadas.

E = Frecuencias Esperadas

4.3.6. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 3 columnas.

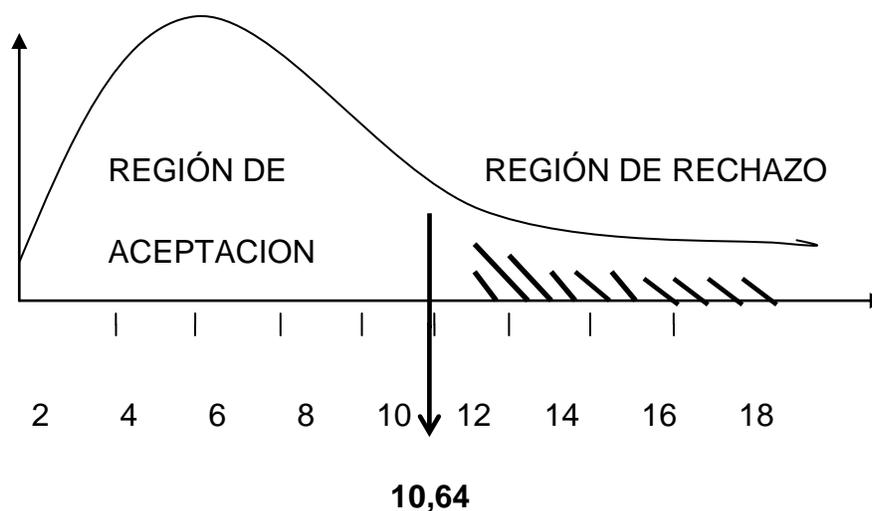
$$gl = (f-1).(c-1)$$

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

$$gl = 3.2 = 6$$

Entonces con 6 gl y un nivel de 0,01 tenemos en la tabla de χ^2 el valor de 10,64 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor 10,64 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 10,64.

La representación gráfica sería:



4.3.7. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

Tabla IV-23: RECOLECCIÓN DE DATOS

PREGUNTAS	CATEGORIAS			SUBTOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
Pregunta 3 ¿Sus padres controlan el tiempo que usted dedica a los juegos de video?	15	18	28	61
Pregunta 4 ¿El docente emplea juegos educativos para impartir conocimientos significativos?	8	18	35	61
Pregunta 8 ¿Su maestro planifica actividades tomando en cuenta sus necesidades educativas?	21	29	11	61
Pregunta 9 ¿Los instrumentos de evaluación aplicados por el docente crean un ambiente de relajación durante el proceso de evaluación?	25	24	12	61
TOTAL	69	89	86	244

Elaborado por: Cristian Travez

Tabla IV-24: Cálculos Estadístico

PREGUNTAS	CATEGORIAS			SUBTOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
Pregunta 3 ¿Sus padres controlan el tiempo que usted dedica a los juegos de video?	17.25	22.25	21.5	61
Pregunta 4 ¿El docente emplea juegos educativos para impartir conocimientos significativos?	17.25	22.25	21.5	61
Pregunta 8 ¿Su maestro planifica actividades tomando en cuenta sus necesidades educativas?	17.25	22.25	21.5	61
Pregunta 9 ¿Los instrumentos de evaluación aplicados por el docente crean un ambiente de relajación durante el proceso de evaluación?	17.25	22.25	21.5	61
TOTAL	69	89	86	244

Elaborado por: Cristian Trávez

Tabla IV-25: CALCULO DEL JI-CUADRADO

O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² /E
15	17.25	-2.25	5.0625	0.29
18	22.25	-4.25	18.0625	0.81
28	21.5	6.5	42.25	1.97
8	17.25	-9.25	85.5625	4.96
18	22.25	-4.25	18.0625	0.81
35	21.5	13.5	182.25	8.48
21	17.25	3.75	14.0625	0.82
29	22.25	6.75	45.5625	2.05
11	21.5	-10.5	110.25	5.13
25	17.25	7.75	60.0625	3.48
24	22.25	1.75	3.0625	0.14
12	21.5	-9.5	90.25	4.20
244	244			28.79

Elaborado por: Cristian Trávez

4.3.8. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

Para 6 grados de libertad a un nivel de 0,01 se obtiene en la tabla 10,64 y como el valor del ji-cuadrado calculado es 28,79 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: **“El uso inadecuado de los juegos de video incide en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza”**.

4.4.- VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS (encuestas a Docentes)

El estadígrafo de significación por excelencia es el Ji- cuadrado que nos permite obtener información con la que aceptamos o rechazamos la hipótesis.

4.4.1. Combinación de Frecuencias

Para establecer la correspondencia de las variables se eligió cuatro preguntas de las encuestas, dos por cada variable de estudio, lo que permitió efectuar el proceso de combinación.

PREGUNTA 3

¿Trata usted con los niños sobre el tema de los juegos de video y su influencia en su rendimiento académico?

PREGUNTA 4

¿Utiliza usted algún tipo de juegos de video para lograr que sus estudiantes retengan el conocimiento adquirido?

Se eligió esta dos pregunta por cuanto hace referencia a la variable independiente de estudio “Juegos de Video”. Ver Tabla IV-17 y Tabla IV-18.

PREGUNTA 6

¿Cree usted que los estudiantes a través de la práctica de los juegos de video desarrollan conocimientos, habilidades y destrezas?

PREGUNTA 8

¿Cree usted que el mal comportamiento de sus alumnos tiene que ver con el uso de los juegos de video?

Se eligió esta dos pregunta por cuanto hace referencia a la variable dependiente de estudio “Rendimiento Académico”. Ver Tabla IV-20 y Tabla IV-22.

4.4.2. Planteamiento de la Hipótesis

Ho: El uso inadecuado de los juegos de video no incide en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

H1: El uso inadecuado de los juegos de video incide en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

4.4.3. Selección del nivel de significación

Se utilizará el nivel $\alpha = 0,01$

4.4.4. Descripción de la Población

Se trabajará con toda la muestra que es 10 maestros de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

4.4.5. Especificación del Estadístico

De acuerdo a la tabla de contingencia 4 x 3 utilizaremos la fórmula:

$$X^2 = \frac{\sum (O-E)^2}{E} \quad \text{donde:}$$

X^2 = Chi o Ji cuadrado

\sum = Sumatoria.

O = Frecuencias Observadas.

E = Frecuencias Esperadas

4.4.6. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 3 columnas.

