



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

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 VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE E.B. DE LA ESCUELA “ARCHIPIÉLAGO DE COLÓN”, PARROQUIA SANTA ROSA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO 2010 A OCTUBRE 2010”.

---

**AUTORA:** Constante Abril Susana Dolores

**TUTORA:** Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri

AMBATO- ECUADOR

2010

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN**

### **CERTIFICA:**

Yo, Paulina Alexandra Nieto Viteri C.C. 170875008-6 en calidad de tutora del trabajo de graduación sobre el tema “LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE E.B. DE LA ESCUELA “ARCHIPIÉLAGO DE COLÓN”, PARROQUIA SANTA ROSA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA DURANTE EL PERIODO JUNIO 2010 A OCTUBRE 2010” desarrollado por la egresada CONSTANTE ABRIL SUSANA DOLORES 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 la evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Ambato, 24 de octubre del 2010

---

Mg Paulina Alexandra Nieto Viteri

TUTORA

TRABAJO DE GRADUACIÓN

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

---

Constante Abril Susana Dolores

C.C. 180269199-6

**AUTORA**

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

La Comisión de Estudio y Calificación del informe del Trabajo de Graduación sobre el tema: “LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE E.B. DE LA ESCUELA “ARCHIPIÉLAGO DE COLÓN, PARROQUIA SANTA ROSA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA DURANTE EL PERIODO JUNIO 2010 A OCTUBRE 2010” presentada por la Sra. CONSTANTE ABRIL SUSANA DOLORES egresada de la carrera de Educación Básica, promoción 2009 – 2010, una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de 9.3 (nueve punto tres), en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

\_\_\_\_\_  
Ing. Blanca Rocío Cuji Chacha

\_\_\_\_\_  
Ing. Wilma Lorena Gavilanes López

## **DEDICATORIA**

Esta investigación les dedico con mucho cariño a mis hijitos Camilita y bebe, ya que ellos han sido la fuerza que me ha impulsado para seguir adelante en mi vida profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco profundamente a mi tutora  
Mg. Paulina Nieto.

Por su noble paciencia y tiempo dedicado  
en la elaboración de esta tesis.

También a mi madre a mis hermanas y a  
mi esposo, quienes me han apoyado  
moral y económicamente para la  
elaboración del mismo.

## ÍNDICE GENERAL

### A. PRELIMINARES

	Pág.
Portada.....	i
Aprobación del Tutor.....	ii
Autoría del Trabajo .....	iii
Aprobación del Tribunal de Grado.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice General de Contenidos.....	vii
Índice de Cuadros.....	xi
Índice de Gráficos.....	xiii
Resumen Ejecutivo.....	xv

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
--------------------------	----------

### B. TEXTO

#### CAPITULO I

#### EL PROBLEMA

1 Tema de Investigación .....	2
1.1 Planteamiento del Problema.....	2
1.1.1 Contextualización.....	2
1.1.2.1 Análisis Crítico.....	5
1.2.1 Prognosis.....	5
1.2.2 Formulación del Problema.....	6
1.2.3 Interrogantes de la investigación.....	6
1.2.4 Delimitaciones espacial y temporal.....	7
1.3 Justificación.....	7
1.4 Objetivo.....	8
1.4.1 Objetivo General.....	8
1.4.2 Objetivos Específicos.....	8

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación.....	9
2.2 FUNDAMENTACIONES.....	10
2.2.1 Fundamentación Filosófica.....	10
2.2.1.1 Fundamentación Ontológica.....	10
2.2.1.2 Fundamentación Epistemológica.....	10
2.2.1.3 Fundamentación Sociológica.....	11
2.2.1.4 Fundamentación Axiológica.....	11
2.2.1.5 Fundamentación Psicopedagógica.....	11
2.3 Fundamentación Legal.....	11
2.4.1 Categorías de la Variable independiente.....	19
Tecnología de la informática y la comunicación.....	19
Software.....	20
Multimedia.....	21
Videojuegos.....	22
2.4.2 Categorías de la Variable dependiente.....	32
Aprendizaje cognitivo.....	32
Proceso de aprendizaje cognitivo.....	33
Evaluación.....	34
Bajo rendimiento escolar.....	35
2.5 Hipótesis.....	38
2.6 Señalamiento de Variables.....	38



### **CAPITULO III**

#### **METODOLOGÍA**

3.1 Enfoque de la Investigación.....	39
3.2 Modalidad básica de la investigación.....	39
3.3 Tipos de Investigación.....	40
3.4 Población y Muestra.....	40
3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.....	43
3.7 Recolección de información.....	43
3.8 Validez y Confiabilidad de los instrumentos.....	43
3.10 Plan para el proceso de la Investigación.....	44

### **CAPITULO IV**

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1 Análisis e interpretación de resultados.....	46
4.2 Verificación de la hipótesis.....	64

### **CAPITULO V**

#### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusiones.....	70
5.2 Recomendaciones.....	71

**CAPITULO VI**  
**PROPUESTA**

6. Datos Informativos.....	72
6.1 Título de la propuesta .....	72
6.2 Introducción.....	72
6.3 Antecedentes. ....	73
6.4 Justificación... ..	73
6.5 Objetivos.....	74
6.5.1 Objetivos General.....	74
6.5.2 Objetivos Específico.....	74
6.6 Análisis de Factibilidad .....	74
6.7 FUNDAMENTACIÓN.....	75
6.7.1. Desarrollo de la Propuesta .....	76
6.9 Administración de la Propuesta .....	89
6.10. Previsión de Evaluación.....	97

**C.- MATERIALES DE REFERENCIA**

Bibliografía.....	92
Anexo 1 Encuesta a Los Padres de Familia.....	94
Anexo 2 Encuesta a los estudiantes.....	96
Anexo 3 Fotografías de la Institución.....	98
Anexo 4 Instalador de Videojuego.....	100

## ÍNDICE DE CUADROS

	<b>Pág.</b>
Cuadro N° 1. Población y Muestra .....	40
Cuadro N° 2. Operacionalización de la Variable Independiente.....	41
Cuadro N° 3 Operacionalización de la Variable Dependiente.....	42
Cuadro N° 4 Plan para la recolección de la información.....	44
Cuadro No. 5 ¿Le gusta jugar en los videojuegos?.....	46
Cuadro No. 6 ¿Ha ido Ud. con sus padres a los centros de videojuegos?.....	48
Cuadro No. 7 ¿Cuánto tiempo pasan en los videojuegos? .....	49
Cuadro No. 8 ¿Al pasar muchas horas en los videojuegos, cree Ud. que afecta a sus estudios? .....	50
Cuadro No. 9 ¿Cree Ud. que los videojuegos son?.....	51
Cuadro No. 10 ¿Sus padres le controlan cuando salen a los centros de videojuegos? .....	52
Cuadro No. 11 ¿Imita Ud. el personaje que más le gusta de los videojuegos?.....	53
Cuadro No. 12 ¿En sus calificaciones Ud. se caracteriza como un niño?...	54
Cuadro No. 13 ¿Con que frecuencia Ud. Presenta sus tareas? .....	55
Cuadro No. 14 ¿Ud. cree que se debería realizar capacitaciones sobre la utilización de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar? .....	56
Cuadro N° 15 ¿Asiste Ud. a estos centros de Videojuego con sus hijos?.....	57
Cuadro N° 16 ¿Al pasar sus hijos muchas horas en lo videojuegos, Ud. cree que se puede producir un bajo rendimiento escolar?.....	59
Cuadro No. 17 Para el desarrollo de la educación de sus hijos cree Ud. que los videojuegos son: .....	60
Cuadro No. 18 ¿Controla Ud. las salidas en la tarde a sus hijos?.....	

Cuadro No. 19 ¿Ud. cree que el comportamiento de sus hijos se ve	61
afectados por lo que ven en los videojuegos?.....	62
Cuadro No. 20 ¿Ud. cree que se debería realizar capacitaciones sobre los	
videojuegos en esta institución, tanto a ustedes como a sus hijos?.....	63
Cuadro No. 21 Frecuencias Observadas Estudiantes.....	66
Cuadro No. 22 Frecuencias Esperadas Estudiantes.....	67
Cuadro No. 23 Chi cuadrado Estudiantes.....	67
Cuadro No. 24 Frecuencias Observadas PP.FF.....	68
Cuadro No. 25 Frecuencias Esperadas PP.FF.....	68
Cuadro No. 26 Chi cuadrado .....	69
Cuadro No. 27 Planificación de la propuesta estudiante .....	84
Cuadro No. 28 Planificación de la propuesta PP.FF .....	85
Cuadro No. 29 Modelo Operativo.....	86
Cuadro No. 30 Recursos Económicos.....	89
Cuadro No. 31 Cronograma.....	90

## INDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico No. 1. Árbol del problema.....	4
Gráfico No.2.Categorías fundamentales Variable Independiente y Dependiente.....	16
Gráfico No.3 Constelación de ideas variable independiente.....	17
Gráfico No. 4 Constelación de ideas variable dependiente.....	18
Gráfico No. 5 ¿Le gusta jugar en los videojuegos?.....	46
Gráfico No. 6 ¿Ha ido Ud. con sus padres a los centros de videojuegos...	
Gráfico No. 7 ¿Cuánto tiempo pasan en los videojuegos? .....	48
Gráfico No. 8 ¿Al pasar muchas horas en los videojuegos, cree Ud. que afecta a sus estudios? .....	
GRÁFICO No. 9 ¿Cree Ud. que los videojuegos son? .....	49
Gráfico No. 10 ¿Sus padres le controlan cuando salen a los centros de videojuegos? .....	50
Gráfico No. 11 ¿Imita Ud. el personaje que más le gusta de los videojuegos?.....	51
Gráfico No. 12 ¿En sus calificaciones Ud. se caracteriza como un niño?..	
Gráfico No. 13 ¿Con que frecuencia Ud. Presenta sus tareas? .....	52
Gráfico No. 14 ¿Ud. cree que se debería realizar capacitaciones sobre la utilización de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar? .....	53
Gráfico No. 15 ¿Ud. cree que se debería realizar capacitaciones sobre la utilización de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar? .....	54
Gráfico N° 15 ¿Asiste Ud. a estos centros de Videojuego con sus hijos?.....	55
Gráfico N° 16 ¿Al pasar sus hijos muchas horas en lo videojuegos, Ud. cree que se puede producir un bajo rendimiento escolar?.....	56
Gráfico No. 17 Para el desarrollo de la educación de sus hijos cree Ud. que los videojuegos son: Bastante Productivos- Ni productivo ni improductivo- Bastante Improductivo.....	57
Gráfico No. 18 ¿Controla Ud. las salidas en la tarde a sus hijos?.....	58
Gráfico No. 19 ¿Ud. cree que el comportamiento de sus hijos se ve	

afectados por lo que ven en los videojuegos?.....	59
Gráfico No. 20 ¿Ud. cree que se debería realizar capacitaciones sobre los videojuegos en esta institución, tanto a ustedes como a sus hijos?.....	60
Gráfico No. 21 Chi cuadrado .....	66

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE: Educación Básica**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** “LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE E.B. DE LA ESCUELA “ARCHIPIÉLAGO DE COLÓN, PARROQUIA SANTA ROSA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO 2010 A OCTUBRE 2010”

AUTORA: Susana Constante

TUTORA: Mg. Paulina Nieto

**RESUMEN:**

La presente investigación está consagrada a los señores padres de familia y estudiantes de la Escuela Archipiélago de Colón del sexto año de E.B. para mejorar la educación en esta institución y erradicar el problema de los videojuegos en la vida de los estudiantes.

Se investigó las causas y efectos que ocasiona los videojuegos a través de encuestas aplicadas a padres de familia y estudiantes, así como el análisis estadístico con respecto al desempeño del rendimiento escolar se pudo establecer que el escaso conocimiento sobre esta amenaza en los estudios de los niños y niñas da como resultado una solución urgente.

La Escuela Archipiélago de Colón considera que se debe dictar una capacitación sobre los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar; de esta manera concientizar a los oyentes, para que los estudiantes optimicen mejor el tiempo y puedan mejorar sus calificaciones.

## INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación contiene datos e informaciones que contribuirán a los Padres de Familia y a estudiantes del sexto Año de E.B. de la Escuela “Archipiélago de Colón” de manera que este proceso incide en el bajo rendimiento escolar causado por los videojuegos.

En el primer capítulo contiene el planteamiento del problema, contextualización, árbol del problema, análisis crítico, pronóstico, formulación del problema, interrogantes de la investigación, delimitación temporal y espacial, justificación, objetivo general y objetivos específicos para la investigación.

El segundo capítulo se refiere los Antecedentes de la investigación, fundamentaciones investigativas, categorías fundamentales de las variables tanto independiente como dependiente, hipótesis y el señalamiento de variables.

El tercer capítulo desarrolla el enfoque de la investigación, modalidad básica de la investigación, tipos de la investigación, población y muestra, operacionalización de variable independiente y dependiente, técnicas de recolección de datos, validez y confiabilidad de los instrumentos, plan de recolección de información y plan de para el proceso de la información.

El cuarto capítulo presenta el análisis e interpretación de resultados de la encuesta a Padres de Familia y a estudiante de la institución.

El quinto expone las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

El sexto capítulo contiene la propuesta para resolver el problema.



## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1. Tema de Investigación**

“LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE E.B. DE LA ESCUELA “ARCHIPIÉLAGO DE COLÓN, PARROQUIA SANTA ROSA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO 2010 A OCTUBRE 2010”

#### **1.1 Planteamiento del Problema**

##### **1.1.1 Contextualización**

- La historia de los videojuegos comenzó en 1947, cuando la idea de un videojuego fue concebida y patentada por Thomas T. Goldsmith Jr y EstleRay Mann, los cuales llenaron una aplicación de patente en Estados Unidos el 25 de enero de 1947. El éxito de los videojuegos se ha extendido hasta hoy día y posee un futuro prometedor para beneficio de la Industria de los videojuegos y de los usuarios en nuestro país apareció a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos en el Ecuador la utilización de estas máquinas árcades o videojuegos es del 40%.

La utilización de los videojuegos se da por la ausencia o desconocimiento que estos pueden ocasionar por parte de sus padres ya que ellos residen en sus hogares pero trabajan a doble jornada o se encuentran fuera del país, estos padres tienden a contratar empleadas domésticas o representantes los cuales se encargan de mantener limpia la casa y la comida a tiempo y muy

pocas de darles afectividad a los niños (as) que están bajo su cuidado como los niños tienen tanta comodidad, no tienen actividades en casa tampoco amor y tienen la factibilidad de dinero buscan estos juegos recreacionales que poco a poco se van convirtiendo en adicción desembocando en su rendimiento escolar

- En Tungurahua el 35% de las niñas (os) se entretienen en estos videojuegos como en el caso de las máquinas arcade que funcionan con monedas de 5 centavos o una ficha que les cuesta 0.25 centavos, estas funcionan en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares o salones recreativos; provocando en ellos un bajo rendimiento escolar lo cual las Autoridades tienen poco conocimiento y experiencia en este tema. Este problema se da por la falta de áreas recreacionales en algunas instituciones para que los niños se puedan distraer un poco, la no orientación permanente a los estudiantes por parte de las autoridades, padres de familia y maestros. El permiso de funcionamiento de los videojuegos es otorgado por el Presidente del Municipio de cada Cantón junto con el Sindicato y la Secretaria de Ayuntamiento.
- La Escuela “Archipiélago de Colón”, es completa se encuentran laborando 8 maestros con nombramiento y 3 maestros de las materias especiales cuenta con 205 estudiantes; la utilización de los videojuegos es del 30 %. Lo cual ha provocado el bajo rendimiento de los niños. Los estudiantes buscan estos lugares como refugio para olvidarse por un momento lo que pasa en sus hogares que es la inestabilidad de sus padres, no aplican valores, han perdido la intercomunicación en sus casa, por lo general los padres son autoritarios, los maestros tienen poco conocimientos de este tema. Los estudiantes por lo tanto dejan sus deberes a un lado incidiendo en su bajo rendimiento escolar ellos se dejan llevar por los amigos que se encuentran en estos centros ya que estas máquinas es el única área recreativa que existe en este lugar y viciosa a la vez.

