



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

CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación.**

Mención: Educación Básica

TEMA:

**“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INCIDENCIA EN EL
RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO
GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ING.
“EDUARDO VAZCONES SURATY” DE LA CIUDAD DEL PUYO DE LA
PROVINCIA DE PASTAZA”.**

AUTORA: TANIA VERÓNICA AMAGUAYA MAROTO
TUTOR: LCDO. MG. JUAN NEPTALÍ MARTÍNEZ MARTÍNEZ

Ambato - Ecuador

2013

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Lcdo. Mg. Juan Neptalí Martínez Martínez con CC 1801804400 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ING. “EDUARDO VAZCONES SURATY” DE LA CIUDAD DEL PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”. desarrollado por la egresada Tania Verónica Amaguaya Maroto, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Lcdo. Mg. JUAN NEPTALÍ MARTÍNEZ MARTÍNEZ

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

TANIA VERONICA AMAGUAYA MAROTO

C.C: 160039962-8

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ING. “EDUARDO VAZCONES SURATY” DE LA CIUDAD DEL PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

TANIA VERÓNICA AMAGUAYA MAROTO

C.C: 160039962-8

Al Consejo Directivo de la Facultad De Ciencias Humanas y de la Educación:

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ING. “EDUARDO VAZCONES SURATY” DE LA CIUDAD DEL PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”**, presentada por la Sra. Tania Verónica Amaguaya Maroto egresada de la Carrera de Educación Básica promoción: Marzo – Agosto 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, 23 de Octubre del 2013

LA COMISIÓN

Psic.Educ.Mg. Luis Indacochea Mendoza
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Lcda.Mg. Nora Josefina Luzardo Urdaneta
MIEMBRO

Ing.Mg. David Ricardo Castillo
MIEMBRO

DEDICATORIA:

A mis padres, porque creyeron en mí y porque me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi meta, ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera, y porque el orgullo que sienten por mí, fue lo que me hizo ir hasta el final. Va por ustedes, por lo que valen, porque admiro su fortaleza y por lo que han hecho de mí.

Gracias por haber fomentado en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

A todos, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso apoyo, sincero e incondicional.

Tania

AGRADECIMIENTO:

En primer lugar a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora; en segundo lugar a cada uno de los que son parte de mi familia a mi PADRE, mi MADRE, a mis hermanos y a mis tíos; por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora. Por último a mis compañeros de tesis porque en esta armonía grupal lo hemos logrado.

Tania

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvi
Contenidos	
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis Crítico.....	9
1.2.3. Prognosis.....	10
1.2.4 .Formulación del problema.....	10
1.2.5. Preguntas.....	10
1.2.6. Delimitación.....	10
1.3. Justificación.....	11
1.4. Objetivos.....	12
1.4.1. Objetivo General.....	12
1.4.2. Objetivo Específico.....	12

CAPÍTULO 2.....	13
MARCO TEÓRICO.....	13
2.1. Antecedentes de la propuesta.....	13
2.2. Fundamentación filosófica.....	14
2.2.1. Fundamentación axiológica.....	15
2.2.2. Fundamentación pedagógica.....	15
2.3. Fundamentación legal.....	15
2.4. Categorías Fundamentales.....	18
2.4.1 Variable Independiente (Juegos electrónicos).....	21
2.4.2 Variable Dependiente (Rendimiento Escolar).....	38
2.5. Hipótesis.....	48
2.6. Señalamiento de variables.....	48
CAPÍTULO 3.....	49
METODOLOGÍA.....	49
3.1. Enfoque de la investigación.....	49
3.2. Modalidad básica de la investigación.....	49
3.3. Nivel o tipo de investigación.....	50
3.4. Población y muestra.....	50
3.5. Operacionalización de variables.....	51
3.6. Técnicas e instrumentos de la investigación.....	53
3.7. Plan de recolección de información.....	53
3.8. Plan de procesamiento de información.....	54

CAPÍTULO 4.....	55
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	55
4.1. Análisis e interpretación de resultados (encuesta a estudiantes).....	55
4.2. Análisis e interpretación de resultados (encuesta a padres de familia)...	65
4.3. Verificación de hipótesis (encuesta a estudiantes).....	75
CAPÍTULO 5.....	81
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
5.1. Conclusiones.....	81
5.2. Recomendaciones.....	82
CAPÍTULO 6.....	83
Título.....	83
6.1. Datos informativos.....	83
6.2. Antecedentes de la propuesta.....	84
6.3. Justificación.....	85
6.4. Objetivos.....	86
6.4.1. Objetivo General.....	86
6.4.2. Objetivo Específico.....	86
6.5. Factibilidad.....	87
6.5.1. Factibilidad Operacional.....	87
6.5.2. Factibilidad Técnica.....	88
6.5.3. Factibilidad Financiera.....	88
6.6. Fundamentación.....	90
6.7. Metodología.....	95
6.7.1. Modelo operativo.....	96
6.8. Administración de la propuesta.....	118

6.9. Previsión de la evaluación.....	119
BIBLIOGRAFÍA.....	120
ANEXOS.....	121
ANEXO A (Encuesta a Estudiantes).....	122
ANEXO B (Encuesta a Padres de Familia).....	124
ANEXO C (Glosario de Términos).....	126
ANEXO D (Fotografías).....	129

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Antecedentes Investigativos.....	13
Cuadro N° 2: Población y Muestra.....	50
Cuadro N° 3: Operacionalización de Variable Independiente (Juegos Electrónicos).....	51
Cuadro N° 4: Operacionalización de Variable Dependiente (Rendimiento Escolar).....	52
Cuadro N° 5: Plan de Recolección de Información.....	53
Cuadro N° 6: Juegos electrónicos.....	55
Cuadro N° 7: Juegos electrónicos y educación.....	56
Cuadro N° 8: Práctica de juegos electrónicos.....	57
Cuadro N° 9: Juego y desarrollo de capacidades.....	58
Cuadro N° 10: Juegos electrónicos y actividades académicas.....	59
Cuadro N° 11: Preocupación de los padres en educación.....	60
Cuadro N° 12: Ayuda de los padres sobre inquietudes educativas.....	61
Cuadro N° 13: Docente fomenta práctica de valores.....	62
Cuadro N° 14: Docente planifica actividades para adquirir conocimientos..	63
Cuadro N° 15: Docentes y capacidades individuales para evaluar.....	64
Cuadro N° 16: Conocimiento de los padres de familia sobre juegos electrónicos.....	65
Cuadro N° 17: Importancia de los juegos electrónicos en la educación de los hijos.....	66
Cuadro N° 18: Práctica de juegos electrónicos en los hijos.....	67
Cuadro N° 19: Desarrollo de capacidades mediante juegos electrónicos.....	68
Cuadro N° 20: Preferencia por los juegos electrónicos.....	69
Cuadro N° 21: Preocupación por la educación de sus hijos.....	70
Cuadro N° 22: Ayuda de los padres para despejar inquietudes educativas....	71
Cuadro N° 23: Valores humanos en sus hijos.....	72
Cuadro N° 24: Motivación para adquirir conocimientos.....	73
Cuadro N° 25: Evaluación y capacidades individuales.....	74

Cuadro N° 26: Frecuencias Observadas.....	78
Cuadro N° 27: Frecuencias Esperada.....	78
Cuadro N° 28: Calculo de Ji-Cuadrado.....	79
Cuadro N° 29: Cuadro analítico de gastos para Implementación de la guía instructiva sobre técnicas para fomentar valores en el uso de juegos electrónicos.....	89
Cuadro N° 30: Modelo Operativo.....	96
Cuadro N° 31: Administración de la Propuesta.....	128
Cuadro N° 31: Previsión de la Evaluación.....	129

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas.....	8
Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales.....	18
Gráfico N° 3: Constelación de ideas Variable Independiente (Juegos Electrónicos).....	19
Gráfico N° 4: Constelación de ideas Variable Dependiente (Rendimiento Escolar).....	20
Gráfico N° 5: Juegos electrónicos.....	55
Gráfico N° 6: Juegos electrónicos y educación.....	56
Gráfico N° 7: Práctica de juegos electrónicos.....	57
Gráfico N° 8: Juego y desarrollo de capacidades.....	58
Gráfico N° 9: Juegos electrónicos y actividades académica.....	59
Gráfico N° 10: Preocupación de los padres en educación.....	60
Gráfico N° 11: Ayuda de los padres sobre inquietudes educativas.....	61
Gráfico N° 12: Docente fomenta la práctica de valores.....	62
Gráfico N° 13: Docente planifica actividades para adquirir conocimientos.....	63
Gráfico N° 14: Docente y capacidades individuales para evaluar.....	64
Gráfico N° 15: Conocimiento de los padres de familia sobre los juegos electrónicos.....	65
Gráfico N° 16: Importancia de los juegos electrónicos en la educación de los hijos.....	66
Gráfico N° 17: Práctica de juegos electrónicos en los hijos.....	67
Gráfico N° 18: Desarrollo de capacidades mediante juegos electrónicos...	68
Gráfico N° 19: Preferencia por los juegos electrónicos.....	69
Gráfico N° 20: Preocupación por la educación de sus hijos.....	70
Gráfico N° 21: Ayuda de los padres para despejar inquietudes educativas...	71
Gráfico N° 22: Valores humanos en su hijo.....	72
Gráfico N° 23: Motivación para adquirir conocimientos.....	73
Gráfico N° 24: Evaluación y capacidades individuales.....	74

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1: Encuesta a los estudiantes.....	139
Imagen N° 2: Taller sobre técnicas de estudio.....	139
Imagen N° 3: Resultados de la encuesta.....	140
Imagen N° 4: Taller sobre la guía instructiva para fomentar valores.....	140

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ING. “EDUARDO VAZCONES SURATY” DE LA CIUDAD DEL PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”.

AUTORA: TANIA VERONICA AMAGUAYA MAROTO

TUTOR: Lcdo. Mg. JUAN NEPTALÍ MARTÍNEZ MARTÍNEZ

Resumen

Uno de los problemas que afecta a la educación a nivel nacional es el exceso de tiempo que la niñez y la juventud dedica a los juegos electrónicos, desde muy temprana edad son influenciados por los video juegos, máquinas electrónicas etc. Los cuales pueden ser adquiridos por los jóvenes de una manera sencilla o a su vez visitando lugares que tengan esa clase de juegos, dando como resultado una adicción por dichos juegos los cuales son los causantes del bajo rendimiento escolar ya que la mayor parte de tiempo se dedican a esa actividad y no a sus obligaciones de estudiantes.

Una de las dificultades que se ha detectado en nuestra institución es la falta de control y apoyo de los padres de familia hacia los jóvenes. En el mundo la tecnología ha sido un fenómeno que ha ejercido una enorme influencia en la

sociedad, del mismo modo ha llegado a interrumpir las actividades de los jóvenes teniendo una gran aceptación con la aparición de los juegos mecánicos y video juegos, los cuales inciden el bajo rendimiento de los jóvenes en la educación.

Para lo cual hemos propuesto la elaboración de una guía didáctica, dando un seguimiento de una serie de actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de facilitar su aprendizaje, constituyendo lo que se llama el acto didáctico, que representa la tarea más emblemática para docente. Los juegos electrónicos pueden definirse como un sistema de programas de videos que mediante juegos podemos aplicar el proceso de enseñanza –aprendizaje en cualquier tema de conocimientos en las cuatro áreas básicas de estudio lo cual facilitaría y motivaría al estudiante a que en sus tiempos libres realicen actividades como leer un libro que les interesen mucho, realizar manualidades, escribir poesía, y realizar ejercicios, y con eso mantendríamos al alumno concentrado en sus actividades no tendría espacio para emplearlo en juegos electrónicos perturbadores para la mente.

PALABRAS CLAVES: Juegos electrónicos, Estudiantes, Aprendizaje, Evaluación, Rendimiento, Investigación, Escuela, Educación, Padres de Familia, Inasistencia.

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Investigación tiene como tema: — Los juegos electrónicos inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vascones Suraty de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza en el año lectivo 2012-2013.

Pretende de alguna manera mejorar la educación, permitiendo que los estudiantes mejoren su rendimiento escolar, disminuya la pérdida de año, como propuesta de la presente investigación cuyo contenido está estructurado en seis capítulos distribuidos de la siguiente manera:

El Capítulo 1 denominado: EL PROBLEMA, contiene el análisis Macro, Meso y Micro que hace relación al origen de la problemática Mundial, Nacional, Provincial e Institucional, respectivamente los cuales están relacionados con el mundo en el cual habitamos, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, delimitación del objeto de investigación, justificación, objetivos tanto general y específicos.

El Capítulo 2 denominado: MARCO TEÓRICO se fundamenta en una visión: Filosófica y Educativa, aquí analizamos el tema desglosamos y sacamos temas, subtemas y desarrollamos cada uno de estos.

El Capítulo 3 titulado: METODOLOGÍA se planteó en la investigación desde el enfoque crítico propositivo, de carácter cuantitativo y cualitativo. La modalidad de la investigación más acertada fue la bibliográfica, documental, de campo, de

intervención social y de asociación de variables que nos permitieron estructurar predicciones llegando a modelos de comportamiento mayoritario, de la población y muestra, de las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el plan y recolección de datos con su respectiva interpretación.

El Capítulo 4 denominado: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, incluye el análisis en forma estadísticamente con sus porcentajes.

El Capítulo 5 titulado: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, las conclusiones y recomendaciones pertinentes, de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación, donde establecemos que podemos hacer para mejorar la propuesta.

El Capítulo 6 denominado: PROPUESTA, contiene: datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, administración, previsión de la evaluación, donde encontramos la solución del problema lo que podemos hacer para que el problema sea solucionado. En la parte final se colocó una bibliografía y los anexos en los que se han incorporado los instrumentos que se aplicaron en la investigación de campo.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1. Tema de Investigación

Los Juegos electrónico y su incidencia en el Rendimiento Escolar de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty de la ciudad del Puyo, de la provincia de Pastaza.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

Una de las dificultades que más afecta a la educación en nuestro país Ecuador es el exceso de tiempo que los estudiantes se dedican a los juegos electrónicos. Desde muy temprana edad los estudiantes visitan estos lugares de diversión, siendo los mismos los causantes del bajo rendimiento escolar. En nuestro país la crisis, social, política y economía nos afecta de manera directa, trayendo consigo un subdesarrollo y una inestabilidad en el rendimiento escolar el cual se ha generado por no dar seguimiento a las distracciones que tiene los alumnos dentro de la educación, siendo estos los juegos electrónicos.

Además en nuestro país los juegos electrónicos se han constituido en la actualidad en los amigos inseparables de los estudiantes, quienes dan rienda suelta a su imaginación al considerarse protagonistas y héroes de los juegos que están siendo parte de sus vidas. Ante esta cruda realidad, por ser la Educación un Fenómeno Social, la solución a este delicado problema no es solamente responsabilidad de Padres de Familia, Docentes, Administrativos, también deberán ser partícipes

directos las Autoridades: políticas, edilicias y Educativas, mismos que deben jugar un papel importante acorde a normas legales que les corresponde desempeñar.

Es necesario que se reflexione sobre la responsabilidad de cada uno de los actores del que hacer educativo y trabajar en forma conjunta de manera comprometida, para velar la formación integral para el futuro de los educandos, solo así se ofrecerá al país ciudadanos que puedan poner sus hombros en el desarrollo de nuestro país. El proceso educativo ecuatoriano se encuentra inmerso en una serie de cambios, caracterizado por un contexto de globalización y competitividad, en tal sentido, las instituciones escolares están llamadas a redefinir su visión, misión, políticas, planes, programas, estrategias; capacitación, desde la perspectiva antes señalada.

El nivel de educación básica promueve un conjunto de orientaciones, actividades y acciones prácticas para utilizarlas con los educandos en un marco de flexibilidad que confiere al educador un papel creativo y activo en la búsqueda de las mejores maneras para trabajar a partir de principios legales, educativos, filosóficos, psicológicos, centrados en las potencialidades y limitaciones de los alumnos y alumnas.

A nivel de la provincia de Pastaza es indiscutible que existe juegos electrónicos, en donde el estudiante a más de descuidar el tiempo, los estudios, también invierten el dinero que sus padres les facilitan ya que muchos de ellos mienten para malgastar sin obtener ningún beneficio. No existe un control y orientación por parte de los padres de familia, docentes sobre programas educativos que aportan habilidades y destrezas en el campo de la investigación, lo que ha llevado a los alumnos a adquirir y emplear su tiempo en juegos electrónicos dejando como resultado un bajo rendimiento escolar.

Podremos decir entonces, que actualmente un gran porcentaje de estudiantes de nuestra provincia conocen e incluso se han involucrado en ellos, desarrollando en esta gran habilidad y destreza para manejar estos equipos, tal vez con la misma

energía que nosotros jugábamos a los trompos pero tal vez no con la misma inocencia que estos juegos electrónicos nos ofrecen.

Los juegos electrónicos son interesantes, en cierto modo desarrollan destrezas cognitivas y motoras en el estudiante, de manera controlada, pero los estudiantes pierden el control donde el estudiante emplea largos tiempos. Además los juegos electrónicos, tienen gran influencia en los niños, en la actualidad, ya que a medida que los juegos electrónicos van mejorando, provoca una mayor adicción en los niños, volviéndolos dependientes, y disminuyendo su rendimiento académico.

La presencia de locales con juegos electrónicos hacen que los estudiantes pierdan valores, ya que no existe control adecuado, donde las autoridades de la provincia deberían promover controles y organizar jornadas de sensibilización para padres de familia sobre la gran responsabilidad que tienen con sus hijos enseñándoles que tienen deberes y derechos que cumplir tanto en lo personal como en la educación.

Los juegos electrónicos están muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños y adolescentes; Se afirma que la mayoría de los juegos electrónicos representan a personajes masculinos, que los chicos son los principales usuarios de estos juegos, que las pocas figuras femeninas que aparecen lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominadora.

A nivel de la Escuela Educativa Ing. Eduardo Vazcones Suraty se conoce que varios estudiantes se dedican a estos juegos electrónicos descuidando las tareas escolares también se ha detectado que los estudiantes faltan a la escuela para asistir a estos lugares sin pensar en las consecuencias ya sea inmediatas o posteriores y además se fugan para asistir a los locales de estos juegos. Tal es así que dicha preocupación ha sido transmitido a la Escuela Educativa con el propósito

de no juzgar el mal hábito de los juegos electrónicos sino el de buscar sus causas del bajo rendimiento escolar y ayudar a buscar una solución a este problema que tiene la institución. Esta investigación se realiza porque existen muchos estudiantes que dedican demasiado tiempo a los juegos electrónicos descuidando su compromiso en las tareas escolares y el poco interés por el estudio debido a la inasistencia a clases por esta causa los estudiantes han perdido los buenos hábitos de cumplimiento , corriendo el riesgo de perder el año .

Una de las dificultades más importantes que existe en la institución educativa es la falta de control y apoyo de los padres de familia en la hora de ingreso y salida a la escuela lo que impiden de que los estudiantes lleguen pronto con sus respectivas tareas escolares y a sus hogares ya que se quedan en los juegos electrónicos que se encuentran al paso, quitándole demasiado tiempo.

Según un estudio realizado por el departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil. 2010, la variable del rendimiento académico "no sólo se ve afectada por el uso de los juegos electrónicos, sino que las horas de estudio y la percepción de autoeficacia se han evidenciado predictores del éxito escolar".

Casi un tercio de los estudiantes juega sólo los fines de semana, y "en realidad son pocos los que juegan a diario", según el estudio, que indica que más de un 40% de los niños juega entre una y dos horas cada vez que lo hacen y sólo un 7% lo hace durante más de tres horas.

El estudio también arroja resultados como que un 40% de los estudiantes tiene problemas derivados del uso de juegos electrónicos, pero un análisis más pormenorizado establece que el mayor porcentaje corresponde a que "alguien le dice que juega demasiado", seguido de las "discusiones con los padres".

Finalmente se concluyó que los juegos electrónicos fomentan los estereotipos raciales, situando en posición de inferioridad entre estudiantes Hay una tendencia los usuarios de los juegos electrónicos son personas poco sociales, que tienen

dificultades de relación con gente de su edad y que se refugian en los juegos por esas dificultades.

