



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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Informe de proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

TEMA:

**EI USO DE JUEGOS DE INTERNET Y SU INFLUENCIA EN
EL DESARROLLO ACTITUDINAL DE LOS ESTUDIANTES
DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE
LA ESCUELA FISCAL MIXTA “2 DE AGOSTO” DE LA
PARROQUIA CUTUGLAGUA, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA
DE PICHINCHA.**

TUTORA: Dra. Mg. Carolina San Lucas

AUTORA: Amparo Rosario Constante Abril

AMBATO — ECUADOR

2012

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Carolina San Lucas C. C. 1802840981, en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: EL USO DE JUEGOS DE INTERNET Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO ACTITUDINAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “2 DE AGOSTO” DE LA PARROQUIA CUTUGLAGUA, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA, desarrollado por la egresada Amparo Rosario Constante Abril; considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, 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, 20 de enero del 2013

Dra. Mg. Carolina San Lucas

TUTOR

AUTORÍA TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Mediante el presente dejo constancia que el informe del trabajo de graduación titulado: EL USO DE JUEGOS DE INTERNET Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO ACTITUDINAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “2 DE AGOSTO” DE LA PARROQUIA CUTUGLAGUA, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA, es el resultado de la investigación de la autora, quién basada 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 autora.

Amparo Rosario Constante Abril
C. C. 1802676898
AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: EL USO DE JUEGOS DE INTERNET Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO ACTITUDINAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “2 DE AGOSTO” DE LA PARROQUIA CUTUGLAGUA, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 20 de enero del 2013

Amparo Rosario Constante Abril
C.C. 1802676898

AUTORA

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

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: EL USO DE JUEGOS DE INTERNET Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO ACTITUDINAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “2 DE AGOSTO” DE LA PARROQUIA CUTUGLAGUA, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA Presentada por la Srta. Amparo Rosario Constante Abril, Egresada de la Carrera de Educación Básica promoción Marzo – Agosto de 2011, una vez revisada la investigación, APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

Dr. Mg. Washington Montaña C.

Lic. Mg. Daniela Mora

DEDICATORIA

A mis hijos Wagner y Jordi, por ser la luz, el motivo y el impulso que me ayudan a sobresalir y luchar.

A mi madre, Carmita, por darme lo mejor de su ser, sus mejores años de vida y sus nobles y prácticos consejos.

A mi Amado cónyuge, Ramiro ejemplo de superación y esmero.

Con cariño

Amparo Rosario

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser el quien me inspira las palabras, ideas y pensamientos buenos y de utilidad práctica en el quehacer diario.

A la Doctora Carolina San Lucas, por ser ilustrísima en su asesoramiento en el desarrollo de la presente tesis.

A la Universidad Técnica de Ambato que por medio de sus profesores y coordinadores han impartido su conocimiento en todos mis años de estudio.

Mil Gracias

La Autora

INDICE GENERAL

PAGINAS PRELIMINARES

Contenido	Páginas
Portada.....	i
Aprobación del tutor.....	ii
Autoría de la Investigación.....	iii
Cesión de Derechos d Autor.....	iv
Aprobación del consejo directivo.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general de contenidos.....	viii
Índice de tablas.....	xi
Índice de gráficos.....	xiii
Resumen Ejecutivo.....	xv
Executive Summary.....	xvi

TEXTO

Introducción.....	1
-------------------	---

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1.Tema.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis crítico.....	6
1.2.3 Prognosis.....	9
1.2.4 Formulación del Problema.....	10
1.2.5 Preguntas directrices.....	10
1.2.6 Delimitación del problema.....	10
1.3.Justificación.....	11

1.4.Objetivos:	12
1.4.1 Objetivo General.....	12
1.4.2 Objetivos Específicos.....	12

CAPÍTULO 2

EL MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos.....	13
2.2.Fundamentación Filosófica.....	15
2.3.Fundamentación Legal.....	16
2.4.Categorías Fundamentales.....	21
2.5.1. Variable Independiente.....	24
2.5.2. Variable Dependiente.	41
2.5.Hipótesis.....	58
2.6.Señalamiento de variables.....	58

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación	59
3.2.Modalidad básica de la investigación.....	59
3.3. Nivel o tipo de investigación.	60
3.4.Población y Muestra.....	60
3.5.Operacionalización de variables.....	61
3.6. Recolección de información.....	63
3.7.Procesamiento de la información.....	63

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.Encuestas aplicadas a los estudiantes.....	65
4.2.Encuestas aplicadas a los Sres. Docentes.....	75
4.3.Encuestas aplicadas a los Padres de Familia.....	85

4.4.Verificación de hipótesis.....	95
------------------------------------	----

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.....	100
------------------------	-----

5.2. Recomendaciones.....	101
---------------------------	-----

CAPÍTULO 6

LA PROPUESTA

6.1.Tema.....	102
---------------	-----

6.2.Datos Informativos.....	102
-----------------------------	-----

6.3.Antecedentes de la Propuesta.....	102
---------------------------------------	-----

6.4.Justificación.....	103
------------------------	-----

6.5.Objetivos.....	104
--------------------	-----

6.6.Análisis de Factibilidad.....	104
-----------------------------------	-----

6.7.Fundamentación.....	104
-------------------------	-----

6.8.Descripción de la propuesta.....	113
--------------------------------------	-----

6.9.Modelo Operativo.....	128
---------------------------	-----

6.10. Administración de la propuesta.....	129
---	-----

6.11. Cronograma de Actividades.....	130
--------------------------------------	-----

6.12. Evaluación de la Propuesta.....	131
---------------------------------------	-----

MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía.....	132
----------------------	-----

2. Anexos.....	134
----------------	-----

ÍNDICE DE TABLAS

Cuadro 1 Población y muestra.....	60
Cuadro 2 Variable independiente.....	61
Cuadro 3 Variable dependiente.....	62
Cuadro 4 Pregunta 1Estudiantes.....	65
Cuadro 5 Pregunta 2Estudiantes.....	66
Cuadro 6 Pregunta 3Estudiantes.....	67
Cuadro 7 Pregunta 4Estudiantes.....	68
Cuadro 8 Pregunta 5Estudiantes.....	69
Cuadro 9 Pregunta 6Estudiantes.....	70
Cuadro 10 Pregunta 7Estudiantes.....	71
Cuadro 11 Pregunta 8Estudiantes.....	72
Cuadro 12 Pregunta 9Estudiantes.....	73
Cuadro 13 Pregunta 10Estudiantes.....	74
Cuadro 14 Pregunta 1Docentes.....	75
Cuadro 15 Pregunta 2Docentes.....	76
Cuadro 16 Pregunta 3Docentes.....	77
Cuadro 17 Pregunta 4Docentes.....	78
Cuadro 18 Pregunta 5Docentes.....	79
Cuadro 19 Pregunta 6Docentes.....	80
Cuadro 20 Pregunta 7Docentes.....	81
Cuadro 21 Pregunta 8Docentes.....	82
Cuadro 22 Pregunta 9Docentes.....	83
Cuadro 23 Pregunta 10Docentes.....	84
Cuadro 24 Pregunta 1Padres de familia.....	85
Cuadro 25 Pregunta 2Padres de familia.....	86
Cuadro 26 Pregunta 3Padres de familia.....	87
Cuadro 27 Pregunta 4Padres de familia.....	88
Cuadro 28 Pregunta 5Padres de familia.....	89
Cuadro 29 Pregunta 6Padres de familia.....	90
Cuadro 30 Pregunta 7Padres de familia.....	91

Cuadro 31	Pregunta 8 Padres de familia.....	92
Cuadro 32	Pregunta 9 Padres de familia.....	93
Cuadro 33	Pregunta 10 Padres de familia.....	94
Cuadro 34	Frecuencias Observadas Estudiantes.....	97
Cuadro 35	Frecuencias Esperadas Estudiantes.....	98
Cuadro 36	Chi Cuadrado Estudiantes.....	98
Cuadro 37	Descripción de la Propuesta.....	113
Cuadro 38	Modelo operativo.....	128
Cuadro 39	Administración de la Propuesta.....	129
Cuadro 40	Cronograma.....	130
Cuadro 41	Evaluación de la Propuesta.....	131

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de Problemas.....	6
Gráfico 2 Categorías Fundamentales.....	21
Gráfico 3 Constelación de Ideas V.I.....	22
Gráfico 4 Constelación de Ideas V.D.....	23
Gráfico 5 Pregunta 1 Estudiantes.....	65
Gráfico 6 Pregunta 2 Estudiantes.....	66
Gráfico 7 Pregunta 3 Estudiantes.....	67
Gráfico 8 Pregunta 4 Estudiantes.....	68
Gráfico 9 Pregunta 5 Estudiantes.....	69
Gráfico 10 Pregunta 6 Estudiantes.....	70
Gráfico 11 Pregunta 7 Estudiantes.....	71
Gráfico 12 Pregunta 8 Estudiantes.....	72
Gráfico 13 Pregunta 9 Estudiantes.....	73
Gráfico 14 Pregunta 10 Estudiantes.....	74
Gráfico 15 Pregunta 1 Docentes.....	75
Gráfico 16 Pregunta 2 Docentes.....	76
Gráfico 17 Pregunta 3 Docentes.....	77
Gráfico 18 Pregunta 4 Docentes.....	78
Gráfico 19 Pregunta 5 Docentes.....	79
Gráfico 20 Pregunta 6 Docentes.....	80
Gráfico 21 Pregunta 7 Docentes.....	81
Gráfico 22 Pregunta 8 Docentes.....	82
Gráfico 23 Pregunta 9 Docentes.....	83
Gráfico 24 Pregunta 10 Docentes.....	84
Gráfico 25 Pregunta 1 Padres de Familia.....	85
Gráfico 26 Pregunta 2 Padres de Familia.....	86
Gráfico 27 Pregunta 3 Padres de Familia.....	87
Gráfico 28 Pregunta 4 Padres de Familia.....	88
Gráfico 29 Pregunta 5 Padres de Familia.....	89
Gráfico 30 Pregunta 6 Padres de Familia.....	90

Gráfico 31 Pregunta 7Padres de Familia.....	91
Gráfico 32 Pregunta 8Padres de Familia.....	92
Gráfico 33 Pregunta 9Padres de Familia.....	93
Gráfico 34 Pregunta 10Padres de Familia.....	94
Gráfico 35 Campana de Gauss.....	97
Gráfico 36 Dinámica El Capitán Manda.....	117
Gráfico 37 Dinámica El Sanduche.....	119
Gráfico 38 Dinámica El Capitán Manda.....	121
Gráfico 39 Dinámica El Sanduche.....	123
Gráfico 40 Dinámica El Barquito Chiquitito.....	125
Gráfico 41 Dinámica La Tía Mónica.....	127

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

RESUMEN EJECUTIVO

Tema:El USO DE JUEGOS DE INTERNET Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO ACTITUDINAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “2 DE AGOSTO” DE LA PARROQUIA CUTUGLAGUA, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA.

Autora: Amparo Rosario Constante Abril

Tutor: MSC. Carolina San Lucas

Resumen:

Tomando en cuenta que la tecnología juega un papel muy importante en el quehacer educativo, desarrollando las capacidades de los estudiantes tanto académico como disciplinario, se ha podido detectar el problema generado por los juegos de Internet, el cual ha venido provocando dificultades en el desarrollo actitudinal de los estudiantes, por tal motivo se ha visto la necesidad de realizar la investigación en La Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto”, siendo factible puesto que se dispuso de: talento humano, recursos materiales, recursos económicos, y el apoyo de maestros y autoridades de la institución. Una vez detectado el problema se procedió a la construcción del marco teórico, para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación. Tomando en cuenta que el paradigma que orientó la investigación es el Constructivismo Social, se decidió realizar una investigación cuali-cuantitativa, dando importancia a la descripción de la relación causa efecto. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los respectivos instrumentos que sirvieron para el proceso investigativo, y a su vez para tabular, analizar e interpretar los datos obtenidos, pudiendo así establecer las debidas conclusiones y recomendaciones. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la propuesta de solución al problema, la misma que contempla la ejecución de un seminario taller integral “Guía para el uso de juegos de internet” con el fin de mejorar el desarrollo actitudinal de los estudiantes, disminuir los niveles del mal uso de los juegos de internet y mejorar los problemas de disciplina en la Institución Educativa.

PALABRAS CLAVES: Juegos, Internet, desarrollo actitudinal, educación.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER: BASIC EDUCATION
STUDY MODE: BLENDED

EXECUTIVE SUMMARY

Topic: USING OF INTERNET GAMES AND ITS INFLUENCE ON THE DEVELOPMENT OF STUDENTS ATTITUDINAL SIXTH YEAR BASIC EDUCATION SCHOOL GENERAL MIXED FISCAL 2 AGOSTO, CUTUGLAGUA PARISH, CANTON MEJIA, PICHINCHA PROVINCE.

Author: Amparo Rosario Constante Abril

Tutor: MSc. Carolina San Lucas

Summary:

Considering that technology plays an important role in educational work, developing the skills of students in academic, disciplinary, has been able to detect the problem generated by Internet games, which has been causing difficulties in developing attitudinal students, for that reason has been the need for research in the Fiscal Primary School "2 Agosto" being feasible since were available: human talent, material resources, financial resources, and the support of teachers and authorities of the institution. Once detected the problem proceeded to the construction of the theoretical framework to properly inform the research variables. Considering that the paradigm that guided research is social constructivism, it was decided to perform a qualitative and quantitative research, giving importance to the description of the cause and effect relationship. Once the research methodology respective instruments were developed that they were used for the research process, and in turn to tabulate, analyze and interpret the data, and can thus establish the appropriate conclusions and recommendations. Based on the research revealed proceed to raise the proposed solution to the problem, the same that includes implementation of a comprehensive workshop seminar "Guide to Using Internet game" in order to improve the development of attitudinal students, lower levels of misuse of internet games and improve discipline problems in the Educational Institution.

KEYWORDS: Games, Internet, conference, discipline, academic.

INTRODUCCIÓN

La velocidad y facilidad de acceso al mundo a través de la red del ciberespacio, tendrá claramente un efecto sobre el crecimiento y desarrollo de los niños, tanto como otras formas de medios de comunicación hayan podido contribuir. Aunque es probable que esto tenga efectos tanto positivos como negativos, es evidente que los juegos de internet inciden notablemente en el normal desarrollo de los estudiantes tanto en su comportamiento como académicamente.

La búsqueda de información acerca de cuánto tiempo pasan los niños y los adolescentes expuestos a los diferentes medios de comunicación, conducen a una preocupación creciente sobre lo que los niños están aprendiendo. No hay duda de que los medios de comunicación tienen una capacidad tremenda para enseñar, diferente de las técnicas de enseñanza estándar. Sea a través de TV u ordenadores, letras de música o videos musicales, los mensajes transmitidos son recibidos por los niños y se convierten en parte de su mundo interno influenciando así directa o sutilmente su comportamiento.

El presente trabajo de investigación se ha enfocado en el campo educativo para ver el problema más de cerca y de esta manera buscar algunas alternativas de solución que nos permita disminuir los gados de indisciplina por parte de los estudiantes. Para esto se presenta continuación un estudio detallado los cuales hemos dividido en seis capítulos.

Capítulo I: Se enfoca el problema en la Escuela Fiscal Mixta “2 De Agosto”, los Juegos de Internet y su influencia en el desarrollo comportamental de los estudiantes, se realiza el planteamiento del problema, la contextualización macro, meso y micro, el árbol de problemas con su respectivo análisis crítico, la prognosis, las preguntas directrices, la delimitación del problema, los objetivos general y específicos y por ultimo tenemos la justificación.

Capítulo II: Se desarrolla el Marco Teórico en donde se encuentra los fundamentos teóricos del problema, se detalla detenidamente las dos variables.

Capítulo III: Consta del Marco Metodológico compuesto de las siguientes partes: Enfoque de la investigación donde se determina el paradigma, siendo este el crítico propositivo de carácter cuantitativo y cualitativo, después tenemos la modalidad básica de la investigación, los niveles o tipos de investigación, población y muestra, Operacionalización de variables, plan de recolección de información y finalmente el plan de procesamiento de información.

Capítulo IV: Se presenta el análisis e interpretación de resultados de las encuestas realizadas a los niños/as, docentes y padres de familia de la institución por medio de cuadros estadísticos y diagramas de pastel.

Capítulo V: Se encuentran las conclusiones y recomendaciones que son el producto de las encuestas realizadas en base al problema detectado en la institución lo que conduce a una forma de solución del problema.

Capítulo VI: Se refiere a la propuesta para solucionar el problema del maltrato intrafamiliar, la misma comprende de las siguientes partes: datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, análisis de factibilidad, fundamentación, modelo operativo, administración y previsión de la evaluación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1.TEMA:

EL USO DE JUEGOS DE INTERNET Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO ACTITUDINAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “2 DE AGOSTO” DE LA PARROQUIA CUTUGLAGUA, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1.- Contextualización

El Internet es una de las herramientas y tecnologías más importantes y de alta prioridad dentro de las políticas de todos los países del mundo, **su uso es muy** amplio y en la educación es un factor decisivo en el desarrollo integral de conocimientos y progreso de una nación. La explosión de Internet en los últimos años ha dado paso al planteamiento de nuevas formas de comunicación. Internet se ha constituido en un medio de contacto tremendamente versátil y potente así como en un instrumento útil en favor del respeto y ejercicio efectivo de los derechos de la infancia. Este aspecto no debe escaparse de cualquier consideración, ya que los niños, gracias a su innata curiosidad y gracias a su facilidad de adaptación a los nuevos medios, se han convertido en usuarios de Internet, y, en muchos casos, en usuarios avanzados.

Por un lado, Internet ofrece claras ventajas, sobre todo en el campo de la educación, por cuanto mejora las posibilidades de los consumidores, reduce los obstáculos para la creación y distribución de contenidos y ofrece un amplio acceso

a fuentes de información digital cada vez más ricas. Por otro lado, los menores representan el grupo más vulnerable dentro de los usuarios de la Red: son víctimas potenciales de actividades ilícitas (tráfico de niños, pornografía y prostitución infantil, etc.) y tienen fácil acceso a contenidos desaconsejables (pornografía, violencia, racismo, xenofobia, discriminación por razón de género, etc.) juegos en red, que puedan afectar negativamente a su desarrollo físico, mental, espiritual, social y actitudinal.

El Consejo Provincial de Pichincha viene trabajando hace más de diez años en el acceso equitativo a servicios en telecomunicaciones, infraestructura tecnológica y capacitación en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Un buen ejemplo de estos esfuerzos, es el Programa Edufuturo el cual dotó a todas las escuelas rurales, fiscales y fiscomisionales de la provincia, de computadores e impresoras, conectividad a Internet, así como de un software educativo multimedia y una página Web que hoy son útiles herramientas de maestros y alumnos en toda la provincia.

Sin embargo la tecnología a pesar de ser un medio que contribuye con la educación de forma positiva, se han presentado casos donde se está dando un mal uso este recurso muy importante en la era de la tecnología donde gran parte de la población tienen acceso con suma facilidad a las páginas de internet, desde esta perspectiva se puede determinar que muchos de los escolares lo están mal utilizando, como ejemplo le dedican mucho tiempo a utilizar el internet donde pasan durante largos periodos de tiempo utilizando los diferentes juegos en red, el cual afecta negativamente no solo en su rendimiento académico, sino también en su comportamiento y la formación de su personalidad.

Luego de un análisis de la problemática, en la Parroquia de Cutuglagua se ha observado un incremento considerable de locales que prestan servicio de internet, a donde acuden un alto porcentaje de niños de la edad escolar para hacer uso de este servicio con suma facilidad. Mientras que en la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto”, se ha detectado la existencia de un gran porcentaje de niños que acuden a estos centros de Internet donde navegan durante mucho tiempo por páginas web

y se conectan a los diferentes juegos en red, el cual afecta directamente al desarrollo de su personalidad y de esta manera es evidente su comportamiento negativo al momento de interrelacionar con el resto de compañeros.

1.2.2 ANALISIS CRÍTICO

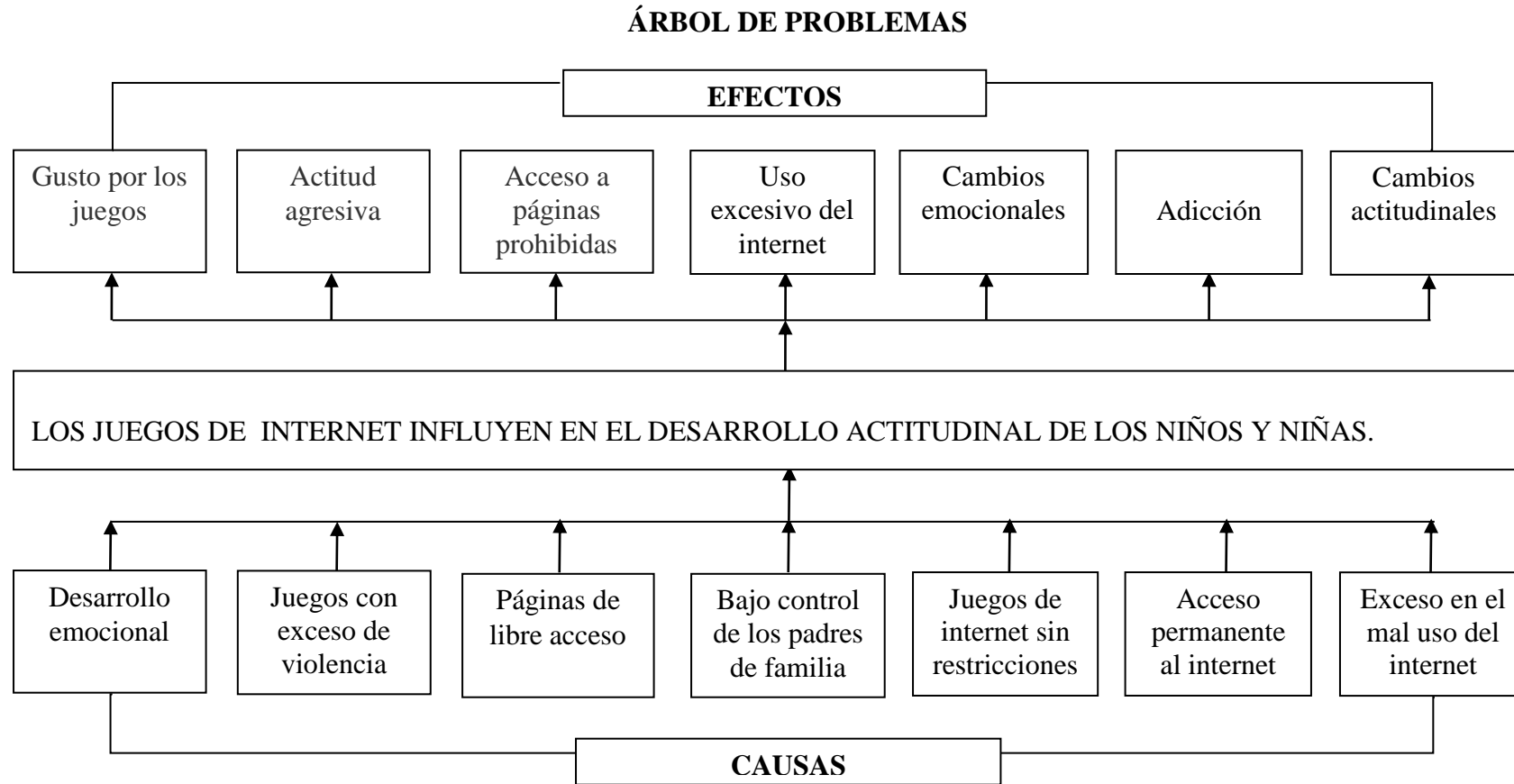


Gráfico N° 1: Árbol de Problemas
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

Análisis del problema

Según PÉREZ R, (2007) Esta es la etapa de la socialización fuera del ámbito familiar, es decir, al niño le gusta estar en compañía de otros niños y comparte juegos y conversaciones con sus iguales. Es el momento de consolidar los límites que se habían empezado a instaurar, se debe de establecer pautas y normas en casa sencillas que informen al niño de lo que se puede y no se puede hacer, los límites deben incidir en marcar unas pautas de comportamiento compatibles con la escuela y que garanticen una convivencia fluida con padres, maestros y compañeros de la escuela, es importante trabajar, el respeto, la no violencia y el afecto.

Los niños y niñas a medida que van creciendo van adquiriendo un cierto grado de madurez y es ahí donde se van enfocando en algún aspecto como medio de diversión de acuerdo a su edad en donde puedan ocupar su tiempo libre, de esta manera se puede hablar de su desarrollo emocional, en donde el niño o la niña trata de experimentar las cosas nuevas del mundo para mantenerse insertado en la sociedad actual y una de ellas son los juegos de internet pues a medida que pasa el tiempo cada vez se va incrementando el gusto por ellos, sin embargo los mismos que pueden transformarse en adicción causándole problemas en su desarrollo emocional y actitudinal.

Los juegos de internet, una herramienta tecnológica de moda y casi necesaria en muchos de los hogares del mundo, se ha convertido en un arma de doble filo, pues sus efectos en los adolescentes y sobre todo en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos sobre todo para éstos últimos, siendo perjudicial principalmente si se utilizan juegos con exceso de violencia el cual afecta directamente en el desarrollo de los niños/as provocando en ellos una actitud agresiva tanto en el entorno familiar como en el entorno escolar, presentando problemas al relacionarse con los demás.

Después de haber realizado una indagación en la institución educativa en lo que concierne al problema detectado que es la influencia del internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes, también se ha podido determinar que una

de las causas de este problema son las páginas de libre acceso del internet y la facilidad con la que pueden ingresar a ellas, en los últimos años los avances tecnológicos han crecido a pasos agigantados y de la misma manera los niños/as de la actualidad tienen esa facilidad para involucrarse en el mundo de la tecnología, en este caso se han familiarizado con el internet, dando lugar a que se presente el principal efecto que es el acceso a páginas prohibidas como los juegos en red.

Según RICE E., y Otros (2006) Actualmente la comunicación por internet se ha incrementado, este fenómeno ha hecho a que las interacciones sociales cara a cara se vayan disminuyendo, otro de los problemas ha sido el libre acceso que tienen los niños a las redes de internet los mismos que; por no tener un buen control por parte de los padres de familia quedan expuestos a muchos peligros y uno de ellos es el tiempo que le dedican los niños a navegar en las páginas de internet libremente. Este ha sido uno de los factores para que se presente la principal causa del problema detectado que es la falta de control, dando lugar a que los niños tengan la facilidad para ingresar al internet y se conecten libremente, de esta manera se presenta el principal efecto que es, el uso excesivo del Internet.