### 1.1.2 Árbol del Problema

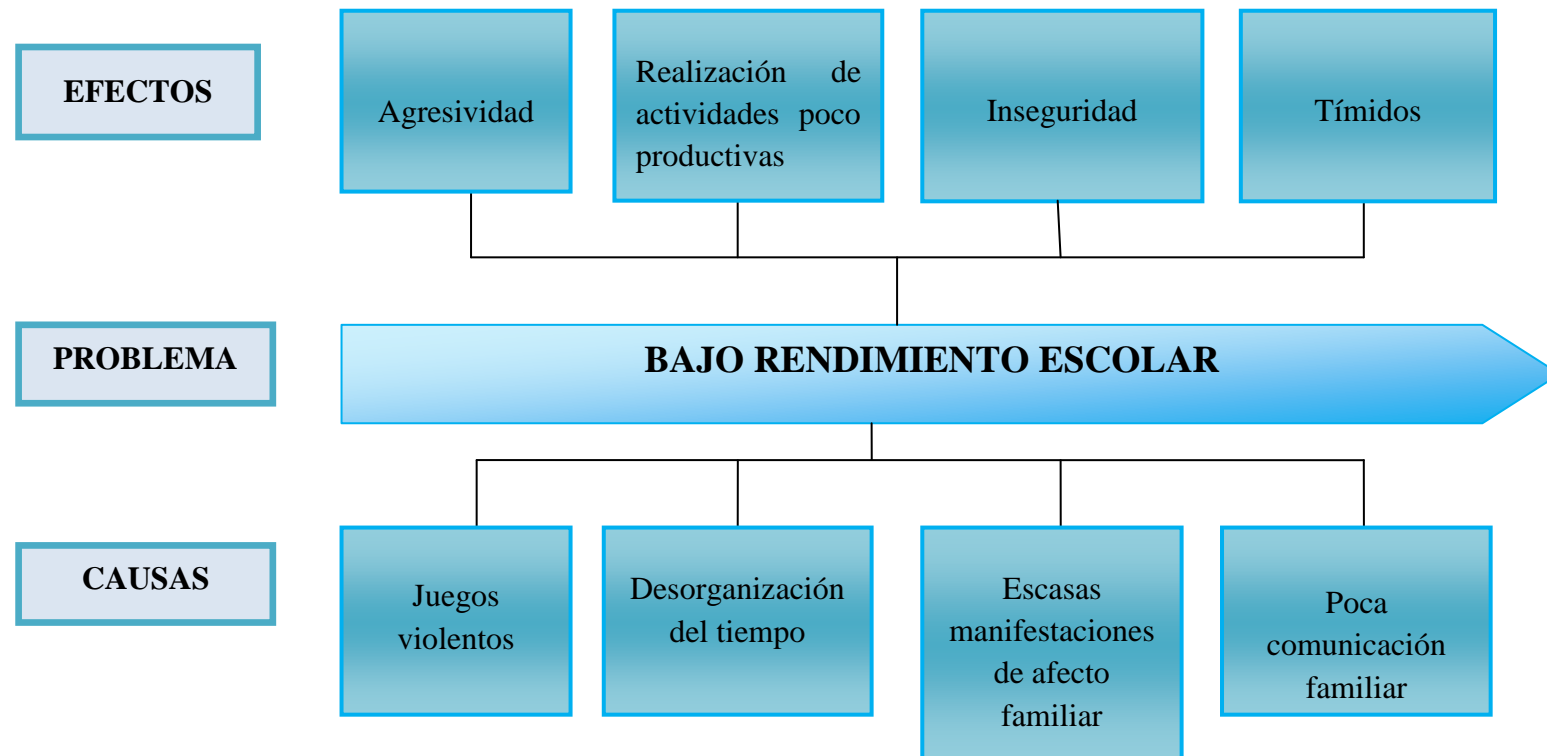


Gráfico No. 1      Árbol de Problema.

Elaborado por:      Susana Constante Abril.

### **1.1.2.1 Análisis Crítico**

Los videojuegos tienen juegos muy violentos lo cual es incontrolable la agresividad de los niños contra otros.

Cuando estos juegos se convierten en un vicio no pueden optimizar el tiempo y tenemos niños que realizan actividades poco productivas, demostrando desinterés por sus tareas lo cual se ha visto reflejado en su rendimiento escolar.

Escasas manifestaciones de afecto familiar, los que tienen padres autoritarios o padres que no se dan el tiempo para compartir un minuto de su vida con sus hijos, provocan en ellos la falta de afecto familiar lo que incide en la inseguridad y estos niños son propensos a caer en las malas influencia de amigos que se encuentran en estos centros.

Cuando en casa existe poca comunicación familiar, ellos no pueden expresar lo que sienten o que les gustaría conocer, entonces pasan hacer niños tímidos provocando que ellos se refugien en estos videojuegos.

### **1.2.1 Prognosis**

Si es que este problema no es controlado a tiempo en el futuro vamos a tener personas rebeldes, protestones, desleales, lo que puede desembocar hasta entes alcohólicos, drogadictos y con gran posibilidad de entrar en el mundo de la delincuencia, pierden el contacto con la sociedad, les afectaría en la pérdida de la vista y del audio, lo que redundaría en una sociedad desconfiable, perdida corrupta llena de prejuicios y perjuicios.

En el caso de un uso controlado, y la existencia de juegos adecuados a la edad, que estén orientados al desarrollo de los niños y jóvenes, tal como pueden ser algunos juegos recreacionales, aunque existen estudios que afirman que sean

positivos, pero seguramente en dosis homeopáticas, es posible que ayuden al desarrollo juvenil.

Además de la reconocida forma de operar en los jóvenes y niños en edad escolar les quita tiempo para sus tareas, y muchas veces resulta ser una compañía perniciosa que no permite concentrarse adecuadamente, tanto en los momentos de estudio y la sociedad que lo rodea.

Llega entonces el momento de los límites, que se deberían dar en tres dimensiones, por un lado en la familia, con el ejercicio de las funciones de control parental, por otro lado la orientación de los maestros para los estudiantes y debería haber leyes (como sucede con las marquillas de los cigarrillos), en donde se adviertan sobre las consecuencias de pasar mucho tiempo en los videojuegos y esto incide en el bajo rendimiento escolar de las niñas (os).

### **1.2.2 Formulación Del Problema**

¿Cómo incide la utilización de los videojuegos en el bajo rendimiento escolar en los estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela “Archipiélago de Colón”?

### **1.2.3 Interrogantes de la Investigación**

1. ¿Qué son los videojuegos?
2. ¿Qué desarrolla los videojuegos en los niños (as)?
3. ¿Qué es el rendimiento escolar?
4. ¿Cómo determinar el bajo rendimiento escolar?
5. ¿Por qué cree Ud. que es apropiado dictar capacitaciones sobre la utilización de los videojuegos en los hijos (as) a los padres de familia?

#### **1.2.4 Delimitación Temporal – Espacial**

##### **DELIMITACIÓN DEL CONTENIDO**

**CAMPO:** Educativo

**ÁREA:** Informática

**ASPECTO:** Optimización de tiempo libre

**DELIMITACIÓN ESPACIAL:** Está investigación se realizará con a los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Escuela “Archipiélago de Colón” ubicada en la Ciudad de Ambato - Provincia de Tungurahua.

**DELIMITACIÓN TEMPORAL:** este problema será investigado durante el período junio 2010 a octubre 2010.

**UNIDADES DE OBSERVACIÓN:** Niños y niñas del sexto año de educación básica de la Escuela “Archipiélago de Colón”.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

- Este proyecto es factible ya se cuenta con los recursos necesarios y las facilidades que me proporciona esta institución.
- El impacto causado en las niñas (os) se inclinan a factores netamente sociales debido a que los estudiantes buscan estos lugares en calidad de refugio por falta de cariño y afecto al no recibir en sus hogares ya que sus padres residen en el hogar pero trabajan a doble jornada o triple jornada, o a su vez estos se encuentran fuera de la ciudad lo cual provocan que los estudiantes tengan un bajo rendimiento escolar.
- La novedad de esta investigación es interesante porque en esta institución educativa es la primera vez que se realiza un proyecto sobre este tema con el motivo de dar a conocer tanto de la familia como el medio que nos rodea que apesar, de que los niños tengan bajo rendimiento escolar, muchas veces los padres no se han fijado en el detalle, debido a sus ocupaciones y por la falta de conocimiento en la familia de las consecuencias que puede acarrear el uso constante de videojuegos a manera de entretenimiento, cubriendo el verdadero propósito de marketing

que solo es beneficiante para el propietario, ya que genera ganancias para él, mientras que, para los niños (as) significa un vicio y por ende demasiada distracción en sus labores estudiantiles alterando el rendimiento escolar del alumno.

- La contribución con esta investigación es presentar una alternativa de solución a este problema concientizando a los padres y madres sobre su responsabilidad, estableciéndoles charlas para capacitarles acerca de este tema.
- Esta investigación es de mucho beneficio tanto para la investigadora como para los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la escuela “Archipiélago de Colón”, Parroquia Santa Rosa, Cantón Ambato, Provincia Tungurahua, Padres de Familia, maestros y a la comunidad.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo General**

- Determinar la incidencia del uso de los videojuegos en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela “Archipiélago de Colón”

### **1.4.2. Objetivo Especifico**

1. Diagnosticar la situación actual del rendimiento escolar.
2. Fundamentar científicamente los elementos requeridos para los videojuegos y el bajo rendimiento escolar.
3. Proponer un conjunto de estrategias en capacitaciones para padres de familia y estudiantes.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes Investigativos**

Entendemos por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videocónsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo).

Esta variedad de formato en los que se han comercializado los videojuegos, para todos los gustos, circunstancias y bolsillos, ha contribuido eficazmente a su amplia difusión entre todos los estratos económicos y culturales de nuestra sociedad, constituyendo una de las fuentes de entretenimiento más importantes de las últimas tres décadas, especialmente para los más jóvenes ya que los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información.

Según un informe del Comité de Protección al Consumidor del Parlamento Europeo (citado en la revista Comunicación y Pedagogía núm. 233), los videojuegos pueden estimular el aprendizaje de hechos y habilidades como la reflexión estratégica, la creatividad, la cooperación y el sentido de la innovación". No obstante reconoce que no todos los juegos son apropiados para los niños y que la violencia de ciertos juegos puede estimular conductas violentas en situaciones específicas. También destaca la importancia de la implicación de los progenitores, controlando los contenidos y el tiempo que dedican sus hijos a jugar.

En definitiva, los videojuegos son un elemento más dentro de los actuales "medios" (TV, prensa, libros, vídeos, cine, Internet...) que nos proporcionan



distracción, diversión, generalmente también ciertos aprendizajes por lo que sin una orientación adecuada y llegando al exceso de convertirse en adicción puede llegar a ser perjudicial para el rendimiento escolar y el comportamiento de los niños y jóvenes.

Luego de realizar las investigaciones previas en la Universidad Técnica de Ambato no se ha encontrado temas similares a este trabajo investigación.

## **2.2. FUNDAMENTACIONES**

### **2.2.1 Fundamentación Filosófica**

En la investigación nos ubicamos en un paradigma crítico propositivo, porque analiza una realidad educativa y busca plantear alternativa de solución a la problemática de la optimización de tiempo libre.

#### **2.2.1.1 Fundamentación Ontológica**

La investigación asume que la realidad está en transformación por lo tanto la optimización de tiempo mejorará a través de charlas utilizando un proyector con diapositivas muy entretenidas para captar la atención de los padres de familia y estudiantes consiguiendo que las charlas educativas acerca de la utilización de los videojuegos sean adoptadas de manera correcta.

#### **2.2.1.2 Fundamentación Epistemológica**

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

### **2.2.1.3 Fundamentación Sociológica**

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

### **2.2.1.4 Fundamentación Axiológica**

En esta investigación es fundamental el rescate de valores que desarrollen y fortalezcan la práctica de: respeto, responsabilidad, autoestima, autorregulación, honestidad, etc.

### **2.2.1.5 Fundamentación Psicopedagógica**

Esta investigación enfoca en la teoría de: Vigosky y Piagety, ya que la teoría de Vigoski se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla.

Piaget se centra principalmente en la cognición sin dedicardemasiadaatención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es inteligencia o lógica que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

## **2.3 Fundamentación Legal**

### **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA**

#### **LIBRO I**

#### **TITULO 2**

### **1.1.1.1 PRINCIPIOS FUNDAMENTALES**

**Art. 8.-** Corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia.- Es deber del Estado, la sociedad y la familia, dentro de sus respectivos ámbitos, adoptar las medidas políticas, administrativas, económicas, legislativas, sociales y jurídicas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección y exigibilidad de la totalidad de los derechos de niños; niñas y adolescentes. El Estado y la sociedad formularán y aplicarán políticas públicas sociales y económicas; y destinarán recursos económicos suficientes, en forma estable, permanente y oportuna.

**Art. 9.-** Función básica de la familia.- La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente. Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos.

## **Capítulo III**

### **DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO**

**Art. 39.-** Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

1. Matricularlos en los planteles educativos;
2. Seleccionar para sus hijos una educación acorde a sus principios y creencias;
3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;
4. Controlar la asistencia de sus hijos, hijas o representados a los planteles educativos;
5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;

6. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad;

7. Vigilar el respeto de los derechos de sus hijos, hijas o representados en los planteles educacionales; y,

8. Denunciar las violaciones a esos derechos, de que tengan conocimiento.

Art. 46.- Prohibiciones relativas al derecho a la información.- Se prohíbe:

1. La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios;

2. La difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes; y,

3. La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.

Estas prohibiciones se aplican a los medios, sistemas de comunicación, empresas de publicidad y programas.

Art. 47.- Garantías de acceso a una información adecuada.- Para garantizar el derecho a la información adecuada, de que trata el artículo anterior, el Estado deberá:

a) Requerir a los medios de comunicación social, la difusión de información y materiales de interés social y cultural para niños, niñas y adolescentes;

b) Exigirles que proporcionen, en forma gratuita, espacios destinados a programas del Consejo Nacional de Niñez y Adolescencia;

c) Promover la producción y difusión de literatura infantil y juvenil;

d) Requerir a los medios de comunicación la producción y difusión de programas acordes con las necesidades lingüísticas de niños, niñas y adolescentes pertenecientes a los diversos grupos étnicos;

e) Impedir la difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes;

f) Sancionar de acuerdo a lo previsto en esta Ley, a las personas que faciliten a los menores: libros, escritos, afiches, propaganda, videos o cualquier otro medio auditivo y/o visual que hagan apología de la violencia o el delito, que tengan imágenes o contenidos pornográficos o que perjudiquen la formación del menor; y,

g) Exigir a los medios de comunicación audiovisual que anuncien con la debida anticipación y suficiente notoriedad, la naturaleza de la información y programas que presentan y la clasificación de la edad para su audiencia.

Se consideran inadecuados para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes los textos, imágenes, mensajes y programas que inciten a la violencia, exploten el miedo o aprovechen la falta de madurez de los niños, niñas y adolescentes para inducirlos a comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud y seguridad personal y todo cuanto atente a la moral o el pudor.

