



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 Licenciado en Ciencias de la Educación,**

Mención: Educación Básica

TEMA:

**“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS VIOLENTOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO
INTRA-ÁULICO DE LOS NIÑOS DE SEXTO AÑO DE LA ESCUELA “JUAN LEÓN MERA” DE
LA PARROQUIA EL ROSARIO CANTÓN PELILEO DURANTE EL PERÍODO DE JUNIO DEL
2010 – OCTUBRE 2010”**

AUTOR: SizaSizaCarlos Efraín

TUTORA: Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri

AMBATO – ECUADOR

2010

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

CERTIFICA:

Yo, PAULINA ALEXANDRA NIETO VITERI CC. 170875008-6 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS VIOLENTOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO INTRA-ÁULICO DE LOS NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN LEÓN MERA” DE LA PARROQUIA EL ROSARIO CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL PERÍODO JUNIO 2010 – OCTUBRE 2010”**, desarrollado por el egresado: Carlos Efraín SizaSiza, 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 ser sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 24 de Octubre del 2010

Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri
CC. 170875008-6
TUTORA
TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

SizaSizaCarlos Efraín

C.C. 180345638-1

AUTOR

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias

Humanas y de la Educación:

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS VIOLENTOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO INTRA-ÁULICO DE LOS NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN LEÓN MERA” DE LA PARROQUIA EL ROSARIO CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL PERÍODO JUNIO 2010 – OCTUBRE 2010”**, presentado por el Sr. CARLOS EFRAÍN SIZA SIZA, egresado de la Carrera de Educación Básica, promoción 2009 – 2010 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de: 9 (nueve), 3 (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 Rocio Cuji

Ing. M. Sc. Wilma Lorena Gavilánez

DEDICATORIA

Dedico este Trabajo de Graduación a mi familia por apoyarme en todo momento, a mis amigos y compañeras de aula por brindarme su solidaridad y confianza, y a todas las personas que siempre me motivaron a estudiar, nunca me negaron su apoyo y compañía hasta lograr alcanzar mi meta.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por la vida, el valor, la seguridad fortaleza en los momentos difíciles y que han permitido emprender mis estudios hasta culminarlos y así alcanzar las metas propuestas.

A mis Padres, Hermanos mi Tía, especialmente a mi Esposa e Hija Blanquita Estefanía Siza Bonilla quienes han sabido valorar y respetar mis criterios a lo largo de mi etapa intelectual.

A la Universidad Técnica de Ambato y a los Docentes que durante los semestres de estudio compartieron sus conocimientos. También agradezco a la Dra. Mg. Paulina Nieto por su guía en el desarrollo de este trabajo y compartir nuevas ideas y criterios.

A la Escuela “Juan León Mera” de la Parroquia El Rosario en donde pude desarrollar mi Trabajo de Graduación.

Agradezco a mi Hermana Blanquita Emperatriz que desde el cielo me ha guiado espiritualmente, a mis amigos, y compañeros a todos quienes han sido el soporte incondicional y la motivación para que alcance esta meta.

ÍNDICE GENERAL

A. PRELIMINARES	PÁGINA
PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS	viii
RESUMEN EJECUTIVO	xii
B. TEXTO	
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. EL PROBLEMA	
1.1 Tema	2
1.2 Planteamiento del problema	2
1.2.1 Contextualización	2
1.2.2 Análisis crítico	5
1.2.3 Prognosis	6
1.2.4 Formulación del problema	7
1.2.5 Interrogantes	7
1.2.6 Delimitación del objeto de estudio	7
1.3 Justificación	8
1.4 Objetivos	9
1.4.1 Objetivo general	9
1.4.2 Objetivos específicos	9
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes investigaciones	10
2.2 Fundamentación Filosófica	10
2.2.1.1 Fundamentación Ontológica	10

2.2.1.2	Fundamentación Epistemológica	11
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	12
2.4	Categorías fundamentales	14
2.5	Hipótesis	46
2.6	Señalamiento de variables	46

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1	Enfoque de la investigación	47
3.2	Modalidad básica de la investigación	47
3.3	Nivel o tipos de investigación	48
3.4	Población y muestra	48
3.5	Operacionalización de variables	49
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
3.7	Validez y confiabilidad de los instrumentos	52
3.8	Recolección de información	52
3.9	Plan para el procesamiento de la información	53

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1	Encuesta dirigida a docentes, padres de familia y estudiantes	55
4.2	Verificación de la hipótesis	83

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1	Conclusiones	91
5.2	Recomendaciones	91

CAPÍTULO VI PROPUESTA

6.1	Datos informativos	93
6.2	Antecedentes de la propuesta	94
6.3	Justificación	94

6.4	Objetivos	95
6.4.1	Objetivo general	95
6.4.2	Objetivos específicos	95
6.5	Análisis de factibilidad	95
6.6	Fundamentación científica	96
6.6.1	Introducción	96
6.6.2	Juegos electrónicos	96
6.6.3	El comportamiento y los juegos electrónicos	106
6.6.3.1	¿Cómo se forma el comportamiento?	108
6.6.3.2	Foco de la investigación actual	109
6.7	Metodología. Modelo operativo	121
6.8	Administración	122
6.9	Previsión de la evaluación	123

C. MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA	125
LINKONGRAFIA	126
ANEXOS	
Anexo I, Formato de encuesta dirigida a Docentes	127
Anexo II, Formato de encuesta dirigida a Padres de familia	129
Anexo III, Formato de encuesta dirigida a Estudiantes	131

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1	Muestreo	47
Cuadro # 2	Variable independiente	49
Cuadro # 3	Variable dependiente	51
Cuadro # 4	Plan de recolección de información	53
Cuadro # 5	Juegos electrónicos	55
Cuadro # 6	Acceden a los juegos electrónicos	56
Cuadro # 7	Lugares de los juegos electrónicos	57
Cuadro # 8	Afectan las calificaciones de los estudiantes	58
Cuadro # 9	Pueden generar una adicción	59
Cuadro # 10	Tipos de juegos electrónicos que practican los hijos	60

Cuadro # 11	Comportamientos violentos en sus estudiantes	61
Cuadro # 12	Diálogo con los padres	62
Cuadro # 13	El padre de familia necesita capacitación	63
Cuadro # 14	Participación de un taller	64
Cuadro # 15	Hablar de los juegos electrónicos.	65
Cuadro # 16	Los estudiantes acceden a los juegos electrónicos.	66
Cuadro # 17	Los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos	67
Cuadro # 18	Los juegos electrónicos afectan las calificaciones de sus hijos	68
Cuadro # 19	Los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción	69
Cuadro # 20	Presencia de manifestaciones de agresión	70
Cuadro # 21	Afectan al comportamiento de los estudiantes	71
Cuadro # 22	Comportamientos violentos que se manifiestan dentro del aula	72
Cuadro # 23	El docente necesita capacitación	73
Cuadro # 24	Participar en un taller de estrategias	74
Cuadro # 25	Juegos electrónicos	75
Cuadro # 26	Tipo de juegos electrónicos	76
Cuadro # 27	Te gusta jugar más	77
Cuadro # 28	Los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos	78
Cuadro # 29	Los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción	79
Cuadro # 30	Vas a los juegos electrónicos	80
Cuadro # 31	Los niños manifiestan comportamientos violentos	81
Cuadro # 32	Taller de estrategias	82
Cuadro # 33	Frecuencias observadas padres de familia	85
Cuadro # 34	Frecuencias esperadas padres de familia	86
Cuadro # 35	Chi cuadrado padres de familia	87
Cuadro # 36	Frecuencias observadas estudiantes	88
Cuadro # 37	Frecuencias esperadas estudiantes	89
Cuadro # 38	Chi cuadrado estudiantes	90
Cuadro # 39	Plan de acción de la propuesta	103
Cuadro # 40	Diseño de capacitación	104
Cuadro # 42	Modelo operativo	121
Cuadro # 43	Presupuesto	122
Cuadro # 44	Cronograma	123
Cuadro # 45	Previsión de la evaluación	123

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico # 1	Árbol de problema	5
Gráfico # 2	Categorías fundamentales	14
Gráfico # 3	Variable independiente	15
Gráfico # 4	Variable dependiente	16
Gráfico # 5	Juegos Electrónicos	55
Gráfico # 6	Acceden a los juegos electrónicos	56
Gráfico # 7	Lugares de los juegos electrónicos.	57
Gráfico # 8	Afectan las calificaciones de los estudiantes.	58
Gráfico # 9	Pueden generar una adicción.	59
Gráfico # 10	Tipos de juegos electrónicos que practican los hijos	60
Gráfico # 11	Comportamientos violentos en sus estudiantes	61
Gráfico # 12	Diálogo con los padres	62
Gráfico # 13	El padre de familia necesita capacitación	63
Gráfico # 14	Participación de un taller	64
Gráfico # 15	Hablar de los juegos electrónicos.	65
Gráfico # 16	Los estudiantes acceden a los juegos electrónicos.	66
Gráfico # 17	Los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos	67
Gráfico # 18	Los juegos electrónicos afectan las calificaciones de sus hijos	68
Gráfico # 19	Los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción	69
Gráfico # 20	Presencia de manifestaciones de agresión	70
Gráfico # 21	Afectan el comportamiento de los estudiantes	71
Gráfico # 22	Comportamientos violentos que se manifiestan dentro del aula	72
Gráfico # 23	El Docente necesita capacitación	73
Gráfico # 24	Participar en un taller de estrategias	74
Gráfico # 25	Juegos Electrónicos	75
Gráfico # 26	Tipo de Juegos Electrónicos	76
Gráfico # 27	Te gusta jugar más	77
Gráfico # 28	Los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos	78
Gráfico # 29	Los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción	79
Gráfico # 30	Vas a los juegos electrónicos	80
Gráfico # 31	Los niños manifiestan comportamientos violentos	81
Gráfico # 32	Taller de estrategias.	82
Gráfico # 33	Frecuencia mínima de chi cuadrado total	84

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LOS JUEGOS ELECTRONICOS VIOLENTOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO INTRA-ÁULICO DE LOS NIÑOS DE SEXTO AÑO DE LA ESCUELA “JUAN LEÓN MERA” DE LA PARROQUIA EL ROSARIO CANTÓN PELILEO DURANTE EL PERÍODO DE JUNIO DEL 2010 – OCTUBRE 2010”

AUTOR: CARLOS EFRAÍN SIZA SIZA

TUTORA: Mg. PAULINA ALEXANDRA NIETO VITERI

La presente investigación fue realizada tomando en cuenta la realidad de la comunidad educativa de la escuela “Juan León Mera” y su repercusión en el comportamiento intra-áulico violento por lo práctica de los juegos electrónicos. Esto se llegó a determinar a través de encuestas realizadas a Docentes y Padres de Familia concluyendo que existe comportamientos violentos dentro del aula, ya que no hay una buena relación entre Docentes y Estudiantes debido a que existen factores tanto internos como externos que limitan los niños a desarrollar en su comportamiento. Por otro lado también se determina que los Padres de Familia no conocen mucho sobre el comportamiento que se da dentro del aula y el valor e incidencia que esto conlleva para sus hijos, esto va creando dificultades a la hora de relacionarse con los demás llegando a futuro al fracaso en las buenas relaciones con los demás en el campo afectivo, laboral, intelectual. El contenido de la investigación comprende los aspectos más relevantes de los juegos electrónicos y el impacto que produce en el comportamiento intra-áulico desarrollando también un taller para Docentes, Padres de Familia y estudiantes para que alcancen mayores conocimientos acerca de este tema y así puedan prevenir el comportamiento violento causado por la practica de los juegos electrónicos violentos, logrando que los niños desde ya y a futuro sean personas capaces de integrarse en la sociedad actual.

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de investigación contiene una serie de datos e informaciones que contribuirán a los Docentes, Padres de familia y los niños de la Escuela “Juan León Mera” de manera que este proceso incida en el comportamiento adecuado intra-áulico causado por los juegos electrónicos violentos.

En el PRIMER CAPÍTULO se detalla el PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, el ANÁLISIS y JUSTIFICACIÓN de la misma y los OBJETIVOS propuestos para la investigación.

En el SEGUNDO CAPÍTULO se exponen los ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS y LEGALES DE LA INVESTIGACIÓN, así como la INVESTIGACIÓN TEÓRICA RECOLECTADA ACERCA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS, COMPORTAMIENTO INTRA-ÁULICO.

El TERCER CAPÍTULO desarrolla la METODOLOGÍA de la investigación, describiendo la POBLACIÓN de estudio y los INSTRUMENTOS que se utilizaron.

En el CUARTO CAPÍTULO se detalla el ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS de las encuestas aplicadas a Docentes y Padres de Familia de la Institución.

El QUINTO CAPÍTULO presenta las CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES de la investigación realizada.

Por último en el SEXTO CAPÍTULO se encuentra la PROPUESTA a realizar para la solución del problema.

CAPÍTULO I

1.- EL PROBLEMA

1.1.- TEMA

“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS VIOLENTOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO INTRA-ÁULICO DE LOS NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN LEÓN MERA” DE LA PARROQUIA EL ROSARIO CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL PERÍODO JUNIO 2010 – OCTUBRE 2010”

1.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1.- CONTEXTUALIZACIÓN

Ya han transcurrido tres décadas desde que aparecieron los primeros juegos electrónicos. Por ello podemos destacar en base a la pagina encontrada en el internet: <http://eticainformatica.obolog.com/juegos-electronicos-incidencia-ninos-61829>; Los primeros pasos de los actuales juegos electrónicos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos 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 los ordenadores, videojuegos, juegos electrónicos 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 para videojuegos, juegos electrónicos en

cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos. Esto provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos dentro de estos juegos en la conducta de los niños. En 1986, la casa Nintendo lanzó su primer sistema de juego electrónico que permitió la presentación de unos juegos de calidad, movimiento y sobre todo color y sonido.

A comienzos de los 90, en el Ecuador 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; por ello podemos destacar en base a la pagina encontrada en el internet <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php>, desde hace algunos años en el país se ha venido observando que la niñez va obteniendo un comportamiento violento, debido a la temática de muchos de los juegos electrónicos violentos de más éxito entre los niños, ya que el uso de este medio de entretenimiento puede favorecer la aparición y el desarrollo de una conducta impulsiva y agresiva, predisponiéndolos a aceptar la violencia como medio para resolver los conflictos del día a día, aunque llevan poco tiempo desde que se introdujeron a nuestro país, ya en el año 1992, los juegos electrónicos violentos ocupaban uno de los primeros lugares en cuanto a la elección de los niños, llegando a superar el 40 %, ya en 1994, los juegos electrónicos de violencia ya ocupaba el primer lugar entre los más preferidos superando el 62 %, situándose en segundo lugar, por detrás de los juegos de misterio, además esto se da en Horas 1-2 horas el 35% y en la Semana 3 - 6 horas el 65%.

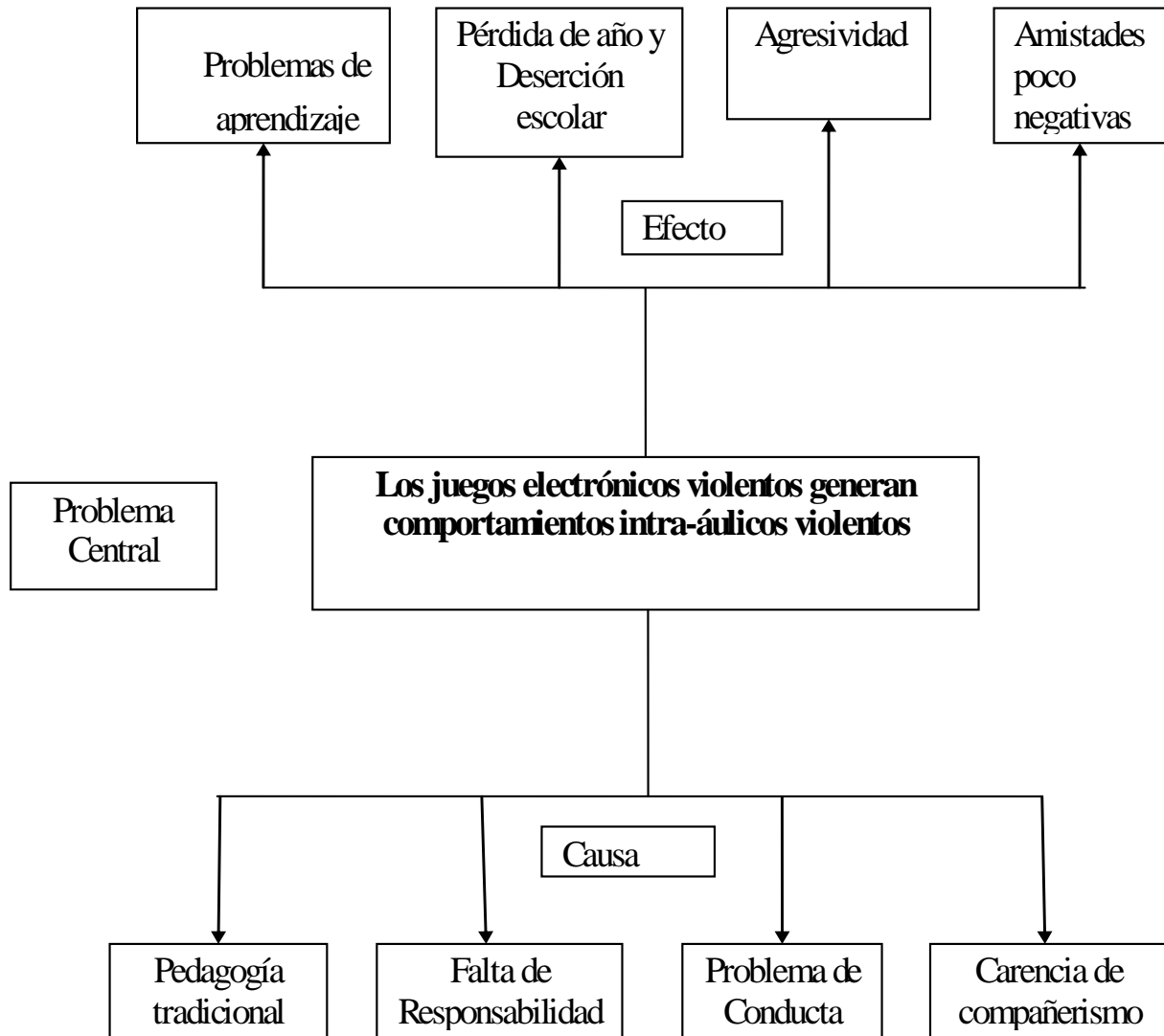
La población de 7 a 14 años de edad en la provincia de Tungurahua accede a los juegos electrónicos de los cuales los más preferidos son de violencia ya que reciben de éstos muchos comportamientos de: luchas, peleas o guerras que son de violencia fantástica 60%, de violencia humana 40% y todos comprendidas en la utilización 3 a 4 horas diarias, estos juegos de violencia han ocasionado problemas de comportamiento intra-áulico como: falta de atención, una conducta dependiente que puede cometer actos de violencia dejando a un lado leyes o

reglas establecidas dentro de la educación, la realidad de estos días es otra. Los juegos electrónicos se han convertido en unos de los entretenimientos más populares entre las nuevas generaciones, del cual es imposible aislar a los niños pues tienen acceso a todo tipo de: juegos portátiles, o de mesa, de las computadoras, o en tiendas, lugares públicos o la casa del vecinito.

En la Escuela de Educación Básica "Juan León Mera" de la parroquia el Rosario del cantón Pelileo, los niños acceden con preferencia a los juegos electrónicos debido a esto presentan un comportamiento intra-áulico de violencia como: malhumorados, arrebatos de ira, agresión física, insultos verbales, gestos hirientes, ironías, sobrenombres, amenazas e intentos de herir a otra persona, vandalismo; debido a la afición de los niños por los juegos más elegidos como: Manhunt 2, God of War, Mortal Kombat, Killer 7, Gran theft auto IV. Es necesario resaltar que entre los juegos más destacados por los niños han resultado ser con luchas, violencia y peleas. A esto se ha sumado también porcentajes, horas que utilizan por día 12%, 23% de niños de 1 a 3 horas; en la semana el 29%, 36% de 4 a 6 horas, es muy preocupante esta situación por el posible comportamiento del niño dentro del aula: el ignorar las destrezas, a distorsionar las reglas educativas, a estimular una visión discriminatoria y excluyente, a fomentar el todo vale como norma aceptable del comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes individuales, En las distintas familias de la comunidad se puede constatar este problema que desemboca en la violencia escolar, y algunos niños en vez de estudiar se dedican a analizar juegos.

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

Gráfico # 1: Árbol de Problemas



Fuente: Variables

Elaborado por: Carlos Siza

En verdad el avance de la educación dentro del aula progresa en la medida en que los estudiantes van desarrollando sus destrezas, sin embargo mientras algunos niños estudian, otros piensan en los juegos electrónicos especialmente en los más violentos, es ahí cuando van perdiendo no solo sus capacidades

intelectuales sino también el de relacionarse con los demás, es decir al momento de estar resolviendo problemas sencillos no tienen la suficiente habilidad para hacerlo porque están limitados a su ansiedad de salir a jugar con los demás, esto crea en ellos un comportamiento inadecuado dentro del aula como también en el hogar y se presentan ante la sociedad como unos niños violentos, ellos se aíslan de los demás, no tienen facilidad de escuchar consejos, y sobre todo en el campo educativo les es muy difícil mantener una atención estable, llegando así a fracasar. Los juegos electrónicos se han constituido en la actualidad en los amigos inseparables de los niños e incluso dejan a un lado lo aprendido en el aula, ellos son quienes dan rienda suelta a su imaginación al considerarse protagonistas y héroes de los juegos violentos que están siendo parte de sus vidas. Recuerdo en nuestra propia infancia y para quienes vivimos los juegos tradicionales de trompos y canicas aun no imaginamos que los juegos electrónicos iban a desplazar a estos juegos tradicionales; hoy en día, sin embargo, es común que los chicos pasen tiempo frente a una pantalla electrónica incluso ya los padres han dejado de controlar con intensidad a los hijos.

1.2.3.- PROGNOSIS

Los docentes y padres de familia actuales atraviesan por una crisis de desarrollo educativo y familiar cuando sus hijos presentan dependencia en los comportamientos de violencia que llaman la atención de una u otra manera, esta forma de conducta hace que muchos padres en unos casos no se interesen por ellos y se despreocupen de su relación entre docentes y estudiantes en el aula. Más aún si en el aula el docente no se interesa por descubrir las razones o motivos por las cuales los niños demuestran problemas visuales, mal gasto de dinero, pierden interés de la vida real, son entes enajenados, el problema de la violencia puede desembocar en un comportamiento egoísta, agresivo, en su totalidad al aislamiento ya que la adicción a estos juegos no es una fantasía, es una realidad muy lamentable.

1.2.4.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influyen los juegos electrónicos violentos en el comportamiento intra-áulico en los niños de Sexto año de Educación Básica de la escuela “Juan León Mera” de la parroquia el Rosario del cantón Pelileo, período Junio- Octubre 2010?

1.2.5.- INTERROGANES DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Qué son los juegos electrónicos?
- ¿En qué se clasifican los juegos electrónicos?
- ¿Cuáles son las características de los juegos electrónicos violentos?
- ¿Cuál es el comportamiento en el aula de los niños entre los 10 y 11 años?
- ¿De qué forma los juegos electrónicos violentos influyen en el comportamiento intra-áulico?
- ¿Cuál es la alternativa a seguir para crear conciencia en la comunidad educativa sobre el uso de los juegos electrónicos de violencia?

1.2.6 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

De contenido:

CAMPO: Educativo

ÁREA: Actitudinal

ASPECTO: Comportamiento del Niño en el Aula

De espacio: Esta investigación se realizará en la escuela “Juan León Mera” de la Parroquia El Rosario, Cantón Pelileo.

De tiempo: La investigación se realizará durante el período comprendido entre Junio 2010 - Octubre 2010

Unidades de observación

30 Estudiantes de sexto año de Educación Básica, 30 Padres de familia y 4 docentes.

1.3.- JUSTIFICACIÓN

Este proyecto es muy importante porque se puede ver la realidad de un hecho que corre con un alto riesgo de que el problema se intensifique con los juegos electrónicos violentos y que el comportamiento intra-áulico inadecuado vaya en retroceso, hasta que los estudiantes no tengan relación con el medio circundante y se conviertan en sedentarios y poco críticos.