Árbol de Problemas

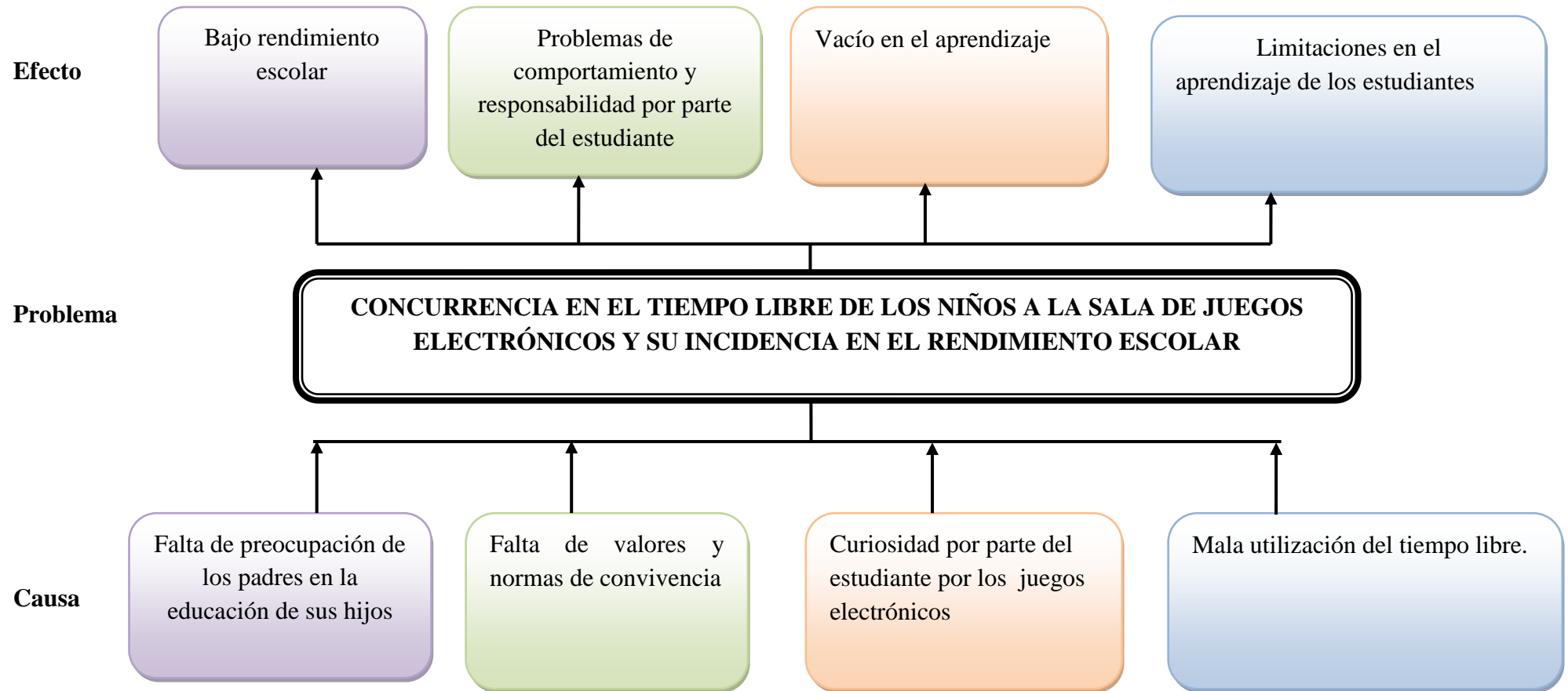


Gráfico N° 1: Árbol de problemas
Elaborado por: Verónica Amaguaya

1.2.2 Análisis Crítico

Falta de preocupación de los padres en la educación de sus hijos, se refiere a un enfoque emocional, debido a que los padres muestran poco interés. El descuido en las tareas produce problemas en el rendimiento escolar, los padres tienen que darse cuenta de que son los primeros responsables de la educación de sus hijos y de que no pueden limitarse a delegar esta tarea a una escuela.

Falta de valores y normas de convivencia, se escucha en la sala de docentes quejas sobre los estudiantes, el cansancio, lo agotadoras que pueden resultar un par de horas de clases con determinados cursos, la falta de respeto generalizada, lo poco que aprenden, y lo difícil que es llevarse con ellos.

Mucho de estos factores fomentan la irresponsabilidad por asistir a clases y buscan ir a otros entornos como son los juegos electrónicos, descuidando la educación.

Curiosidad por parte del estudiante por los video juegos, La inasistencia a clases muchas de las veces lo realizan porque sus compañeros incitan a realizar otras actividades y hacen que les falten a la escuela es ahí donde asisten a los juegos electrónicos, descuido por asistir a la escuela provocando vacíos en el aprendizaje.

Mala utilización del tiempo libre, hay que aprovecharlo mediante hábitos de estudio, por eso como docentes hay que buscar el desarrollo integral de los estudiantes, teniendo en cuenta aspectos básicos del desarrollo personal como son los de orden físico, sensorial, socio-emocional e intelectual, es por eso que se enfoca hacia el desarrollo y construcción de valores y actitudes ciudadanas que les permita obtener un mejor bienestar y calidad de vida; caso contrario tendremos limitaciones en el aprendizaje de los estudiantes.

1.2.3 Prognosis

Si no se da solución a la problemática tendremos estudiantes irresponsables, bajo rendimiento pérdida de año, deserciones escolares la no práctica de valores, que se los inculca en los hogares y además perdiendo la oportunidad de ser personas creativas, esperando un buen futuro para su desarrollo integral.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo inciden los juegos electrónicos en el rendimiento escolar de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty, de la Ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza?

1.2.5 Preguntas directrices

- ✓ ¿Cómo influyen los juegos electrónicos en el rendimiento escolar?
- ✓ ¿Qué cambios de conducta generan los juegos electrónicos?
- ✓ ¿Cuáles son los factores que producen el bajo rendimiento Escolar?
- ✓ ¿Existe un plan de acción para mejorar el Rendimiento Escolar?
- ✓ ¿Diseñar una alternativa de solución a la problemática planteada?

1.2.6 Delimitación

Campo:	Educativo
Área:	Socio Educativo
Aspecto:	Juegos electrónicos y rendimiento escolar
Delimitación Temporal:	El problema será investigado en el año lectivo 2012 – 2013
Delimitación Espacial:	Esta investigación se realizará con los estudiantes del séptimo Año de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty.

1.3. Justificación

El presente trabajo investigativo lo realizaremos pensando en los estudiantes de nuestra institución educativa quienes por la inasistencia a clases y pérdida de año a causa de los juegos electrónicos.

Es original, pues hoy en día los juegos electrónicos utilizados principalmente por los niños están formando parte de una controversia por su función así como el tiempo utilizado en ellos, y como manejan el contexto en el que viven, los juegos electrónicos es uno de los juguetes más elegidos por los niños.

Es **importante** ya que permitirá conocer cifras acerca de la influencia que tienen los juegos electrónicos en estudiantes y obtener información sobre el desarrollo que causa esto en los estudiantes facilitará el significado de los resultados que provoca y canalizarlo, es decir, tomar en cuenta la información obtenida para posteriormente utilizarla de manera conveniente.

Los **beneficiarios** de esta Investigación serán la comunidad educativa que intervienen: autoridades, estudiantes y padres de familia quienes harán uso de los resultados del presente trabajo investigativo para orientar a los estudiantes la práctica de normas de comportamiento en beneficio de su rendimiento escolar. Además los docentes se muestran preocupados por saber cuáles son las causas por lo que los estudiantes no presentan las tareas escolares diarias, también se atrasan a las horas de ingresar a la institución.

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

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Indagar la incidencia que tienen los Juegos electrónicos en el Rendimiento Escolar en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza.

1.4.2 Objetivos Específicos

- ✓ Identificar las consecuencias que producen los juegos electrónicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza.
- ✓ Determinar las causas del porque se da el bajo rendimiento escolar en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty tienen bajo rendimiento académico.
- ✓ Elaborar una guía sobre la utilización de los juegos tradicionales y sustituirla por los juegos electrónicos para mejorar el rendimiento escolar.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

En la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato reposan los siguientes trabajos de investigación:

Cuadro N°1: Antecedentes Investigativos

TEMA	AUTOR	DATOS DE REFERENCIA
Los video juegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto año de educación básica de la Escuela Reinaldo Espinoza, parroquia Ambatillo, cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período junio – octubre del 2010.	Martha Cecilia Morales Villacrés	Tutora: Lcda. Lupe del Rocío Llerena Pérez 2010
<ul style="list-style-type: none">• Los padres de familia debido a sus ocupaciones casi nunca se preocupan por el bienestar de sus hijos.• Con la práctica de los valores inculcados a los estudiantes, generan responsabilidades, lo cual se incentivarán con el mejor rendimiento a aprovechando lo aprendido.		
Los juegos electrónico violentos y su influencia en el comportamiento intra-aúlica de los niños de sexto año de la Escuela “Juan León Mera” de la parroquia el Rosario cantón Pelileo durante el período junio del 2010 – octubre 2010.	Carlos Efraín Siza Siza	Tutor: Lcda. Paulina Alexandra Nieto Viteri
<ul style="list-style-type: none">• La convivencia entre los niños en la escuela no es la adecuada porque existen ciertos comportamientos de rechazo, aislamiento hacia otros.• El conocimiento que tienen los padres de familia acerca de los juegos electrónicos violentos y dentro del aula el comportamiento inadecuado de sus hijos es poco por lo que no existe dialogo entre ellos para saber si tienen		

problemas o algún conflicto en la escuela.		
Los juegos electrónicos y su incidencia en bajo rendimiento escolar de los estudiantes de sexto año de Educación Básica de la Escuela “Archipiélago de Colón”, parroquia Santa Rosa, cantón Ambato, provincia Tungurahua durante el período junio 2010 a octubre 2010.	Susana Dolores Constante Abril	Tutora: Lcda. Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri
<ul style="list-style-type: none"> • Es un lugar de proliferación de anti valores, porque al encontrarse con otras personas en estos juegos, se conversan como obtienen el dinero y que mentiras deben decir cuando llegan a la casa. • Hay participación de algunos Padres de Familia en la enseñanza de estos juegos a sus hijos, sin fijarse en las consecuencias negativas que estos pueden provocar en el desarrollo intelectual de sus niños. 		

Elaborado por: Verónica Amaguaya

2.2. Fundamentación filosófica

La educación es una actividad cultural y su finalidad es concientizar al ser humano intelectualmente logrando su desarrollo personal con una finalidad bien orientada de esta manera el ser humano ya educado es una herramienta de producción para la sociedad y su familia.

La investigación se ubica en el Paradigma crítico-propositivo:

Crítico porque analiza una realidad social, cultural y educativa de la problemática que se está investigando.

Propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución a la problemática de los Juegos Electrónicos y su incidencia en el Rendimiento Escolar en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty.

2.2.1 Fundamentación axiológica

La investigación está influida por los valores, pues, el investigador parte involucrada en el contexto y sujeto de investigación, contribuirá en este proceso, quien no se conformara con saber, sino que, asumirá el compromiso de cambio, tomando en cuenta el contexto socio-cultural en el que desarrolla el problema, respetando valores religiosos, morales, éticos y políticos de todos quienes conforman la institución.

2.2.2 Fundamentación pedagógica

Se fundamenta en el convencimiento de que el objetivo de la educación es crear una situación de aprendizaje, es decir, proveer un contexto en el cual se pueden desarrollar ideas, modificar creencias y actitudes, crear hábitos y conductas. Técnica interactiva universal, teoría del aprendizaje. Partiendo de una base constructivista, considerando a este como un enfoque que sostiene que el individuo tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento, como en los afectivos, no es mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores.

2.3 Fundamentación legal

Constitución política del Ecuador

La presente investigación se basará en Reglamento del Artículo 24 de la sección cuarta de Cultura y Ciencia que dice: Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.

Se tomará también el reglamento del código penal, Capítulo II de las contravenciones de segunda clase, en el artículo 605, que dice: Serán reprimidas con multa de 4 a 7 dólares y prisión de un día.

De acuerdo a este artículo en el numeral 27 manifiesta, los dueños o administradores de tabernas o casas de juegos que admitieren en ellas menores de edad.

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

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

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

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

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. 30

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

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

Art 45: Las niñas, niños y adolescentes gozaran de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad.

El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido en el cuidado y protección desde la concepción.

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

2.4. Categorías Fundamentales

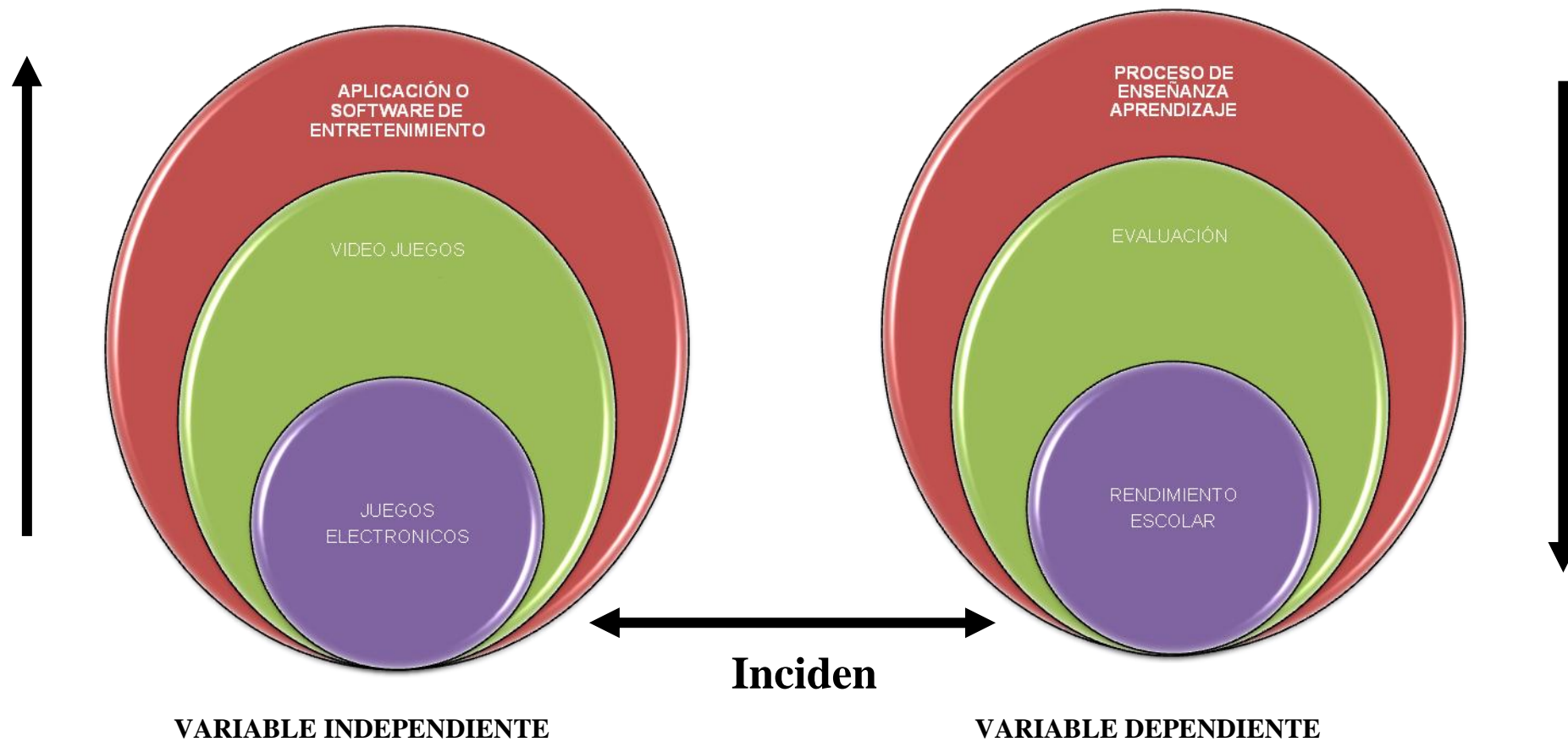


Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Verónica Amaguaya

CONSTELACIÓN DE IDEAS

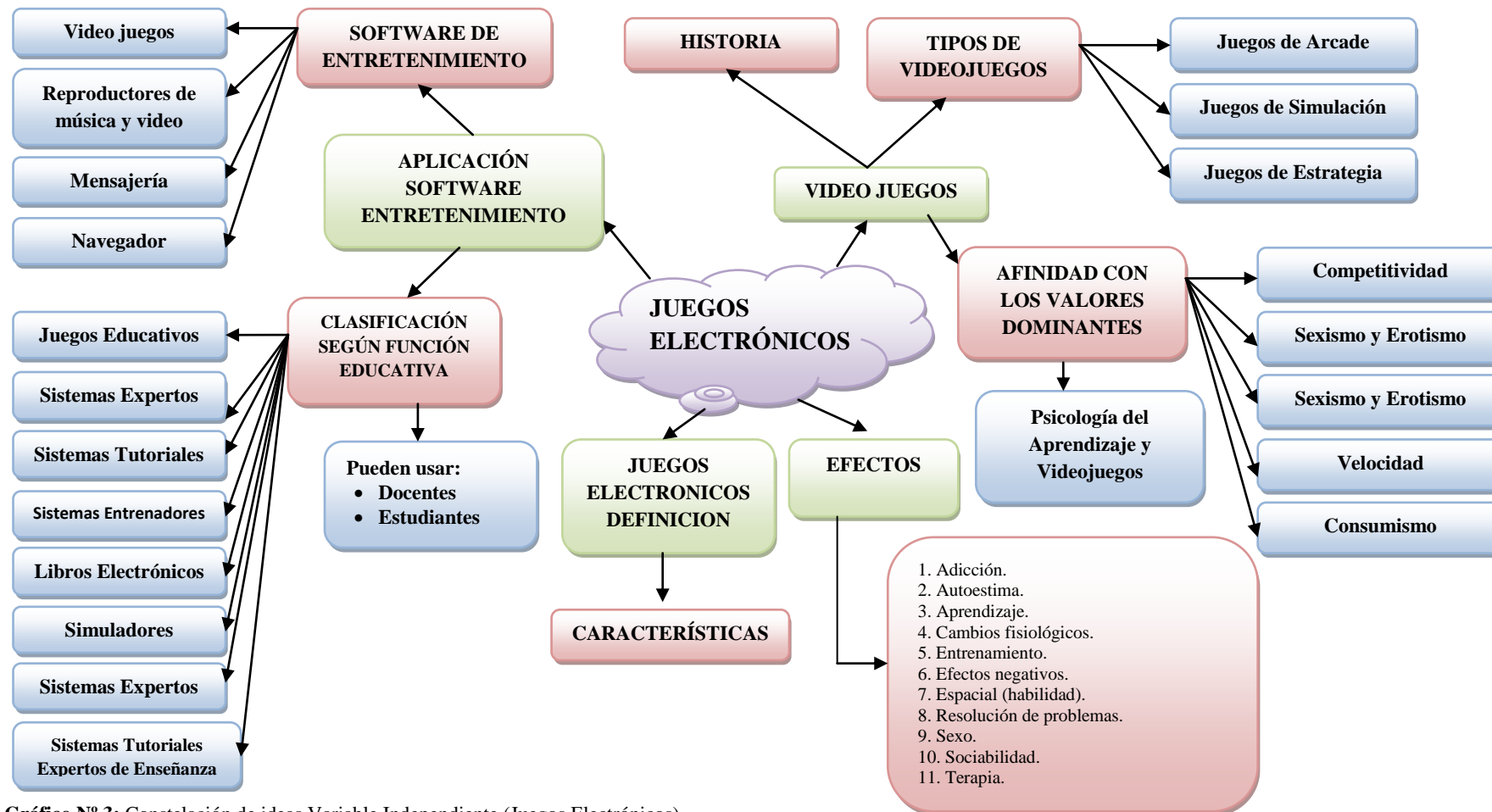


Gráfico N° 3: Constelación de ideas Variable Independiente (Juegos Electrónicos)
Elaborado por: Verónica Amaguaya

CONSTELACIÓN DE IDEAS

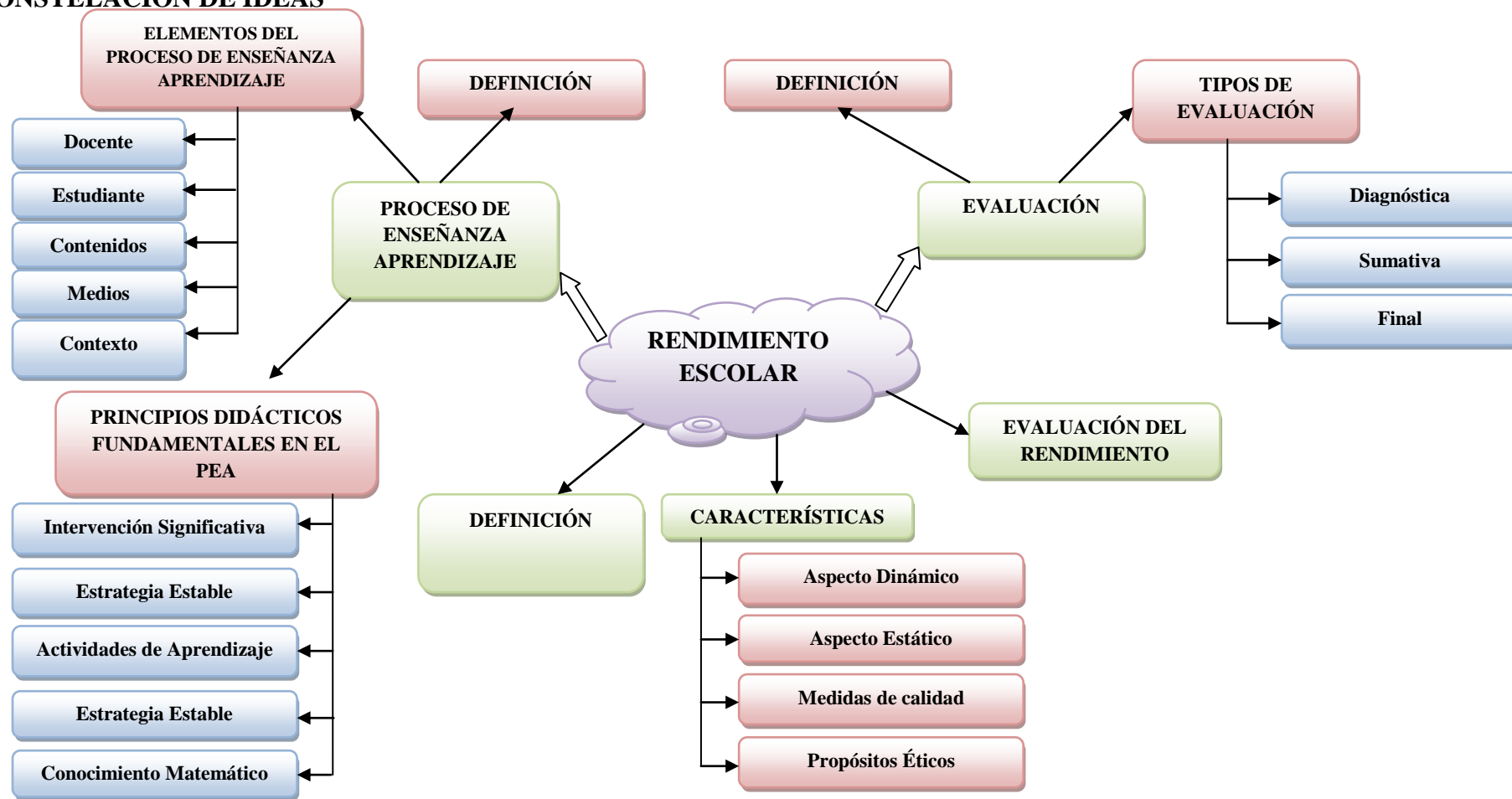


Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Verónica Amaguaya

2.4.1 Variable Independiente (Juegos Electrónicos)

2.4.1.1. Juegos Electrónicos

Juegos

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje. El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos

absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- ✓ Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.
- ✓ Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- ✓ Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- ✓ El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- ✓ Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- ✓ Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

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

Recopilado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Juegos Electrónicos

Un juego electrónico es un juego basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho juego. Los juegos electrónicos más conocidos son los videojuegos, pero también existen otros como los pinball, las máquinas tragaperras, el audio juegos, ciertos juegos de tablero y varios juguetes.