Otro de los problemas ha sido los juegos de internet sin restricciones pues existe una amplia cobertura en los hogares y gracias a las facilidades que brindan algunas empresas de telefonía fija y móvil los padres de familia han contratado este servicio y es aquí donde se presenta el inconveniente por cuanto los niños acceden libremente, y la problemática se profundiza aún más por cuanto los niños se encuentran en una etapa de cambios físicos y psicológicos lo que da origen a que se despierte la curiosidad en ellos de esta manera al tener toda la libertad del caso acceden a los juegos de internet, el mismo ha generado cambios emocionales.

Según FERNANDEZ, B., (2010) Si bien es claro, usar el internet causa adicción gracias a la cantidad de información que posee y a todas las bondades que brinda como herramienta de comunicación, pero producto de un acceso

permanente, desmedido y sin control ha provocado la adicción a este medio, cuyo fenómeno se va aumentando y esto se debe al mal uso que se le está dando por la falta de control personal, esta adicción se presenta en todas las edades y mayormente en los hombres, del cual la familia se ve grandemente afectada por el uso excesivo del internet el cual fácilmente se vuelve una adicción.

Finalmente se puede mencionar otra de las causas para que se origine el problema, es el exceso en el mal uso del internet el cual ha generado cambios actitudinales de los estudiantes en el contexto social, familiar y educativo; pero el problema no concluye aquí, en los últimos años muchas empresas de comunicación tanto particular como estatal han sacado paquetes promocionales que prestan facilidades para acceder al internet desde el hogar, la oficina o simplemente desde el computador personal a costos realmente accesibles para toda la sociedad, esto ha originado a que un gran porcentaje de la sociedad tenga acceso al servicio de Internet, donde navegan por diferentes paginas sin control alguno el cual afecta tanto en el desarrollo actitudinal de los estudiante como en su rendimiento académico.

1.2.3. Prognosis

En el caso de no ser resuelto el problema del uso de los juegos de internet por parte de los niños y niñas, se presentaran consecuencias a corto, mediano y largo plazo, como: adicciones al internet, problemas emocionales y psicológicos, cambios en su actitud, problemas para relacionarse con su entorno inmediato, falta de respeto con los demás y principalmente problemas académicos y de comportamiento en la escuela.

Si se resuelve el problema del uso de los juegos de internet, se obtendrá resultados positivos en el comportamiento de los niños/as tales como: tendrán una cultura establecida en el uso del internet, respeto por los demás, su actitud con el entorno será positiva, el rendimiento académico irá mejorando y se podrá desarrollar correctamente con su entorno social inmediato practicando los valores humanos como el respeto, la amistad y la solidaridad.

1.2.4. Formulación del problema

¿De qué manera influye el uso de juegos de internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto” de la Parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía, Provincia?

1.2.5. Preguntas directrices

1. ¿Cuál es el nivel de utilización de los juegos de internet por parte de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto”?
2. ¿Cómo influye los juegos de internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes?
3. ¿Existe alguna medida de solución al problema de los juegos de internet y el desarrollo actitudinal de los niños y niñas de la institución?

1.2.6.- Delimitación del problema

CAMPO:	Social
ÁREA:	Educativa
ASPECTO:	Desarrollo Actitudinal
Delimitación espacial:	
PROVINCIA:	Pichincha
CANTÓN:	Mejía
PARROQUIA:	Cutuglagua
INSTITUCIÓN:	Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto”
AÑO DE BÁSICA:	Sexto
DELIMITACIÓN TEMPORAL:	Año Lectivo 2012 – 2013
MUESTRA:	34 Estudiantes y 7 Docentes

1.3. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación es interesante por cuanto le permitirá a la

Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto” conocer los niveles de utilización de los juegos de internet, ya que este fenómeno en los escolares se ha presentado en el entorno educativo influenciado negativamente en el accionar de los estudiantes, además se podrá identificar el grado de impacto que tiene el uso de los juegos de internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes, y por medio de esto se podrá diseñar una propuesta que ayude a solucionar el problema detectado.

La importancia teórica práctica radica, en que permite utilizar la presente investigación como guía para conocer de cerca el problema de la utilización de los juegos de internet por parte de los estudiantes ya que considerando la relación que existe con el desarrollo actitudinal se podrá proponer un proyecto alternativo que ayude a mejorar las actitudes de los estudiantes, además mediante la presente investigación se podrá solucionar un problema de carácter socioeducativo en los educandos para que mejoren su nivel de calidad en el proceso enseñanza aprendizaje, además servirá como guía para las futuras generaciones en la escuela.

La novedad que adquiere la presente investigación se encuentra en su contenido, en la esencia misma del trabajo, las investigaciones realizadas, su bibliografía, el campo en donde se realiza la investigación y la propuesta de trabajo por medio de guías didácticas para niños y talleres para padres de familia y profesores que ayudarán a mejorar el problema de la utilización de los juegos de internet y por medio de esto contribuir al mejoramiento de los problemas actitudinales en los estudiantes.

Los beneficiarios directos del presente trabajo son los estudiantes del Sexto Año de Educación general Básica de la Escuela “2 de Agosto”, además indirectamente se beneficiarán todos los estudiantes de la misma institución educativa, así como de otras instituciones que lo consideren como una fuente de consulta de acuerdo a sus necesidades.

La presente investigación tendrá gran impacto a nivel socioeducativo, puesto que analizará la problemática desde el lugar de los hechos donde se origina el

problema, además analiza el aspecto tecnológico que tanto llama la atención a los escolares principalmente por los juegos de internet, de esta se podrá relacionar con el desarrollo actitudinal y su comportamiento en el contexto escolar básicamente.

El proyecto es factible realizarlo ya que cuenta con el material necesario para su aplicación, los recursos económicos y el apoyo de las autoridades de la institución, con el fin de concientizar y lograr un cambio de actitud en cada uno de los estudiantes, para encaminarlos adecuadamente en el crecimiento y su desarrollo intelectual, respetando cada una de las edades y sus respectivas capacidades.

1.4. OBJETIVO:

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del uso de juegos de Internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela “2 de Agosto”, Parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Fundamentar teóricamente el juego en el internet así como el desarrollo actitudinal de los estudiantes.
2. Determinar los niveles de actitudes negativas de los niños y niñas del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela “2 de Agosto”.
3. Plantear un seminario taller con alternativas de solución o mejoramiento al problema actitudinal de los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS:

Para desarrollar el presente trabajo, previamente se ha realizado una revisión bibliográfica, llegando a determinar que existen trabajos relacionados con el tema de investigación, entre otros las fuentes donde se puede recabar la información son los siguientes: La biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la educación de la Universidad Técnica de Ambato, donde existen entre otros; el trabajo de investigación que corresponde al Uso del internet que a continuación se detalla:

INVESTIGACIÓN DE TEXTOS	AUTOR	CONCLUSIONES
“El uso del Internet y la Formación Profesional de los estudiantes de sexto y octavo semestre de Psicología Educativa de la Universidad Técnica de Ambato periodo Marzo -/Julio 2009”	María José Zurita Suárez	<ul style="list-style-type: none">• La investigación realizada demuestra que los estudiantes de sexto y octavo semestre de psicología educativa utilizan el internet como una herramienta educativa.• Hoy en día el internet se ha convertido en una fuente útil, confiable e instantánea para quienes requieren de información.• El internet como una alternativa de consulta, que provee información acertada, es importante utilizarla óptimamente y mantenerse acorde con los avances tecnológicos

En el repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato, se encuentra el trabajo de investigación que corresponde al Uso del internet que a continuación se detalla:

INVESTIGACIÓN DE TEXTOS	AUTOR	CONCLUSIONES
<p>TÉSIS "El uso de internet y su relación con el autoaprendizaje cognitivo de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Santa Marianita de Jesús del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua período junio-octubre de 2010"</p>	<p>Paredes Cruz Jenhy Alexandra</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Por medio de esta investigación se ha detectado que las niñas gustan de los trabajos enviados para realizarlos por medio de internet. • De las personas a las que se realizó la encuesta, se obtuvo como respuestas que los medios informáticos en especial la computadora y el internet son una ayuda para el desarrollo del aprendizaje integral y personal de cada estudiante. • Podemos recalcar que la mayoría de estudiantes tienen un buen manejo de los ordenadores y saben crear el correo electrónico y por ende pueden enviar sus trabajos por medio del mismo a su tutor.

De acuerdo a las investigaciones realizadas se puede concluir que existe la presencia del mal uso del internet por parte de los estudiantes de la edad escolar, este problema se presenta en todos los niveles socio - culturales, sin depender su condición socio económica, además se puede mencionar que las consecuencias son negativas por cuanto afecta directamente al rendimiento académico en unos casos, y en otros afecta en el comportamiento de los estudiantes.

2.2.- FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA:

La investigación se ubica en el paradigma crítico – propositivo, crítico por que analiza una realidad socio educativa y es propositiva porque está orientada a dar solución al problema detectado en lo referente al uso de juegos de internet y el desarrollo actitudinal de los estudiantes.

Desde el punto de vista sociológico, la educación es un proceso de socialización mediante la enseñanza, es un proceso permanente de formación de personas humanas, el conocimiento es interpretado permite al sujeto establecer las relaciones con el mundo y con los otros, el trabajo grupal constituye la estrategia fundamental para la formación y desarrollo de la reflexión y la capacidad. El constructivismo hace del aprendizaje una negociación cultural entre la generación adulta, supone un clima afectivo, armónico de mutua confianza ayudando a que los estudiantes se vinculen positivamente con el nuevo conocimiento.

Desde el punto de vista Axiológico, la educación y formación de los valores comienzan sobre la base del ejemplo, pero estos no se pueden reducir a las buenas intenciones y el modelo del profesor por lo que la formación de valores es un proceso gradual, donde es necesario buscar e indagar cuales valores y porque vías se deben formar, desarrollar, afianzar y potenciar en diferentes momentos de la vida, según la necesidades que se van presentando en la formación de un profesional.

Desde el punto de vista Pedagógico, Piaget considera que el conocimiento y el aprendizaje humano constituyen una construcción mental como producto de la interacción entre el sujeto que conoce y objeto conocido, asume la postura más pasiva frente a la escuela, ya que considera que el desarrollo es independiente a los procesos de aprendizaje. El conocimiento y el aprendizaje humano constituyen que el niño construye su propio aprendizaje.

Ausubel el aprendizaje es significativo cuando se pone de relieve la construcción de significados, como elemento central del proceso enseñanza aprendizaje, ya que puede ser repetitivo o significativo según lo aprendido se relaciona arbitraria o sustancialmente con la estructura cognoscitivista. El aprendizaje es significativo cuando la construcción de significados como elementos centrales. Así propone una explicación teórica del proceso aprendizaje, según el punto de vista cognitivo, sin dejar de reconocer la experiencia afectiva, de esta forma las relaciones interpersonales del estudiante sobretodo en la familia es muy importante para su avance pedagógico.

Según la postura psicológica de Piaget se puede decir que el sujeto construye su propio conocimiento para lograr la adaptación a la realidad, se asimila y adopta mediante esquemas, el proceso de pensamiento cambian de manera radical y aunque lentamente desde el nacimiento hasta la madurez. Conforme nos desarrollamos nuestro desarrollo cognoscitivo está influenciado por la trasmisión social en la organización. La psicología de Piaget es una psicología del desarrollo, intenta explicar de forma lógica el modo como un recién nacido llega a entender gradualmente el mundo que lo rodea y a funcionar dentro de este contexto.

2.3.- FUNDAMENTACIÓN LEGAL:

La presente investigación estará fundamentada en base a los artículos de la Constitución Política del Estado y a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica que continuación se detalla:

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR

Capítulo tercero

Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria

Sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Sección novena

De la ciencia y tecnología

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

REGLAMENTOS DE TELEFONÍA E INTERNET

El Ministerio de Telecomunicaciones anunció la aprobación del reglamento para clientes y usuarios de telecomunicaciones e internet, el reglamento, que entrará en vigencia en los próximos días con la publicación en el registro oficial, se garantizará los derechos de los usuarios. A continuación se detallan algunas de las principales innovaciones que recoge este cuerpo normativo:

1. Principio de neutralidad de red aplicado, específicamente en beneficio de los usuarios para garantizar el acceso democrático y libre a las aplicaciones y contenidos legales disponibles en las redes, prohibiendo a los operadores y prestadores de servicios prácticas de bloqueo de contenidos o aplicaciones, priorización de tráfico o degradación intencional de la calidad del servicio y quedando los operadores y prestadores de servicios, tanto fijos como móviles,

prohibidos de cobrar a los abonados/clientes-usuarios, tarifas adicionales para usar servicios como Youtube, Skype, WhatsApp, entre otros. Con esta medida, Ecuador se constituye en uno de los primeros países a nivel mundial que adopta medidas en defensa de los derechos de usuarios, aplicando este principio.

2. Prevalencia de los Derechos de los abonados/clientes-usuarios, es decir, se incluyen condiciones para que, en caso de duda, en la interpretación de alguna normativa o cláusulas del contrato de prestación de servicios entre abonados/clientes-usuarios y prestadores de servicios, se aplique el sentido más favorable a los abonados/clientes-usuarios.
3. Derechos explícitos para que los abonados/clientes-usuarios puedan conocer en detalle tarifas aplicadas, servicios consumidos y valores debitados o cobrados.
4. Acciones que permitan a los abonados/clientes-usuarios de los servicios móviles conocer, específicamente, cuál fue el valor debitado por la llamada, cuánto tiempo duró la llamada y cuál es el saldo remanente.
5. Derechos del abonados/clientes-usuarios a contratar servicios sin sujeción a condiciones especiales o renovación automática y que los servicios que se activan cuenten con el consentimiento expreso de los mismos.
6. Derechos para que los abonados/clientes-usuarios conozcan en tiempo real, a través de tonos audibles, SMS o correos electrónicos, cuando el operador o prestador de servicios aplique una tarifa distinta a la inicial, con el fin de advertir sobre cobros de tarifas diferentes, esto aplica a los servicios de voz y datos.
7. Libertad para que los abonados/clientes-usuarios puedan escoger cualquier equipo en el que desea recibir los servicios, de los disponibles por el operador, independientemente, de la modalidad de contratación o plan tarifario al que aplique.

Se incluyen también, disposiciones relativas a la protección de niñas, niños y adolescentes frente a contenidos, servicios y aplicaciones específicos para público adulto; aplicación de tarifas especiales de Ley; mecanismos de atención a personas con capacidades especiales, aspectos del uso, difusión y

aplicación de promociones en la prestación del Servicio Móvil Avanzado, al igual que medidas de transparencia hacia el abonado/cliente-usuario de parte de los prestadores de los servicios.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

En el Código de la Niñez y la Adolescencia, en el Título tercero, hace referencia de una manera más detallada sobre los derechos, garantías y deberes; dividiéndolos así:

Derechos relacionados con el desarrollo:

- A la educación que sea de calidad, respete la cultura del lugar, convicciones éticas, morales, religiosas. La educación pública es gratuita y laica. Las instituciones educativas deberán brindar este servicio con equidad, calidad y oportunidad. Los padres y madres tienen la obligación de matricular a sus hijos e hijas en planteles educativos y elegir la educación que más les convenga. Queda prohibido la aplicación de sanciones corporales, psicológicas que atenten a la dignidad de los niños, niñas y adolescentes, la exclusión o discriminación por una condición personal o de sus progenitores.

Deberes De Las Niñas, Niños Y Adolescentes

Todos y todas las ciudadanas del Ecuador tienen derechos que deben ser respetados en todas las instancias, pero así también la Constitución y la legislación secundaria nos dan deberes u obligaciones que debemos cumplir. En este sentido, también los niños, niñas y adolescentes tienen deberes comunes a las y los ciudadanos ecuatorianos, compatibles a su edad y condición, éstos se encuentran establecidos en el art. 64 del Código de la Niñez y Adolescencia y son:

- Practicar de valores como respeto, solidaridad, tolerancia, paz, justicia, equidad y democracia.
- Ser responsables en la educación.

- Ser honestos y responsables en el hogar y en la escuela, colegio o cualquier institución educativa.
- Respetar a padre, madre, maestros y personas que sean responsables de su educación y cuidado.

El código de la niñez y la adolescencia garantiza una amplia información de cómo se debería trabajar y tratar a los estudiantes, en ella, habla de los derechos y deberes de los niños y los adolescentes, entre los aspectos más importantes están: el derecho a la vida, a tener una familia, a mejorar las condiciones socioeconómicas, a tener una educación de calidad, a la recreación y al descanso, a la participación dentro de la sociedad, a libertad de expresión, pensamiento conciencia y religión, así como existen derechos, también se mencionan los deberes que deben cumplir, por ejemplo a respetar la patria y la familia, ser honestos y responsables con el fin de mejorar las condiciones socio – afectivas y desarrollar una patria libre y solidaria.

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

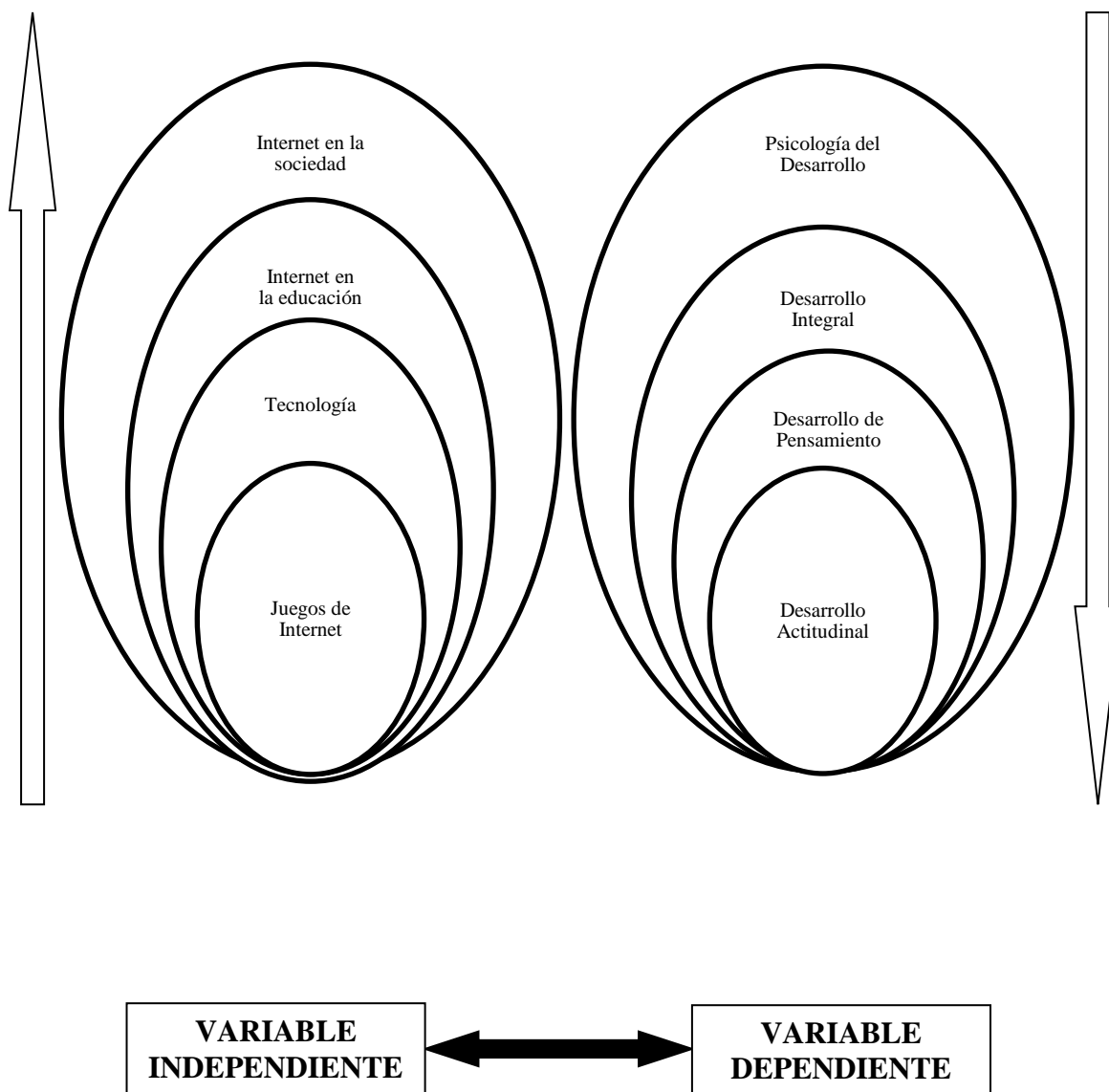


Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

Variable Independiente

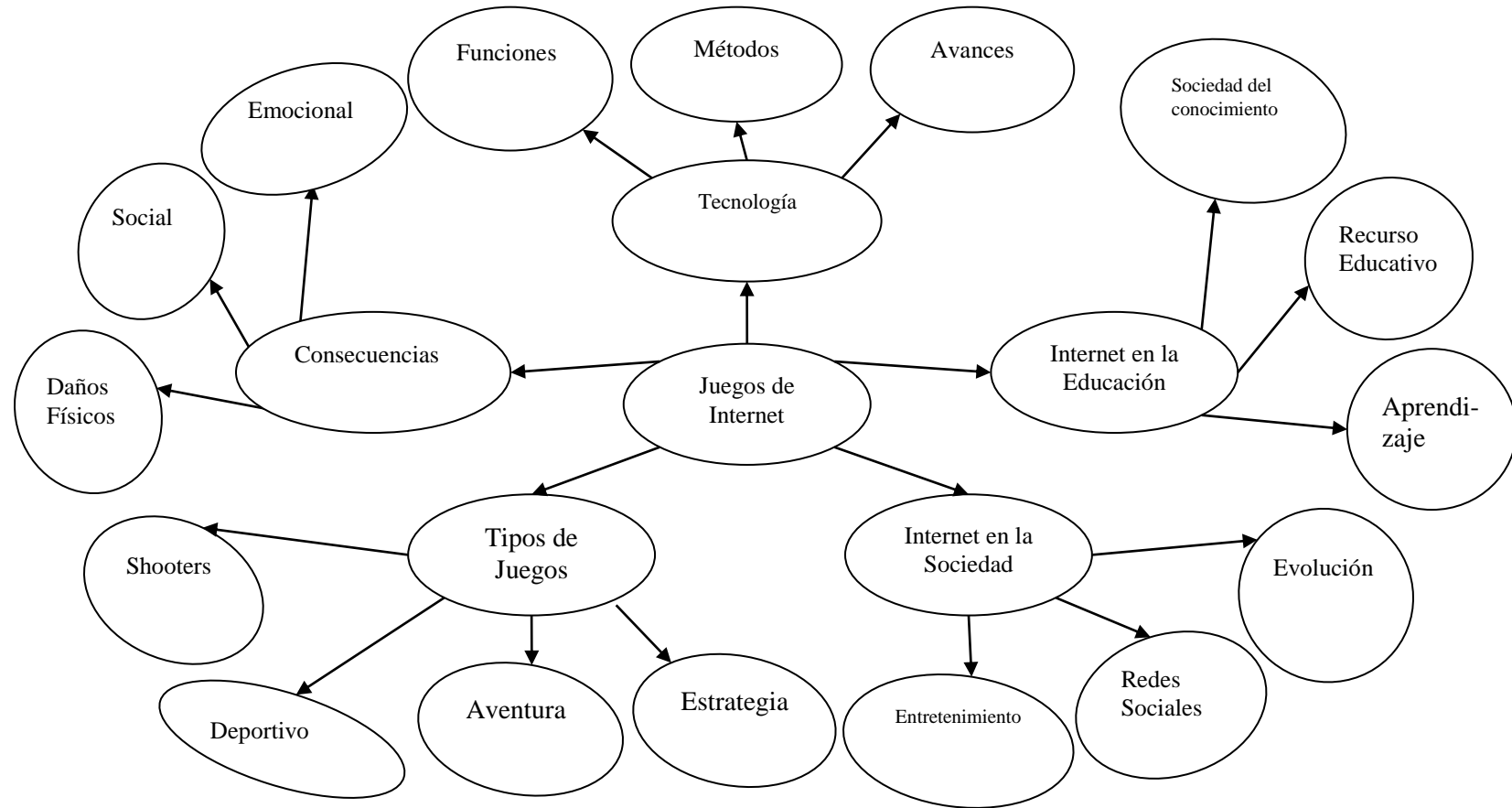


Gráfico N° 3: Constelación de ideas V.I.
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

Variable Dependiente

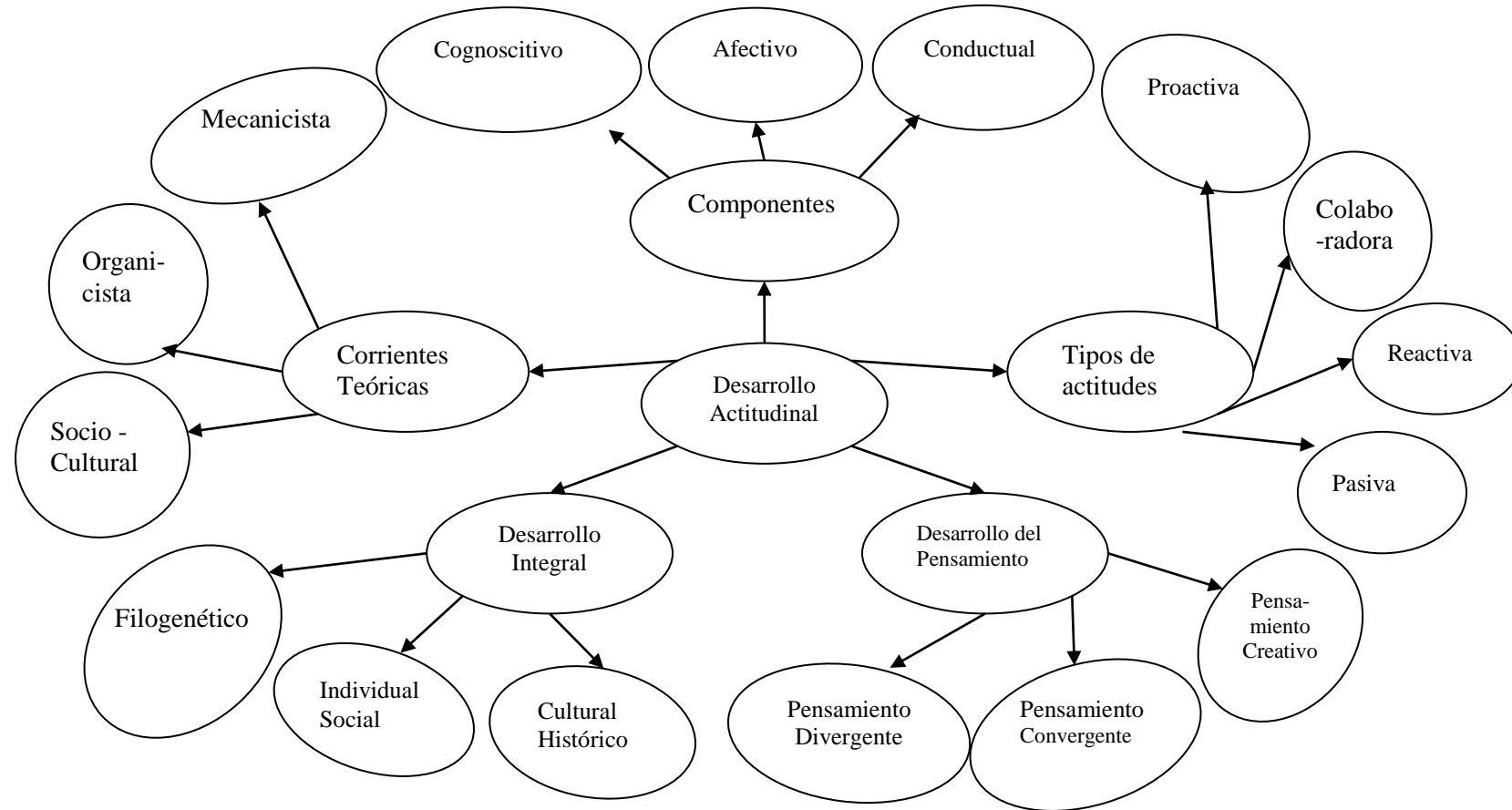


Gráfico N° 4: Constelación de ideas V.D.
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

2.4.1. Variable Independiente

2.4.1.1 Los juegos en Internet

Son aquellos videojuegos jugados vía Internet independientemente de la plataforma. Puede tratarse de juegos multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador (KATZ, J., y Otros, *Consecuencias Sociales del Uso del Internet*, Editorial UOC, 2007)

2.4.1.1.1 Historia de los juegos en Internet

El primer videojuego comercial que salió fue el famoso Pong, que apareció en la década de los 80 en un salón recreativo de California. Desde el Pong, los videojuegos han sufrido una continua evolución hasta llegar a las sofisticadas máquinas cercanas a la realidad virtual que ahora mismo podemos ver en muchos salones recreativos.