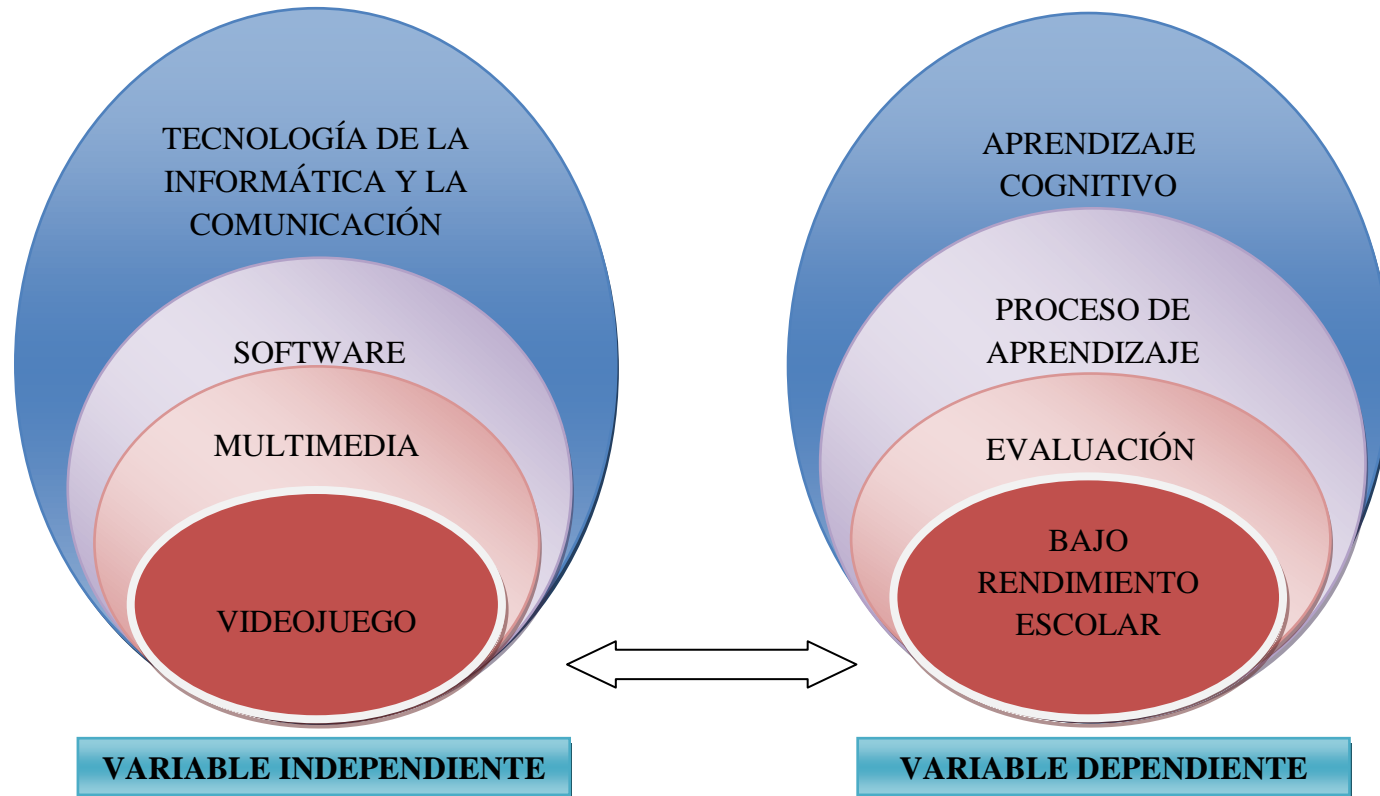
En cualquier caso, la aplicación de medidas o decisiones relacionadas con esta garantía, deberán observar fielmente las disposiciones del Reglamento para el Control de la Discrecionalidad de los Actos de la Administración Pública, expedido por el Presidente de la República.

**Art. 48.-** Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

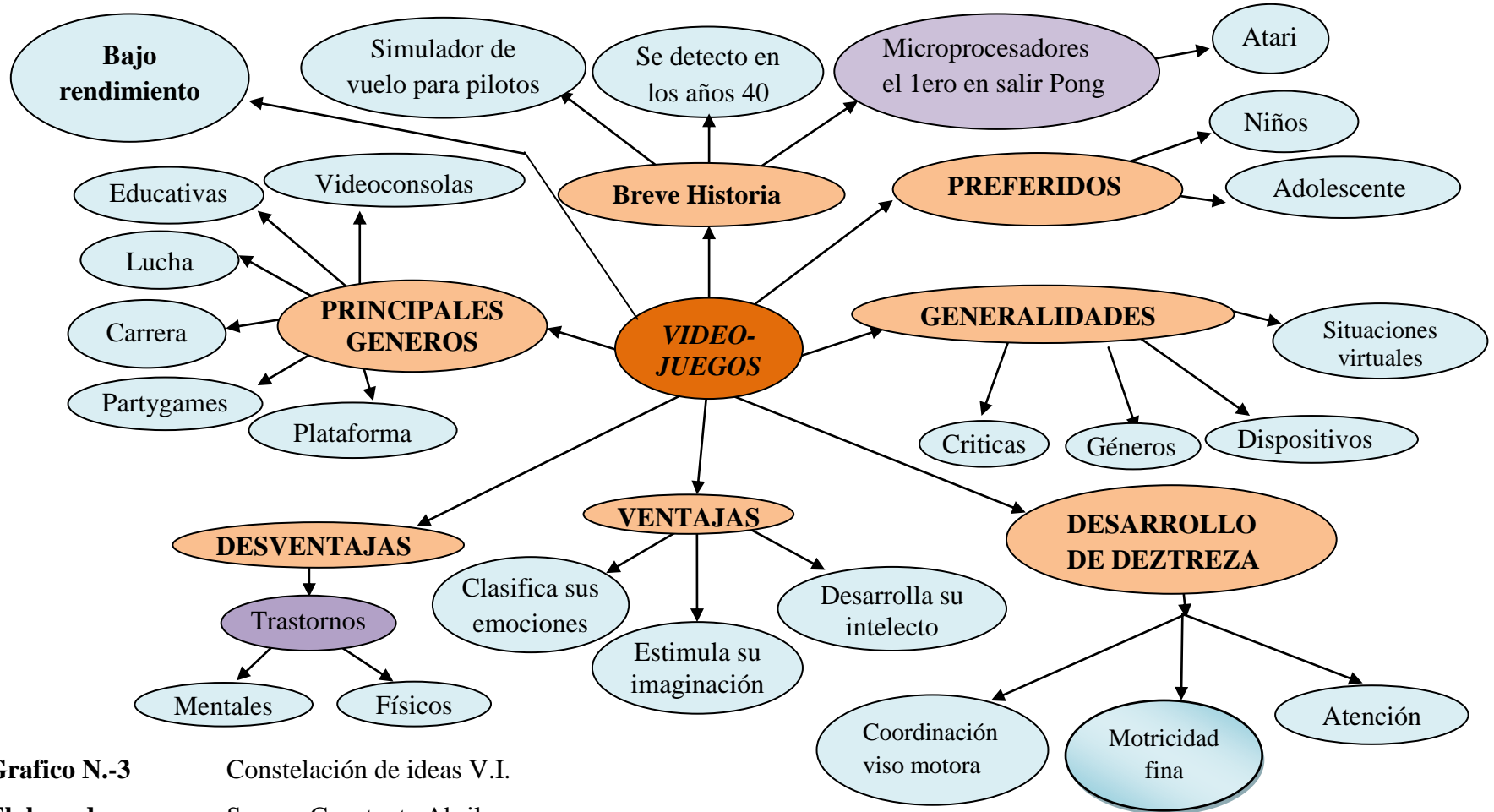
## 2.4 Categorías Fundamentales



**Gráfico No. 2** Categorías F. Independiente

**Elaborado por:** Susana Constante Abril

**Constelación de ideas Variable Independiente**

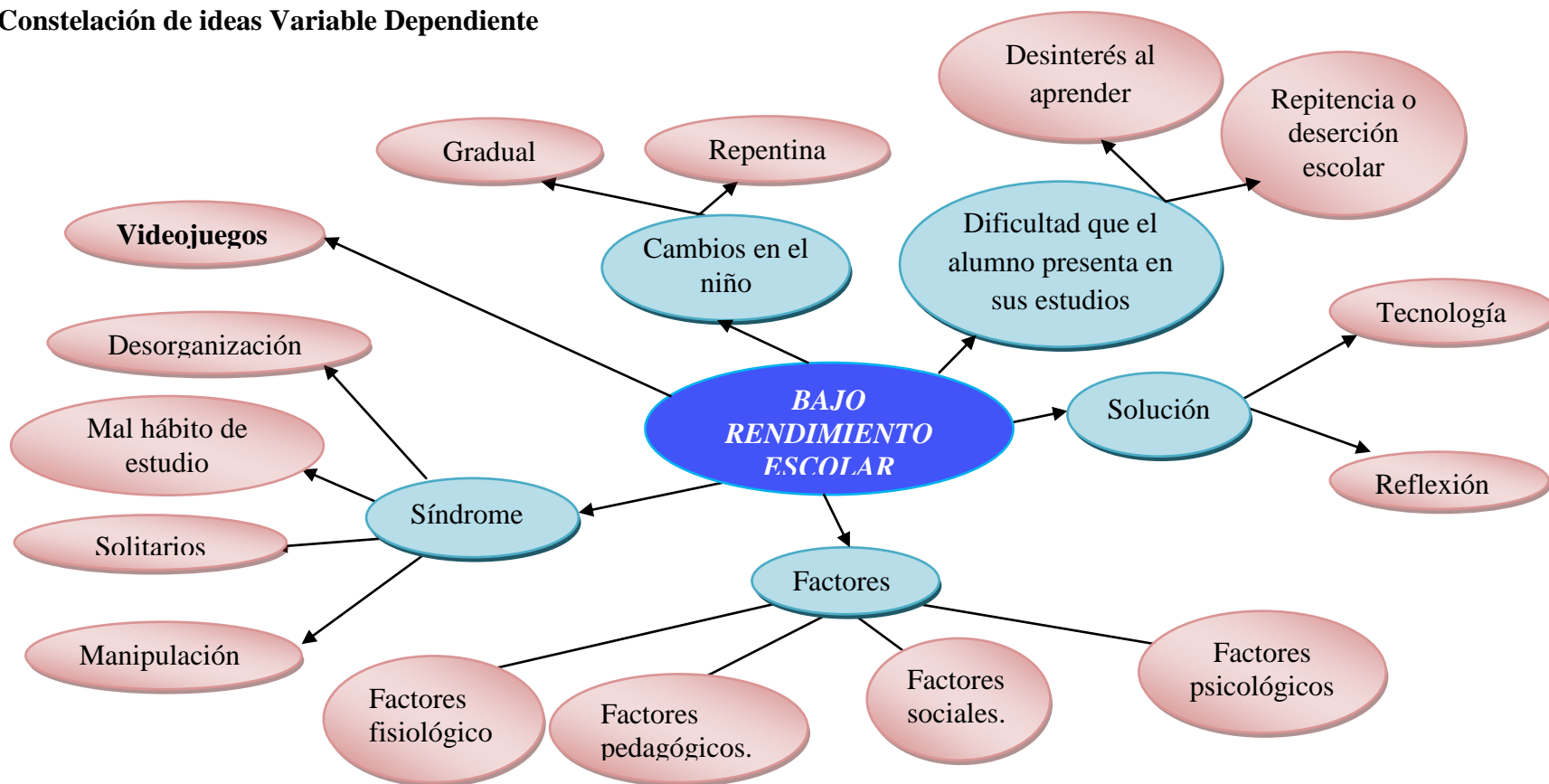


**Grafico N.-3** Constelación de ideas V.I.

**Elaborado por:** Susana Constante Abril



**Constelación de ideas Variable Dependiente**



**Grafico N.-4** Constelación de ideas V.D.

**Elaborado por:** Susana Constante Abril

## **2.4.1 Categorías de la Variable Independiente**

### **Tecnología de la Informática y la Comunicación**

“Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC o NTIC para Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación o IT para «InformationTechnology») agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, Internet y telecomunicaciones. Por extensión, designan el sector de actividad económica.

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

Los usos de las TIC no paran de crecer y de extenderse, sobre todo en los países ricos, con el riesgo de acentuar localmente la brecha digital, y social y la diferencia entre generaciones. Desde la agricultura de precisión y la gestión del bosque, a la monitorización global del medio ambiente planetario o de la biodiversidad, a la democracia participativa(TIC al servicio del desarrollo sostenible) pasando por el comercio, la telemedicina, la información, la gestión de múltiples bases de datos, la bolsa, la robótica y los usos militares, sin olvidar la ayuda a los discapacitados (ciegos que usan sintetizadores vocales avanzados), los TIC tienden a tomar un lugar creciente en la vida humana y el funcionamiento de las sociedades. Algunos temen también una pérdida de libertad individual (efecto Gran hermano, intrusismo creciente de la publicidad dirigida y no deseada...). Los perspectivistas, piensan que las TIC tendrían que tener un lugar creciente y podrían ser el origen de un nuevo paradigma de civilización.” Kofi Atta Annan (n. Secretario General de las Naciones Unidas.

## Software

“Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital; comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos del sistema, llamados hardware.

Tales componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, aplicaciones informáticas como el procesador de textos, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a la edición de textos o el software de sistema tal como el sistema operativo, que, básicamente, permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando la interacción con los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, proporcionando también una interfaz para el usuario.” A si fue admitida por la Real Academia Española (RAE).<sup>2</sup>

### Clasificación del software

Si bien esta distinción es, en cierto modo, arbitraria, y a veces confusa, a los fines prácticos se puede clasificar al software en tres grandes tipos:

**Software de sistema:** Su objetivo es desvincular adecuadamente al usuario y al programador de los detalles de la computadora en particular que se use, aislándolo especialmente del procesamiento referido a las características internas de: memoria, discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas, teclados, etc. El software de sistema le procura al usuario y programador adecuadas interfaces de alto nivel, herramientas y utilidades de apoyo que permiten su mantenimiento. Incluye entre otros:

- Sistemas operativos
- Controladores de dispositivos
- Herramientas de diagnóstico
- Herramientas de Corrección y Optimización
- Servidores
- Utilidades

## **Multimedia**

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

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

### **Características**

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital. Multimedia digital en línea puede descargarse o transmitirse en flujo (usando streaming). Multimedia en flujo puede estar disponible en vivo o por demanda. Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en red, o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de videojuegos, o un simulador. En el mercado informático, existen variados software de autoría y programación de software multimedia, entre los que destacan Adobe Director y Flash”.

## **Videojuegos**

“Árcade es el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares, o salones recreativos especializados. Son similares a los pinballs y a las máquinas tragaperras o tragamonedas de los casinos, pero debido a que no son juegos de azar ni de apuestas –ya que se basan en la destreza del jugador– por lo general no tienen las limitaciones legales de éstas.

Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos estadounidenses desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de ordenadores, reduciendo su tamaño y coste de manera drástica y a partir de ahí el proceso ha sido continuado.

En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes ordenadores de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestros ordenadores, videojuegos y calculadoras. En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho (Atari VCS/2600), que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Tras una rápida evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitieron nuevas mejoras, en 1985, la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos (Nintendo NES/FamiCom) que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable

abaratamiento relativo de dichos VJ, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo, pasando en poco tiempo a constituirse en uno de los juguetes preferidos de los niños.

La extensión masiva de los Videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los Videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones están haciendo un hueco a la preocupación por uno de los temas preferidos a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos”.

#### Generalidades

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

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

Existen multitud de formas de interactuar con un videojuego, aunque se podría decir que siempre es necesario un dispositivo externo, esto no es del todo correcto, ya que existen consolas portátiles, que permiten jugar mediante su

pantalla táctil o mediante la fuerza con la que soplamos "sobre" el videojuego, caso de la Nintendo DS, mediante sensores de presión. O el movimiento del propio dispositivo que recrea el movimiento en el propio juego.

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

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

Los videojuegos se dividen en géneros, los más representativos son: acción, rol, estrategia, simulación (de muchos tipos), deportes y aventura. Los más modernos emplean sonido digital con Dolby Surround con efectos EAX y efectos visuales modernos por medio de las últimas tecnologías en motores de videojuego y GPU. Los videojuegos deportivos, como los de fútbol, baloncesto o hockey sobre hielo, adquirieron especial popularidad a finales de la década de 1980, cuando determinados equipos profesionales prestaron su nombre a estas versiones en video de su deporte.

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

problemas técnicos, estimulan la habilidad de los jugadores en su neuro-cinética, reflejos visuales y enfoque de múltiples puntos de visión (objetivos). Incluso sostienen que mejoran la comunicación cuando se juega en familia o en línea.

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

Actualmente se ha superado el tópico que los videojuegos son infantiles y para niños, ya que existe una variedad enorme.

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

Desde 1993, Nintendo y Sega están realizando esfuerzos para controlar y establecer el contenido de los videojuegos. La iniciativa respondía a las críticas, especialmente de los padres, preocupados por la intensificación de la violencia y la introducción de temas para adultos en los videojuegos infantiles. A finales de los años 1990 Sega cayó en bancarrota para posteriormente surgir como empresa dedicada exclusivamente a videojuegos, abandonando el mercado de las videoconsolas.