Los videojuegos tienen varios predecesores. En los videojuegos de texto, la interacción se desarrolla mediante texto; las pantallas mostraban texto en vez de gráficos rasterizados con píxeles. Los juegos electrónicos portátiles, como el Tetris, el Simón, el Merlín y el Lights Out, usan pantallas de lamparitas o cristal líquido que son capaces de mostrar unos pocos elementos específicos al juego. Los pinball y las máquinas tragaperras, originalmente juegos mecánicos, evolucionaron en la década de 1970 hacia juegos electromecánicos o electrónicos para permitir incorporar elementos de juego más interesantes. Los audios juegos carecen de todo tipo de interfaz gráfica, y se basan en el uso del audio y el tacto. Atrás quedaron los tiempos del Game boy, el tetris y las ‘maquinitas’. Estos juegos están en la memoria de quienes ahora son padres de niños que, gracias a los avances, personifican a seres de otro mundo, temerosos villanos, guerreros

empedernidos o, incluso, personas mayores de edad. Son las facilidades que dan mundos virtuales creados por juegos electrónicos, el computador e Internet. Se diferencian de la televisión en que el niño deja de ser receptor pasivo de imágenes y pasa a ser protagonista de historias que en la vida real no practicaría.

Los expertos señalan que permiten mejorar la coordinación entre el ojo y la mano, “son favorables para el desarrollo de motricidad fina, pues involucran movimientos digitales, estimulan la memoria al identificar y retener colores y conceptos numéricos”, explica la terapeuta ocupacional Liliana Saavedra. Y según la temática, implican que el menor planee estrategias y resuelva problemas; por ejemplo, atravesar y salir de laberintos o pasar obstáculos. “Si no incluyen estereotipos ni violencia, los juegos de software interactivo son una herramienta más de aprendizaje, pero no la única. No hay que excluir el juego activo (salir al parque, jugar con otros niños con muñecos) pues, si el niño pasa mucho tiempo frente a aparatos electrónicos deja de tener experiencias muy importantes para su vida; al ser juegos desarrollados por la imaginación de otras personas, limitan su aprendizaje y el desarrollo de su propia creatividad”, explica la psicóloga infantil Paula Bernal.

Recopilado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_electronicos

Los principales temas sobre los que se han centrado las numerosas investigaciones realizadas hasta el momento, especialmente a partir de los 90, son los siguientes:

1. Adicción.
2. Autoestima.
3. Aprendizaje.
4. Cambios fisiológicos.
5. Entrenamiento.
6. Efectos negativos.
7. Espacial (habilidad).
8. Resolución de problemas.
9. Sexo.

10. Sociabilidad.

11. Terapia.

12. Violencia.

Juegos electrónicos como recursos educativos

Como educadores familiarizados con el uso de las Nuevas Tecnologías, los juegos electrónicos se presentan como un desafío en su uso como recurso educativo.

El reflexionar sobre la inclusión de los videojuegos como recurso educativo supone considerar las particularidades que hacen que los mismos sean tan atrapantes para quienes los utilizan.

¿Por qué utilizarlos en Educación?

Las características que los hacen aptos para su uso en educación son:

- a) Son espacios excelentemente diseñados y altamente motivantes
- b) Son adaptables a los usuarios
- c) Permiten deducir reglas
- d) Benefician la comprensión de sistemas complejos
- e) Admiten manejarse en la incertidumbre y permitirse el error
- f) Favorecen el aprendizaje colaborativo

Características

Los defensores de los juegos electrónicos señalan que los mismos poseen las siguientes características:

- a) Tienen un importante potencial educativo ya que estimulan la capacidad lógica, el desarrollo de estrategias encaminadas a la resolución de problemas, la perseverancia en aras a conseguir una meta y la tolerancia ante el fracaso.
- b) Permiten desarrollar la coordinación visual -manual, la capacidad de concentrarse en una tarea y de mantener la atención sobre ella.
- c) Favorecen el contacto social con el grupo de iguales y la participación en actividades comunes.
- d) Además de entretener, son una introducción a la informática y a las Nuevas Tecnologías.

Recopilador: <http://videojuegoseduca.wikispaces.com/Videojuegos+y+Educa>
aci% C3% B3n++Elizabeth

2.4.1.2 Video Juegos

Breve historia de los videojuegos

Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.

Como apunta Ortega (2001), su estructura narrativa es muy variada. Así, encontramos argumentos basados en la apología, la parábola, la alegoría, la crónica, los relatos de viaje, los cuentos clásicos, los mitos, los relatos oníricos, los ritos iniciáticos o los juegos de rol.

Aunque hemos dicho que su origen es lúdico, hoy en día se han ampliado y sobrepasado los límites del entretenimiento, porque se han abierto posibilidades de aplicación en el ámbito educativo.

Podríamos situar el origen de esta modalidad de entretenimiento digital en el primer simulador de vuelo diseñado en los Estados Unidos para el entrenamiento de pilotos. Nos encontrábamos en los años cuarenta del pasado siglo. Otros escritos apuntan a que el primer videojuego fue “SpaceWar”, muy parecido al posteriormente famoso “Asteroids”. Al parecer fue creado en 1961 (1962, según otros documentos) por Steve Rusell, un joven estudiante, en un ordenador del tamaño de un armario que contaba con una pequeña pantalla de rayos catódicos, como la de un televisor o un monitor de ordenador. Aunque fue muy popular en las universidades, cuando intentó comercializarse fue un absoluto fracaso.

Incluso hay quienes ubican el nacimiento de estos juegos a comienzos de los setenta, momento en el que los grandes ordenadores –atendiendo al enorme tamaño de sus procesadores- se transformaron en dispositivos prácticamente portátiles, gracias al nacimiento del microprocesador.

En 1972 se desarrolla el primer videojuego, llamado PONG, que consiste en una simplificada partida de ping-pong virtual. En cuanto a la preocupación por el efecto de estos artilugios en la conducta infantil, las primeras luces de alarma se encienden en 1977, fecha en la que la firma Atari colocó en el mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho para ordenador, que alcanzó un notable éxito comercial en EEUU. También empiezan a proliferar en los establecimientos de ocio –bares, salones recreativos,...- máquinas electrónicas que permiten jugar al “comecocos” (Pacman) o matar “marcianos” (Space Invaders), por citar algún ejemplo. Su éxito es tal que desplazan por completo a billares, futbolines o máquinas de petacos.

Con la generalización del uso de los ordenadores personales en las dos últimas décadas del siglo XX, comienzan a aparecer las primeras empresas dedicadas a liderar el emergente y prometedor mercado de los videojuegos. Este esfuerzo por captar clientes hace que los nuevos productos sean cada vez más fantásticos, de mayor calidad gráfica y sonora, con enorme realismo y una gran interactividad.

Los juegos electrónicos hoy son bastante más que un producto informático; también son un negocio, un instrumento de información y formación, un objeto de investigación y un fenómeno social.

Tipos de videojuegos

1. Juegos de arcade	2. Juegos de simulación	3. Juegos estrategia
Plataforma	Simuladores Instrumentales	Aventura gráficas
Laberintos	Simuladores Deportivos	Juegos de Reloj
Deportivos	Simuladores de Dios	Juegos de Mesa
Dispara y olvida		

Afinidad con los valores dominantes

Muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videojuegos y programas de televisión en general. Hablamos del sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad, etc. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están presentes en nuestro entorno social, de manera que los comportamientos que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aceptación social. Puede decirse también, a la inversa, que nuestros niños y jóvenes van aprendiendo y socializándose en estos valores y actitudes a través de los videojuegos y los programas de televisión.

Dentro de los valores y actitudes más impulsados por los videojuegos, destacamos algunos de ellos por su especial interés:

- a) La competitividad. Es uno de los ejes de nuestra sociedad, presente en todos los niveles y todos los ámbitos, en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un papel importantísimo en la infraestructura de los videojuegos, tanto en la competición con otros como en la competición con uno mismo.

- b) La violencia es otra de las dimensiones que tienen un gran hueco en el conjunto de los videojuegos y que, lamentablemente, está también muy presente en nuestra sociedad, puesto que vivimos un entorno violento, sobre todo a través de la televisión, en donde se destaca como tema estelar en las películas, telediarios, etc.
- c) Sexismo y erotismo. La utilización del sexo para conseguir objetivos comerciales y la difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados y en relación de dependencia, tiene también un fuerte eco en los juegos de pantalla, al igual que son utilizados por la publicidad diaria con el fin de conseguir objetivos económicos.
- d) Velocidad. Es otra de las características de nuestra sociedad moderna, que fomenta el impulso de correr más rápido que nadie, al tiempo que parece impotente para reducir las muertes por accidentes de circulación. Numerosos juegos muestran este aspecto competitivo relacionado con la velocidad de coches, motos y otros vehículos, en total consonancia con lo que ocurre en la vida real.
- e) Consumismo. La iniciación en el mundo de los videojuegos supone un fuerte impulso para el desarrollo de actitudes y comportamientos consumistas, con la compra de aparatos, accesorios, cambios de modas, revistas especializadas, infraestructuras, ordenadores, etc.

Psicología del aprendizaje y Videojuegos

Desde el punto de vista psicoeducativo, es interesante analizar el éxito de los VJ a la luz de las teorías de la motivación y del aprendizaje. Vamos a analizar el paralelismo entre el aprendizaje social y el sistema de motivación y aprendizaje implícito en los videojuegos. ¿Cuál es la clave del éxito de los videojuegos? ¿Qué condiciones se dan en ellos que no se cumplen en la familia o en la escuela?.

Según Bandura (1984) y Castillejo (1987), hasta hace poco algunos teóricos mantenían que los determinantes principales de la conducta son las fuerzas motivacionales que se configuran en necesidades, tendencias e impulsos que, con frecuencia, operan por debajo del umbral de la conciencia.

En resumen, se trataría de fuerzas interiores. Al desarrollar la teoría de la conducta, el análisis causal cambió de perspectiva: se pasó de propugnar unos determinantes internos amorfos a analizar en detalle cuáles son las influencias externas de las respuestas humanas; es decir, se cambia el punto de vista, inclinándose hacia las fuerzas del medio. La polémica parecía centrada en la prioridad por las fuerzas internas o por el medio; en la herencia y en el ambiente. Pero en los últimos años, la comprensión de los procesos psicológicos ha progresado sustancialmente y se hace necesario reformular algunas suposiciones acerca de la adquisición de la conducta humana.

Es en esta línea en la que la "Teoría del aprendizaje social" aporta una serie de adquisiciones que permiten explicar mejor la conducta, en el sentido de que se reconoce que el sujeto no se limita a reaccionar ante el entorno, y que juegan un papel importante la observación, la capacidad humana de emplear símbolos y procesos cognitivos y la capacidad de autorregulación de los sujetos. De modo sintético, la contribución de la Psicología del Aprendizaje Social al proceso de enseñanza-aprendizaje es la siguiente:

- 1.-Se reconoce que la observación puede influir notablemente en los pensamientos, los afectos y las conductas de los hombres. Se acentúa la importancia de los procesos vicarios, simbólicos y auto-regulatorios en el funcionamiento psicológico.

- 2.-La capacidad humana de emplear símbolos permite representar los fenómenos, analizar su experiencia consciente, planear, imaginar, y actuar de manera previsoramente.

3.-Los procesos de autorregulación juegan un papel central, seleccionando, organizando y filtrando las influencias externas. El sujeto no se limita a reaccionar.

4.-Hay una interacción continua entre el sujeto y el entorno, haciendo que la persona influya en su destino y que se establezcan los límites de esa autonomía.

Las fuentes de la motivación y de la conducta

Para la teoría del aprendizaje social, las fuentes de la motivación y de la conducta en las personas se centran en torno a estos factores:

a) Los modelos. Sería muy laborioso y peligroso aprender todo por las propias acciones. La mayor parte de las conductas las aprendemos a través de la observación, por medio del modelado, la imitación o el aprendizaje vicario. De este modo evitamos errores, aprendiendo con ejemplos. Refranes como "donde fueres haz lo que vieres" y otros más nos indican el valor de este tipo de aprendizaje. Los modelos pueden ser más o menos participativos. El aprendizaje vicario, aprender viendo hacer a otros, se revela como un sistema eficaz de aprendizaje. Un modo de aprender la forma de servirse en un comedor público es observar cómo resuelven el problema las personas que nos preceden.

b) Los reforzadores. Un reforzador es todo aquello que aplicado a una determinada conducta incrementa o disminuye la probabilidad de su aparición.

Los tipos de reforzadores son variados:

- ✓ Las **consecuencias de las respuestas.** El aprendizaje más rudimentario está basado en la experiencia directa y es el que se debe a los efectos positivos y negativos que producen las acciones. Cuando las personas se enfrentan a los sucesos cotidianos, algunas de sus respuestas tienen éxito,

mientras que otras no tienen ningún efecto o tienen como resultado el castigo. A través de este proceso de reforzamiento diferencial, llega finalmente un momento en el que se seleccionan las formas de respuesta que han tenido éxito y se descartan las que han sido ineficaces. Se afianzan las respuestas que provocan placer o satisfacción, mientras que se rehuyen las conductas que son fuente de dolor o de insatisfacción. Algunos sujetos se ejercitan tocando el piano por el placer que obtienen de su práctica.

- ✓ Los **refuerzos extrínsecos**, son consecuencias de la conducta que tienen una relación arbitraria con la misma, como por ejemplo el dinero, ventajas y privilegios, los castigos, la aprobación, etc. Los refuerzos extrínsecos aparecen también como una gran fuente de motivación en la conducta y la vida cotidiana está también plagada de este tipo de refuerzos. En algunos casos, al margen de la satisfacción personal que obtiene, el pianista se esfuerza en su actividad por conseguir un premio o el aplauso del público.

- ✓ También son refuerzos extrínsecos los llamados "**amplificadores sociales**", es decir, los que aumentan los efectos, positivos o negativos, de la conducta del sujeto, en el contexto, en los demás y en él mismo. (Castillejo, 1987).

- ✓ El **control cognitivo** es un tipo de refuerzo que tiene una influencia también considerable. Cuando los sujetos conocen las tareas a realizar, conocen la meta o el objetivo a conseguir, conocen los refuerzos existentes, su cadencia o sistema, los resultados de sus acciones y el nivel que están consiguiendo tienden a reforzar y consolidar una determinada conducta.

c) La práctica

La realización de tareas concretas ayuda a la consecución de mejores respuestas por parte de los sujetos implicados. Las tareas pueden ser directas (solucionar problemas, construir, etc) o bien simbólicas (imaginar, prevenir soluciones, prevenir, hacer una simulación, etc). Cuanto más prácticas sean las tareas y más sentidos se impliquen en ellas, vista, oído, manipulación, etc. la actividad realizada tiene una mayor capacidad de afianzarse.

d) El clima

Al referirnos al clima hablamos del modo en que el medio provoca estimulaciones que obligan al sujeto a adoptar un tipo de conducta. Si el medio facilita la conducta deseada, la probabilidad de aparición de ésta es más alta. Tanto el aspecto contextual, relativo a los materiales, condiciones físicas, luz, temperatura, ambiente ecológico, etc., así como el aspecto psicosocial, es decir el grado de autonomía, la actividad en grupo, el ambiente de cooperación o competición, etc. tienen una influencia muy grande en el comportamiento de los sujetos.

Recopiladode:http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

2.4.1.3 Aplicación o Software de Entretenimiento

Entretenimiento

Evidentemente, la industria del software de entretenimiento no se limita a juegos y diversión (...) Es un negocio serio que mejora la capacitación, la eficiencia y la productividad en una variedad de industrias y que ha producido innovaciones en otros sectores de alta tecnología”, dice un informe de la Asociación de Software

de Entretenimiento que estudia la importancia de la industria de videojuegos en la economía norteamericana.

Este tipo de software se puede dividir en:

- ✓ Videojuegos: como es el x-box
- ✓ Reproductor de música y video
- ✓ Mensajería
- ✓ Navegador

<http://www.mastermagazine.info/articulo/9779.php>

SOFTWARE EDUCATIVO

Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Según Rguez Lamas (2000), es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo. Finalmente, los Software Educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- ✓ Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- ✓ Facilita las representaciones animadas.
- ✓ Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- ✓ Permite simular procesos complejos.
- ✓ Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- ✓ Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- ✓ Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

El uso del software educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser:

Por parte del alumno.

Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.

Por parte del profesor.

Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. La generalidad plantea

que este no es el caso más productivo para el aprendizaje. El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- ✓ Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- ✓ Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- ✓ Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- ✓ Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.
- ✓ Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- ✓ Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.
- ✓ Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.

Los software educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos... y la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades.

Para poner orden a esta disparidad, se elaboraron múltiples tipologías que los clasifican a partir de diferentes criterios.

Por ejemplo, hasta el año 2003, según los polos en los cuales se ha movido la educación, existían dos tipos de software educativos:

1.- Algorítmicos, donde predomina el aprendizaje vía transmisión del conocimiento, pues el rol del alumno es asimilar el máximo de lo que se le transmite.

Considerando la función educativa se pueden clasificar en:

Sistemas Tutoriales

Sistema basado en el diálogo con el estudiante, adecuado para presentar información objetiva, tiene en cuenta las características del alumno, siguiendo una estrategia pedagógica para la transmisión de conocimientos.

Sistemas Entrenadores

Se parte de que los estudiantes cuentan con los conceptos y destrezas que van a practicar, por lo que su propósito es contribuir al desarrollo de una determinada habilidad, intelectual, manual o motora, profundizando en las dos fases finales del aprendizaje: aplicación y retroalimentación.

Libros Electrónicos

Su objetivo es presentar información al estudiante a partir del uso de texto, gráficos, animaciones, videos, etc., pero con un nivel de interactividad y motivación que le facilite las acciones que realiza.

2.- Heurísticos, donde el estudiante descubre el conocimiento interactuando con el ambiente de aprendizaje que le permita llegar a él.

Considerando la función educativa se pueden clasificar en:

Simuladores

Su objetivo es apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje, semejando la realidad de forma entretenida.

Juegos Educativos

Su objetivo es llegar a situaciones excitantes y entretenidas, sin dejar en ocasiones de simular la realidad.

Sistemas Expertos

Programa de conocimientos intensivo que resuelve problemas que normalmente requieren de la pericia humana. Ejecuta muchas funciones secundarias de manera análoga a un experto, por ejemplo, preguntar aspectos importantes y explicar razonamientos.