La posibilidad de utilizar un ordenador para jugar en redes telemáticas comenzó en torno a 1979, cuando un grupo de estudiantes de la Universidad de Essex crearon una versión informática del célebre rol *Dungeons&Dragons*. Esta versión electrónica era multiusuario y estaba basada en el uso de textos alfanuméricos. Así surgió un nuevo tipo de juegos conocidos como MUD (Multi-User Dungeons o Domains) que se desarrollaría rápidamente por la aún poco conocida Internet, surgiendo así las primeras comunidades virtuales.

El primer juego multiusuario que incorporó imágenes fue Hábitat en 1986, creado por Lucas Films Games y destinado para el Commodore 64. De él surgieron posteriormente juegos como el EverQuest, Asheron's o Ultima Online. Pero la verdadera revolución de los juegos en red surgió en 1993 con la creación de la World Wide Web. Los usuarios tenían la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de videojuegos para ordenador con fines básicamente promocionales, como es el caso de la primera entrega del Doom. Además la rápida difusión de Internet como medio de entretenimiento facilitó la

mejora de las tecnologías para la conexión en red de usuarios y su acercamiento a la sociedad.(<http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego> bajado 15-05-2012).

2.4.1.1.2 El Internet

El Internet es una red informática descentralizada, que para permitir la conexión entre computadoras opera a través de un protocolo de comunicaciones. Para referirnos a ella se utiliza el término "web" en inglés, refiriéndose a una "tela de araña" para representar esta red de conexiones (RODRÍGUEZ A. Iniciación al Internet, Editorial Ideas Propias, 2008)

En palabras sencillas, el Internet es un conjunto de computadoras conectadas entre sí, compartiendo una determinada cantidad de contenidos; por este motivo es que no se puede responder a la pregunta de donde está el Internet físicamente - está en todas las partes donde exista un ordenador con conectividad a esta red.

Digamos entonces que el Internet es la red de redes, por la cual, millones de computadoras se pueden conectar entre sí. De esta, se puede extraer información a una escala nunca antes vista. El progresivo avance del uso del Internet está suplantando al resto de medios convencionales ya que este permite mantenerse actualizado y conectado a todas partes de mundo a cualquier hora y día sin importar la situación o lugar que se encuentra.

2.4.1.2. Tecnología

Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de las personas. (LARA. F. y otros, Tecnología, Ediciones Siglo XXI, 2009)

Tecnología es una palabra de origen griego, τεχνολογία, formada por *téchnē* (τέχνη, *arte, técnica u oficio*, que puede ser traducido como *destreza*) y *logía* (λογία, el estudio de algo). Aunque hay muchas tecnologías muy diferentes entre sí, es frecuente usar el término en singular para referirse a una de ellas o al

conjunto de todas. Cuando se lo escribe con mayúscula, Tecnología, puede referirse tanto a la disciplina teórica que estudia los saberes comunes a todas las tecnologías como a educación tecnológica, la disciplina escolar abocada a la familiarización con las tecnologías más importantes.

La actividad tecnológica influye en el progreso social y económico, pero su carácter abrumadoramente comercial hace que esté más orientada a satisfacer los deseos de los más prósperos (consumismo) que las necesidades esenciales de los más necesitados, lo que tiende además a hacer un uso no sostenible del medio ambiente. Sin embargo, la tecnología también puede ser usada para proteger el medio ambiente y evitar que las crecientes necesidades provoquen un agotamiento o degradación de los recursos materiales y energéticos del planeta o aumenten las desigualdades sociales. Como hace uso intensivo, directo o indirecto, del medio ambiente (biosfera), es la causa principal del creciente agotamiento y degradación de los recursos naturales del planeta.

2.4.1.2.1. Funciones de las tecnologías

Históricamente las tecnologías han sido usadas para satisfacer necesidades esenciales (alimentación, vestimenta, vivienda, protección personal, relación social, comprensión del mundo natural y social), para obtener placeres corporales y estéticos (deportes, música, hedonismo en todas sus formas) y como medios para satisfacer deseos (simbolización de estatus, fabricación de armas y toda la gama de medios artificiales usados para persuadir y dominar a las personas).

A pesar de lo que afirmaban los luditas, y como el propio Marx señalara refiriéndose específicamente a las maquinarias industriales,¹ las tecnologías no son ni buenas ni malas. Los juicios éticos no son aplicables a las tecnologías, sino al uso que se hace de ellas: un arma puede utilizarse para matar a una persona y apropiarse de sus bienes, o para salvar una vida humana, matando un animal salvaje que atenta contra ella.

2.4.1.3. Internet en la educación

Una de las herramientas de mayor capacidad de información a distancia que ha traído consigo la tecnología mundial es el Internet, se ha convertido en medio idóneo para impartir una enseñanza de cálida y de progreso no sólo para la empresa de hoy en día se destacan con fines económicos sino para las organizaciones educativas que hoy elaboran proyectos de actualización para llevar a las comunidades mayor cantidad de aprendizaje. (TELLO, I., Formación A Través de Internet, Ediciones Carrera S.L. 2009)

En los diversos programas, proyectos, que el gobierno nacional emplea se destaca la tecnología de punta donde cada uno emplea sus conocimientos y también otros que tienen la oportunidad de reforzarlos. Por tal motivo este recurso tecnológico a la educación es formidable ya que produce enriquecimiento en el desarrollo del aprendizaje.

2.4.1.3.1 Sociedad del Conocimiento

La sociedad de la Información y la sociedad del conocimiento son dos conceptos que a menudo son utilizados de una manera acrítica. La sociedad de la información hace referencia a la creciente capacidad tecnológica para almacenar cada vez más información y hacerla circular cada vez más rápidamente y con mayor capacidad de difusión. La sociedad del conocimiento se refiere a la apropiación crítica y selectiva de la información protagonizada por ciudadanos que saben cómo aprovechar la información. (GONZALEZ, F., y OTROS, Sociedad del Conocimiento, Editorial UOC, 2005)

Hoy por hoy la sociedad, se caracteriza por el uso generalizado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en todas las actividades humanas y por una fuerte tendencia a la mundialización económica y cultural, el impacto que conlleva el nuevo marco globalizado del mundo actual y sus omnipresentes, imprescindibles y poderosas herramientas TIC, está induciendo una profunda revolución en todos los ámbitos sociales que afecta también, y muy especialmente, al mundo educativo. Estamos ante una nueva cultura que supone

nuevas formas de ver y entender el mundo que nos rodea, que ofrece nuevos sistemas de comunicación interpersonal de alcance universal e informa de “todo”, que proporciona medios para viajar con rapidez a cualquier lugar e instrumentos tecnificados para realizar nuestros trabajos, y que presenta nuevos valores y normas de comportamiento, obviamente todo ello tiene una fuerte repercusión en el ámbito educativo.

2.4.1.3.2. Internet como recurso educativo: la perspectiva constructivista

Un punto de vista ya clásico en una situación de reforma educativa vigente en buena parte de la cultura del aprendizaje en los países de nuestro entorno, se fundamenta en las teorías del aprendizaje constructivista (las que hacen especial énfasis en la idea del alumno como centro de los procesos cognitivos y por ende de los procesos de enseñanza y de aprendizaje), es el que sitúa los recursos en un esquema complejo de contenidos, procesos y condiciones de aprendizaje.

Desde la perspectiva del constructivismo (Gagné, 1985) en toda situación de aprendizaje hay presentes tres elementos, o grupos de elementos claramente diferenciados: Los resultados del aprendizaje, o contenidos (QUÉ se aprende), los procesos (CÓMO se aprende) y las condiciones de aprendizaje (lo que ha de cumplir una actividad o una situación para que el aprendizaje se produzca).

En esta línea de pensamiento los contenidos serían el resultado del aprendizaje, es decir el cambio que se produce en el material cognitivo del alumno entre el antes y el después de la actividad de aprendizaje (cambio entendido como incorporación de nuevo material, desecho del antiguo o cambio en el tipo de relaciones entre elementos de conocimiento y/o la forma de procesarlo). Los procesos serían el cómo se aprende, es decir la actividad cognitiva que se pone en marcha, o el alumno pone en marcha, para efectuar el aprendizaje (estrategias y estilos cognitivos) y que varían según el tipo de aprendizaje (según la naturaleza de contenidos hechos, conceptos) y según la información previa (ideas previas, experiencias).

Pero en cualquier caso estos procesos tienen una característica común: son procesos propios, internos e inherentes al aprendiz, y en consecuencia sólo observables en sus efectos. En consecuencia la intervención del profesor para propiciar el cambio en el material cognitivo del que hemos hablado (del cambio conceptual), o dicho de otra forma los procesos de enseñanza, sólo puede intervenir para crear condiciones favorables a ese cambio. O para que el proceso de aprendizaje se desencadene, y se desarrolle, dentro de unas condiciones favorables. Cada aprendizaje requiere unas condiciones concretas y diferentes a otro. Condiciones a determinar mediante procesos de planificación y de evaluación.

Estas condiciones de aprendizaje están determinadas por dos elementos: Los recursos educativos y las estrategias de enseñanza, y por la interacción de ambos. Es en este marco de referencia en el que entendemos el uso de los medios informáticos, como recursos educativos específicos que favorecen el aprendizaje de ciertos contenidos (en particular de ciertos procedimientos, conceptos y destrezas) asociados a situaciones específicas de aprendizaje y en relación con estrategias didácticas propias.

En lo referente a las computadoras como medios didácticos reseñamos la singularidad señalada por Rodríguez-Roselló (1988) acerca de los contenidos que pueden alcanzar y a las concepciones metodológicas subyacentes, que fácilmente se pueden referir también a las redes o a Internet:

Capacidad de interacción, favorecedores de entornos de aprendizaje autónomo y de entornos abiertos, y favorecedores de estrategias de exploración y descubrimiento.

A esta dimensión hay que añadir otra en la línea del desarrollo cultural señalado por Vygotski (1984) sobre la creación de instrumentos que amplían las capacidades humanas de conocer y aprender: "instrumentos que la especie humana ha elaborado en el transcurso de las relaciones e intercambios sociales de sus miembros".

Aplicable a los medios tecnológicos por cuanto encierran de capacidad de codificación y de representación simbólica y conceptual: En particular aplicable a la computadora como instrumento regulador de relación e intercambio.

Pero las corrientes y teorías constructivistas no son las únicas. Recientemente se han formulado modelos que explican el aprendizaje desde perspectivas que permiten incluir los contextos tecnológicos, y los entornos que propicia Internet, dentro de los factores de aprendizaje.

Nos referimos a la Teoría de la Conversación y a la Teoría del Aprendizaje Situado:

La Teoría de la Conversación (Pask, 1964) parte del punto de vista de Vygotsky sobre el hecho de que aprender es por naturaleza un fenómeno social; en este sentido se aporta que la adquisición de nuevo conocimiento es el resultado de la interacción de individuos que participan en un diálogo y que aprender es un proceso dialéctico en el que un individuo contrasta, confronta, su punto de vista personal con el de otro hasta llegar a un acuerdo. En el transcurso de lo cual y como resultado se produce la incorporación del nuevo material cognitivo.

Desde este punto de vista Internet es un entorno que presupone una naturaleza social específica, la de individuos, grupos, etc. comunicados a través de la red o con su mediación, y también entraña un proceso a través del cual los aprendices crean una zona virtual (Vygotsky, 1978): La red aumenta lo que el alumno es capaz de aprender con el concurso de los demás.

Teoría del Conocimiento, el conocimiento es una relación activa entre el individuo y un determinado entorno, además el aprendizaje se produce cuando el alumno está envuelto activamente en un contexto instruccional de naturaleza compleja y real.

El entorno Internet responde a las premisas del conocimiento situado en sus dos características principales: realismo y complejidad. Internet posibilita

intercambios auténticos entre usuarios provenientes de contextos culturales diferentes pero con intereses similares.

2.4.1.3.3. Internet la efectividad pedagógica

Los profesores tienen derecho a plantearse, sobre todo cuando en otras latitudes ya tienen cierta tradición en la incorporación de Internet a la actividad docente y educativa, si efectivamente esto ha contribuido a mejorar en alguna medida la calidad de los resultados obtenidos o por el contrario es como tantas veces una moda más. Y sobre todo saber, por la experiencia acumulada en otros sitios, en qué condiciones la incorporación se produce de una forma provechosa. Esto es: la efectividad pedagógica. Ya que la mayor parte de las veces el éxito o fracaso del recurso depende más del cómo y para qué se utiliza que de la naturaleza del recurso en sí. Estamos acostumbrados a ver instrumentos excelentes desaprovechados por un uso inadecuado, o a ver sacar excelentes resultados a recursos muy pobres.

El papel de los profesores se ve afectado por el Internet. No todos los profesores acceden, ni consideran efectivo el uso de la computadora en clase. Algunos lo utilizan como instrumento para elaborar materiales didácticos o propuestas curriculares, memorias, programaciones, etc.; sin desdoro, ni menoscabo de su rendimiento pedagógico. Igual parece que sucederá, o que ya sucede donde hay experiencia, con Internet.

Ciertos tópicos resultan falsos: La computadora, Internet van a ahorrar trabajo, van a sustituir al profesor,... cuando lo cierto es que da más trabajo o necesita de otros especialistas, o de profesores más especializados, de más formación, etc.

Además se da la circunstancia que el medio, dada su naturaleza abigarrada, anárquica y cambiante, crea fácilmente una sensación de agobio o estrés, por un lado, y por otro plantea la necesidad de un trabajo adicional de búsqueda, sistematización, clasificación actualización etc. de los recursos existentes en Internet. Plantea la necesidad de una guía efectiva.

2.4.1.3.4 Los recursos de internet:

En Internet hay muchas más cosas. Hay informaciones, textos, imágenes, datos que pueden apoyar o ilustrar una explicación, un problema o multitud de actividades educativas, o de situaciones de enseñanza, y que además lo hacen con la fuerza de la verosimilitud, de lo vivo, de lo científico o de lo profesional.

Textos en cualquier idioma o de cualquier autor literario, filosófico, científico, de cualquier época, reproducciones, tan buenas como admita la resolución de nuestro monitor, de, esculturas de cualquier museo en cualquier parte del mundo, con su ficha técnica, hay imágenes enviadas por la última sonda espacial unos minutos antes o simultáneamente, diccionarios, gramáticas, mapas, software, son los recursos educativos de Internet.

2.4.1.3.5 El Internet y el aprendizaje

En el aprendizaje, el internet se relaciona básicamente con el método cooperativo, el mismo permite adquirir los conocimientos por medio de la experiencia y la interacción que tienen los actores de la educación con el objeto.

2.4.1.3.6 El método cooperativo

Es un método centrado en el estudiante, se caracteriza por ser un método activo en el que el estudiante aprende a través de la experiencia; utiliza un modelo pedagógico que enfatiza la interacción. Se enmarca dentro de las distintas formas de trabajo en grupo. Propone problemas como medio de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo es una manera de organizar el trabajo en el aula, según la cual los alumnos aprenden unos de otros así como de su profesor y del entorno. El docente se convierte en un facilitador de la generación del conocimiento.

Utiliza los medios de aprendizaje disponibles, requiere que los grupos trabajen en equipo, puede también ser una expresión genérica usada para referirse a un grupo de métodos pedagógicos.

2.4.1.3.7 El método cooperativo y su relación con internet:

Hablar de este proyecto de trabajo basado en la utilización de Internet como medio de soporte didáctico al método cooperativo, estamos haciendo referencia al trabajo individual y cooperativo que los alumnos llevan a cabo en el contexto de actividad de aula, originado desde el planteamiento de una tarea o problema a resolver. Dicha tarea o problema, planteada por el profesor, forma parte de la planificación de clase, enmarcada en el plan de la asignatura y propuesta con la intención de que el proceso de ejecución y consecución supondrá instancias de aprendizajes para los alumnos, constituyendo una actividad múltiple de trabajo unificada por una meta global.

Internet posibilita la interacción cara a cara, la responsabilidad de cada miembro del grupo; desarrolla las habilidades personales y grupales y permite la reflexión sobre el trabajo en equipo, permitiendo el intercambio de ideas y materiales; así también contribuye a que los alumnos desarrollen capacidades de búsqueda e interpretación de la información.

Las características del método cooperativo están íntimamente relacionadas con Internet, siendo el aprendizaje por experiencia el motivo principal de esta relación de trabajo.

2.4.1.4. Internet en la sociedad

Internet ha llegado a gran parte de los hogares y de las empresas de los países ricos, en este aspecto se ha abierto una brecha digital con los países pobres, en los cuales la penetración de Internet y las nuevas tecnologías es muy limitada para las personas.

No obstante, en el transcurso del tiempo se ha venido extendiendo el acceso a Internet en casi todas las regiones del mundo, de modo que es relativamente sencillo encontrar por lo menos 2 computadoras conectadas en regiones remotas. Desde una perspectiva cultural del conocimiento, Internet ha sido una ventaja y una responsabilidad, debido a que esta contiene toda clase de información la cual

es proporcionada con toda facilidad, por ello es importante saber utilizar el internet de una forma adecuada y en ocasiones madura.

Para la gente que está interesada en otras culturas, la red de redes proporciona una cantidad significativa de información y de una interactividad que sería inasequible de otra manera. Internet entró como una herramienta de globalización, poniendo fin al aislamiento de culturas. Debido a su rápida masificación e incorporación en la vida del ser humano, el espacio virtual es actualizado constantemente de información, fidedigna o irrelevante.

2.4.1.4.1 Las redes Sociales

Las **Redes Sociales**, son de lo más fuerte de Internet, y es un fenómeno que se debe gracias al poder de **comunicación** que el Internet facilita. En ellas podemos compartir imágenes de nuestros eventos sociales y nuestros amigos y compañeros pueden estar al tanto de lo que hacemos, entre las principales están:

a) Orkut: La red social que promueve Google

Orkut es una red social desarrollada por uno de los actualmente empleados de Google Orkut Büyükkökten quién obtuvo beneficios de promoción de esa red por parte de Google desde el 2004.

b) Badoo: “Yo estoy aquí”

Badoo nace de la mano de un grupo de jóvenes desarrolladores que querían crear una red social que fuera muy conocida en todo el mundo. Manteniendo la privacidad de usuarios pero a la vez compartiendo lo que la gente quería mostrar al mundo sobre ellos mismos.

c) MySpace

Una de las redes sociales con más éxito por la capacidad de compartir música, fotos videos y personalizar a fondo nuestro perfil, y que además cuenta con un enorme grupo de desarrollo y actualmente su propietaria es News Corporation que

cuenta con más de 300 empleados y una tasa de crecimiento diaria bastante significativa.

d) Hi5: Tus amigos, tu mundo

Catalogada como uno de los 40 sitios más visitados, Hi5 también tiene el respaldo de una enorme empresa, quizá el mayor éxito que ha tenido esta red social son sus aplicaciones, sin embargo otros servicios han llegado a opacar esta enorme red social. Más adelante los veremos.

e) Yahoo Respuestas: Pregunta, responde y descubre

Siempre que hacemos una consulta en cualquier buscador uno de los primeros resultados los tiene la Wikipedia, sin embargo otro servicio que salió de la nada y una gran apuesta de cientos de millones de dólares que hizo Yahoo a este proyecto logró consolidarse como uno de los sitios web de “descubrimiento” si se puede decir así que hay. De éste versus entre yahoo respuestas y la wikipedia ya hablamos antes.

f) Twitter: Dilo en 140 caracteres

Qué está pasando, es la nueva pregunta de esta red social, que en apenas unos años pasó de ser un servicio invisible a ser usado casi por cualquier persona. Twitter es el servicio que te permite expresar en tan sólo 140 palabras tu estado actual, tal vez esto es lo que más ha gustado a sus usuarios, la capacidad de ver al instante que es lo que están haciendo otras personas.

g) Facebook: Comunícate con las personas que más quieres

Hoy en día ¿quién no tiene un perfil en Facebook? Sin duda Facebook es la red social que más atrae usuarios, ya que famosos, empresas y personas en general usan este servicio incluso para promocionar sitios y demás.

Además el desarrollador de Facebook está dentro de los más ricos del mundo y la verdad no es algo que sorprenda pues puede que éste sea uno de los sitios más visitados en todo el mundo después de Google.

h) YouTube: Ser famoso ya!

Tal vez el título sea un poco exagerado, pero en realidad se puede decir que cualquier persona puede ser famosa subiendo un video suyo en YouTube, la red social más potente que existe, y decimos que es potente pues de seguro sus servidores requieren de una alta calidad para poder brindar este servicio.

2.4.1.4.2 Entretenimiento en Internet

La variedad de opciones de entretenimiento en Internet son amplísimas. El espectro de la Web cubre todos los ámbitos de gusto, formas y juegos en lo que refiere a la diversión. En el mundo de Internet, si se busca se encuentra. En tanto al entretenimiento que se puede conseguir en Internet, las variantes son diversas, de acuerdo a lo que se busca. Hay opciones de divertimento en solitario, así como hay opciones de diversión grupal, con personas conocidas como con personas desconocidos, de todas partes del mundo. Estas posibilidades pueden obedecer tanto a recreaciones, en donde el abanico de posibilidades es inmenso, presentándose infinidad de juegos, los cuales pueden ser ya conocidos como nuevos para los usuarios, en donde se prestan la información necesaria para aprender a jugarlos y para poder perfeccionarse en cada uno. (<http://www.todoelocio.net/entretenimiento/entretenimiento-en-internet.php> bajado 28 julio del 2012).

2.4.1.4.3 Tipos de juegos en Internet

Considerando la estructura de los juegos y ordenándolos según las principales habilidades que utiliza el jugador (concretamente la mayor o menor importancia de la psicomotricidad y del razonamiento) establecemos las siguientes categorías: (<http://www.peremarques.net/pravj.htm> / bajado 23 - febrero – 2013)

CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS		
HABILIDADES	TIPO DE VIDEOJUEGO	EJEMPLOS
Psicomotricidad Razonamiento lógica, estrategia, memoria	Arcade (juegos tipo plataforma, luchas...)	Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter
	Deportes	FIFA, PC Football, NBA, Formula I GrandPrix
	Juegos de aventura y rol	King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tom Raider, Pokémon
	Simuladores y constructores	Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, TheIncredible Machine
	Juegos de estrategia	Estratego, Warcraft, Edge of Empires, Civilitation, Lemmings
	Puzzles y juegos de lógica	7 th .Guest, Tetris
	Juegos de preguntas	Trivial

2.4.1.4.4 El poder de atracción de los videojuegos.

Los videojuegos, al igual que la televisión, muchas veces nos sumergen en mundos de ficción que nos evaden de la realidad, estimulan nuestra imaginación, nos implican y desatan reacciones emotivas de cierta intensidad. No obstante, frente a la simple contemplación de la TV que, una vez seleccionado un canal, deja poca iniciativa al espectador (aunque le mantenga intelectualmente activo y estimule su imaginación), los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios, que deben construir y aplicar estrategias cognitivas y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices para afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante la pantalla. Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la hiperactividad; en este sentido el juego supone un desahogo de tensiones.

ALGUNOS DE LOS VIDEOJUEGOS JUEGOS ACTUALES		
NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PLATAFORMA
Pokémon	Juego de rol en el que se deben entrenar a unas mascotas para ganar la "liga de entrenadores pokémon"	GameBoy
TombRaider	Juego de aventura y plataformas en 3D.	Casi todas
FIFA 2000	Fútbol a nivel tanto de selecciones como de clubes.	Casi todas
TekkenTag / SoulCalibur	Lucha beat'em-up en 3D.	PlayStation /DreamCast
Messhia	Aventura 3D en tercera persona donde un querubín, poseyendo a los personajes que irá encontrando, trata de salvar el mundo.	PC
Final Fantasy	Aventura con combate por turnos y toques de rol.	PC, PlayStation

2.4.1.4.5 Aplicación educativa de los videojuegos.

Sin duda los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. Veamos algunas de sus posibles aplicaciones, considerando también algunos de sus riesgos más específicos.

a) Los juegos de arcade (plataformas, luchas...) pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Riesgos a considerar: nerviosismo, estrés y

hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.

b) Los deportes permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes. En algunos casos también se pueden alcanzar niveles altos de estrés.

c) Los juegos de aventura y rol pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. Una de las preocupaciones de los educadores deberá ser promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

d) Los simuladores y los constructores (aviones, maquinarias, ciudades...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria-) y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.

e) Los juegos de estrategia exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar estos aspectos con los jugadores.

g) Los puzzles y los juegos de lógica desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos.

h) Juegos de preguntas, que pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo.

i) Juegos educativos diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, como por ejemplo "Viaje por la Europa de los ciudadanos" que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros. Los juegos educativos, si están bien diseñados, no deben presentar ningún riesgo específico.