También podemos darnos cuenta de los peores efectos que producen estos juegos electrónicos en el comportamiento del niño dentro del aula donde la muerte y la destrucción son normales. Ya que puede ser esto un entretenimiento impulsivo agresivo lleno de violencia donde nos lleve a disparar, matar o destruir.

Se ha observado que las consolas portátiles de los juegos electrónicos son los aparatos más utilizados y favoritos de los niños, es por eso que nos interesa saber que tanta influencia tienen los juegos electrónicos especialmente los violentos en el comportamiento dentro del ámbito educativo, que pueden dar lugar a consecuencias negativas para el menor.

Por lo tanto, se propone realizar un trabajo de investigación que ayude a conocer y comprender el fenómeno de la violencia de los niños en el aula, con el fin de brindar a futuros docentes la información necesaria para afrontar estas situaciones de una manera adecuada, logrando salir adelante de forma satisfactoria en dicho problema, el cual es un aspecto que afecta en gran medida a todos los educadores, es así que se establece como una necesidad urgente para la Institución el verificar estas circunstancias, medirlas y cuantificarlas, con el objetivo de poner de manifiesto la posible afectación de los juegos electrónicos violentos en el comportamiento inadecuado de los niños dentro del aula.

Los beneficiarios de esta investigación serán los estudiantes, padres de familia, docentes en el proceso de formación sobre el comportamiento violento,

para que tomen conciencia de los desafíos e inconveniencias de esta nueva tecnología que se instala a ritmos agigantados en nuestro medio.

Esta investigación es factible porque cuento con el apoyo del talento humano: docentes, padres de familia, niños, también con recursos económicos, de igual forma la posibilidad de acceso que me proporcionan las autoridades de la Institución.

1.4.- OBJETIVOS

1.4.1.- OBJETIVOS GENERALES:

Determinar la influencia de los juegos electrónicos violentos en el comportamiento intra-áulico de sexto año de la escuela “Juan León Mera” de la parroquia El Rosario del cantón Pelileo durante el período Junio 2010 – Octubre 2010.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Diagnosticar los comportamientos que se generen al utilizar los juegos electrónicos con características de violencia.
2. Fundamentar científicamente los elementos requeridos para el buen uso de los juegos electrónicos violentos y su incidencia en el comportamiento intra-áulico.
3. Diseñar un taller de capacitación para docentes, padres de familia, estudiantes de la escuela “Juan León Mera” sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico.

CAPÍTULO II

2.- MARCO TEÓRICO

2.1.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisado las tesis de grado de la Biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación no se obtuvo ninguna información acerca o similar a mi investigación, siendo la única y verdadera información recopilada.

2.2.- FUNDAMENTACIÓN

2.2.1.- Filosófica

En la investigación nos ubicamos en un paradigma crítico propositivo porque analiza una realidad educativa y busca plantear alternativas de solución a la problemática de la metodología docente apoyado en la tecnología de optimización de los juegos electrónicos.

2.2.1.1 Fundamentación Ontológica

La investigación asume que la realidad está en transformación por lo tanto los métodos del docente basadas en la concepción de la enseñanza de calidad mediante la aplicación de la tecnología para el desarrollo de destrezas en el trabajo en grupo e individual para apoyar la realización de cambios en el sistema de aprendizaje.

2.2.1.2 Fundamentación Epistemológico

La investigación se enmarca en el enfoque Epistemológico que generaliza y concreta los procedimientos adecuados para aplicar metodologías de los docentes fundamentadas en la informática y la comunicación.

2.2.1.3 Fundamentación Sociológica

Esta investigación se ubica en la teoría del conflicto por lo que se asume, que en las metodologías docentes aplicadas hay factores tradicionales, ajenas a la tecnología educativa que producen desmotivación, desinterés por el aprendizaje, deserción escolar, carentes de flexibilidad, falta de creatividad, problemas visuales.

2.2.1.4 Fundamentación Axiológica

En esta investigación es fundamental el rescate de valores que desarrollen y fortalezcan la práctica de responsabilidad, respeto, levantando así el autoestima, auto regulación.

2.2.1.5 Fundamentación Psicopedagógica

Esta investigación se enfoca en la teoría de Vygotsky sobre el juego y los juegos de los niños, tanto en el fenómeno psicológico y por su papel en el desarrollo. Mediante el juego, los niños elaboran significados abstractos, separado de los objetos del mundo, lo cual supone una característica crítica en el desarrollo de las funciones mentales superiores.

El famoso ejemplo que da Vygotsky es el de un niño que quiere cabalgar sobre un caballo y no puede. Si el niño tuviera menos de tres años podría quizá llorar y enfadarse, pero alrededor de los tres, la relación del niño con el mundo cambia: "por lo tanto, el juego es tal que su explicación debe siempre ser que la de que supone la realización ilusoria, imaginaria, de deseos irrealizables. La imaginación es una formación nueva, que no está presente en la conciencia del niño verdaderamente inmaduro, que está totalmente ausente en animales y que representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Como todas las funciones de la conciencia, originalmente surge de la acción."

El niño desea cabalgar un caballo pero no puede, así que toma una vara y se monta a horcajadas en él, pretendiendo entonces estar cabalgando. La vara es un "pivote". "La acción ajustada a reglas comienza siendo determinada por ideas,

no por objetos. Es muy difícil para un niño recortar un pensamiento desde un objeto. El juego es una etapa de transición en esta dirección. En el momento crítico en que una vara se convierte en pivote para extraer el significado del caballo desde un caballo real, se altera radicalmente una de las estructuras psicológicas básicas que determina la relación del niño con la realidad".

A medida que crece el niño, su dependencia respecto a pivotes tales como varas, muñecas u otros juguetes disminuye. Han "internalizado" esos pivotes en tanto imaginación y conceptos abstractos a través de los cuales entienden el mundo. "El viejo adagio de que el juego del niño es imaginación en acción puede invertirse: podemos decir que la imaginación en adolescentes y en infantes es juego sin acción"

2.3.-FUNDAMENTACIÓN LEGAL

En esta investigación se respalda de la Constitución de la República del Ecuador del Título I de los Elementos Constitutivos del Estado, Sección quinta de Educación, consta lo siguiente:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Esta investigación se respalda en el "Código de la Niñez y Adolescencia", cuya publicación en el Registro Oficial se dio en la Sala de Sesiones del Pleno del

Congreso Nacional, como Presidente José Cordero Acosta, el 17 de diciembre del 2002, y se ha actualizado a 1 de enero del 2007. La investigación se basa específicamente en lo siguiente:

CAPÍTULO III

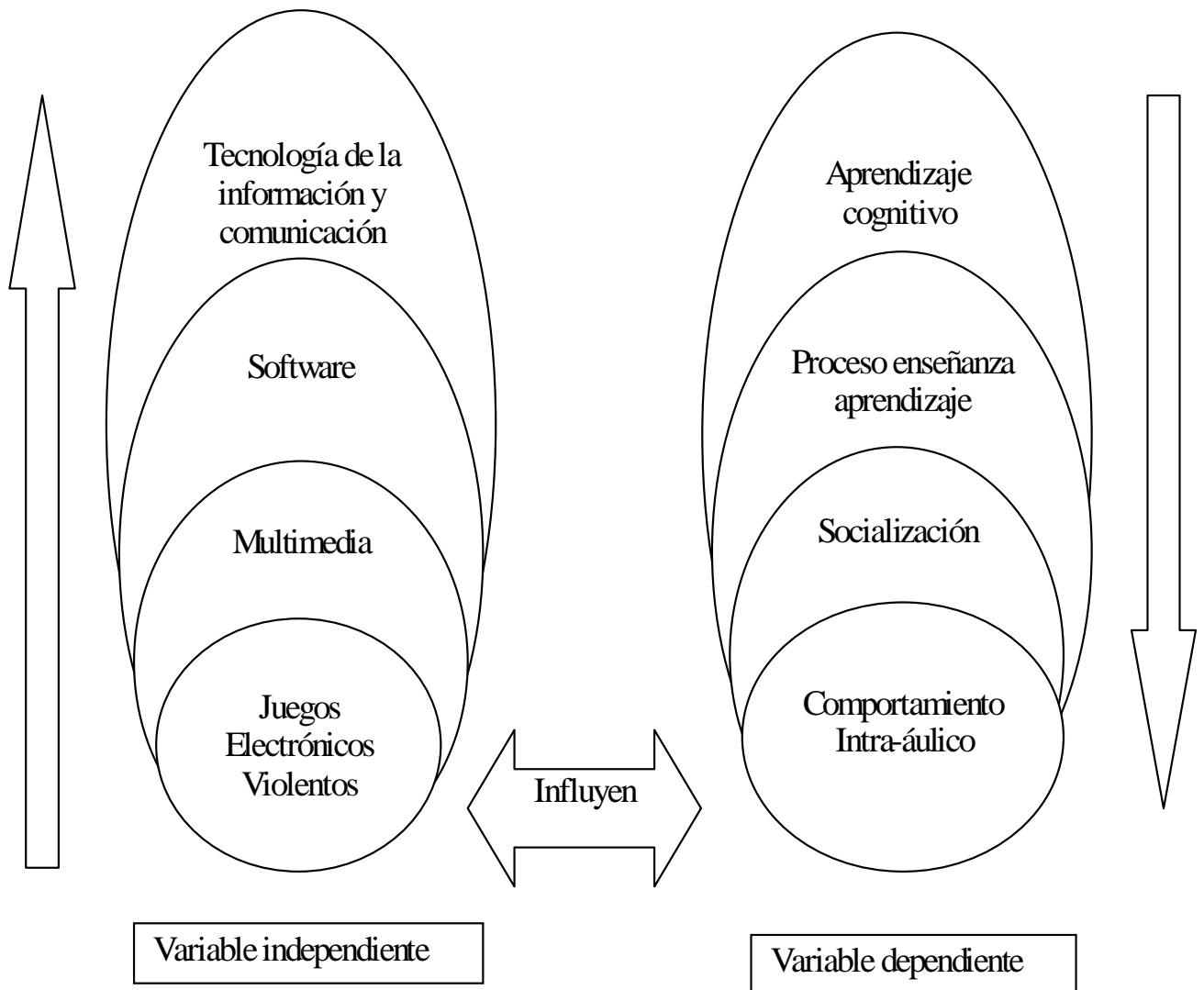
Derechos Relacionados con el Desarrollo

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación.

2.4.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Gráfico# 2: Categorías



Fuente: Variables

Elaborado por: Carlos Siza

CONSTELACIÓN DE IDEAS

VARIABLE INDEPENDIENTE. Los Juegos Electrónicos Violentos

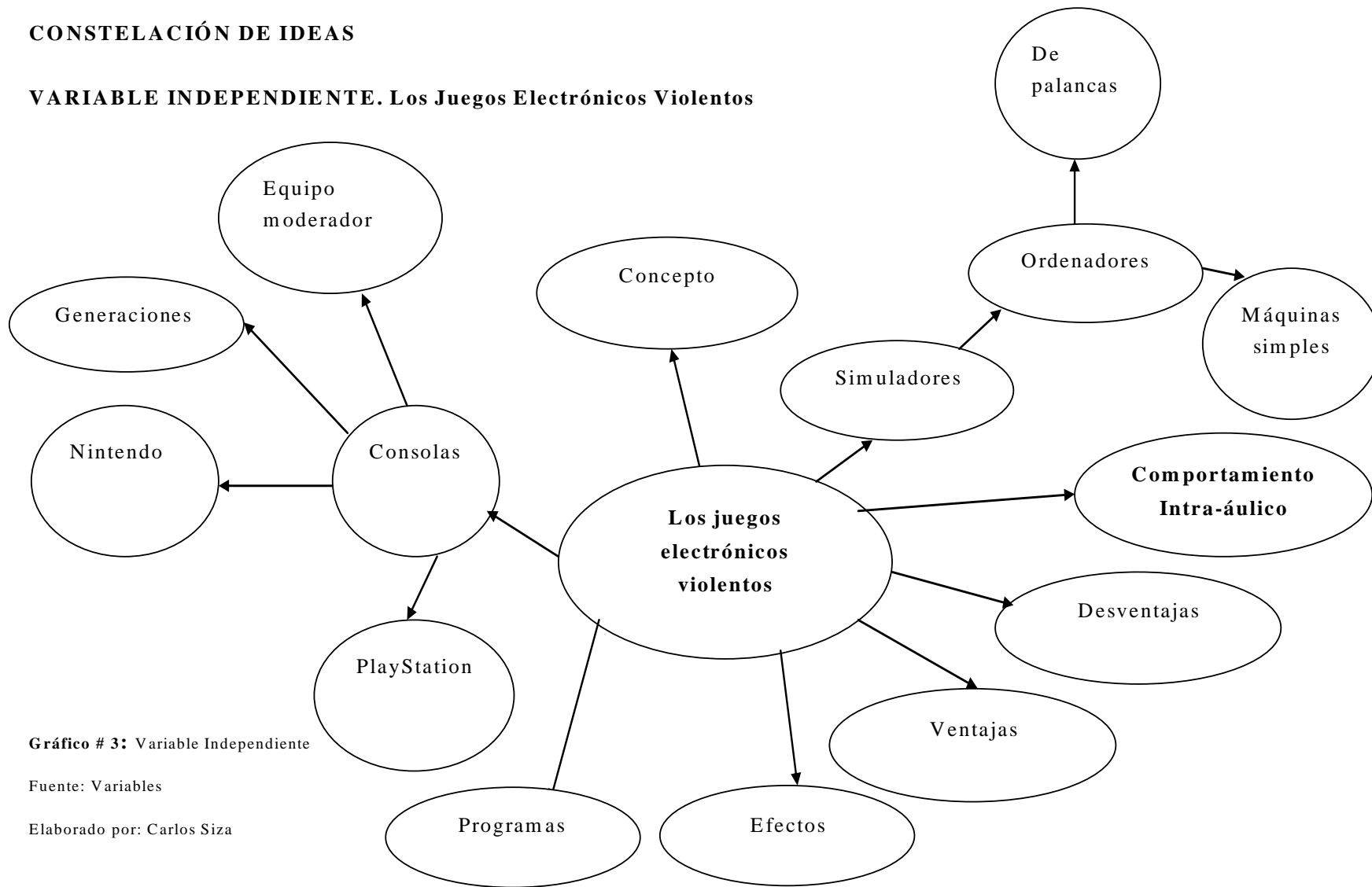


Gráfico # 3: Variable Independiente

Fuente: Variables

Elaborado por: Carlos Siza

VARIABLE DEPENDIENTE. Comportamiento Intra-áulico.

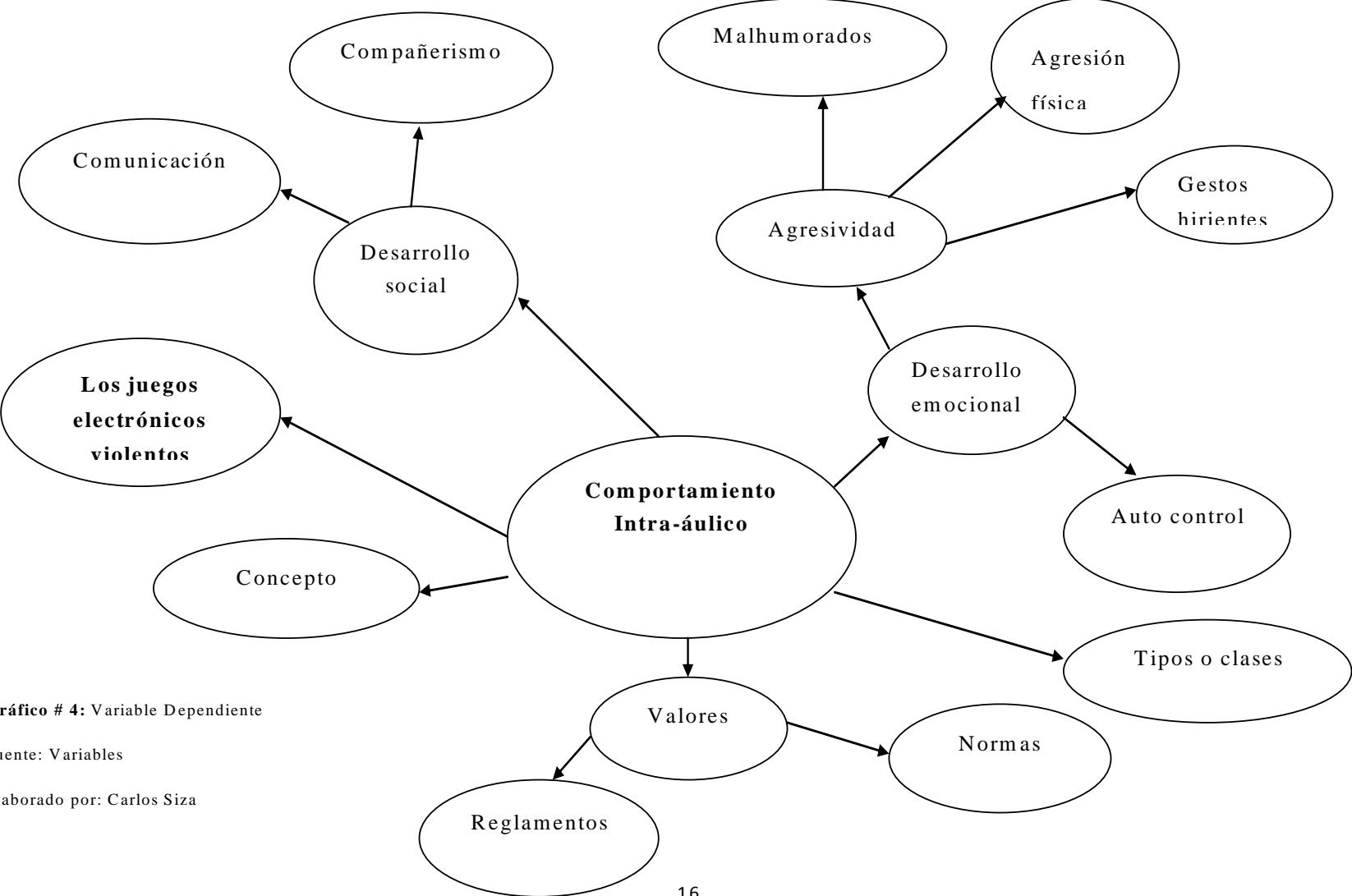


Gráfico # 4: Variable Dependiente

Fuente: Variables

Elaborado por: Carlos Siza

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

VARIABLE INDEPENDIENTE

- Tecnologías De La Información Y Comunicación (TICs)

La Tecnologías de la Información y Comunicación han permitido llevar la globalidad al mundo de la comunicación, facilitando la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, y eliminando barreras espaciales y temporales.

Se denominan Tecnologías de la Información y Comunicación al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TICs incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

Características

Las TICs convierten la información, tradicionalmente sujeta a un medio físico, en inmaterial. Mediante la digitalización es posible almacenar grandes cantidades de información, en dispositivos físicos de pequeño tamaño (discos, CD, memorias USB, etc.). A su vez los usuarios pueden acceder a información ubicada en dispositivos electrónicos lejanos, que se transmite utilizando las redes de comunicación, de una forma transparente e inmaterial.

Esta característica, ha venido a definir lo que se ha denominado como "realidad virtual", esto es, realidad no real. Mediante el uso de las TICs se están creando grupos de personas que interactúan según sus propios intereses, conformando comunidades o grupos virtuales. Instantaneidad. Podemos transmitir la información instantáneamente a lugares muy alejados físicamente, mediante las denominadas "autopistas de la información".

- 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.

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:

- Software de programación: Es el conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica. Incluye entre otros:

- Software de aplicación: Es aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios.

- Multimedia

Es la combinación de dos o más medios para transmitir información tales como texto, imágenes, animaciones, sonido y video que llega al usuario a través del computador u otros medios electrónicos. La multimedia permite que el usuario aprenda rápidamente estimulando los sentidos como el tacto, el oído, la vista y especialmente el cerebro.

Ventajas de la multimedia

- Mejora las interfaces basadas solo en texto
- Mantienen la atención y el interés
- Mejora la retención de la información presentada
- Es enormemente divertida

Clasificación de la multimedia

La multimedia se clasifica en lineal, interactiva e hipermedia dependiendo del control que tenga el usuario sobre la aplicación.

- Multimedia lineal: cuando la aplicación avanza en forma progresiva de principio a fin y el usuario no tiene control de la misma.
- Multimedia interactiva: cuando el usuario puede realizar determinadas acciones sobre la aplicación como hacer clic en algunos objetos o botones que le permitan controlar el avance de la misma.
- Hipermedia: Cuando se combina la multimedia con el hipertexto, es decir, cuando se le permite al usuario tener mayor control de la aplicación mediante el uso de botones, textos, imágenes y otros objetos.

Juegos Electrónicos Violentos

Es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho juego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, un sistema arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld o un teléfono móvil, los cuales son conocidos como "plataformas". Por videojuegos o juegos electrónicos son todo tipo de juegos digitales interactivos, con independencia de su soporte.

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

Por lo general, los videojuegos o juegos electrónicos hacen uso de otras maneras de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares que tienen un impacto sobre la conciencia de los niños y de los adolescentes que son quienes los manejan con más frecuencia. A su vez, estos son los juegos electrónicos violentos que generalmente se acompañan de una multiplicidad de estímulos luminosos y sonoros, con una increíble velocidad de movimientos e imágenes, que sobreexcitan el sistema nervioso de los niños, que a veces se pasan horas y horas bajo los efectos nocivos de esta hiperestimulación. Como consecuencia de todo esto, los niños se absorben en la manipulación de estos juegos electrónicos, se concentran solo en esta actividad, y como natural consecuencia juegan poco a otras cosas, reducen su contacto social con los coetáneos y, en ocasiones, hasta desatienden la satisfacción de sus propias

necesidades de alimentación y sueño, con tal de seguir jugando con el artefacto electrónico. Esto suele preocupar a la mayoría de los padres, que no saben qué hacer para impedir esta situación, en la que, además, ellos mismos con frecuencia han sido los que han facilitado a sus hijos estos artefactos computarizados.

El hecho de que Hannaford plantee que la situación severa de estrés que los niños sienten ante los juegos electrónicos de corte violento y tensional, provoca también un problema de una afectación de procesos cognoscitivos y del aprendizaje, sino también de la propia salud de los niños. En este sentido, resultados de investigaciones realizadas por C.Hannaford, del grupo de Aprendizaje Innovador, revelan que los niños responden a los estímulos de la televisión y de las imágenes electrónicas como si estas fueran reales, lo que hace que el cerebro se prepare para dar una respuesta física. Esta alerta del cerebro determina que los niños se sumerjan en una situación de supervivencia artificial causada por el artefacto electrónico, que entre sus primeras consecuencias trae que estos dejen de hablar y de comunicarse, por la dramática situación que viven observando las imágenes atemorizantes y violentas que contemplan.

Nuevas investigaciones que se han realizado últimamente por psicólogos muy competentes a nivel internacional muestran que los juegos electrónicos, junto con otros muchos programas violentos de la T.V. y del internet, al ser transmisores de sobredosis de violencia hacen que sus consumidores la interioricen, induciéndoles a que reproduzcan parte de esas escenas en su propia vida.

Las pandillas juveniles, en los países de Centroamérica reciben el nombre de “maras”, y se están proliferando peligrosamente también en los países. Estos grupos de jóvenes se muestran cada vez más agresivos y violentos llegando, no solo al robo y a las agresiones personales, sino también al crimen. El miedo al robo y a la agresión personal está condicionando al comportamiento de la ciudadanía. Crece la desconfianza frente a las relaciones sociales y son cada vez más las personas que se van cerrando sobre sí mismas, buscando la propia seguridad y la de su familia.

La violencia de los juegos electrónicos logra que quienes los frecuentan se vuelvan menos sensibles al sufrimiento del prójimo y que tengan menor disponibilidad para ayudar a las personas que se encuentren en una situación de extrema necesidad y necesiten ayuda urgente, este problema muestran que los contenidos de violencia se reflejan en todos los ámbitos de la sociedad. En realidad, es toda ella, en su conjunto, la que se está volviendo cada día más desconfiada, más agresiva y más violenta. Lo que se constata en los juegos electrónicos es que predominan en ellos las escenas de extrema violencia: una violencia que se expresa de muy diversas formas, ya sea en agresiones físicas personales, en continuas peleas, en guerras, en escenas de salvajismo. Muchas veces aún los programas deportivos van a estar condimentados con altos componentes de violencia.