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



## **Principales Géneros**

### **Videoconsolas**

Diversas empresas han diseñado pequeños aparatos electrónicos exclusivamente para reproducir videojuegos, lo cual han generado una inmensa economía en la industria del entretenimiento, con una gran trascendencia histórica. Asimismo, han generado una trayectoria tecnológica representada en generaciones, actualmente predomina la séptima generación. Encontramos los siguientes juegos: Atari, nintendo, PlayStation.

### **Educativos**

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

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

### **Lucha**

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

**Uno contra uno:** Street Fighter, Guilty Gear XX, BlazBlue: Calamity Trigger, Fatal Fury 3, Fatal Fury Real Bout, Fatal Fury Real Bout Special, The King of Fighters, Garou: Mark of The Wolves, **Free for all:** Super Smash Bros. Este género es uno de los más aclamados del mundo de los videojuegos, de aquí a la prolífera lista de videojuegos de lucha que podemos encontrar en el mercado. El último gran éxito ha sido SuperSmashBros. Brawl, lanzado para Wii durante enero de 2008 en Japón y que se convirtió en un gran éxito de ventas en la primera semana de sus respectivos lanzamientos en distintas regiones.

## **Plataformas**

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

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

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

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

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

### **Partygames**

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

- Mario Party
- Viva Piñata: PartyAnimals
- Wii Play
- Carreras

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

- Arcades.
- Simuladores:

### **Ventajas De Los Videojuegos**

Para que un videojuego mantenga, realmente, la atención del niño, ha de divertirlo y excitar su curiosidad. Pero, para enriquecer su vida, ha de estimular su imaginación, ayudarle a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones. De igual manera, deberá ir acorde con sus ansiedades y aspiraciones; incluso hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiera soluciones a los problemas que le inquietan. Es decir, para que el videojuego tenga un verdadero éxito deberá estar relacionado con todos los aspectos de la personalidad infantil o adolescente.

## **Beneficios para el Jugador**

El videojuego cumple una función esencial en el manejo de la agresión y la destructividad cuando éstas son procesadas y pueden ser expresadas de manera simbólica: el objeto puede ser dañado o destruido y luego reparado, ensuciado y vuelto a limpiar (matado y revivido).

De igual manera, la línea que se sigue en los videojuegos en donde participan tanto el bien como el mal, ayuda a integrar los sentimientos ambivalentes, en vez de mantener la disociación en objetos buenos y malos.

El juego concluye cuando supera la capacidad del niño para contener la experiencia, de ahí que el encontrarse con distintos niveles, nuevos retos y desafíos impulsa al niño a continuar con el juego, actitud de perseverancia necesaria ante la vida.

## **Desventajas de los juegos de video**

Es bueno recordar que el juego es terapéutico en sí mismo. Aún así, existen ciertas desventajas respecto a los videojuegos.

Los ejemplos más publicitados y notorios de las desventajas a las que se exponen los usuarios de videojuegos ha sido el del acceso de los niños a material pornográfico, severamente agresivo y violento, o bien el contacto con extraños (y sus posibles consecuencias) en los juegos en línea y la adicción o los trastornos a nivel físico y mental que puedan generar.

El psicoanálisis sería así un juego especializado cuya función es facilitar la comunicación consigo mismo y con los demás. El Psicoanálisis se creó para que el hombre fuera capaz de aceptar la naturaleza problemática de la vida sin ser vencido por ella o sin ceder a la evasión, en donde si uno no huye, sino que se

enfrenta a las privaciones inesperadas y a menudo injustas, llega a dominar todos los obstáculos de manera victoriosa.

A pesar de la apatía y descontrol que caracteriza en cierta manera a la juventud, los niños frente a los videojuegos quieren superarse, aprender los trucos, resolver los problemas que se les plantean y buscar soluciones inteligentes. Pero es importante que donde existe el desafío de un joven en crecimiento haya un adulto para encararlo. Si bien la mejor manera de educar es poner límites con amor, el acercarnos a nuestros hijos y conocer su mundo (incluidos los videojuegos que lo entretienen) será el mejor medio para protegerlos de las desventajas que puedan existir y hacer frente a las mismos; una guía y orientación nunca está de más.

### **Impacto en la sociedad**

Los videojuegos han tenido en ocasiones mala imagen, originada está en muchas ocasiones en opiniones vertidas por los medios de comunicación si bien con el tiempo la opinión general ha ido mejorando.

El videojuego ha fungido como un arma de dos filos en el público infantil: según un estudio, el niño desarrolla habilidades mentales y su capacidad de razonamiento es más activa en comparación a un niño de hace 20 años que no contaba con esta tecnología; otra consecuencia es la falta de socialización y algunos aspectos de su desarrollo motriz.

Otros estudios en cambio apuntan a todo lo contrario, a que aumentan la sociabilidad del niño e incluso algunos aportan beneficios como el ejercicio físico. En cambio en los adultos ha sido un liberador de estrés. Hay estudios que prueban que los videojuegos pueden ser un buen aporte a la buena salud de un adulto. Otros afirman que mejoran la salud visual e incluso de habilidades muy específicas como la necesaria para la cirugía.

Un catedrático de la Universidad de Nottingham, también ha afirmado que pueden tener el efecto de atenuar el dolor.

Así mismo ARCOSUR, un barrio de nueva construcción en Zaragoza, España, dispondrá de los videojuegos como nombres para sus calles. Una iniciativa vecinal de ARQUEROS, asociación de vecinos de arcosur que tuvo gran relevancia en el país.”

## 2.4.2 Categorías de la Variable Dependiente

### Aprendizaje Cognitivo

Hasta ahora, los dos enfoques estudiados, tienden a presentar el aprendizaje como un ente objetivo, real. Es decir, una vez procesada la información, podemos verificar el aprendizaje a partir de los resultados externos.

No obstante, algunos psicólogos cognoscitivos plantean que la persona construye significado a partir de sus propias experiencias. Se trata de una postura que intenta explicar cómo el ser humano conoce y cómo modifica lo conocido.

A partir de este hecho se supone que:

- La persona tiene que construir sus conocimientos y no recibirlos ya contruidos. No obstante, la construcción puede ser guiada o facilitada y se encuentra normalmente ubicada en el entorno social que permite organizar eventos e instrumentos para la adquisición del conocimiento.
- Es opuesto a posiciones extremas. Por una parte, lo conocido no es una copia de la realidad sino una construcción a partir de esa realidad observada a través de los sentidos; por la otra, no se basa en estructuras preformadas en la persona, pero no descarta las posibilidades perceptivas de cada ser, sus características biológicas propias, su capacidad de atención. Resalta la activación del ser y la realidad del cognoscente.
- Es una posición epistemológica y ontológica. La persona construye a partir de la realidad, a través de una intensa interacción durante la construcción.
- Se apoya en teorías psicológicas, en particular en aquellas que atienden a la diferencia individual.
- Aborda aspectos del conocimiento, su generación, cambio, producción a partir de la realidad o entre las personas.
- En tal sentido, el constructivismo presume estados internos, donde se establecen representaciones propias de la realidad. Así mismo, explica la génesis del conocimiento.

## **Procesos Del Aprendizaje Cognitivo**

“La psicología del desarrollo es el estudio de los cambios conductuales asociados con la edad en los seres humanos cuyas características teóricas y metodológicas son: los ambientes naturales y las condiciones que varían de modo natural, por lo que cualquier condición podría causar los cambios conductuales observados.

Esta parte de la consideración de que el desarrollo humano y la conducta a lo largo de todo el ciclo vital están en función de la interacción entre factores biológicamente determinados, físicos y emocionales.

Además, dicha psicología ha sido explicada con diferentes teorías: teoría de la predisposición, teoría cognoscitiva, teoría psicoanalítica, teoría psicosocial, teoría del condicionamiento y modificación de conducta, teoría del aprendizaje social, teoría de los roles y la teoría transcultural.

Esta psicología utiliza la observación, la experimentación, las encuestas y las entrevistas como métodos de investigación.

Sus principales exponentes son Jean Piaget y su psicología epistemológica genética, cuyos estudios tuvieron un gran impacto en el campo de la psicología infantil y de la educación, y Lev Semiovitch Vigotsky y su psicología histórico cultural que enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en el conocimiento y apoyo de un modelo de descubrimiento del aprendizaje.

Los conceptos básicos utilizados por Piaget son: acomodación, adaptación, organización, equilibrio, y estadios, mientras que Vigotsky utiliza los conceptos: mediación, nivel de desarrollo real y nivel de desarrollo potencia”.



## **Evaluación**

“Evaluación puede conceptualizarse como un proceso dinámico, continuo y sistemático, enfocado hacia los cambios de las conductas y rendimientos, mediante el cual verificamos los logros adquiridos en función de los objetivos propuestos.

La Evaluación adquiere sentido en la medida que comprueba la eficacia y posibilita el perfeccionamiento de la acción docente. Buscaremos distintos enfoques y definiciones de evaluación con el objetivo de apreciar la amplitud de conceptos sobre el tema.

Más técnicamente podemos definirla como:

"La etapa del proceso educativo que tiene como finalidad comprobar, de manera sistemática, en qué medida se han logrado los objetivos propuestos con antelación. Entendiendo a la educación como un proceso sistemático, destinado a lograr cambios duraderos y positivos en la conducta de los sujetos, integrados a la misma, en base a objetivos definidos en forma concreta, precisa, social e individualmente aceptables." (P. D. Laforucade)

"Evaluación es el acto que consiste en emitir un juicio de valor, a partir de un conjunto de informaciones sobre la evolución o los resultados de un alumno, con el fin de tomar una decisión. " (B. Maccario)

"La evaluación es una operación sistemática, integrada en la actividad educativa con el objetivo de conseguir su mejoramiento continuo, mediante el conocimiento lo más exacto posible del alumno en todos los aspectos de su personalidad, aportando una información ajustada sobre el proceso mismo y sobre todos los factores personales y ambientales que en ésta inciden. Señala en que medida el proceso educativo logra sus objetivos fundamentales y confronta los fijados con los realmente alcanzados." (A. Pila Teleña)"

## **Bajo Rendimiento Escolar**

Esmeralda Acosta Psicología Educativa. Bajo Rendimiento Escolar. El rendimiento escolar” entendemos como la dificultad que el alumno presenta en las distintas áreas de estudio, manifestando desinterés al aprender y trae como consecuencia la repitencia o deserción escolar. (Bricklinn y otro; 120). El bajo rendimiento implica una pérdida del capital para la familia, la comunidad y para el propio país que conllevan a sentimientos de frustración en algunos casos lleva a la deserción estudiantil.

El bajo rendimiento constituye un problema para la educación en cualquier nivel, (primaria, secundaria, universidad). Los factores de riesgo del estudiante incluyen déficits cognitivos, del lenguaje, atención lábil, escasas habilidades sociales y problemas emocionales y de la conducta. Los factores de riesgo de la escuela se refieren a aquellas características y circunstancias específicas ligadas a los docentes y administrativos como los prejuicios y las bajas expectativas de rendimiento, la inhabilidad para modificar el currículo, la falta de recursos y la carencia de estrategias de enseñanza adecuadas, la estructura, el clima organizacional y los valores del sistema escolar. Hay diferentes factores que influyen tales como los: Factores fisiológicos - Factores pedagógicos Factores sociales – Factores psicológicos.

### **Factores fisiológicos.**

- Estos factores involucran todo el funcionamiento del organismo especialmente al funcionamiento de las partes que intervienen en el aprendizaje.
- Cuando el organismo está afectado, puede darse una problemática como en el caso de las disfunciones neurológica que incluyen la disfunción para adquirir los proceso simbólicos, trastornos en la lateralización

(repercutiendo en la percepción y reproducción de símbolos) trastornos perceptivos y del lenguaje.

### **Factores pedagógicos.**

- En estos factores se ven involucrados los métodos enseñanza-aprendizaje, el ambiente escolar y la personalidad y formación del docente, así como las expectativas de los padres hacia el rendimiento académico de sus hijos.

### **Factores sociales.**

- Se refieren a circunstancias ambientales que intervienen en el aprendizaje escolar, tales como: condiciones económicas y de salud, las actividades de los padres, las oportunidades de estudio y el vecindario, las cuales dan lugar a la deprivación cultural, alcoholismo, limitaciones de tiempo para atender a los hijos.

### **Factores psicológicos.**

- Estos factores incluyen situaciones de adaptación, emocionalidad y constitución de la personalidad. El bajo rendimiento comienza con preescolares brillantes y frecuentemente muy verbales que en algún punto su rendimiento satisfactorio en la escuela cambia, esto se puede dar tanto en forma gradual como repentina.

### **¿Cuáles son las características de los niños con el síndrome de bajo rendimiento?**

“En general tienden a ser desorganizados. Olvidan hacer sus deberes, pierden o ubican mal libros o el material utilizado para la tarea, sueñan despiertos, no escuchan, miran hacia afuera por la ventana o hablan mucho con otros chicos. Tienen hábitos de estudio nulo o pobre. Consideran que han estudiado cuando sólo han leído brevemente el material. Algunos son lentos y perfeccionistas, pueden decir que si terminan su trabajo de cualquier modo estará

mal. Otros, el extremo opuesto, completan su tarea rápidamente pero están mucho más preocupados por terminarla primero que por hacer un trabajo de calidad. Y su trabajo tiene tantos errores de descuido que uno se pregunta si realmente pensaron en lo que hacían. Algunos chicos que tienen este síndrome son solitarios y se mantienen apartados de los demás. Pareciera que no quisieran tener amigos. Pueden llorar, lamentarse o pueden ser atormentados o molestados por sus compañeros. Otros pierden fácilmente sus cabales, son agresivos y pueden iniciar peleas. Si muestran algún interés en la escuela, este está generalmente relacionado con la vida social o los deportes. Ellos pueden seleccionar un tema o un maestro que les guste, pero no les gusta el colegio.

Algunos nunca leen libros mientras que otros se sumergen en la lectura. Les gusta leer especialmente en el momento en que se supone que están haciendo los deberes o alguna tarea del hogar. La televisión o la computadora puede servir como escape y muy rara vez escuchan un llamado de sus padres cuando miran la pantalla.

Algunos niños que tienen un bajo rendimiento escolar son concretos y literales en su forma de pensamiento y aparentemente no pueden resolver problemas abstractos, mientras que otros despliegan un pensamiento creativo e inusual. Los creativos de bajo rendimiento pueden tener muchas ideas pero parecen incapaces de concretarlas, de llevarlas al campo práctico. Raramente completan lo que empezaron. Los proyectos incompletos, en consecuencia, hacen una contribución muy pequeña a su educación. Algunos creativos de bajo rendimiento se sumergen tan completamente en un proyecto elegido que no atienden a casi nada y fracasan en sus responsabilidades escolares.

Los niños de bajo rendimiento son manipulativos, unos más que otros. Pueden abiertamente intentar manipular y colocar a sus padres en contra de otros padres, a maestros en contra de sus padres, a sus padres en contra de los maestros, o amigos en contra de amigos. Y en forma encubierta pueden manipular a los

padres para que hagan los deberes por ellos o a los maestros para que les den más asistencia o tareas menos difíciles”.

## **2.5 Hipótesis**

El uso de los videojuegos incide en el bajo rendimiento escolar en los estudiantes del sexto Año de Educación Básica de la escuela “Archipiélago de Colón” de la Parroquia Santa Rosa, Ciudad Ambato.

## **2.6 Señalamiento de Variables**

**Variable Independiente:** Videojuegos

**Variable Dependiente:** Bajo Rendimiento Escolar

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Enfoque de la Investigación

La investigación se enmarca en un estudio de tipo mixto (cuanti-cualitativo) el cual se desarrolla en dos etapas: una cuantitativa descriptiva correlacional y la otra cualitativa interpretativa.

- **Cualitativa.-** porque se pretende reflejar la situación actual del problema; su planificación empírica analizando sus características para expresarlo en el análisis del plan de contingencia que se está proponiendo ya que sus resultados se someten a un análisis crítico en base de marco teórico y
- **Cuantitativa.-** porque es medible numéricamente con el apoyo de estadística descriptiva.