VARIABLE DEPENDIENTE

2.4.2.1. Psicología del desarrollo.

La Psicología del desarrollo tiene por objeto el estudio de los cambios que tienen lugar en los niños y adolescentes a lo largo de su evolución y crecimiento. (SADURNÍ, M., El Desarrollo de los Niños Paso a Paso, Editorial UOC, 2008)

La psicología del desarrollo es una rama de la psicología que estudia los cambios conductuales y psicológicos de las personas, durante el periodo que se extiende desde su concepción hasta su muerte, y en todo tipo de ambientes, tratando de describirlo y explicarlo en relación con el propio sujeto, así como en relación con las diferencias que existen entre ellos; a fin de poder llegar a predecir los comportamientos y, como dirían los teóricos del ciclo vital, optimizar el desarrollo.

2.4.2.1.1 Objeto y métodos de la psicología del desarrollo

La Psicología del Desarrollo, también denominada Psicología Evolutiva o Psicología de las Edades, constituye una disciplina científica cuyo objeto de estudio lo constituyen las regularidades que se producen en el proceso de desarrollo psicológico del ser humano, en diferentes etapas de su ciclo vital, partiendo de las condiciones que explican de manera causal este proceso y que permiten la caracterización de sus diferentes estadios o períodos.

La Psicología del Desarrollo estudia las regularidades del desarrollo psíquico y de la personalidad, las leyes internas de este proceso, así como las causas que dan lugar a las principales tendencias y características psicológicas, en sus distintas etapas. Esta disciplina científica se orienta al estudio de la subjetividad humana, del sujeto psicológico como individualidad, para establecer aquellas leyes psicológicas generales, que se expresan, de manera particular e irreplicable, en cada persona.

La Psicología del Desarrollo abarca el estudio de diferentes etapas del desarrollo humano: el primer año de vida, la edad temprana, la edad preescolar, la edad

escolar, la adolescencia, la juventud y la adultez. En este último caso, se establecen diferencias entre las etapas del adulto medio y del adulto mayor, esta última también denominada con el término de tercera edad.

2.4.2.1.2 Campo de estudio

La psicología del desarrollo o evolutiva estudia tres campos en el desarrollo y cambios de conducta que sufre el individuo a lo largo de toda su vida. Estos tres campos están en constante interacción y se estudian indisolublemente.

1. **Campo biológico:** desarrollo físico del cerebro y del cuerpo.
2. **Campo cognitivo:** evolución de los procesos mentales y capacidades para aprender y solucionar problemas por parte del individuo. La motivación y la curiosidad forma parte de dicho campo.
3. **Campo psicosocial:** relaciones e interacciones del individuo con sus padres, familia, amigos...entre otros, así como el desarrollo de principios morales y éticos o filosóficos culturales.

2.4.2.1.3 Cambios en las personas

En estudios científicos sobre cómo cambian las personas y como permanecen algunos aspectos con el correr del tiempo, se ha determinado que dichos cambios pueden ser de dos maneras:

1. **Cambios cuantitativos:** Variación en el número o la cantidad de algo, como la estatura y el peso.
2. **Cambios cualitativos:** Se presenta en el carácter, la estructura o la organización, como la naturaleza de la inteligencia de una persona, entre otros.

2.4.2.2 Desarrollo Integral

El desarrollo integral del Ser en la educación es poder lograr en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, así como en los adultos, un descubrimiento de todas las áreas de su vida. Eso involucra no solamente aprender las materias intelectuales, sino también desarrollar el lado físico, emocional y espiritual. Y en cuanto las materias intelectuales, que sean de verdad cognitivas. Poder investigar, descubrir

y encontrar uno mismo (¡Eureka!); no aprender de memoria. Un desarrollo verdaderamente integral es una dinámica incesante, donde una cosa lleva a la otra. Por ejemplo una técnica emocional induce a buscar una técnica mental, y así sucesivamente. Y eso nos incita también a equilibrarnos físicamente (CHILINA L. Secuencias del Desarrollo Integral Infantil, Ediciones Texto C.A., 2008)

2.4.2.2.1 Proyecciones del desarrollo integral.

Por lo anteriormente enunciado, se enumeran a continuación los elementos fundamentales para determinar lo que es desarrollo integral, dentro de toda premisa cercana a lo natural:

- **Desarrollo homeostático:** Equilibrio dinámico vital con todos los niveles biológicos.
- **Desarrollo individual/social.** Cada individuo es un elemento de un rompecabezas sistémico natural, lo social es solo un ordenamiento de oportunidad.
- **Desarrollo filogenético:** La evolución continua y si el humano se estanca, desaparece.
- **Desarrollo ontogenético:** Toda plenitud funcional es plenitud ontogenética.
- **Desarrollo geohistórico:** La historia física del planeta es punto de referencia)
- **Desarrollo biohistórico:** La historia del desarrollo biológico es fundamento.
- **Desarrollo cultural histórico:** Observación histórico cultural.

Estos vectores del desarrollo, explican y dan la base de un planteamiento integral sobre el desarrollo. Planteamiento reunido en una especie de *árbol del desarrollo integral*, un modelo que explica la perspectiva de los sistemas naturales, como los que definen los parámetros de un desarrollo de totalidad y a ser observada a la luz de una ecología cognitiva:

El árbol del desarrollo integral, basado en la pirámide de Maslow invertida, reúne todos los elementos que son reconocidos como alguna forma de desarrollo en el paradigma de las ciencias especializadas de hoy. Por necesidades pedagógicas el modelo del árbol del desarrollo tiene que ser observado dentro de los niveles de investigación denominados como los niveles de: *Meta, Macro y Micro.*

Como se ha señalado anteriormente, el estudio del desarrollo abarca muchos sectores del conocimiento, desde un punto de vista científico, se hace necesario tomar como recurso de investigación un conglomerado de teorías e ideas aceptadas por el marco académico de hoy, sistema de teorías e ideas que conforman un paradigma en torno al desarrollo, ideas que sin embargo en este caso, sean lo suficientemente flexibles, para dar pautas hacia un paso o un salto diferente donde otras sean las reglas de juego que determinen nuestra realidad.

El esquema del "árbol de desarrollo integral" representa las condiciones necesarias para los logros, colectivos e individuales de una humanidad en busca de expandir sus recursos en forma no enfermiza o anormal. Según se ve, el desarrollo del árbol depende a su vez de una serie de condiciones básicas y naturales.

Si las condiciones básicas han sido alteradas por una o más formas destructivas de estructuración social se puede observar el esquema de abajo, donde las necesidades normales del árbol del desarrollo son controladas por otros parámetros que o son totalmente ajenos a la forma integral de actuar del sistema o simplemente sobrecargan alguno de sus niveles de desarrollo dinámico. La intervención de las estructuras sociales sobre el desarrollo natural ha dado lugar, no solo a la depauperación biosférica de nuestro planeta, sino, peor aún, han dado lugar a una depauperación humana.

En la actualidad y dentro de nuestra visión conceptual del mundo, desarrollo y evolución fueron o son aceptados como sinónimos y sus conceptos están delimitados a la interpretación y aplicaciones de cada especialista dentro de una estructura muy parecida a la instrumentación de una fábrica moderna.

Cuestiones económicas, sociales, políticas y técnicas son mecanismos diferentes, pero están instrumentados para tratar de solucionar en su forma fragmentada un área del problema. La suma de todos los problemas reunidos a su vez, solo existe, dentro de la necesidad de satisfacer una ideología que tiene como dinámica la estabilidad institucional jerárquica de la economía dominante y su sistema estructurado por lo industrial.

Si el desarrollo en el curso de un proceso normal implica cambios superficiales dentro del aparato de un Estado, cuando este va expandiendo su existencia bajo constantes condiciones de jerarquía y polarización; es cuando se habla de crecimiento, efectividad y acumulación. Dentro de esa condición "estable" se trata de neutralizar o ignorar todos los efectos secundarios del crecimiento no natural, venidos desde dentro de este mecanismo estabilizado, el cual se va expandiendo hacia afuera a costa del entorno natural cosmológico (nacional, regional, territorial o planetario) hasta el momento en que todas estas fuerzas de instrumentación rompen finalmente todo nivel de tolerancia.

El nivel de tolerancia debe ser entendido como el nivel aquel, en el que las condiciones físico - naturales donde los nichos ecológicos permiten y permitirán la supervivencia biológica y humana dentro de un desarrollo sostenible y bajo los parámetros de una evolución consecuente con la vida.

2.4.2.2.2 Corrientes Teóricas

Dentro de las numerosas corrientes que han surgido a lo largo de la historia y posteriores actuales, se pueden clasificar en tres clases, de manera aproximada:

Teorías mecanicistas: son aquellas que sostienen que los cambios de conducta y el desarrollo del individuo es cuantitativo, multidireccional, abierto y flexible. Son teorías como el procesamiento de la información y el condicionamiento clásico y conductismo.

Teorías organicistas: sostienen que el desarrollo se produce por la superación de diversos estadios o etapas teniendo en cuenta la edad y siendo un cambio universal, cerrado, cualitativo y unidireccional. El psicoanálisis de Freud y

Erikson planteaban estadios evolutivos psicosexuales y psicosociales respectivamente.

Teorías histórico-culturales o socioculturales: tales como la T^a del Ciclo Vital de Baltes, Smith y Lipsit, la T^a Ecológica de Bronfenbrenner o la T^a Sociocultural de Vygotsky sostenían la importancia de la sociedad y de los factores normativos como la generación, el momento histórico y factores ambiente, en la influencia del desarrollo de un individuo a lo largo de su vida.

Sigmund Freud: Teoría psicoanalítica. El concepto del desarrollo Freudiano más conocido es el de la sexualidad infantil:

- Fase oral (a lo largo del 1º año de vida): esta fase se divide en una primera etapa, denominada Oral de succión (desde el nacimiento hasta el 6º mes aproximadamente) y una segunda etapa, la Oral canibalística, fase que se extiende hasta el comienzo de la fase anal.
- Fase anal (de 1 a 3 años): esta etapa se caracteriza por el desarrollo de los hábitos de limpieza y el control de esfínter. También se subdivide en dos etapas: la primera es la Anal expulsiva, en la cual se halla el placer pulsional a través de la expulsión de las heces y la ejecución de movimientos con más libertad que en la fase anterior. La segunda etapa se denomina Anal retentiva; en ésta, el niño encuentra la satisfacción por medio de la retención de las heces y control de las mismas.
- Fase fálica (de 3 a 5/6 años): en este período tiene lugar desde la perspectiva freudiana el Complejo de Edipo, configuración estructurante del psiquismo humano.
- Periodo de latencia (de 5/6 años hasta la pubertad).
- Fase genital (desde la pubertad): habiendo sido atravesado el periodo de latencia, los cambios que se generan en la pubertad, ponen en juego nuevamente a las pulsiones sexuales (en un segundo plano durante la latencia); las cuales serán, en el mejor de los casos, sojuzgadas ante la primacía genital. Es decir, todas aquellas pulsiones expresadas a lo largo

de la evolución de la libido (oral, anal, fálica) serán puestas en acción como prolegómenos de la sexualidad genital.

El afecto tiene un lugar dominante en su concepción.

Jean Piaget: Teoría psicogenética. Contrario a Freud, Piaget considera la afectividad como un subproducto de lo cognitivo, que es para él, el concepto fundamental. El método clínico piagetiano se caracteriza por ser una entrevista de tipo abierto. Las etapas del desarrollo intelectual, según la teoría piagetiana son:

- Periodo sensoriomotor (de 0 a 2 años). Ocurre de manera gradual, en donde el lactante adquiere la capacidad de organizar actividades en torno a su ambiente mediante habilidades sensoriales y motoras.
- Periodo preoperacional (de 2 a 7 años). El niño desarrolla un sistema representacional y utiliza símbolos para poder representar objetos, personas, lugares, eventos, etc. El lenguaje es característico de esta etapa y desarrolla el juego imaginativo. El pensamiento aún no es lógico.
- Periodo operacional concreto (de 7 a 11 años). En esta etapa el niño es capaz de desarrollar un pensamiento lógico, por lo tanto tiene la capacidad para resolver problemas de manera lógica, pero aún no puede pensar en términos abstractos.
- Periodo operacional formal (de 11 años a la adultez). En esta etapa la persona puede pensar de manera abstracta acerca de diferentes situaciones y es capaz de lidiar con situaciones hipotéticas y pensar en las distintas posibilidades.

La teoría psicogenética fue desarrollada por Piaget y sus colaboradores/as del Centro de Epistemología Genética en Ginebra, con el objetivo de construir y fundamentar una epistemología de tipo genético, es decir, un estudio del desarrollo del conocimiento de naturaleza biológica a partir de su relación con el desarrollo humano desde sus orígenes mismos. De esta manera, la psicogénesis - por su posición interaccionista del aprendizaje y sus proyecciones en la

educación- se ha constituido en una de las teorías del movimiento y enfoque denominado constructivismo. Entonces, la psicogénesis podría definirse como la historia de una idea o concepto que se ve influida y, por tanto, desarrollada constantemente por la actividad cognitiva de quien se apropia y construye (Goodman, 1991).

Se denomina psicogénesis al estudio del desarrollo de las funciones mentales en tanto que dicho desarrollo puede aportar una explicación, o al menos una información complementaria, sobre los mecanismos de aquéllas en su estado acabado. Para tal efecto, la psicogénesis utiliza los procesos y desarrollo de la psicología infantil para encontrar la solución de los problemas psicológicos generales.

Henri Wallon Comenzó su teoría con la publicación de su tesis doctoral *El niño turbulento*. Wallon se interesó por el origen y desarrollo de los procesos psicológicos. Aseguraba que los humanos son seres psíquicos, orgánicos y sociales. Los gestos y expresiones del niño se interpretan como acciones controladas. Ejemplo: la sonrisa.

- Estadio de impulsividad motriz (de 0 a 6 meses).
- Estadio emocional (de 6 a 12 meses).
- Estadio sensoriomotor (de 1 a 3 años).
- Estadio del personalismo (de 3 a 6 años).
- Estadio del pensamiento categorial (de 6 a 11 años).
- Estadio de la pubertad y de la adolescencia (a partir de los 11/12 años).

2.4.2.3 Desarrollo del Pensamiento

Es la capacidad de pensar propia del ser humano, y se va desarrollando paulatina y naturalmente con la maduración, cuando el ser humano crece y se desarrolla(<http://deconceptos.com/general/desarrollo-del-pensamiento> bajado 15-junio - 2012).

Sin embargo esa aptitud natural para pensar, que significa entenderse a sí mismo y al mundo que lo rodea, usando la percepción, la atención, la memoria, la transferencia, etcétera, solucionando problemas que se presentan día tras día, recordando, imaginando y proyectando, puede estimularse mediante la educación, que actúa sobre los procesos mentales para desarrollarlos, orientarlos y potenciarlos. Para ellos se utilizan estrategias que estimulan la comprensión y el aprendizaje significativo, para que lo que penetra en la memoria se sitúe en la de largo plazo, relacionando los nuevos datos o hechos registrados, con conocimiento anteriores. El pensamiento se desarrolla entonces por obra de la naturaleza y de la acción externa (por educación).

El desarrollo del pensamiento puede entonces ser natural o estimulado, pero este último debe respetar según Piaget las etapas del desarrollo natural del niño. Entre el nacimiento y los dos años de vida, se produce la etapa sensorio motora, donde el niño es incapaz de internalizar ideas. Entre los 2 y los 7 años transcurre la etapa pre operacional. El niño ya forma imágenes mentales y desarrolla primero el lenguaje oral y luego el escrito. Entre los 7 y los 11 años es la etapa del pensamiento concreto, y a partir de esta edad ya puede ser capaz de abstraer. Para Dewey, todo conocimiento para ser tenido como tal debe confrontarse con la experiencia. La mente para este autor se desarrolla, cuando se enfrenta a situaciones que debe resolver.

2.4.2.3.1 Proceso elemental del pensamiento:

Imaginarse a un hombre significa referirse necesariamente a su porte, color, manera de ser, etc.; cuando imaginamos a un hombre necesariamente lo individualizamos, nos referimos a un hombre determinado, con características individuales, propias. Para ello nos servimos de las imágenes.

Para pensar en un hombre “No” nos preocupamos si es alto, bajo, gordo, blanco, negro. Al pensar en el hombre tomamos solamente en cuenta las características comunes y profundas, caracteres que son aplicables a todos los hombres, en el pensar del hombre se opera con ideas y conceptos.

La diferencia entre imaginar y pensar deriva del hecho de que en el primer caso operamos con imágenes y en el segundo lo hacemos con conceptos (el concepto es un contenido de la conciencia, fruto de abstracción y generalización (<http://html.rincondelvago.com/el-pensamiento.html>, bajado 15 – junio del 2012).

2.4.2.3.2 Desarrollo del pensamiento y la personalidad:

La formación de conceptos en el niño tiene lugar ya en los primeros años. De una vaga comprensión de la situación global, el niño pasa a la aprehensión gradual de las semejanzas y diferencias existentes en las cosas o situaciones concretas. Entre los dos y los cuatro años se elevan del nivel concreto al nivel abstracto. Cuando el niño es capaz de expresar verbalmente lo referente a los objetos o personas que lo rodean, utiliza ya conceptos abstractos.

Naturalmente que el niño en este periodo de su vida utiliza conceptos simples. La capacidad de operar con conceptos más complejos, como ser conceptos científicos, matemáticos o filósofos, aparece más tarde con la mayor madurez y la mayor experiencia. Esto tiene lugar en la adolescencia, aunque numerosos psicólogos sostienen que dicha capacidad ya aparece a los ocho años en el niño normal.

Ciertos conceptos abstractos son difíciles de ser captados por el niño. Así el concepto del tiempo lo capta difícilmente. La aprehensión de este concepto esta penetrado de afectividad. El tiempo que transcurre agradablemente es corto para el niño, mientras es largo si lo pasa con desagrado. La relación entre causa y efecto no la capta el niño ni sabe aplicar principios generales a situaciones específicas.

Solo alrededor de los siete u ocho años, el niño empieza a captar las relaciones entre causa y efecto. Con el desarrollo mental el niño comienza también a evaluar sus propias acciones y a juzgar el punto de vista de otras. Comienza a formular sus propias afirmaciones sobre los hechos reales y presenta argumentaciones cada vez más lógicas. A los once o doce años, el niño comienza el raciocinio deductivo y muestra la capacidad de formular y criticar las hipótesis.

En general la experiencia ha demostrado que el niño que se muestra inteligente a esta edad, si conserva buena salud, se mantendrá con igual capacidad en la adolescencia y en el periodo de la juventud y de la madurez. La llegada de la adolescencia se caracteriza por dos aspectos desde el punto de vista del desarrollo intelectual.

La inteligencia del adolescente se concentra sobre determinados problemas. Ello permite descubrir en el adolescente los intereses particulares que juegan un papel muy importante en la orientación vocacional y profesional del joven. Además es el periodo *dialéctico* en la vida del muchacho donde exige las razones del de todo, es la edad razonadora por excelencia. En este periodo el adolescente capta también con claridad la noción de la ley.

2.4.2.3.3 Estructuras básicas del pensamiento:

Las estructuras básicas del pensamiento más importantes son las imágenes y conceptos. Cuando decimos que estamos pensando en nuestro hermano, tendremos una imagen de él, posiblemente su rostro; pero también en su manera de hablar o la fragancia de su loción favorita para después de afeitarse.

Imágenes: los investigadores han descubierto que no solo visualizamos las cosas que nos ayudan a pensar en ellas, sino que hasta manipulamos las imágenes mentales. Las imágenes nos permiten pensar sin expresarnos verbalmente, también nos permite utilizar formas concretas para representar ideas complejas y abstractas, así pues, las imágenes son parte importante del pensamiento y la cognición.

Conceptos: son categorías mentales para clasificar personas, cosas o eventos específicos con características comunes; también estos dan significados a nuevas experiencias: no nos detenemos a formar nuevos conceptos para cada experiencias sino que nos basamos en conceptos que ya hemos formado y colocamos al nuevo objeto o evento en la categoría adecuada, en este proceso algunos conceptos son modificados para adaptarlos al mundo que nos rodea.

2.4.2.3.4 El pensamiento creativo:

La creatividad hace referencia a esa capacidad innovadora del hombre que no surge de una deducción matemática o lógica.

En los niños de seis a ocho años se les puede educar y enseñar a tener cierta originalidad y a no conformarse con lo típico

Los ejercicios para estimular la creatividad se basan en propuestas de carácter abierto, permitiendo multiplicidad de respuestas, y los padres debemos aceptar preguntas divergentes y curiosas y admitir nuevas ideas.

Resolviendo de muchas maneras diferentes los problemas facilita el pensamiento productivo frente al reproductivo o repetitivo.

Que el pensamiento es creativo quiere decir que construimos nuestra realidad de acuerdo a nuestros pensamientos y creencias. Estos pensamientos básicos se forman en la primera infancia, en el nacimiento e incluso en la vida intrauterina. Por eso la búsqueda, identificación y reconocimiento amorosos de los pensamientos y creencias es básico para la transformación de nuestra realidad.

2.4.2.3.5 Pensamiento convergente y divergente:

Obviamente muchos problemas no se prestan para ser resueltos mediante estrategias directas, sino que es necesario utilizar una forma de pensar flexible y original. Por ejemplo ¿cuántos usos poco frecuentes se le ocurren para un objeto tan común como un ladrillo? Es fácil pensar en unos cuantos usos para el ladrillo, pero algo muy diferente es llegar a 50 o 60 usos distintos. Algunas veces, los psicólogos llaman a este tipo de pensamiento **divergente**, a diferencia del pensamiento convergente. Un problema que debe solucionarse mediante el pensamiento convergente tiene una sola solución, o muy pocas, por ejemplo, un problema matemático.

Los problemas que no tienen una solución única, requieren de un enfoque sensible y de inventiva del pensamiento divergente. Una prueba de selección

múltiple es un problema que debe resolver el pensamiento convergente; la redacción de un ensayo requiere del pensamiento divergente.

La capacidad de las personas para utilizar el pensamiento divergente o convergente es muy variable. Quienes tienen altas calificaciones en las pruebas normales de inteligencia (pensamiento convergente), también tienden a ser más creativos que el promedio de la gente (pensamiento divergente); pero a algunas personas cuyo CI es elevado se les dificulta resolver problemas para pensamiento divergente, y viceversa.

Pensamiento divergente: pensamiento que satisface los criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad.

Pensamiento convergente: pensamiento dirigido hacia la solución correcta de un problema.

2.4.2.4. Desarrollo actitudinal

Según **DIAZ, F. (2002)** Es el crecimiento intelectual que se adquiere mediante el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica. Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

Es un proceso continuo, ordenado en fases, a lo largo del tiempo, que se construye con la acción del sujeto al interactuar con su medio adaptándose gradualmente. Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo, desde su gestación hasta la madurez. Es un proceso continuo que empieza con la vida.

2.4.2.4.1 Definición de actitud

Según, **CARABUS, O., (2004)**: Define la actitud de la siguiente forma: predisposición aprendida a responder de un modo consistente a un objeto social. La actitud es la forma de actuar de una persona, el comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas. En este sentido, puede considerarse como cierta forma de motivación social -de carácter, por tanto, secundario, frente a la motivación biológica, de tipo primario- que impulsa y orienta la acción hacia determinados objetivos y metas.

En la Psicología Social, las actitudes constituyen valiosos elementos para la predicción de conductas. Para el mismo autor de la obra fish, la actitud se refiere a un sentimiento a favor o en contra de un objeto social, el cual puede ser una persona, un hecho social, o cualquier producto de la actividad humana.

Basándose en diversas definiciones de actitudes, Rodríguez definió la actitud como una organización duradera de creencias y cogniciones en general, dotada de una carga afectiva a favor o en contra de un objeto definido, que predispone a una acción coherente con las cogniciones y afectos relativos a dicho objeto. Las actitudes son consideradas variables intercurrentes, al no ser observables directamente pero sujetas a inferencias observables.

2.4.2.4.2 Componentes de las actitudes

Es posible que en una actitud haya más cantidad de un componente que de otro. Algunas actitudes están cargadas de componentes afectivos y no requieren más acción que la expresión de los sentimientos. Algunos psicólogos afirman que las actitudes sociales se caracterizan por la compatibilidad en respuesta a los objetos sociales. Esta compatibilidad facilita la formación de valores que utilizamos al determinar qué clase de acción debemos emprender cuando nos enfrentamos a cualquier situación posible. (SIERRA, J., Manual de Evaluación Psicológica, Ediciones Siglo XXI, 2007)

Existen tres tipos de componentes en las actitudes y son: componente cognitivo, componente afectivo y componente conductual.

a) Componente Cognoscitivo

Está formado por las percepciones y creencias hacia un objeto, así como por la información que tenemos sobre un objeto. Los objetos no conocidos o sobre los que no se pose información no pueden generar actitudes. La representación cognoscitiva puede ser vaga o errónea, en el primer caso el afecto relacionado con el objeto tenderá a ser poco intenso; cuando sea errónea no afectará para nada a la intensidad del afecto.

b) Componente Afectivo

Es el sentimiento en favor o en contra de un objeto social. Es el componente más característico de las actitudes. Aquí radica la diferencia principal con las creencias y las opiniones -que se caracterizan por su componente cognoscitivo.

c) Componente Conductual

Es la tendencia a reaccionar hacia los objetos de una determinada manera. Es el componente activo de la actitud. Sobre este componente y la relación entre actitud-conducta y las variables que están interviniendo girará nuestra investigación.

Las actitudes son parte intrínseca de la personalidad del individuo. Algunas teorías sostienen que las personas buscan la congruencia entre sus creencias y sus sentimientos hacia los objetos, y que las modificaciones en las actitudes dependen de que cambien los sentimientos o las creencias. Los individuos poseen actitudes estructuradas compuestas de diversos elementos afectivos y cognoscitivos. Un cambio en uno de ellos precipita un cambio en los demás.

Cuando estos componentes son inconsistentes o exceden el nivel de tolerancia de la persona aparece la inestabilidad. Esa inestabilidad puede corregirse mediante:

1. El rechazo de un mensaje diseñado para influir en las actitudes.
2. La fragmentación de las actitudes.
3. La aceptación de la inconsistencia, de modo que se genere una nueva actitud.

Esta teoría propone que el afecto, la cognición y la conducta determinan las actitudes y que éstas determinan, a su vez, el afecto, la cognición y la conducta.

Las actitudes pueden tener distintos orígenes: la familia, los grupos de amigos o las experiencias anteriores. Las experiencias primeras en la familia contribuyen a formar las actitudes individuales.

La cultura, las costumbres y el lenguaje influyen sobre las actitudes.

2.4.2.4.3 Cambio de actitudes

Los maestros pueden enfrentarse a la tarea de cambiar las actitudes de sus alumnos para favorecer el buen fin del trabajo. Aunque son muchas las variables que afectan a los cambios de actitud, todas pueden describirse en función de tres factores generales: confianza en el emisor, en el propio mensaje y en la situación. Los estudiantes que no confían en su jefe no aceptarán su mensaje ni modificarán sus actitudes, al igual que si el mensaje no es convincente, ni invitará al cambio.