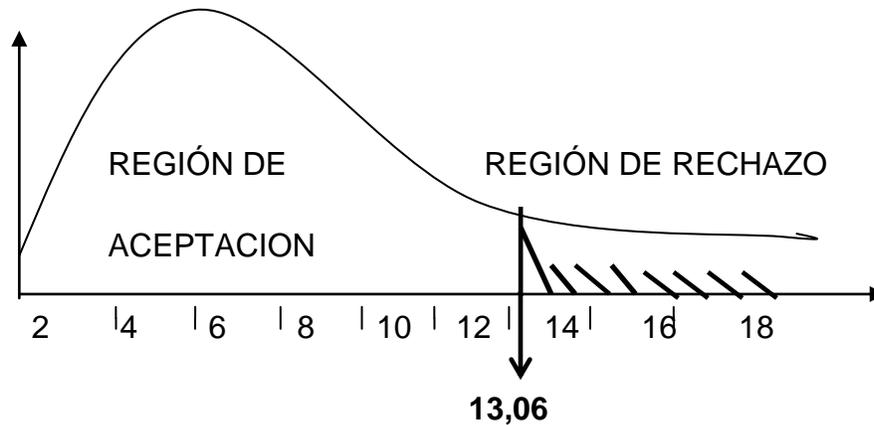
$$gl = (f-1).(c-1)$$

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

$$gl = 3.2 = 6$$

Entonces con 6 gl y un nivel de 0,01 tenemos en la tabla de X^2 el valor de 10,64 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor 10,64 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 10,64.

La representación gráfica sería:



4.4.7. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

Tabla IV-26: RECOLECCIÓN DE DATOS

PREGUNTAS	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
PREGUNTA 3 ¿Trata usted con los niños sobre el tema de los juegos de video y su influencia en su rendimiento académico?	3	5	2	10
PREGUNTA 4 ¿Utiliza usted algún tipo de juegos de video para lograr que sus estudiantes retengan el conocimiento adquirido?	1	5	4	10
PREGUNTA 6 ¿Cree usted que los estudiantes a través de la práctica de los juegos de video desarrollan conocimientos, habilidades y destrezas?	2	1	7	10
PREGUNTA 8 ¿Cree usted que el mal comportamiento de sus estudiantes tiene que ver con el uso de los juegos de video?	6	2	2	10
SUBTOTAL	12	13	15	40

Elaborado por: **Cristian Trávez**

Tabla IV-27: CALCULOS ESTADÍSTICOS

PREGUNTAS	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
PREGUNTA 3 ¿Trata usted con los niños sobre el tema de los juegos de video y su influencia en su rendimiento académico?	3	3.25	3.75	10
PREGUNTA 4 ¿Utiliza usted algún tipo de juegos de video para lograr que sus estudiantes retengan el conocimiento adquirido?	3	3.25	3.75	10
PREGUNTA 6 ¿Cree usted que los estudiantes a través de la práctica de los juegos de video desarrollan conocimientos, habilidades y destrezas?	3	3.25	3.75	10
PREGUNTA 8 ¿Cree usted que el mal comportamiento de sus estudiantes tiene que ver con el uso de los juegos de video?	3	3.25	3.75	10
SUBTOTAL	12	13	15	40

Elaborado por: Cristian Trávez

Tabla IV-28: CALCULO DEL JI-CUADRADO

O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² /E
3	3	0	0	0.00
5	3.25	1.75	3.0625	0.94
2	3.75	-1.75	3.0625	0.82
1	3	-2	4	1.33
5	3.25	1.75	3.0625	0.94
4	3.75	0.25	0.0625	0.02
2	3	-1	1	0.33
1	3.25	-2.25	5.0625	1.56
7	3.75	3.25	10.5625	2.82
6	3	3	9	3.00
2	3.25	-1.25	1.5625	0.48
2	3.75	-1.75	3.0625	0.82
40	40			13.06

Elaborado por: Cristian Trávez

4.4.8. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

Para 6 grados de libertad a un nivel de 0,01 se obtiene en la tabla 10,64 y como el valor del ji-cuadrado calculado es 3 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: El uso inadecuado de los juegos de video incide en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" del Cantón Pastaza, Provincia de Pastaza.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- CONCLUSIONES

Las conclusiones de la investigación se realizaron en atención a los objetivos planteados. Por lo tanto se concluye:

Que los estudiantes de una u otra forma hacen uso de ciertos dispositivos de juego de video. Ello refleja una influencia directa o indirecta sobre el rendimiento académico de los estudiantes investigados.

En la mayoría de los estudiantes encuestados disponen de ciertos dispositivos de juegos de video. El avance de la ciencia, la tecnología permite que estos dispositivos sean más asequibles por la variedad y bajos precios que se los expenden en el mercado, donde se destaca el uso del computador por la versatilidad y multifuncionalidad de este recurso de entretenimiento y trabajo y que está disponible en los hogares de los estudiantes investigados. Hay que destacar que los juegos de video quitan el tiempo para el estudio lo que desemboca en un bajo rendimiento escolar.

El rendimiento académico como producto de la práctica de los juegos de video; el tiempo dedicado a la práctica de algún tipo de juego se estima que

es de cinco horas semanales. Por lo tanto constituye un medio de entretenimiento si el estudiante dispone de tiempo, pero se convierte en un distractor cuando el sujeto prioriza esta actividad, minimizando las actividades escolares.

Es importante concluir que no existe un conocimiento específico de los tipos de juegos por parte de los padres de familia, para que se discierna si son útiles o no en el desarrollo de destrezas psicomotrices.

5.2.- RECOMENDACIONES

Es menester y responsabilidad de los padres de familia de involucrarse y concientizarse acerca de las actividades que realizan los estudiantes. Por lo tanto, es recomendable conocer, identificar y relacionarse con los tipos de juegos de video y el tiempo que dedican los hijos en la práctica de un juego de video como medio de entretenimiento. Además, es necesario tener en consideración las recomendaciones que hace el fabricante acerca del producto.

Al ser el computador el dispositivo de entretenimiento más usado por los encuestados para la práctica de los juegos de video; es recomendable que los padres de familia se integren a tener conocimiento acerca del uso este recurso, cuyo objetivo debe estar centrado en orientar a los hijos a la práctica de juegos o actividades que produzcan efectos positivos como: adquirir conocimientos, desarrollar destrezas, aumentar la capacidad mental y tomar decisiones oportunas. Es decir, reorientar el uso de los juegos de video.

Al determinarse el rendimiento académico como producto de la práctica de los juegos de video, es recomendable aprovechar este tipo de resultado para focalizar y determinar factores positivos en la práctica de juegos de video, de esta manera canalizar y mejorar el rendimiento académico en los estudiantes; para ello, serán los padres de familia, profesores y autoridades en conjunto quienes deberían interesarse en solucionar el problema, en base al conocimiento que puede aportarles un manual didáctico que contenga información relevante sobre los juegos de video más usados por los estudiantes.

CAPITULO VI LA PROPUESTA

TEMA

“APLICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO ADIBÚ CHU EN EL CAMPO V. 1.0 PARA DESARROLLAR DESTREZAS VISOMOTORAS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN VICENTE FERRER” DEL CANTON PASTAZA, PROVINCIA PASTAZA.