Los juegos electrónicos causan más daño en el espíritu de la niñez y de la juventud que los programas más violentos de la televisión. La razón es muy clara: en los “juegos electrónicos” el jugador se convierte en protagonista. El niño o el joven se vuelven en sujeto activo. No es un mero espectador de peleas ajenas como cuando mira esas escenas en el televisor. Es él mismo quien ataca, vence y mata al adversario. ¡Se siente un triunfador a costa de la derrota o de la muerte de su ficticio enemigo!

Esto lleva a un afianzamiento en su agresividad y en su machismo, generando en él una falsa y negativa autoestima en su comportamiento.

Por otro lado, toda esta carga de agresividad en contra de los demás, logra, lamentablemente, que se vayan debilitando los valores cívicos y que se distancien el verdadero espíritu democrático. Algunos aspectos perjudiciales para los niños son los ambientes lúgubres en los que se desarrollan estos juegos: excesivo y estridente ruido, falta de ventilación y de oxigenación, pérdida de tiempo para el estudio y para el ejercicio físico, afán de competitividad, individualismo, gastos económicos.

Programas

Es un simple archivo ejecutable que contiene todos los elementos requeridos para funcionar de manera independiente.

Programas de juegos electrónicos violentos se destacan los siguientes:

Manhunt 2

El juego permite a los jugadores ejecutar horribles asesinatos y es tan bestial que recibió la calificación de “solo para adultos” en el Reino Unido. Manhunt es un videojuego electrónico de Survival horror, desarrollado por RockstarGames para PC y las consolas Xbox y PlayStation 2. Esta última versión fue la primera en ser lanzada, apareciendo al mercado el 18 de noviembre de 2003. Al poco tiempo de ser estrenado, se convirtió en uno de los juegos electrónicos más polémicos existidos, debido principalmente a su extrema violencia. RockstarGames también tuvo problemas judiciales debido a un asesinato perpetuado por un joven obsesionado con el juego.

God of War.

“El jugador se vuelve un guerrero sin compasión en su busca de venganza contra los dioses que lo engañaron para asesinar a su propia familia. Los prisioneros son quemados vivos y el jugador puede usar ‘movimientos letales’ para acabar con sus oponentes, como partir a una víctima por la mitad”

Mortal Kombat

El jugador tiene que, después de enfrentarse a feroces contrincantes, terminar con un escondido e innumerable número de finales, muertes pensadas por el hombre.

Killer 7:

“El jugador toma el control de siete asesinos que deben combinar sus habilidades para derrotar a una banda de monstruosos terroristas suicidas. El juego

eventualmente escala hasta un conflicto global entre los Estados Unidos y Japón. El jugador recolecta la sangre de sus víctimas para curarse a sí mismo, mientras debe cortarse las muñecas para rociar sangre y hallar pasajes ocultos”.

Gran theft auto IV

El jugador es un joven que trabaja para pandillas a fin de obtener respeto. Sus misiones incluyen asesinatos, robos y destrucción a todos los niveles imaginables. El jugador puede causar tantos desastres como desee sin realizar progresos en la trama del juego.

Ventajas

Desde un punto de vista meramente educativo, no cabe duda de que jugar a un videojuego puede aportar ventajas al niño. No obstante, según explica Juan Alberto Estallo, psicólogo del Instituto Municipal de Psiquiatría de Barcelona, es difícil hacer generalizaciones en cuanto a ventajas e inconvenientes, ya que cada juego tiene unas características propias que vienen dadas por su contenido y por el grupo de juegos al que pertenece según su estructura. El primer contacto es como una nueva experiencia que libera un estímulo continuo y a esto se le suma la manera de asimilar una nueva experiencia que depende de gran manera del usuario, este puede comenzar a sentir una experiencia satisfactoria o responder de una manera menos agradable y simplemente repeler el juego por no encontrarlo agradable o satisfactorio y el estímulo inicial desaparece, por lo tanto la estimulación que genera la adicción es cortada y la memoria de placer no se presenta.

- La tecnología puede ayudar a los niños y adolescentes en su desarrollo. Desde su aparición, ha habido una gran discusión en torno a los pros y contras de los juegos electrónicos, sin embargo es innegable que ayudan a desarrollar destrezas y a hacer amigos. Los niños y adolescentes, ciertamente, prefieren los juegos electrónicos, ya que implica desarrollar sus habilidades en relación a la tecnología y los medios electrónicos, así como desarrollar destrezas para hallar la lógica oculta del juego.

Desventajas

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

De acuerdo a una investigación publicada en *Pediatrics* se sumó a la evidencia existente de que los niños y jóvenes participan en videojuegos o juegos electrónicos violentos, una tendencia mundial que los estadounidenses siguen con 13 horas semanales de exposición en promedio, suelen aumentar sus conductas agresivas. Investigadores de Estados Unidos y Japón evaluaron a más de mil 500 niños y adolescentes de ambos países de entre 9 y 18 años y encontraron que esta actividad es un factor de riesgo para la conducta agresiva futura en diferentes culturas.

Sería injusto pensar que los videojuegos o juegos electrónicos en sí mismos tengan la capacidad de producir y generar tales conflictos, habrá que tomar en cuenta que para que esto se dé, se tienen que hacer presentes más factores; es decir, cada caso tendrá su razón de ser y si bien los juegos pueden ser un factor y un medio incluso desencadenante, no en todos los casos se pueden ver los mismos resultados. En tales casos lo mejor sería acudir con un especialista y evaluar la situación.

A pesar de la apatía y descontrol que caracteriza en cierta manera a la niñez y la juventud frente a los videojuegos, quieren superarse para aprender los trucos, resolver los problemas que se les plantean y buscar soluciones inteligentes. Pero es importante que donde existe el desafío en crecimiento haya un adulto para encararlo.

Si bien la mejor manera de educar es poner límites con amor, el acercarnos a conocer su mundo, incluidos los juegos electrónicos que lo entretienen ya que

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.

Efectos

Los resultados indican que estudiantes de escuelas y colegios, han utilizado juegos de realidad virtual violentos tienen el pulso acelerado, reportan mayor cantidad de mareos y náuseas y, en un examen posterior, exhiben mayor cantidad de pensamientos agresivos que aquellos que han utilizado juegos no violentos.

Un estudio realizado por Irwin y Gross (1995) intenta identificar los efectos tanto en niños impulsivos como reflexivos de sexto grado, al utilizar juegos de video "agresivos" contra los "no-agresivos." Los niños que han usado los juegos electrónicos agresivos, comparados con los que han usado los juegos electrónicos no-agresivos, muestran mayor nivel de agresión física y verbal contra objetos inanimados y compañeros de juego durante la sesión de juego posterior. Más aun, estas diferencias no estaban relacionadas con los rasgos de niños impulsivos o reflexivos.

Kirsh (1997) también investigo los efectos de utilizar juegos electrónicos violentos contra juegos electrónicos no-violentos. Después de utilizar estos juegos, se realizó un cuestionario, a niños(as) de quinto y sexto grados, con una historia hipotética. En tres de seis preguntas, los niños que habían utilizado juegos violentos respondieron más negativamente que los otros, acerca de las acciones perjudiciales del personaje de la historia cuya intención era confusa. Estos resultados sugieren que utilizar juegos electrónicos violentos hace a los niños más propensos a atribuir intenciones adversas a otros. Argumentan sin embargo, que en estudios utilizan la observación del comportamiento para medir la agresión, las tendencias indican un aumento en la agresión después que los niños utilizan u observan juegos violentos. Sin embargo, estas tendencias no son muy claras en estudios que utilizan otras medidas de agresión (por ejemplo, medir la disposición de los niños para ayudar o lastimar a otro niño).

Otros efectos

Funk y Buchman (1994) dieron a niños de sexto grado un perfil auto-percibido de rendimiento y un cuestionario sobre sus hábitos y preferencias al utilizar juegos violentos. Los resultados indican que para los niños, la mayor preferencia son los juegos de violencia, menores son los resultados de auto-percepción de rendimiento en una o más áreas de desarrollo importantes, incluyendo habilidades académicas, interpersonales y de comportamiento.

Consolas

Es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos que están contenidos en cartuchos o discos ópticos. Los primeros sistemas de videoconsolas fueron diseñados únicamente para jugar videojuegos pero hoy en día incorporan características importantes de multimedia como internet, tiendas virtuales, canales de noticias y de tiempo.

En las consolas de reciente generación ya no sólo depende la potencia de la unidad CPU sino también del procesador gráfico GPU que es el procesador encargado del manejo de gráficos en la consola; cada componente tiene una determinada cantidad de bits y velocidad:

Consolas de primera generación

Si bien los primeros juegos de computadora aparecieron en la década de los 1950, éstos utilizaban pantallas vectoriales, no de vídeo. No fue hasta 1972 cuando se lanzó la primera consola de sobremesa por la compañía electrónica Magnavox. La Magnavox Odyssey, fue creada por Ralph Baer, considerado como el padre de los videojuegos o juegos electrónicos.

Consolas de segunda generación

En esta generación resaltaron Atari 2600, Colecovision, Mattel Intellivision Atari 5200, SG-1000 y la TV-Game. El dominio absoluto fue de Atari, aunque tuvo al menos dos rivales destacables. Colecovision con el doble de colores que la 2600 e Intellivision de Mattel que por primera vez en la historia

incluye una CPU de 16 bits. Algunas empresas japonesas hoy consideradas míticas como Sega o Nintendo, hacían sus tímidas incursiones a nivel doméstico.

Consolas de tercera generación

Tras la crisis de los videojuegos, el mundo de las consolas prácticamente es un monopolio japonés. En esta generación las consolas como la NES (Nintendo Entertainment System) o Famicom (así se llamaba la NES en Japón) y la Sega Master System tenían 8 Bits. La NES, domina prácticamente sola hasta la llegada de Mega Drive en 1988.

Consolas de cuarta generación

En 1983 Nec y Hudson, sacan la consola PC Engine en Japón o TurboGrafx en el resto del mundo, que tienen una CPU de 8 bits pero un chip gráfico de 16bits. En 1988 Sega presenta su consola con una CPU de 16 bits conocida como Sega Génesis en América y Sega Mega Drive en Europa y Asia. En 1990 Nintendo saca su consola de 16bits Super Nintendo y este mismo año, la productora de arcades SNK saca Neo Geo, la consola más potente de esta generación llamada el Rolls Royce de las consolas por su elevado precio. Esta generación destaca, por los chips gráficos añadidos al cartucho, como el Super FX y SVP y los añadidos de Mega Drive, Mega CD y Mega 32X. Aparecen conceptos como multitarea, multimedia, gráficos vectoriales, etc... Super Nintendo es la consola más vendida con 49 millones de unidades, aunque la más vendida en Europa es Mega Drive.

Consolas de quinta generación

En la quinta generación hubo una gran variedad de fabricantes que presentaron diversos equipos con características semejantes a la de un ordenador personal. Las compañías desarrolladoras de juegos comenzaron a presentar títulos en un entorno 3D, aprovechando la capacidad de hardware de los equipos. Esta generación es conocida como la "era de los 32 bits" aunque ocasionalmente algunas personas se refieren a esta generación como la "era de los 64 bits" puesto

que Nintendo lanzaría dos años más tarde un sistema que rompería ese apodo, se trata de la consola Nintendo 64; raramente se le llama también la "era 3D".

Consolas de sexta generación

En esta generación, se produjeron equipos con similitudes a la arquitectura de un computador personal, no obstante, las consolas de sobremesa prescindieron de los cartuchos y utilizan medios de almacenamiento con gran capacidad como el DVD, GD-ROM, GOD. Lo cual hizo que los juegos fuesen más largos y visualmente atractivos. Además, esta generación también experimenta los juegos electrónicos en línea en las consolas y la aplicación de sistemas almacenamiento internos en los equipos como memoria flash y disco duros que son utilizados para guardar datos del juego.

Consolas de séptima generación

Esta generación se caracteriza por la introducción de la tecnología multinúcleo en la unidad central de procesamiento que son utilizadas principalmente en la Xbox 360 y la PlayStation. También está marcada por la integración del formato de disco óptico Blu-ray, utilizado únicamente en la PlayStation. También aparecen controladores inalámbricos y detección de movimiento que han "desplazado" el clásico controlador por cable. Otro aspecto importante es la distribución de juegos vía Internet, gracias a la aparición del servicio de banda ancha a nivel mundial. Algunos de los servicios de Internet que dan soporte técnico a los juegos electrónicos multijugador es la Xbox Live de Microsoft, la PlayStation Network de Sony y la NintendoWiFiConnection de Nintendo.

Consola portátil

Es un dispositivo electrónico ligero que permite jugar Videojuegos o juegos electrónicos y que, a diferencia con una consola clásica, los controles, la pantalla, los altavoces y la alimentación, pilas, baterías, están todos integrados en

la misma unidad y todo ello con un pequeño tamaño, para poder llevarla y jugar en cualquier lugar o momento.

Equipo moderador

Es necesario que cada uno de los participantes sepa e investigue profundamente el juego por tratar. Dentro de las distintas modalidades de juegos que existen, muchas veces se tienen semanas, días o sólo horas para la preparación. Esto determina que los equipos deban hacer buen uso del tiempo y realizar una investigación exhaustiva del juego y sus implicaciones, viendo las posibles pruebas y tratando de encontrar demostraciones favorables.

Nintendo

Tuvo muchísimo tiempo para diseñar esta consola, la cual en el momento de su lanzamiento contaba con una potencia muy elevada y superior a sus competidoras, a pesar de que tras no mucho tiempo de vida fue superada tecnológicamente por otras consolas que no lograron tener el mismo éxito.

Su virtud fue la gigantesca variedad de juegos con una calidad que iba en aumento con cada nueva remesa, también la fama ya obtenida por la empresa Nintendo fue quien acertó en su política pues vendió el doble de consolas SuperNintendo que Sega de consolas Mega Drive. Así, la SNES se convirtió en la consola más exitosa de la era de los 16-bits, vendiendo más de 49 millones de unidades a nivel mundial y la facilidad que suponía para los desarrolladores programar juegos para esta consola.

Con la llegada de una nueva consola de Nintendo realice auténticas obras maestras: Super Mario World (1991), Super Mario Kart, Street Fighter 2, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Pilotwings, Mario Paint (1992), Metal Warriors, Super Metroid, Star Fox, Donkey Kong Country (1994), Super Mario World 2: Yoshi's Island, EarthBound, Killer Instinct (1995) o Kirby Super Star, entre otros.

Play Station II

Es la segunda videoconsola de sobremesa producida por Sony ComputerEntertainment. Sus principales características son el lector de DVD, la nueva versión de Dualshock II y por último el disponer puertos USB 1.0 para conectar algunos dispositivos.

La consola fue concebida después de la ruptura del acuerdo de Sony con Nintendo. El acuerdo consistía en que Sony desarrollaría el CD-ROM para la nueva SNES PlayStation (Snes CD Rom) de Nintendo, con el cual se pretendía dotar de mayores capacidades multimedia a la nueva consola de Nintendo, de la misma forma que Sony colaboró anteriormente en el desarrollo de SNES, fabricando su chip de sonido, que permitía 8 canales simultáneos con calidad PCM, quedando muy por encima de la competencia. Sin embargo, Nintendo también encargó ese proyecto a Philips, lo que provocó que, al descubrir Sony el juego a dos bandas de Nintendo, empezara a fabricar juegos para la competencia (como Hook para Sega Mega-CD). Esto y el poco éxito de las consolas que en aquel momento incorporaron el CD, provocó que Nintendo cancelara el proyecto. A Sony no le pareció acertada la determinación de Nintendo y, gracias a la experiencia adquirida, lanzó por su cuenta su propia consola, la PlayStation.

Simuladores

Un simulador es un aparato que permite la simulación de un sistema, reproduciendo su comportamiento. Los simuladores reproducen sensaciones que en realidad no están sucediendo.

Un simulador pretende reproducir tanto las sensaciones físicas (velocidad, aceleración, percepción del entorno) como el comportamiento de los equipos de la máquina que se pretende simular. Para simular las sensaciones físicas se puede recurrir a complejos mecanismos hidráulicos comandados por potentes ordenadores que mediante modelos matemáticos consiguen reproducir sensaciones de velocidad y aceleración. Para reproducir el entorno exterior se

emplean proyecciones de bases de datos de terreno. A este entorno se le conoce como "Entorno Sintético".

La afición a los simuladores de vuelo caseros ha hecho que muchos usuarios lleguen a ser diseñadores de aeronaves para estos sistemas. De esta forma ellos pueden crear tanto aeronaves militares como comerciales utilizando los nombres de aerolíneas reales, de forma que pueden sacar partido de sus diseños.

Ordenadores

El ordenador es una máquina mental. El programa que ejecuta consiste en pensamientos, que son las instrucciones u órdenes, la ejecución del programa simula los pensamientos que el programador ha elaborado para procesar los datos, que también fueron pensados. Atiéndase que no se debe decir el ordenador piensa, pues las instrucciones son pensamientos extremadamente restringidos y limitados a las acciones que la máquina puede ejecutar, mientras el pensamiento humano contiene infinitamente más que lo que es utilizado para simular la ejecución de un programa. Más aún, nosotros podemos tener la experiencia de determinar, de decidir nuestro próximo pensamiento. Por el contrario, un ordenador siempre hace elecciones lógicas, no decisiones, y siempre determinadas por el estado en que la máquina se encuentra y la condición que lleva a la elección del próximo estado.

De palancas

La palanca puede emplearse con dos finalidades prácticas:

-Modificar la intensidad de una fuerza. En este caso podemos vencer grandes resistencias aplicando pequeñas potencias.

- Modificar la amplitud y el sentido de un movimiento. De esta forma podemos conseguir grandes desplazamientos de la resistencia con pequeños desplazamientos de la potencia

Ambos aspectos están ligados, pues solamente se puede aumentar la intensidad de una fuerza con una palanca a base de reducir su recorrido, y al

mismo tiempo, solamente podemos aumentar el recorrido de una palanca a base de reducir la fuerza que produce.

Máquinas simples

Son aparatos destinados a equilibrar unas fuerzas con otras y trasladar el punto de aplicación de unas aplicando ligeramente la intensidad de otras. En toda máquina simple se distinguen dos fuerzas:

- (Q) Resistencia, que es la aplicada al cuerpo que se quiere mover
- (F) Potencia, que representa la fuerza que debe actuar a fin de equilibrar la resistencia del cuerpo y desplazar su punto de aplicación.

Hoy en día existen máquinas de todas clases y tamaños, pero no importa cuán complejas puedan parecer, todas ellas son una combinación de varias máquinas simples o modificaciones de una máquina simple.

Por máquina simple se entiende una máquina que se mueve por una sola fuerza.

VARIABLE DEPENDIENTE

- Aprendizaje Cognitivo

El aprendizaje por descubrimiento según Bruner. Son técnicas de enseñanza por el método del descubrimiento: Para Bruner, el aprendizaje por descubrimiento es a la vez un objetivo de la educación y una práctica de su teoría de la instrucción.

El descubrimiento consiste en la transformación de hechos o experiencias que se nos presentan, de manera que podamos ir más allá de la información recibida. En otras palabras, se trata de reestructurar o transformar hechos evidentes, de manera que puedan surgir nuevas ideas para llegar a la solución de los problemas.

En el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante tiene que evaluar toda la información que le viene del ambiente, sin limitarse a repetir lo que le es dado. Bruner, destaca una serie de beneficios que se derivan del aprendizaje por descubrimiento:

Mayor utilización del potencial intelectual: esto quiere decir que el énfasis en el aprendizaje por descubrimiento fomenta en el aprendiz el hábito de organizar la información que recibe.

Motivación Intrínseca: dentro de la concepción del aprendizaje como un proceso de descubrimiento, el niño obtiene recompensa en su propia capacidad de descubrir, la cual aumenta su motivación interna, hacia el aprendizaje, que cobra más fuerza para él, que la aprobación o desaprobación proveniente del exterior.

Ayuda a la conservación de la memoria: Bruner, a través de sus experiencias. Llega a establecer que la memoria no es un proceso de almacenamiento estático. La información se convierte en un recurso útil y a la disposición de la persona, en el momento necesario.

- Proceso de enseñanza Aprendizaje

-La esencia de la **enseñanza** está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante, conocimiento de si mismo, habilidades y capacidades, que lo faculten y le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno.

Al **aprendizaje** se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

La enseñanza existe para el aprendizaje, sin ella no se alcanza el segundo en la medida y cualidad requeridas; mediante la misma el aprendizaje estimula, lo que posibilita a su vez que estos dos aspectos integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje conserven, cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades y al mismo tiempo conformen una unidad entre el papel orientador del maestro o profesor y la actividad del educando. La enseñanza es siempre un proceso complejo dialéctico y su movimiento evolutivo está condicionado por las contradicciones internas, las cuales constituyen indetenibles fuerzas motrices de su propio desarrollo, regido por leyes objetivas además de las condiciones fundamentales que hacen posible su acumulación.

- Socialización

Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas.

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

Tipos de Socialización

1. Socialización Primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. La socialización primaria finaliza cuando el concepto es completo y se ha establecido en la conciencia del individuo que a esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

2. Socialización Secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento.

Algunos autores como DURKHEIM, WEBER, BERGER y LUCKMAN plantean que los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional, los grupos de amigos y los medios masivos de comunicación.

- Comportamiento intra-áulico.

El comportamiento del niño es sobre todo el resultado de la herencia o sea de la naturaleza misma. La mayor parte de los comportamientos son aprendidos por el niño y se repiten según el medio en el cual se desarrolla. Conforme el niño va creciendo va adquiriendo un buen o mal hábito según sea el medio en el que se desenvuelva y el entorno que le rodea.

- Funciones

Entre los 6 y 12 años. Corresponde al ingreso del niño a la escuela, acontecimiento que significa la convivencia con seres de su misma edad. Se denomina también "periodo de la latencia", porque está caracterizada por una especie de reposo de los impulsos institucionales para concentrarnos en la conquista de la sociedad.

La sociedad que comienza a desarrollar es "egocéntrica": "Todo sale de mí y vuelve a mí", "Te doy para que me des". Sus mejores amigos son los que le hacen jugar, le invitan al cine o un helado".

El niño, al entrar en la escuela da pie al desarrollo de sus funciones cognoscitivas, afectivas y sociales.

F. Cognoscitivas: El niño desarrolla la percepción, la memoria, razonamiento, etc.

F. Afectivas: En cuanto que el niño sale del ambiente familiar donde es el centro del cariño de todos para ir a otro ambiente donde es un número en la masa; donde aprende y desarrolla el sentimiento del deber, respeto al derecho ajeno amor propio, estima de sí.

F. Social: La escuela contribuye a extender las relaciones sociales que son más incidentes sobre la personalidad.

Características

-Aprende a no exteriorizar todo, aflora, entonces, la interioridad.

-Son tremendamente imitativos, de aquí que necesiten el buen ejemplo de sus padres.

-El niño se vuelve más objetivo y es capaz de ver la realidad tal como es.

-Suma, resta, multiplica y divide cosas, no números.

-Adquiere un comportamiento más firme sobre sus realidades emocionales.

Valores

El valor es un bien, ya que se le identifica con lo bueno, con lo perfecto en las cosas materiales, espirituales, instituciones, profesiones, derechos civiles, que permiten a la persona realizarse de alguna manera.

El valor moral te lleva a construirte como hombre, a hacerte más humano.

Tipos

Los valores infrahumanos: Son aquellos que sí perfeccionan al hombre, pero en aspectos más inferiores, en aspectos que comparte con otros seres, con los animales, por ejemplo. Aquí se encuentran valores como el placer, la fuerza, la agilidad, la salud.

Los valores humanos infra-morales: Son aquellos valores que son exclusivos del hombre, ya no los alcanzan los animales, únicamente el hombre. Aquí encontramos valores como los económicos, la riqueza, el éxito, por ejemplo. La inteligencia y el conocimiento, el arte, el buen gusto. Y socialmente hablando, la prosperidad, el prestigio, la autoridad, etc.

- Valores Instrumentales: Son comportamientos alternativos mediante los cuales conseguimos los fines deseados.

- Valores Terminales: Son estados finales o metas en la vida que al individuo le gustaría conseguir a lo largo de su vida.

Normas

El Plan de convivencia sobre el comportamiento escolar pretende fundamentalmente, aprender a vivir en comunidad, por lo que requiere el cumplimiento de las siguientes normas que entendemos imprescindibles.