Sistemas Tutoriales Inteligentes de enseñanza

Despiertan mayor interés y motivación, puesto que pueden detectar errores, clasificarlos, y explicar por qué se producen, favoreciendo así el proceso de retroalimentación del estudiante.

Recopilado de: <http://hercomp.blogspot.com/2009/11/software-de-entretenimiento-y-educacion.html>

2.4.2 Variable Dependiente (Rendimiento Escolar)

2.4.2.1 El Proceso Enseñanza-Aprendizaje

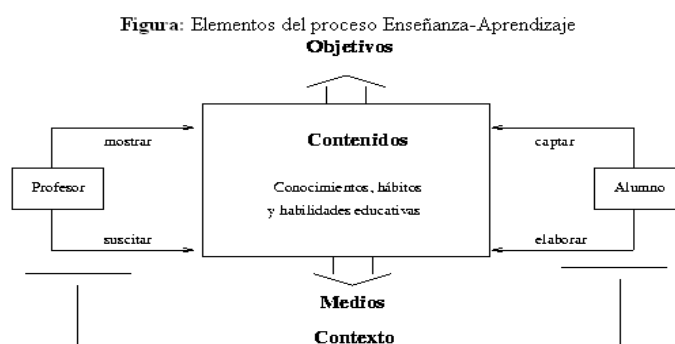
Es la expresión de capacidades y de características psicológicas de los estudiantes desarrollados y actualizados a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado. En el cual el estudiante desarrolla la culta del trabajo autónomo.

El Proceso Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. La referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce. Esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender). El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (el docente); El que puede aprender quiere y sabe aprender (el estudiante). Ha de existir pues una disposición por parte de estudiante y docente.

Aparte de estos agentes, están los contenidos, esto es, lo que se quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (medios).

Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales (contexto).

La figura esquematiza el proceso enseñanza-aprendizaje detallando el papel de los elementos básicos.



De acuerdo con lo expuesto, podemos considerar que el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el docente muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un estudiante, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un estudiante intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el docente, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del docente y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

¿Cuáles son los elementos del proceso enseñanza/aprendizaje?

- ✓ Capacidad.
- ✓ Esfuerzo.
- ✓ Tiempo.
- ✓ Calidad de recursos.

La capacidad. Digamos en principio que son las aptitudes o atributos personales del estudiante/a que determinarán el éxito con el cual él o ella pueden llevar a cabo la tarea del aprendizaje.

El esfuerzo. Es la intensidad, las ganas, el interés con el que se usa las capacidades para conseguir el aprendizaje. De esta forma los estudiantes que tienen pocas capacidades si ponen un mayor esfuerzo pueden aprender más que aquellos de mayor capacidad pero que ponen menor esfuerzo.

Tiempo. Aquí hay verdaderas contradicciones pues el hecho de invertir más tiempo no significa que sea más efectivo.

Calidad de recursos. Aquí no solamente intervienen los elementos materiales que pueda poseer los estudiantes, sino también todo lo referente a la calidad de la docencia, ambiente físico.

Principios Didácticos Fundamentales en el Proceso de enseñanza-aprendizaje

- ✓ Para aprender, los estudiantes deben intervenir significativamente en las actividades matemáticas, sin limitarse a aceptar y aplicar las estrategias enseñadas o mostradas por los docentes. Cuando el docente (o el texto de apoyo) entregan las instrucciones necesarias para realizar la tarea correctamente, es él quien está usando el conocimiento matemático requerido y no los estudiantes.
- ✓ Aprender consiste en un cambio de estrategia estable, en el reemplazo de un conocimiento por otro, a raíz de una adaptación a una situación.
- ✓ El conocimiento matemático surge del trabajo de los estudiantes, como una respuesta óptima a situaciones problemáticas específicas que lo requieran.
- ✓ Las actividades de aprendizaje deben estar enmarcadas en contextos familiares y significativos para los niños, y constituir verdaderos desafíos al poner en conflicto sus conocimientos previos.
- ✓ El conocimiento matemático debe surgir como el necesario para pasar de las estrategias iniciales - poco eficientes o inadecuadas- a la estrategia óptima.
- ✓ Estudiantes eligen y comparten diferentes técnicas de resolución, apreciando los "errores" como una parte sustancial del proceso de aprendizaje.
- ✓ Los conocimientos y procedimientos matemáticos construidos deben ser valorados por la clase completa. No debe pasar mucho tiempo entre el momento en que el conocimiento matemático emerge para el

conjunto del curso, y el momento en que el docente lo destaca y sistematiza.

- ✓ Los estudiantes deben tener la oportunidad de trabajar y profundizar el conocimiento, hasta lograr un dominio significativo del mismo.
- ✓ La argumentación y explicación matemática fundamenta la adecuación de los algoritmos y la modificación del error.
- ✓ Al inicio del proceso es probable que niños y niñas utilicen técnicas poco adecuadas, pero una vez modificadas las condiciones de realización de la tarea, se verán "obligados" a transformar sus técnicas para hacerlas más efectivas. Y es en este cambio de las técnicas y de las justificaciones subyacentes donde se juega la posibilidad de alcanzar aprendizajes exitosos.

Recopilado <http://competencias-basicas-frd.blogspot.com/2009/03/1-cuales-son-los-elementos-del-proceso.html>

2.4.2.2 Evaluación

El concepto de evaluación se refiere a la acción y a la consecuencia de evaluar, un verbo cuya etimología se remonta al francés *évaluer* y que permite indicar, valorar, establecer, apreciar o calcular la importancia de una determinada cosa o asunto.

Según lo expresa Macario se trata de un acto donde debe emitirse un juicio en torno a un conjunto de información y debe tomarse una decisión de acuerdo a los resultados que presente un estudiante. Por su parte Pila Teleña dice que consiste en una operación que se realiza dentro de la actividad educativa y que tiene como objetivo alcanzar el mejoramiento continuo de un grupo de estudiantes. A través

de ella se consigue la información exacta sobre los resultados alcanzados por ese estudiante durante un período determinado, estableciendo comparaciones entre los objetivos planeados al inicio del período y los conseguidos por el estudiante.

Una evaluación también puede entenderse como un examen propuesto en el ámbito escolar para que el docente califique los conocimientos, las aptitudes y el rendimiento de sus estudiantes. Por ejemplo: “Mañana tengo una evaluación de literatura” u “Hoy me evaluaron en Ciencias Sociales”.

A nivel sistemático la evaluación educativa tiene como finalidad conocer de forma sistemática cuáles son los logros conseguidos en el período lectivo, dichos objetivos responden a cambios duraderos en la conducta o los conocimientos de los sujetos. Existen diversos enfoques para realizar una evaluación, cada uno de ellos posee un objetivo que desea analizarse y a él responde para su realización.

Es importante destacar que, a nivel académico, no existe una única forma de realizar una evaluación: todo depende de la finalidad que se persiga y del fundamento teórico en el que se contextualice. La evaluación, de hecho, puede extenderse hacia las instituciones, el currículum, el docente y la totalidad del sistema educativo.

Podrían mencionarse dos paradigmas de evaluación: el de carácter positivista, que se basa en una perspectiva cuantitativa, y el alternativo, que descrea de la objetividad de la evaluación.

De todas formas, existen distintos tipos de evaluaciones que exceden al ambiente académico o escolar. La evaluación ambiental, por ejemplo, permite asegurar a un planificador que las opciones de desarrollo que está considerando sean ambientalmente adecuadas. La evaluación de perfil psicopedagógico, por su parte, es un procedimiento que responde a un esquema preestablecido y se desarrolla con constancia. Brinda la posibilidad de analizar el nivel de desarrollo del

educando y de los cambios que se producen en él a partir de la educación y de su interacción con el medio social.

También puede mencionarse a la evaluación de la calidad, un proceso que realiza una compañía u organización para supervisar las actividades de control de calidad.

Se puede realizar una evaluación del contexto: donde se determinan los objetivos y los medios para alcanzarlos. Se estudia comparativamente lo esperado de lo que se ha conseguido.

Una evaluación de las necesidades utilizadas en el proyecto implica un análisis de los recursos, los medios y la puesta en práctica de ellos. La evaluación del proceso es la que se enfoca en los resultados obtenidos, en base a los métodos empleados y a la curva de progresión donde dificultades, decisiones y objetivos se unifican.

Para poder analizar un evaluación ya sea de aprendizaje, de producción o de lo que sea, es necesario realizar varios modos de análisis para saber si las decisiones tomadas en torno a la planificación (programas, realización y controles) son acertadas).

2.4.2.3 Rendimiento Escolar

El rendimiento escolar refleja el resultado de las diferentes y complejas etapas del proceso educativo y al mismo tiempo, una de las metas hacia las que convergen todos los esfuerzos y todas las iniciativas de las autoridades educacionales, docentes, padres y estudiantes.

No se trata de cuanta materia han memorizado los estudiantes sino de cuántos de ellos han incorporado realmente a su conducta, manifestándolo en su manera de sentir, de resolver los problemas y hacer o utilizar lo aprendido.

En todos los tiempos, dentro de la educación sistematizada, los educadores se han preocupado en lo que se conoce con el nombre de rendimiento escolar, fenómeno que se encuentra estrechamente relacionado con el proceso enseñanza - aprendizaje. La idea que se sostiene de rendimiento escolar, desde siempre y aún en la actualidad, corresponde únicamente a la suma de calificaciones y resultado de los “exámenes, pruebas de nivel o SIMCE” de conocimientos a los que son sometidos los estudiantes.

Desde este punto de vista el rendimiento escolar ha sido considerado muy unilateralmente, es decir, sólo en relación al aspecto intelectual. La comprobación y la evaluación de sus conocimientos y capacidades, las notas obtenidas y la evaluación tienen que ser una medida objetiva sobre el estado de los aprendizajes de los estudiantes. El Rendimiento escolar es entendido por Pizarro (1985) como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación.

El mismo autor (1978) ahora desde una perspectiva del estudiante, define el Rendimiento como la capacidad respondiente de éste frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre-establecidos. Himmel (1985) ha definido el Rendimiento Escolar o Efectividad Escolar como el grado de logro de los objetivos establecidos en los programas oficiales de estudio.

El rendimiento educativo entonces se considera como el conjunto de transformaciones operadas en los estudiantes, a través del proceso enseñanza-aprendizaje que se manifiesta mediante el crecimiento y enriquecimiento de la personalidad en formación. El rendimiento escolar sintetiza la acción del proceso educativo, no solo en el aspecto cognoscitivo logrado por el estudiante, sino también en el conjunto de habilidades, destrezas, aptitudes, ideales e intereses.

En este caso se tomará la definición de Rendimiento Escolar como el resultado alcanzado por el individuo a raíz del proceso de enseñanza aprendizaje y el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. medida por los resultados del aprendizaje.

Se mide por lo que una persona es capaz de hacer después de haber recibido determinada clase de enseñanza, lo que permitirá al docente tomar decisiones pedagógicas posteriores.

En resumen, el rendimiento escolar debe referirse a la serie de cambios conductuales expresados como resultado de la intervención educativa. En otras palabras el rendimiento no queda limitado solo en el ámbito de la memoria, sino que se ubica en el campo de la comprensión, destrezas y habilidades.

Boletín Pedagógico/ MEC/ octubre /1994

2.4.2.3.1 Características del rendimiento académico o escolar

Después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento académico, se puede concluir que hay un doble punto de vista, estático y dinámico, que encierran al sujeto de la educación como ser social.

En general, el rendimiento académico es caracterizado del siguiente modo:

- a) El rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del estudiante.
- b) En su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento.
- c) El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración.
- d) El rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo.

- e) El rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente.

[www.dspace.espol.edu.ec/caracteristicas del rendimiento escolar](http://www.dspace.espol.edu.ec/caracteristicas-del-rendimiento-escolar)

2.4.2.3.2 Evaluación Del Rendimiento Escolar

El proceso de evaluación en general, tiene como objetivo examinar la calidad del diseño curricular y la ejecución del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como las condiciones en que éste se desarrolla. Esta debe ser una actividad permanente de la Institución que permita un examen continuo de los métodos y modalidades de enseñanza.

La evaluación del rendimiento escolar del estudiante tiene como objetivo examinar su desempeño en el proceso de formación, teniendo en cuenta sus condiciones y capacidades.

La evaluación se lleva a cabo para determinar si el estudiante está preparado para enfrentar las nuevas etapas en el proceso de su formación y, en ese sentido, se constituye en el referente básico que indica el nivel de calidad de todos los elementos que intervienen en el proceso educativo.

[www.dspace.espol.edu.ec/caracteristicas del rendimiento escolar](http://www.dspace.espol.edu.ec/caracteristicas-del-rendimiento-escolar)

2.5. Hipótesis

Los juegos electrónicos inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza

2.6. Señalamiento de variables

Variable Independiente: Juegos Electrónicos

Variable Dependiente: Rendimiento Escolar

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

La investigación propuesta se desarrollará en un marco cuantitativo y cualitativo:

Cualitativo; pues a través de esta se determinan las diversas cualidades positivas y negativas, internas y externas en las que se desarrollan las actividades diarias de todos quienes conforman la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty.

Cuantitativo porque se realiza la toma de datos a través de las encuestas, en donde se puede determinar el grado de intervención de los juegos electrónicos y su incidencia en el Rendimiento Académico.

3.2. Modalidad básica de la investigación

El trabajo se lo realizó empleando una investigación de campo el cual me permite desarrollarlo en el lugar en donde se produce el contexto del problema y así mantener una relación directa con los actores del acontecimiento o fenómeno, convirtiéndose en una fuente de información manejable por el investigador para el cumplimiento de los objetivos propuestos en el presente proyecto.

Bibliográfica.- Permite recabar información científica de fuentes bibliográficas como: folletos, revistas, libros y Internet que sustente mi trabajo investigativo, además de donde se ha tomado como base para la elaboración del contexto, marco teórico y metodología de este trabajo de investigación.

3.3. Nivel o tipo de investigación

Nivel exploratorio.- La investigación permitirá el establecimiento de hipótesis, reconocer las variables y hacer un sondeo del problema a ser investigado dentro del contexto de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty.

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

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

3.4. Población y muestra

Población.- El universo de investigación está compuesto por los estudiantes de los séptimos. Años de Educación General Básica de la escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza.

Cuadro N° 2: Población y Muestra

Universo	Población	Muestra
Estudiantes	30	30
Padres de familia	30	30
Total	60	60

Elaborado por: Verónica Amaguaya

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

3.5. Operacionalización de variables

Cuadro N° 3: Operacionalización de Variable Independiente (Juegos Electrónicos)

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumentos
El juego electrónico es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara es utilizada en algunos casos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.	Actividad para la diversión Herramienta educativa Proceso de enseñanza-aprendizaje	Organiza acciones Práctica de reglas Interactuar Trabajo independiente Video Máquina Sonido Aprehensión Análisis Interpretación Proposición	<p>1. ¿El nivel de conocimientos sobre juegos electrónicos es?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p> <p>2. ¿En qué nivel considera que es importante el juego electrónico en la educación?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p> <p>3. ¿En qué nivel usted práctica los juegos electrónicos?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p> <p>4. ¿En qué nivel los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p> <p>5. ¿Cuándo está en casa en qué nivel prefiere los juegos electrónicos antes que las actividades académicas?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p>	<p>Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario Estructurado</p>

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Cuadro N°4: Operacionalización de Variable Dependiente (Rendimiento Escolar)

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
<p>Es el proceso de comunicación entre padres e hijos de actividades como: desempeño de roles, las relaciones interpersonales, los afectos familiares, la identificación entre sus miembros, la empatía y la cohesión y sobre todo la formación en valores. Enriqueciendo estas actividades hasta lograr su desarrollo integral.</p>	<p>Proceso Comunicación</p> <p>Formación en valores</p> <p>Desarrollo integral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Transmisión de conocimientos verbal. • Transmisión de conocimientos no verbal. • Comprensión de significados. • Proponer nuevos conocimientos. • Valores Morales • Valores Religiosos • Valores Intelectuales • Valores Afectivos • Valores Sociales • Valores Físicos • Desarrollo cognitivas • Desarrollo Afectivo • Desarrollo Procedimental 	<p>6. ¿En qué nivel sus padres se preocupan por su educación?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p> <p>7. ¿En qué nivel sus padres le ayudan a despejar inquietudes educativas?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p> <p>8. ¿En qué nivel su docente fomenta la práctica de valores?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p> <p>9. ¿En qué nivel el docente planifica actividades para motivar la adquisición de conocimientos?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p> <p>10. ¿En qué nivel el docente toma en cuenta las capacidades individuales para evaluar?</p> <p>Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/></p>	<p>Técnica Encuesta</p> <p>Instrumento Cuestionario Estructurado</p>

Elaborado por: Verónica Amaguaya

3.6. Técnicas e instrumentos de investigación

Encuesta: Dirigida a los estudiantes de séptimo año de educación básica estudiantes de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza.

Instrumento: Consta de un Encuesta elaborada con preguntas cerradas que facilitarán la obtención de información

Validez: Las autoridades respectivas evaluaron los instrumentos para comprobar su factibilidad en la investigación antes de su aplicación.

3.7. Plan de recolección de información

Cuadro N° 5: Plan de Recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación
¿De qué personas u objetos?	Con estudiantes de séptimo año de Educación Básica
¿Sobre qué aspectos?	Juegos Electrónicos – Rendimiento Escolar
¿Quién?	Investigadora Verónica Amaguaya
¿Cuándo?	año lectivo 2012 – 2013
¿Dónde?	Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Cuestionario estructurado
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto, profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad.

Elaborado por: Verónica Amaguaya

3.8. Plan de procesamiento de la información

Una vez realizado la recolección de datos se procede a procesar la información siguiendo los siguientes pasos:

- ✓ Diseño y elaboración de encuestas sobre la base de la matriz de la operacionalización de las Variables
- ✓ Recolección de datos a través de una encuesta dirigida a los estudiantes todos los estudiantes de educación Básica.
- ✓ Analizar y procesar información de las encuestas aplicadas
- ✓ Clasificación de información mediante la revisión de los datos recopilados
- ✓ Tabulación de datos
- ✓ Categorizar y ordenar datos obtenidos de las respuestas de la encuesta aplicada
- ✓ Elaboración de tablas de datos y gráficos estadísticos empleando el programa EXCEL.
- ✓ Redactar juicios de valor de cada una de las preguntas
- ✓ Elaborar un informe de la encuesta aplicada

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados (encuesta a estudiantes)

Pregunta 1: ¿El nivel de conocimientos sobre juegos electrónicos es?

Cuadro N°6: Juegos electrónicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	42	71%
Media	13	21%
Baja	5	8%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

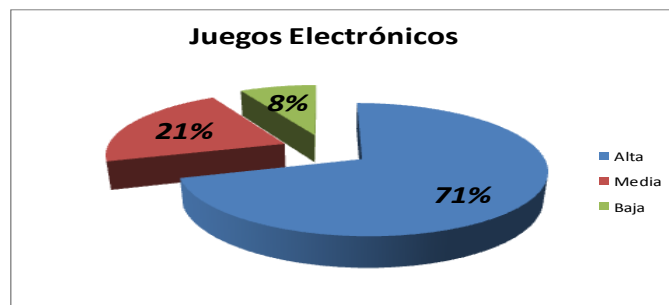


Gráfico N° 5: Juegos electrónicos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

De los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los estudiantes en 71% manifiesta que el nivel de conocimientos sobre juegos electrónicos es alto; mientras un 21% sostiene que el conocimiento es medio y un 8% indica que el conocimiento es bajo.

La mayoría de estudiantes encuestados indican que el nivel de conocimientos sobre juegos electrónicos es alto ya que desarrolla su creatividad pero se convierte en un distractor y ocasiona problemas en el rendimiento académico; mientras una quinta parte sostiene que el conocimiento es medio pero de igual forma ocasiona dificultades en el cumplimiento de tareas; y una minoría manifiestan que el conocimiento es bajo y no tiene ningún interés por ellos.

Pregunta 2: ¿En qué nivel considera que es importante el juego electrónico en la educación?

Cuadro N° 7: Juego electrónico y educación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	11	18%
Media	17	28%
Baja	32	54%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

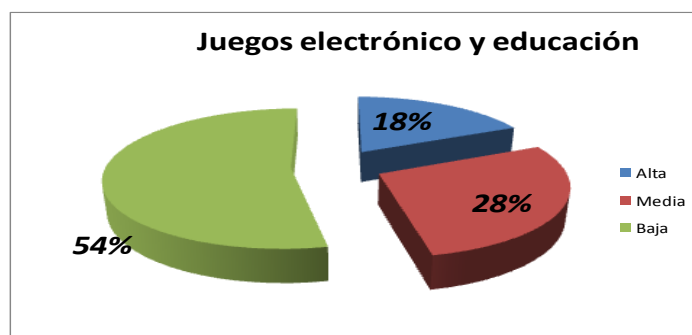


Gráfico N° 6: Juegos electrónico y educación

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

Los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes el 54% manifiesta que el nivel de importancia de los juegos electrónicos en la educación son bajos; mientras un 28% sostiene que la importancia es media y finalmente un 15% indica que el nivel de importancia es alto.