6.1.- DATOS INFORMATIVOS

Tabla VI-29: Datos informativos

Responsable:	Cristian Anibal Trávez
Coordinador:	Ing. José Luis Cosquillo
Parroquia:	Puyo
Cantón:	Pastaza
Provincia:	Pastaza
Dirección:	Av. Ceslao Marín y Álvaro Valladares Esq.
Teléfono:	
Periodo	Del 3 de Octubre del 2011 al 6 de Enero del 2012
Beneficiados:	Quintos y Sextos Años de Educación Básica
Sostenimiento:	Fisco-Misional

Elaborado por: **Cristian Trávez**

6.2.- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Del análisis de los resultados obtenidos de las encuestas que fueron dirigidas a los estudiantes y se pudo evidenciar que el hogar es el lugar donde los niños y posteriormente los adolescentes dan inicio a la práctica de los juegos de video como un medio de entretenimiento o como también la solución de los adultos para evadir las responsabilidades de padres de familia, cuando los hijos no tienen actividades que realizar.

El fomento de los juegos de video como resultado de la acción de los padres debe ser analizado cuidadosamente, en efecto, es el hogar donde se pueden hacer correctivos para el uso apropiado de todo tipo de dispositivo electrónico destinado al juego y video juegos.

Además, se pudo constatar que en la mayoría de los hogares de los estudiantes encuestados disponen de uno o más dispositivos de entretenimiento de los cuales se destaca el Sony Entertainment denominado Play Station, dispositivo que conectado a un televisor pueden reproducir discos compactos de diferentes formatos como de audio, video y obviamente los juegos de video.

6.3.- JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta está dirigida a convertirse en una herramienta que oriente al padre de familia en cuanto se refiere a las actividades lúdicas de los hijos y el interés propio de los investigadores, cuyo afán es proveer de un medio de enlace entre los juegos de video y los usuarios al contexto familiar.

La importancia radica en establecer los tipos de juegos de video que existen en el mercado, como también direccionar los efectos que el uso o práctica de

los juegos de video puedan producir en el comportamiento de los niños y adolescentes, orientándolos hacia el aprendizaje. Además, la importancia está en que el padre de familia sea conocedor de los juegos de video de la amplia variedad existente; aprovechando las fortalezas, bondades y oportunidades que brindan los avances tecnológicos y el diseño de juegos de video.

La elaboración de la propuesta que oriente al padre de familia acerca de los juegos de video es factible de realizarse, la información que se requiere para hacer la investigación está disponible para el grupo investigador a través del Internet, de los centros de juegos de video e información que proporcionan los usuarios de los diferentes tipos de juegos de video e institución educativa donde se realizó la investigación.

6.4.- OBJETIVOS

6.4.1.- OBJETIVO GENERAL

Aplicar un juego de video educativo para desarrollar destrezas viso motoras para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de quinto y sexto año de educación Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”.

6.4.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar un juegos de video educativo que sea el más apropiado para desarrollar las destrezas cognitivas por los estudiantes de quinto

y sexto año de educación Básica de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”.

- Preparar un manual didáctico para el manejo de juegos de video educativos más utilizados por los adolescentes.
- Socializar y aplicar el trabajo realizado como resultado de la investigación.

6.5.- ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La propuesta que se presenta se fundamenta en los resultados obtenidos del trabajo investigativo que fue orientado hacia los estudiantes y profesores de la institución educativa, donde se pudo determinar la tendencia de usar los juegos de video como medio de entretenimiento, y desarrollo de destrezas viso-motoras; por parte de los estudiantes.

La propuesta planteada es factible de realizarse en la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”; en primer lugar existe el interés por parte de las autoridades e investigador en proveer información necesaria acerca de los juegos de video educativos; en segundo lugar existe el interés por parte de profesores, padres de familia y estudiantes de la institución educativa donde se realizó la investigación.

Obviamente, al ser factible la presente propuesta tiene los beneficiarios directos a los profesores y estudiantes de la institución educativa; donde se

tendrá una concepción amplia acerca de los efectos que producen los juegos de video en los estudiantes.

6.5.1.- FACTIBILIDAD OPERACIONAL

Las Autoridades de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” conscientes de la importancia que tienen los juegos de video y su influencia en el rendimiento académico están poniendo toda su voluntad para cambiar las metodologías tradicionales de enseñanza, poniendo énfasis en los módulos que necesitan práctica.

Consecuentemente resulta necesario e imprescindible hacer uso de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación que permita el apoyo a la cátedra docente y sobre todo donde estudiantes hacen uso de las mismas.

Por lo que es importante que el juego de video se convierta en una herramienta de apoyo para que supla un poco las prácticas que tiene que realizar los estudiantes de Educación Básica al no existir espacios adecuados, convenios con instituciones en las cuales puedan realizar dichas actividades. Además es factible su utilización ya que permitirá la articulación de la teoría con la práctica;

Finalmente permitirá desarrollar en los estudiantes capacidades, habilidades, destrezas lo que les permitirá formarse como seres con criterio propio, autónomos capaces de forjar su destino. En la sociedad ecuatoriana actual.

6.5.2.- FACTIBILIDAD TÉCNICA

La ejecución del proyecto para la Aplicación del video Educativo para Desarrollar destrezas viso-motoras es posible, ya que ayudará al cambio integral del estudiante y ese cambio Personal, provocará un impacto en su familia, en su entorno social y en su vida profesional y sobre todo a ser aceptado dentro de su entorno laboral.

CRITERIOS TÉCNICOS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DEL JUEGO DE VIDEO EDUCATIVO PARA DESARROLLAR DESTREZAS VISO-MOTORAS.

Tabla VI-30: CRITERIOS PARA EVALUAR FACTIBILIDAD TÉCNICA

Criterios de Evaluación	Detalles de Factores a evaluar
1) Personal	<ul style="list-style-type: none">a. Capacidad del Recurso Humano.b. Apoyo de Tecnología Informática en el proceso de capacitación a docentes y aplicación de juegos de video educativos que complementan el aprendizaje.c. Procesos y métodos de formación utilizados para el aprendizaje.d. Planes de conferencias.
2) Recursos Hardware	<ul style="list-style-type: none">a. Conexiones adecuadas para Servicio de Internet.b. Equipos Informáticosc. Disposición de acceso a los equipos informáticos.d. Mantenimiento adecuadoe. Seguridades.
3) Recurso Software	<ul style="list-style-type: none">a. Posibilidad de adquirir nuevo juegos de video educativos.b. Instalaciones de programas adecuados.c. Personal de soporte adecuado.d. Seguridad en los Sistemas de información.

Elaborado por: Cristian Trávez

Tabla VI-31: CRITERIOS FACTIBILIDAD TALENTO HUMANO

TALENTO HUMANO	
ESPECIFICACIONES	COMENTARIOS
Plan estratégico Institucional	Documento en cual consta la estructura organizacional, los principios filosóficos, valores, misión, visión, objetivos, políticas, estrategias e indicadores, análisis FODA, estrategias, actividades y proyectos.
Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Autoridades que brinda todo el apoyo para la puesta en marcha de este proyecto. • Docentes (capacitadores).- 3 docentes en lo que se refiere a metodologías de formación Académica innovadoras y Tecnológicas para el manejo de juegos de video educativos, para desarrollar destrezas viso-motoras y contribuir en el proceso teórico-práctico de los estudiantes de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer. • Docente Coordinador del área de informática. • Ayudante de laboratorio de informática capacitado para brindar soluciones a los problemas que se presenten dentro de los Procesos de Capacitación. • Estudiantes. • Autoridades. • Padres de familia.