Cuanto mayor sea el prestigio del comunicador, más notorio será el cambio de actitudes. Por tanto, los maestros deben ganarse el prestigio de sus alumnos. Si tienen prestigio, lo utilizarán para cambiar las actitudes; si no lo tienen, el cambio de actitudes puede resultar prácticamente imposible.

Las personas tratan de identificarse con un comunicador bien considerado y tienden a adoptar las actitudes y conductas de la persona admirada.

El compromiso de un empleado con sus actitudes es muy importante. Las actitudes que se han expresado públicamente son más difíciles de cambiar porque la persona se ha comprometido y cambiar de actitud sería reconocer su error. La

distracción es uno de los muchos factores situacionales que aumentan la persuasión. Otro factor que hace a la gente más susceptible al cambio en sus actitudes es un entorno agradable.

2.4.2.4.4 La función de las actitudes

La teoría funcional de las actitudes explica la forma en que las actitudes facilitan la conducta social. Entre las funciones de las actitudes se encuentran las siguientes (IBÁNEZ, T., Introducción a la psicología Social, Editorial UOC, 2004)

- ◆ **Función utilitaria.** Esta función se relaciona con los principios básicos de recompensa y castigo. Desarrollamos algunas actitudes hacia los productos fundamentándonos simplemente en que nos proporcionan placer o dolor.
- ◆ **Función expresiva de valor.** Las actitudes que realizan una función que expresa valor, ilustran los valores centrales o el concepto del consumidor.
- ◆ **Función defensora del ego.** Las actitudes que se forman para proteger a la persona, ya sea de amenazas externas o de sensaciones internas, realizan una función defensora del ego.
- ◆ **Función de conocimiento.** Algunas actitudes se forman como resultado de la necesidad de orden, estructura o significado. Esta necesidad se manifiesta cuando una persona está en una situación ambigua o es confrontada con un nuevo producto.

2.4.2.4.5 Tipos de actitudes

Existen cinco grandes grupos de actitudes en el trabajo:

1. Proactiva: Persona altamente motivada para conseguir los objetivos del centro y los suyos propios. Capaz de orientar todas sus actividades hacia ello y de contagiar su entusiasmo a los compañeros/as. Cuando se encuentra con algún problema aplica estrategias para su solución.

2. Colaboradora: Siempre dispuesto(a) a prestar su ayuda para la consecución de los objetivos. Fuertemente motivado/a y se brinda a ayudar a la primera oportunidad. Aunque tiene una gran capacidad de trabajo y entusiasmo, prefiere mantenerse en segundo plano.

3. Reactiva: Persona que hace el trabajo lo mejor que sabe pero que espera que le proporcionen las instrucciones precisas. Poca capacidad de iniciativa y que cuya máxima aspiración es la de ser útil y limitarse a cumplir con su cometido.

4. Pasiva: Persona que aplica la ley del mínimo esfuerzo. Procura pasar desapercibida y es adicta al escaqueo.

5. Negativa: Siempre encuentra defectos a todo lo que se hace o propone.

2.5. HIPÓTESIS:

El uso de juegos de internet influye directamente en el desarrollo actitudinal de los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto” de la Parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha, en el año lectivo 2012 – 2013.

2.6. SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES:

Variable independiente: Juegos de internet

Variable dependiente: El desarrollo actitudinal

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3. 1- Enfoque de la investigación

Tomando en cuenta que la principal orientación de la presente investigación es el constructivismo social, la misma es de enfoque cualitativo, además se ratificó en ello, porque se desarrolló con una muestra pequeña y suficiente para establecer la relación entre las variables (El uso de juegos de internet y el desarrollo actitudinal), existe relación directa entre la investigadora y el objeto de investigación, la hipótesis se comprobó de forma descriptiva y los resultados obtenidos no serán leyes o principios generales, sino más bien aspectos característicos y propios de la presente investigación y consecuentemente de la relación entre las variables específicas de estudio en su contexto.

3.2 Modalidad básica de la investigación.

Para la realización del presente estudio se utilizó los siguientes tipos de investigación:

Investigación Bibliográfica

Mediante el empleo de la bibliografía básica de estudio para ampliar y profundizar conceptos, temas y criterios de los diversos autores y aspectos del estudio.

Investigación de Campo

Mediante el estudio en el lugar en donde se producen los acontecimientos como es la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto”, tomando contacto directo con las autoridades, Docentes y estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica que proporcionan la información que requiere el estudio.

Cabe señalar que se aplicará las técnicas como encuesta y entrevista con sus respectivos instrumentos durante la recolección de la información.

3.3. Nivel o tipo de investigación

La presente investigación con el tema “El uso de los juegos de Internet y su influencia en el desarrollo actitudinal de los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto” de la Parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha, en el año lectivo 2012 – 2013” Es de nivel descriptivo, ya que parte de una investigación exploratoria con la finalidad garantizar la ratificación de los resultados en función de la hipótesis, así mismo se encuentra adecuadamente estructurada y sistematizada, situación que permitirá un proceso investigativo y análisis de resultados de forma eficiente y efectiva.

3.4. Población y muestra

La investigación se realizará a la totalidad de estudiantes debido a que la población es pequeña.

INVESTIGADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	34	100%
Docentes	7	100%
TOTAL	41	100%

Cuadro N° 1: Población y muestra

Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

Muestra:

Tomando en cuenta que el universo es pequeño, al estar integrado por 42 investigados se trabajará con la totalidad.

3.5 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos de Internet

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS INSTRUMENTOS
Son aquellos videojuegos jugados vía Internet independientemente de la plataforma. Puede tratarse de juegos multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador	Video juegos Juegos multijugador	Evolución tecnológica Paginas negativas Comunicación y aprendizaje Participación en equipo	¿Cuenta con una red de internet en casa? ¿Ingresa a los juegos en red cuando realiza las tareas escolares? ¿Sus padres le controlan cuando navega en las páginas de internet? ¿Cuánto tiempo juega en el internet? ¿Qué es lo que le interesa de los juegos?	Observación Encuesta Entrevista

Cuadro N° 2: Operacionalización de Variables V.I.
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo actitudinal

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El desarrollo actitudinal es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.</p>	<p>Cambios del pensamiento y sentimientos</p> <p>Madurez Intelectual y social</p>	<p>Desatento</p> <p>Incumplimiento de órdenes.</p> <p>Dependencia</p> <p>Relación con el entorno</p> <p>Practica los valores</p> <p>Comunicación de las emociones</p>	<p>¿Cambia su actitud cuando juega en el Internet?</p> <p>¿Existen problemas de comportamiento en los niños del Sexto Año?</p> <p>¿Los juegos son la principal causa para que existan problemas de comportamiento en los niños/as?</p> <p>¿Participa usted activamente durante las horas de clase?</p> <p>¿Concluye usted con los trabajos que realiza en clase?</p>	<p>Observación</p> <p>Encuesta</p> <p>Entrevista</p>

Cuadro N° 3: Operacionalización de Variables V.D.
 Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

3.6.- Recolección de la información:

1. Selección de las técnicas e instrumentos más adecuados
2. Determinación de investigados
3. Determinación del lugar y fechas para la aplicación de los instrumentos de recolección de información
4. Aplicación de los instrumentos

3.7.- Procesamiento y análisis de la información:

1. Revisión crítica de la información recogida: es decir limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
2. Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
3. Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.
4. Estudio estadísticos de datos para presentación de resultados.
5. Los resultados serán presentados previo análisis estadístico en gráficos de pastel. Cabe recalcar que las conclusiones y recomendaciones serán el resultado del estudio y esclarecimiento de los datos procedidos y procesados en este trabajo investigativo.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Una vez aplicadas las encuestas, se procedió a organizar la información y tabular los resultados, los mismos que se presentan a continuación en cuadros y gráficos explicativos.

Con la finalidad de comparar la información y de esta forma garantizar los resultados de la investigación, se aplicó encuestas a los estudiantes, padres de familia y a los profesores del Sexto Año de Educación Básica de la Escuela “2 de Agosto”, objeto del presente estudio.

Encuesta aplicada a los estudiantes del Sexto Año de Educación Básica de la Escuela “2 de Agosto”, año lectivo 2012 - 2013

1. ¿Cuentas con internet en casa?

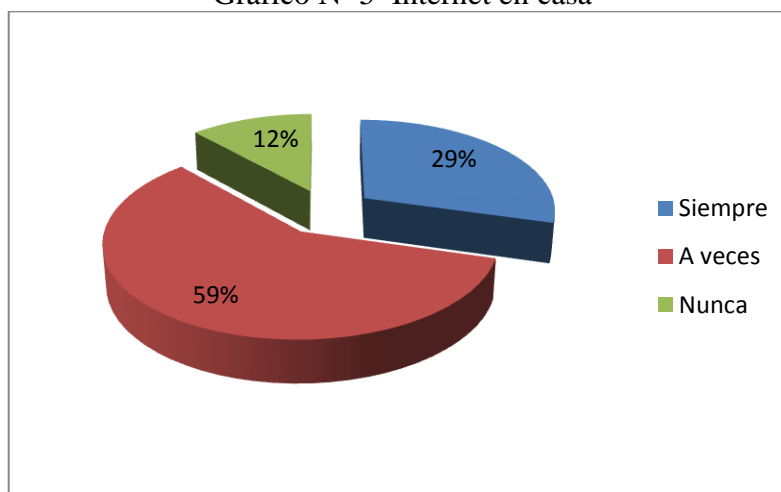
Cuadro N° 4 Internet en casa

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	29,00%
A veces	20	59,00%
Nunca	4	12,00%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 5 Internet en casa



Análisis:

Con respecto a la red de internet en la casa, los investigados afirman que: el 29% (10) afirman que si cuentan con red de internet en su casa, el 59% (20) menciona a veces y el 12% (4) nunca.

Interpretación:

En consecuencia se puede afirmar que un alto porcentaje de estudiantes cuentan con la red de Internet en su casa, por lo que se puede evidenciar que la mayoría de los niños acceden libremente al internet evidenciando de esta manera la presencia de la red de internet en los hogares de los niños/as.

2. ¿Juegas en el internet antes realizas las tareas escolares?

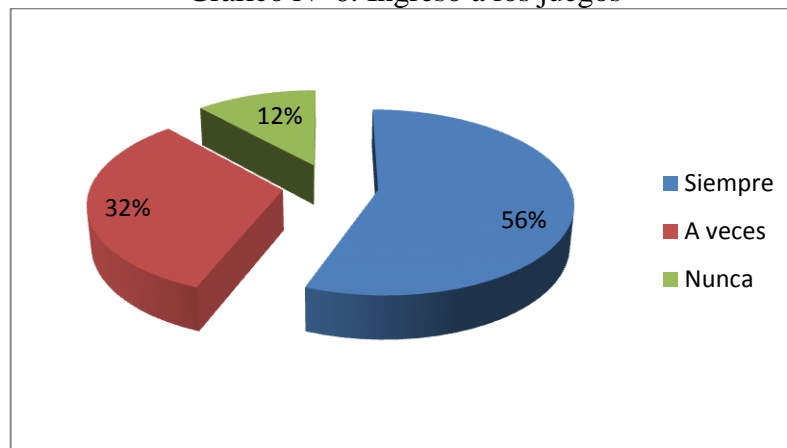
Cuadro N° 5 Ingreso a los juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	56%
A veces	11	32%
Nunca	4	12%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 6: Ingreso a los juegos



Análisis:

Con respecto a la utilización del internet para jugar cuando el niño realiza las tareas escolares, los investigados afirman que: el 56% (19) siempre ingresan a los juegos cuando realizan sus tareas escolares, el 32% (11), lo hacen a veces y el 12% (4), nunca.

Interpretación:

De acuerdo a las afirmaciones se puede decir que un alto porcentaje de los estudiantes acceden al internet cuando realizan sus tareas escolares, demostrando de esta manera la preferencia por los juegos antes de realizar las tareas escolares, el cual es una evidencia del cambio en su desarrollo actitudinal.

3. ¿Tus padres te controlan cuando juegas en el internet?

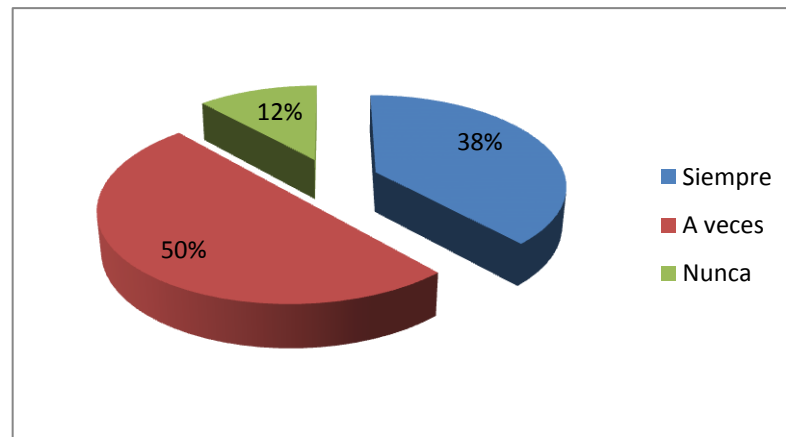
Cuadro N° 6 Control de los padres de familia

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	13	38%
A veces	17	50%
Nunca	4	12%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 7 Control de los padres de familia



Análisis:

Con respecto al control que reciben los estudiantes por parte de sus padres cuando navegan en el Internet; los investigados afirman que: el 38% (13) siempre están controlados por sus padres cuando navegan en el Internet, el 50% (17) a veces es controlado por sus padres y el 12% (4), nunca.

Interpretación:

Por lo tanto se puede afirmar que un alto porcentaje de los estudiantes no reciben el control adecuado por parte de sus padres cuando navegan en el internet, de esta manera se puede evidenciar que gran parte de los niños se quedan solos en la casa y toman las decisiones por si solas pues no existe un control estricto de sus padres por tal motivo tienen la absoluta libertad para navegar en el internet.

4. ¿Cuánto tiempo juegas en el internet?

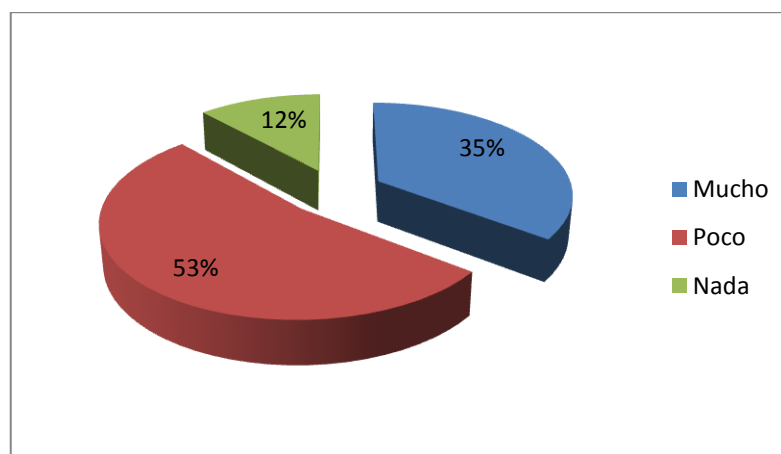
Cuadro N° 7 Tiempo en el Internet

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	12	35%
Poco	18	53%
Nada	4	12%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 8 Tiempo en el Internet



Análisis:

Con respecto al tiempo que permanece jugando el niño/a en el internet, los investigados afirman que; el 35% (12) pasan jugando en el internet durante mucho tiempo, el 53% (18) juegan poco tiempo y el 12% (4) nunca juegan.

Interpretación:

En consecuencia se puede confirmar que un alto porcentaje de estudiantes juegan en el internet durante mucho tiempo siendo este el factor principal para que existan muchos problemas de comportamiento en el aula e inclusive existen casos donde ha sido influenciado el rendimiento académico de los estudiantes.

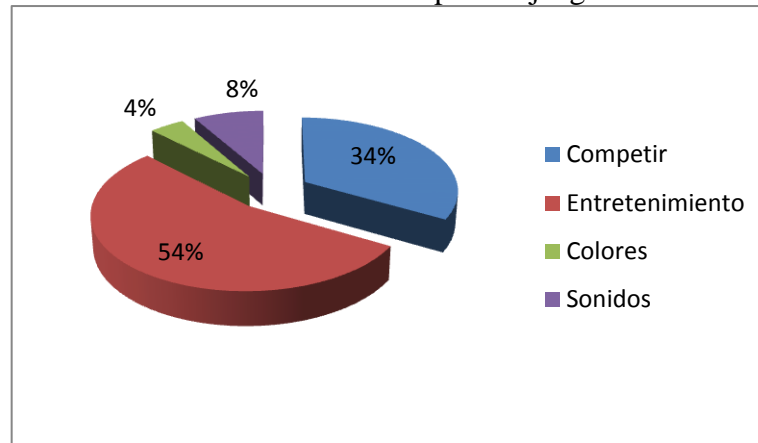
5. ¿Qué es lo que más te gusta de los juegos?

Cuadro N° 8 Interés por los juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Competir	8	34%
Entretenimiento	13	54%
Colores	1	4%
Sonidos	2	8%
TOTAL	24	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada
INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 9 Interés por los juegos



Análisis:

Con respecto al interés que tienen los estudiantes por los juegos en el internet los investigados afirman: el 8% (8) competir, el 54% (13) entretenimiento, el 4% (1) los colores y el 8% (2) los sonidos...

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos se observa que un gran porcentaje de los niños se conectan a los juegos de internet por entretenimiento y por el mismo hecho permanece durante mucho tiempo, descuidando situaciones importantes como son las tareas escolares en consecuencia se puede confirmar que los juegos de internet le entretienen en gran medida al niño/a.

6. ¿Te emocionas demasiado cuando juegas en el Internet?

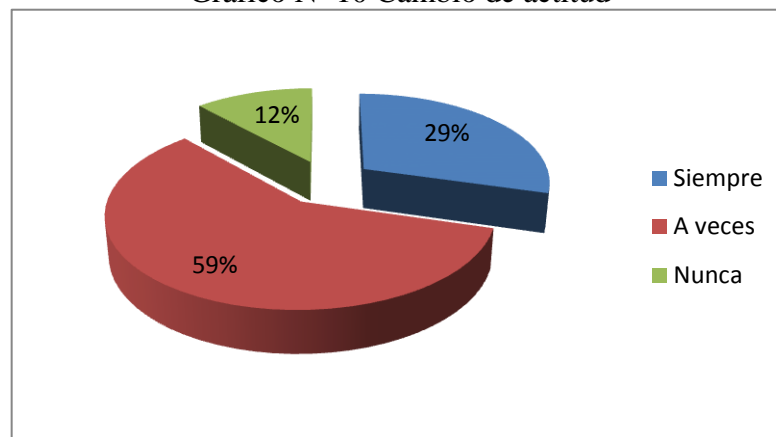
Cuadro N° 9 Cambio de actitud

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	29%
A veces	20	59%
Nunca	4	12%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 10 Cambio de actitud



Análisis:

Con respecto al cambio de comportamiento del niño cuando juega en el internet, los investigados afirman: el 29% (10) siempre cambia de actitud cuando juega en el internet, el 59% (20) a veces cambia su actitud después de haber jugado en el internet y el 12% (4), no cambia su comportamiento.

Interpretación:

En consecuencia se confirma que un alto porcentaje de estudiantes cambian sus comportamientos cuando juegan en el internet, esta situación es muy preocupante puesto que afecta al normal desarrollo del proceso aprendizaje en el aula ratificando la incidencia de los juegos de internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes.

7. ¿Tus compañeros se comportan mal en clase?

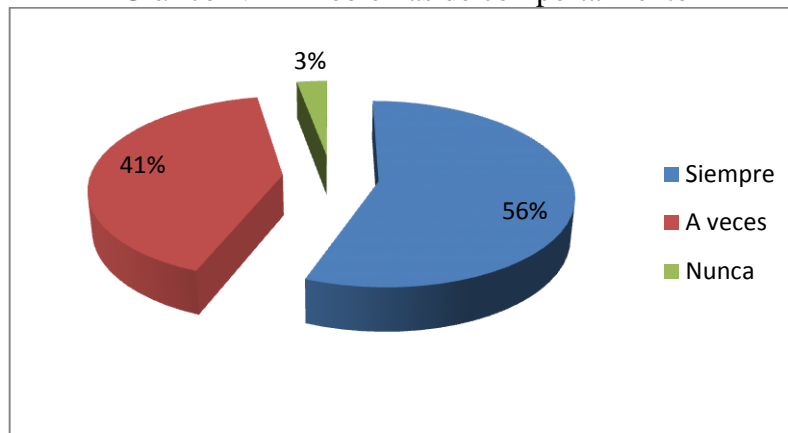
Cuadro N° 10 Problemas de comportamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	56%
A veces	14	41%
Nunca	1	3%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 11 Problemas de comportamiento



Análisis:

Con respecto a la presencia de problemas de comportamiento en los estudiantes los investigados afirman: el 56% (19) si existen casos de mal comportamiento en el aula, el 41% (14) menciona que a veces se presenta estos casos y el 3% (1), menciona que nunca.

Interpretación:

En consecuencia se puede afirmar que existe un alto porcentaje de estudiantes que presentan casos de mal comportamientos los mismos afectan al normal desarrollo del proceso de aprendizaje, de esta manera se ratifica la incidencia de los juegos de internet el cambio actitudinal del estudiante.

8. ¿Tus compañeros juegan de forma agresiva imitando los videos de internet?

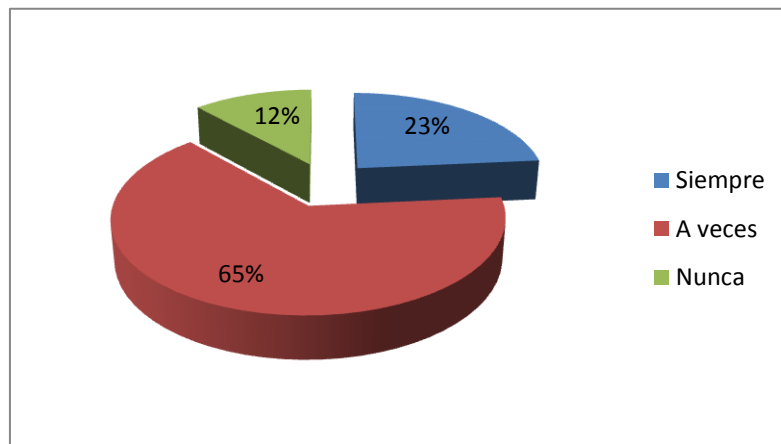
Cuadro N° 11 Juegos es causa del mal comportamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	23%
A veces	22	65%
Nunca	4	12%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 12 Juegos es causa del mal comportamiento



Análisis:

Con respecto a la afirmación de que los juegos de internet son la principal causa para que existan problemas de mal comportamiento en los estudiantes, los investigados afirman: el 23% (8) a veces repercute los juegos en el comportamiento, el 65% (22), a veces y el 12% (4), nunca.

Interpretación:

A pesar de que un porcentaje considerable de estudiantes mencionan que a veces los juegos son la principal causa para generar cambios en su comportamiento, este no deja de ser importante por cuanto un porcentaje considerable afirma que si alteran los comportamientos por tal motivo se ratifica que los juegos repercuten en el comportamiento de los estudiantes.

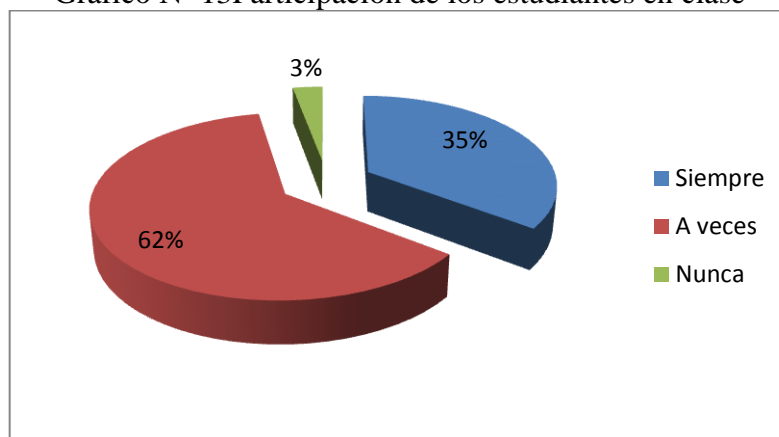
9. ¿Te gusta participar durante las horas de clase?

Cuadro N° 12 Participación de los estudiantes en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	12	35%
A veces	21	62%
Nunca	1	3%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada
INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 13 Participación de los estudiantes en clase



Análisis:

Con respecto a la participación de los estudiantes en clase, los investigados afirman que; el 35% (12) siempre participan activamente, el 62% (21) a veces y el 3% (1) nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede afirmar que un alto porcentaje de estudiantes a veces participan activamente durante las clases, de esta manera se confirma que los estudiantes presentan problemas de comportamiento en el aula situación que puede ser influenciada por los juegos de internet.

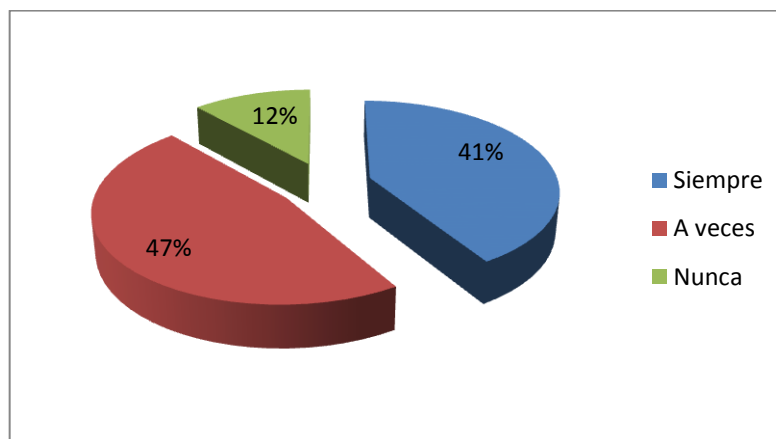
10. ¿Concluye con los trabajos realizados en clase?

Cuadro N° 13 Concluye con los trabajos en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	41%
A veces	16	47%
Nunca	4	12%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada
INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 14 Concluye con los trabajos en clase



Análisis:

Con respecto a la afirmación de que los estudiantes concluyen con los trabajos en clase, los investigados afirman que: el 41%(14) mencionan que a veces concluyen con los trabajos en clase, el 47% (16) menciona que a veces, el 12% (4) nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede afirmar que el mayor porcentaje de los estudiantes concluyen a veces con los trabajos en clase, en consecuencia se confirma que los estudiantes no concluyen con los trabajos en clase, siendo este el factor determinante para considerar que los juegos de internet repercuten en el comportamiento de los estudiantes.

Encuesta dirigida a los Docentes del Sexto Año de educación Básica de la Escuela “2 de Agosto”

1. ¿Considera usted que los estudiantes cuentan con el servicio de internet en casa?