- Respetar la dignidad y funciones de los profesores y de cuantas personas trabajan el centro.
- Respetar la dignidad, integridad, libertad de los alumnos, así como del resto de la Comunidad escolar.

Sin asumir posturas pesimistas o cínicas, sino propositivas, es necesario reconocer una realidad: en gran medida el comportamiento de la sociedad indica que se están dejando de asumir los valores morales, las causas pueden ser diversas y combinadas, como: el egoísmo excesivo, la influencia de algunos medios de información, conflictos familiares, padres irresponsables en la crianza de sus hijos, presiones económicas, pobreza; pero sobre todo el funcionamiento de un Sistema Educativo desvinculado de las necesidades actuales de los ciudadanos. Sin embargo, la formación escolar debe ser el medio que conduzca al progreso y a la armonía de toda nación; por ello, es indispensable que el Sistema Educativo Nacional, concretamente, renueve el currículo y las prácticas educativas del nivel básico principalmente, otorgando prioridad al ámbito problemático referido.

El proceso de desvalorización siempre ha estado presente en todos los tiempos y civilizaciones; aunque todavía existen personas que revelan una gran calidad humana, es decir, que asumen las normas universales de toda sociedad, tales como la responsabilidad, la humildad, la honradez, la solidaridad, el respeto, entre otras; la mayor parte de la población reproduce lo opuesto: la negligencia, el engaño, la agresividad, la envidia.

La educación no es sólo una de tantas etapas de formación escolar, sino también es la base en la que se constituye la personalidad del individuo, o sea, el fundamento intelectual, moral, emocional, que orientará su posterior desarrollo. De

ahí la importancia de la transformación de este nivel académico, que debe consistir en una reestructuración del currículo y las prácticas escolares en las que los profesores y los alumnos aborden crítica y reflexivamente, mediante técnicas grupales, los diversos temas de actualidad: el racismo, las crisis económicas, la identidad nacional, la globalización, la sexualidad, otorgando primordial importancia al fomento de los valores en coordinación con la familia. Sólo así es posible construir un nuevo modelo de sociedad, que se distinga por la justicia, la igualdad y la armonía.

Reglas

- Asistir a la escuela o colegio con puntualidad.
- Las entradas se realizarán ordenadamente.
- Las faltas de puntualidad deberán ser justificadas.
- En circunstancias excepcionales y por prescripción médica, el Director podrá privar al alumno/a de su asistencia al Centro, por el tiempo recomendado por el médico, en caso de enfermedad, o se subsane la falta de higiene. En ambos casos, el profesor tutor deberá entregar a la familia un programa de actividades que deberá realizar el alumno/a durante los días que no asista al centro.
- Las faltas de asistencia de los alumnos a clase serán comunicadas por el profesor/a tutor al Jefe/a de Estudios, y a la familia que deberá justificarlas mediante nota escrita.
- Cuando algún alumno/a precise ausentarse de la Escuela, por motivo justificado, o faltar a clase durante uno o más días, la familia lo comunicará al profesor tutor con la debida anticipación o puede ser lo contrario.
- En todo momento, dentro de la Escuela, se evitarán los juegos violentos y peligrosos. Los juegos permitidos se realizarán en la zona adecuada del patio de recreo, nunca en los pasillos y otros lugares de tránsito. Los alumnos/as que no

respeten los reglamentos podrán ser privados de salir al recreo, de acuerdo con el reglamento de Convivencia escolar.

- Los alumnos no podrán permanecer en el aula durante el tiempo de recreo, salvo causa justificada.

- Durante las horas de clase los alumnos/as no podrán salir al patio de recreo ni permanecer en los pasillos.

- No está permitido asistir a clase con teléfono móvil (si está justificado podrán usar el del Centro). Caso de llevarlo el profesor/a tutor/a podrá retenerlo y deberán recogerlo de secretaría los padres o tutores del alumno/a.

- Como las obligaciones de los profesores ante los alumnos tienen carácter preferente, las visitas de los padres se realizarán según el horario establecido, y siempre fuera de los horarios de clase.

- Durante las horas de clase está prohibida la entrada en la zona de docencia a toda persona ajena al centro, salvo que sea autorizada para ello por el Director.

- El aula debe presentar un aspecto de cuidado por lo que se evitará:

a) Tirar papeles u otros objetos al suelo.

b) Manchar, golpear, romper, sillas, mesas y demás mobiliario.

c) Las carreras y lanzamientos de objetos en el aula.

d) Masticar chicles y comer en el aula.

e) Sustraer bienes del centro o de compañeros.

f) Agresiones físicas o verbales.

- Las conductas contrarias a estos reglamentos serán corregidas de acuerdo al Decreto de la Institución

Desarrollo Social

Determina el modo en que nos relacionamos con los demás.

Compañerismo: ser amigo.

- Comprensión: tener la capacidad de captar los sentimientos y los puntos de vista de otras personas e interesarnos activamente por las cosas que les preocupan.
- Orientación hacia el servicio: anticiparse, reconocer y satisfacer las necesidades de los demás
- Comunicación: emitir mensajes claros y convincentes.
- Influencia: capacidad para inducir respuestas deseables en los demás
- Liderazgo: inspirar y dirigir a grupos y personas.
- Resolución de conflictos: capacidad de resolver conflictos.
- Colaboración y cooperación: ser capaces de trabajar con los demás en la consecución de una meta común.
- Habilidades de equipo: ser capaces de crear grupos para la consecución de metas colectivas.

Desarrollo Emocional

El estado emocional de una persona determina la forma en que percibe el mundo y se produce cuando una información sensorial llega a los centros emocionales del cerebro.

Las sensaciones aportan información sobre el grado de favorabilidad de un estímulo o situación, pero también producen emociones positivas (alegría, satisfacción, deseo paz, etc.) o negativas (tristeza, desilusión, pena, angustia) en grados variables y de intensidad diversa, que se dan en un determinado contexto relacional; el niño va construyendo el significado de sus experiencias emocionales a partir de sus interacciones con las personas que lo

cuidan. La actitud de estas personas desencadena respuestas en los niños, respuestas que son propias de cada uno de ellos, y a su vez el niño estimula con su presencia al adulto y así se establece un lazo único entre ellos. El niño que reacciona con una sonrisa a la voz del adulto producirá una reacción distinta en él, que aquel que no muestra interés al oír su voz; por otra parte, el adulto que atiende al niño que se hace notar, ya sea con su llanto o gesticulando, y pasa de largo sin atender al que está "callado" y "tranquilo", provocará respuestas distintas en cada uno de ellos. De este modo cada niño irá construyendo el concepto de sí mismo, la toma de conciencia de una realidad externa a él, la idea de moralidad y el pensamiento.

Agresividad

Constituye un problema común para todos los padres y maestros el decidirse a fomentar o a dominar la agresividad de los niños. Aunque el comportamiento agresivo es a veces deseable y a veces no, los adultos cometen habitualmente el error de considerarlo solo bajo su aspecto negativo. Cuando adquiere la forma de la ambición, de la iniciativa, de la empresa y de la autoconfianza, debe ser cultivado y estimulado. Por el contrario se lo fiscalizará cuando se manifieste por medio de la hostilidad, del resentimiento o del odio. Todos los niños experimentan alguna vez sentimientos agresivos. El giro que ellos tomen depende en su mayor parte de la comprensión y de las técnicas disciplinarias que empleen los padres y los maestros.

Es probable que el niño apacible, tranquilo y agradable, que no luce, discuta o hable a destiempo, se gane la aprobación y admiración de sus mayores, pero puede carecer de las cualidades que lo coloquen a la cabeza de su propia generación.

Con toda probabilidad, el niño charlatán y perseverante que tome con frecuencia la iniciativa sin permiso y que se resista a veces a la autoridad desarrollará una personalidad más poderosa y más dinámica. Aunque los niños que exhiban gestos

hirientes sean mal mirados y censurados por el maestro, son a menudo los integrantes más populares e influyentes del grupo.

Muy frecuentemente todo el entusiasmo de estos conductores en potencia es arruinado por la inherencia de adultos mal intencionados.

Aunque las peleas entre niños no deben ser perdonadas, su eliminación no resultará del simple uso de castigos o de la búsqueda del culpable. El problema debe resolverse indirectamente, estudiando el ambiente de los protagonistas y tratando de descubrir la causa de sus sentimientos hostiles y malhumorados. Algunos niños recurren a la agresión física como un medio de sentirse importantes y seguros de sus propios derechos. Otros luchan porque ésta es la manera que ellos han aprendido para competir exitosamente con compañeros de su misma edad.

Numerosos niños tratan de satisfacer sus diferencias por la fuerza a causa de los ejemplos que han recibido en el hogar. La lucha y otras formas de rivalidad predominan entre los niños que están bajo la constante sujeción arbitraria de los adultos.

Autocontrol

A algunos maestros les resulta difícil enfrentarse con problemas de comportamiento sin utilizar la fuerza. Castigar cualquier acción que consideran una amenaza contra su autoridad. La reacción de un maestro ante el comportamiento agresivo depende mucho de su bienestar físico y del estado emocional del momento. Si sus necesidades de éxito, de reconocimiento y de vida familiar y segura no han sido satisfechas, es probable que llegado el caso demuestre sus propios sentimientos agresivos.

El maestro debe cuidar que su estado mental sea bueno, de modo de poder aceptar sin sobresaltos ni muestras de emoción el comportamiento insolente y agresivo de los alumnos.

Hacerlo quedar después de clase, imponerle trabajos adicionales, avergonzarlo, ridiculizarlo ante la clase, exigiéndole una retractación pública e herir su orgullo de cualquier otro modo puede aliviar el propio estado de frustración o de tensión del maestro, pero inevitablemente, agravará el problema del comportamiento del niño. Aunque tales medidas impongan una calma y orden temporarios, probablemente generará más rebeldías y desafíos y podrán en marcha toda una serie de ataques y contraataques entre el maestro y el alumno.

El maestro no debe reprenderlo o sermonearlo, sino mantenerse en un segundo plano, estimulándolo a decir como un relato todo lo que siente, asegurándolo gradualmente a que observe su comportamiento como lo hacen los demás. Por medio de la conversación, el niño se liberará de los sentimientos de ira, hostilidad o culpabilidad y dará inconscientemente al maestro un indicio de sus perturbaciones.

Los niños acostumbrados a ser rechazados y castigados por su comportamiento agresivo, se sorprenderán al encontrar un maestro que comprenda y acepte sus sentimientos. Cuando se les permita por primera vez expresarlos libremente, podrán aparecer como sacando una ventaja indebida de la situación, eliminando diversas emociones acumuladas, incluso algunas ofensas de larga data; pero después de un tiempo en que todos los sentimientos reprimidos hayan sido liberados, sus demostraciones de rebeldía y hostilidad probablemente marquen una sensible disminución. Es necesario que los niños luchen, a veces para defender sus derechos y para ser aceptados y respetados por sus iguales.

Por el contrario las luchas, las disputas y las provocaciones habituales de los niños muy agresivos, constituyen un grave problema de la escuela, que requiere un tratamiento prudente del maestro. A causa que el niño agresivo es malhumorado, repelente e irritante en su comportamiento, no logra atraerse la simpatía y la paciencia que tanto necesita. Los maestros se inclinan naturalmente a reprenderlos y castigarlos y a perdonar y consolar a sus víctimas. En realidad, él es quien necesita más urgentemente comprensión y ayuda. Los actos de burla y crueldad

excesivos son expresiones de privaciones, de tensiones o de problemas de su vida que requieren una investigación y un estudio en vez de un castigo precipitado.

El la persona agresiva se siente asustado, inferior, inseguro e inadaptado; pero hace un esfuerzo desesperado por aparentar lo contrario. En consecuencia, solo puede ayudárselo haciendo que se sienta seguro, adaptado y apreciado.

2.5 HIPÓTESIS

La práctica de los Juegos Electrónicos Violentos influye en el Comportamiento Intra-áulico en los niños de la escuela “Juan León Mera”

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

- Variable Independiente: “Juegos Electrónicos Violentos”
- Variable Dependiente: “Comportamiento Intra-áulico”

CAPÍTULO III

3.- MARCO METODOLÓGICO

3.1.-ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se enmarca en un estudio de tipo mixto (Cuanticualitativo) el cual se desarrolla en dos etapas una cuantitativa, descriptiva, correlacionar y otra cualitativa o interpretativa.

Cualitativo porque se pretende reflejar la situación actual del problema, su planificación empírica; analizando sus características para expresarlos en el análisis del plan de contingencia que se está proponiendo, ya que sus resultados se somete a un análisis crítico en base del marco teórico y Cuantitativo porque es medible numéricamente con el apoyo de la estadística descriptiva.

También se tomará en cuenta la inferencia inductiva; misma que ayuda a obtener un resultado de los datos recolectados en las encuesta cumpliendo 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 utilizadas son las siguientes:

➤ **Investigación Documental y Bibliográfica**

Permite realizar un buen proceso de la investigación conocer, analizar y evaluar diferentes teorías, enfoques y conceptualizaciones de diferentes autores.

Referentes al objeto de estudio tal es nuestro caso que nos apoyamos en: textos, folletos, libros y documentos de internet y todo aquello que contengan información relevante para el mejor desarrollo de la investigación.

➤ 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 NIVEL O TIPOS DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es descriptiva porque permite la clasificación de los diferentes tipos de juegos electrónicos violentos en el comportamiento de los niños.

También se utilizara una investigación de campo que permitirá adentrar en la realidad que se vive.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

INFORMANTES	NUMERO
Docentes	4
Padres de familia	30
Estudiantes	30
TOTAL	64

Cuadro # 1: Muestreo

Fuente: Infomación Institucional

Elaborado por: Carlos Siza

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Electrónicos Violentos

Cuadro # 2: Operacionalización de la independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMES BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos Electrónicos violentos son instrumentos de actividad para conocer el mundo exterior integrando en el niño aspectos negativos de violencia.	Instrumento de actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Máquinas de juegos - Conjunto de piezas - Facultad de obrar -Documento justificativo -Conjunto de operaciones - Desplazamiento 	¿Considera que conoce lo necesario sobre el tema de los Juegos Electrónicos?	Encuesta a los docentes, padres de familia y estudiantes. Instrumento: Cuestionario

	<p>Conocimiento del mundo exterior</p> <p>Integración en el niño de aspectos negativos de violencia</p>	<p>Exploración</p> <p>Búsqueda</p> <p>Modernización</p> <p>Crímenes</p> <p>Delincuencia</p> <p>Guerra</p> <ul style="list-style-type: none"> -Golpes - Enojo - Gritos <p>- Burla</p> <ul style="list-style-type: none"> - Llanto - Chantaje 	<p>¿Ha escuchado hablar sobre el tema de los Juegos Electrónicos?</p> <p>¿Prácticas Juegos Electrónicos?</p>	
--	---	--	--	--

Fuente: Variable independiente

Elaborado por: Carlos Siza

VARIABLEDEPENDIENTE:Comportamiento Intra-áulico

Cuadro # 3: Operacionalización de la Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMES BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
El comportamiento intra-áulico, es la valoración de si mismo del aprender a vivir con los compañeros dentro de la institución cumpliendo leyes, normas establecidas.	Valoración de si mismo Convivencia con los compañeros	-Conocimientos -Experiencias -Dialogo -Integración -Participación -Compartir	¿Existen niños con comportamientos violentos dentro del aula? ¿Tu comportamiento de violencia dentro del aula es aceptable ante los demás?	Encuestas a maestros, padres de familia y niños Instrumento: cuestionario

Fuente: Variable dependiente

Elaborado por: Carlos Siza

3.6.-TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnicas: Encuesta: Anexo 1, encuesta a docentes; Anexo 2, encuesta a Padres de familia; Anexo 3, encuesta a Estudiantes.

Instrumento: Cuestionario

3.7.- VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Los instrumentos fueron validados a través de la prueba piloto además de a ver sido sometidos a la revisión por parte de un experto con ocho estudiantes de la institución, los cuatro maestros, dos auxiliares.

Validez.- La encuesta es un instrumento de recolección válido en cuanto mide de una manera demostrable aquello que trata de medir, libre de distorsiones sistemáticas

Confiabilidad.- Se establece la confiabilidad de los instrumentos en base a los resultados obtenidos en la prueba piloto.

3.8.- RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

El proceso que se utilizó es el siguiente:

Se determinó los sujetos de la investigación: en este caso los informantes son los docentes, padres de familia, estudiantes.

1.- A los docentes. Padres de familia, Estudiantes, se les aplicó la técnica de la encuesta.

2.- Se elaboró de los instrumentos de la encuesta: para la encuesta los contenidos de las preguntas se tomaron de la operacionalización de las variables de la hipótesis.

3.- Las encuestas se aplicaron en el mes de octubre del 2010 en las respectivas aulas de la escuela. Para la aplicación de las encuestas se conto con el permiso de las autoridades de la institución.

PREGUNTAS BASICAS	INFORMACION
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2. ¿De qué persona u objetos?	Estudiantes, docentes, padres de familia de la escuela “Juan León Mera”
3. ¿Sobre qué aspectos?	Juegos electrónicos y el comportamiento intra-áulico de los niños
4. ¿Quién/quienes?	Investigador Carlos Siza
5. ¿Cuándo?	Septiembre 2010
6. ¿Dónde?	Escuela “Juan León Mera”
7. ¿Cuántas veces?	Una encuesta por dos ocasiones
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas cuestionario
9. ¿Con qué?	Instrumentos favorables
10. ¿En qué situación?	En un ambiente favorable porque existe colaboración por parte de todos los involucrados.

Cuadro # 4: Recolección de información.

Fuente: Investigador

Elaborado por: Carlos Siza

3.9.- PLAN PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION

El proceso de la 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 y a interpretarlos teniendo en cuenta el marco teórico
- 6.- Con el análisis, la interpretación de resultados y la aplicación estadística se verifica la hipótesis
- 7.- Se realiza conclusiones generales y las recomendaciones
- 8.- A partir de las conclusiones se formula una propuesta de solución al problema investigado.

CAPÍTULO IV

4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿Cuánto conoce Usted sobre el tema de los Juegos Electrónicos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Poco	4	100
Mucho	0	0
Nada	0	0
Total	4	100

Cuadro # 5: Juegos Electrónicos

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Carlos Siza

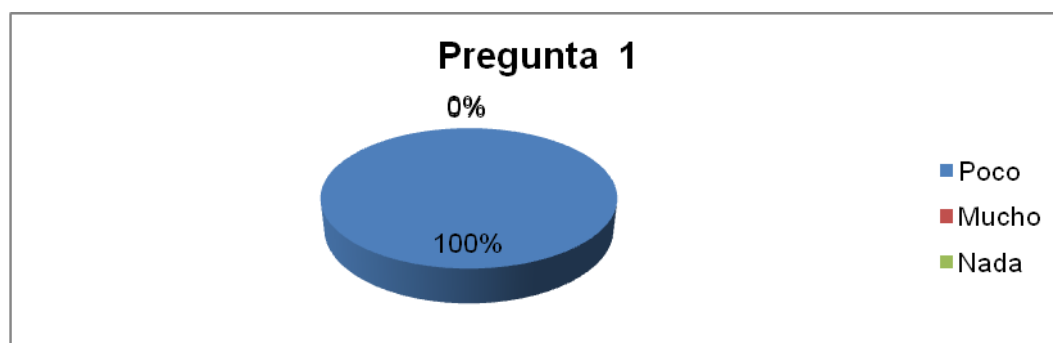


Gráfico # 5: Juegos Electrónicos

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes, el 100% manifiestan que saben poco sobre los juegos electrónicos.

Este resultado nos indica que es necesaria una enseñanza sobre los juegos electrónicos, que será de gran ayuda para poder conocer las consecuencias que ocasionan en los niños.

2. ¿Cree Usted que en el aula existen niños que al salir de clase acceden a los juegos electrónicos violentos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Muchos	2	50
Pocos	2	50
Ninguno	0	0
Total	4	100

Cuadro # 6: Acceden a los juegos electrónicos

Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Carlos Siza

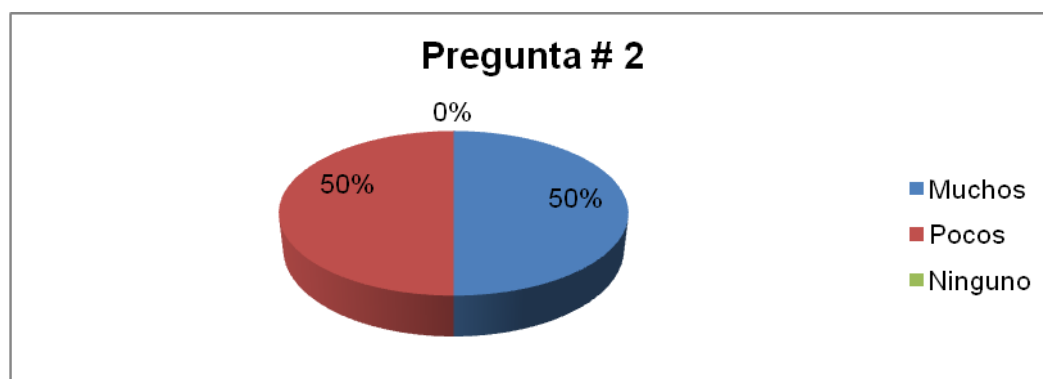


Gráfico # 6: Acceden a los juegos electrónicos
Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes, se tiene que el 50% del universo estudiado responden que muchos niños acceden a los juegos electrónicos violentos mientras que el 50 % del universo estudiado responde que pocos.

Todos los docentes conocen y saben que al salir de clase los niños acceden a los juegos electrónicos, esto demuestra de alguna forma que a los niños se les preste mayor atención.

3. ¿Con que frecuencia cree Usted que los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	4	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	4	100

Cuadro # 7: Lugares de los juegos electrónicos.

Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Carlos Siza

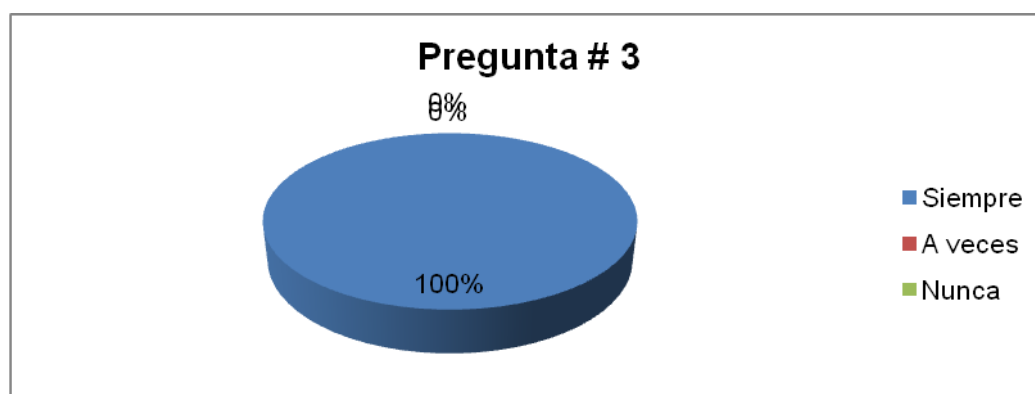


Gráfico # 7: Lugares de los juegos electrónicos.

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes, se tiene que el 100% del universo estudiado responden que siempre asisten a los lugares de los juegos electrónicos.

Esto indica que la mayoría de niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos por lo que se considera inaceptable esta situación.

4. ¿Considera usted que el uso excesivo de los juegos electrónicos afectan las calificaciones de sus estudiantes?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Mucho	4	75
Poco	0	25
Ninguno	0	0
Total	4	100

Cuadro # 8: Afectan las calificaciones de los estudiantes.

Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Carlos Siza

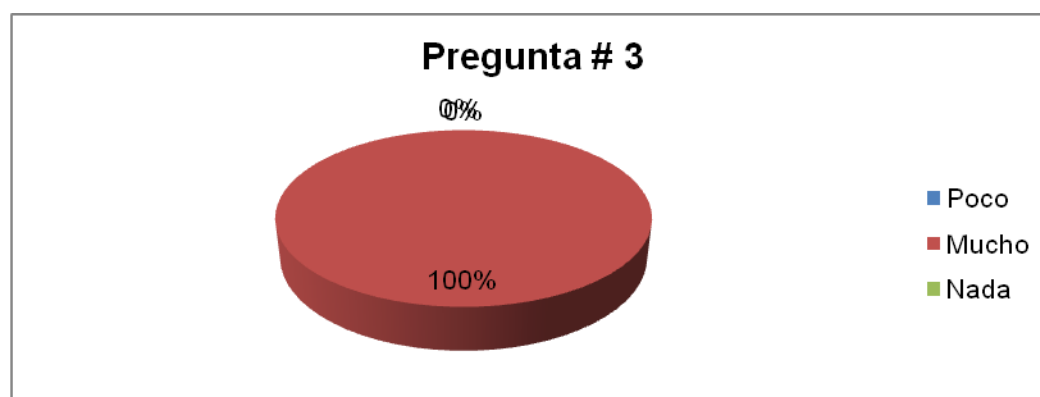


Gráfico # 8: Afectan las calificaciones de los estudiantes.