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

#### 3.2 Modalidad básica de la investigación

En el presente proyecto las modalidades de la investigación son las siguientes:

**Investigación documental y bibliográfica.-** permite realizar un buen proceso de investigación: conocer, analizar, evaluar diferentes teorías, enfoques y conceptualizaciones de distintos autores referentes al objeto de estudio tal es nuestro caso que nos apoyamos en: textos, folletos, libros y documentos de internet.

**Investigación de Campo.-** el estudio sistemático de esta investigación se realiza en el lugar de los hechos en donde el investigador toma contacto en forma directa con la realidad para obtener la información.

### **3.3 Tipos de investigación**

El tipo de investigación es descriptiva ya que permite predicciones rudimentarias para optimizar y potenciar el aprendizaje cognitivo ya que se puede medir, requiere de conocimientos suficientes para crear.

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

También se utilizan de campo ya que permite adentrarse en la realidad que se va a investigar.

### **3.4 Población y muestra**

Esta investigación se realiza en la Escuela “Archipiélago de Colón” de la Parroquia Santa Rosa Cantón Ambato Provincia de Tungurahua, teniendo como sujeto de información, a toda la población estudiantil del sexto. Año de Educación Básica y padres de Familia en un número de 50

#### **Información:**

**Cuadro N°1** Población y muestra

<b>INFORMANTES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Padres de Familia	25	50
Estudiantes	25	50
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Siendo que la población fue pequeña no fue necesario calcular una muestra.

### 3.5 Operacionalización de Variables

#### VARIABLE INDEPENDIENTE

**Cuadro No. 2:** Videojuegos

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMES BASICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Son máquinas recreativas ya que se basan en la destreza del jugador.	Recreación	-Juego -Entretenimiento -Diversión -Amistad -Marketing -Fanatismo -Adicción	¿Cree Ud. que los videojuegos son?	Cuestionario estructurado a niñas y niños
	Destreza	-Controlar a uno o varios personajes a través de reglas determinadas. -Conseguir uno o varios objetivos y ganar. -Planear jugadas de ataque contra el adversario. -Aprender trucos y aplicarlos en futuras jugadas. -Recrear entornos	¿Le gusta jugar en los videojuegos?	¿Cuestionario estructurado a niñas y niños?

**Elaborado por:** Susana Constante



## VARIABLE DEPENDIENTE

**Cuadro No. 3:** Bajo Rendimiento Escolar

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMES BASICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Es la dificultad que el alumno presenta en las distintas áreas de estudio, manifestando desinterés al aprender y trae como consecuencia la repitencia o deserción escolar.	Desinterés al aprender  Repitencia o deserción escolar	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lecciones improvisadas</li> <li>- Tareas desordenadas</li> <li>- Carentes de conducta</li> <li>- No hacen los deberes</li> <li>- Se quejan por las tareas</li> <li>- Se duermen en clases</li>   <li>-Bajas calificaciones</li> <li>- Falta frecuentemente</li> <li>- Desmotivado</li> <li>- Quemimportistas</li> </ul>	<p>¿En sus calificaciones Ud. se caracteriza como un niño?</p> <p>¿Al pasar sus hijos muchas horas en los videojuegos, Ud. cree que produce el bajo rendimiento escolar?</p>	<p>Cuestionario estructurado a los niño y niñas</p> <p>Encuesta a los padres de familia como informantes del comportamiento de sus hijos.</p>

**Elaborado por:** Susana Constante

### **3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

Técnica: Encuesta

Instrumento: Cuestionario Estructurado

### **3.7 Recolección de información.-** el proceso que se utilizó es el siguiente:

1.- Se determinó los sujetos de investigación, en este caso son: estudiantes y padres de familia.

A los estudiantes y padres de familia se les aplicó la técnica de la encuesta, se elaboro dos instrumentos para la encuesta los contenidos de las preguntas se tomaron de la operacionalización de las variables de la hipótesis.

Las encuestas se aplicaron en el mes de septiembre del 2010 en las respectivas aulas para la aplicación de las encuestas se contó con el respectivo permiso de las autoridades de la institución.

### **3.8 Validez y Confiabilidad de los Instrumentos**

Los instrumentos utilizados en esta investigación fueron validados a través de una prueba piloto con 8 estudiantes y 2 padres de familia a demás de haber sido sometidos a la revisión por parte de un experto.

- **Validez.-** La Encuesta es un instrumento de recolección válido en cuanto mide de una manera demostrable aquello que se trata de medir, libre de distorsiones sistemáticas.
- **Confiabilidad.-** Se establece la confiabilidad del instrumento en base a los resultados obtenidos en la prueba piloto, además de haber sido sometidos a la revisión por parte de un experto.

### 3.9 Plan de recolección de la información

**Cuadro No.- 4**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2. ¿De qué persona u objeto?	Docentes, estudiantes, padres de familia de la escuela “Archipiélago de Colón” del sexto año de Educación Básica.
3. ¿Sobre qué aspecto?	Sobre la tecnología de los video juegos y el bajo rendimiento escolar.
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador: Susana Constante Abril
5. ¿Cuándo?	Septiembre 2010
6. ¿Dónde?	Cantón Ambato aulas de la escuela “Archipiélago de Colón”
7. ¿Cuántas veces?	Dos veces
8. ¿Qué técnica de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Cuestionario
10. ¿En qué situación?	Favorable porque existe la colaboración de todos los involucrados.

### 3.10 Plan para el proceso de la investigación

El proceso de información es el siguiente:

1. Se realiza la limpieza de la información.
2. Se procede a la codificación de las respuestas.
3. Se tabula las diferentes respuestas.
4. Se presenta gráficamente las tabulaciones.
5. Con ese insumo se procede a elaborar resultados e interpretar teniendo en cuenta el marco teórico.

6. Con el análisis de interpretación de resultados y la aplicación estadística se verifico la hipótesis.
7. Se realiza conclusiones generales y las recomendaciones.
8. A partir de las conclusiones se formulan propuestas de solución al problema investigado.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Análisis e Interpretación de Resultados

**Escuela “Archipiélago de Colón”**  
**Encuesta dirigida a las niñas y los niños**  
**Del 6to. Año de Educación Básica**

#### Pregunta 1

**¿Le gusta jugar en los videojuegos?**

Mucho ( )

Ni mucho ni poco ( )

Poco ( )

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Mucho	19	76
Ni mucho ni poco	5	20
Poco	1	4
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 5

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por Susana Constante

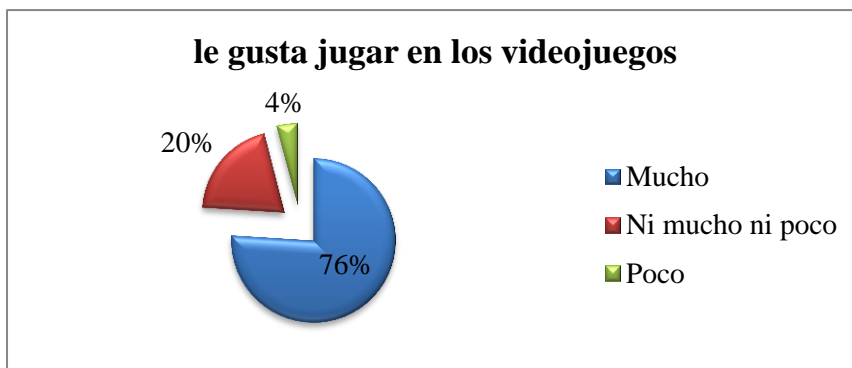


Gráfico No. 5

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

## **Análisis e interpretación**

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 76% le gusta jugar mucho en los videojuegos y el 20% juegan ni mucho ni poco.

De acuerdo a estos resultados, interpreto que los niños y niñas en su mayoría les gusta jugar en los videojuegos, sin considerar que estos los afecta de algún modo

## Pregunta 2

**¿Ha ido Ud. con sus padres a los centros de videojuegos?**

Nunca ( )                      Algunas veces ( )                      Siempre ( )

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	19	76
Algunas veces	6	24
Siempre	0	0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 6

Escuela "Archipiélago de Colón"

Elaborado por Susana Constante

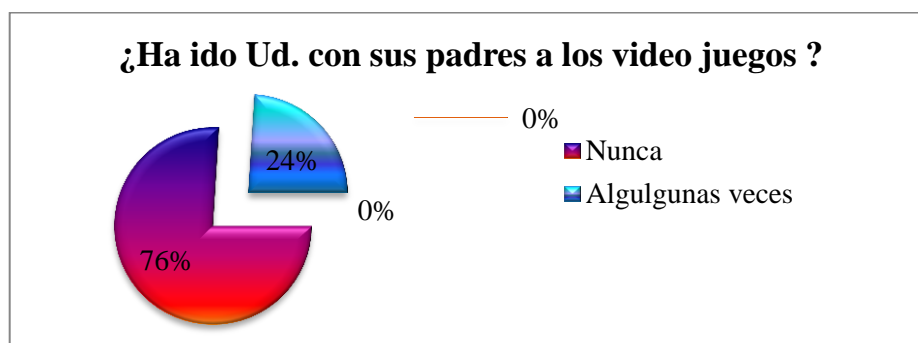


Grafico No.6

Escuela "Archipiélago de Colón"

Elaborado por: Susana Constante

## Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 76% nunca han y el 24% han ido con sus padres a los centros de videojuego algunas veces.

Estas cifras son alarmantes pues la mayoría de niños asisten a estos lugares sin conocimiento de sus padres, permitiendo un descontrol y desenfreno causando efectos tanto en su comportamiento como en su rendimiento escolar y la economía de su casa.

### Pregunta 3

#### ¿Cuánto tiempo pasan en los videojuegos?

Mucho ( )                      Ni mucho ni poco ( )                      Poco ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	18	72
Ni mucho ni poco	7	28
Poco	0	0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 7

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por Susana Constante

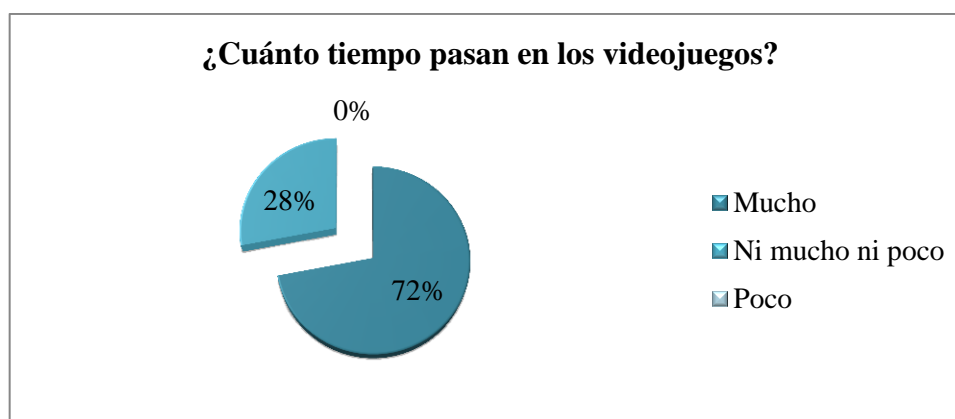


Gráfico No. 7 Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

### Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 72% pasan mucho tiempo en los videojuegos y el 28 % asisten ni mucho ni poco tiempo en los videojuegos.

Esta situación es amenazador ya que en su mayoría los niños y niñas asisten demasiado tiempo a estos centros de videojuegos; provocan un sin número de afectos negativos en su desarrollo intelectual y emocional.



#### Pregunta 4

¿Al pasar muchas horas en los videojuegos, cree Ud. que afecta a sus estudios?

Mucho ( )

Ni mucho ni poco ( )

Poco ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	14	56
Ni mucho ni poco	7	28
Poco	4	16
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 8

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por Susana Constante

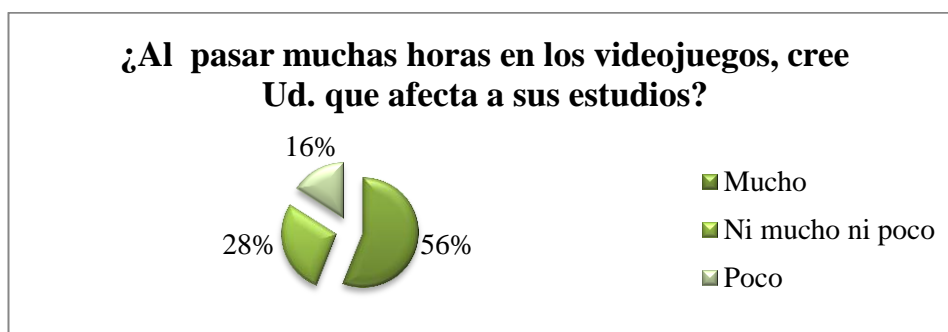


Grafico No. 8

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

#### Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 56% dicen que al pasar muchas horas en los videojuegos, afecta mucho a sus estudios y el 28% piensa que afecta ni mucho ni poco a sus estudios.

Tomando en cuenta estos porcentajes, es preocupante la posición de los niños y niñas, al pesar que sus estudios no son afectados, esto demuestra que ellos consideran a los videojuegos como “controlables”, siendo la realidad otra; por otro lado la mayoría acepta que no es de provecho el estar muchas horas en los videojuegos, pero de igual manera no se controlan y siguen asistiendo a estos centros.

### Pregunta 5

¿Cree Ud. que los videojuegos son?

Bueno ( )

Ni malo ni bueno ( )

Malo ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	2	9
Ni malo ni bueno	16	73
Malo	4	18
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 9

Escuela "Archipiélago de Colón"

Elaborado por Susana Constante



Grafico No. 9

Escuela "Archipiélago de Colón"

Elaborado por: Susana Constante

### Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 73% dicen que los videojuegos no son ni buenos ni malos, el 18% piensan que son malos y el 9% creen que son buenos los videojuegos.

Este caso es inquietante, ya que los niños y niñas saben que de alguna manera les hace daño, la sin embargo la mayoría siguen haciendo uso.

## Pregunta 6

### ¿Sus padres le controlan cuando salen a los centros de videojuegos?

Mucho ( )

Ni mucho ni poco ( )

Poco ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	0	0
Ni mucho ni poco	6	24
Poco	19	76
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 10

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por Susana Constante

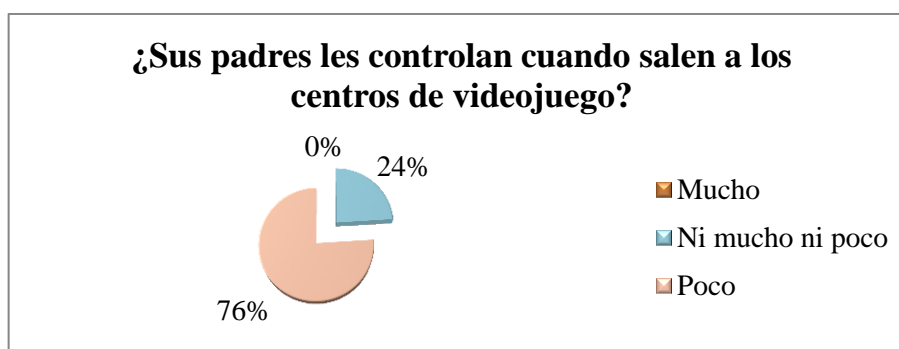


Gráfico No. 10

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

### Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 76% dicen que sus padres en poco les controlan las salidas a los centros de videojuegos y el 24% dicen que los controlan Ni mucho ni poco.

Es preocupante saber que la mayoría Padres de Familia no tomen las precauciones con sus hijos e hijas, permitiendo salir a estos centros sin tomar en cuenta las consecuencias que esto pueda impulsar y así los niños son afectados tanto en el desarrollo físico como mental.

### Pregunta 7

**¿Imita Ud. personaje que más le gusta de los videojuegos?**

Siempre ( )                      Casi siempre ( )                      Nunca ( )

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	7	28
Casi siempre	16	64
Nunca	2	8
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 11                      Escuela “Archipiélago de Colón”                      Elaborado por Susana Constante



Gráfico No.11                      Escuela “Archipiélago de Colón”  
Elaborado por: Susana Constante

### Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 64% afirman que casi siempre imitan el personaje que más les gusta de los videojuegos; y el 28% afirman que imita los personajes que más les gusta siempre.

Por lo que considero que la mayoría de niños presentan problemas de personalidad muy débil lo que no ayuda a un avance estudiantil beneficiario.