De los estudiantes encuestados la mayoría sostiene que el nivel de importancia de los juegos electrónicos en la educación son bajos pues más importantes es desarrollar las destrezas cognitivas con estrategias activas de aprendizaje; mientras una tercera parte indica que la importancia es media pues se considera que se debe promover otras actividades que desarrollen las habilidades motoras e intelectuales y finalmente una minoría manifiesta que el nivel de importancia es alto y no tiene problemas en el ámbito educativo.

Pregunta 3: ¿En qué nivel usted práctica los juegos electrónicos?

Cuadro N° 8: Práctica de juegos electrónicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	17	28%
Media	39	65%
Baja	4	7%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

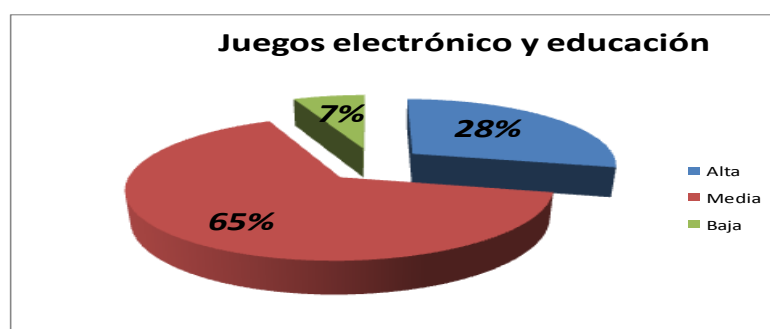


Gráfico N° 7: Práctica de juegos electrónicos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

Los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes el 65% indica que práctica juegos electrónicos medianamente; mientras un 28 sostiene que practica juegos electrónicos en un nivel alto y finalmente un 7% manifiesta que practican juegos electrónicos en un nivel bajo.

La mayoría de estudiantes encuestados indican que práctica juegos electrónicos medianamente lo cual interfiere en la realización de las obligaciones académicas; mientras una tercera parte sostiene que practica juegos electrónicos en un nivel alto perjudicando el cumplimiento de tareas, lecciones, etc y finalmente una minoría manifiesta que practican juegos electrónicos en un nivel bajo y no interfieren dentro del proceso de aprendizaje de las asignaturas.

Pregunta 4: ¿En qué nivel los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades?

Cuadro N° 9: Juego y desarrollo de capacidades

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	6	10%
Media	17	28%
Baja	37	62%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

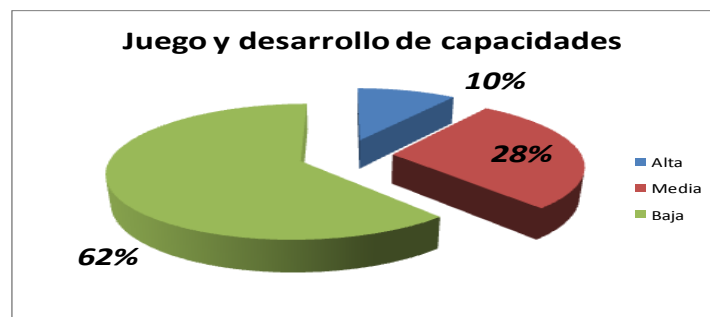


Gráfico N° 8: Juego y desarrollo de capacidades

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes el 62% indica que los juegos contribuyen al desarrollo de capacidades en forma baja; mientras un 28% sostiene que contribuye medianamente; mientras un 10% sostiene que contribuye en forma alta.

Los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría sostiene que los juegos contribuyen al desarrollo de capacidades en forma solo provoca adicción y malos hábitos de comportamiento; mientras una tercera parte manifiesta que contribuye medianamente inculcando violentas, el aislamiento, al sexismo y finalmente una minoría indica que contribuye en forma alta desarrollando la inteligencia.

Pregunta 5: ¿Cuándo está en casa en qué nivel prefiere los juegos electrónicos antes que las actividades académicas?

Cuadro N°10: Juegos electrónicos y actividades académicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	36	60%
Media	14	23%
Baja	10	17%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

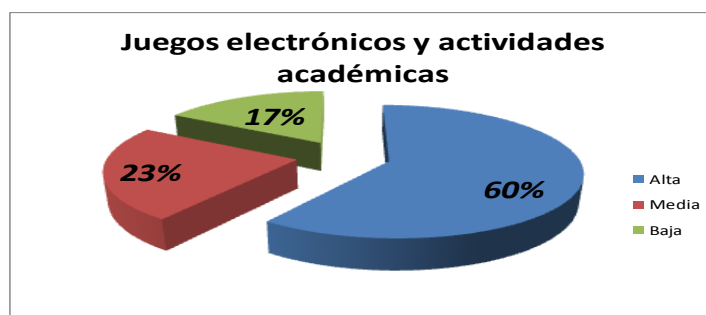


Gráfico N° 9: Juegos electrónicos y actividades académicas

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes el 60% manifiesta que cuando está en casa el nivel de preferencia hacia los juegos antes que las actividades académicas es alto; mientras un 23% indica que es media y finalmente un 17% afirma que es baja.

De los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría indica que cuando está en casa el nivel de preferencia hacia los juegos antes que las actividades académicas es alto pero hay que indicar que fomenta la agresividad que es trasladada al ámbito escolar; mientras una cuarta parte argumenta que de la importancia medianamente pero si interfiere en la realización de actividades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; y finalmente una minoría sostiene que es baja y que no tiene problemas en el ámbito educativo.

Pregunta 6: ¿En qué nivel sus padres se preocupan por su educación?

Cuadro N° 11: Preocupación de los padres en educación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	11	18%
Media	15	25%
Baja	34	57%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

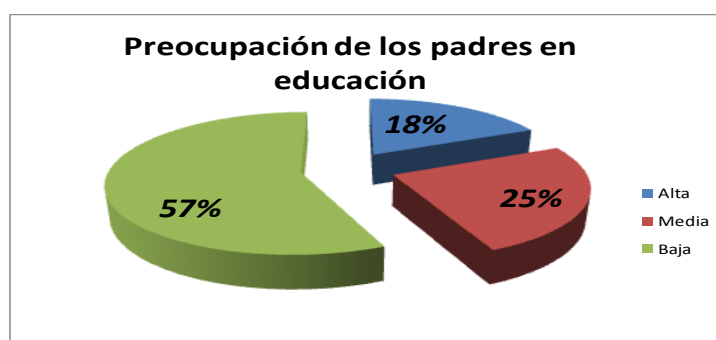


Gráfico N° 10: Preocupación de los padres en educación

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas el 57% argumenta que el nivel de preocupación de los padres en la educación de sus hijos es bajo; mientras un 25% indica que media y finalmente un 18% manifiesta que alto.

Los resultados de las encuestas la mayoría indica que el nivel de preocupación de los padres en la educación de sus hijos es bajo por las obligaciones laborales y no es posible reforzar el conocimiento recibido en clase; mientras una cuarta parte sostiene que la preocupación es media y por eso tienen vacíos en el aprendizaje; mientras una minoría indica que el nivel de preocupación es alto y no tienen ningún tipo de problema.

Pregunta 7: ¿En qué nivel sus padres le ayudan a despejar inquietudes educativas?

Cuadro N° 12: Ayuda de los padres sobre inquietudes educativas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	2	4%
Media	12	24%
Baja	36	72%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

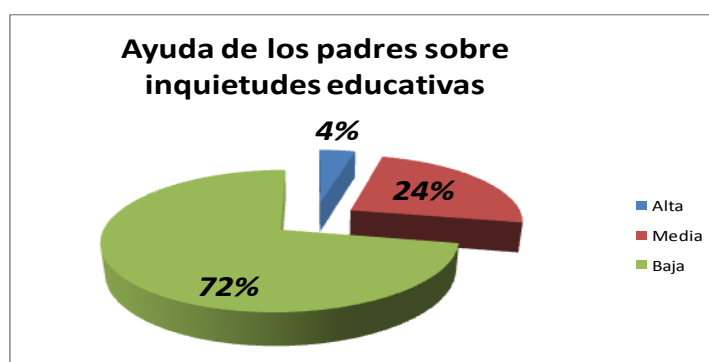


Gráfico N° 11: Ayuda de los padres sobre inquietudes educativas

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

Los resultados de las encuestas el 72% manifiesta que el nivel de ayuda de los padres para despejar inquietudes educativas es bajo; mientras un 24% indica que es media y finalmente una minoría manifiesta que es alto.

De las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría manifiesta que el nivel de ayuda de los padres para despejar inquietudes educativas es bajo debido a la preparación académica o al desconocimiento del tema; mientras una cuarta parte sostiene que es media ya que por el trabajo tienen que dejar al cuidado de otros familiares y no siguen las normas de convivencia y finalmente una minoría indica que es alta porque sus padres brindan su apoyo en todo momento.

Pregunta 8: ¿En qué nivel su docente fomenta la práctica de valores?

Cuadro N° 13: Docente fomenta práctica de valores

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	6	10%
Media	13	22%
Baja	41	68%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

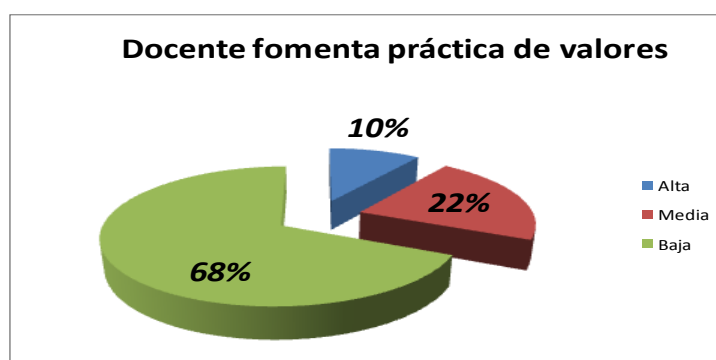


Gráfico N° 12: Docente fomenta la práctica de valores

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes el 68% manifiesta que el docente fomenta la práctica de valores en un nivel bajo; mientras un 22% indica que el docente fomenta la práctica de valores en un nivel medio y finalmente que el docente fomenta la práctica de valores en un nivel alto.

Las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría indica que el docente fomenta la práctica de valores en un nivel bajo pues debe planificar actividades para inculcar valores como: respeto, solidaridad, puntualidad; y de esta manera ayudar al desarrollo integral del estudiante; mientras una quinta parte argumenta que el docente fomenta la práctica de valores en un nivel medio donde los estudiantes no acatan disposiciones ni normas de convivencia finalmente una minoría sostiene que el docente fomenta la práctica de valores en un nivel alto y que no tiene ningún tipo de problema.

Pregunta 9: ¿En qué nivel el docente planifica actividades para motivar la adquisición de conocimientos?

Cuadro N°14: Docente planifica actividades para adquirir conocimientos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	16	27%
Media	35	58%
Baja	9	15%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

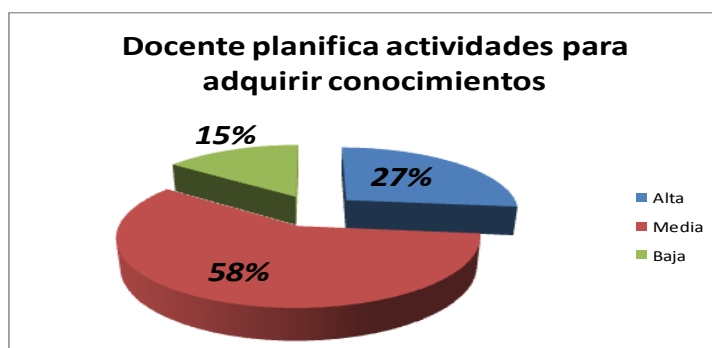


Gráfico N° 13: Docente planifica actividades para adquirir conocimientos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

Las encuestas aplicadas a los estudiantes el 58% indican que el nivel con que el docente planifica actividades para motivar la adquisición de conocimientos es medio; mientras un 27% sostiene que el nivel de planificación es alto y finalmente un 15% manifiesta que el nivel de planificación es mínimo.

De las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría manifiesta que el nivel con que el docente planifica actividades para motivar la adquisición de conocimientos es medio y se debería integrar material didáctico actualizado, juegos de integración y de esta manera fomentar el interaprendizaje; mientras una cuarta parte sostiene que el nivel de planificación es alta donde el docente cumple con los requerimientos del currículo finalmente una minoría sostiene que el nivel de planificación es mínimo debido a que las clases se las lleva en forma tradicionalista.

Pregunta 10: ¿En qué nivel el docente toma en cuenta las capacidades individuales para evaluar?

Cuadro N° 15: Docente y capacidades individuales para evaluar

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	4	7%
Media	12	21%
Baja	42	72%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes



Gráfico N° 14: Docente y capacidades individuales para evaluar

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los estudiantes el 72% manifiesta que el nivel en que el docente toma en cuenta las capacidades individuales para evaluar en sus estudiantes es mínima; mientras un 21% indica que es media y finalmente una minoría sostiene que es alto.

Los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría manifiesta que el nivel en que el docente toma en cuenta las capacidades individuales para evaluar en sus estudiantes es mínima pues el docente solo se limita a cumplir con su trabajo; mientras una quinta parte indica que es media porque el docente no evalúa el esfuerzo que el estudiante realiza y finalmente una minoría manifiesta que es alta y está de acuerdo como el docente realiza las evaluaciones de desempeño.

4.2. Análisis e interpretación de resultados (encuesta a padres de familia)

Pregunta 1: ¿Cuál es el nivel de conocimientos sobre juegos electrónicos?

Cuadro N° 16: Conocimiento de los padres de familia sobre juegos electrónicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	4	78%
Media	12	14%
Baja	42	8%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

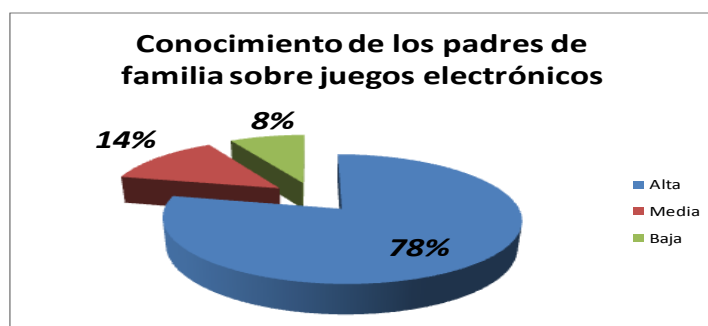


Gráfico N° 15: Conocimiento de los padres de familia sobre juegos electrónicos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

Los resultados recabados en las encuestas a padres de familia el 78% indican que el nivel de conocimiento sobre juegos electrónico es alto; mientras un 14% sostiene que nivel del conocimiento sobre juegos electrónicos es mediano y finalmente un 8% manifiesta que el conocimiento sobre juegos electrónicos es bajo.

De los padres de familia encuestados la mayoría manifiesta que el nivel de conocimiento sobre juegos electrónico es alto y consideran que esto no permite preparar las lecciones y tareas académicas de sus hijos; mientras una sexta parte argumenta que el conocimiento sobre juegos electrónicos es medio provoca problemas en el comportamiento de sus hijos y finalmente una minoría indica que el nivel de conocimiento sobre los juegos electrónicos es bajo y que no ocasiona ningún tipo de problema en la educación de sus hijos.

Pregunta 2: ¿Cuál es el nivel de importancia de los juegos electrónicos en la educación de sus hijos?

Cuadro N° 17: Importancia de los juegos electrónicos en la educación de los hijos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	44	10%
Media	10	17%
Baja	6	73%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

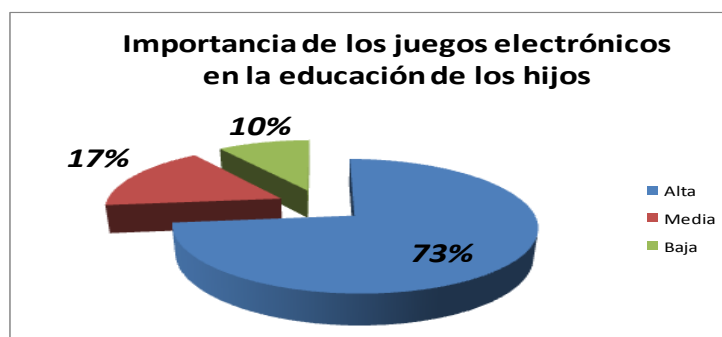


Gráfico N° 16: Importancia de los juegos electrónicos en la educación de los hijos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

Los resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia un 73% indica que el nivel de importancia de los juegos electrónicos en la educación de sus hijos es bajo; mientras un 17% sostiene que es el nivel de importancia es medio y finalmente un 10% manifiesta que el nivel de importancia es alto.

De las encuestas aplicadas a los padres de familia la mayoría manifiesta que el nivel de importancia de los juegos electrónicos en la educación de sus hijos es bajo pues se convierte en un distractor en el cumplimiento de las obligaciones académicas de sus hijos; mientras una séptima parte sostiene que el nivel de importancia de los juegos electrónicos es mediana pues permite desarrollar el razonamiento lógico y operaciones cognitivas finalmente una minoría sostiene que el nivel de importancia es alto y no tienen ningún problema.

Pregunta 3: ¿Según sus indagaciones en qué nivel sus hijos practican juegos electrónicos?

Cuadro N° 18: Práctica de juegos electrónicos en los hijos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	35	59%
Media	14	23%
Baja	11	18%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

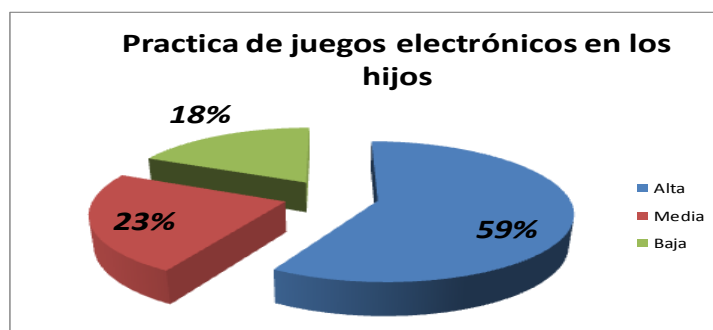


Gráfico N° 17: Práctica de juegos electrónicos en los hijos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

De los resultados recabados en las encuestas a padres de familia el 59% sostiene que el nivel de práctica de juegos electrónicos por parte de sus hijos es alto; mientras un 23% manifiesta que el nivel de práctica de juegos electrónicos por parte de sus hijos es medio y finalmente un 18% indica que el nivel de práctica de juegos electrónicos por parte de sus hijos es mínimo.

Los resultados recabados en las encuestas aplicadas a los padres de familia la mayoría indican que el nivel de práctica de juegos electrónicos por parte de sus hijos es alto; mientras una cuarta parte manifiesta que el nivel de práctica de juegos electrónicos por parte de sus hijos es media pero que si provoca problemas académicos y finalmente una población menor indica el nivel de práctica de juegos electrónicos por parte de sus hijos es mínimo y no presentan ningún tipo de dificultad.

Pregunta 4: ¿En qué nivel los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades?

Cuadro N° 19: Desarrollo de capacidades mediante juegos electrónicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	11	59%
Media	17	23%
Baja	32	18%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

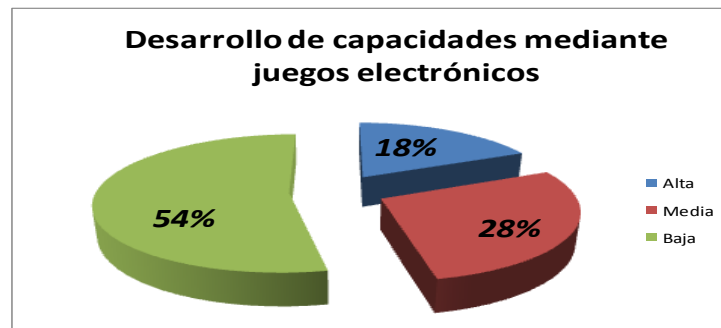


Gráfico N° 18: Desarrollo de capacidades mediante juegos electrónicos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

El 54% de padres de familia encuestados indican los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades en un nivel alto; mientras un 28% sostiene que los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades en un nivel medio y un 18% argumenta que es alto

Las encuestas aplicadas a los padres de familia manifiestan que los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades en un nivel alto pues le permite obtener seguridad, independencia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; mientras una tercera parte sostiene que los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades en un nivel mediano siempre y cuando los juegos sean educativos y finalmente una minoría manifiesta los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades en un nivel bajo pues no tiene relevancia.

Pregunta 5: ¿En qué nivel sus hijos prefieren los juegos electrónicos?