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes, se tiene que el 100% del universo estudiado responden de manera afirmativa que los juegos electrónicos afectan las calificaciones de los estudiantes.

Según estos datos se observa la preocupación de los docentes ya que están consientes que los juegos electrónicos afectan las calificaciones de los estudiantes ya que hay desmotivación para estudiar.

5. Considera Usted que los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Poco	0	0
Mucho	4	100
Nada	0	0
Total	4	100

Cuadro # 9: Pueden generar una adicción.

Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Carlos Siza

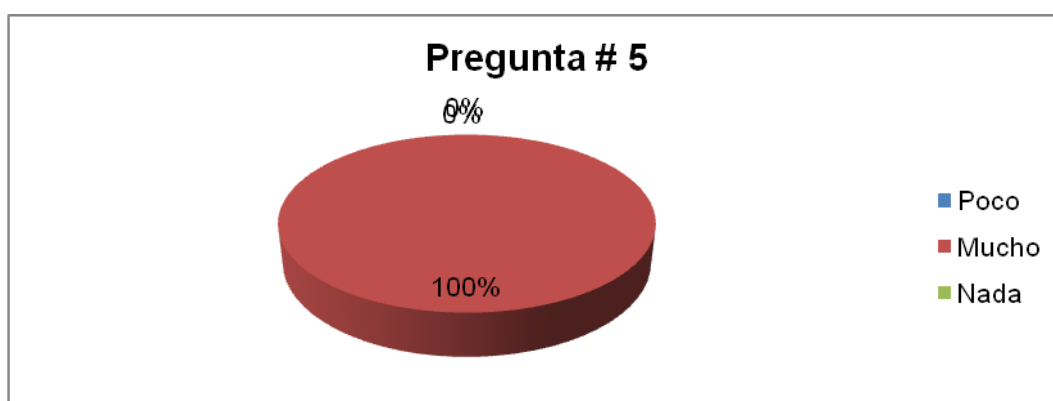


Gráfico # 9: Pueden generar una adicción.

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes, se tiene que el 100% del universo estudiado responden que los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción.

Este resultado con lleva a darnos cuenta que los niños se interesan más en los juegos electrónicos violentos ocasionando una profunda adicción en ellos.

6. Considera Usted que hay control, por parte de los Padres sobre los tipos de juegos electrónicos que practican los hijos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	0	0
A veces	4	100
Nunca	0	0
Total	4	100

Cuadro # 10: Tipos de juegos electrónicos que practican los hijos

Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Carlos Siza

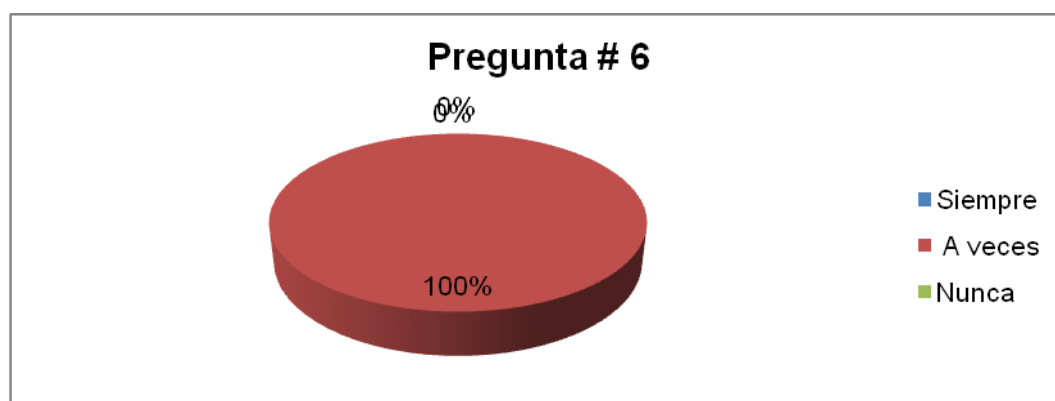


Gráfico # 10: Tipos de juegos electrónicos que practican los hijos
Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación de los resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes, se tiene que el 100% del universo estudiado responden que a veces han dialogado con los padres de familia acerca de los juegos electrónicos.

Esto indica que no hay un total control entre docentes y padres de familia sobre los juegos electrónicos ya que es necesario conocer a que tipo de juegos tiene acceso los niños.

7. ¿Con que frecuencia dentro del aula se manifiestan comportamientos violentos en sus estudiantes?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	2	50
Algunas veces	2	50
Nunca	0	0
Total	4	100

Cuadro # 11: Comportamientos violentos en sus estudiantes

Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Carlos Siza

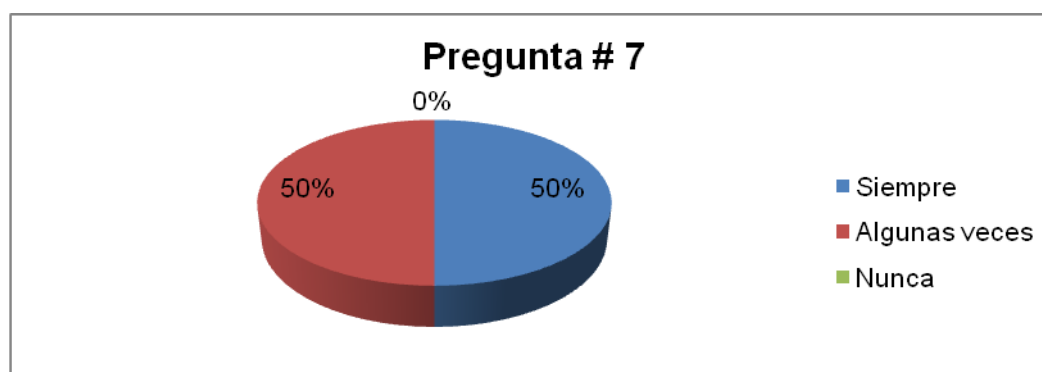


Gráfico # 11: Comportamientos violentos en sus estudiantes

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes, se tiene que el 50% del universo estudiado responden que siempre y el 50% del universo estudiado responde que algunas veces.

Según estos datos demuestran que si existen comportamientos violentos en las aulas a causa de los juegos electrónicos violentos ya que repercuten en imitaciones llevándolos a tener una mal comportamiento dentro del aula.

8. ¿Su diálogo con los padres acerca del comportamiento violento de los hijos con que frecuencia se realiza?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	1	25
A veces	2	50
Nunca	1	25
Total	4	100

Cuadro # 12: Diálogo con los padres

Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Carlos Siza

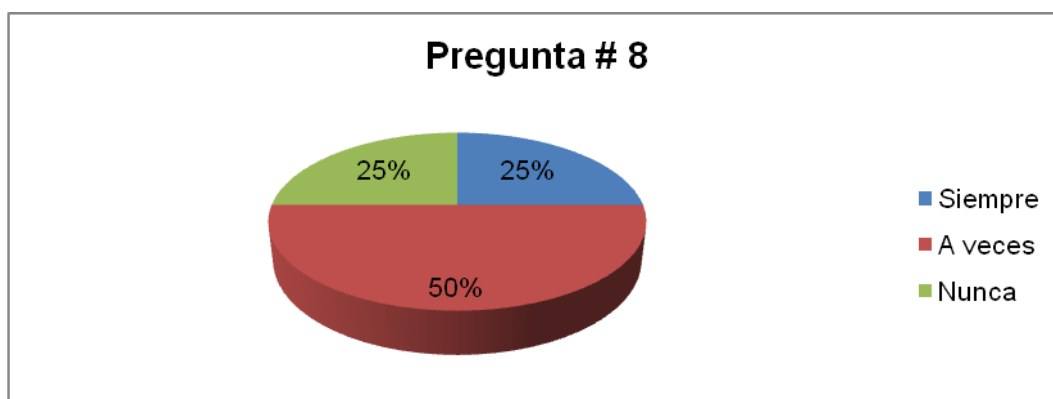


Gráfico # 12: Diálogo con los padres

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes, se tiene que el 50% del universo estudiado responden que siempre y el 25% del universo estudiado responde que a veces mientras que el 25% del universo estudiado que nunca.

Esto indica que hace falta comunicación para evitar alteraciones o distracciones que puedan causar los juegos electrónicos.

9. ¿Considera que el Padre de Familia necesita capacitación sobre la influencia de los juegos electrónicos en el comportamiento de sus hijos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	4	100
Mucho	0	0
Nunca	0	0
Total	4	100

Cuadro # 13: El padre de familia necesita capacitación

Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Carlos Siza

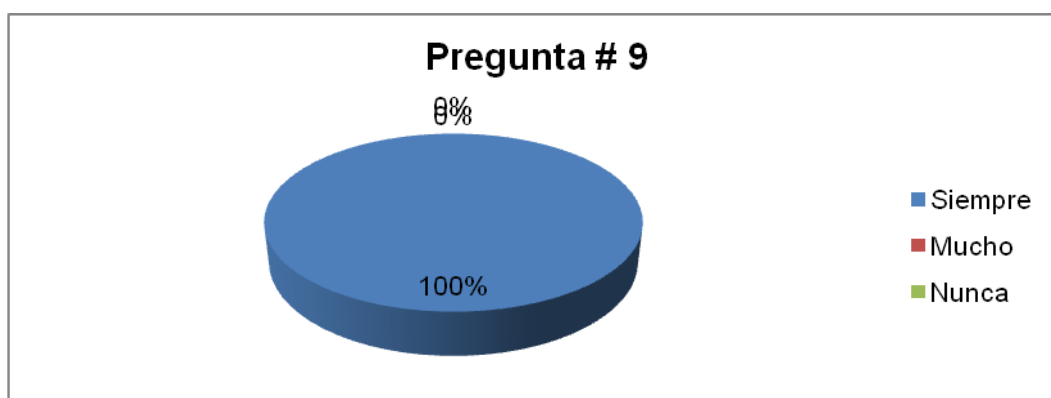


Gráfico # 13: El padre de familia necesita capacitación

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes, se tiene que el 100% del universo estudiado responden que siempre.

Según esta respuesta los padres de familia si necesitan una capacitación sobre los juegos electrónicos para que estén conscientes de que el uso excesivo y violento han afectado el comportamiento de una manera negativa en los hijos.

10. Esta de acuerdo Usted a participar en un taller de capacitación sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico de los niños?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	4	100
De acuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Total	4	100

Cuadro # 14: Participación de un taller

Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Carlos Siza

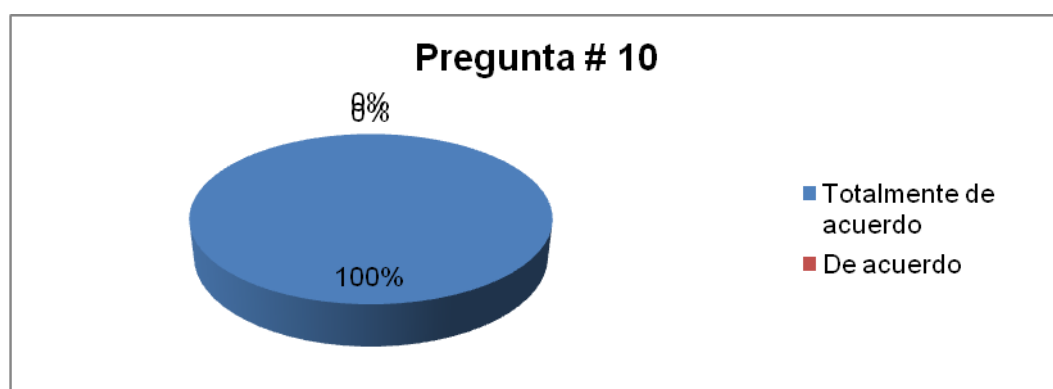


Gráfico # 14: Participación de un taller

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a docentes, se tiene que el 100% del universo estudiado responden que esta totalmente de acuerdo.

Esto indica que todos están totalmente de acuerdo en participar de un taller de capacitación ya que es importante aclarar que no se trata de realizar un juicio negativo sobre la revolución de los juegos electrónicos violentos, lo que se quiere señalar y posiblemente comprender, es cómo afectan al comportamiento, y del porqué las manifestaciones de violencia.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Ha escuchado Usted hablar sobre el tema de los Juegos Electrónicos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Mucho	1	3
Poco	21	70
Nada	8	27
Total	30	100

Cuadro # 15: Hablar de los juegos electrónicos.

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaborado por: Carlos Siza

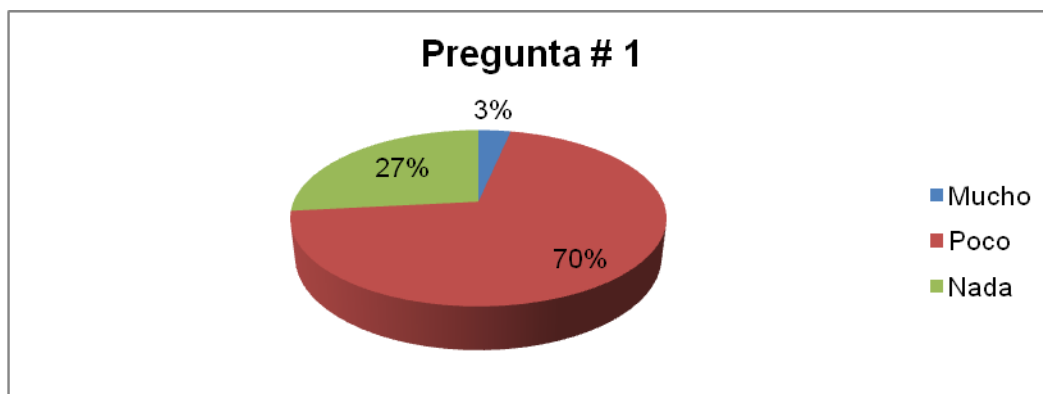


Gráfico # 15: Hablar de los juegos electrónicos.

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 70% del universo estudiado responden que poco saben sobre los juegos electrónicos y 27% nada que el 3% mucho.

Lo que indica que los padres de familia mantienen una actitud preocupante al no estar preparados o actualizados sobre los juegos electrónicos ya que hace falta una enseñanza.

2. ¿Cree Usted que los estudiantes al salir de clase acceden a los juegos electrónicos violentos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	20	67
A veces	8	27
Nunca	2	6
Total	30	100

Cuadro # 16: Los estudiantes acceden a los juegos electrónicos.

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaborado por: Carlos Siza

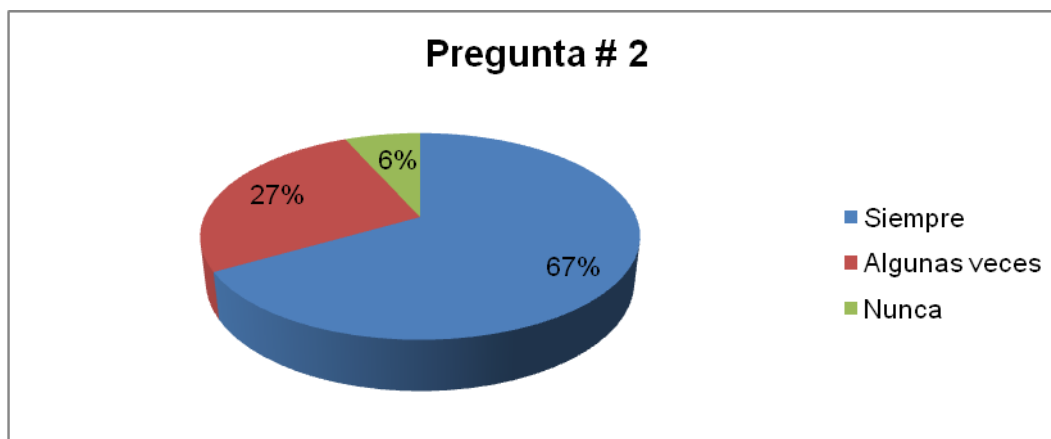


Gráfico # 16: Los estudiantes acceden a los juegos electrónicos.

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 67% del universo estudiado responden que siempre los estudiantes acceden a los juegos electrónicos mientras que el 27% algunas veces y el 6% nunca.

Según este resultado los padres de familia saben que los niños al salir de clase acceden a los juegos electrónicos violentos por las manifestaciones o situaciones de violencia que viven hoy en día, por lo que se considera inaceptable esta situación.

3. ¿Con que frecuencia cree Usted que los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	57
A veces	13	43
Nunca	0	0
Total	30	100

Cuadro # 17: Los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos.

Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Carlos Siza

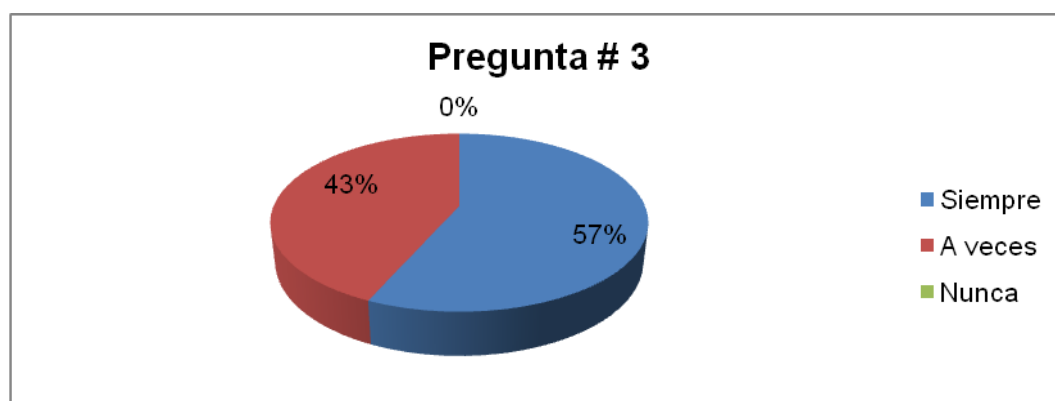


Gráfico # 17: Los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos.

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 57% del universo estudiado responden que siempre asisten a los lugares de los juegos electrónicos mientras que el 43% a veces.

Esto indica que los niños asisten a los juegos electrónicos y que esto haya formado en ellos una dependencia de su uso en la cual puede traer consecuencias graves.

4. ¿Considera usted que el uso excesivo de los juegos electrónicos afectan las calificaciones de sus hijos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Poco	5	17
Mucho	25	83
Nada	0	0
Total	30	100

Cuadro # 18: Los juegos electrónicos afectan las calificaciones de sus hijos

Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Carlos Siza

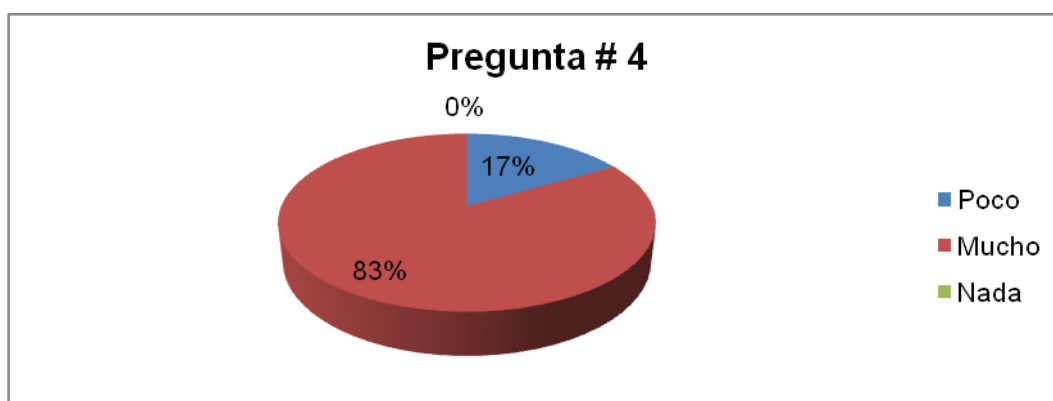


Gráfico # 18: Los juegos electrónicos afectan las calificaciones de sus hijos

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 83% del universo estudiado responden que los juegos electrónicos afectan mucho en las calificaciones de los estudiantes mientras que el 17% poco.

Con estas respuestas se deduce que los padres de familia están conscientes de que el uso excesivo de los juegos electrónicos afectan en las calificaciones de sus hijos de una manera negativa.

5. Considera Usted que los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Poco	4	13
Mucho	26	87
Nada	0	0
Total	30	10

Cuadro # 19: Los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaborado por: Carlos Siza

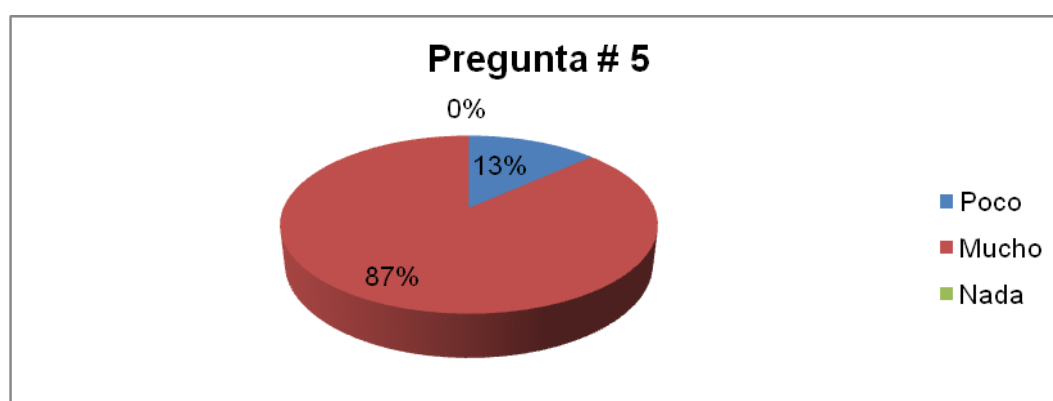


Gráfico # 19: Los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 87% del universo estudiado responden que los juegos electrónicos generan mucha adicción mientras que el 13% poco.

Este resultado indica que los padres de familia saben que los juegos electrónicos pueden generar en los niños una profunda adicción creando en ellos el ser violento.

6. En que medida considera Usted la presencia de manifestaciones de agresión como: golpes, gritos, insultos en el comportamiento de los compañeros?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	17
A veces	22	73
Nunca	3	10
Total	30	100

Cuadro # 20: Presencia de manifestaciones de agresión

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaborado por: Carlos Siza

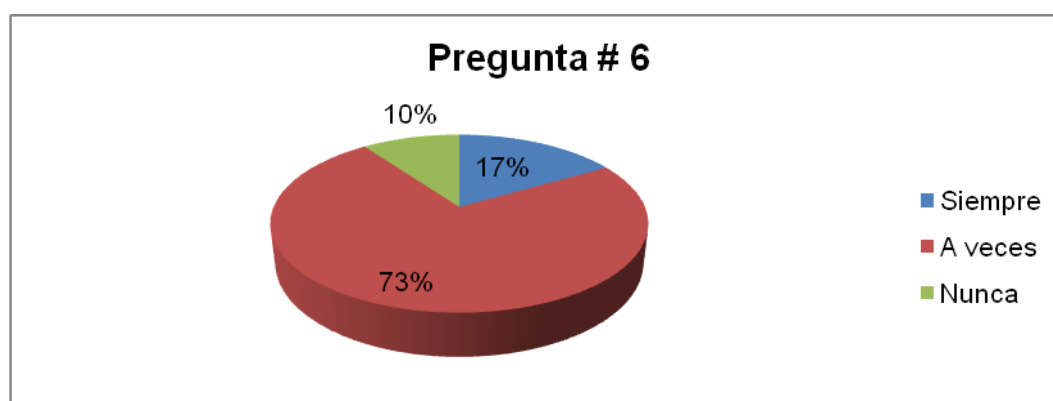


Gráfico # 20: Presencia de manifestaciones de agresión

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 77% del universo estudiado responden que son muchas las manifestaciones de agresión en el comportamiento de los compañeros mientras que el 17% poco y el 6% nada.