### Pregunta 8

¿En sus calificaciones usted se caracteriza como un niño?

Malo ( ) Regular ( ) Bueno ( ) Muy bueno ( ) Excelente ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Malo	1	4
Regular	13	52
Bueno	9	36
Muy bueno	2	8
Excelente	0	0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 12 Escuela “Archipiélago de Colón” Elaborado por Susana Constante

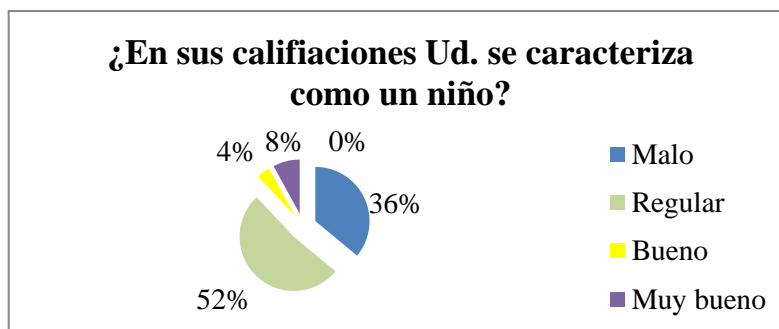


Grafico No.12

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

### Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 52% afirman que sus calificaciones son regulares, y el 36% se caracteriza como niños con muy baja calificación

Con este porcentaje se logra ver que los niños y niñas en mayor porcentaje demuestran los malos efectos que provocan los videojuegos en su vida escolar.

### Pregunta 9

¿Con que frecuencia Ud. presenta sus tareas?

Siempre ( )

Casi nunca ( )

Nunca ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	28
Casi nunca	18	72
Nunca	0	0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 13

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por Susana Constante

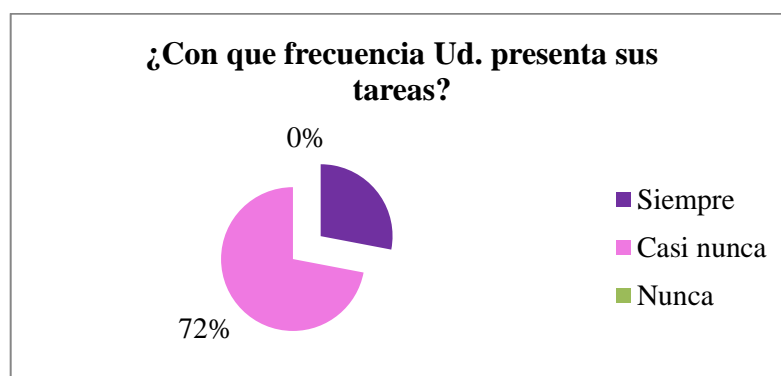


Grafico No. 13

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

### Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 72% afirman que casi nunca presentan sus tareas y el 28% si presenta sus tareas siempre.

Este porcentaje da a conocer que la mayoría demuestra desinterés por sus tareas, por lo que es preocupante ya que los niños se han transformado en personas

irresponsables, conformistas; sin tener en cuenta que el tiempo pasa y hay que aprovecharlo para el bien.

**Pregunta 10**

**¿Ud. cree que se debería realizar capacitaciones sobre la utilización de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar?**

Si ( ) No ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	100
No	0	0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 14

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por Susana Constante

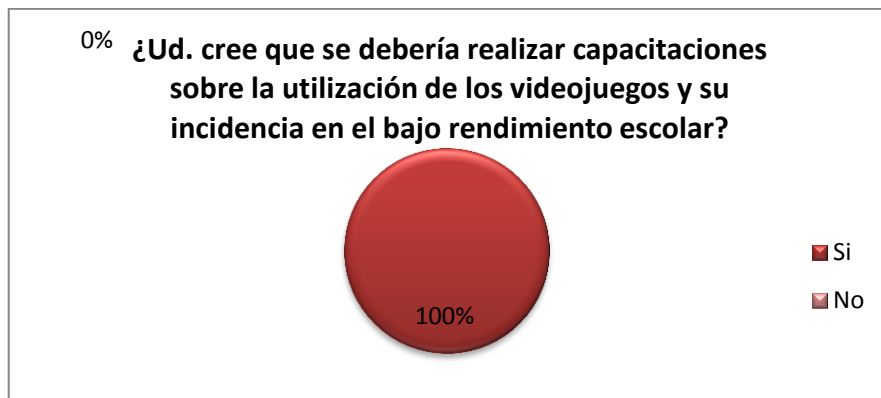


Grafico No.14

Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

**Análisis e interpretación**

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 100% responde que sí.

Según los porcentajes obtenidos, hago constancia que es necesario realizar una capacitación sobre los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar.

**Escuela “Archipiélago de Colón”**  
**Encuesta dirigida a Padres de Familia**  
**Del 6to. Año de Educación Básica**

**Pregunta 1**

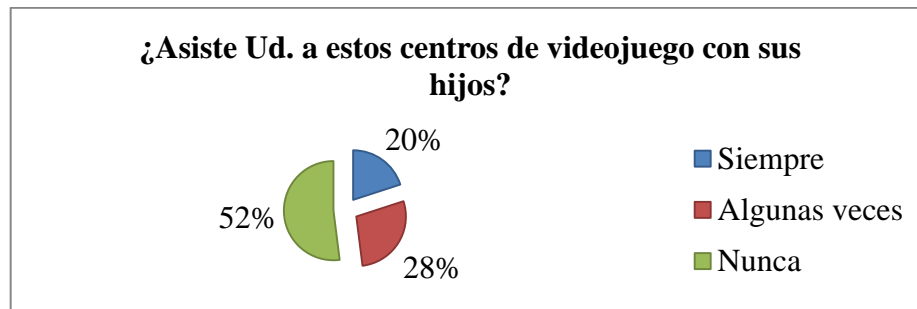
**¿Asiste Ud. a estos centros de videojuego con sus hijos?**

Siempre ( )      Algunas veces ( )      Nunca ( )

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	5	20
Algunas veces	7	28
Nunca	13	52
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Cuadro No. 15** Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por Susana Constante



**Gráfico No. 15** Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

**Análisis e interpretación**

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 52% no asiste nunca a estos centros de videojuego con sus hijos y el 28% asisten algunas veces con sus hijos a estos centros de videojuegos.



Por lo tanto en la mayoría no existe la intervención adecuada de los padres en sus hijos, pues aquí demuestran muy poco interés por los efectos que pueden darse en los niños y niñas.

## Pregunta 2

**¿Al pasar sus hijos muchas horas en los videojuegos, Ud. cree que se puede producir un bajo rendimiento escolar?**

Siempre ( )    Algunas veces ( )    Nunca ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	52
Algunas veces	9	36
Nunca	3	12
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 16 Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante



Grafico No. 16 Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

## Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 52% está de acuerdo en que siempre que sus hijos al pasar muchas horas en los videojuegos, produce un bajo rendimiento escolar y el 36% de los Padres de Familia creen que algunas veces produce un bajo rendimiento.

Lo alarmante de este caso es que a pesar de que algunos Padres conocen los efectos que puede causar a los niños si asisten a estos juegos y sin embargo les permiten asistir a estos centros sin precaución alguna.

### Pregunta 3

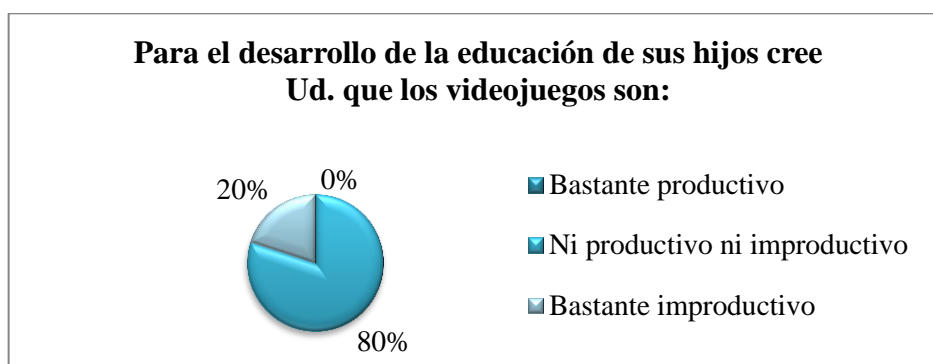
**Para el desarrollo de la educación de sus hijos cree Ud. que los videojuegos son:**

Bastante productivo ( ) Ni productivo ni improductivo ( ) Bastante improductivo ( )

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bastante productivo	0	0
Ni productivo ni improductivo	20	80
Bastante improductivo	5	20
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Cuadro No. 17** Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante



**Gráfico No. 17** Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

### **Análisis e interpretación**

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 20% cree que es bastante improductivo y el 80% dice que no es ni improductivo ni productivo el uso de videojuegos para el desarrollo de la educación de sus hijos.

Esta pregunta esta contestada con inseguridad y falta de conocimiento con respecto al tema, por lo que al padre de familia no le permite tomar decisiones de lo que son o no los videojuegos.

#### Pregunta 4

¿Controla Ud. las salidas en la tarde a sus hijos?

Mucho ( )

Poco ( )

Nada ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	2	8
Poco	6	24
Lo mínimo	17	68
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 18 Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por Susana Constante



Gráfico N o. 18 Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

#### Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 68% controla lo mínimo las salidas en la tarde a sus hijos y el 24 % los controlan poco.

A través de estos porcentajes, pues se da a conocer que la mayoría no tienen el control necesario sobre las actividades que sus hijos realizan cuando salen, lo que expone a los niños a un sinnúmero de peligros especialmente cuando asisten a estos lugares donde son susceptibles, ha ser abordados por todo tipo de personas.

### Pregunta 5

¿Ud. cree que el comportamiento de sus hijos se ve afectados por lo que ven en los videojuegos?

Verdadero ( )      Ni verdadero ni falso ( )      Falso ( )

	Frecuencia	Porcentaje
Verdadero	12	48
Ni verdadero ni falso	10	40
Falso	3	12
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 19 Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por Susana Constante

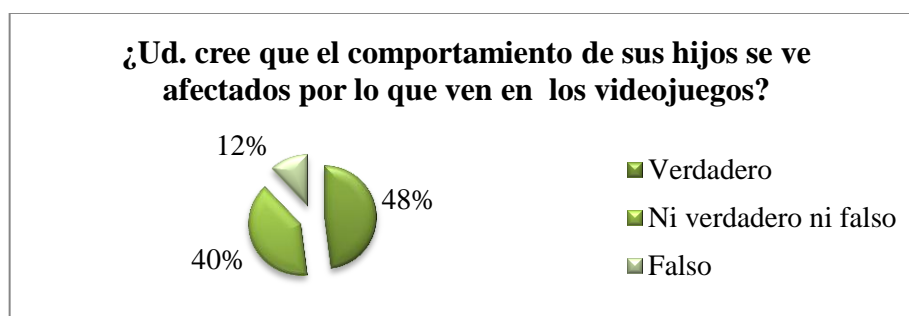


Grafico No. 19 Escuela “Archipiélago de Colón”

Elaborado por: Susana Constante

#### Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 48% creen que es verdadero y el 40% dicen que no es verdadero ni falso que el comportamiento de sus hijos se ve afectado por lo que ven en los videojuegos.

Estas cifras son totalmente impresionantes ya que la gran mayoría conoce que el uso inadecuado y descontrolado de estos videojuegos, tienen efecto en el comportamiento de los niños y niñas.

## Pregunta 6

**¿Ud. cree que se debería realizar capacitaciones sobre los videojuegos en esta institución, tanto a ustedes como a sus hijos?**

Si ( )

NO ( )

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	25	100
No	0	0
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Cuadro No. 20 Escuela "Archipiélago de Colón"

Elaborado por Susana Constante



Gráfico No. 20 Escuela "Archipiélago de Colón"

Elaborado por: Susana Constante

## Análisis e interpretación

De 25 personas que fueron encuestadas que corresponden al 100% de la muestra, el 100% responde que si.

Según el porcentaje de esta encuesta es evidente que los Padres de Familia desean que si se realice la capacitación sobre el uso de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar.

## 4.2. Verificación de hipótesis

Para verificar la hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi cuadrado o  $X^2$  de pearson, que nos permitió contrastar de dos o más grupos ante una misma interrogante.

### 1. Modelo Lógico

**H0:** El uso de los videojuegos no incide en el bajo rendimiento escolar del sexto Año de E.B. de la Escuela “Archipiélago de Colón”.

**H1:** El uso de los videojuegos incide en el bajo rendimiento escolar del sexto Año de E.B. de la Escuela “Archipiélago de Colón”.

### 2. Modelo matemático

Ho:  $O = E$

H1:  $O \neq E$

### 3. Modelo Estadístico

$$X_c^2 = \sum \frac{O - E^2}{E}$$

$X_c^2$  = Chi- cuadrado calculado

$\sum$  = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

### 4. Selección de nivel de significancia

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

## 5. Descripción de la población

Esta investigación se realiza en la Escuela “Archipiélago de Colón” de la Parroquia Santa Rosa Cantón Ambato Provincia de Tungurahua, teniendo como sujeto de información, a toda la población estudiantil del sexto. Año de Educación Básica y padres de Familia en un número de 50.

## 6. Especificación del estadístico

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

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

## 7. Especificación de las regiones de aceptación

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

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

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

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

$$gl = 2$$

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

$X^2_t = 5,99$  La podemos graficar de la siguiente manera.



## Chi Cuadrado

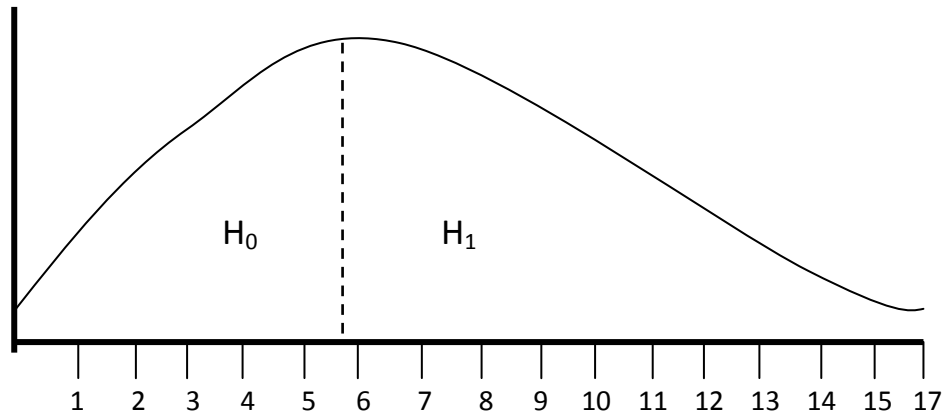


Grafico No. 21

Elaborado por: Susana Constante

## 8. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

### Análisis de Variables

Cuadro No. 21 Frecuencias Observadas Estudiantes

ALTERNATIVAS		CATEGORÍAS			SUBTOTAL
		MUCHO	NI MUCHO NI POCO	POCO	
4	¿Al pasar muchas horas en los videojuegos cree Ud. que afecta sus estudios?	14	7	4	25
6	¿Sus padres le controlan cuando salen a los centros de videojuegos?	0	6	19	25
<b>SUBTOTAL</b>		14	13	23	50

**Cuadro No. 22 Frecuencias Esperadas Estudiantes**

ALTERNATIVAS		CATEGORÍAS			SUBTOTAL
		MUCHO	NI MUCHO NI POCO	POCO	
1	¿Al pasar muchas horas en los videojuegos cree Ud. que afecta sus estudios?	7	6.5	11.5	25
6	¿Sus padres le controlan cuando salen a los centros de videojuegos?	7	6.5	11.5	25
<b>SUBTOTAL</b>		14	13	23	50

**Cuadro del Chi Cuadrado Estudiantes**

**Cuadro No. 23**

O	E	(O -E)	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
14	7	7	49	7
7	6.5	0.5	0.25	0,0384
4	11.5	-7.5	56.25	4,8913
0	7	7	49	7
6	6.5	-0.5	0.25	0,0384
19	11.5	7.5	56.25	4,8913
TOTAL				23,8594

## Análisis de Variables

**Cuadro No. 24 Frecuencias Observadas Padres de Familia**

ALTERNATIVAS		CATEGORÍAS			SUBTOTAL
		MUCHO	NI MUCHO NI POCO	POCO	
1	¿Asiste Ud. a estos centros de videojuego con sus hijos?	5	7	13	25
2	¿Al pasar muchas horas en los videojuegos Ud. cree que puede producir un bajo rendimiento escolar en sus hijos?	13	9	3	25
<b>SUBTOTAL</b>		18	16	16	50

**Cuadro No. 25 Frecuencias Esperadas Padres de Familia**

ALTERNATIVAS		CATEGORÍAS			SUBTOTAL
		MUCHO	NI MUCHO NI POCO	POCO	
1	¿Asiste Ud. a estos centros de videojuego con sus hijos?	9	8	8	25
2	¿Al pasar muchas horas en los videojuegos Ud. cree que puede producir un bajo rendimiento escolar en sus hijos?	9	8	8	25
<b>SUBTOTAL</b>		18	16	16	50

### Cuadro del Chi Cuadrado Padres de Familia

Cuadro No. 26

O	E	(O -E)	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
5	9	-4	16	1,7777
7	8	-1	1	0,125
13	8	5	25	3,125
13	9	4	16	1,7777
9	8	1	1	0,125
3	8	-5	25	3,125
TOTAL				10.0554

**Decisión.-** Con 2 gl con un nivel de significancia de 0.95  $X^2_t = 5.99$   $X^2_c = 23,8594$  en el caso de los estudiantes y 10.0554 en el caso de los padres de familia y de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que el primero y se hallan por lo tanto se encuentra en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice:

Los videojuegos **Si** inciden en el bajo rendimiento escolar de sexto Año de Educación Básica de la Escuela “Archipiélago de Colón” de la Parroquia Santa Rosa, Ciudad Ambato.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES**

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

1. Los Videojuegos dan lugar a la consecución de algunas malas amistades.
2. Es un lugar de proliferación de anti valores, porque al encontrarse con otras personas en estos juegos, se conversan como obtienen el dinero y que mentiras deben decir cuando llegan a la casa.
3. Los videojuegos inciden en la optimización del tiempo libre.
4. 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.
5. Estos juegos en ciertas ocasiones, desarrolla la agilidad mental y la motricidad fina.
6. Que los niños y niñas de este año de educación básica tienen problemas de atención y afecto por parte de sus familiares, por lo que no les permite tener una personalidad bien formada ya que no tienen una buena guía para salir adelante y los videojuegos incide en su bajo rendimiento escolar.