Cuadro N° 20: Preferencia por los juegos electrónicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	37	61%
Media	13	22%
Baja	10	17%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

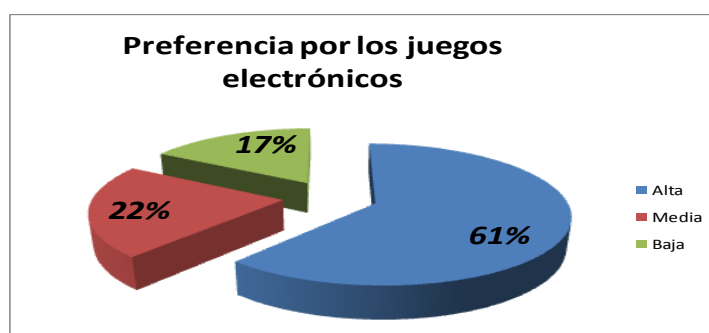


Gráfico N° 19: Preferencia por los juegos electrónicos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

El 61% de padres de familia encuestados manifiestan que sus hijos prefieren estar jugando; mientras un 22% indica que el nivel de preferencia por los juegos electrónicos es medio y finalmente un 17% argumenta que es mínimo.

De las encuestas aplicadas a los padres de familia la mayoría indica que sus hijos prefieren estar jugando dejando de lado sus obligaciones académicas; mientras una quinta parte sostiene que el nivel de preferencia por los juegos electrónicos es medio repercutiendo en su comportamiento y finalmente una minoría manifiesta que es mínimo y no tiene ningún tipo de inconveniente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 6: ¿En qué nivel se preocupa usted en la educación de sus hijos?

Cuadro N° 21: Preocupación por la educación de sus hijos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	37	37%
Media	13	63%
Baja	10	0%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

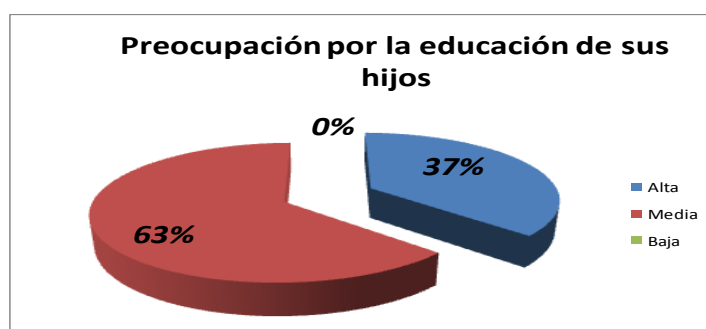


Gráfico N° 20: Preocupación por la educación de sus hijos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

Los resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia un 63% indica que el nivel de preocupación por la educación de sus hijos es mediano; mientras un 37% manifiesta que el nivel de preocupación por la educación de sus hijos es alto.

Las encuestas aplicadas a los padres de familia la mayoría argumentan que el nivel de preocupación por la educación de sus hijos es mediano debido a que trabajan y dejan al cuidado de sus familiares y no se preocupan por vigilar que cumplan con sus tareas escolares; mientras una minoría indica que el nivel de preocupación es alto por están presentes dentro de la formación académica de sus hijos.

Pregunta 7: ¿Cuál es el nivel de ayuda a que brinda a sus hijos para despejar inquietudes educativas?

Cuadro N° 22: Ayuda de los padres para despejar inquietudes educativas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	9	15%
Media	12	20%
Baja	39	65%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

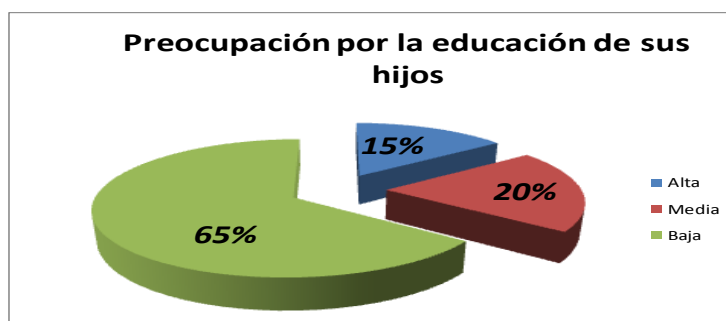


Gráfico N° 21: Ayuda de los padres para despejar inquietudes educativas

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los padres de familia el 65% indica que el nivel de ayuda que brinda a sus hijos para despejar inquietudes educativas es bajo; mientras un 20% sostiene que el nivel de ayuda es medio; mientras un 15% manifiesta que el nivel de ayuda es alto.

Los resultados recabados en la encuesta a padres de familia la mayoría manifiesta que el nivel de ayuda que brinda a sus hijos para despejar inquietudes educativas es bajo puede el nivel de preparación académica; mientras una quinta parte indica que el nivel de ayuda es medio por desconocimiento del tema y finalmente una minoría argumenta que el nivel de ayuda es alto y sus hijos no presentan ningún tipo de problema.

Pregunta 8: ¿En qué nivel usted fomenta valores humanos a sus hijos?

Cuadro N° 23: Valores humanos en sus hijos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	15	25%
Media	36	60%
Baja	9	15%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

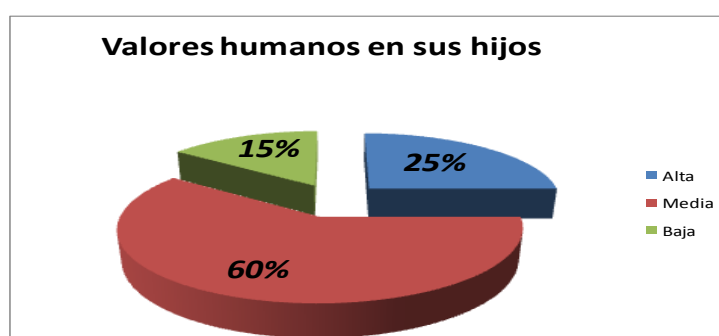


Gráfico N° 22: Valores humanos en sus hijos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

Los resultados de las encuestas a padres de familia un 60% sostiene que fomenta valores a sus hijos en un nivel medio; mientras un 25% indica que en un nivel alto y finalmente un 15% manifiesta que fomenta valores en un nivel mínimo.

Las encuestas aplicadas a los padres de familia la mayoría manifiesta que fomenta valores humanos en sus hijos en un nivel medio pues la mayoría de tiempo pasan fueran del hogar y sus hijos siguen patrones conductuales equivocados repercutiendo más tarde en su personalidad; mientras una cuarta parte sostiene que fomentan valores en un nivel alto y que esto les permite que sus hijos puedan desenvolverse adecuadamente en cualquier ámbito finalmente una minoría indica que fomenta valores en forma mínima desembocando en problemas de comportamiento.

Pregunta 9: ¿En qué nivel usted motiva a sus hijos en la adquisición de conocimientos?

Cuadro N°24: Motivación para adquirir conocimientos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	38	63%
Media	13	22%
Baja	9	15%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

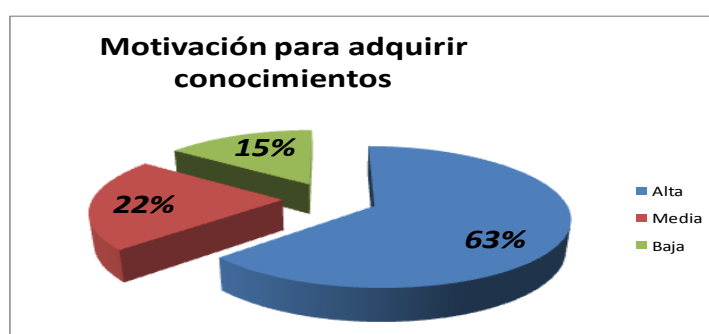


Gráfico N° 23: Motivación para adquirir conocimientos

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los docentes un 63% indica que el nivel de motivación para la adquisición de conocimientos de sus hijos es alto; mientras un 22% manifiesta que el nivel de motivación es mediano y finalmente un 15% manifiesta que el nivel de motivación es mínimo

Las encuestas aplicadas a los padres de familia la mayoría manifiesta que el nivel de motivación para la adquisición de conocimientos de sus hijos es alto pues esto permite fortalecer los lazos de confianza entre padres e hijos; mientras una quinta parte sostiene que el nivel de motivación es medio promoviendo la comunicación y finalmente una minoría indica que el nivel de motivación es bajo porque desconocen sobre el tema.

Pregunta 10: ¿El docente evalúa a sus hijos tomando en cuenta el conocimiento y las capacidades individuales?

Cuadro N° 25: Evaluación y capacidades individuales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alta	8	13%
Media	13	22%
Baja	39	65%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Fuente: Encuestas a los estudiantes

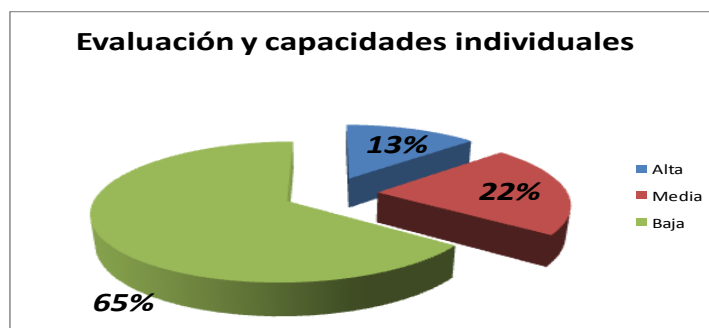


Gráfico N° 24: Evaluación y capacidades individuales

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Análisis e Interpretación

El 65% de padres de familia encuestados indican que el docente evalúa en forma mínima a sus hijos tomando en cuenta el conocimiento y las capacidades individuales; mientras un 22% manifiesta que evalúa al estudiante parcialmente y finalmente un 13% sostiene que evalúa adecuadamente.

De las encuestas aplicadas a los padres de familia la mayoría indica que el docente evalúa en forma mínima a sus hijos tomando en cuenta el conocimiento y las capacidades individuales porque los docentes solo cumple con su trabajo y no toman en cuenta el mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje; mientras una quinta parte sostiene que evalúa al estudiante parcialmente debido a que no dispone de instrumentos de evaluación adecuados; mientras una minoría manifiesta que evalúa tomando en cuenta las capacidades de sus hijos.

4.3. Verificación de la hipótesis (encuesta a estudiantes)

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

4.3.1 Combinación de Frecuencias

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

Pregunta 2

¿En qué nivel considera que es importante el juego electrónico en la educación?

Pregunta 5

¿Cuándo está en casa en qué nivel prefiere los juegos electrónicos antes que las actividades académicas?

Se eligió estas dos preguntas por cuanto hace referencia a la variable independiente de estudio “Juegos electrónicos”. **Ver Tabla-7 y Tabla-10.**

Pregunta 6

¿En qué nivel sus padres se preocupan por su educación?

Pregunta 9

¿En qué nivel el docente planifica actividades para motivar la adquisición de conocimientos?

Se eligió estas dos preguntas por cuanto hace referencia a la variable dependiente de estudio “Rendimiento Escolar”. **Ver Tabla-11 y Tabla-14.**

4.3.2 Planteamiento de la Hipótesis

Ho: Los juegos electrónicos no inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza.

H1: Los juegos electrónicos si inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza.

4.3.3 Selección del nivel de significación

Se utilizará el nivel $\alpha = 0,05$

4.3.4 Descripción de la Población

Se trabajará con toda la muestra que es 60 estudiantes del séptimo año de educación básica del General Básica de la Unidad Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty; a quienes se les aplicó una encuesta sobre la actividad que contiene dos categorías.

4.3.5 Especificación del Estadístico

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

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

dónde:

X^2 = Chi o Ji cuadrado

\sum = Sumatoria.

O = Frecuencias Observadas.

E = Frecuencias Esperadas

4.3.6 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

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

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

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

$$gl = (3) (2) = 6$$

Entonces con 6 gl y un nivel de 0,05 tenemos en la tabla de X^2 el valor de 12,59 por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor 12,59 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 12,59. en este caso el chip cuadrado calculado es 63,6328

4.3.7 Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

Cuadro N° 26: Frecuencias Observadas

PREGUNTAS	CATEGORÍAS			Subtotal
	Alta	Media	Baja	
2.- ¿En qué nivel considera que es importante el juego electrónico en la educación?	11	17	32	60
5.- ¿Cuándo está en casa en qué nivel prefiere los juegos electrónicos antes que las actividades académicas?	36	14	10	60
6.- ¿En qué nivel sus padres se preocupan por su educación?	11	15	34	60
9.- ¿En qué nivel el docente planifica actividades para motivar la adquisición de conocimientos?	16	35	9	60
SUBTOTAL	74	81	85	240

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Cuadro N° 27: Frecuencias Esperadas

PREGUNTAS	CATEGORÍAS			Subtotal
	Alta	Media	Baja	
2.- ¿En qué nivel considera que es importante el juego electrónico en la educación?	18,50	20,25	21,25	60
5.- ¿Cuándo está en casa en qué nivel prefiere los juegos electrónicos antes que las actividades académicas?	18,50	20,25	21,25	60
6.- ¿En qué nivel sus padres se preocupan por su educación?	18,50	20,25	21,25	60
9.- ¿En qué nivel el docente planifica actividades para motivar la adquisición de conocimientos?	18,50	20,25	21,25	60
SUBTOTAL	74	81	85	240

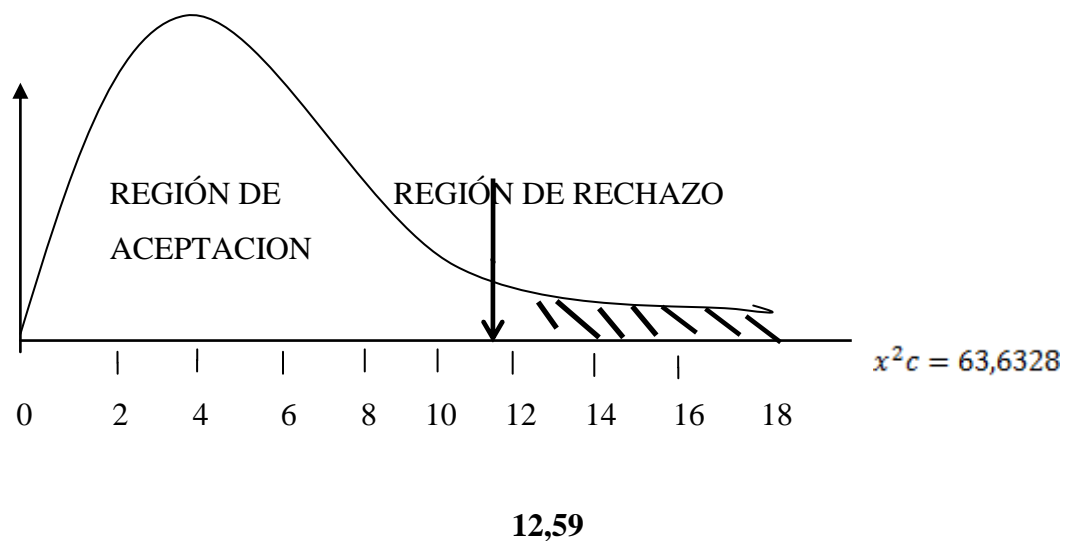
Elaborado por: Verónica Amaguaya

Cuadro N° 28: Calculo del Ji-Cuadrado

O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² /E
11	18,50	-7,50	56,25	3,0405
17	20,25	-3,25	10,56	0,5214
32	21,25	10,75	115,56	5,4381
36	18,50	17,50	306,25	16,5540
14	20,25	-6,25	39,06	1,9288
10	21,25	-11,25	126,56	5,9557
11	18,50	-7,50	56,25	3,0405
15	20,25	-5,25	27,56	1,3609
34	21,25	12,75	162,56	7,6498
16	18,50	-2,50	6,25	0,3378
35	20,25	14,75	217,56	10,7437
9	21,25	-12,75	150,06	7,0616
240	240,00	0	0	63,6328

Elaborado por: Verónica Amaguaya

La representación gráfica sería:



4.3.8 Decisión Final

Para 6 grados de libertad a un nivel de 0,05 se obtiene en la tabla 12,59 y como el valor del ji-cuadrado calculado es **63,6328** se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: **“Los juegos electrónicos inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza”**

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- ✓ Los niños que están inmersos en el mundo de los juegos electrónicos experimentan muchas consecuencias algunas de ellas son; Dolores somáticos, dolores de cabeza, problemas de atención como hiperactividad o déficit de atención, y por ultimo puede haber una disminución en el desempeño de la memoria verbal, y capacidad para socializar.
- ✓ Todos los maestros consideran que los estudiantes tienen problemas de rendimiento a causa de los juegos electrónicos.
- ✓ Los juegos electrónicos si influye en forma negativa tanto en el rendimiento como en la conducta de los estudiantes, también fomentan la violencia y agresividad.
- ✓ Se concluye que los estudiantes dedican mucho tiempo a los juegos electrónicos provocando el incumplimiento de las tareas escolares y por ende en su rendimiento escolar.

5.2. Recomendaciones

- ✓ A los padres familia mayor control a sus hijos, en cuanto a los lugares que frecuentan, ir a la escuela de manera periódica a preguntar sobre el rendimiento de sus hijos, estar pendiente de los riesgos externos que puedan ocasionar en el desarrollo emocional del niño.

- ✓ A los Docentes organizar reuniones con los padres de familia para integrarse más en las actividades educativas, recreativas, sociales para que de esta manera el estudiante fortalezca los lasos de comunicación, afectividad y supere cualquier tipo de dificultad.

- ✓ Analizar el tema de los juegos electrónicos, cuales podrían utilizarse el ámbito educativo para un mejor desarrollo del estudiante.

- ✓ Aplicar la guía a los docentes sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y remplazarlos por los juegos electrónicos y mejorar el rendimiento escolar, y así se obtendrá resultados como mejor atención en clases, mayor captación, interacción y disminución de juegos electrónicos nocivos para el estudiante.

CAPÍTULO 6

LA PROPUESTA

Título

“GUÍA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA RESCATAR VALORES Y SUSTITUIRLOS POR LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y MEJORAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA ING. “EDUARDO VAZCONES SURATY” DE LA CIUDAD DEL PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”

6.1. Datos informativos

Institución:	Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty
Responsable Elaboración:	Verónica Amaguaya
Coordinador:	Lcdo.Mg. Juan Martínez
Parroquia:	Puyo
Cantón:	Pastaza
Provincia:	Pastaza
Dirección:	Puyo
Beneficiados:	Educación Básica
Años:	Séptimo
Sostenimiento:	Fiscal

6.2. Antecedentes de la propuesta

En realidad lo que denominamos “Guía” son juegos detalladas de temas basados en los valores que guían el proceso de enseñanza aprendizaje.

- ✓ Expresar de forma clara y coherente los aprendizajes que se desea impartir.
- ✓ Definir los elementos que integran un diseño de una manera estructurada y transparente con especial atención a:
- ✓ La identificación de competencias y/o resultados de aprendizaje; y a la ponderación del tiempo y esfuerzo que necesitan los alumnos para llevar a cabo los aprendizajes.

Situar como un referente básico el cálculo sobre el trabajo que un/a estudiante habrá de realizar sobre una asignatura para disponer de las mayores garantías de superarlo con éxito significa introducir la filosofía de plantear el aprendizaje como el elemento sustantivo del diseño de la enseñanza.

En resumen la Guía instructiva constituye una herramienta básica para alcanzar el objetivo de “promover conocimientos”. Recopilado de:
<http://www.recursosees.uji.es/guia/g20061010.pdf>

Se precisa el uso y función de la guía al material de apoyo, para cumplir cabalmente con la función autoinstruccional, dentro de la preparación a distancia (No presencia). Constituye un marco de referencia para iniciar el estudio.

Describe a grandes rasgos la metodología a seguir para abordar los contenidos y bosquejo de manera global su desarrollo, da idea al estudiante de lo que

encontrará y lo que espera de él, así como el tiempo que posiblemente deberá dedicarle. Debe ser de corta extensión y escrita con lenguaje sencillo.

Antecede el cuerpo del texto y permite al autor exponer el propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas que consideré útiles para la comprensión de los contenidos del material de lectura.

Se debe dejar claro en este punto el rol del destinatario, de los materiales y de las tutorías, así como las exigencias de los cursos y su sistema de orientación, evaluación y acreditación.

Recopilado de:

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/672/5/CAPITULO%20III.Pdf>

6.3. Justificación

La estabilidad emocional y la conducta es la base de nuestra vida. La necesitamos para realizar nuestras actividades diarias, el educador necesita actualización e innovación constantemente; permitiéndole enriquecer su conocimiento y poner en práctica a sus estudiantes.

A continuación se presenta una guía sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y sustituirlos por los juegos electrónicos y mejorar el rendimiento escolar, la cual está dirigida a docentes para orientar y tomar correcciones necesarias ocasionadas por los juegos electrónicos

Los beneficiarios serán la comunidad educativa de la institución y en especial los estudiantes de séptimo grado de la Escuela, logrando así, un desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y reflexivo y puedan diferenciar que es lo que está bien y que es lo que está mal.