Este resultado indica que los padres de familia saben de la presencia de manifestaciones de agresión entre compañeros, comportamientos inadecuados que no deberían ser utilizados por los niños.

7. ¿Ha dialogado con los docentes acerca de los juegos electrónicos violentos que afectan el comportamiento de los estudiantes?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Algunas veces	5	17
La mayoría de veces	6	20
Nada	19	63
Total	30	100

Cuadro # 21: Afectan el comportamiento de los estudiantes.

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaborado por: Carlos Siza

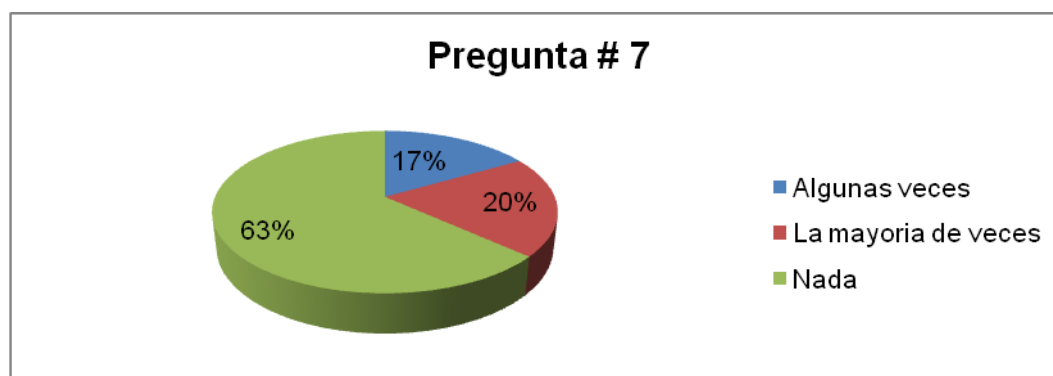


Gráfico # 21: Afectan el comportamiento de los estudiantes

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 63% del universo estudiado responden que no han dialogado con los docentes acerca de los juegos electrónicos violentos que afectan al comportamiento de los estudiantes mientras que el 20% la mayoría de veces y el 17% algunas veces.

Según este resultado nos indica que existe despreocupación por parte los padres de familia al no estar en comunicación con el docente ya que deberían estar pendientes de los estudiantes.

8. ¿Su hijo le ha comentado sobre los comportamientos violentos que se manifiestan dentro del aula?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Poco	10	33
Mucho	3	10
Nada	17	57
Total	30	100

Cuadro # 22: Comportamientos violentos que se manifiestan dentro del aula

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaborado por: Carlos Siza

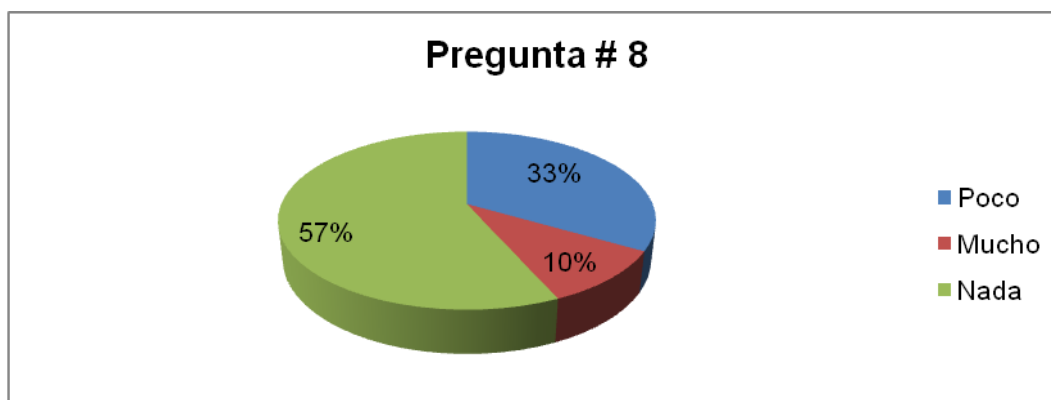


Gráfico # 22: Comportamientos violentos que se manifiestan dentro del aula
Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 57% del universo estudiado responden que no comenta sobre los comportamientos violentos dentro del aula mientras que el 33% poco y el 10% mucho.

Según este resultado indica que entre padres e hijos no existe una verdadera comunicación que es vital; los padres deberían además interesarse en sus actividades, compartir con éstos, y dedicar tiempo a conocer sus gustos, intereses y preocupaciones.

9. ¿Considera que el Docente necesita capacitación sobre la influencia de los juegos electrónicos en el comportamiento de los estudiantes?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	17	57
Mucho	13	43
Nunca	0	0
Total	30	100

Cuadro # 23: El Docente necesita capacitación

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaborado por: Carlos Siza

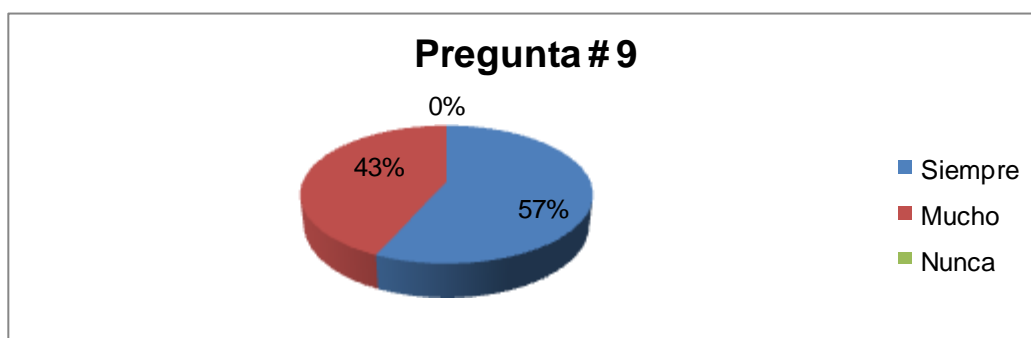


Gráfico # 23: El Docente necesita capacitación

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 57% del universo estudiado responden que el docente siempre necesita una capacitación sobre los juegos electrónicos mientras que el 43% responden que mucho.

Este resultado indica que los docentes necesitan una capacitación sobre los juegos electrónicos para que estén conscientes de que el uso excesivo puede traer complicaciones en los estudiantes como manifestaciones de comportamiento inadecuados.

10. Esta de acuerdo Usted a participar en un taller de capacitación sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-familiar de los niños?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	18	60
A veces	8	27
Nunca	4	13
Total	30	100

Cuadro # 24: Participar en un taller de capacitación

Fuente: Encuesta a padres de familia
Elaborado por: Carlos Siza

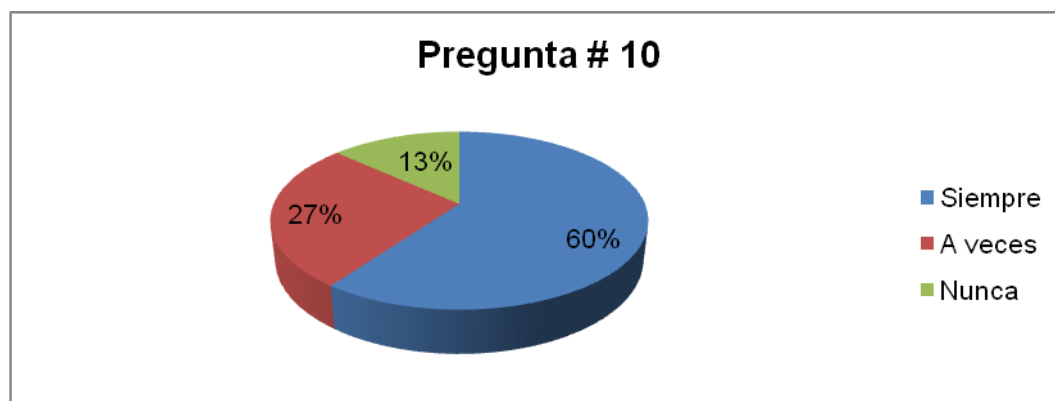


Gráfico # 24: Participar en un taller de capacitación
Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a padres de familia, el 100% del universo estudiado responden que están totalmente de acuerdo a participar de un taller de capacitación sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-familiar de los niños.

Este resultado indica que todos los padres de familia están totalmente de acuerdo en participar de un taller de capacitación ya que es importante aclarar que no se trata de realizar un juicio negativo sobre la revolución de los juegos electrónicos violentos; lo que se quiere señalar y posiblemente comprender, es cómo afectan al comportamiento, y del porqué las manifestaciones de violencia.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

1. ¿Prácticas Juegos Electrónicos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	20	67
A veces	10	33
Nunca	0	0
Total	30	100

Cuadro # 25: Juegos Electrónicos

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

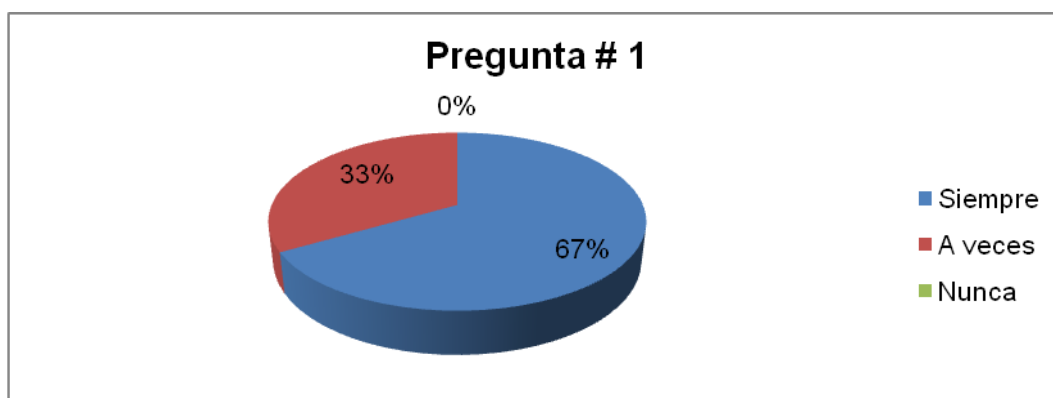


Gráfico # 25: Juegos Electrónicos

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación Según los resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes el 67% manifiestan que siempre practican juegos electrónicos, mientras que el 33% manifiestan que a veces.

Este resultado indica que los niños practican juegos electrónicos pero esto no contribuye para desarrollarse física, mental y socialmente

2. ¿Tienes algún tipo de Juegos Electrónicos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
X-Box	0	0
Play Station	19	63
Wii	0	0
Otros	11	37
Total	30	100

Cuadro # 26: Tipo de Juegos Electrónicos

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

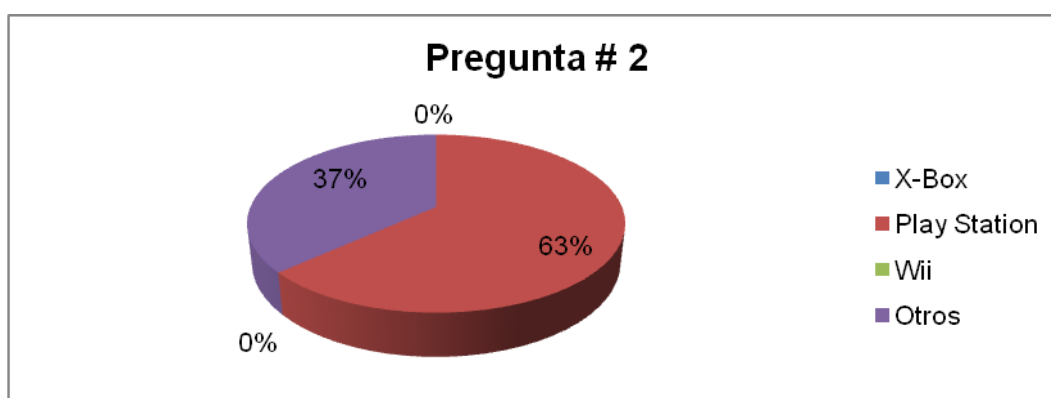


Gráfico # 26: Tipo de Juegos Electrónicos
Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación.- De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes, el 63% manifiestan que tiene un solo tipo de juegos electrónicos y el 37% tienen otros.

Según estos resultados la mayoría de estudiantes tienen tipos de juegos electrónicos esto significa que los estudiantes tienen contacto directo con el mismo.

3. ¿Qué tipo de juegos electrónicos te gusta jugar más?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Aventura	1	3
Carreras	3	10
Violencia	26	87
Total	30	100

Cuadro # 27: Te gusta jugar más

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

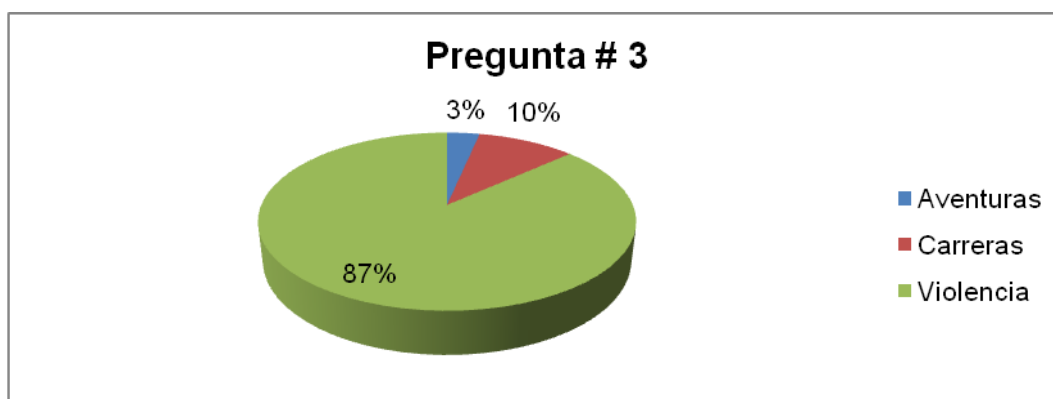


Gráfico # 27: Te gusta jugar más

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación.- De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes, el 87 % manifiestan que juegan juegos electrónicos de violencia mientras que el 10 % manifiestan que juegan aventuras y el 3% juegan carreras.

Como se puede observar en los resultados consiste en que la mayoría de niños juegan juegos electrónicos de violencia y lo que aparentemente parece un deporte, realmente es una representación fantástica.

4. Con que frecuencia crees que los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	20	67
A veces	10	33
Nunca	0	0
Total	30	100

Cuadro # 28: Los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

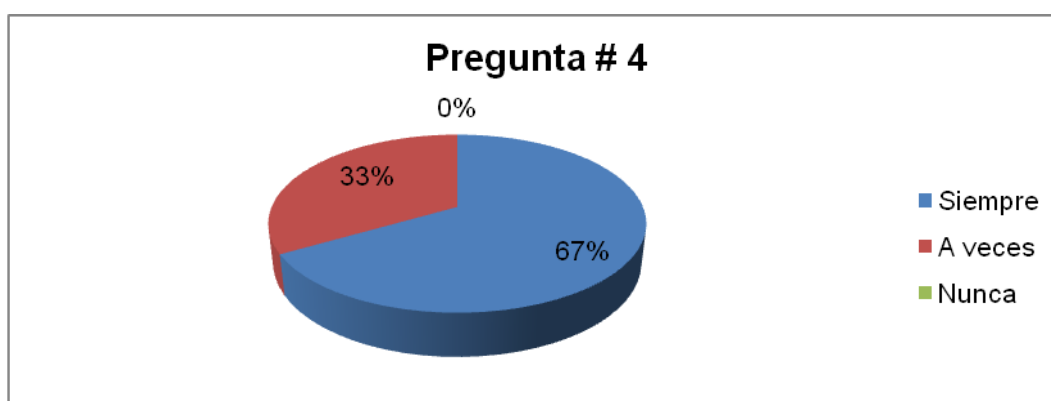


Gráfico # 28: Los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes, el 67% manifiestan que los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos mientras que el 33% manifiestan que a veces.

Estos resultados indican que los niños van a los juegos electrónicos y que no resulta aceptable o tolerable la idea y la realidad que se vive con los juegos electrónicos de que sean los niños protagonistas de asistir a cada momento.

5. Consideras que los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Poco	9	30
Mucho	21	70
Nada	0	0
Total	30	100

Cuadro # 29: Los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

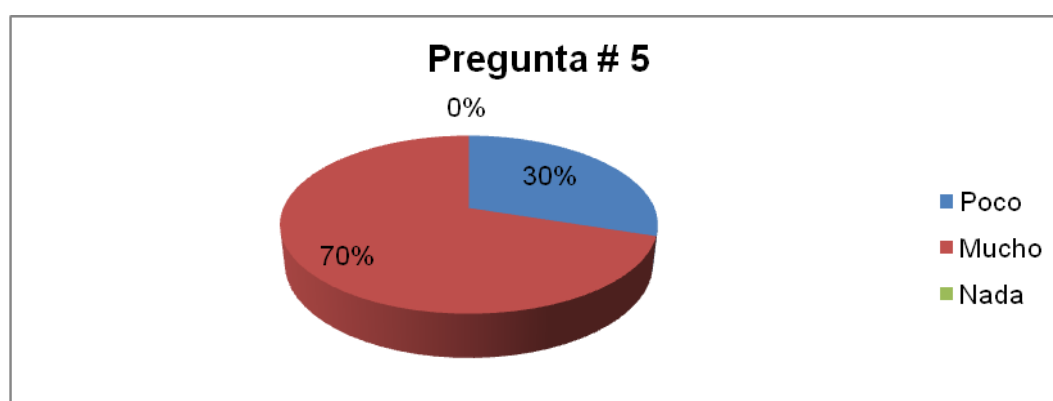


Gráfico # 29: Los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes, el 53% manifiestan que los juegos electrónicos pueden generar mucha adicción mientras que el 30% manifiestan que poco y el 17% nada.

Según este resultado se considera que los juegos electrónicos generan una mayor adicción puesto que generan violencia, una predisposición a imitar el comportamiento visto en la pantalla.

6. ¿Cuando sales fuera de la escuela, vas a los juegos electrónicos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	18	60
A veces	12	40
Nunca	0	0
Total	30	100

Cuadro # 30: Vas a los juegos electrónicos

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

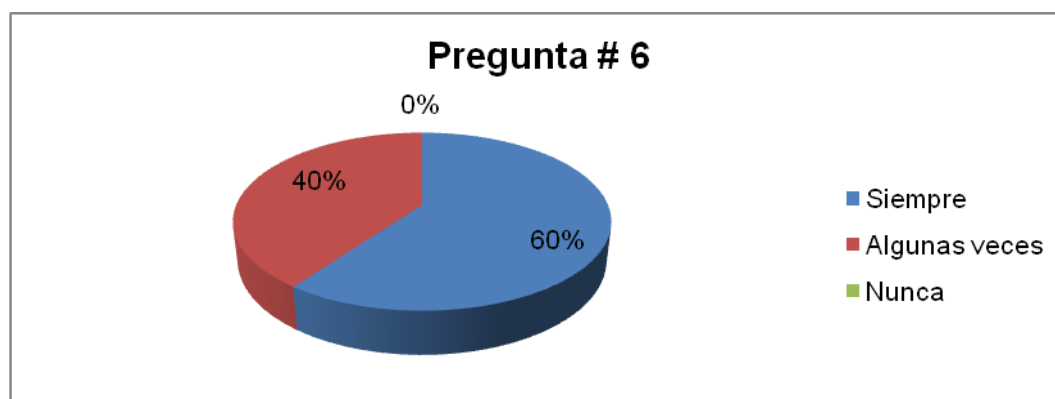


Gráfico # 30: Vas a los juegos electrónicos
Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes, el 60% manifiestan que al salir de clase siempre van a los juegos electrónicos mientras que el 40% manifiestan que a veces.

Lo que indica que los juegos electrónicos se han convertido en una obsesión para los niños provocada por una economía de consumo que influye en el comportamiento irresponsable de muchos estudiantes.

7. ¿Crees tú que después de jugar un juego electrónico violento los niños manifiestan comportamientos violentos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	6	20
A veces	21	70
Nunca	3	10
Total	30	100

Cuadro # 31: Los niños manifiestan comportamientos violentos

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

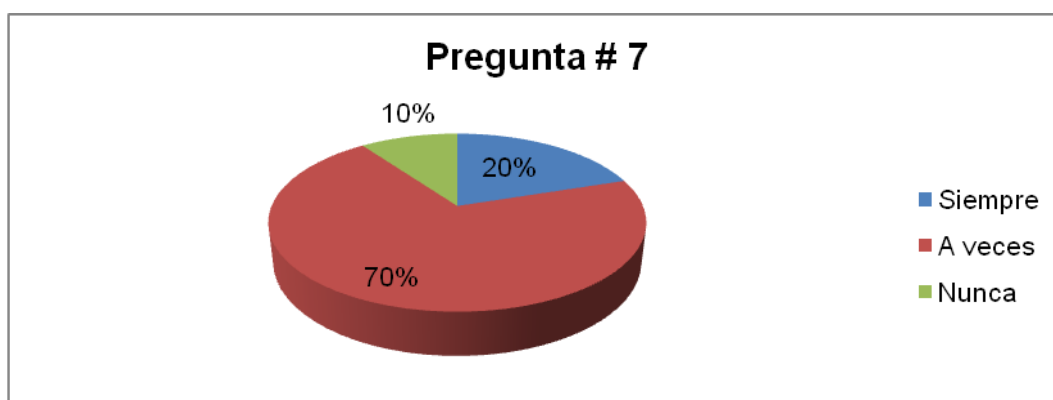


Gráfico # 31: Los niños manifiestan comportamientos violentos
Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes, el 93% manifiestan que después de jugar un juego electrónico violento los niños presentan muchos comportamientos violentos mientras que el 7% manifiestan que son pocos los comportamientos violentos.

La mayoría de estudiantes indica que la violencia se consume a través de los juegos electrónicos, ya que se van acostumbrando desde pequeños a convivir con las imágenes violentas que se les presenta.

8. Estarías de acuerdo a participar en un taller de capacitación sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	22	73
A veces	7	23
Nunca	1	4
Total	30	100

Cuadro # 32: Taller de capacitación

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

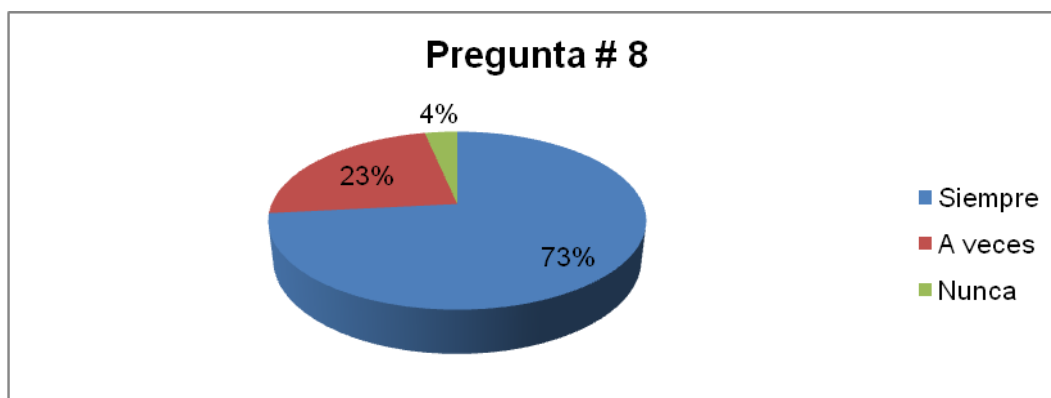


Gráfico # 32: Taller de capacitación

Elaborado por: Carlos Siza

Análisis e interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes, el 77% manifiestan que están totalmente de acuerdo a participar de un taller de capacitación sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico mientras que el 23% manifiestan que están de acuerdo.

Este resultado indica que todos los estudiantes desean participar de un taller de capacitación ya que es importante aclarar que no se trata de realizar un juicio negativo sobre la revolución de los juegos electrónicos violentos; lo que se quiere señalar y posiblemente comprender, es cómo afectan al comportamiento, y del porqué las manifestaciones de violencia.

4.2.- VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para la verificación de la hipótesis se utilizó el estadígrafo Chi-cuadrado o X^2 de Pearson, que nos permitió contrastar dos a más grupos ante una misma interrogante.

1.- Modelo Lógico

H_1 :

Los juegos electrónicos Violentos si influyen en el Comportamiento Intra-áulico en los niños de la escuela “Juan León Mera”.