## 5.2 RECOMENDACIONES

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

- 1.- Los padres deben darle más atención a sus hijos e hijas, pues así como tienen deberes tienen derechos y uno de ellos es ser amados y escuchados.
- 2.- Motivar al compromiso que deben tener los padres como un componente de excelencia para guiar a los hijos.
- 3.- Conversaciones periódicas entre autoridades del Plantel Educativo con las autoridades pertinentes, para que haya mayor control y así evitar el ingreso a los menores de edad a estos centros de videojuegos.
- 4.- Entablar conversaciones con los dueños de los centros de videojuegos para que cumplan con la ley del Art. 48
- 5.- Al personal docente se sugiere que creen una videoteca y una biblioteca donde que los niños y niñas puedan ponerse en contacto con la naturaleza y de esta manera incentivar a que aprendan valores por ejemplo: respetar el medio ambiente.
- 6.- Capacitar a los padres de familia y estudiantes sobre los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar.

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA

#### 6.1 Datos Informativos

**Título de la propuesta:** “Capacitación a padres de familia, y estudiantes sobre los video juegos y la optimización del tiempo libre en los niños y niñas del sexto año de Educación Básica de la escuela “Archipiélago de Colón” para elevar el rendimiento escolar”

**Institución:** escuela “Archipiélago de Colón”.

**Beneficiarios:** Autoridades, Docentes, Padres de familia y Estudiantes.

**Ubicación:** Barrió Bellavista, Parroquia Santa Rosa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

**Tiempo estimado para la ejecución:** Inicio el 18 de noviembre y Fin 19 de noviembre del 2010.

**Equipo responsable:** Autoridades e Investigador.

#### 6.2 Introducción

Ante la incidencia negativa del hábito en los videojuegos en el rendimiento escolar en los estudiantes, especialmente del sexto año de Educación Básica de la escuela “Archipiélago de Colón” se ha tomado con iniciativa la capacitación, utilizando muchos medios pedagógico, para estudiantes y padres de familia, con el objetivo de lograr la erradicación de estos juegos e inculcarles a los niños mayor interés al estudiar.

### **6.3 Antecedentes**

Luego de la investigación realizada con el tema: una de sus conclusiones es que los estudiantes visitan muy a menudo los centros de videojuegos, donde invierten mucho tiempo y dinero mostrando despreocupación de sus estudios y tareas, lo cual provoca el bajo rendimiento escolar de la mayoría de los estudiantes del sexto Año de E.B. de la Escuela “Archipiélago de Colón”.

Después de muchas investigaciones he concluido que si se ha realizado diferentes charlas educativas dictadas por los Maestros de la Institución a Padres de Familia y Estudiantes, pero en ninguna capacitación se ha tomado en cuenta el tema de Los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar.

### **6.4 Justificación**

- Al dar capacitaciones a los padres de familia y estudiantes sobre el uso de los videojuegos causa un impacto positivo ante la sociedad. Lo que esperamos es que si esta propuesta se cristaliza, los usuarios utilicen de mejor manera tanto el tiempo como el dinero invertido en estos juegos, elevando el rendimiento escolar de los estudiantes.
- A través del medio tecnológico con el que se darán las capacitaciones la gente se va a sentir interesada y curiosa, y eso es muy importante para la investigadora ya que la gente va a captar de una forma más rápida el mensaje y a la vez lo va a transmitir a otras personas, provocando el desarrollo de la practica para mejorar sus relaciones humanas y aumentar el entusiasmo del estudiante con el fin de que sobresalga en su rendimiento escolar.
- La contribución ante esta propuesta es: que las capacitaciones sean Dictadas por la invetigadora, igualmente coordinando actividades de



recuperación para evitar que el conglomerado estudiantil asista las tardes de los días laborables a desperdiciar su tiempo y su dinero en dichos juegos.

- Esta propuesta es de mucho beneficio tanto para la investigadora como para los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la escuela “Archipiélago de Colón”, Parroquia Santa Rosa, Cantón Ambato, Provincia Tungurahua, Padres de Familia, maestros y a la comunidad.

## **6.5 Objetivos**

### **6.5.1 Objetivo General**

- Capacitar sobre el tema de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar mediante estrategias que profundicen tanto el conocimiento de los padres y estudiantes acerca del uso excesivo de los videojuegos como la optimización del tiempo libre y de esta manera promover el desarrollo de un mejor rendimiento escolar.

### **6.5.2 Objetivo Específico**

- Identificar que el uso de videojuegos causa diferentes cambios psicológicos, físicos e intelectuales de los estudiantes que asisten frecuentemente a estos lugares.
- Precisar un plan de aplicación sobre la capacitación del buen uso del tiempo libre para optimizar el rendimiento escolar.

## **6.6 Análisis De Factibilidad**

El presente trabajo es factible puesto que responde a una necesidad evidente, fruto de una investigación porque se cuenta con los recursos técnicos,

económicos, materiales y talento humano apoyado en los permisos necesarios, y la solidaridad de las Autoridad de la Institución.

## 6.7 Fundamentaciones

Plants Versus Zombies es una divertidísima y original propuesta que mezcla dos elementos tan distintos entre sí como son las plantas y los muertos vivientes.

Los zombies han tomado las calles, y ahora quieren hacerse con nosotros. Pero tranquilo, porque cuentas con la mejor "arma" posible: tus plantas.

En Plants Versus Zombies deberás parar el avance de los zombies usando distintos tipos de flores. Unas disparan, otras estallan, otras entretienen a los muertos vivientes y otras te ayudarán a conseguir más luz, con la que podrás crear un ejército de plantas imparable.

Plants Versus Zombies combina distintas modalidades de juego. En algunos casos deberás plantar a tus "soldados" para que disparen contra los zombies y en otros simplemente deberás jugar a los bolos con papas. También actualizaron el juego a la versión "Game of the Year", la cual es una similar a la lanzada anteriormente y que también incluye el "zombie avatar creator".



*Plants vs. Zombies* (en español **Plantas contra Zombis**) es un videojuego de estilo tower defense desarrollado y publicado por PopCap Games para Microsoft Windows y Mac OS X, lanzado al mercado el 5 de mayo de 2009. Se distribuye a través de su página oficial o por Steam.

### **6.7.1. Desarrollo de la Propuesta**

#### **1.1 Versión para XBOX360**

El 2 de septiembre de 2010 salió a la venta una versión para la consola XBOX 360, algunas de las mejoras son:

- Árboles que no dejan visualizar a los Zombies
- Sistema de vecinos
- Decoración de la Casa

#### **1.2 Plantas**

La mayoría de las plantas están basadas en las plantas comunes y corrientes. En los últimos niveles, toman formas excéntricas.

#### **Nivel 1**

**Lanzaguisantes.-** Es un guisante, con una apariencia similar a Bellsprout de la franquicia de Pokémon. Tiene la capacidad de lanzar un guisante por intervalo y con diez derrota a un zombi normal.

**Girasol.-** Como su nombre lo dice es un girasol. Tiene la capacidad de proporcionar sol (monedas de energía solar). Es la planta principal para obtener las otras plantas.

**Petacereza (De petardo y cereza).-** Es una pareja de frutas explosivas. Su uso es único y ataca en una zona mediana.

**Nuez.-** Tiene la capacidad de aguantar varias mordidas de un zombi. Es útil para detener ataques masivos y tener tiempo para contrarrestarlos. A diferencia de la Nuez cáscara-rabias, puede rebasarse y no es tan dura como ella.

**Patatapum** (De *patata* y el onomatopeya *pum*).- Es una mina terrestre en forma de patata explosiva. Se demora en armar, hasta que emerge de la tierra, preparado. Su uso es único y explota al contacto.

**Hielaguisantes** (De *helar* y *guisante*).- Es una versión gélida del Lanzaguisantes. Sus guisantes se lanzan en uno por intervalo (nótese un retraso de poco menos de un segundo entre el intervalo de éste y de la Lanzaguisantes) y cada uno de ellos está cubierto por hielo. Al impactar en el zombi, lo congela y lo vuelve lento. Al pasar un guisante de hielo a través de una Plantorcha, este se convierte en guisante normal (como los que lanza la Lanzaguisantes).

**Planta carroñívora.-** Parecida a la Planta piraña de la franquicia de Super Mario Bros. Tiene la capacidad de comer enteramente a un zombi. Es vulnerable mientras come.

**Repetidora.-** Es una versión ruda de Lanzaguisantes. Lanza dos guisantes por intervalo.

## Nivel 2

**Seta desesperada.-** Es un hongo morado y pequeño, que lanza esporas a corta distancia.

**Seta solar.-** Es un hongo amarillo que proporciona sol. Al plantarlo, es pequeño (al igual que sus soles), pero transcurridos un par de minutos pasa a tamaño normal y proporciona el doble de soles que cuando era pequeño.

**Humoseta** (De *humo* y *seta*).- Es un hongo morado y voluminoso. Su cañón de esporas se encuentra en su sombrerillo, a diferencia de Seta desesperada que se encuentra en su pedicelo. Lanza esporas espesas a media distancia.

**Comepiedras.-** Es una extraña planta, que tiene la capacidad de comer las lápidas donde se encuentra los zombis.

**Hipnoseta.-** Tiene la capacidad de controlar al zombi, hacer que camine en sentido de las plantas y luche con los zombis que se le crucen. Su uso es único.

**Seta miedica.-** Es un hongo morado y menudo, de pedicelo delgado. Tiene la capacidad lanzar esporas a larga distancia. Es vulnerable cuando se esconde de un zombi cercano incluso en la línea posterior e inferior.

**Seta congelada.-** Es un hongo gélido, de rostro tosco y sombrerillo de hielo. Su uso es único y masivo (congela a todo los zombis del área por un momento) (No puede congelar zombictors).

**Petaseta** (De *petardo* y *seta*).- Es un hongo extremadamente explosivo. Al explosionar, provoca una gran nube de hongo y deja un cráter. Al ponerlo al centro del campo de juego acaba con todos los zombis.

### Nivel 3

**Nenúfar.-** Es una planta acuática. No tiene poderes. Sirve de base para plantas no acuáticas en una superficie de agua.

**Apisonaflor** (De *apisonar* y *flor*).- Es un higo rudo. Cuando ve un zombi cerca, lo mira de reojo y lo aplasta. Su uso es único.

**Tripitidora.-** Es una Lanzaguisante de tres cabezas. Cada disparo de un guisante por intervarlo, va por las tres líneas mas cercanas de donde se ubica.

**Zampalga** (De zampar y alga).- Es una alga misteriosa de uso único. Atrapa al zombi y lo lleva a las profundidades.

**Jalapeño.-** Es un ají explosivo de uso único. Destruye en llamas una sola línea. Ésta planta se activa automáticamente al ser aplastada.

**Pinchohierba** (De *pinchos* y *hierba*).- Es un musgo extraño con pinchos. No es vulnerable a zombis normales. Es de uso único cuando aparecen zombis sobre transporte. Ésta planta es vulnerable al Zombienstein

**Plantorcha** (De *planta* y *antorcha*).- Es un tronco cortado ardiendo en llamas. Todo guisante normal que lo sobrevuele, prenderá y tendrá el doble de daño contra un zombi.

**Nuez cáscara-rabias.-** Es una nuez alargada, alta y de gran dureza. A excepción del Zombi con globo y el Zombi escalador, no se puede rebasar.

#### **Nivel 4**

**Marseta** (De *mar* y *seta*).- Es un hongo acuático y pequeño. Igual que la seta desesperada, lanza esporas a corta distancia.

**Planterna** (De *planta* y *linterna*).- Es una planta con forma de farol. Ayuda a visualizar entre la niebla a corta distancia además en el minijuego de jarros sirve para ver el interior de los jarros.

**Cactus.-** Es una planta que tiene la capacidad de lanzar espinas. Cuando aparece un Zombi con Globo, se alarga y lanza una espina contra su globo.

**Trebolador.-** (De *trébol* y *soplador*) Es una planta que tiene la capacidad de actuar como un ventilador. Desaparece a la niebla y los Zombis con Globo.

**Bipetidora.-** Es una Lanzaguisantes con cabezas siamesas, la posterior es un Lanzaguisantes normal y la anterior es una Repetidora.

**Frustrella** (De *fruta* y *estrella*).- Es una fruta estrellada. Dispara por sus cinco extremidades.

**Calabaza.-** De alta dureza, sirve como protección para las plantas y se puede plantar sobre ellas, siendo vulnerable la calabaza.

**Magnetoseta** (De *magnetismo* (mas precisamente *magnético*) y *seta*).- Es una planta o seta magnética. Tiene la capacidad de atraer cualquier objeto metálico de los zombis en tres líneas.

### Nivel 5

**Coltapulta** (De *col* y *catapulta*).- Es una col, con un lanzador. Es usado principalmente en el tejado para atacar a los zombis en altura.

**Maceta.-** Es un complemento. Sirve para sembrar plantas en el tejado.

**Lanzamaíz.-** Es una maíz con un lanzador. Lanza maíces y barras de mantequilla (el maíz actua de forma baja contra los zombis, y la mantequilla los congela por un momento y los ataca de forma normal).

**Grano de café.-** Sirve para despertar a las setas y plantas que duermen en el día. Es de uso único.

**Ajo.-** Es una cabeza de ajo. Cuando un zombi la come, la escupe y se va a otra línea cercana.

**Paraplanta** (De *paraguas* y *planta*).- Es una pequeña palmera con enormes hojas. Sirve para proteger de objetos arrojados y del Zombi colgao.

**Margarita.-** Es una flor que proporciona dinero (monedas de plata y oro).

**Melonpulta.-** Es una sandía con lanzador. Arroja sandías pesadas que provocan graves daños a los zombis (con solo dos ataques derrota a los zombis normales, siendo normalmente derrotados con diez ataques de guisantes).