El contenido de esta guía considera y satisface los intereses psicológicos, las características evolutivas, capacidades y aptitudes de los estudiantes, en este periodo tan importante de su desarrollo, sensibilizando en ella que los juegos electrónicos son buenos pero siempre y cuando tengamos control adecuado sobre su uso.

6.4. Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Aplicar una guía sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y mejorar el rendimiento escolar, de la escuela Ing. “Eduardo Vazcones Suraty” de la ciudad del Puyo de la provincia de Pastaza.

6.4.2 Objetivos Específicos

- ✓ Socializar a los docentes y alumnos sobre el uso de la guía de los juegos tradicionales para rescatar valores.
- ✓ Capacitar a los docentes sobre el uso de la guía, para rescatar los juegos tradicionales y mejorar el rendimiento de los estudiantes.
- ✓ Evaluar los resultados después de haber aplicado guía y convertirla en una herramienta de apoyo pedagógico.

6.5. Factibilidad

6.5.1 Factibilidad Operacional

Las Autoridades de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty, consecuentes de la diversidad de niños con capacidades educativas, en todas las áreas del conocimiento, se encamina todos sus esfuerzos con miras a ajustar su Plan Organizativo Anual para desarrollar métodos que permitan que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga su validez y con esto fomentar el trabajo en equipo y desarrollo de capacidades del individuo.

Consecuentemente resulta necesario e imprescindible hacer uso de la guía sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y sustituirlos por los juegos electrónicos y mejorar el rendimiento escolar, además que permita el apoyo a la cátedra.

Actualmente la Institución Educativa no cuenta con orientaciones sobre el manejo de esta problemática que aqueja a la Institución Educativa.

Por eso es necesario aplicar la guía sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y sustituirlos por los juegos electrónicos y mejorar el rendimiento escolar; ya que permitirá interactuar, establecer lazos de confianza y comunicación con los estudiantes; facilitando la labor académica.

6.5.2 Factibilidad Técnica

El estudio de Factibilidad Técnica sobre la utilización de la guía de juegos tradicionales ayudar a rescatar valores y sustituirlos por los juegos electrónicos para mejorar el rendimiento académico del séptimo grado de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty; la cual tiene como prioridad apreciar el talento humano necesarios para la puesta en marcha de la propuesta.

La infraestructura con la que cuenta actualmente la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty responde tanto a los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje (investigación, diseño y desarrollo de contenidos y otros recursos) y de esta forma responder a los estudiantes que posean problemas de Rendimiento Académico.

Pero si hay que reconocer que todos los involucrados de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty necesitan preparación adecuada para poder manejar las situaciones que se presentan con los estudiantes con problemas en el comportamiento, rendimiento Académico, etc; para poder dar solución a los mismos.

La aplicación de la guía es posible ya que ayudará al cambio integral del estudiante, provocando un impacto en la familia, y sobre todo a ser aceptado dentro de su entorno social y laboral.

6.5.3 Factibilidad Financiera

Los costos indicados a continuación para la guía sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y sustituirlos por los juegos electrónicos, están acorde a la actualidad en donde se llevara a cabo capacitaciones sobre el manejo de la mismo a los docentes y sobre todo a los estudiantes con dificultades en el Rendimiento Académico, en beneficio de la mejora el proceso de enseñanza

aprendizaje, en el literal anterior, se realizó un estudio de Factibilidad Técnica, respecto a requerimientos; necesarios para la implementación de esta propuesta.

En esta sección se clasifica los diferentes costos de inversión en función de posibilitar la guía mencionada anteriormente.

Cuadro N° 29: Cuadro Analítico de gastos para la Implementación de la guía instructiva sobre técnicas para fomentar valores en el uso de los juegos electrónicos

DETALLE DEL GASTO	CANT.	COSTO	VALOR TOTAL	POSEE ACT.	
				SI	NO
HARDWARE					
MINI Laptop TOSHIBA NB305-SP2001 – core i5	1	\$800,00	\$800,00		✓
Proyector de datos	1	\$ 565,00	\$ 565,00	✓	
SOFTWARE					
Licencia de Sistema Operativo	1	\$ 113,00	\$ 113,00	✓	
TALENTO HUMANO					
Gastos por Asesorías y/o Capacitaciones a docentes	1	\$ 350,00	\$ 350,00		✓
GASTOS FIJOS					
Energía Eléctrica Mensual	1	\$100,00	\$100,00	✓	
TOTAL ESTIMADO DE COSTOS.... \$ 1.928,00					

Elaborado por: Verónica Amaguaya

Del detalle de gastos mencionados anteriormente de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty, únicamente deberá invertir la cantidad de **\$ 1.150, 00**; debido a que cuenta con la mayoría de Hardware Software con sus licencias, Talento Humano, necesarias para la aplicación de la guía.

En conclusión se dispone con todo los recursos necesarios para la realización óptima del proyecto, por lo que se puede afirmar que el proyecto es factible desde el punto de vista económico.

6.6. Fundamentación

En su esencia, el proceso de enseñanza- aprendizaje consiste en la actividad dirigida al proceso de obtención de los conocimientos y su aplicación creadora en la práctica social, la misma que se evidencia de forma clara en el trabajo fuera del aula, el que provee las oportunidades al niño de interrelacionar.

Las situaciones que los estudiantes enfrentan, pueden ser de distinta índole a las aprendidas; cuando el estudiante es capaz de resolver, a logrado integrar a su vida aprendizajes auténticos. El conocimiento significativo, es reflexivo y se conserva en el futuro como herramienta indispensable para el desarrollo y obtención de conocimientos nuevos que sean aprovechados para la formación de seres humanos creadores, reflexivos y con buena relación en el medio social.

Guía Metodológica

Las guías metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

La guía es un material de consulta para las personas que cumplen el rol de facilitador(a) o mediador del proceso de aprendizaje a partir de la identificación de problemas o situaciones de rendimiento académico, priorización de necesidades educativas que orienten los temas o contenidos a abordar con la familia o comunidad. Su organización metodológica propone suscitar el interés, la convicción, el deseo y la acción, para formar o reforzar hábitos, valores, capacidades, actitudes y prácticas que ayuden al niño a desarrollar su personalidad.

Aspectos que caracterizan la Guía Didáctica

El material didáctico que acompaña a la propuesta de formación en la modalidad de educación a distancia debe ir acompañado de un cuidadoso diseño y elaboración que permite obviar las dificultades de la separación física profesor-estudiante.

- ✓ Ofrece información acerca del contenido, enfoque del libro y su relación con el programa de estudio para el cuál fue elaborado.
- ✓ Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura o tema a tratar.
- ✓ Presenta instrucciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del estudiante.
- ✓ Actividades de estudio independiente para:
- ✓ Orientar la planificación de las lecciones.
- ✓ Informar al estudiante de lo que ha de lograr.
- ✓ Orientar la evaluación.
- ✓ Interpreta información básica sobre el currículo:

Tipos de Guías

Los científicos que se han dedicado a profundizar el tema de la Guía instructiva no hacen una división por clase o tipos. De toda la bibliografía consultada máximo a lo que llegan como propuestas es a comprender que se pueden establecer una división en base a la orientación que persiguen, así:

- ✓ Intervención sobre el texto básico, ya sea para explicar, completar, ejemplificar, esquematizar, profundizar o resumir la información que contiene en sus páginas.

- ✓ En relación al sujeto que aprende, motivándole a través de actividades o ejercicios variados como: establecer el propósito de la lectura, activar los conocimientos previos, centrar la atención mediante preguntas intercaladas ayudar a discriminar la información importante de lo accesorio, fomentar la reflexión y el análisis, para que el estudiante no se limite a memorizar y aplique constantemente los conocimientos convirtiéndolos en algo operativo y dinámico.

- ✓ **Guías Directivas:** Son aquellas que dirigen las actividades que el estudiante debe llevar a cabo para adquirir el conocimiento. Para ello se recomienda seguir los pasos metodológicos adecuados al tipo de asignatura que se trata. Generalmente cada guía directiva no trata todo un tema, sino son fragmentos que unidos forman un conjunto armónico y graduado.

- ✓ **Guía de ejercicios:** Sirven para reforzar lo que el estudiante ha aprendido y es conveniente que el mismo estudiante los controle. Si el estudiante obtiene resultados negativos o superficiales, no es conveniente que pase adelante.

- ✓ **Guía de control:** Su objetivo es valorar si el estudiante realmente ha aprendido el tema correspondiente al paquete didáctico. Puede ser una prueba objetiva, la demostración de un experimento, la presencia de un trabajo o la solución a un problema.

Recopilado de:

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/672/5/CAPITULO%20III.pdf>

Rendimiento Académico

El rendimiento académico refleja el resultado de las diferentes y complejas etapas del proceso educativo y al mismo tiempo, una de las metas hacia las que convergen todos los esfuerzos y todas las iniciativas de las autoridades educacionales, docentes, padres y estudiantes.

No se trata de cuanta materia han memorizado los estudiantes sino de cuántos de ellos han incorporado realmente a su conducta, manifestándolo en su manera de sentir, de resolver los problemas y hacer o utilizar lo aprendido.

En todos los tiempo, dentro de la educación sistematizada, los educadores se han preocupado en lo que se conoce con el nombre de rendimiento escolar, fenómeno que se encuentra estrechamente relacionado con el proceso enseñanza - aprendizaje.

La idea que se sostiene de rendimiento escolar, desde siempre y aún en la actualidad, corresponde únicamente a la suma de calificaciones y resultado de los “exámenes, pruebas de nivel o SIMCE” de conocimientos a los que son sometidos los estudiantes. Desde este punto de vista el rendimiento escolar ha sido considerado muy unilateralmente, es decir, sólo en relación al aspecto intelectual.

La comprobación y la evaluación de sus conocimientos y capacidades, las notas obtenidas y la evaluación tienen que ser una medida objetiva sobre el estado de los aprendizajes de los estudiantes.

El Rendimiento Académico es entendido por Pizarro (1985) como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación.

El mismo autor (1978) ahora desde una perspectiva del estudiante, define el Rendimiento como la capacidad respondiente de éste frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre-establecidos. Himmel (1985) ha definido el Rendimiento Escolar o Efectividad Escolar como el grado de logro de los objetivos establecidos en los programas oficiales de estudio.

El rendimiento educativo entonces se considera como el conjunto de transformaciones operadas en los estudiantes, a través del proceso enseñanza-aprendizaje que se manifiesta mediante el crecimiento y enriquecimiento de la personalidad en formación.

El rendimiento escolar sintetiza la acción del proceso educativo, no solo en el aspecto cognoscitivo logrado por el estudiante, sino también en el conjunto de habilidades, destrezas, aptitudes, ideales e intereses.

En este caso se tomara la definición de Rendimiento Escolar como el resultado alcanzado por el individuo a raíz del proceso de enseñanza aprendizaje y el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. medida por los resultados del aprendizaje. Se mide por lo que una persona es capaz de hacer después de haber recibido determinada clase de enseñanza, lo que permitirá al docente tomar decisiones pedagógicas posteriores.

En resumen, el rendimiento escolar debe referirse a la serie de cambios conductuales expresados como resultado de la intervención educativa. En otras palabras el rendimiento no queda limitado solo en el ámbito de la memoria, sino que se ubica en el campo de la comprensión, destrezas y habilidades.

Características del Rendimiento Académico o Escolar

Después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento académico, se puede concluir que hay un doble punto de vista, estático y dinámico, que encierran al sujeto de la educación como ser social.

En general, el rendimiento académico es caracterizado del siguiente modo:

- a) El rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del estudiante.
- b) En su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento.
- c) El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración.
- d) El rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo.
- e) El rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente.

Recopilado

por:

www.dspace.espol.edu.ec/caracteristicas_del_rendimiento_escolar/

6.7 Metodología

De acuerdo a los inconvenientes presentados en la investigación y para dar una solución se presenta a continuación la siguiente propuesta.

6.7.1 Modelo operativo

Cuadro N° 30: Modelo Operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Socialización	Socializar a los docentes sobre la necesidad de aplicar guía sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y replazarlos por los juegos electrónicos y mejorar el rendimiento escolar.	Socialización de instructores en equipos de trabajo para la integración de la temática.	Humanas Materiales Institucionales	Autoridades y especialistas en informática de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty	El 18 de febrero del 2013.
Planificación	Planificar con el docente sobre La correcta aplicación de la guía sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y replazarlos por los juegos electrónicos y mejorar el rendimiento escolar.	Entrega, análisis y sustentación del material de los Cursos de Capacitación.	Humanas Materiales Institucionales	Investigadora y especialistas	El 19 de febrero del 2013.
Ejecución	Aplicar la guía sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y replazarlos por los juegos electrónicos y mejorar el rendimiento escolar.	En la capacitación de modalidad presencial los instructores aplican TICS.	Humanas Materiales Institucionales	Instructores, docentes y Autoridades de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty	El 20 de febrero del 2013.
Evaluación	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación de la guía sobre la utilización de juegos tradicionales para rescatar valores y replazarlos por los juegos electrónicos y mejorar el rendimiento escolar.	Observación y diálogo permanente con autoridades, instructores y estudiantes.	Humanas Materiales Institucionales	Autoridades de la Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty	El 21 y 22 de febrero del 2013.

Elaborado por: Verónica Amaguaya



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

“GUÍA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA RESCATAR VALORES Y SUSTITUIRLOS POR LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y MEJORAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA ING. EDUARDO VAZCONES SURATY DE LA CIUDAD DEL PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA.”

AUTORA: Verónica Amaguaya

AMBATO – ECUADOR

2013

INTRODUCCIÓN

De manera imperceptible pero irreversible, en los últimos años una poderosa herramienta electrónica ha adquirido una enorme importancia y viene modificando sustancialmente los hábitos de aprendizaje de las nuevas generaciones: se trata de los populares juegos electrónicos.

Así, se ha hablado respecto a la visión y el posicionamiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, de un enfrentamiento entre tecnófobos y tecnófilos. Parece que esto se está extendiendo al tema que nos ocupa: los juegos electrónicos.

Si bien se trata de productos audiovisuales que, adecuadamente utilizados, pueden tener un enorme potencial para el desarrollo de las capacidades intelectuales y psicomotrices de la infancia y la adolescencia, su uso inadecuado y excesivo conlleva una serie de riesgos. Al igual que el cine u otras tecnologías, los juegos electrónicos contienen y transmiten valores que impactan en los usuarios dependiendo de su edad, de su sexo, de diversos aspectos personales y del entorno social.

La polémica juegos electrónicos nos advierten que la violencia tiene efectos a largo plazo. Los niños expuestos a grandes dosis de espectáculos violentos pueden llegar a ser más agresivos, hacerse insensibles al dolor de otros, y tener mayor probabilidad de interactuar y responder con violencia en su entorno social. Estimular la violencia en un contexto cómico o sexual es particularmente peligroso, porque se asocian sentimientos positivos con el dañar a otros. Muchos juegos electrónicos, aunque pudiera parecerlo, no han sido diseñados para niños ni adolescentes menores de 18 años, y su uso por parte de ellos no está exento de contraindicaciones.

A diferencia de otros países, en nuestro medio se ha reflexionado muy poco sobre este tema emergente y se ha regulado mucho menos aún. Por ello, es urgente y necesario que las autoridades públicas, los educadores, los padres de familia y los menores en general tomen conciencia de los desafíos e inconveniencias de esta nueva tecnología que se instala en nuestros hogares, y que se superen las dificultades mencionadas para actuar institucionalmente. Esta guía surge como parte

del proceso iniciado por el Comité Central de Padres de Familia de la **ESCUELA ING. EDUARDO VAZCONES SURATY**, para abordar la preocupación ante el tipo de juegos electrónicos que más se están consumiendo, y los valores implícitos y explícitos que conllevan éstos.

La falta de información, así como cierta sensación de miedo y alarmismo, dificultan la labor educativa, de orientación y también de seguimiento y fiscalización. Precisamente, se ha elaborado esta guía para la acción en el escenario familiar y escolar con la finalidad de ofrecer, de manera ágil, información conceptual y consejos prácticos en torno a los juegos electrónicos. Y de tal manera evitar los riesgos e inconvenientes que se pueden derivar de su mal uso.

Taller: N: 1

Tema: Bote Salvavidas



Objetivo:

- Identificar los sentimientos y valores de los participantes.
- Valor a rescatar: Cooperación y Comunicación.

Tamaño del Grupo:

Diez participantes por cada instructor.

Tiempo Requerido:

De una hora y media a dos horas.

Material:

Un reloj despertador manual que toque fuerte.

Lugar:

Un salón amplio y bien iluminado, que permita a los participantes moverse libremente.

Desarrollo:

El instructor pide a los participantes que se sienten en el medio del salón, sobre el piso, en una formación que parezca un bote o balsa.

Pone la escena pidiendo que se imaginen que se encuentran en un crucero por el Atlántico, que una seria tormenta se ha presentado y que su barco ha sido alcanzado por los rayos y que todos tienen que subirse a un bote salvavidas. Explica que el principal problema que existe en ese momento es que el bote tiene comida y espacio suficiente sólo para nueve personas y hay diez. Una de ellas tiene que sacrificarse para salvar al resto. Informa que la decisión la debe de tomar el mismo grupo: cada miembro va a "abogar por su caso", dando razones de por qué debe vivir y luego el grupo va a decir quién va a abordar el bote. Les notifica que tienen una hora y media para tomar su decisión. Al finalizar el tiempo, el bote salvavidas se hundirá si aún hay diez personas en él. Pone su reloj despertador junto a los participantes para que puedan oír el tic tac y fija la alarma para que suene en hora y media. Durante el proceso, el instructor notifica al grupo, a intervalos, el tiempo que les resta. El instructor induce al grupo a discutir el proceso y los sentimientos que han surgido durante la actividad. Ya que la experiencia es fuerte, se debe permitir tener tiempo suficiente para que la tarea se haya cumplido con éxito. (Hora y media o más). Posteriormente dirige al grupo a una tormenta de ideas, de los valores que se encuentran implícitos en la situación que acaban de experimentar. Y hace las siguientes preguntas:

1. ¿Qué clasificación de valores hicieron los miembros del grupo?
2. ¿Sobre que valores actuaron los miembros?
3. ¿Qué aprendiste acerca de tus valores desde un punto de vista experimental?
4. A la luz de la experiencia, ¿Cómo valoras tu propia vida y las de los demás?
5. ¿Cuál es tu valor?

Taller: N: 2

Tema: El problema de Luisa



Objetivo:

- Dar oportunidad para intercambiar puntos de vista acerca de un fuerte problema emocional.
- Valor a rescatar: Amor y Respeto

Tamaño del grupo:

Ilimitado número de grupos de cinco o seis miembros cada uno.

Tiempo requerido:

Aproximadamente dos horas.

Material:

Una copia de la Hoja de Trabajo del Problema de Luisa para cada participante. Un lápiz para cada participante.

Hojas de portafolio y marcadores para cada grupo.

Masking tape para cada grupo.

Lugar:

Un salón suficientemente grande para acomodar todos los grupos.

Desarrollo:

El instructor brevemente da a conocer las metas u objetivos de la actividad y divide a los participantes en grupos de cinco o seis miembros cada uno. . Cada grupo tendrá una Hoja de rotafolio, un marcador y un masking tape. El instructor les da una copia de la Hoja de Trabajo del Problema de Luisa, y un lápiz a cada participante y les dice que la lean cuidadosamente y sigan las instrucciones que están en la parte de abajo de la página. (Diez minutos). El instructor toma el tiempo e instruye a los miembros del grupo a compartir sus listas con sus pequeños grupos. Cuando los participantes presentan la lista de los personajes a los demás luego expondrán las razones por las cuáles dieron ese orden a personajes en la lista. Los miembros del grupo pueden hacer preguntas para aclarar dudas solamente. El instructor deja claro que nadie debe tratar de persuadir a otro de corregir su decisión. (Quince minutos). Si todos los miembros de un grupo están de acuerdo en la colocación particular de sus personajes o un sólo personaje, se llama a uno de ellos para que pegue la lista en el portafolio. Sin ningún grupo ha llegado a algún acuerdo cuando menos en un aspecto de la lista, nadie pegará la Hoja de la lista. (Cinco minutos) Los grupos son dirigidos a discutir sus reacciones hacia la actividad los siguientes puntos se pueden incluir en la discusión:

- 1.- ¿Cuáles respuestas te sorprendieron?
- 2.- ¿Cuáles respuestas concuerdan con lo que tú conoces acerca de tu grupo? Cualquiera de tus impresiones sobre los demás o de previas experiencias con el grupo.
- 3.- ¿Qué aprendiste acerca de tus propios valores o respecto a los valores de otros miembros del grupo con base en los razonamientos proporcionados sobre colocación de los personajes en la lista? (Veinte minutos).