H_0 :

Los Juegos Electrónicos Violentos no influyen en el Comportamiento Intra-áulico en los niños de la escuela “Juan León Mera”.

2.- Modelo Matemático

$H_0: O = E$

$H_1: O \neq E$

3.- Modelo Estadístico

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

4.- Selección del nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizará el nivel de α : 0,95

5.- Descripción de la población

Tomamos como muestra aleatoria el total de la población de 30 Padres de Familia y 30 Estudiantes de la escuela “Juan León Mera”

6.- Especificación del estadístico.

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

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

7.- Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Padres de Familia

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

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

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

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

$$gl = 4$$

Por lo tanto con 4 grados de libertad y un nivel de 0,95 la tabla del X^2 t = 9,49 Por tanto si $X^2 t < X^2 c$, se aceptará H_0 caso contrario se rechazará.
 $X^2 t = 9,49$ L Representamos gráficamente

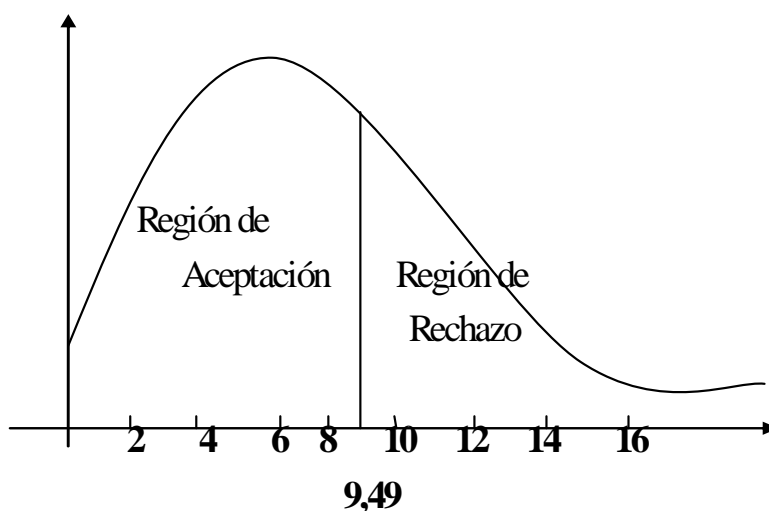


Grafico N° 33 frecuencia mínima de chi cuadrado total

Elaborado por: Carlos Siza

5.- Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

FRECUENCIAS OBSERVADAS PADRES DE FAMILIA

Cuadro # 33

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
2. ¿Cree Usted que los estudiantes al salir de clase acceden a los juegos electrónicos violentos?	20	8	2	30
6. En que medida considera Usted la presencia de manifestaciones de agresión como: golpes, gritos, insultos en el comportamiento de los compañeros?	5	22	3	30
10. Esta de acuerdo Usted a participar en un taller de capacitación sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico de los niños?	18	8	4	30
Subtotal	43	38	9	90

Fuente: Frecuencias Observadas Padres de Familia

Elaborado por: Carlos Siza

FRECUENCIAS ESPERADAS PADRES DE FAMILIA

Cuadro # 34

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
2. ¿Cree Usted que los estudiantes al salir de clase acceden a los juegos electrónicos violentos?	14.3	12.7	3	30
6. En que medida considera Usted la presencia de manifestaciones de agresión como: golpes, gritos, insultos en el comportamiento de los compañeros?	14.3	12.7	3	30
10. Esta de acuerdo Usted a participar en un taller de capacitación sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico de los niños?	14.3	12.7	3	30
Subtotal	43	38	9	90

Fuente: Frecuencias Esperadas Padres de Familia

Elaborado por: Carlos Siza

CUADRO DEL CHI CUADRADO PADRES DE FAMILIA

Quadro # 35

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² / E
20	14.3	5.7	32.49	2.2720
8	12.7	-4.7	22.09	1.7393
2	3	-1	1	0.3333
5	14.3	-9.3	86.49	6.0482
22	12.7	9.3	86.49	6.0482
3	3	0	0	0
18	14.3	3.7	13.69	0.9573
8	11.7	-4.7	22.09	1.7393
4	3	1	1	0.3333
90	90			19.4709

Fuente: Chi Cuadrado
 Elaborado por: Carlos Siza

FRECUENCIAS OBSERVADAS ESTUDIANTES

Cuadro # 36

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
4. Con que frecuencia crees que los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos?	23	5	2	30
7. ¿Crees tú que después de jugar un juego electrónico violento los niños manifiestan comportamientos violentos?	6	21	3	30
8. Estarías de acuerdo a participar en un taller de capacitación sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico?	22	7	1	30
Subtotal	51	33	6	90

Fuente: Encuesta a estudiantes
 Elaborado por: Carlos Siza

FRECUENCIAS ESPERADAS ESTUDIANTES

Cuadro 37

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
4. Con que frecuencia crees que los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos?	17	11	2	30
7. ¿Crees tú que después de jugar un juego electrónico violento los niños manifiestan comportamientos violentos?	17	11	2	30
8. Estarías de acuerdo a participar en un taller de capacitación sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico?	17	11	2	30
Subtotal	51	33	6	90

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

CUADRO DEL CHI CUADRADO ESTUDIANTES

Cuadro # 38

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² / E
23	17	6	36	2.1176
5	11	-6	36	3.2727
2	2	0	0	0
6	17	-11	121	7.1176
21	11	10	100	4.0909
3	12	-9	81	40.5
22	17	5	25	1.4705
7	11	-4	16	1.4545
1	2	-1	1	0.5
90	90			65.5238

Fuente: Encuesta a estudiantes
Elaborado por: Carlos Siza

7.- Decisión

Con 4 gl con un nivel de 0,95 $X^2_t = 9,49$

$X^2_c = 65.5238$ en caso de los estudiantes y 19.4709 en caso de los Padres de Familia, estos valores son mayores que 9,49 que representa el valor de chi cuadrado tabular y se hallan por lo tanto en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice:

Los juegos electrónicos violentos si influyen en el comportamiento intra-áulico en la escuela “Juan León Mera”

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

De la presente investigación se detallan las siguientes conclusiones:

- Los docentes y padres de familia de la escuela “Juan León Mera” conocen poco acerca de los juegos electrónicos violentos.
- Existen varios casos de niños con comportamientos violentos que repercute en las buenas relaciones que deben tener dentro del aula.
- La convivencia entre los niños en la escuela no es la adecuada porque existen ciertos comportamientos de rechazo, aislamiento hacia otros.
- El conocimiento que tienen los padres de familia acerca de los juegos electrónicos violentos y dentro del aula el comportamiento inadecuado de sus hijos es poco por lo que no existe dialogo entre ellos para saber si tienen problemas o algún conflicto en la escuela.

5.2.- RECOMENDACIONES

De lo concluido en la investigación realizada he llegado a plantear las siguientes recomendaciones:

Fortalecer la comunicación entre docentes, padres de familia y estudiantes para tomar en cuenta las opiniones y sugerencias sobre los juegos electrónicos violentos, que afectan el comportamiento de los niños.

- Se debe considerar que el niño es capaz de asimilar y comprender “TODO” en la cual es recomendable que las Docentes siempre tengan la

predisposición de estar en contacto con los estudiantes motivándolos a estudiar, para que el interés sobre los juegos electrónicos disminuya.

- Aplicar un taller de capacitación para docentes, padres de familia y niños que es necesario sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico.

CAPITULO VI

PROPUESTA

“APLICAR UN TALLER DE CAPACITACIÓN PARA DOCENTES, PADRES DE FAMILIA Y NIÑOS SOBRE LA OPTIMIZACIÓN DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS VIOLENTOS PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO INTRA-ÁULICO”

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Institución:	Escuela “Juan León Mera”
Beneficiarios:	Docentes, Padres de Familia, Estudiantes
Ubicación:	Caserío Rumichaca, Parroquia El Rosario, Cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua.
Tiempo estimado para la ejecución:	Inicio y fin Enero 2011.
Equipo técnico responsable:	Docentes Investigador
Costo:	\$ 150,00
Estrategias:	Capacitación para docentes, padres de familia, estudiantes de la escuela “Juan León Mera” sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Luego de la investigación realizada se determinó aplicar un taller de capacitación a docentes, padres de familia y estudiantes sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico de los niños de la escuela “Juan León Mera” de la Parroquia El Rosario del Cantón Pelileo, la misma que se fundamenta en los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta a docentes, padres de familia y estudiantes en la que se demuestra la necesidad de que todos conozcan, descubran que existen muchas falencias en este aspecto ya que a pesar de que los maestros y padres de familia conozcan la realidad, no pueden hacer mucho en la parte educativa integral de sus niños.

Los vínculos entre padres y maestros deben estar encaminados a educar a los niños logrando así un complemento, pues los niños tanto como en la casa y la escuela desarrollan habilidades motoras y sobre todo habilidades sociales como es la relación con el medio en que vive y se desarrolla, logrando una buena relación con la sociedad. Por tanto un comportamiento social acertada y no aislada de los demás implica la participación directa de padres de familia y docentes. Las relaciones interpersonales con un buen comportamiento llevan consigo la formación de una sociedad y con esta la creación de grupos, normas y valores.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Los resultados de esta investigación permiten la implementación de un taller de capacitación tanto para docentes, padres de familia y estudiantes de la escuela “Juan León Mera” encaminado al conocimiento, estudio y análisis de la realidad de los niños en un ambiente educativo y las dificultades que encuentran para su desarrollo interpersonal ante los demás. Los diferentes cambios que se pueden apreciar en los niños será determinante al momento de formar su personalidad y carácter.

Con estas consideraciones se hace necesario la creación y desarrollo del taller propuesto que guíe a docentes, padres de familia y estudiantes con el propósito de mejorar el comportamiento adecuado en el aula.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

Aplicar un taller de capacitación a docentes, padres de familia y estudiantes de la escuela “Juan León Mera” sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las causas y dificultades de los niños sobre el comportamiento intra-áulico inadecuado.
- Estructurar estrategias para detectar los problemas del comportamiento intra-áulico por la mala utilización de los juegos electrónicos.

6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD

Es factible realizar y poner en práctica el taller de capacitación porque hay apoyo de las autoridades de la institución, aceptación y acogida por parte de los docentes, padres de familia y estudiantes quienes están dispuestos a participar.

El interés en conocer temas acerca del comportamiento infantil y su realidad en la comunidad educativa ya que es muy importante y ha despertado la motivación de padres de familia y docentes pues con este conocimiento serán capaces de intervenir adecuadamente en situaciones en que los niños demuestren comportamientos inadecuados como: poca comunicación, aislamiento, agresión, poca participación en clases, bajo rendimiento, no es capaz de establecer diálogo, entre otras actitudes.

El desarrollo y avance de la sociedad hace que las personas a través del diálogo y la interacción puedan alcanzar muchos logros en la parte humana, laboral, educativa, y si la persona no está preparada puede fracasar. Esto se puede lograr trabajando y prestando mayor atención a los niños de las escuelas y de las familias porque es ahí donde se forma la personalidad del ser humano.

Cabe destacar una vez más que este taller propuesto si es factible para alcanzar estos conocimientos y propiciar ayuda para que los padres de familia y docentes puedan trabajar en este campo, a la vez cuento con los recursos económicos, técnicos, materiales y el talento humano para la aplicación en la institución apoyado con el aval legal necesario y la voluntad de quiénes hacen la Institución

6.6.- FUNDAMENTACION CIENTIFICA

6.6.1.- Introducción

Estapropuesta contiene una serie de datos e informaciones que contribuirán a los Docentes, Padres de familia y estudiantes de la Escuela “Juan León Mera” sobre la optimización de los juegos electrónicos violentos para mejorar el comportamiento intra-áulico.

Un conjunto de datos, que ayudaran al docente en el proceso de enseñanza; para que el desempeño del estudiante que tiende a mejorar significativamente y funcionalmente en el comportamiento intra-áulico como: que son los juegos electrónicos, ventajas, desventajas; relacionando lo que es el comportamiento de un niño.

6.6.2.- JUEGOS ELECTRÓNICOS.

Los juegos electrónicos han conservado su popularidad desde que fueron introducidos en los Estados Unidos durante los años 70. La tendencia a aumentar la violencia y el realismo de los juegos electrónicos en los años 80 y 90 ha

preocupado desde el comienzo a padres y educadores. Es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho juego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, un sistema arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld o un teléfono móvil, los cuales son conocidos como "plataformas".

Los primeros pasos de los actuales juegos electrónicos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos 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.



Por lo general, los videojuegos o juegos electrónicos hacen uso de otras maneras de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares que tienen un impacto sobre la conciencia de los niños y de los adolescentes que son quienes los manejan con más frecuencia. A su vez, estos son los juegos electrónicos violentos que generalmente se acompañan de una multiplicidad de estímulos luminosos y sonoros, con una increíble velocidad de

movimientos e imágenes, que sobreexcitan el sistema nervioso de los niños, que a veces se pasan horas y horas bajo los efectos nocivos de esta hiper-estimulación.

Como consecuencia de todo esto, los niños se absorben en la manipulación de estos juegos electrónicos, se concentran solo en esta actividad, y como natural consecuencia juegan poco a otras cosas, reducen su contacto social con los coetáneos y, en ocasiones, hasta desatienden la satisfacción de sus propias necesidades de alimentación y sueño, con tal de seguir jugando con el artefacto electrónico. Esto suele preocupar a la mayoría de los padres, que no saben qué hacer para impedir esta situación, en la que, además, ellos mismos con frecuencia han sido los que han facilitado a sus hijos estos artefactos computarizados.

Ventajas

Desde un punto de vista meramente educativo, no cabe duda de que jugar un juego electrónico puede aportar ventajas al niño. No obstante, según explica Juan Alberto Estallo, psicólogo del Instituto Municipal de Psiquiatría de Barcelona, es difícil hacer generalizaciones en cuanto a ventajas e inconvenientes, ya que cada juego tiene unas características propias que vienen dadas por su contenido y por el grupo de juegos al que pertenece según su estructura. El primer contacto es como una nueva experiencia que libera un estímulo continuo y a esto se le suma la manera de asimilar una nueva experiencia que depende de gran manera del usuario, este puede comenzar a sentir una experiencia satisfactoria o responder de una manera menos agradable y simplemente repeler el juego por no encontrarlo agradable o satisfactorio y el estímulo inicial desaparece, por lo tanto la estimulación que genera la adicción es cortada y la memoria de placer no se presenta.

- La tecnología puede ayudar a los niños y adolescentes en su desarrollo. Desde su aparición, ha habido una gran discusión en torno a los pros y contras de los juegos electrónicos, sin embargo es innegable que ayudan a desarrollar destrezas y a hacer amigos.

- Los niños y adolescentes, ciertamente, prefieren los juegos electrónicos, ya que implica desarrollar sus habilidades en relación a la tecnología y los medios electrónicos, así como desarrollar destrezas para hallar la lógica oculta del juego.

Desventajas

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



De acuerdo a una investigación publicada en Pediatrics se sumó a la evidencia existente de que los niños y jóvenes participan en videojuegos o juegos electrónicos violentos, una tendencia mundial que los estadounidenses siguen con 13 horas semanales de exposición en promedio, suelen aumentar sus conductas agresivas. Investigadores de Estados Unidos y Japón evaluaron a más de mil 500 niños y adolescentes de ambos países de entre 9 y 18 años y encontraron que esta actividad es un factor de riesgo para la conducta agresiva futura en diferentes culturas.

Sería injusto pensar que los videojuegos o juegos electrónicos en sí mismos tengan la capacidad de producir y generar tales conflictos, habrá que

tomar en cuenta que para que esto se dé, se tienen que hacer presentes más factores; es decir, cada caso tendrá su razón de ser y si bien los juegos pueden ser un factor y un medio incluso desencadenante, no en todos los casos se pueden ver los mismos resultados. En tales casos lo mejor sería acudir con un especialista y evaluar la situación.

A pesar de la apatía y descontrol que caracteriza en cierta manera a la niñez y la juventud frente a los videojuegos, quieren superarse para aprender los trucos, resolver los problemas que se les plantean y buscar soluciones inteligentes. Pero es importante que donde existe el desafío en crecimiento haya un adulto para encararlo.

Si bien la mejor manera de educar es poner límites con amor, el acercarnos a conocer su mundo, incluidos los juegos electrónicos que lo entretienen ya que será el mejor medio para protegerlos de las desventajas que puedan existir y hacer frente a las mismas; una guía y orientación nunca está de más.

TALLER

Etapas del Taller

Preparación: Es necesario examinar los siguientes aspectos:

- a. Grupo de participantes
- b. Los contenidos
- c. Las actividades que se realizarán
- d. Las técnicas e instrumentos que se utilizarán

Ejecución: En el desarrollo de un taller se deben considerar las fases:

A. Apertura

Motivar a los participantes en el proceso de capacitación del conocimiento mutuo, la satisfacción de expectativas e intereses.

Dar a conocer los objetivos, la programación y la metodología de trabajo. El facilitador relacionará sus objetivos con la necesidad y expectativa del grupo.

B. Tratamiento del tema

Se considera las temáticas del taller, es decir, se analizan los conceptos, las teorías, las interpretaciones del tema, este análisis debe ser tarea conjunta de los miembros participantes y guiados por el facilitador.

C. Síntesis del taller

Se señalan los puntos centrales de la temática tratada, valorando las opiniones y los aportes. Es aconsejable efectuar un resumen al final del taller.

D. Evaluación

Es una etapa inseparable del resto de actividades del taller, en la cual se trata de verificar los logros alcanzados en función de los objetivos propuestos en un tiempo mínimo.

Estrategias de Capacitación

Para el investigador el trabajo grupal, por el grado de participación, constituye la mejor alternativa de capacitación en los talleres, por cuanto brinda todo el soporte participativo por la acción de trabajo que se genera dentro del mismo, por el intercambio de experiencias, el apoyo y la permanente cooperación entre sus componentes, sumándose a esto el aporte con información de cada integrante, su predisposición al trabajo y a la presentación de alternativas para resolver problemas.

PLAN DE ACCIÓN DE LA PROPUESTA

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
- Capacitar a los estudiantes y padres de familia.	<ul style="list-style-type: none"> - Relación de comportamientos con juegos electrónicos - Formas de Comportamientos dentro de los juegos electrónicos. - Comportamiento actuales 	<ul style="list-style-type: none"> - Recibir a los padres de familia estudiantes muy respetuosamente. - Dinámica de integración - Taller de trabajo. - División en grupos - Trabajo en equipo sobre mejorar el comportamiento, causada por los juegos electrónicos. - Análisis de la experiencia - Exposición de resultados - Análisis de los resultados mediante el trabajo grupal. - Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora - Cd (Canciones) - Documentos base de la investigación - Retroproyector - Pizarra - Infocus - Papelotes, marcadores - Computadora - Material de apoyo 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigador - Directivos de la escuela 	Un día aproximadamente de 8am a 2pm.

Cuadro: 39.

Elaboración: Investigador

DISEÑO DEL PROGRAMA DE CAPACITACION

TEMÁTICA	TÉCNICA	RECURSOS	TIEMPO	LUGAR	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> - El Comportamiento y los juegos electrónicos - ¿Cómo se forma el comportamiento dentro de los juegos electrónicos? - Comportamientos 	<ul style="list-style-type: none"> - Taller 	<p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Docentes - Padres de familia. - Estudiantes. <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grabadora - Cd (Canciones) - Documentos base de la investigación - Retroproyector - Pizarra - Infocus - Papelotes, marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Un día laborable 	<p>Aulas de la Institución</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Directivos de la institución - Investigador

<p>actuales</p> <p>- Relación entre juegos electrónicos violentos y no violentos</p>		<p>- Computadora</p> <p>- Material de apoyo</p>			
--	--	---	--	--	--

Cuadro: 40

Elaboración: Investigador

6.6.3.- EL COMPORTAMIENTO Y LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS.

La afición de niños y adolescentes por los juegos electrónicos se encuentra en el ojo del huracán desde hace años. El desconocimiento por parte de los padres plantea con frecuencia dudas acerca del comportamiento que se toma, respecto a esta forma de entretenimiento. Prohibir su uso o mostrarse inflexible con las horas que el niño pasa con la consola quizás no sea lo más adecuado. Desde un punto de vista meramente educativo, no cabe duda de que jugar a un juego electrónico puede aportar ventajas al niño. No obstante, es difícil hacer generalizaciones en cuanto a ventajas e inconvenientes, ya que cada juego tiene unas características propias que vienen dadas por su contenido y por el grupo de juegos al que pertenece según su estructura.

Es normal que los padres controlen el contenido de los juegos electrónicos a los que compra su hijo, del mismo modo que le vigilan cuando acceden o alquilan computadoras, playstation un vídeo o un DVD para conocer los mensajes a los que se expone: "En algunos juegos electrónicos pueden observarse connotaciones negativas debido a su contenido violento, sexista o racista y es lógico que el padre evite que su hijo se exponga a imitar comportamientos violentos".

Lo importante es intentar conocerlo mediante un experto para controlar el uso desde el momento en que se estrena la máquina. "Se debe controlar más que nada el uso a medio plazo. Hay estudios que muestran que al entrar en contacto por primera vez con los juegos electrónicos el chico experimenta un periodo de unas semanas para conocer el uso, sabiendo que lo único que consigue la oposición radical es reforzar el interés del niño o distorsionar el conocimiento. Tarde o temprano todos los chavales acabarían interesándose o demostrando comportamientos inadecuados".



Los comportamientos resultan contrarios a lo que se persigue. "Una investigación muestra que los niños pierden al menos una parte de su atractivo al haber visto algo prohibido, como luchas, peleas o guerras que son de violencia fantástica o de violencia humana con un menor control por parte de sus padres en los que se produce comportamientos violentos". En otros casos, no se puede hablar de forma general de un número determinado de horas a la semana que a partir de las cuales su uso puede implicar un riesgo mayor para el niño. "Jugar seis horas seguidas con un simulador de vuelo es absolutamente normal, mientras que es imposible imaginar un tiempo igual de juego continuado con el Tetris". La señal de alarma debe saltar en los padres y docentes cuando hay un cambio brusco y significativo en el comportamiento vital o escolar del niño como consecuencia de los juegos electrónicos, no obstante, es frecuente echar la culpa del fracaso escolar a las horas frente al ordenador cuando las malas notas existen.

Según como se encuentre el comportamiento, ésta es responsable de muchos fracasos y éxitos, ya que un comportamiento adecuado, vinculado a un concepto positivo de mí mismo, potenciará la capacidad de los niños para desarrollar sus habilidades y aumentará el nivel de seguridad personal, mientras que un comportamiento inadecuado enfocará a los niños hacia la derrota y el fracaso.



"Hemos de desengañarnos y pensar que hay niños que de no tener videoconsola tampoco estudiarían. En muchos casos, los juegos electrónicos no es más que la forma de expresión de un problema o comportamiento previo".

6.6.3.1.- ¿Cómo se forma el comportamiento violento en lo niños dentro de los juegos electrónicos?

Los contenidos de los juegos electrónicos violentos sí llegan a perjudicar, pueden favorecer comportamientos violentos y agresivos en los niños, según indica un estudio realizado por investigadores de la Universidad de Estados Unidos, y publicado que: Los resultados indican que los estudiantes, quienes han utilizado juegos de realidad virtual violentos tienen el pulso acelerado, reportan mayor cantidad de mareos y náuseas y, en un examen posterior, exhiben mayor cantidad de pensamientos y comportamientos agresivos que aquellos que han utilizado juegos no violentos.



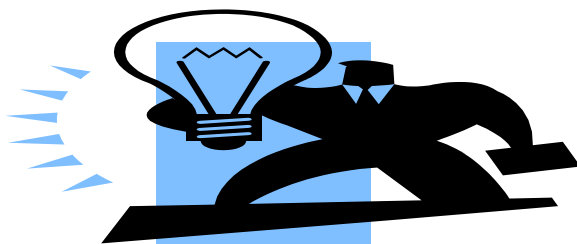
Al utilizar juegos electrónicos violentos, "agresivos" contra los "no-agresivos." Los niños que han usado los juegos agresivos, comparados con los que han usado los juegos no-agresivos, muestran mayor nivel de comportamientos como: agresión física y verbal contra objetos inanimados y compañeros de juego durante la sesión de juego posterior. Más aun, estas diferencias no estaban relacionadas con los rasgos de niños impulsivos o reflexivos.