### 6.7.1 Instrucciones para instalarel videojuegoplantas vs zombis

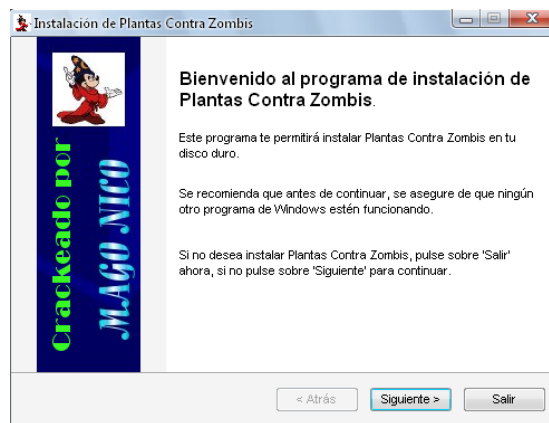
Plantas vs Zombis ayudara a los estudiantes y PPF a reconocer como afecta pasar muchas horas en los video juegos.

1.- Ingresar a Mi Pc

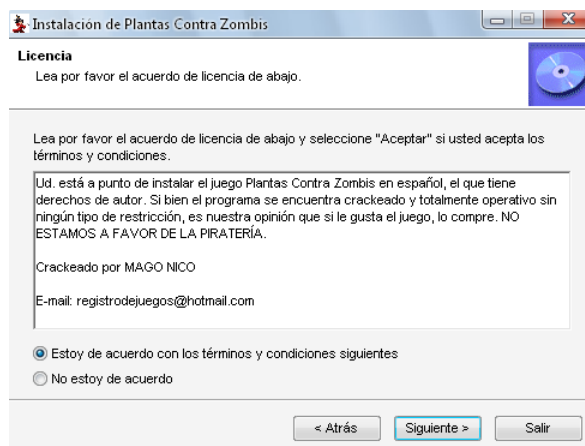
2.- Ejecutar el instalador.



3.- Se abre esta ventana y hacemos clic en siguiente

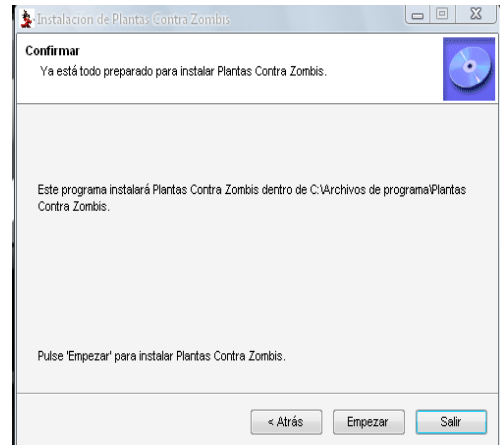
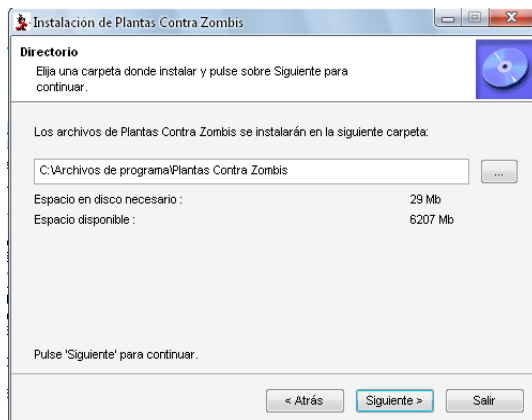


4.- Se abre esta ventana, ahcemos clic en estoy de acuerdo luego siguiente.





## 5.- Direccionamos en el lugar donde queremos instalar, luego siguiente



Una vez instalado te pedirá si deseas que aparezca un icono en el escritorio y si deseas ejecutar el juego en ese momento, entonces clic en Aceptar.

Ingresamos al juego y aparece esta ventana hacemos clic y nos muestra el primer videojuego, pones tu nombre y damos clic en aventura. En el siguiente videojuego te mostrará cómo jugar. Bien hecho!.

Si se desea se puede ingresar desde el escritorio haciendo doble clic en este icono



## **Videojuego**

**Escuela “Archipiélago de Colón”**

**Área:** General

**Año lectivo:** 2010-2011

**Dirigida:** Niñas y niños

**Añode Educ. Básica.:** Sexto

**Tema:** Optimización de tiempo

**Duración:** 1 día

**Objetivo :** Capacitar sobre el tema del uso excesivo de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar

<b>Destrezas</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsables</b>
Relacionar los videojuegos con el rendimiento escolar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización del videojuego Plantas contra Zombis</li> <li>• Comentar acerca del juego</li> <li>• Argumentar con criterios dados por los estudiantes lo es videojuego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dinámica</li> <li>-Conversar sobre los videojuegos y cual es su favorito</li> <li>-Observar el video Plantas contra Zombis</li> <li>-Identificar personajes</li> <li>-Dar a conocer sus características</li> <li>-Analizar las ventajas y desventajas de los videojuegos</li> <li>-Dialogar sobre su rendimiento escolar</li> <li>-Dialogar sobre la optimización del tiempo libre</li> <li>-Globalizar el tema con preguntas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador</li> <li>• Proyector</li> <li>• Documento de apoyo</li> <li>• Materiales de oficina</li> <li>• software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoridades</li> <li>• Profesor de aula</li> <li>• Investigadora</li> </ul>

**Cuadro No. 27**

**Elaborado por:** Susana Constante

**Escuela “Archipiélago de Colón”**

**Área:** General

**Año lectivo:** 2010-2011

**Dirigida:** Padres de Familia

**Añode Educ. Básica :** Sexto

**Tema:** Optimización de tiempo

**Duración:** 1 día

**Objetivo :** Capacitar sobre el tema del uso excesivo de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar.

<b>Destreza</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsables</b>
Analizar el videojuego y su incidencia en el bajo rendimiento escolar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización del videojuego Plantas contra Zombis</li> <li>• Comentario acerca del juego</li> </ul>	-Conversación sobre los videojuegos que conozcan -Observar el videojuego plantas contra zombis -Identificar los personajes -Dar a conocer las características del video -Dar a conocer las ventajas y desventajas -Analizar como afecta estos juegos en el rendimiento escolar de los niñas y niños -Globalizar el tema con preguntas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador</li> <li>• Proyector</li> <li>• Documento de apoyo</li> <li>• Materiales de oficina</li> <li>• software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoridades</li> <li>• Profesor de aula</li> <li>• Investigadora</li> </ul>

**Cuadro No.28**

**Elaborado por:** Susana Constante

## 6.8 Modelo Operativo

Cuadro No.29

FASES	ETAPAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<p>FASE 1</p> <p>Socialización de los resultados de la investigación</p>	<p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>Del lunes 8 al 11 de noviembre</p>	<p>Hasta el 11 de noviembre se socializará al 100% de los resultados de la investigación y el planteamiento de la propuesta en la investigación.</p>	<p>Organización de la socialización.</p> <p>Reunión con las autoridades.</p> <p>Reunión con los padres de familia.</p> <p>Reunión con los estudiantes.</p>	<p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Documentos de apoyo</p> <p>Circulares de convocatoria.</p>	<p>Autoridades de la Institución</p> <p>Investigadora Susana Constante</p>	<p>4 días</p>

FASE 2	PLANIFICACIÓN					
Planificación de la propuesta	Desde día lunes 15 de noviembre hasta el 17 de noviembre	Hasta el 17 de noviembre del 2010 estará elaborado el 99% de la planificación de la propuesta	-Establecer el cronograma -Gestionar los recursos -Designar de responsabilidades	Equipos de computación Materiales de oficina	Autoridades de la Institución  Investigadora Susana Constante  Profesor del 6to. Año de EB	4 días
FASE 3	EJECUCIÓN					
Ejecución de la propuesta	Desde el día jueves 18 al 19 de noviembre del 2010	Hasta el día viernes 19 de noviembre se cumplirá al 99% la ejecución de la	-Puesta en Reunión de acuerdo a las actividades programadas	Equipos de computación Software Proyector	Autoridades de la Institución  Investigadora Susana	2 días

		propuesta	-Capacitaciones a los padres de familia sobre el uso de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar		Constante	
					Profesor del 6to. Año de EB	

**Elaborado por:** Susana Constante

## **6.9 Administración de la Propuesta**

La presente propuesta será administrada y dirigida por la investigadora, las autoridades Y profesor del 6to. Año de Educación Básica.

### **6.9.1 Recursos Materiales**

Se utilizará:

Circulares de convocatoria

Computador

Software

Proyecto

Documentos de apoyo

### **6.9.2 Recursos Económicos**

#### **Cuadro No. 30**

Detalle	Valor
Circulantes de convocatoria	20
Materiales de escritorio	10
software	5
Informe final	30
Total	65

**Elaborado por:** Susana Constante



### 6.9.3 Cronograma

**Cuadro No- 31**

Actividades	Noviembre				Desde el día			Desde el	
	Desde el día lunes 8 al 11				Desde el día lunes 15 al 17			Desde el día jueves 18 al 19	
	8	9	10	11	15	16	17	18	19
1.- Socialización de los resultados de la investigación									
2.-Planificación de la Propuesta									
3 Ejecución de la propuesta									

**Elaborado por:** Susana Constante.

## **6.10 Previsión de la Evaluación**

El proyecto será evaluado de forma permanente y continua así como también se realizará una evaluación a final de curso en relación a los objetivos planteados y a los resultados adquiridos.

## **MATERIAL DE REFERENCIA**

### **BIBLIOGRAFÍA**

-Begoña Salas García (1995) Desarrollo de capacidades y valores de la persona, Bogotá, editorial delfín Itad.

-Herrera E. Luis. Medina F. Armando, Naranjo L. (2008) Tutorial de la investigación científica, Ambato, Ecuador.

-Pedro D. Lafourcade (1973), Evaluación de los Aprendizajes, Buenos Aires, editorial Kapelusz.

-Colección para educadores (2006), La evaluación educativa, su práctica y otras metáforas, Editorial El comercio, Ecuador.

-Proyecto Equinoccio, Evaluación de los aprendizajes Educación Básica.

-Folleto Parte VIII Medición y Evaluación, Evaluación del desempeño del estudiante.

-Fernando Carpió (1984) Gran Diccionario de Sinónimos, voces afines e incorrectas, Barcelona, España, editorial Bruguera.

-Paul A. Goring, (1971) Manual de Mediciones y Evaluación del rendimiento de los estudiantes, Buenos Aires Argentina, Editorial Kapelusz.

-Felisa García. (2009) Metodología para el trabajo de grado (tesis y proyectos), Ambato, Ecuador.

## **FUENTES ELECTRÓNICAS**

[http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Software#Etimolog.C3.ADa>

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

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

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

[http://es.wikibooks.org/wiki/Creaci%C3%B3n\\_de\\_videojuegos/Breve\\_historia\\_de\\_los\\_videojuegos](http://es.wikibooks.org/wiki/Creaci%C3%B3n_de_videojuegos/Breve_historia_de_los_videojuegos)

<http://www.esmas.com/salud/770476.html>

<http://www.scribd.com/doc/13858578/Teorias-Cognitivas-del-Aprendizaje->

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/alonso/violencia/VIO1.HTM>

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>

<http://www.earlytechnicaleducation.org/spanien/cap2lis2es.htm>

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>

<http://www.mecalux.es/external/magazine/40964.pdf>

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/fo-article-71004.pdf>

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/rendimiento%20escolar>

<http://www.slideshare.net/esmeraldaacosta/bajo-rendimiento-escolar-1205799>

[http://www.gamers.vg/noticias/8067\\_Bajo\\_rendimiento\\_escolar\\_a\\_causa\\_de\\_los\\_videojuegos.html](http://www.gamers.vg/noticias/8067_Bajo_rendimiento_escolar_a_causa_de_los_videojuegos.html)

[http://www.efemerides.ec/1/junio/c\\_1.htm#DEFINICIONES](http://www.efemerides.ec/1/junio/c_1.htm#DEFINICIONES)

<http://www.efemerides.ec/1/junio/codigo1.htm>

[http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes\\_t\\_y/cap2.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/cap2.htm)

<http://www.eliceo.com/stag/incidencia-de-los-videos-juegos-en-el-rendimiento-academico.html>

<http://html.rincondelvago.com/piaget-y-vigotsky.html>



**ANEXOS. 1**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.  
MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

Mediante esta encuesta se busca determinar la incidencia de los videojuegos en el bajo rendimiento escolar que permita producir una solución a este problema. Su colaboración, al responder este cuestionario, permitirá cumplir de mejor manera los objetivos del presente estudio académico.

Instructivo:

- **Niños y niñas**, por favor lea cuidadosamente todas las preguntas de este cuestionario.
- Conteste todas las preguntas con sinceridad.
- Elija una sola alternativa de respuesta y marque la misma con una X.

**OBJETIVO:** Determinar la incidencia del uso de los videojuegos en el bajo rendimiento escolar.

**PREGUNTAS**

1.- ¿Le gusta jugar en los videojuegos?

Mucho ( )                      Ni mucho ni poco ( )                      Poco ( )

2.- ¿Ha ido Ud. con sus padres a los centros de videojuegos?

Nunca ( )                      Algunas veces ( )                      Siempre ( )

3.- ¿Cuánto tiempo pasan en los videojuegos?

Mucho ( ) Ni mucho ni poco ( ) Poco ( )

4.- ¿Al pasar muchas horas en los videojuegos, cree Ud. que afecta a sus estudios?

Mucho ( ) Ni mucho ni poco ( ) Poco ( )

5.- ¿Cree Ud. que los videojuegos son?

Bueno ( ) Ni malo ni bueno ( ) Malo ( )

6.- ¿Sus padres le controlan cuando salen a los centros de videojuegos?

Mucho ( ) Ni mucho ni poco ( ) Poco ( )

7.- ¿Imita Ud. personaje que más le gusta de los videojuegos?

Siempre ( ) Casi siempre ( ) Nunca ( )

8.- ¿En sus calificaciones usted se caracteriza como un niño?

Malo ( ) Regular ( ) Bueno ( ) Muy bueno ( ) Excelente ( )

9.- ¿Con que frecuencia Ud. presenta sus tareas?

Siempre ( ) Casi nunca ( ) Nunca ( )

10.- Ud. cree que se debería realizar capacitaciones sobre la utilización de los videojuegos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar?

Si ( ) No ( )

Gracias por su colaboración.



**ANEXO N° 2**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

Mediante esta encuesta se busca determinar la incidencia de los videojuegos en el bajo rendimiento escolar que permita producir una solución a este problema.

Su colaboración, al responder este cuestionario, permitirá cumplir de mejor manera los objetivos del presente estudio académico.

Instructivo:

- Señor **Padre de Familia**, por favor lea cuidadosamente todas las preguntas de este cuestionario.
- Conteste todas las preguntas con sinceridad.
- Elija una sola alternativa de respuesta y marque la misma con una X.

**OBJETIVO:**Determinar la incidencia del uso de los videojuegos en el bajo rendimiento escolar.

**PREGUNTAS**

1.- ¿Asiste Ud. a estos centros de videojuego con sus hijos?

Siempre

Algunas veces

Nunca

2.- ¿Al pasar sus hijos muchas horas en los videojuegos, Ud. cree que se puede producir un bajo rendimiento escolar?

Siempre ( )

Algunas veces ( )

Nunca ( )

3.- Para el desarrollo de la educación de sus hijos cree Ud. que los videojuegos son:

Bastante productivo ( )

Ni productivo ni improductivo ( )

Bastante improductivo ( )

4.- ¿Controla Ud. las salidas en la tarde a sus hijos?

Máximo ( ) Mucho ( ) Medianamente ( ) Poco ( ) Lo mínimo ( )

5.- ¿Ud. cree que el comportamiento de sus hijos se ve afectados por lo que ven en los videojuegos?

Verdadero ( )

Ni verdadero ni falso ( )

Falso ( )

6.- Ud. cree que se debería realizar capacitaciones sobre los videojuegos en esta institución, tanto a ustedes como a sus hijos?

Si ( ) No ( )

Gracias por su colaboración.





### ANEXO 3.

### FOTOGRAFÍAS DE LA INSTITUCIÓN







## **ANEXO 4.**

### **INSTALADOR DE VIDEOJUEGO**