Elaborado por: Cristian Trávez

Tabla VI-32: CRITERIOS FACTIBILIDAD TÉCNICA HARDWARE

HARDWARE		
Cantidad	Especificaciones	Comentarios
1	<p>MINI Laptop TOSHIBA NB305-SP2001</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesador Intel Atom 1.66ghz. • 1 Gb de Ram. • 160 Gb de Disco Duro. • Intel Graphics Media Accelerator GMA950 con 64MB-251MB memoria de gráficos compartida. • Puertos para micrófono y audífonos. • 3 Universal Serial Bus USBv2.0, Puerto RJ-45 LAN. • Puerto USB Sleep and Charge. • CAMARA WEB, PROTECCION EN EL DISCO DURO. • Lector de tarjetas es 4 en 1. • Pantalla de 10". • Conexión Wifi. <p>Accesorios</p>	<p>Instalado Windows XP, SEVEN.</p>
1	<p>SONY D535 (Proyector de Datos)</p> <p>Características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3200 Ansilumens de potencia. • D535: XGA 1024x768 resolución nativa. • UXGA 1600x1200 máxima resolución. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • 3000:1 (full on/off) ratio contraste. • 3000/4000 horas de duración de la lámpara. • 1.92 a 2.14:1 (distancia/ancho). • 0.61 a 7.6m tamaño de la imagen (diagonal). • 1 a 10m distancia de proyección. • Lente de proyección F=2.52 – 2.73, f=24.34 – 25.95mm. • Control remoto inalámbrico. • Puertos de conexión HDMIv1.3, VGA-In, Composite Video, S-Video, Mini-Jack Audio-In, RCA Stereo Audio, RS 232c. • Compatibilidad de Video UXGA, SXGA+, SXGA, XGA, SVGA, VGA Resized, VESA Standars, PC y compatible con Macintosh. 	
1	Par de parlantes	

Elaborado por: Cristian Trávez

Tabla VI-33: CRITERIOS FACTIBILIDAD TÉCNICA SOFTWARE

SOFTWARE	
Tipo de Software	Software Instalado
Sistemas Operativos	Windows XP con Service Pack 3
Paquetes de Oficina Utilitarios	<ul style="list-style-type: none"> • Office 2007. • Nero • Emulador de Juegos
Software de desarrollo de Aplicaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Windows Media Player • Nero Express 8.0
Software de Seguridad	✓ Antivirus.

Elaborado por: Cristian Trávez

6.5.3. FACTIBILIDAD FINANCIERA

El financiamiento sugerido para la aplicación del juego de video educativo para desarrollar destrezas viso-motoras a los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje en pro del mejoramiento del rendimiento académico.

En esta sección he tratado de clasificar los diferentes costos y funcionamiento del juego de video educativo para el desarrollo de destrezas viso-motoras.

Tabla VI-34: CUADRO ANÁLITICO DE GASTOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL VIDEO EDUCATIVO

Nº	DETALLE DEL GASTO	CAN T.	COSTO	VALOR TOTAL	POSEE ACT.	
					SI	NO
HARDWARE						
1	MINI Laptop TOSHIBA NB305-SP2001	3	\$830,00	\$ 2.490	✓	
2	Proyector de Datos SONY D535	2	\$380,00	\$ 760,00	✓	
3	Pantalla para proyectar datos	1	\$75,00	\$ 75,00	✓	
SOFTWARE						
4	Licencia de Sistema Operativo	1			✓	

5	Licencia de Software para convertir videos en otros formatos	1				✓
6	Licencia Software para editar videos	1				✓

6.6.- FUNDAMENTACIÓN

LOS JUEGOS DE VIDEO EDUCATIVOS

“Jugar es una actividad necesaria y espontánea que nos permite explorar y conocer el entorno. Para que sea una herramienta de aprendizaje es necesario que padres, madres y educadores en general tengamos presente cómo hacer un buen uso de ellos. Es muy importante no perder de vista que un tipo de juego no ha de eliminar el resto y, por lo tanto, es recomendable utilizar las diferentes tipologías que estén a nuestro alcance.

El juego cambia en la medida en que crecemos y se modifica nuestro entorno físico y social. A lo largo de la historia, tanto hombres y mujeres como niños y niñas han jugado con los materiales que han encontrado a su alrededor. Con el paso del tiempo la sociedad ha cambiado y también han variado los elementos que nos rodean y que se usan para jugar. Actualmente, el mundo digital ha hecho posible el nacimiento de un nuevo tipo de juego los videojuegos.

Los juegos, tanto a nivel global como particular (los videojuegos), son utensilios educativos porque contienen y transmiten valores. A menudo, la falta de información causa sentimientos de miedo y de alarma que impiden ver la función educativa de algún tipo de juego. Veamos a continuación algunas funciones educativas de los videojuegos:

- Transmitir contenidos y valores.
- Adquirir habilidades relacionadas con el mundo digital: más destreza y seguridad.
- Desarrollar actividades como la superación y la autoestima.
- Aprender a compartir con los compañeros.
- Implicarse, tomar decisiones y ejecutar acciones.
- Potenciar habilidades psicomotrices.
- Adquirir nuevos conocimientos.
- Aprender a dominarse y a auto controlarse.
- Trabajar la fantasía.
- Favorecer la coordinación entre las manos y la vista.

Tipologías y efectos

Los videojuegos no son todos iguales, varían según la base o plataforma del juego y la temática. Se pueden considerar videojuegos desde una consola a un juego de ordenador o de teléfono móvil. La temática de los videojuegos también es muy variada: histórica, fantástica, deportiva, etc. Se pueden describir algunas tipologías de juego según esta clasificación:

- Juegos de simulación: son aquellos que permiten intervenir en su evolución, construyendo espacios y elementos de juego.

- Juegos de estrategia: se caracterizan porque se intenta conseguir el objetivo del juego mediante una buena gestión y combinación de recursos.
- Juegos de acción: son aquellos en los cuales el jugador realiza acciones de manera repetitiva y su dificultad es cada vez mayor.
- Juegos deportivos o de conducción de un vehículo: recrean virtualmente estas actividades sirviéndose de acciones y paisajes muy fieles a la realidad.

Cada tipología de juego trabaja unas habilidades diferentes en el jugador. La atención y la observación son bastante comunes, así como la organización espacial y temporal. Dependiendo de cada caso, también se estimulan, en mayor o menor medida, la precisión, la memoria, la creatividad, la imaginación y el razonamiento estratégico o lógico.