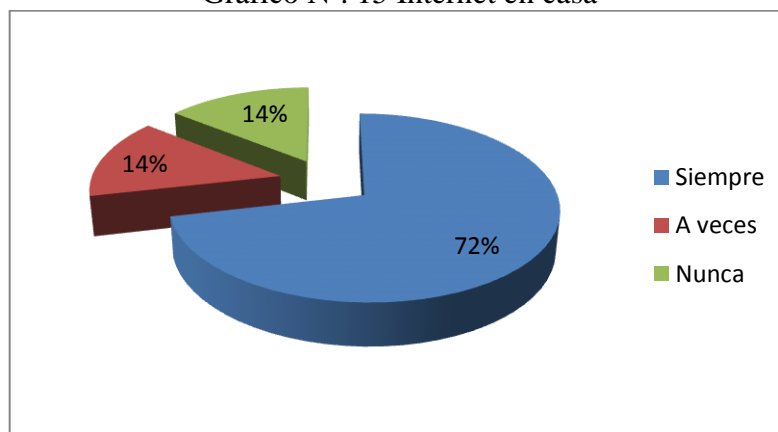
Cuadro N° 14 Internet en casa

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	72%
A veces	1	14%
Nunca	1	14%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N°. 15 Internet en casa



Análisis:

Con respecto a la red de internet en la casa, los investigados afirman que: el 72% (5) afirman que si cuentan con una red de internet en su casa, el 14% (1) menciona a veces y el 11% (1) nunca.

Interpretación:

En consecuencia se puede afirmar que un alto porcentaje de docentes mencionan que los estudiantes cuentan con la red de Internet en su casa, por lo que se puede confirmar que la mayoría de los niños acceden libremente al internet evidenciando de esta manera la presencia de la red de internet en los hogares de los niños/as.

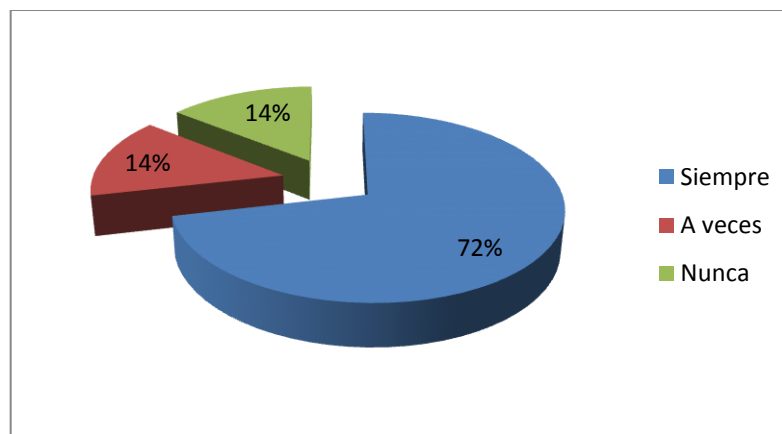
2. ¿Considera usted que los estudiantes han sido objeto de burlas causadas por miembros de su familia?

Cuadro N° 15 Ingreso a los juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	72%
A veces	1	14%
Nunca	1	14%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada
 INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 16 Ingreso a los juegos



Análisis:

Con respecto a la utilización del internet para jugar cuando el niño realiza las tareas escolares, los investigados afirman que: el 72% (5) siempre ingresan a los juegos cuando realizan sus tareas escolares, el 14% (1), lo hacen a veces y el 14% (1), nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados los docentes afirman que un alto porcentaje de los estudiantes acceden al internet cuando realizan sus tareas escolares, demostrando de esta manera la preferencia por los juegos antes de realizar las tareas escolares, el cual es una evidencia de cambio en su desarrollo actitudinal.

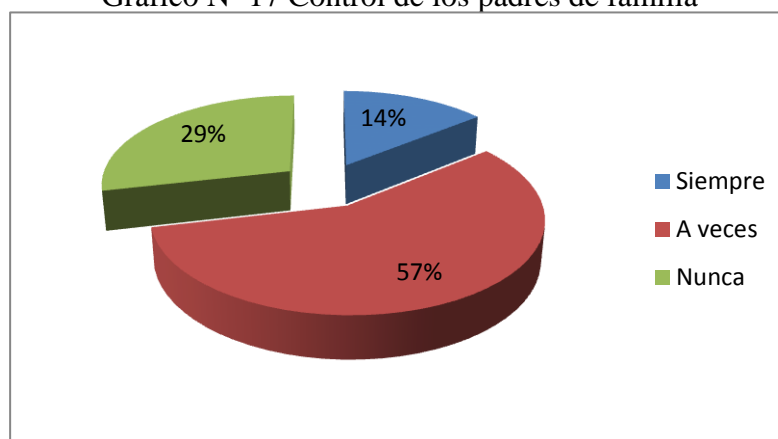
3. ¿Conoce usted si los estudiantes reciben algún control por parte de sus padres cuando navega en las páginas de Internet?

Cuadro N° 16 Control de los padres de familia

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	14%
A veces	4	57%
Nunca	2	29%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada
 INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 17 Control de los padres de familia



Análisis:

Con respecto al control que reciben los estudiantes por parte de sus padres cuando navegan en el Internet; los investigados afirman que: el 14% (1) siempre están controlados por sus padres cuando navegan en el Internet, el 57% (4) a veces es controlado por sus padres y el 29% (2), nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos por parte de los docentes se puede afirmar que un alto porcentaje de los estudiantes no reciben el control adecuado por parte de sus padres cuando navegan en el internet, de esta manera se puede evidenciar que gran parte de los niños se quedan solos en la casa y toman las decisiones por si solas pues no existe control por parte de sus padres por tal motivo tienen la absoluta libertad para navegar en el internet.

4. ¿Cuánto tiempo considera usted que el niño/a juega en el internet?

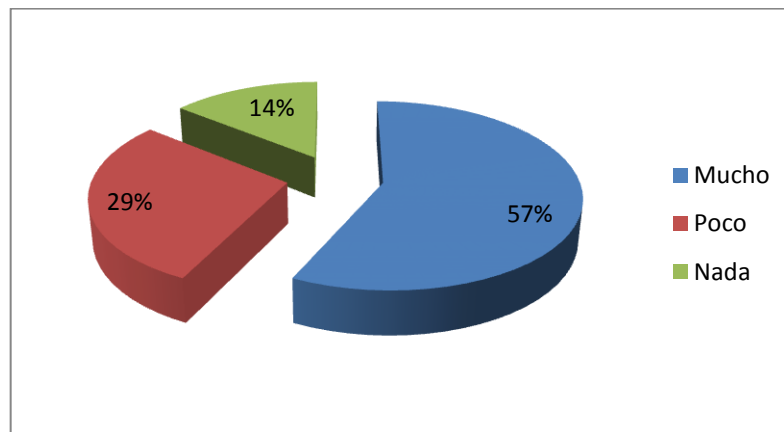
Cuadro N° 17 Tiempo en el Internet

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	4	57%
Poco	2	29%
Nada	1	14%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 18 Tiempo en el Internet



Análisis:

Con respecto al tiempo que permanece jugando el niño/a en el internet, los investigados afirman que; el 57% (4) pasan jugando en el internet durante mucho tiempo, el 29% (2) juegan poco tiempo y el 14% (1) no juegan.

Interpretación:

En consecuencia y de acuerdo a los datos obtenidos por parte de los docentes se puede confirmar que un alto porcentaje de estudiantes juegan en el internet durante mucho tiempo siendo este el factor principal para que existan muchos problemas de comportamiento en el aula.

5. ¿Qué es lo que le interesa al niño/a de los juegos?

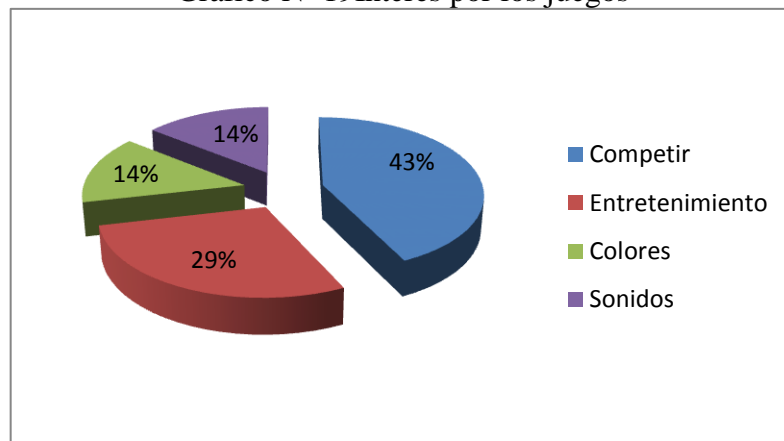
Cuadro N° 18 Interés por los juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Competir	3	43%
Entretenimiento	2	29%
Colores	1	14%
Sonidos	1	14%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 19 Interés por los juegos



Análisis:

Con respecto al interés que tienen los estudiantes por los juegos en el internet los investigados afirman: el 43% (3) competir, el 29% (2) entretenimiento, el 14% (1) los colores y el 14% (1) los sonidos.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede afirmar que un gran porcentaje de los niños juega en el internet por entretenimiento en donde permanece durante mucho tiempo, descuidando situaciones importantes como son las tareas escolares en consecuencia se puede confirmar que los juegos de internet le entretienen en gran medida al niño/a.

6. ¿Cree usted que cambia la actitud del niño/a cuando juega en el Internet?

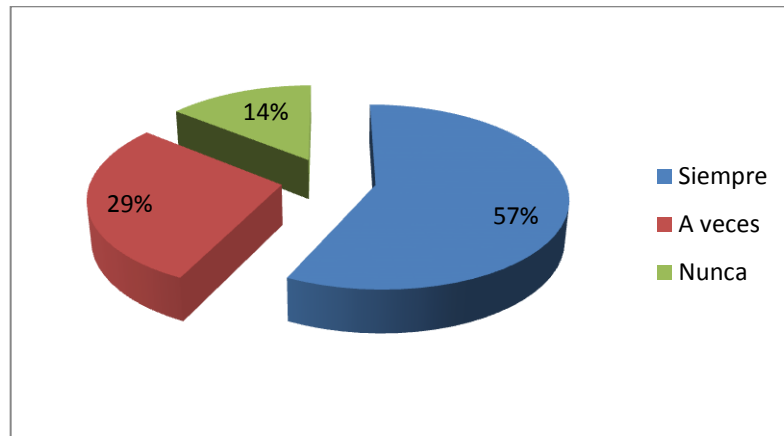
Cuadro N° 19 Cambio de actitud

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	57%
A veces	2	29%
Nunca	1	14%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 20 Cambio de actitud



Análisis:

Con respecto al cambio de comportamiento del niño cuando juega en el internet, los investigados afirman: el 57% (4) siempre cambia de actitud cuando juega en el internet, el 29% (2) a veces cambia su actitud después de haber jugado en el internet y el 14% (1), no cambia su comportamiento.

Interpretación:

En consecuencia de acuerdo a los docentes se confirma que un alto porcentaje de estudiantes cambian sus comportamientos cuando juegan en el internet, esta situación es muy preocupante puesto que afecta al normal desarrollo del proceso aprendizaje en el aula ratificando la incidencia de los juegos de internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes.

7. ¿Existen problemas de comportamiento en los niños/as?

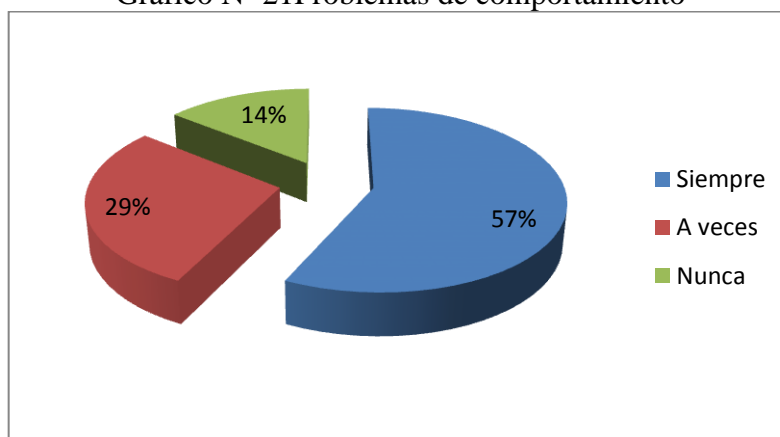
Cuadro N° 20 Problemas de comportamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	57%
A veces	2	29%
Nunca	1	14%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 21 Problemas de comportamiento



Análisis:

Con respecto a la presencia de problemas de comportamiento en los estudiantes los investigados afirman: el 57% (4) si existen casos de mal comportamiento en el aula, el 29% (2) menciona que a veces se presenta estos casos y el 14% (1), menciona que nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados presentados por los docentes se puede afirmar que existe un alto porcentaje de estudiantes que presentan casos de mal comportamientos los mismos afectan al normal desarrollo del proceso de aprendizaje, ratifica la incidencia de los juegos de internet en el cambio actitudinal del estudiante.

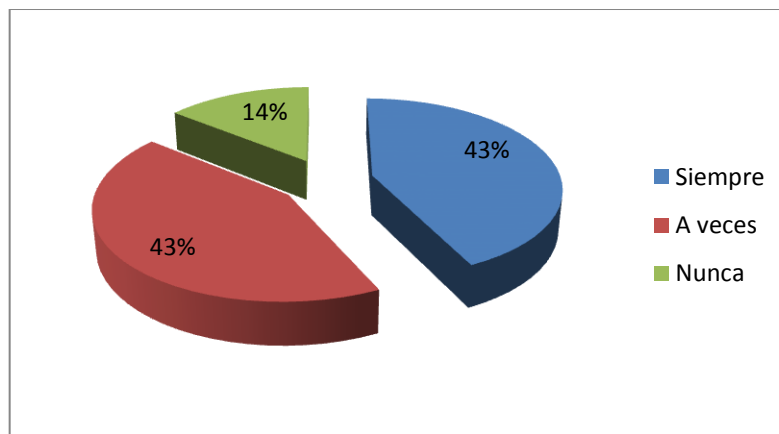
8. ¿Considera usted que los juegos son la causa principal para que existan problemas de comportamiento en el niño/a?

Cuadro N° 21 Juegos es causa del mal comportamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	43%
A veces	3	43%
Nunca	1	14%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada
 INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 22 Juegos es causa del mal comportamiento



Análisis:

Con respecto a la afirmación de que los juegos de internet son la principal causa para que existan problemas de mal comportamiento en los estudiantes, los investigados afirman: el 43% (3) siempre repercute los juegos en el comportamiento, el 43% (3), a veces y el 14% (1), nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que un porcentaje considerable de docentes mencionan que los juegos son la principal causa para generar cambios en el comportamiento del estudiante, ratificando de esta manera que los juegos inciden en el comportamiento de los estudiantes.

9. ¿Los estudiantes participan activamente durante las horas de clase?

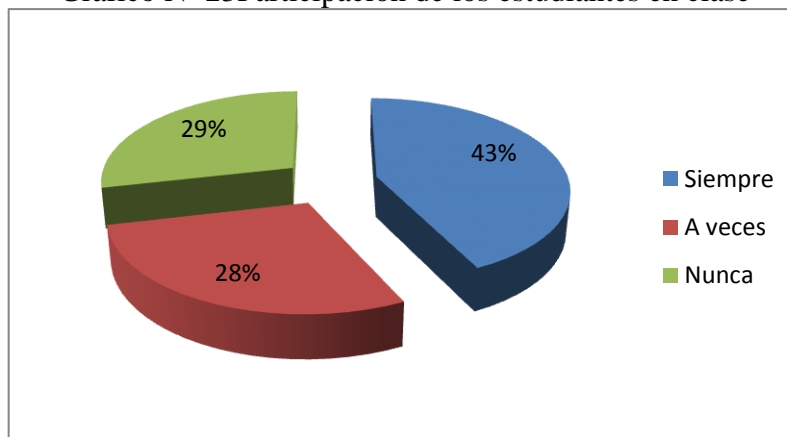
Cuadro N° 22 Participación de los estudiantes en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	43%
A veces	2	28%
Nunca	2	29%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 23 Participación de los estudiantes en clase



Análisis:

Con respecto a la participación de los estudiantes en clase, los investigados afirman que; el 43% (3) siempre participan activamente, el 28% (2) a veces y el 29% (2) nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos por parte de los docentes se puede afirmar que un porcentaje considerable de los estudiantes no participan activamente durante las clases, de esta manera se confirma que los estudiantes presentan problemas de comportamiento en el aula situación que puede ser influenciada por los juegos de internet.

10. ¿Los estudiantes concluyen con los trabajos que realiza en clase?

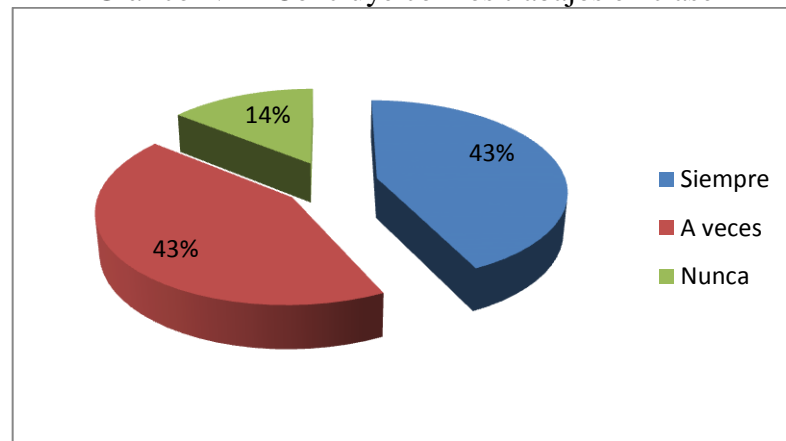
Cuadro N° 23 Concluye con los trabajos en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	43%
A veces	3	43%
Nunca	1	14%
TOTAL	7	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 24 Concluye con los trabajos en clase



Análisis:

Con respecto a la afirmación de que los estudiantes concluyen con los trabajos en clase, los investigados afirman que: el 43%(3) mencionan que siempre concluyen con los trabajos en clase, el 43% (3) menciona que a veces, el 14% (1) nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede afirmar que un porcentaje de los estudiantes no concluyen con los trabajos en clase, siendo este el factor determinante para considerar que los juegos de internet influyen en el comportamiento de los estudiantes.

Encuesta dirigida a los Padres de Familia del Sexto Año de educación Básica de la Escuela “2 de Agosto”

1. ¿Su hijo/a cuenta con el servicio de internet en casa?

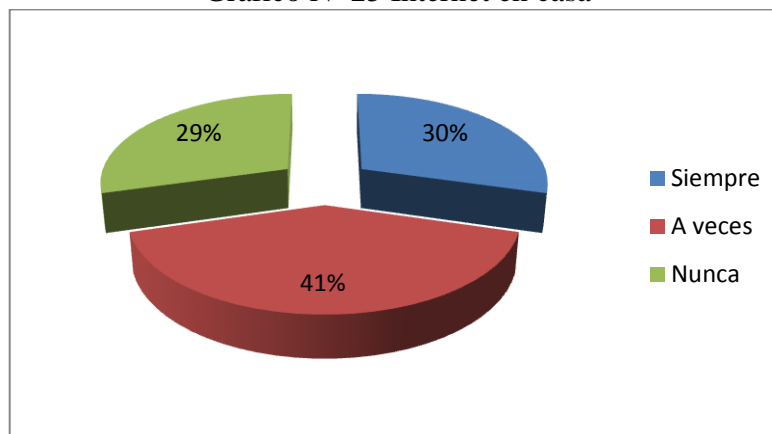
Cuadro N° 24 Internet en casa

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	30%
A veces	14	41%
Nunca	10	29%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 25 Internet en casa



Análisis:

Con respecto a la red de internet en la casa, los investigados afirman que: el 30% (10) afirman que si cuentan con red de internet en su casa, el 41% (14) menciona a veces y el 29% (10) nunca.

Interpretación:

En consecuencia y de acuerdo a los datos obtenidos de los padres de familia se afirma que un alto porcentaje de estudiantes cuentan con la red de Internet en su casa, por lo que se puede evidenciar que la mayoría de los niños acceden libremente al evidenciando de esta manera la presencia de la red de internet en los hogares de los niños/as.

2. ¿Considera usted que su hijo/accede a los juegos de internet cuando realizan las tareas escolares?

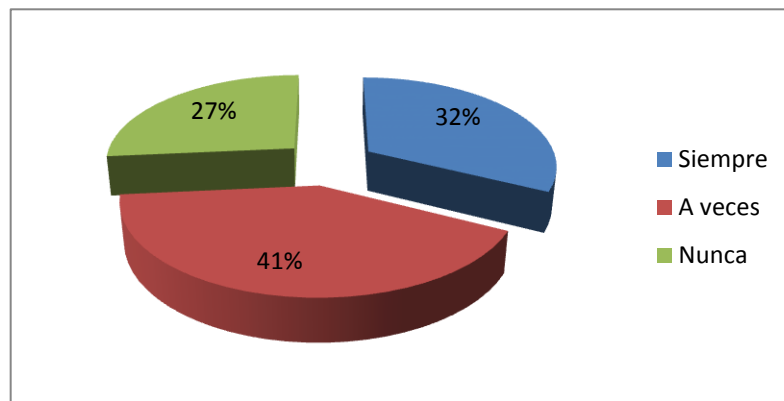
Cuadro N° 25 Ingreso a los juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	32%
A veces	14	41%
Nunca	9	27%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 26 Ingreso a los juegos



Análisis:

Con respecto a la utilización del internet para jugar cuando el niño realiza las tareas escolares, los investigados afirman que: el 32% (11) siempre ingresan a los juegos cuando realizan sus tareas escolares, el 41% (14), lo hacen a veces y el 27% (9), nunca.

Interpretación:

De acuerdo a las afirmaciones por parte de los padres de familia se puede decir que un alto porcentaje de los estudiantes acceden al internet cuando realizan sus tareas escolares, demostrando de esta manera la preferencia por los juegos antes de realizar las tareas escolares, el cual es una evidencia del cambio en su desarrollo actitudinal.

3. ¿Le controla a su hijo/a cuando utiliza el Internet?

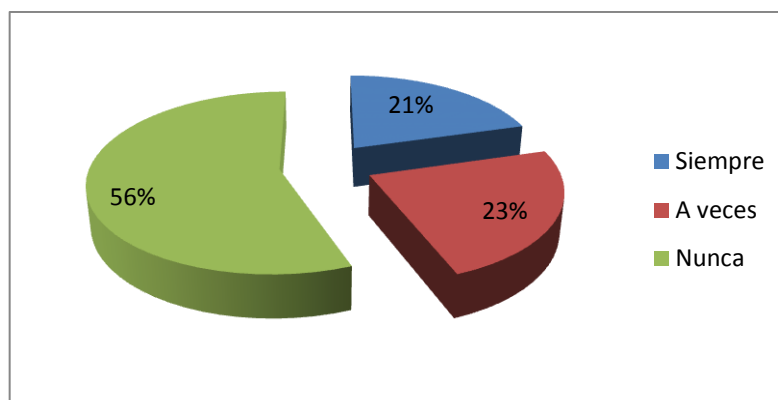
Cuadro N° 26 Control de los padres de familia

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	21%
A veces	8	23%
Nunca	19	56%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 27 Control de los padres de familia



Análisis:

Con respecto al control que realizan los padres de familia a sus hijos e hijas cuando navegan en el Internet; los investigados afirman que: el 21% (7) siempre controlan a sus hijos cuando navegan en el Internet, el 23% (8) a veces es controlado por sus padres y el 56% (19), nunca.

Interpretación:

Por lo tanto se puede afirmar que un alto porcentaje de los padres de familia no controlan a sus hijos cuando navegan en el internet, de esta manera se puede evidenciar que gran parte de los niños se quedan solos en la casa sin recibir control alguno de sus padres por tal motivo tienen la absoluta libertad para navegar en el internet.

4. ¿Cuánto tiempo considera usted que el niño/a juega en el internet?

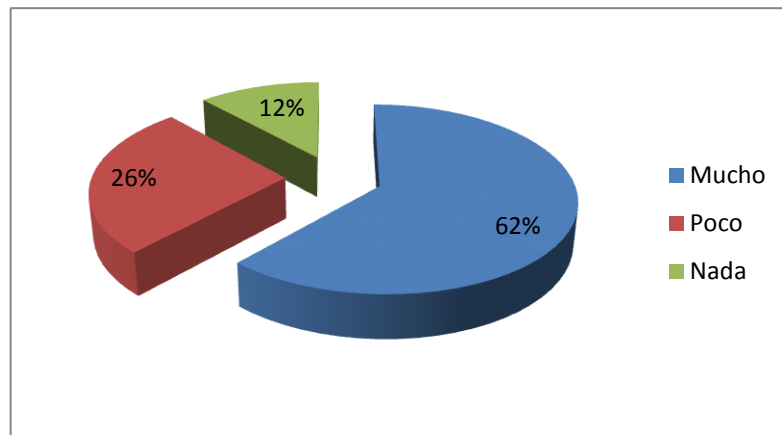
Cuadro N° 27 Tiempo en el Internet

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	21	62%
Poco	9	26%
Nada	4	12%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 28 Tiempo en el Internet



Análisis:

Con respecto al tiempo que permanece jugando el niño/a en el internet, los investigados afirman que; el 62% (21) pasan jugando en el internet durante mucho tiempo, el 26% (9) juegan poco tiempo y el 12% (4) no juega.

Interpretación:

En consecuencia se puede confirmar que un alto porcentaje de estudiantes juegan en el internet durante mucho tiempo siendo este el factor principal para que existan muchos problemas de comportamiento en el aula e inclusive existen casos donde ha sido influenciado el rendimiento académico de los estudiantes.

5. ¿Qué es lo que le interesa a su hijo/a de los juegos?

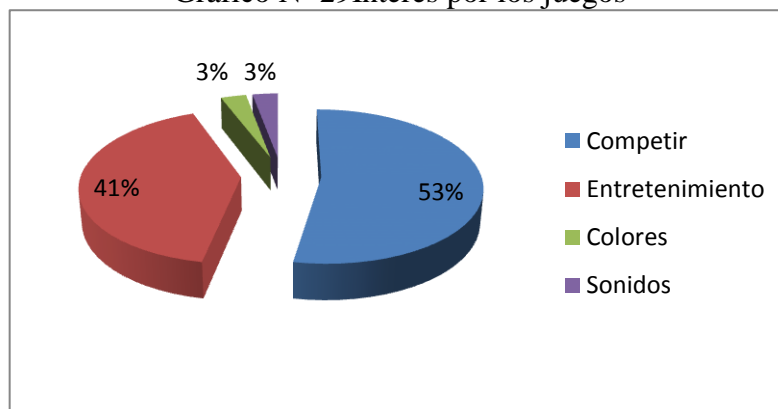
Cuadro N° 28 Interés por los juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Competir	18	53%
Entretenimiento	14	41%
Colores	1	3%
Sonidos	1	3%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 29 Interés por los juegos



Análisis:

Con respecto al interés que tienen los estudiantes por los juegos en el internet los investigados afirman: el 53% (18) competir, el 41% (14) entretenimiento, el 3% (1) los colores y el 3% (1) los sonidos...