El instructor convoca de nuevo a los participantes y les permite unos minutos para comentarios en general para compartir en nuevos subgrupos de tres o cuatro miembros cada uno se forman, y los miembros del grupo son instruidos para procesar el aprendizaje de este trabajo y de las discusiones identificando factores significativos que influyen sus juicios porque los problemas de valores están involucrados. (Diez minutos). Después de diez minutos el instructor les recuerda a los miembros de los subgrupos que ellos están para ayudarse unos a otros para aclarar cuando menos, uno o dos de los factores más importantes que influyen juicios de valor, para cada uno de los miembros del subgrupo. Se destinan cinco o diez minutos más para esta actividad. El instructor indica que el tiempo ha terminado y llama a una persona de cada subgrupo para que reporte aspectos comunes que hayan identificado durante el proceso de discusión. (Diez minutos). El instructor resume los temas principales o los similares en los que coincidieron los subgrupos. (Diez minutos). Se les pide a los participantes que dediquen unos minutos para discutir las posibles aplicaciones que sacaron de la experiencia para su persona. (Diez minutos).

Hoja de traba Joel problema de luisa antecedentes:

Luisa tenía cinco meses de embarazo. Ella había venido postergando su decisión concerniente a su embarazo pues a sus diecisiete años, ella no creía que fuera capaz de cargar sola con las responsabilidades de la maternidad. Al mismo tiempo estaban presionando para tener a su hijo su amigo Joel quién era el padre. Luisa estaba absolutamente segura de no desear casarse con Joel, Ella estaba convencida que no estaban aptos para vivir juntos. Joel, le había dicho que él era estéril, lo que probó no ser verdad, cuando Luisa se embarazó, él le ofreció casarse con ella. A Joel le gustan los niños y quiere al bebé. Cuando Luisa finalmente decidió tener un aborto, Joel arregló con el juez Robbins que se firmará una orden de restricción en su contra. Con el consejo de su mejor amiga Ana, Luisa se practicó el aborto de a final de cuentas lo llevó a cabo el Dr. Pressley, quién sabiendo, violó la orden de restricción. Joel presentó cargos en contra de Luisa y del doctor. El juez Robbins multó al Dr. Pressley por desacato a la corte pero perdonó a Luisa porque era menor de edad.

Instrucciones

Escribe los nombres de las cinco personas involucradas en este caso, en orden, considerando primero a la persona con quién sientas más simpatía hasta la que sientas menos simpatía. Cuando los hayas hecho, comparte tu lista con tu grupo. Después de que todos hayan presentado su lista, dictan con cada persona las razones por las cuales dieron ese orden. Date cuenta quién es el más admirado y quién el menos admirado. No trates de persuadir a otros con tu punto de vista. Simplemente tómalo como una posible declaración honesta. Si el grupo llega a un acuerdo en un particular orden, señalen a un miembro para que pegue la hoja en el portafolio en la pared y sea la lista que represente al grupo. Después coméntelo con el instructor, quién les dará más instrucciones.

Taller: N: 3

Tema: Pobrecito gatito



Objetivo:

- Evaluar las actitudes y conductas mostradas durante el juego desarrollado.
- Valor a rescatar: Respeto.

Tamaño del grupo:

Ilimitado.

Tiempo requerido:

Treinta minutos.

Material:

Ninguno.

Lugar:

Un lugar lo suficientemente grande para que los participantes puedan estar sentados en círculos.

Desarrollo:

El instructor indica a los participantes que se sienten en el piso en círculo. El instructor selecciona a un participante y le indica que él será el gato. Asimismo le menciona que deberá caminar en cuatro patas y deberá moverse de un lado a otro hasta detenerse frente a cualquiera de los participantes y hacer muecas y maullar tres veces. El instructor explica a los participantes que cuando el gato se pare frente a ellos y maúlle tres veces, la persona deberá acariciarle la cabeza y decirle “pobrecito gatito”, sin reírse. El que se ría, pierde y da una prenda, sale del juego o le tocará el turno de actuar como “gato”. (Se debe establecer una de las tres normas y decir la condición al principio del ejercicio). El instructor dirige una discusión sobre las conductas y actitudes mostradas en el ejercicio.

Taller: N: 4

Tema: Me presentas



Objetivo

- Presentación de los participantes al inicio de un curso.
- Valor a rescatar: Franqueza.

Tiempo:

Duración: 45 Minutos

Tamaño del grupo:

Ilimitado

Lugar:

Aula Normal

Un cuarto donde los participantes puedan moverse libremente.

Material:

Una tarjeta 3x5 para cada participante.

Lápiz o bolígrafo para cada participante

Desarrollo

El Facilitador entrega a cada uno de los participantes una pequeña tarjeta, en la que debe poner su nombre y apellido. Luego las recoge y las mezcla. El Facilitador vuelve a repartir una tarjeta a cada participante y les indica que cada uno deberá presentar, de la mejor manera posible, al compañero que le ha tocado en suerte. Tiene que prepararse o informarse para ello, sabiendo que está prohibido preguntar directamente a la persona que le ha correspondido. Deberá acercarse a cualquier otro u otra persona que le conozca mejor para obtener los datos. Hay que procurar obtener el mayor número de ellos, pudiendo orientarse su contenido en la presentación del ejercicio. El Facilitador reúne a los participantes en sesión plenaria y se realizan las presentaciones

Taller: N: 5

Tema: Ruleta de valores



Objetivo:

- Que los participantes busquen alternativas, evalúen las consecuencias de éstas y sean conscientes de la elección que tomaron.
- Valor a rescatar: Sabiduría

Tamaño de grupo:

Ilimitado.

Tiempo requerido:

45 minutos aproximadamente.

Material:

Cuestionario "Ruleta de valores".
Lápices.

Lugar:

Salón amplio y bien iluminado, acondicionado con butacas movibles.

Desarrollo:

El instructor integra a los participantes en subgrupos de 3 personas. Les pide a los subgrupos que contesten una a una las preguntas, guarden silencio para poder reflexionar su respuesta, evalúen las consecuencias y conductas que tuvieron o tendrán con su elección y busquen alternativas de otras opciones. En sesión plenaria el instructor pide al grupo comentarios finales sobre el ejercicio y lo aprendido en él.

Formatos: Hoja de trabajo

1. ¿Qué es más importante en la amistad?

Lealtad. _____ Generosidad _____ Rectitud.

2. ¿Si le dieran 50,000.00 pesos qué haría con ellos?

_____ Ahorrarlos. _____ Comprar algo personal. _____ Darlos a una obra benéfica.

3. ¿Cómo se la pasaría mejor?

Solo. _____ Con un grupo grande. _____ Con pocos amigos. _____

4. ¿Cuál sería el acto más espiritual o religioso que podría hacer un domingo en la mañana?

Ir a la iglesia y escuchar un buen sermón. _____ Oír un concierto de música clásica. _____ Tener un buen desayuno con su familia. _____

7. ¿Qué es lo que más desearía mejorar?

Su apariencia. _____ El aprovechamiento de su tiempo. _____ Su vida social. _____

Ruleta de valores

¿Hay algo de lo que esté orgulloso?

¿En qué o en quién cree firmemente?

¿Respecto a quién o a qué ha cambiado en forma reciente su modo de pensar?

¿Quién es la persona más buena que conoce y cuál es su secreto?

¿Cómo ha manejado un disgusto reciente?

¿Qué libros ha leído que le hayan gustado?

¿Qué cambiaría de sí mismo si pudiera?

¿Tiene alguna diversión o pasatiempo en el que ocupa gran parte de su parte de su tiempo?

Taller: N: 6

Tema: Firmeza en los valores



Objetivo:

- Reconocer las actitudes a través de una vivencia experimentada
- Valor a rescatar: Conducta

Tamaño de grupo:

Ilimitado.

Tiempo requerido:

Dos horas.

Material:

Todos los elementos necesarios para la celebración de una fiesta, tanto elementos típicos de la celebración como aquéllos que no lo son y que sin embargo están comúnmente presentes en una fiesta. Por ejemplo si se hace la celebración de cumpleaños se necesitarán: CANTOS: Las mañanitas y el "happy birthday "COMIDA: Tacos, pozole, etc. y hot dogs, hamburguesas, etc. BAILES Y MÚSICA POPULAR: (regional o nacional) y extranjera de moda BEBIDAS: Tequila, mezcal, etc. y ron, brandy, etc.

Lugar:

Aula normal.

Desarrollo:

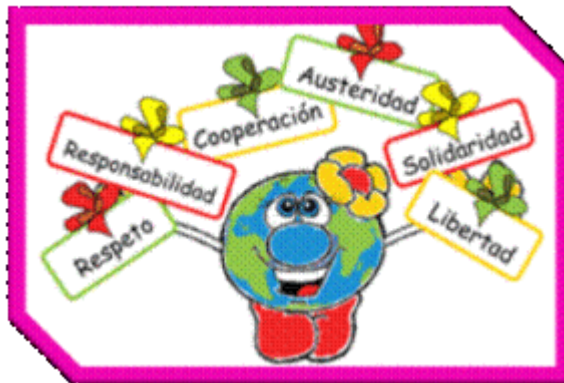
Siguiendo con nuestro ejemplo de cumpleaños, el instructor, con alguna anticipación anunciará a los participantes que tal día se va a celebrar el cumpleaños de uno de los del grupo con el que previamente se ha puesto de acuerdo. En este momento el grupo no debe conocer la intención de fondo que la actividad tiene. Llegado el día se celebra la fiesta. El instructor deberá motivar, sin imponer, que se festeje como es la costumbre de los participantes, provocando que se den el máximo de expresiones culturales: canto, música, chistes, juegos, etc. Todo esto deberá darse en un ambiente muy natural para que la técnica funcione. Previo al desarrollo de la técnica es conveniente nombrar a uno o dos observadores que discretamente vayan registrando lo más sobresaliente. Durante la fiesta estarán a disposición del grupo, la comida y la música, para que libremente elijan lo que quieran comer beber, escuchar y bailar. A partir de ir comentando como se desarrolló la fiesta se puede ir reconociendo las expresiones culturales que se dieron: ¿Qué música se escuchó y se bailó más?, ¿qué cantos se hicieron?, ¿qué bebida y comida se consumió más?, ¿qué juegos hubo, que chistes se contaron? etc. Estas expresiones deben irse anotando en una hoja de rotafolio completándolas con las que hayan registrado los observadores. Para profundizar el contenido de estas expresiones, pueden irse haciendo las siguientes preguntas a los participantes:

¿Qué expresiones tienen una profunda raíz popular y cuáles no? ¿Por qué?
¿Cuáles tienen un claro carácter de clases y por qué?
¿Cuáles pertenecen a la cultura dominante y por qué? ¿Qué significa la presencia en la fiesta de expresiones culturales pertenecientes a la tradición popular y de otras que no lo son?

A partir de estos comentarios, se debe ir centrando la reflexión hacia el reconocimiento de que existe una Cultura del pueblo donde se mezclan, conviven y luchan, valores culturales de la clase dominante y de la clase dominada, y que es la cultura del pueblo el espacio donde se va construyendo la cultura popular, expresión de los valores culturales acordes con el proceso de liberación del pueblo.

Taller: N: 7

Tema: Veinte cosas que me encanta hacer



Objetivo:

- Seleccionar de mejor manera para escoger una buena decisión.
- Valor a rescatar: libertad de expresión.

Tamaño de grupo:

Ilimitado.

Tiempo requerido:

Treinta y cinco minutos aproximadamente.

Material:

Hojas y lápiz a cada participante.

Lugar:

Un salón amplio que permita a los participantes discutir libremente.

Desarrollo:

El instructor pedirá a los participantes que hagan una lista con veinte cosas que les encante hacer en su vida, anotando al margen el número por interés. Del mayor interés (1) al menor interés (20). El instructor pedirá a los participantes que se dividan en grupos de seis personas, que compartan las cosas más deseadas y las menos deseadas y sigan el proceso de valoración que afirma sus valores, basándose en las siguientes preguntas: A)¿Aprecio lo que hago y hago lo que aprecio?B). ¿ Lo afirmé en público cuándo hay oportunidad de hacerlo ?.C. ¿ Lo elegí entre varias alternativas?.D). ¿ Lo elegí después de considerar y aceptar las consecuencias ?.E). ¿ Lo elegí libremente ?.F). ¿ Mi conducta está de acuerdo con lo que pienso y digo?.G)¿ Mis patrones de conducta son constantes y repetidos ?. En sesión plenaria, el instructor pide a los participantes sus experiencias con base a las siguientes preguntas:¿Qué reacción tuvieron al ver los valores de los demás, son diferentes a los suyos?¿ Tendieron a criticar o enjuiciar ?.¿ Trataron de modificar los valores de otro creyendo que el suyo es el correcto ?.¿ Hubo cambios en su escala de valores ? El instructor comenta y evalúa el desarrollo del ejercicio.

- ✓ Hábitos de uso: Importancia de la privacidad.
- ✓ Al comprar y aplicar juegos electrónicos: Mirar Estandarización.
- ✓ Control: Medios de protección.
- ✓ Concientizar sobre el contenido de los juegos electrónicos.
- ✓ Dar al joven un tiempo de relajación
- ✓ Hacer ejercicio regularmente
- ✓ Planificar anticipadamente
- ✓ Demostrar el respeto hacia los demás
- ✓ Definir valores y lo que es más importante
- ✓ Hallar un equilibrio entre la escuela, los amigos y padres

6.8. Administración de la propuesta

La propuesta descrita necesariamente será administrada desde sus Autoridades, Docentes, Personal de Apoyo distribuidos de la siguiente manera.

Cuadro N° 31: Administración de la Propuesta

ACCIÓN	RESPONSABLE
Sensibilización	Autoridades del plantel educativo.
Taller de capacitación sobre el manejo de la guía instructiva sobre técnicas para fomentar valores el uso de los juegos electrónicos.	Verónica Amaguaya Docentes, padres de familia y departamento de Informática
Evaluación	Docentes y alumnos.

Elaborado por: Verónica Amaguaya

6.9. Previsión de la evaluación

Cuadro N° 32: Previsión de la Evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, investigadora, estudiantes y docentes
¿Por qué evaluar?	Conocer el grado de aceptación al aplicar la guía instructiva técnicas para fomentar valores el uso de los juegos electrónicos.
¿Para qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Para conocer si la propuesta dio resultados positivos. • Para conocer si con la propuesta ha existido cambios de actitud con los estudiantes.
¿Qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • La funcionalidad de la guía instructiva técnicas para fomentar valores el uso de los juegos electrónicos. • La participación de autoridades y docentes en la organización del aula de recuperación pedagógica.
¿Quién evalúa?	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora. • Autoridades de la Institución. • Estudiantes. • Docentes.
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente.
¿Cómo evaluar?	Observación, encuesta y Entrevista a docentes y estudiantes.
¿Con qué evaluar?	Fichas de Observación, Cuestionarios y entrevistas.

Elaborado por: Verónica Amaguaya

BIBLIOGRAFÍA

AGUIAR, Victoria & FARRAY Josefina. Cultura y Educación en la sociedad de la información. La información ocupacional en la red, una nueva dimensión en la formación inicial de los estudiantes. Editorial Netbiblo. Coruña-España. Segunda Edición. 2006.

CABELLO, Raxana. Medios informáticos en Educación. Las tics como medio de apoyo a la labor pedagógica, normas para el buen uso de las TIC. Editorial Prometeo. Buenos Aires-Argentina. Segunda edición. 2007.

CH, Bunjo & CH. Quaireau. Atención. Aprendizaje y Rendimiento Escolar. Aportaciones de la Psicología cognitiva y experimental. Editorial Narcea. Madrid – España. Primera Edición. 2004.

ENKVIST, Inger. La Buena y mala educación. La importancia del esfuerzo del estudiante. Como influye la tecnología en educación. Editorial encuentro. Francia. Primera Edición. 2008.

GONZALES, José Francisco. Televisión y juegos electrónicos ¿Amigos o enemigos?. Orientaciones sobre el uso y abuso de la televisión y juegos electrónicos y sus efectos en la labor académica de los estudiantes. Editorial Narcea. Madrid-España. Primera edición. 2008.

MOYER, Emyli & RIDLLE, Karim. El impacto de los medios de comunicación en la infancia. Alternativas para obtener beneficios saludables del uso de los medios informáticos. Fundamentación teórica. Editorial Uoc. Barcelona – España. Primera Edición. Junio 2010.

ORTEGA, Justo. Bajo Rendimiento Escolar. Bases emocionales de su origen y vías afectivas para su tratamiento. Editorial Narcea. Madrid – España. Primera Edición. 2006

RODRÍGUEZ, José Luis & GALLEGO, Sagrario. Lenguaje y rendimiento académico. El rendimiento académico de los estudiantes y su predicción. Editorial Universidad de Salamanca. Salamanca – España. Primera edición. Marzo 2002.

http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_electronicos

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

<http://es.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADdeo>

<http://eticain7formatica.obolog.com/juegos-electronicos-incidencia-ninos>

<http://www.waece.org>

<http://www.fluvium.org/textos/familia/fam125.htm>

www.dspace.espol.edu.ec/caracteristicas_del_rendimiento_escolar/

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/672/5/CAPITULO%20III.pdf>

http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_electronicos

<http://competencias-basicas-frd.blogspot.com/2009/03/1-cuales-son-los-elementos-del-proceso.html>

ANEXOS

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

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE ESCUELA ING. EDUARDO VAZCONES SURATY

Niño/a Estudiante de la Escuela Ing. Eduardo Vascones Suraty, se encuentra interesado en obtener información pertinente acerca de la juegos electrónicos y su influencia Rendimiento Escolar, con el afán de brindar a la comunidad educativa nuevas oportunidades de estudio, y mejoramiento del mismo.

Responda a todas las cuestiones con la máxima **sinceridad** posible, en su propio beneficio.

1. ¿El nivel de conocimientos sobre juegos electrónicos es?

Alta Media Baja

2. ¿En qué nivel considera que es importante el juego electrónico en la educación?

Alta Media Baja

3. ¿En qué nivel usted práctica los juegos electrónicos?

Alta Media Baja

4. ¿En qué nivel los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades?

Alta Media Baja

5. ¿Cuándo está en casa en qué nivel prefiere los juegos electrónicos antes que las actividades académicas?

Alta Media Baja

6. ¿En qué nivel sus padres se preocupan por su educación?

Alta Media Baja

7. ¿En qué nivel sus padres le ayudan a despejar inquietudes educativas?

Alta Media Baja

8. ¿En qué nivel su docente fomenta la práctica de valores?

Alta Media Baja

9. ¿En qué nivel el docente planifica actividades para motivar la adquisición de conocimientos?

Alta Media Baja

10. ¿En qué nivel el docente toma en cuenta las capacidades individuales para evaluar?

Alta Media Baja

Fecha:

Gracias por su colaboración...

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

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE ESCUELA ING. EDUARDO VAZCONES SURATY

Señor/ra Padre de Familia de la Escuela Ing. Eduardo Vascones Suraty, se encuentra interesado en obtener información pertinente acerca de la juegos electrónicos y su influencia Rendimiento Escolar, con el afán de brindar a la comunidad educativa nuevas oportunidades de estudio, y mejoramiento del mismo.

Responda a todas las cuestiones con la máxima **sinceridad** posible, en su propio beneficio.

1. ¿Cuál es el nivel de conocimientos sobre juegos electrónicos?

Alta Media Baja

2. ¿Cuál es el nivel de importancia de los juegos electrónicos en la educación de sus hijos?

Alta Media Baja

3. ¿Según sus indagaciones en qué nivel sus hijos practican juegos electrónicos?

Alta Media Baja

4. ¿En qué nivel los juegos electrónicos contribuyen al desarrollo de capacidades?

Alta Media Baja

5. ¿En qué nivel sus hijos prefieren los juegos electrónicos?

Alta Media Baja

6. ¿En qué nivel se preocupa usted en la educación de sus hijos?

Alta Media Baja

7. ¿Cuál es el nivel de ayuda a que brinda a sus hijos para despejar inquietudes educativas?

Alta Media Baja

8. ¿En qué nivel usted fomenta valores humanos a sus hijos?

Alta Media Baja

9. ¿En qué nivel usted motiva a sus hijos en la adquisición de conocimientos?

Alta Media Baja

10. ¿El docente evalúa a sus hijos tomando en cuenta el conocimiento y las capacidades individuales?

Alta Media Baja

Fecha:

Gracias por su colaboración...

GLOSARIO

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

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

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

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

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

Alienación.- Acción y efecto de alienar. Proceso mediante el cual el individuo o una colectividad transforman su conciencia hasta hacerla contradictoria con lo que debía esperarse de su condición. Resultado de ese proceso. Trastorno intelectual, tanto temporal o accidental como permanente. Estado mental caracterizado por una pérdida del sentimiento de la propia identidad.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Anexo D: Fotografía

Imagen N° 1 Encuesta a los estudiantes



Elaborado por: Verónica Amaguaya
Fuente: Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty

Imagen N° 2 Taller sobre los juegos tradicionales



Elaborado por: Verónica Amaguaya
Fuente: Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty

Imagen N° 3 Resultados de la encuesta



Elaborado por: Verónica Amaguaya
Fuente: Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty

Imagen N° 4 Taller sobre la guía para rescatar valores



Elaborado por: Verónica Amaguaya
Fuente: Escuela Ing. Eduardo Vazcones Suraty