El uso de un videojuego puede tener efectos positivos y negativos. Es responsabilidad de los adultos seleccionar videojuegos y establecer momentos oportunos de juego. Es necesario que padres, madres o educadores escojamos correctamente, porque en el mercado los contenidos son diversos, entre los cuales los hay violentos, racistas y sexistas”.

<http://www.canalsolidario.org/noticia/los-videojuegos-tambien-son-educativos/9565>

Videojuego

“Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade,

una videoconsola, un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados, hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador.

Entendemos por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte.

Hay videojuegos sencillos y otros más complejos, algunos son capaces de narrar historias y acontecimientos usando audio y video creados ex profeso, demostrando que el videojuego es otra manifestación del arte.

Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo conoce como controlador de videojuego, y varía dependiendo de lo que se trate la plataforma. Por ejemplo, un controlador de consola podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando. No obstante, otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas. Frecuentemente, los primeros juegos informáticos hacían uso de un teclado para llevar a cabo una interacción, e incluso se necesitaba que el usuario adquiriera una palanca por separado, que tenía un botón como mínimo.³ Varios juegos de computadora modernos permiten, y en algunos casos exigen, que el usuario use un teclado y un ratón de forma simultánea.

Por lo general, los videojuegos hacen uso de otras maneras de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otros de tipo feedback se presentan como periféricos apticos que producen una vibración o realimentación de fuerza, con la manifestación de vibraciones cuando se intenta simular la realimentación de fuerza.

Generalidades

En muchos casos, los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el video-jugador 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, y en los que 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 EyeToy de PlayStation. También se puede emplear la voz en aquellos videojuegos que la soporten a través de procesadores de voz.

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. 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 videojuegos deportivos, como los de fútbol, baloncesto o hockey sobre hielo, adquirieron especial popularidad a finales de la década de 1980, cuando determinados equipos profesionales prestaron su nombre a estas versiones en video de su deporte.

Los establecimientos dedicados a la venta exclusiva de videojuegos son ya clásicos en la industria del ocio del mundo entero. 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.

Las críticas a los videojuegos parten de los efectos negativos que el hecho de pasar demasiado tiempo ante la pantalla e inhibirse por completo en un universo de fantasía puede tener en el desarrollo emocional. Ocasionalmente se ha comprobado que la rapidez con que se mueven los gráficos puede provocar ataques en las personas que padecen diversos tipos de epilepsia. Además la mayoría de críticas surge de un desfase generacional o de influencias religioso-políticas.

Los defensores de los videojuegos afirman que éstos enseñan a resolver problemas técnicos, estimulan la habilidad de los jugadores en su neurocinética, 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 el tópico que los videojuegos son infantiles y para niños, ya que existe una variedad enorme.

La industria de los videojuegos surgió con fuerza en Estados Unidos, Europa y Australia con la llegada de Pong y otros videojuegos muy sencillos a finales de la década de 1970 y se extendió rápidamente por todo el mundo. Tras alcanzar un crecimiento espectacular a lo largo de la década de 1980, la industria japonesa (especialmente la Nintendo Company Ltd.) se lanzó de lleno a perfeccionar y desarrollar la tecnología del videojuego, introduciendo videojuegos tan populares como Super Mario Bros.

Desde 1993, Nintendo y Sega están realizando esfuerzos para controlar y establecer el contenido de los videojuegos. La iniciativa respondía a las críticas, especialmente de los padres, preocupados por la intensificación de la violencia y la introducción de temas para adultos en los videojuegos infantiles. En 2001 Sega cayó en bancarrota para posteriormente surgir como empresa dedicada exclusivamente a videojuegos, abandonando el mercado de las videoconsolas.

La ludología es el área de estudio que se ocupa de los videojuegos, los jugadores y la interacción entre ambos.

Educativos

Videojuegos cuyo objetivo es dar a conocer al usuario algún tipo de conocimiento. Su mecánica puede abarcar cualquiera de los otros géneros. Están dirigidos a todas las edades, por lo que se suelen considerar como videojuegos casuales. English Training y Mi experto en francés ayudan a mejorar lenguas extranjeras.

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

Artículo principal: Videojuego de estrategia

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”.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

6.7.- MODELO OPERATIVO

Tabla VI-35: Matriz del Plan de Acción

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Sensibilización	Sensibilizar a las Autoridades, Docentes instructores sobre la necesidad de aplicar el juego de video educativo para desarrollar destrezas viso-motoras en los estudiantes	Socialización de instructores en equipos de trabajo para la integración de la temática.	Humanas Materiales Institucionales	De Diciembre 2011 a Enero 2012	Autoridades y docentes de la Unidad educativa	Instructores motivados para las jornadas pedagógicas sobre la utilización correcta del juego de video educativo para desarrollar destrezas viso-motoras
Capacitación	Preparar al docente sobre La correcta aplicación del juego de video educativo para desarrollar destrezas en los estudiantes de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer	Entrega, análisis y sustentación del material del Curso de Capacitación.	Humanas Materiales Institucionales	Enero del 2012.	Investigador y especialistas	Personal docente entrenados aplicar las TICS mediante la utilización del juego de video educativo.
Ejecución	Aplicar en las aulas de clase los conocimientos adquiridos en la capacitación sobre el manejo del Juego de Video Educativo para desarrollar las destrezas viso-motoras.	En la capacitación de modalidad presencial los instructores aplican TICS.	Humanas Materiales Institucionales	Durante todo el periodo académico 2011-2012	Instructores, docentes y Autoridades de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer	Los docentes y estudiantes participantes aplican el Juego de Video Educativo para desarrollar destrezas
Evaluación	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación del Juego de Video. La correcta aplicación del Juego Video Educativo para desarrollar destrezas Viso-motoras	Observación y diálogo permanente con autoridades, instructores y estudiantes.	Humanas Materiales Institucionales	Durante todo el periodo académico 2011-2012	Autoridades de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"	Los instructores, docentes y estudiantes de cada curso que se encuentran entrenados.