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos por parte de los padres de familia se observa que un gran porcentaje de los niños e conecta a los juegos de internet por entretenimiento quienes permanecen conectados durante mucho tiempo, en consecuencia se puede confirmar que los niños/as ingresan a jugar en el internet por entretenimiento.

6. ¿Cree usted que cambia la actitud del niño/a cuando juega en el Internet?

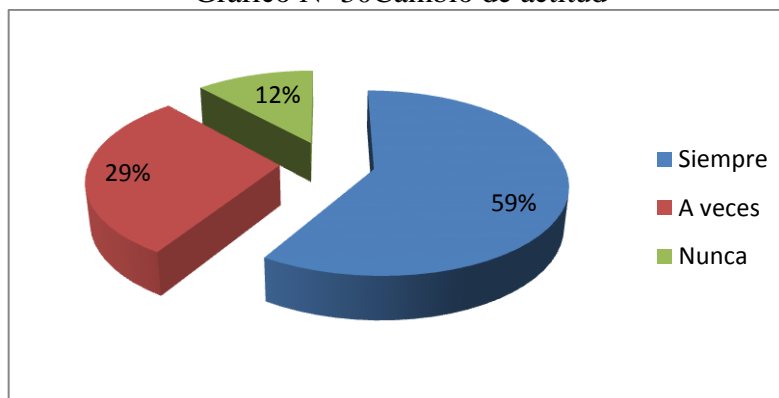
Cuadro N° 29 Cambio de actitud

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	20	59%
A veces	10	29%
Nunca	4	12%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 30 Cambio de actitud



Análisis:

Con respecto al cambio de comportamiento del niño cuando juega en el internet, los investigados afirman: el 59% (20) siempre cambia de actitud cuando juega en el internet, el 29% (10) a veces cambia su actitud después de haber jugado en el internet y el 12% (4), no cambia su comportamiento.

Interpretación:

En consecuencia se confirma que un alto porcentaje de estudiantes cambian sus comportamientos cuando juegan en el internet, esta situación es muy preocupante puesto que afecta en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, de esta manera se ratifica la incidencia de los juegos de internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes.

7. ¿Existen problemas de comportamiento en los niños/as?

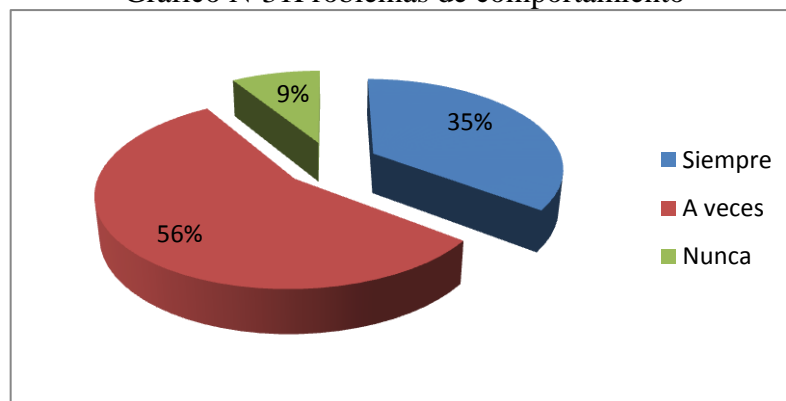
Cuadro N° 30 Problemas de comportamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	12	35%
A veces	19	56%
Nunca	3	9%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N°31 Problemas de comportamiento



Análisis:

Con respecto a la presencia de problemas de comportamiento en los estudiantes los investigados afirman: el 35% (12) si existen casos de mal comportamiento en el aula, el 56% (19) menciona que a veces se presenta estos casos y el 9% (3), menciona que nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos por parte de los padres de familia se afirmar que existe un alto porcentaje de estudiantes que presentan casos de mal comportamientos que afectan en el proceso enseñanza aprendizaje, de esta manera se ratifica la incidencia de los juegos de internet el cambio actitudinal del estudiante.

8. ¿Considera usted que los juegos son la causa principal para que existan problemas de comportamiento en el niño/a?

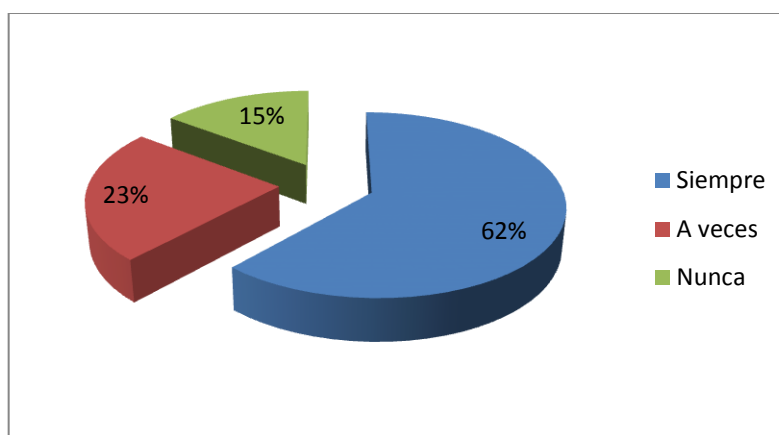
Cuadro N° 31 Juegos es causa del mal comportamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	21	62%
A veces	8	23%
Nunca	5	15%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada

INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 32 Juegos es causa del mal comportamiento



Análisis:

Con respecto a la afirmación de que los juegos de internet son la principal causa para que existan problemas de mal comportamiento en los estudiantes, los investigados afirman: el 62% (21) Siempre repercute los juegos de internet en el comportamiento, el 23% (8), a veces y el 15% (5), nunca.

Interpretación:

En consecuencia se menciona que los juegos son la principal causa para generar cambios en el comportamiento de los estudiantes por tal motivo se ratifica la influencia de los juegos de internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes.

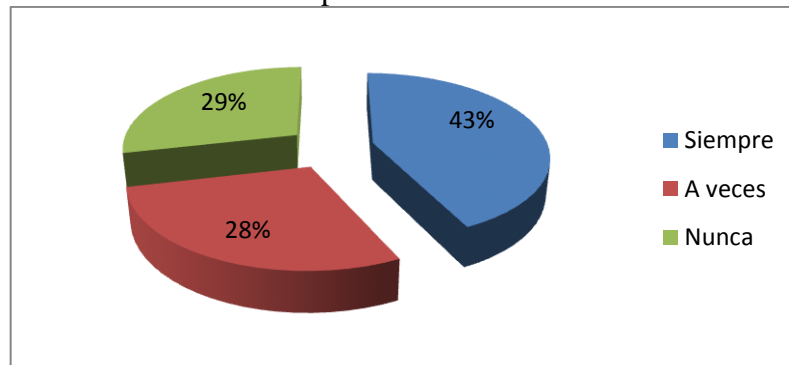
9. ¿Considera usted si a los estudiantes les gusta participar durante las horas de clase?

Cuadro N° 32 Participación de los estudiantes en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	21	43%
A veces	9	28%
Nunca	4	29%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada
 INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 33 Participación de los estudiantes en clase



Análisis:

Con respecto a la participación de los estudiantes en clase, los investigados afirman que; el 43% (21) siempre participan activamente, el 28% (9) a veces y el 29% (4) nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos por parte de los padres de familia se puede afirmar que un alto porcentaje de estudiantes si participan en clase, sin embargo un porcentaje considerable menciona a veces participan y otras veces no, sin embargo estas afirmaciones son importantes para ratificar que los juegos de internet pueden ser la principal causa para generar problemas de comportamiento.

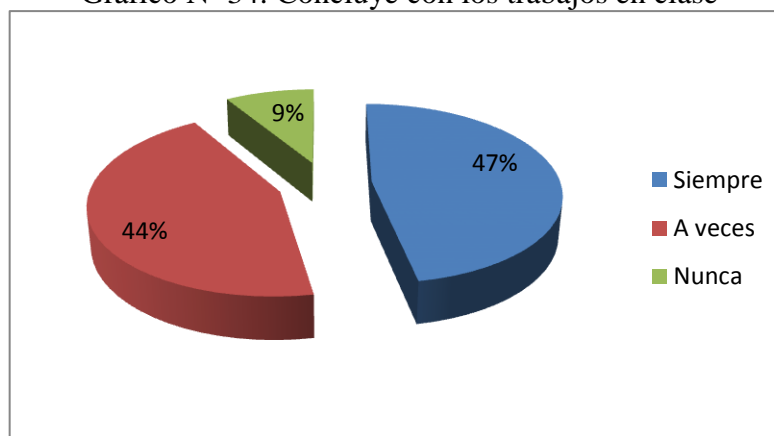
10. ¿Considera usted que los estudiantes concluyen con los trabajos que realiza en clase?

Cuadro N° 33. Concluye con los trabajos en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	16	47%
A veces	15	44%
Nunca	3	9%
TOTAL	34	100%

FUENTE: Encuesta Aplicada
INVESTIGADORA: Amparo Rosario Constante Abril

Gráfico N° 34: Concluye con los trabajos en clase



Análisis:

Con respecto a la afirmación de que los estudiantes concluyen con los trabajos en clase, los investigados afirman que: el 47%(16) mencionan que si concluyen con los trabajos en clase, el 44% (15) menciona que a veces, el 9% (3) nunca.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede afirmar que el mayor porcentaje de los estudiantes si concluyen con los trabajos en clase, sin embargo se presenta un porcentaje considerable que no lo hace en consecuencia se confirma que los estudiantes no concluyen con los trabajos en clase, siendo este el factor determinante para considerar que los juegos de internet repercuten en el comportamiento de los estudiantes.

4.2 Verificación de la hipótesis

Para verificar la hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi Cuadrado o X^2 de Pearson, que permite contrastar de dos o más grupos ante una misma interrogante.

1. Modelo Lógico

H0: El uso de juegos de internet no influye en el Desarrollo Actitudinal de los estudiantes del sexto año de educación general básica de la escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto”.

H1: El uso de juegos de internet y si influye en el Desarrollo Actitudinal de los estudiantes del sexto año de educación general básica de la escuela fiscal mixta “2 de Agosto”.

2. Modelo Matemático

H0: $O = E$

H1: $O \neq E$

3. Modelo Estadístico

$$X^2 c = \sum \left[\frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

$X^2 c$ = Chi-cuadrado calculado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencias observadas

E = Frecuencias Esperadas

4. Selección de nivel de significancia

Para la verificación hipotética se utilizará el nivel $\alpha = 0.95$

5. Descripción de la población

Esta investigación se realiza en la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto” de la parroquia Cutuglagua, cantón Mejía, provincia de Pichincha; teniendo como sujeto de información, a toda la población estudiantil del Sexto Año de Educación Básica y Padres de Familia en un número de 34.

6. Especificación del estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de 3 filas por 2 columnas con aplicación de la siguiente fórmula estadística.

$$X^2 = \sum \left[\frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

7. Especificaciones de las regiones de aceptación

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 3 filas y 2 columnas por lo tanto serán.

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

$$gl = (2-1)(3-1)$$

$$gl = (1)(2)$$

$$gl = 2$$

Por lo tanto con 2 grados de libertad y un nivel de $\alpha=0.95$ la tabla del $X^2_t = 5.99$; por tanto si $X^2_t \leq X^2_c$ se aceptará la H_0 caso contrario se rechazará.

$X^2_t = 5.99$ La podemos graficar de la siguiente manera.

Chi cuadrado

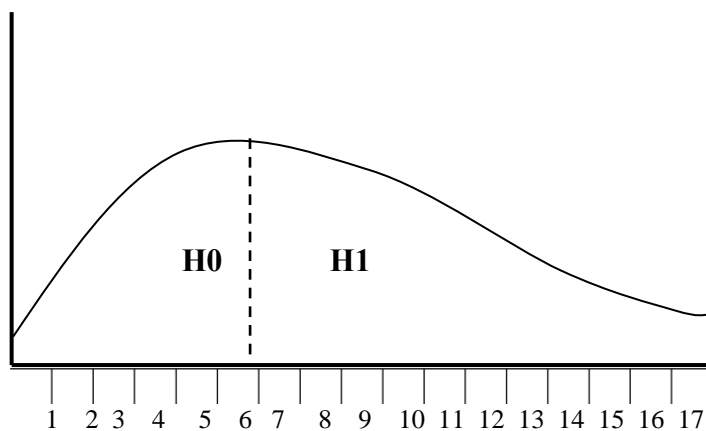


Gráfico N° 35: Campana de Gauss

Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

8. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

Análisis de variables

Frecuencias Observadas Estudiantes

ALTERNATIVAS		CATEGORIAS			SUBTOTAL
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
2	¿Ingresas a los juegos en red cuando realizas las tareas escolares?	19	11	4	34
9	¿Participa usted activamente durante las horas de clase?	12	21	1	34
SUBTOTAL		31	32	5	68

Cuadro N° 34: Frecuencias Observadas Estudiantes

Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

Frecuencias Esperadas Estudiantes

ALTERNATIVAS		CATEGORIAS			SUBTOTAL
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
2	¿Ingresas a los juegos en red cuando realizas las tareas escolares?	15.5	16	2.5	34
9	¿Participa usted activamente durante las horas de clase?	15.5	16	2.5	34
SUBTOTAL		31	32	5	68

Cuadro N° 35: Frecuencias Esperadas Estudiantes
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

Cuadro del Chi Cuadrado Estudiantes

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
19	15.5	3.5	12.25	0.7903
11	16	-5	25	1.5625
4	2.5	1.5	2.25	0.90
12	15.5	-3.5	12.25	0.7903
21	16	5	25	1.5625
1	2.5	-1.5	2.25	0.90
TOTAL				6.5056

Cuadro N° 36: Chi Cuadrado Estudiantes
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

Decisión.- Con 2 gl con un nivel de significancia de $\alpha=0.95$; $X^2_t = 5.99$; $X^2_c = 6.5056$ en el caso de los estudiantes y 7.1428 en el caso de los Docentes y Padres de familia. De acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que el primero y por lo tanto se encuentra en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice:

El uso de juegos de internet **Si** influye en el Desarrollo Actitudinal de los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto” de la Parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

1. Después de realizar un estudio detenido y minucioso se afirma entonces que los juegos de internet influye en el desarrollo actitudinal de los estudiantes.
2. Un gran porcentaje de los estudiantes cuenta con una red de Internet en sus hogares, siendo este el principal factor para que se conecten a los juegos en red descuidando sus tareas escolares.
3. Los padres de familia por diferentes situaciones no realizan un control estricto a sus hijos y muchos de las veces los niños/as se quedan solos en la casa y permanecen conectados al internet durante mucho tiempo sin ningún control.
4. Los estudiantes se conectan a Internet por entretenimiento y al permanecer conectado durante mucho tiempo, esto ha generado cambios en el desarrollo actitudinal de los niños y niñas.
5. En el Sexto Año de Educación Básica existen casos de estudiantes que presentan problemas de comportamiento y muchos de ellos son causados por la influencia de los juegos de internet.
6. Los estudiantes no participan activamente y no concluyen con los trabajos en clase, de esta manera se puede evidenciar problemas en el desarrollo actitudinal de los estudiantes.

5.2 RECOMENDACIONES

1. Socializar los resultados de la investigación con los docentes y padres de familia de los niños/as investigados.
2. Motivar a los niños y niñas para que sean responsables en las actividades que realizan como estudiantes, cumpliendo las tareas y trabajando honestamente sin descuidar su rol dentro de la institución y del hogar.
3. Concienciar a los padres de familia sobre la importancia de realizar un control más estricto a sus hijos cuando estos se quedan solos en sus respectivos hogares, especialmente si cuentan con una red de internet en el hogar pues su uso indebido puede causar problema en la actitud del estudiante.
4. Organizar conferencias dirigidas a los estudiantes con el fin de establecer una guía que les ayude a utilizar correctamente el Internet y a la vez establecer alternativas que les permita sacar provecho en beneficio de su formación personal.
5. Capacitación del personal docente en la Utilización del Internet y los beneficios que brindan en el avance pedagógico del estudiante.
6. Plantear un proyecto alternativo de solución al problema investigado sobre un seminario taller “Guía de alternativas didácticas para la correcta utilización del internet”, orientado a los niños y niñas de la escuela “2 de Agosto” durante el año lectivo 2012 - 2013

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 Tema

SEMINARIO TALLER INTEGRAL “GUÍA PARA EL USO DE JUEGOS DE INTERNET ORIENTADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 9 A 11 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA “2 DE AGOSTO”

6.2 Datos Informativos

Institución: Escuela “2 de Agosto”

Ámbito de formación: Unidad Educativa

Nº De estudiantes beneficiados: 34

Nº De docentes: 7

Dirección de la Escuela: Cutuglagua Km.17

Nº de teléfono: 3678751

Email:rosario.abril@yahoo.com

6.3. Antecedentes de la propuesta

Mediante los resultados obtenidos en la investigación que antecede se concluye que existe en los hogares de los niños altos porcentajes de utilización del internet, siendo este uno de los mayores problemas sociales con serias afectaciones en la personalidad de los escolares, lo que causa reacciones negativas. Se puede también deducir que los problemas de un excesivo uso de los juegos de internet son factores determinantes en la indisciplina de los estudiantes de la Institución Educativa y en otros sectores de convivencia social.

Los niños y niñas del sexto año de educación básica en sus tiempos libres pasan conectados al internet en donde juegan durante largos periodos de tiempo además se conectan a páginas que afectan su desarrollo actitudinal, de esa manera

se presentan problemas en el comportamiento del estudiante, tanto emocional como a nivel académico.

Los docentes y padres de familia desconocen el verdadero significado del uso de internet, ya que este puede ayudar desempeño correcto como docente y padre de familia, así también en la formación integral de los estudiantiles y por ende en la vida diaria. Por lo que es necesario concienciar a las autoridades para elaborar una guía de autoaprendizaje para lograr el desarrollo cognitivo mediante el uso responsable con un medio tan útil como es el internet

6.4 Justificación de la propuesta.

La presente investigación es auténtica porque tiene relación directa con los procesos aplicados, además permitirá disminuir los niveles de utilización de los juegos de internet y mejorar los problemas actitudinales de los estudiantes.

La misma es de suma importancia por cuanto está dirigida a la familia en general, ya que la primera escuela de la educación es el hogar y esta guía busca crear en el mismo, algunas reglas que permita utilizar el internet de manera adecuada en la formación del estudiante.

El presente trabajo es original ya que su contenido responde a la solución del problema investigado en el contexto específico, por lo que la solución es aplicable y de participación.

El aporte práctico del presente trabajo es la resolución de un problema de carácter socioeducativo en los educandos para que mejoren su desarrollo actitudinal y de esta manera de calidad en el proceso enseñanza aprendizaje, además sirve como guía para las futuras generaciones en la escuela.

Es de aporte teórico ya que servirá de ayuda al contexto educativo, familiar y social ya que considerando la relación que existe entre los juegos de internet y el desarrollo actitudinal de los estudiantes se ve la necesidad de proponer un

proyecto con una serie de actividades que ayude a mejorar la actitud del estudiante.

6.5 Objetivos

Objetivo general

Promover la práctica de una disciplina adecuada mediante la Guía de alternativas didácticas para la correcta utilización de los juegos de Internet que garantice la calidad de la educación.

Objetivos específicos

- Socializar el Seminario Taller sobre normas de la correcta utilización de los Juegos Internet por parte de los estudiantes.
- Ejecutar el Seminario Taller con la participación de los padres de familia, estudiantes y docentes del Sexto Año de Educación Básica.
- Evaluar un seguimiento y evaluación al proyecto seminario taller.

6.6 Análisis de la factibilidad

El desarrollo de la presente propuesta es factible considerando los siguientes aspectos:

Se cuenta con los recursos necesarios, el apoyo de los padres de familia y autoridades de la institución, además la infraestructura destinada a la realización de los talleres esta adecuada de acuerdo a la realidad y a las necesidades se encuentra equipada con los recursos apropiados para el desarrollo correcto del seminario taller.

6.7 Fundamentación

Talleres de capacitación

Definición.- Forma de trabajo en donde el participante construye su aprendizaje por medio de la realización de ejercicios que retoman la problemática que vive y lo llevan a un proceso de teorización que le permite plantear soluciones a dicha problemática. Estos ejercicios son definidos a partir de un programa de

formación integrado por temas que responden a objetivos de aprendizaje concretos (AGUILAR, A., Capacitación y Desarrollo de Personal, Editorial Limusa, 1995)

Los talleres de capacitación son muy importantes para desarrollar cambios de actitud en las personas de un contexto social o educativo determinado ya que sus actividades nos permite instruir o formar a los participantes con el fin de mejorar sus calidad de vida, el éxito de los talleres dependerá de los recurso materiales y humanos preparados y de la planificación realizada.

Guía Didáctica

Definición:

Para García Aretio (2002, p. 241) La Guía Didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”.

Castillo (1999, p.90) complementa la definición anterior al afirmar que la Guía Didáctica es “una comunicación intencional del profesor con el alumno sobre los por menores del estudio de la asignatura y del texto base.

Para Martínez Mediano (1998, p.109) “Constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”.

Esto nos permite sostener que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al estudiante (texto convencional y otras fuentes de información), a través de

diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).³

Funciones Básicas de la Guía Didáctica

La Guía Didáctica cumple diversas funciones, que van desde sugerencias para abordar el texto básico, hasta acompañar al alumno a distancia en su estudio en soledad. Cuatro son los ámbitos en los que se podría agrupar las diferentes funciones:

a. Función motivadora:

- Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.
- Motiva y acompaña al estudiante través de una conversación didáctica guiada

b. Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:

- Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- Organiza y estructura la información del texto básico.
- Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura.
- Completa y profundiza la información del texto básico.
- Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz (leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios...)
- Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
- Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Especifica estrategias de trabajo para que el alumno pueda realizar sus evaluaciones a distancia.

c. Función de orientación y diálogo:

- Fomenta la capacidad de organización y estudio sistemático.
- Promueve la interacción con los materiales y compañeros.
- Anima a comunicarse con el profesor-tutor.
- Ofrece sugerencias oportunas para posibilitar el aprendizaje independiente.

d. Función evaluadora:

- Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes. (Martínez Mediano, 1998: p.107)
- Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- Presenta ejercicios de auto comprobación del aprendizaje (autoevaluaciones), para que el alumno controle sus progresos, descubra vacíos posibles se motive a superar las deficiencias mediante el estudio.
- Realimenta constantemente al alumno, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje.
- Especifica los trabajos de evaluación a distancia.

Como desarrollar la capacitación

Se recomienda partir siempre de las personas participantes, de sus experiencias, conocimientos, dudas y valores tanto en el campo de su trabajo como en lo personal.

El objetivo más importante de este proceso didáctico es lograr la apropiación de las reflexiones, los conceptos y las metodologías, para aplicarlas a la realidad.

Así, es vital que los participantes hagan prácticas de aplicación concretas que, además, pueden darse entre las sesiones del taller.

Cómo armar un evento de capacitación

Esta parte se refiere a los talleres como la actividad de capacitación más frecuente e importante, presentando elementos que posibiliten el diseño adecuado

para una actividad de capacitación, así como sugerencias concretas que nos ayuden a tomar decisiones claves en la preparación de la actividad de capacitación y en el manejo del trabajo del grupo.

Sugerencias antes del taller:

- Estén preparados cada uno de los pasos que se van a seguir en el taller.
- Saber cómo se va a proponer y a recoger el trabajo del grupo para cada ejercicio.
- Decidir qué materiales se van a utilizar en cada momento y
- Tener estos materiales preparados.

Una buena utilización de estas sugerencias facilita enormemente la realización de las actividades y la sistematización de los resultados del trabajo del grupo.

Papel de la persona capacitadora

El principal papel de la persona que capacita en un taller es el de facilitar la participación individual, promover la comunicación horizontal y asegurar que los procesos grupales se encaminan a hacer posible el logro de los objetivos propuestos. Su papel debe ser de servicio para los participantes.

Las tareas de la persona que capacita son:

- Preparar el taller, inaugurarlo y hacer el resumen y la evaluación final.
- Explicar los objetivos.
- Estimular y guiar la reflexión de los participantes.
- Garantizar las condiciones físicas que requiere el taller y generar un ambiente humano y una atmósfera agradable.
- Orientar las discusiones, formular preguntas, recoger e integrar los aportes y sintetizar.
- Integrar a todos los participantes.

- Poner al descubierto los conflictos latentes, con el fin de enriquecer el taller, canalizando la energía del grupo de manera positiva.
- Estar muy atento a las señales no verbales de los participantes.
- Proponer reglas de juego para la participación y garantizar que se respeten.
- Monitorear el trabajo de los sub-grupos.

La persona que capacita no debe:

- Llevar monólogos.
- Ser líder del grupo.
- Introducir sus propias opiniones en las discusiones.
- Entrar en competencia, sea franca o encubierta, con el personal de apoyo.
- Pretender agotar todas las discusiones o conflictos, durante el período de tiempo programado para el taller.
- Hacer discusiones sobre el método general.
- Tomar partido, bien sea a favor o en contra de los participantes.
- Asumir como propios los conflictos del grupo.
- Sentirse responsable por los contenidos o resultados de las discusiones.

Dificultades frecuentes en grupos y posibles soluciones

Las dificultades que se presentan por incumplimiento por parte de uno o más miembros del grupo deben ser manejadas por la persona coordinadora de la actividad.

Se recomienda en términos generales, la siguiente manera:

- Destinar un momento de atención especial a la persona o a la situación que presente la dificultad.
- Recordar a la persona o al grupo, las normas o acuerdos concernientes a la situación que se presenta.
- Devolver el control al grupo, ya sea mediante la realización de una pregunta o recuperando el punto en que se es taba trabajando.

Coherencia y sentido de las actividades

- Un taller no es una suma de actividades realizadas con diversas herramientas.
- Un taller tiene que ser vivido por cada uno de los participantes como un todo coherente y con sentido.
- Depende del criterio de cada persona capacitadora determinar cuáles ejercicios o dinámicas se deben utilizar en cada taller y en qué orden.
- Es necesario que cada participante pueda establecer relaciones entre una actividad y otra, entre el trabajo de un día y el del otro, y entre las actividades del taller y su trabajo.
- Al iniciar una nueva actividad se debe establecer su importancia y su papel en el proceso.
- Se recomienda realizar cierres del taller y de cada actividad. En el cierre, la persona capacitadora sintetiza lo que se acaba de hacer y busca establecer compromisos.
- Hay que dar oportunidad para que el grupo modifique o agregue elementos a esta síntesis.