* Pero así como el consumo de cigarrillos aumenta el riesgo de enfermarse y morir de cáncer de pulmón, y la sociedad toma medidas para reducir dicho riesgo, esto también debería poder aplicarse a los juegos electrónicos *

Además, quien juega a menudo y durante largo tiempo dejaría de conmoverse por el sufrimiento de las víctimas. A corto plazo, los juegos donde se asesina a seres humanos, se abusa de ellos, o simplemente se actúa violentamente, aumentan notablemente la agresividad y la indiferencia ante el sufrimiento ajeno. A largo plazo, los resultados demostraron además que, cuantos más juegos violentos jugaba un niño o un adulto durante meses y años, mayor era su disposición a reaccionar con agresividad.



6.6.3.2.- Foco de la investigación actual del comportamiento causado por los juegos electrónicos violentos en aspectos de la educación.



Desde el comienzo de la difusión de los juegos electrónicos, la preocupación de padres y educadores se ha orientado hacia los supuestos peligros que el empleo de estos juegos pueda provocar en la infancia. Se han cruzado acusaciones desde los dos bandos: desde los que alarman de los peligros del uso

de los juegos electrónicos hasta quienes afirman que la mayoría de las investigaciones carecen de fundamento. Sin embargo, de entre la literatura al respecto, cabe destacar las investigaciones que demuestran la existencia de una correlación positiva entre la práctica de los juegos electrónicos violentos y el comportamiento agresivo posterior.

Las críticas de todo tipo que se han vertido sobre los efectos de los juegos electrónicos en la educación de los niños han surtido algún tipo de reacción en las compañías de juegos electrónicos. Algunas de ellas se han visto obligadas a incluir en los juegos una serie de advertencias sobre determinados peligros para quienes utilizan estos sistemas de juego. Sin embargo, los juegos electrónicos calificados como peligrosos no han desaparecido, sino que han recibido mayor impulso.



Las investigaciones no son definitivas, la mayoría de ellas indican que muchos juegos electrónicos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades, de atención, concentración espacial, resolución de problemas, creatividad, por lo que se concluye que en su conjunto, desde el punto de vista cognitivo, los juegos electrónicos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual. Se sugiere que quienes juegan a los juegos electrónicos adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, se benefician en sus habilidades espaciales y aumenta su precisión y capacidad de reacción.



Pues los juegos electrónicos contienen aspectos positivos y negativos que tiene un eco especial en las preocupaciones de padres y educadores, temerosos de que el apego de los niños hacia los juegos electrónicos provoque un mayor aislamiento y reducción de contactos con sujetos de la misma edad.

Los juegos electrónicos incitan a los niños a imitarla, hacerles insensibles, es decir disminuye sus reacciones emocionales frente a actos de violencia y hace que acepten la violencia en la realidad como si fuera natural, es decir tomándola como algo normal.



La agresividad aprendida no se traduce claramente en cada comportamiento, pero en determinadas situaciones ese comportamiento agresivo aprendido se manifestará. El comportamiento agresivo viene presidido por el pensamiento agresivo que se aprende sobre la base de modelos teóricos agresivos. Esos modelos agresivos son los que forma el consumo de la violencia ocasionando problemas en la educación.

Los niños, están cada vez más solos en su educación. En las enseñanzas medias tienen tantos profesores que algunos de ellos no conocen ni sus nombres, mucho menos pueden realizar un seguimiento personalizado de sus actividades de ocio. Y los padres tenemos mucho que hacer, no podemos con ellos, o ¡cómo ya son mayores! nos vamos desentendiendo de sus amistades, de sus actividades de ocio, de su seguimiento escolar, de lo que hacen en su habitación con su ordenador y su juego electrónico.

PAUTAS PARA LA ACCIÓN

Los juegos electrónicos se han convertido en uno de los pasatiempos más populares de los niños; ciertamente, ya forman parte de su mundo. Sin embargo, no debemos olvidar que éstos no son juegos inofensivos

Usar lo provechoso y reducir lo dañino.

➤ Conciencia:

Prender y apagar los juegos electrónicos a conciencia, no automáticamente.

Pensar al elegir el “cuál” y el “cuándo” usarlos.

Enseñar a los niños a seleccionar críticamente los juegos electrónicos, a jugar y a criticar lo que presentan.

➤ Compañía:

Acompañar a los niños cuando juegan juegos electrónicos. Supervisar el tipo de juegos electrónicos que juegan, considerando las clasificaciones según su edad y contenido. Hablar sobre la selección de juegos electrónicos; explicarles, preguntarles y escucharlos sobre lo que ven y escuchan en éstos.

➤ Cantidad:

Recordar que el uso excesivo de los juegos electrónicos afecta negativamente el desarrollo físico, mental, emocional y social infantil.

Limitar el tiempo que pasan jugando juegos electrónicos, para que se ocupen en actividades más sanas y productivas.

Sentar normas sobre el tiempo diario o semanal dedicado a los juegos electrónicos.

➤ **Calidad:**

Recordar que los juegos electrónicos de contenidos violentos o pre-juiciosos pueden impactar negativamente en los niños.

Fijarse en los valores y lecciones que se presentan a través de los juegos electrónicos.

➤ **Creatividad:**

Utilizar juegos electrónicos educativos como instrumentos de aprendizaje.

Complementar los juegos electrónicos con libros, diccionarios, mapas, y paseos a museos, zoológicos y lugares educativos.

Tomar ideas de los juegos electrónicos al inventar y modificar cuentos, canciones, bailes y películas caseras.

El aprendizaje de nuestros niños es una responsabilidad humana, no mecánica. Los juegos electrónicos nos retan a cumplir nuestras funciones con ellos, a comunicarnos, supervisarlos y guiarlos al enfrentar lo que encontrarán en el mundo dentro y fuera de la pantalla de los juegos electrónicos.

¿A QUÉ JUGAR?

Consejos para escoger videojuegos adecuados para menores

- a) Conozca sus gustos e intereses
- b) Infórmese de los contenidos
- c) Escoja los que sean adecuados para la edad de sus hijos
- d) Escoja los que comenten valores y evite los que transmiten lo contrario, pero hágalo con su complicidad
- e) Aplique criterios de consumo responsable
- f) Piense que la variedad es un valor
- g) Busque juegos que involucren a dos jugadores

¿CUÁNDO JUGAR?

Consejos para gestionar el tiempo de juego

Un tiempo excesivo destinado a cualquier actividad limita las posibilidades de conocer otras opciones de ocio. Además, pasan muchas horas frente a la pantalla computador, consola, televisor, realizando actividades sedentarias que se acumulan a las horas que pasan en la escuela.

a) Ayúdelos a ser conscientes del tiempo que dedican a jugar

Con la ayuda de una tabla, anote el tiempo que dedican a jugar con juegos electrónicos y al resto de las actividades. Comparen juntos el tiempo que emplean en realizar las distintas actividades ver televisión, hacer las tareas, etcétera— y establezca un equilibrio y unas prioridades.

b) Hable con ellos y tome acuerdos antes de que empiecen el juego

Pregúnteles antes a qué hora tienen previsto acabar y así será más fácil comprometerlos. Cuando están ante la videoconsola o la computadora totalmente concentrados, no es el mejor momento.

c) Optimice su tiempo para compartirlo con la familia

Utilícelo también para jugar juegos electrónicos con sus hijos.

d) Tenga en cuenta las horas necesarias de descanso

Además, es recomendable descansar un mínimo de 10 a 15 minutos por hora.

e) Muestre una actitud comprensiva y de respeto

Respete sus necesidades y deseos, sin ridiculizarlos.

¿DÓNDE JUGAR?

Consejos para encontrar un lugar adecuado para jugar

El sondeo conforma la tendencia cada vez creciente a acceder a videojuegos a través de las cabinas

La tecnología nos permite acceder a lo que precisamos en forma inmediata, y cada vez más desaparecen las fronteras del espacio y del tiempo. Además, Internet ha abierto un nuevo espacio de juegos, nuevos compañeros y compañeras con quienes compartirlo, y una gran cantidad y diversidad de juegos para escoger.

En casa:

- a) Ubique la computadora, el televisor o la consola en espacios comunes de la casa
- b) No deje que se aíslen
- c) Promueva la capacidad de los chicos y las chicas para aprender a gestionar su autonomía y su acceso a los videojuegos
- d) Promueva los videojuegos como espacios de relación
- e) Siga las recomendaciones de los fabricantes

Fuera de casa:

- a) Interésese por los lugares donde van a jugar
- b) Manténgase alerta

¿CON QUIÉN JUGAR?

Consejos prácticos para el juego compartido

- a) **Procure que tengan juegos electrónicos** que les permitan jugar con más personas (opción multiusuario)

Para ello hay que disponer también de varios mandos.

- b) **Asegúrese de que el juego se realiza en un espacio seguro**

Verifique los lugares donde juegan: cabinas de Internet, lugares de alquiler o casas de amigos. Si se cuenta con el equipo en casa, se puede proponer que inviten a sus amistades a jugar.

- c) **Ayúdelos a poner reglas para compartir los momentos de juego**

Ofrezca alternativas para que tomen en cuenta a todo el grupo. Cuando hay más personas que posibilidades de jugar, es probable que algún niño se sienta discriminado.

- d) **Incentive el juego en familia**

Así compartirá emociones y opiniones, entenderá mejor el juego y podrá ejercer una labor educativa, guiando y dando su punto de vista.

- e) **Interésese en saber con quiénes juegan**

Sobre todo en el supuesto de que lo hagan a través de la red, dé pautas para que el juego en línea selleve a cabo con seguridad.

¿Cómo jugar en línea?

Consejos prácticos para el uso de juegos electrónicos en Internet

Jugar a través de Internet es un hábito cada vez más extendido, no sólo porque ofrece múltiples posibilidades, sino porque se puede encontrar a gente con quien jugar en cualquier parte del mundo y a cualquier hora. Mientras juegan, puede ser preocupante que los menores accedan a un contenido poco apropiado para su edad, o que interactúen con personas cuya identidad e intenciones desconocen.

Pero para hacer frente a estas situaciones, tienen que contar con los recursos que usted les proporcione: actitudes, creencias y comportamientos coherentes con los valores.

Entre estos riesgos se incluyen:

Contenidos creados como resultado del juego que podría ser inapropiados para los niños y podríanno corresponder con la clasificación otorgada al juego.

La conducta de algunos jugadores podría no ser adecuada para los niños. Por ejemplo, un lenguaje inadecuado u ofensivo; intimidaciones en juegos que permiten comunicación mediante texto, voz o video; conductas poco deportivas, como hacer trampas y manipular; o agresividad hacia otros jugadores.

a) Interésese por lo que hacen

Es la mejor manera de que tengan confianza en usted para contarle sus dudas y preocupaciones.

b) Infórmese sobre los filtros de acceso a ciertos contenidos

Esto evitará muchos riesgos.

c) Navegue junto con sus hijos para seleccionar videojuegos

Interésese por los contenidos y comparta ratos de juego.

d) Conozca en qué circunstancias se relacionan a través de Internet

Mediante Messenger, foros, mensajes privados... Ayúdelos a que esta interacción se realice respetandoa todas las personas que participan en ella.

e) Asegúrese de que sean conscientes de la importancia de no revelar ningún dato personal

Ni suyo ni de su entorno más cercano.

f) Al acabar, pregúnteles cómo ha ido el juego, qué tal lo han pasado

Si han encontrado alguna dificultad en el trato con otros jugadores, ayúdelos a reconducir la situación.

Consejos de seguridad para los padres

Informe acerca de conductas inadecuadas mediante la página de información del sitio web o recurriendo a los mecanismos de reclamación específicos de las consolas o de los sitios web de los juegos.

Corte la comunicación o cambie la identificación en línea de su hijo si le incomoda cualquier elemento del juego o el modo en que éste se desarrolla.

Consejos de seguridad para los hijos

1. ¡Comportarse mal, hablar mal o hacer trampas NO está bien! Puedes bloquear el acceso a los jugadores, notificar de ello al proveedor del juego o contárselo a tus padres.

2. Conozca los intereses, gustos y hábitos de sus hijos respecto a los juegos electrónicos. 3. Procure probar el juego electrónico, es la mejor forma de saber si es adecuado.

3. Durante la selección Juegos electrónicos y escuela

Merece la pena que la escuela asuma su papel en el desarrollo de estrategias que permitan a los alumnos y entrar en el mundo digital a través de una formación integral, no únicamente desde el punto de vista técnico sino desde el punto de vista lúdico.

Con relación a los alumnos:

Conocer la práctica que tienen con juegos electrónicos: si juegan mucho o poco tiempo, solos o acompañados, en casa o fuera de casa. . .

Presentación de los dos aspectos Aventura y violencia en juegos electrónicos.

Aventura

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



Algunos ejemplos de cada uno de estos subgéneros son:

Aventuras: WinyPooh, Mario Bross, cikgcgx: fiesta en la playa. Etc.

Disparos

En estos juegos electrónicos el protagonista ha de abrirse camino a base de disparos. Según la temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes subgéneros como disparos en primera persona o "FPS", disparos en tercera persona o "TPS", disparos en primera persona multijugador masivo en línea o "MMOFPS", acción táctica, videojuegos de disparos de desplazamiento lateral o "Run-And-Gun", mata marcianos y juegos electrónicos de pistola. Algunos ejemplos son:



- God of War.

“El jugador se vuelve un guerrero sin compasión en su busca de venganza contra los dioses que lo engañaron para asesinar a su propia familia. Los prisioneros son quemados vivos y el jugador puede usar ‘movimientos letales’ para acabar con sus oponentes, como partir a una víctima por la mitad”

Matanzas de acción: Jak and daxter, Tomb Raider, The Legend of Zelda, Okami, Soul Reaver, God of war, Batman: Arkham Asylum.

Finalidad

Con relación al juego electrónico:

Utilizar juegos electrónicos adecuados a la edad de los alumnos.

Todos somos protagonistas en todo momento del proceso de crecimiento de los niños dándoles a ellos la posibilidad de ser, de sentirse bien con ellos mismos es la oportunidad de enfrentar la realidad dando a conocer las verdaderas vivencias sobre los juegos electrónicos..

6.7.- MODELO OPERATIVO

Cuadro # 42: Modelo Operativo

FASES	ETAPAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Fase 1 -Socialización de los resultados de la investigación	Socialización Del 8 al 12 de noviembre	Hasta el 12 de noviembre se socializará los resultados de la investigación y el planteamiento de la propuesta al 100% de los interesados de la institución.	Organización Reunión con los maestros y autoridades. Reunión el comité de padres de familia.	Computadoras Proyector Documentos de apoyo Circulares de convocatoria Materiales de oficina	Investigador Autoridades	1 semana
Fase 2 Planificación de la propuesta	Del 17 al 19 de noviembre	Hasta el 19 de noviembre esta concluido el 70% de la planificación de la propuesta	Análisis de los resultados Toma de decisiones Construcción de la propuesta Presentación a las autoridades.	Folletos Hojas de papel bon Computadora Materiales de oficina	Investigador	3 día
Fase 3 Ejecución de la propuesta	El 21 de Enero	Hasta el 21 de Enero estará elaborado al 100% de la propuesta. Inicio y fin Enero del 2011 Capacitación al personal docente padres de familia y estudiantes sobre la toma de correctivos oportunos	Puesta en marcha las actividades de programas de capacitación a los docentes, padres de familia y estudiantes.	Manual de apoyo Documentos base acerca del tema de investigación Computadora Proyector Pizarra de tiza líquida Marcadores de tiza líquida	Autoridades de la Institución	1 día
Fase 4 Evaluación de la propuesta	21 de Enero	La propuesta será evaluado permanentemente.	Autoevaluación de los procesos	Participación de los presentes.	Investigador Docente Estudiantes	1 día

Fuente: Investigador

Elaborado por: Carlos Siza

6.8.- ADMINISTRACIÓN

6.8.1. - RECURSOS INSTITUCIONALES

- Escuela “Juan León Mera”

6.8.2.- RECURSOS HUMANOS

- Niños
- Docentes
- Padres de familia
- Investigador

6.8.3.- RECURSOS MATERIALES

- Equipo de computación
- Cd
- Flash memory
- Impresora
- Papel bon A4

6.8.4.- RECURSOS FINANCIEROS

- Solventado por el investigador: Carlos Siza y la Institución

PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA

Cuadro # 43: Presupuesto

RUBROS DE GASTOS	VALOR
Libros	20
Transporte y alimentación	40
Material de Oficina	20
Material Bibliográfico	20
Refrigerio	40
Imprevistos	10
TOTAL	150

Fuentes: InvestigadorElaborado por: Carlos Siza

6.8.5.- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Cuadro # 44: Cronograma. Actividades de la propuesta.

Mes y Semanas ACTIVIDADES	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.- Socialización												
2.- Planificación de la propuesta												
3.- Ejecución de la propuesta												
4.- Evaluación de la propuesta												

Fuente: Investigador

Elaborado por: Carlos Siza.

6.9.- PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Cuadro # 45: Previsión de la Evaluación

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Estudiantes, Padres de familia, Docentes e investigador
2. ¿Por qué evaluar?	Porque se debe conocer si la propuesta fue algo que llenó las expectativas
3. ¿Para qué evaluar?	Para comprobar la realización de la propuesta
4. ¿Qué evaluar?	Talleres prácticos si son aplicables
5. ¿Quién evalúa?	Estudiantes, Padres de familia, Docentes e investigador

6. ¿Cuándo evaluar?	Al final de la realización de la propuesta
7. ¿Cómo evaluar?	Aplicando una encuesta
8. ¿Con qué evaluar?	Cuestionario a Estudiantes, Padres de familia y Docentes

Fuente: Investigador

Elaborado por: Carlos Siza

El proyecto será calculado de forma permanente y continúa así como también se realiza una evaluación a final en base a los objetivos planteados y los resultados adquiridos.

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA

- ALFARO TORRES. Rolando (2002) Juegos cubanos. Casa Editorial Abril. Ciudad de La Habana. 2002.
- BRINGUÉ SALA Xavier; GARCÍA FERNÁNDEZ Fernando. Educar hijos interactivos: Una reflexión práctica sobre las pantallas.
- BACHS, Elisenda; ESTABLIER, Mercedes; RODELLAR, María José; SÁNCHEZ, Isabel, Psicología infantil y Juvenil, 1997.
- SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, Pedro A. La evolución de los videojuegos.
- GROS SALVAT, Begoña. La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. 2000.
- AHEARN, Luke, El arte de los juegos 3D. Madrid, Anaya Multimedia (2001)
- MALRIEU, F. (1959). La vida afectiva del niño. Argentina: Nova.
- KLEMM, B. and others (1995): “Various viewpoints on violence”

LINKOGRAFIA

- <http://www.publispain.com/xbox/queeslaconsolaxbox.html>
- <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php>
- <http://www.efdeportes.com/efd113/deterioro-de-los-juegos-populares-tradicionales-infantiles.htm>
- <http://riie.com.ar/>
- <http://eticainformatica.obolog.com/juegos-electronicos-incidencia-ninos-61829>
- <http://www.pbs.org/parents/childrenandmedia/spanish/videogames-grade.html>
- <http://www.creciendoenfamilia.com.do/index.php/articles/view/89>
- <http://www.iue.edu.co/sec/pub/psicoespacios2/seminarios/juegos5.htm>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA (SEMINARIO DE GRADUACIÓN)

La presente encuesta servirá para el trabajo de investigación, previo la obtención del título de licenciatura en Educación Básica.

ENCUESTA PARA DOCENTES

INSTRUCTIVO:

- El presente cuestionario tiene como objetivo recolectar información que me permita establecer de qué manera incide los juegos electrónicos violentos y la relación de los maestros – estudiantes en el comportamiento intra-áulico.
- Su interés al responder el cuestionario será de gran ayuda, por la cual solicitamos responder las interrogantes propuestas con responsabilidad.
- Seleccione la alternativa que usted creyere conveniente y marque con una **X** en el casillero correspondiente.

1. ¿Cuánto conoce Usted sobre el tema de los Juegos Electrónicos?

Poco Mucho Nada

2. ¿Cree Usted que en el aula existen niños que al salir de clase acceden a los juegos electrónicos violentos?

Mucho Ninguno

3. Con que frecuencia cree Usted que los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Considera usted que el uso excesivo de los juegos electrónicos afectan las calificaciones de sus estudiantes?

Poco Mucho Nada

5. Considera Usted que los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción?

Poco Mucho Nada

6. Considera Usted que hay control, por parte de los Padres sobre los tipos de juegos electrónicos que practican los hijos?

Siempre A veces Nunca

7. ¿Con qué frecuencia dentro del aula se manifiestan comportamientos violentos en sus estudiantes?

Siempre Algunas veces Nunca

8. ¿Su diálogo con los padres acerca del comportamiento violento de los hijos con que frecuencia se realiza?

Siempre A veces Nunca

9. ¿Considera que en Padre de Familia necesita capacitación sobre la influencia de los juegos electrónicos en el comportamiento de sus hijos?

Mucho Poco Nunca

10. Esta de acuerdo Usted a participar en un taller de capacitación para que prevengan el comportamiento intra-áulico violento por la práctica de los juegos electrónicos?

Totalmente de acuerdo De acuerdo En desacuerdo

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA (SEMINARIO DE GRADUACIÓN)

La presente encuesta servirá para el trabajo de investigación, previo la obtención del título de licenciatura en Educación Básica.

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

INSTRUCTIVO:

- El presente cuestionario tiene como objetivo recolectar información que me permita establecer de qué manera incide los juegos electrónicos y la relación de los padres e hijos en el comportamiento intra-áulico.
- Su interés al responder el cuestionario será de gran ayuda, por la cual solicitamos responder las interrogantes propuestas con responsabilidad.
- Seleccione la alternativa que usted creyere conveniente y marque con una **X** en el casillero correspondiente.

1. ¿Ha escuchado Usted hablar sobre el tema de los Juegos Electrónicos?

Mucho Poco Nada

2. ¿Cree Usted que los estudiantes al salir de clase acceden a los juegos electrónicos violentos?

Siempre A veces Nunca

3. Con que frecuencia cree Usted que los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Considera usted que el uso excesivo de los juegos electrónicos afectan las calificaciones de los estudiantes?

Poco Mucho Nada

5. Considera Usted que los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción?

Poco Mucho Nada

6. En que medida considera Usted la presencia de manifestaciones de agresión como: golpes, gritos, insultos en el comportamiento de los compañeros?

Siempre A veces Nunca

7. ¿Ha dialogado con los docentes acerca de los juegos electrónicos violentos que afectan el comportamiento de los estudiantes?

Algunas veces La mayoría de veces Nunca

8. ¿Su hijo le ha comentado sobre los comportamientos violentos que se manifiestan dentro del aula?

Poco Mucho Nada

9. ¿Considera que el Docente necesita capacitación sobre la influencia de los juegos electrónicos en el comportamiento de los estudiantes?

Siempre Mucho Nunca

10. Esta de acuerdo Usted a participar en un taller de capacitación para que prevengan el comportamiento intra-áulico violento por la práctica de los juegos electrónicos?

Siempre a

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO III



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA (SEMINARIO DE GRADUACIÓN)

La presente encuesta servirá para el trabajo de investigación, previo la obtención del título de licenciatura en Educación Básica.

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INSTRUCTIVO:

- El presente cuestionario tiene como objetivo recolectar información que me permita establecer de que manera incide los juegos electrónicos violentos en el comportamiento intra-áulico de los niños.
- Su interés al responder el cuestionario será de gran ayuda, por la cual solicitamos responder las interrogantes propuestas con responsabilidad.
- Seleccione la alternativa que usted creyere conveniente y marque con una **X** en el casillero correspondiente.

1. ¿Prácticas Juegos Electrónicos?

Siempre A veces Nunca

2. ¿Tienes algún tipo de Juegos Electrónicos?

X-Box Play Station Wii Otros

3. ¿Qué tipo de juegos electrónicos te gusta jugar más?

Aventura Carreras Violencia

4. Con que frecuencia crees que los niños asisten a los lugares de los juegos electrónicos?

Siempre A veces Nunca

5. Consideras que los juegos electrónicos violentos pueden generar una adicción?

Poco Mucho Nada

6. ¿Cuándo sales fuera de la escuela, vas a los juegos electrónicos?

Siempre A veces Nunca

7. ¿Crees que después de jugar un juego electrónico violento los niños manifiestan comportamientos violentos?

Siempre A veces Nunca

8. Estarías de acuerdo a participar en un taller de capacitación para que prevengan el comportamiento intra-áulico violento por la práctica de los juegos electrónicos?

Siempre A veces Nunca

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.