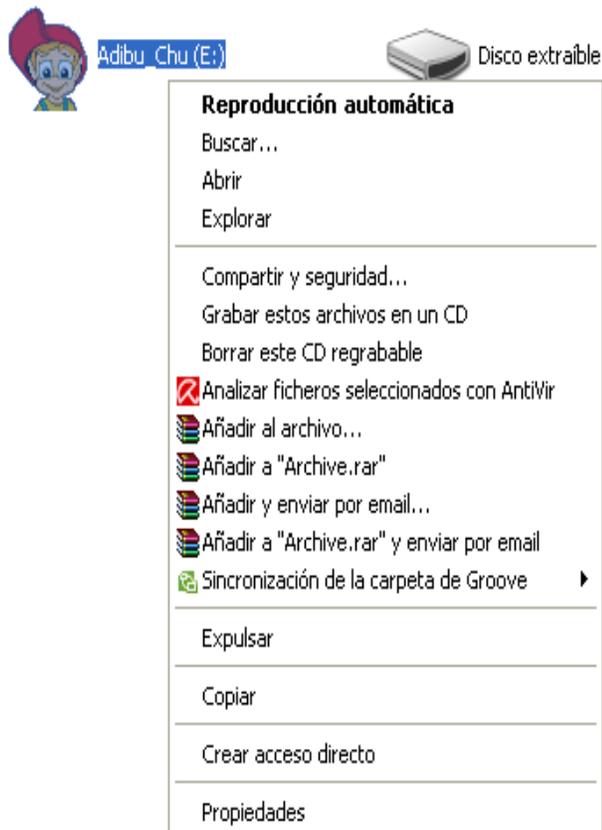
Elaborado por: Cristián Trávez

6.8.- ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

INSTALACIÓN DEL JUEGO INTERACTIVO

Para instalar el programa ADIBU CHÚ seguimos los siguientes pasos

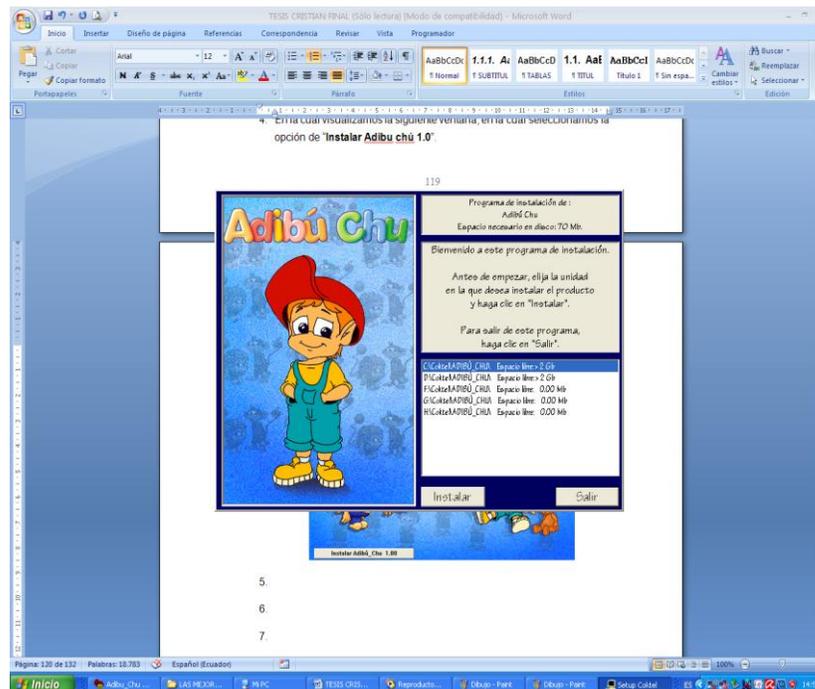
1. Insertamos el CD en la unidad de CD-ROM.
2. Nos dirigimos a la MI PC.
3. Y en la siguiente ventana seleccionamos “**Reproducción automática**”.



4. En la cual visualizamos la siguiente ventana, en la cual seleccionamos la opción de “Instalar Adibu chú 1.0”.



5. Luego visualizamos la ventana con las configuraciones para la instalación del SOFTWARE. Y seleccionamos “INSTALAR”



6. A continuación comienza el proceso de instalación

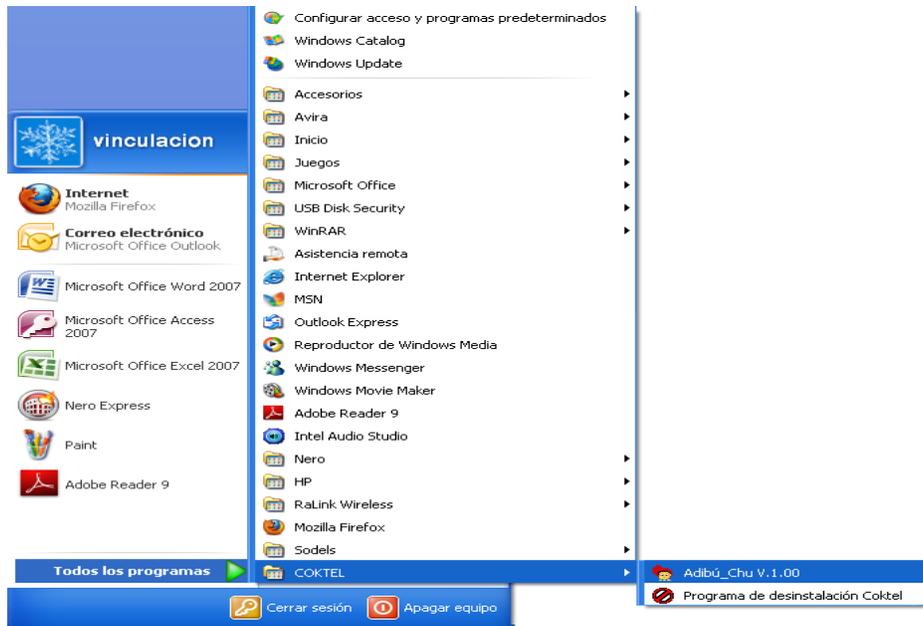


7. Finalmente damos clic en FINALIZA



PASOS UTILIZAR EL JUEGO INTERACTIVO

1. Nos dirigimos al botón “INICIO”, “TODOS LOS PROGRAMAS”;
“COKTEL”, y finalmente clic izquierdo sobre “Adibú_chu V. 1.0 ”.



2. A continuación visualizamos la siguiente ventana:





3. En la siguiente ventana escogemos "NUEVO".



4. Clic en el ícono de la “Mano en puño”



5. Aquí escogemos un animal con el cual se identifique. Y nuevamente clic en la mano en puño.



6. Luego escogemos el sexo, “**HOMBRE**” o “**MUJER**” y nuevamente clic en el ícono de la mano con puño. Y después digitamos el “**NOMBRE**”.



7. A continuación configuramos la fecha de nacimiento:



8. Finalmente a JUGAR:



9. Finalmente para salir damos clic izquierdo en el ícono de salir:



6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Tabla VI-36: Previsión de la Evaluación

OBJETIVO ESPECÍFICO	ACTIVIDADES PARA LOGRAR EL OBJETIVO	META POR CADA ACTIVIDAD		RESPONSABLE DE ORGANIZAR LA ACTIVIDAD	FECHA DE IMPLEMENTACIÓN	
		UNIDAD	NÚMERO		INICIO	FIN
Que los docentes manejen el juego educativo ADIBÚ CHU EN EL CAMPO	Los docentes recibirán material de apoya manuales de instalación, manual de operación del juego educativo ADIBÚ CHU EN EL CAMPO	Nº manuales	30	Dr. Isidro Rodríguez Docente capacitador del área de Informática	01-dic-2011	09-dic-2011
	Se dará un curso de preparación para que los docentes dominen el manejo del juego educativo ADIBÚ CHU EN EL CAMPO	Número	02			
Los estudiantes cuentan con material bibliográfico adecuado para comprensión lectora de modo ayudará Video Educativo de Estimulación Temprana en el proceso Teórico-Práctico.	Solicitar CD del juego educativo ADIBÚ CHU EN EL CAMPO	Nº de CD's	300	Docente capacitador del área de Informática	12-dic-2011	16-dic-2011
La Facultad cuenta con laboratorios y equipos informáticos suficientes que se encuentran a disposición de docentes y estudiantes cuando estos lo requieran.	Solicitar a todos los estudiantes realizar jornadas de sensibilización permanente para que comprendan que la Educación el proceso Teórico-Práctico es importante.	Nº Jornadas de sensibilización	1 por aula	Señor Cristián Tráves	Enero-2011	Julio-2012
	Cada estudiante del de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer	Nº de volantes	500			

Elaborado por: Cristián Tráves

BIBLIOGRAFIA

ACHIG, Lucas. (2006) Enfoques y Métodos de la Investigación Científica, Quito

CARPAS, Antonio y otros. (2005). Enciclopedia de Pedagogía, España.