También se recomienda:

- Dejar tiempo para la reflexión personal, sin un objetivo inmediato concreto.
- Sugerir la realización de resúmenes personales de lo que más llame la atención a cada participante.
- Diseñar el taller incluyendo algunos tiempos libres para que espontáneamente vayan surgiendo actividades de tipo creativo, social o cultural en las que los participantes puedan expresarse y comunicarse a voluntad.

Evaluación del taller

La evaluación del taller debe ser un proceso permanente, desde el comienzo. La evaluación es una actividad que permite la reflexión continua sobre el trabajo y contribuye a ajustarse a las expectativas y al nivel de los participantes.

Recomendaciones:

- Realizar la primera evaluación cuando se confronta la agenda sugerida, con las expectativas de los participantes. Este es el momento más indicado para realizar todos los ajustes que resulten necesarios.
- Dejar un espacio de tiempo disponible para las sugerencias y los ‘asuntos pendientes’, durante el cual los participantes puedan escribir sus opiniones.
- Diseñar evaluaciones tanto parciales como finales sobre todos los aspectos involucrados en el taller.

Según la disponibilidad del tiempo, las evaluaciones pueden ser diferentes, pero deben tener características comunes:

INDIVIDUALES: Que permitan y garanticen que todos y cada uno de los participantes se exprese y se encuentre satisfecho al respecto.

GLOBALES: Que permitan evaluar todos y cada uno de los aspectos del taller.

Metodología

Definición:

La metodología constituye un marco conceptual de referencia y coherencia lógica para describir, explicar y justificar el camino a recorrer, con los principios y los métodos más adecuados para un proyecto de investigación particular (BISQUERRA, R., Metodología de la Investigación Educativa, Ediciones La Muralla S.A. 2009)

Sin lugar a dudas la metodología es básica y muy importante para cumplir con un trabajo previamente planificado como es el caso del seminario taller en donde se aplica el método deductivo partiendo de lo general mediante la observación de videos, lecturas acerca del tema planteado hasta llegar a lo particular, es decir a dar solución al problema detectado, este trabajo organizado permitirá desarrollar las actividades en forma ordenada para alcanzar los logros previstos.

Los talleres se presentan de la siguiente manera:

Motivación:

- Saludo
- Dinámica

Presentación del tema:

- Dar una visión general acerca del tema
- Expresar comentarios

Procesamiento:

- Observar videos
- Escuchar reflexiones.
- Interpretar lo escuchado.
- Comparar lo observado y lo escuchado en base a experiencias propias.
- Emitir juicios de valor sobre sus actitudes y sus consecuencias.

Conclusiones:

- Sacar conclusiones
- Establecer compromisos sobre el tema tratado.

6.8 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA - SEMINARIO TALLER

TALLERES	TEMA	CONTENIDOS	OBJETIVO	METODOLOGÍA	RECURSOS	FECHAS
<p>Taller 1</p> <p>Dirigido a estudiantes, padres de familia y docentes</p>	<p>Los juegos de Internet</p>	<p>Importancia de los juegos de internet.</p> <p>Consecuencias.</p> <p>Recomendaciones</p>	<p>Determinar la importancia de los juegos de internet por medio de vídeos para mejorar el desarrollo comportamental y el aprendizaje de los estudiantes</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Dinámica <p>Presentación del tema</p> <p>Procesamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar • Conversar • Dar a conocer • Comparar • Priorizar <p>Conclusiones</p>	<p>Hojas de papel bond</p> <p>Marcadores</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Lecturas</p> <p>Proyector</p> <p>PC</p>	<p>Desde: 30- noviembre</p> <p>Hasta: 05 - diciembre</p>
<p>Taller 2</p> <p>Dirigido a estudiantes, padres de familia y docentes</p>	<p>Importancia de las nuevas tecnologías</p>	<p>Usos del Internet las nuevas tecnologías diferencias entre usos y abusos del internet.</p> <p>Adicciones al internet</p>	<p>Socializar los diferentes problemas que se pueden presentar con la utilización desmedida del internet.</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Dinámica <p>Presentación del tema</p> <p>Procesamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar • Comentar • Conversar • Comparar • Determinar • Identificar <p>Conclusiones</p>	<p>Hojas de papel bond</p> <p>Marcadores</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Lecturas</p> <p>Proyector</p> <p>PC</p>	<p>Desde: 10 - diciembre</p> <p>Hasta: 21 - diciembre</p>

<p>Taller 3</p> <p>Dirigido a estudiantes, padres de familia y docentes</p>	<p>Factores de riesgo y protección</p>	<p>Factores personales Factores sociales Factores familiares La autoestima Protección desde la familia. Habilidades Sociales Alternativas de ocio y tiempo libre</p>	<p>Identificar los factores que motivan el uso inadecuado de los juegos de internet e identificar por medio de videos las alternativas de solución para mejorar el comportamiento de los estudiantes.</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Dinámica <p>Presentación del tema</p> <p>Procesamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar • Conversar • Comparar • Comentar • Identificar <p>Conclusiones</p>	<p>Hojas de papel bond Marcadores Lápices de colores Lecturas Proyector PC</p>	<p>Desde: 03- enero</p> <p>Hasta: 12-enero</p>
<p>Taller 4</p> <p>Dirigido a estudiantes, padres de familia y docentes</p>	<p>Conociendo Nuevos Juegos</p>	<p>Juegos de Internet</p> <p>Tipos de juegos</p>	<p>Identificar los diferentes juegos de internet como medio de soporte educativo para mejorar el desarrollo comportamental de los estudiantes.</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Dinámica <p>Presentación del tema</p> <p>Procesamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar • Comentar • Conversar • Comparar • Determinar • Identificar <p>Conclusiones</p>	<p>Hojas de papel bond Marcadores Lápices de colores Lecturas Proyector PC</p>	<p>Desde: 21- enero</p> <p>Hasta: 31 - enero</p>

<p>Taller 5</p> <p>Dirigido a estudiantes, padres de familia y docentes</p>	<p>Los juegos me divierten y me ayudan</p>	<p>Los juegos en la Educación</p> <p>Juegos de Internet ideales</p> <p>Beneficios de los juegos de Internet</p>	<p>Seleccionar los juegos de internet que ayudan a la educación, para mejorar el comportamiento de los estudiantes en la escuela.</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Dinámica <p>Presentación del tema</p> <p>Procesamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar • Conversar • Comparar • Comentar • Identificar <p>Conclusiones</p>	<p>Hojas de papel bond</p> <p>Marcadores</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Lecturas</p> <p>Proyector</p> <p>PC</p>	<p>Desde: 18 - febrero</p> <p>Hasta: 02 - marzo</p>
<p>Taller 6</p> <p>Dirigido a estudiantes, padres de familia y docentes</p>	<p>Qué fácil es aprender jugando</p>	<p>Los juegos que ayudan en la educación de los estudiantes</p>	<p>Socializar los juegos de internet que ayudan a mejorar el comportamiento de los estudiantes por medio de la práctica para mejorar el comportamiento de los estudiantes en la escuela.</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Dinámica <p>Presentación del tema</p> <p>Procesamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar • Observar • Trabajar • Exponer • Comentar • Describir <p>Conclusiones</p>	<p>Hojas de papel bond</p> <p>Marcadores</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Proyector</p> <p>PC</p>	<p>Desde: 11 - marzo</p> <p>Hasta: 21 - marzo</p>

Cuadro N° 37: Descripción de la Propuesta
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

TALLER N° 1

DIRIGIDO A ESTUDIANTES, PADRES DE FAMILIA Y MAESTROS

TEMA:

Los juegos de Internet

CONTENIDO:

Importancia de los juegos de internet

Consecuencias

Recomendaciones

OBJETIVO:

Determinar la importancia de los juegos de internet por medio de vídeos para mejorar el desarrollo comportamental y el aprendizaje de los estudiantes.

PROCESO METODOLOGICO:

Motivación

- Saludo
- Dinámica: El Capitán Manda

Presentación del Tema:

- Dar una visión general sobre los juegos de internet y su influencia en el desarrollo comportamental y el aprendizaje de los niños.
- Conversar acerca de los diferentes juegos que podemos encontrar en el Internet.

Procesamiento:

- Observar un video acerca de los juegos y su influencia en el desarrollo comportamental.
- Conversar acerca de las diferentes escenas presentadas en el vídeo.
- Dar a conocer las ventajas que tienen los juegos de Internet.

- Comparar entre lo observado y lo escuchado en base a experiencias propias.
- Priorizar los juegos que podemos encontrar en el internet de acuerdo a lo que les gusta o les disgusta a los niños y niñas.
- Emitir juicios de valor sobre sus actitudes y sus consecuencias.

Conclusiones:

- Sacar conclusiones
- Determinar la importancia de los juegos de Internet
- Establecer compromisos sobre el tema tratado.



Gráfico N° 36 Dinámica El Capitán Manda

TALLER N° 2

DIRIGIDO A ESTUDIANTES, PADRES DE FAMILIA Y MAESTROS

TEMA:

Importancia de las nuevas tecnologías

CONTENIDO:

Usos del Internet

Las nuevas tecnologías

Diferencias entre usos y abusos del internet.

Adicciones al internet

OBJETIVO:

Socializar los diferentes problemas que se pueden presentar con la utilización desmedida del internet, para tomar conciencia y darle una mejor aplicación en la vida diaria.

PROCESO METODOLOGICO:

Motivación

- Saludo
- Dinámica: El Sanduche

Presentación del Tema:

- Dar a conocer las diferentes aplicaciones que se le puede dar al internet
- Presentar las nuevas tecnologías y el uso equivocado que se les está dando

Procesamiento:

- Observar las presentaciones en Power Point de los diferentes usos del internet, las adicciones, el uso y el abuso a la red...
- Comentar de acuerdo a la experiencia, las nuevas tecnologías y la aplicación en la educación.

- Conversar acerca de las ventajas y desventajas de las nueva tecnologías
- Comparar entre el uso y el abuso de las nuevas tecnologías y su aplicación en la educación.
- Observar videos acerca de las adicciones a los juegos de internet
- Comentar con los padres de familia y maestros acerca del comportamiento demostrado por los estudiantes cuando utilizan los juegos de internet.
- Determinar los juegos de Internet que les interesa a los niños de acuerdo a su importancia y su aplicación en la educación.
- Determinar las pautas necesarias para la correcta utilización de los juegos de internet con el fin de evitar las adicciones a este medio.

Conclusiones:

- Sacar conclusiones
- Determinar la importancia de las nuevas tecnologías
- Establecer los compromisos entre maestros, padres de familia y estudiantes.



Gráfico N° 37 Dinámica El Sanduche

TALLER N° 3

DIRIGIDO A ESTUDIANTES, PADRES DE FAMILIA Y MAESTROS

TEMA:

Factores de riesgo y protección

CONTENIDO:

Factores personales

Factores sociales

Factores familiares

La autoestima

Protección desde la familia.

Habilidades Sociales

Alternativas de ocio y tiempo libre

OBJETIVO:

Identificar los factores que motivan el uso inadecuado de los juegos de internet e identificar por medio de videos las alternativas de solución para mejorar el comportamiento de los estudiantes.

PROCESO METODOLOGICO:

Motivación

- Saludo
- Dinámica: El Capitán manda

Presentación del Tema:

- Explicar el contenido del taller por medio de presentaciones en Power Point.
- Dar a conocer en forma breve los temas para el presente taller en donde participaran los padres de familia, estudiantes y docentes.

Procesamiento:

- Observar las presentaciones en Power Point acerca de los factores de riesgo del uso desmedido del internet
- Conversar acerca de los diferentes factores que se presentaron.
- Analizar de acuerdo a la experiencia y determinar en qué nivel se encuentran los estudiantes.
- Observar un video de las adicciones al internet y de la protección que le brinda la familia y otras entidades para mejorar las utilidades del Internet.
- Formar grupos de trabajo, dramatizar creativamente los diferentes comportamientos de los estudiantes con adicciones al internet y otro momento con las diferentes correcciones que le brinda la familia para evitar este problema.
- Presentar mediante diapositivas las diferentes alternativas de juego y ocio para los estudiantes.
- Identificar los posibles cambios que pueden generar en os estudiantes las nueva alternativas de juegos.

Conclusiones:

- Sacar conclusiones
- Establecer recomendaciones de juegos que pueden servir de ayuda a los estudiantes.



Gráfico N° 38 Dinámica El Capitán Manda

TALLER N° 4

DIRIGIDO A ESTUDIANTES, PADRES DE FAMILIA Y MAESTROS

TEMA:

Conociendo Nuevos Juegos

CONTENIDO:

Juegos de Internet

Tipos de juegos

OBJETIVO:

Identificar los diferentes juegos de internet como medio de soporte educativo para mejorar el desarrollo comportamental de los estudiantes.

PROCESO METODOLOGICO:

Motivación

- Saludo
- Dinámica: El Sanduche

Presentación del Tema:

- Dar a conocer los diferentes juegos que se pueden encontrar en el Internet
- Conocer acerca de su importancia como medio educativo

Procesamiento:

- Observar las presentaciones en Power Point de las diferentes alternativas de juegos que pueden utilizar los niños.
- Comentar de acuerdo a la experiencia, los diferentes tipos de juegos que se pueden encontrar en el Internet.
- Conversar acerca de las ventajas y desventajas de los juegos de Internet.
- Comparar los juegos propuestos y los juegos utilizados por los niños y niñas de acuerdo a las experiencias.

- Comentar con los padres de familia y maestros acerca del comportamiento demostrado por los estudiantes cuando utilizan los juegos de internet.
- Determinar los juegos de Internet que les interesa a los niños de acuerdo a su importancia y su aplicación en la educación.
- Identificar los posibles cambios actitudinales que se pueden generar en el niño fruto de los juegos de internet.

Conclusiones:

- Sacar conclusiones
- Determinar la importancia de los nuevos juegos de Internet
- Establecer los compromisos entre maestros, padres de familia y estudiantes.



Gráfico N° 39 Dinámica El Sanduche

TALLER N° 5

DIRIGIDO A ESTUDIANTES, PADRES DE FAMILIA Y MAESTROS

TEMA:

Los juegos me divierten y me ayudan

CONTENIDO:

Los juegos en la Educación

Juegos de Internet ideales

Beneficios de los juegos de Internet

OBJETIVO:

Seleccionar los juegos de internet que ayudan a la educación, para mejorar el comportamiento de los estudiantes en la escuela.

PROCESO METODOLOGICO:

Motivación

- Saludo
- Dinámica: El Barquito Chiquitito

Presentación del Tema:

- Explicar el contenido del taller por medio de presentaciones en Power Point

Procesamiento:

- Observar las presentaciones en Power Point de los juegos de Internet que ayudan en la educación de los niños/as
- Conversar acerca de los juegos que se proponen y de sus beneficios en la educación.
- Comparar los juegos propuestos y los juegos utilizados por los niños y niñas de acuerdo a las experiencias.

- Formar grupos de trabajo, dramatizar dos momentos uno con los comportamientos del niño utilizando los juegos de internet tradicionales y otro con los nuevos juegos propuestos.
- Comentar con los padres de familia y maestros de los posibles cambios que pueden generar en los estudiantes los nuevos juegos propuestos.
- Identificar los posibles cambios que pueden generar los estudiantes al utilizar los nuevos juegos propuestos.

Conclusiones:

- Sacar conclusiones
- Establecer recomendaciones de juegos que pueden servir de ayuda a los estudiantes.



Gráfico N° 40 Dinámica El Barquito Chiquitito

TALLER N° 6

DIRIGIDO A ESTUDIANTES, PADRES DE FAMILIA Y MAESTROS

TEMA:

Qué fácil es aprender jugando

CONTENIDO:

Los juegos que ayudan en la educación de los estudiantes

OBJETIVO:

Socializar los juegos de internet que ayudan a mejorar el comportamiento de los estudiantes por medio de la práctica para mejorar el comportamiento de los estudiantes en la escuela.

PROCESO METODOLOGICO:

Motivación

- Saludo
- Dinámica: La Tía Mónica

Presentación del Tema:

- Explicar el taller interactivo en forma grupal
- Dar a conocer las reglas de trabajo en el laboratorio de computación

Procesamiento:

- Ubicarse en cada computador dos Padres de familia y dos estudiantes.
- Los docentes observarán en forma alternada el trabajo de dos grupos previamente asignados, los mismos ayudarán cuando sea necesario.
- Los grupos se conectarán al Internet y jugarán los juegos anteriormente propuestos, los integrantes se irán alternando para jugar.
- El tiempo determinado para jugar será de 45 minutos.

- Formar grupos de trabajo, exponer creativamente la experiencia vivida sus reacciones e impresiones cuando jugaron en el internet.
- Exponer los posibles beneficios y las recomendaciones al utilizar los juegos de internet.
- Comentar con todos los actores, la importancia del presente taller.
- Describir las conclusiones y recomendaciones.

Conclusiones:

- Sacar conclusiones del Seminario Taller
- Determinar las conclusiones del Uso de los Juegos de internet por parte de los estudiantes.



Gráfico N° 41 Dinámica La Tía Mónica

6.9 Modelo operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
Socialización	Socializar el 100% de información para el taller	Reunión general Presentación del material. Presentación del cronograma de actividades	Amparo Rosario Constante Abril	Documentos de apoyo Internet Libros	Desde: 12- noviembre Hasta: 16 - noviembre
Planificación	Planificar los talleres para padres utilizando información actual y de interés, aplicando la tecnología moderna.	Recopilación de información Seleccionar contenidos. Integrar contenidos. Planificación de actividades.	Amparo Rosario Constante Abril	Aulas Mesas Sillas Videos Proyector	Desde: 19 - noviembre Hasta: 29 - noviembre
Ejecución	Ejecutar y socializar los talleres con las autoridades, padres de familia y niños/as de la Institución	Reunión general Presentación del material. Aplicación de las Guías para el uso adecuado de los juegos de internet. Socialización del taller	Amparo Rosario Constante Abril	Hojas, lápices Informes	Desde: 30 – noviembre Hasta: 22-marzo 2013
Evaluación	Lograr el 100% de cambio en la actitud de los padres de familia y estudiantes en el contexto Educativo	Observación directa Aplicación de la encuesta Tabulación	Amparo Rosario Constante Abril	Hojas, lápices Informes	Desde: 25- marzo Hasta: 29 marzo 2013

Cuadro N° 38: Modelo Operativo

Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

6.10 Administración de la Propuesta

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Escuela: “2 De Agosto”	Investigadora: Amparo Constante Director de la Institución y Personal Docente	Planificación	\$ 120 ⁰⁰	Personal de la proponente
		Ejecución	\$ 240 ⁰⁰	
		Evaluación	\$ 40 ⁰⁰	
T O T A L			\$ 400.00	

Cuadro N° 39: Administración de la Propuesta
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

Recursos humanos

- Investigadora
- Docentes
- Autoridades
- Padres de familia
- Niños y niñas

Recursos materiales

- Computadora
- Proyector
- Fotocopias
- Cd
- Grabadora
- Pizarrón
- Marcadores de tiza líquida
- Papelotes

6.11 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	FECHA ACTIVIDADES	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Recopilación de la información			■																	
2	Selección de contenidos			■																	
3	Integración de contenidos				■																
4	Planificación de actividades				■																
5	Reunión general					■															
6	Presentación del material					■															
7	Aplicación, técnicas de convivencia						■	■	■												
8	Socialización del taller						■	■	■												
9	Observación Directa				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
10	Taller 1					■	■	■	■												
11	Taller 2								■	■	■	■									
12	Taller 3											■	■	■							
13	Taller 4													■	■	■	■				
14	Taller 5																	■	■		
15	Taller 6																			■	■

Cuadro N° 40: Cronograma de Actividades
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

6.12 EVALUACION DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
Para qué evaluar	Para conocer el grado de aceptación y de incidencia que ha tenido el plan de capacitación propuesto
A quién evaluar	A los estudiantes, padres de familia, docentes
Como evaluar	Por medio de entrevistas y observación directa
Con qué evaluar	Encuestas, cuestionarios, fichas
Cuando evaluar	Luego de la aplicación

Cuadro N° 41: Evaluación de la Propuesta
Elaborado por: Amparo Rosario Constante Abril

BIBLIOGRAFÍA

- A.J. Bachrach, *Cómo Investigar en Psicología*, Ediciones Morata, Madrid (1994)
- ALCINA, A., y otros (2009) *Terminología y Sociedad del Conocimiento*, Alemania.
- CARABUS, O., *Creatividad Actitudes y Educación*, Editorial Biblos, 2004
- CARRERA. F., (2011) *Redes Sociales y Networking*, Editorial Perfil, Barcelona.
- CHILINA L. *Secuencias del Desarrollo Integral Infantil*, Ediciones Texto C.A., 2008
- DIAZ, F., *Didáctica y Currículo un Enfoque Constructivista*, Colecciones Humanidades 2002.
- FERNÁNDEZ, B (2010) *Las Redes Sociales*, Editorial Club Universitario, San Vicente-Alicante.
- FIERRO A. *Psicología del Desarrollo*, Ediciones Horsori, 2009
- GONZALEZ, F., y OTROS, *Sociedad del Conocimiento*, Editorial UOC, 2005
- HERRERA, L. MEDINA, A. y NARANJO, G. *Tutoría de la investigación Científica*.
- IBÁÑEZ, T., *Introducción a la psicología Social*, Editorial UOC, 2004
- JARA, Aníbal. *Módulo Proyecto de Tesis*, Universidad Técnica de Ambato, 2007
- KATZ, J., y Otros, *Consecuencias Sociales del Uso del Internet*, Editorial UOC, 2007
- KEATING. Elizabeth, *Ejercicios para investigación estudiantil*, Plainfield, 2003
- LARA. F. y otros, *Tecnología*, Ediciones Siglo XXI, 2009
- MEC. *Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación General Básica* 2010
- MÉNDEZ, C. (2001) *Metodología Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación*, Bogotá Colombia.
- PÉREZ, R., *El Desarrollo Emocional de tu Hijo*, Ediciones Paidós, 2007
- RICE, R., y Otros, *Consecuencias Sociales del Uso del Internet*, Editorial UOC, 2006.
- RODRÍGUEZ A. *Iniciación al Internet*, Editorial Ideas Propias, 2008
- SADURNÍ, M., *El Desarrollo de los Niños Paso a Paso*, Editorial UOC, 2008
- SIERRA, J., *Manual de Evaluación Psicológica*, Ediciones Siglo XXI, 2007

TELLO, I., Formación A Través de Internet, Ediciones Carrera S.L. 2009

WEBGRAFÍA

<http://deconceptos.com/general/desarrollo-del-pensamiento>

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

<http://www.peremarques.net/pravj.htm> /

tu-asesoralegal.blogspot.com/2011/.../constitución-del-ecuador

www.asambleanacional.gov.ec

www.educacion.gov.ec

www.monografias.com

ANEXOS

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

Encuesta dirigida a los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto”.

OBJETIVO: Determinar la influencia del uso de juegos de Internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela “2 de Agosto”, Parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente las preguntas y responda con la mayor veracidad poniendo una x en la opción que considere correcta.

CUESTIONARIO

3. ¿Cuentas con internet en casa?
- Siempre A veces Nunca
4. ¿Juegas en el internet antes realizas las tareas escolares?
- Siempre A veces Nunca
5. ¿Tus padres te controlan cuando juegas en el internet?
- Siempre A veces Nunca
6. ¿Cuánto tiempo juegas en el internet?
- Mucho Poco Nada
7. ¿Qué es lo que más te gusta de los juegos?
- Competir Entretenimiento Colores Sonidos
8. ¿Te emocionas demasiado cuando juegas en el Internet?
- Siempre A veces Nunca
9. ¿Tus compañeros se comportan mal en clase?
- Siempre A veces Nunca

10. ¿Tus compañeros juegan de forma agresiva imitando los videos de internet?

Siempre A veces Nunca

11. ¿Te gusta participar durante las horas de clase?

Siempre A veces Nunca

12. ¿Concluye con los trabajos realizados en clase?

Siempre A veces Nunca

Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los Docentes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto”

OBJETIVO: Determinar la influencia del uso de juegos de Internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela “2 de Agosto”, Parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente las preguntas y responda con la mayor veracidad poniendo una x en la opción que considere correcta.

CUESTIONARIO

1. ¿Considera usted que los estudiantes cuentan con el servicio de internet en casa?
Siempre A veces Nunca
2. ¿Considera usted que los estudiantes acceden a los juegos de internet cuando realizan las tareas escolares?
Siempre A veces Nunca
3. ¿Conoce usted si los estudiantes reciben algún control por parte de sus padres cuando navega en las páginas de Internet?
Siempre A veces Nunca
4. ¿Cuánto tiempo considera usted que el niño/a juega en el internet?
Mucho Poco Nada
5. ¿Qué es lo que le interesa al niño/a de los juegos?
Competir Entretenimiento Colores Sonidos

6. ¿Cree usted que cambia la actitud del niño/a cuando juega en el Internet?
Siempre A veces Nunca
7. ¿Existen problemas de comportamiento en los niños/as?
Siempre A veces Nunca
8. ¿Considera usted que los juegos son la causa principal para que existan problemas de comportamiento en el niño/a?
Siempre A veces Nunca
9. ¿Los estudiantes participan activamente durante las horas de clase?
Siempre A veces Nunca
10. ¿Los estudiantes concluyen con los trabajos que realiza en clase?
Siempre A veces Nunca

Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los Padres de familia del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “2 de Agosto”

OBJETIVO: Determinar la influencia del uso de juegos de Internet en el desarrollo actitudinal de los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela “2 de Agosto”, Parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente las preguntas y responda con la mayor veracidad poniendo una x en la opción que considere correcta.

CUESTIONARIO

1. ¿Su hijo/a cuenta con el servicio de internet en casa?
Siempre A veces Nunca

2. ¿Considera usted que su hijo/accede a los juegos de internet cuando realizan las tareas escolares?
Siempre A veces Nunca

3. ¿Le controla a su hijo/a cuando utiliza el Internet?
Siempre A veces Nunca

4. ¿Cuánto tiempo considera usted que el niño/a juega en el internet?
Mucho Poco Nada

5. ¿Qué es lo que le interesa al niño/a de los juegos?
Competir Entretenimiento Colores Sonidos

6. ¿Cree usted que cambia la actitud del niño/a cuando juega en el Internet?
Siempre A veces Nunca
7. ¿Existen problemas de comportamiento en los niños/as?
Siempre A veces Nunca
8. ¿Considera usted que los juegos son la causa principal para que existan problemas de comportamiento en el niño/a?
Siempre A veces Nunca
9. ¿Considera usted si a los estudiantes les gusta participar durante las horas de clase?
Siempre A veces Nunca
10. ¿Considera usted que los estudiantes concluyen con los trabajos que realiza en clase?
Siempre A veces Nunca

Gracias por su colaboración