DIAZ, Lucea Jordi (2005), La Enseñanza y Aprendizaje de las Habilidades y Destrezas Motrices Básicas, España.

GAY, José; (2004) Enciclopedia de la Psicopedagogía y Psicología; Editorial Océano; Barcelona; España.

GADDNER, Howard, Fomentar la Diversidad a través de la Educación Personalizada. Implicaciones de un nuevo modo la Inteligencia Humana.

LOS MODELOS PEDAGOGICOS. (2006) Teoría del Aprendizaje que los Fundamentan, DPFT, Quito.

LINCOGRAFÍA

<http://www.tagnet.org/autores/artcast/pdf/0018c.pdf>

<http://www.geocities.com/HotSprings/6416/revision.htm>

http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04_0305a.htm

<http://www.xtec.cat/~abernat/propuestas/myst.pdf>

[wikipedia.org/.../Tecnologías de la información y la comunicación.](http://wikipedia.org/.../Tecnologías de la información y la comunicación)

[portal.educ.ar/noticias/...y.../medios-informaticos-en-la-educ.php.](http://portal.educ.ar/noticias/...y.../medios-informaticos-en-la-educ.php)

es.wikipedia.org/wiki/Videojuego

<http://pei.efemerides.ec/pei/t1/u3/3.2.htm>

<http://definicion.de/rendimiento-academico/>

www.canalsolidario.org/los-videojuegos-tambien-son-educativos/9565

es.wikipedia.org/wiki/Videojuego

[es.wikipedia.org/wiki/Historia de los videojuegos](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos)

ANEXOS

ANEXOS A.- ENCUESTA A ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta para estudiantes

OBJETIVO: Determinar cómo influye los juegos de video en el rendimiento académico.

DATOS GENERALES:

Sección: Diurna

Sexo: _____ **Edad:** _____

Fecha de encuesta: _____

DATOS ESPECÍFICOS:

N°	PREGUNTAS	RESPUESTAS	COD
1	¿Los juegos de video ayudan a desarrollar habilidades intelectuales dentro del proceso del interaprendizaje?	Siempre A veces Nunca	() () ()
2	¿Cree usted que los juegos de video fomentan la violencia y por lo tanto el desinterés por adquirir nuevos conocimientos?	Si No	() ()
3	¿Sus padres controlan el tiempo que usted dedica a los juegos de video?	Siempre A veces Nunca	() () ()

4	¿El docente emplea juegos educativos para impartir aprendizajes significativos?	Siempre A veces Nunca	() () ()
5	¿El uso excesivo de los juegos de video genera problemas en el ámbito educativo, familiar y social?	Siempre A veces Nunca	() () ()
6	¿Su maestro realiza actividades que ayuden a retener conocimientos para mejorar su rendimiento académico?	Siempre A veces Nunca	() () ()
7	¿La metodología aplicada por el maestro permite mejorar el rendimiento académico?	Siempre A veces Nunca	() () ()
8	¿Su maestro planifica actividades que tomen en cuenta sus necesidades educativas?	Siempre A veces Nunca	() () ()
9	¿Los instrumentos de evaluación aplicados por el docente crean un ambiente de relajación durante el proceso de evaluación?	Siempre A veces Nunca	() () ()
10	¿Cree Usted que la tranquilidad está en relación directa con la adquisición de conocimientos?	Si No	() ()

Fecha:

ANEXO B (ENCUESTA A DOCENTES)

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a profesores de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”
Compañero(a)

La creencia que los juegos de video producen alteraciones e influyen en el rendimiento escolar es preocupación del investigador. En tal virtud, sírvase usted elegir cuidadosamente una alternativa de cada una de las preguntas planteadas. Su aporte y sinceridad ayudará a tomar alternativas de solución que beneficien a la institución educativa. Muchas gracias por su aporte.

OBJETIVO: Determinar cómo influye los juegos de video en el rendimiento escolar.

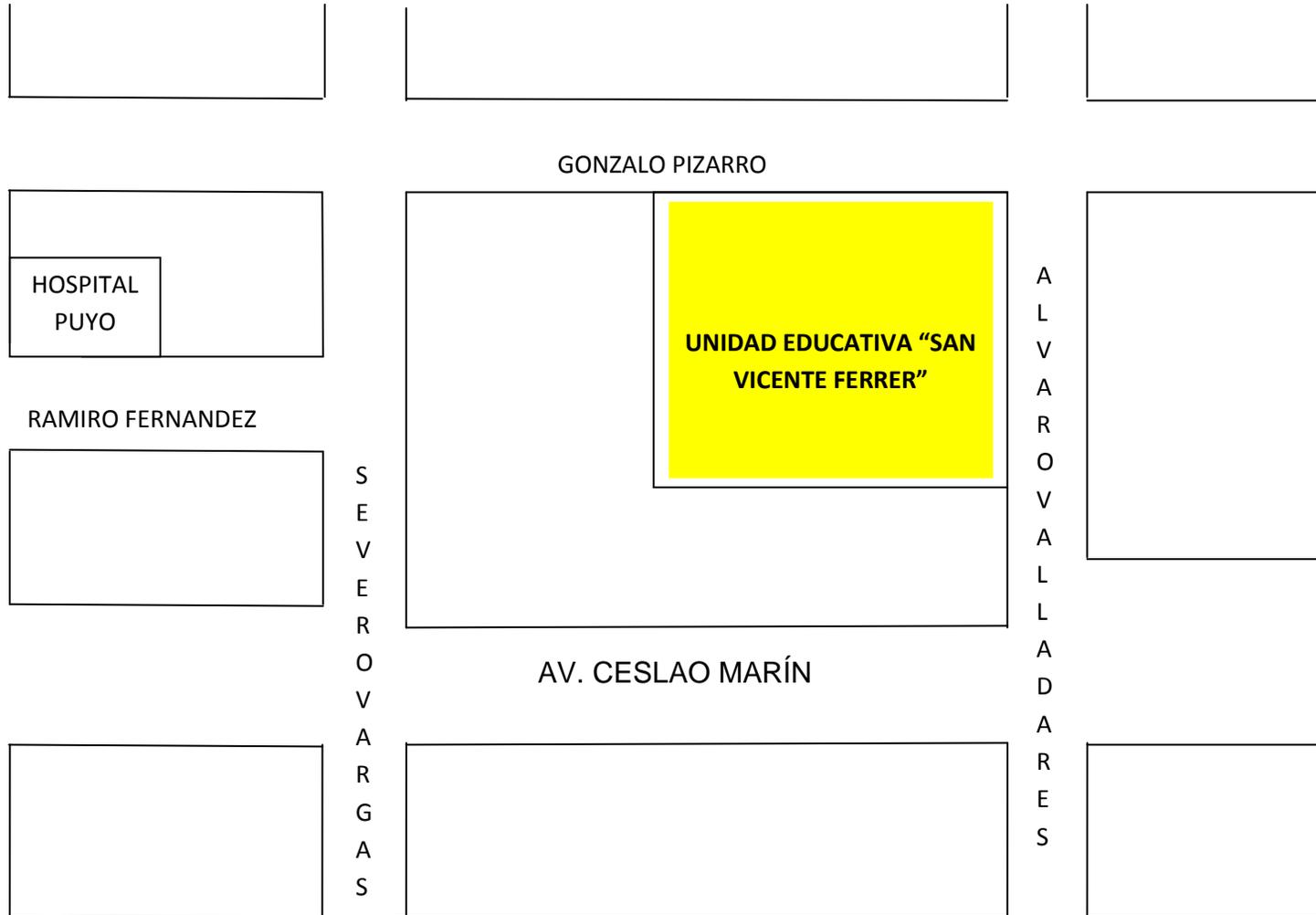
DATOS ESPECÍFICOS:

N°	PREGUNTAS	RESPUESTAS	COD
1	¿Cree usted que la práctica de los juegos de video por parte de los estudiantes es un factor para el bajo rendimiento?	Si No	() ()
2	¿Sabe usted que lugares frecuentan los estudiantes para la práctica de juegos de video?	Si No	() ()
3	¿Trata usted con los niños sobre el tema de los juegos de video y su influencia en el rendimiento académico?	Siempre A veces Nunca	() () ()
	¿Utiliza usted algún tipo de juegos de	Siempre	()

4	video para lograr que sus estudiantes retengan el conocimiento adquirido?	A veces Nunca	() ()
5	¿Cree usted que la práctica de los juegos de video influye en el rendimiento académico de los estudiantes?	Si No	() ()
6	¿Cree usted que los estudiantes a través de la práctica de los juegos de video desarrollan conocimientos, habilidades y destrezas?	Si No	() ()
7	¿Considera usted que el bajo rendimiento académico es producto de los juegos de video?	Si No	() ()

FECHA:

ANEXO C.- CROQUIS



Anexo D (GLOSARIO DE TÉRMINOS)

GLOSARIO

Globalización.- Tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales.

Latitud.- Dimensión menor de las dos principales que tienen las cosas o figuras planas, en contraposición a la mayor o longitud. Extensión de un reino, provincia o distrito. Distancia, contada en grados, que hay desde la Eclíptica a cualquier punto considerado en la esfera celeste hacia uno de los polos. Distancia que hay desde un punto de la superficie terrestre al Ecuador, contada en grados de meridiano.

Aversión.- Rechazo o repugnancia frente a alguien o algo.

Detrimento.- Destrucción leve o parcial. Pérdida, quebranto de la salud o de los intereses. Daño moral.

Enmendar.- Arreglar, quitar defectos. Resarcir, subsanar los daños. Variar el rumbo o el fondeadero según las necesidades.

Alienante.- Que produce alienación psíquica o transformación de la conciencia.

Alienación.- Acción y efecto de alienar. Proceso mediante el cual el individuo o una colectividad transforman su conciencia hasta hacerla contradictoria con lo que debía esperarse de su condición. Resultado de ese proceso.

Trastorno intelectual, tanto temporal o accidental como permanente. Estado mental caracterizado por una pérdida del sentimiento de la propia identidad.

Nefasto, Ta.- Dicho de un día o de cualquier otra división del tiempo: Triste, funesto, ominoso. Dicho de una persona o de una cosa: Desgraciada o detestable. *Nefasto gobernante. Nefasto matrimonio.*

Incidencia. -Acontecimiento que sobreviene en el curso de un asunto o negocio y tiene con él alguna conexión. Número de casos ocurridos. *La incidencia de una enfermedad.* Influencia o repercusión. La incidencia del clima sobre los productos agrícolas.

Adicción.- Hábito de quien se deja dominar por el uso de alguna o algunas drogas tóxicas, o por la afición desmedida a ciertos juegos.

Epilepsia.- Enfermedad caracterizada principalmente por accesos repentinos, con pérdida brusca del conocimiento y convulsiones

Depresión.- Acción y efecto de deprimir o deprimirse. En un terreno u otra superficie, concavidad de alguna extensión. Período de baja actividad económica general, caracterizado por desempleo masivo, deflación, decreciente uso de recursos y bajo nivel de inversiones.

Síndrome caracterizado por una tristeza profunda y por la inhibición de las funciones psíquicas, a veces con trastornos neurovegetativos.

Acotar.- Reservar el uso y aprovechamiento de un terreno manifestándolo por medio de cotos puestos en sus lindes, o de otra manera legal. Reservar, prohibir o limitar de otro modo. Elegir, aceptar, tomar por suyo. Atestiguar, asegurar algo en la fe de un tercero o de un escrito o libro.

Simulación.- Acción de simular. Alteración aparente de la causa, la índole o el objeto verdadero de un acto o contrato.

Vanguardia.- Parte de una fuerza armada, que va delante del cuerpo principal. Avanzada de un grupo o movimiento ideológico, político, literario, artístico, etc. Lugares, en los ribazos y orillas de los ríos, donde arrancan las obras de construcción de un puente o de una presa.

Monotonía.- Uniformidad, igualdad de tono en quien habla, en la voz, en la música, etc. Falta de variedad en cualquier cosa.

Colateral.- Dicho especialmente de las naves y de los altares: Que están a uno y otro lado de otro principal.

Atrofia.- Falta de desarrollo de cualquier parte del cuerpo. Disminución en el tamaño o número, o en ambas cosas a la vez, de uno o varios tejidos de los que forman un órgano, con la consiguiente minoración del volumen, peso y actividad funcional, a causa de escasez o retardo en el proceso nutritivo. La que va acompañada de un proceso destructor de las células de un tejido. La de algunos tejidos u órganos que en la evolución natural del organismo resultan innecesarios. La de los tejidos y órganos cuando el individuo llega a edad avanzada.

Percepción.- Acción y efecto de percibir. Sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos. Conocimiento, idea. Percepción de fenómenos sin mediación normal de los sentidos, comprobada al parecer estadísticamente.