



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

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

Mención: Educación Básica.

TEMA : “LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS/LAS ESTUDIANTES DEL
QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA CEC DE LA CIUDAD DE LATACUNGA,
PROVINCIA DE COTOPAXI”.

AUTORA: Remache Ruiz Isabel Vanessa

TUTOR : Dr. Mg. Edgar Enrique Cevallos Panimboza

AMBATO-ECUADOR

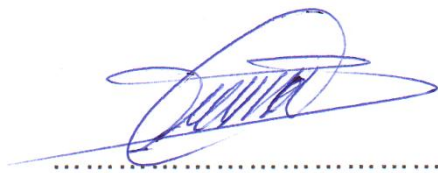
2013

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

CERTIFICA:

Yo, Dr. Edgar Enrique Cevallos Panimboza con c.c. 1801092055 en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS/LAS ESTUDIANTES DEL QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** desarrollado por la egresada Isabel Vanessa Remache Ruiz, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 01 de octubre del 2013

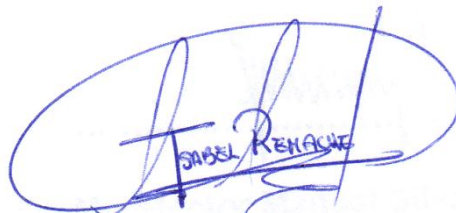


.....

Dr. Mg. Edgar Enrique Cevallos Panimboza

TUTORÍA 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 autora.



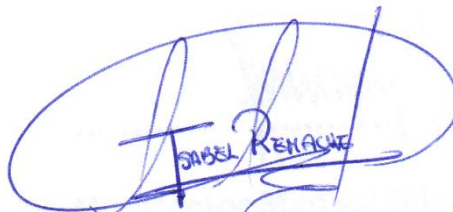
.....
Isabel Vanessa Remache Ruiz

CC. 180368218-4

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS/LAS ESTUDIANTES DEL QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



.....
Isabel Vanessa Remache Ruiz

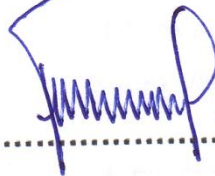
C.C: 1803682184

AUTORA

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

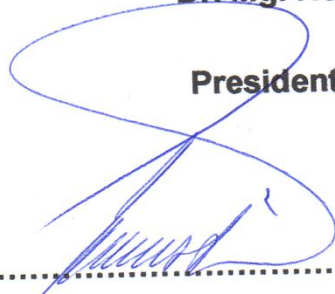
La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS/LAS ESTUDIANTES DEL QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”**, presentada por la Sra. Isabel Vanessa Remache Ruiz, egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción: septiembre 2011 - febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios. Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN



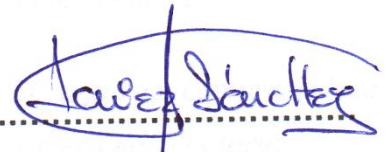
.....
Dr. Mg. Héctor Manuel Silva Escobar

Presidente del Tribunal de Defensa



.....
Dr. Mg. Willyams Rodrigo Castro Dávila

C.C.: 1802303006



.....
Ing. Mg. Mentor Javier Sánchez Guerrero

C.C.: 1803114345

DEDICATORIA

Con todo mi amor:

*A Dios por darme la fuerza necesaria
para salir adelante.*

*A mi madre por ser la principal
gestora para seguir con mis estudios.*

*A mi padre y hermano por brindarme
siempre su ayuda incondicional.*

*A mi esposo e hijas por su comprensión
a lo largo de mi carrera universitaria.*

Isabel Remache Ruiz

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Ambato, a sus Autoridades, a los Docentes de la carrera de Educación Básica, modalidad semipresencial y de manera especial a mi Tutor de Tesis, quien de manera sencilla y generosa confió en mí, depositando sus sabios conocimientos, haciendo posible que llegue a la meta que me he trazado.

Isabel Remache Ruiz

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Contenido	Página
Página de título o portada	i
Aprobación por el tutor	ii
Autoría de la investigación	iii
Cesión de derechos de autor	iv
Aprobación del Tribunal de Grado	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general de contenidos	viii
Índice de Tablas	xii
Índice de gráficos	xiv
Resumen ejecutivo	xvi
Summary	xvii

B. TEXTO

Contenido	Página
Introducción	1

CAPÍTULO I

Contenido	Página
El Problema	3
1.1 Tema	3
1.2 Planteamiento del problema	3
1.2.1 Contextualización	3
1.2.2 Análisis crítico	6
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación del problema	8
1.2.5 Preguntas directrices	9
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación	9
1.3 Justificación	10
1.4 Objetivos	13
1.4.1 General	13
1.4.2 Específicos	13

CAPÍTULO II

Contenido	Página
Marco Teórico	14
2.1 Antecedentes investigativos	14
2.2 Fundamentación filosófica	17
2.4 Categorías fundamentales	22
2.4.1 Categorías de la variable independiente	23

2.4.2 Categorías de la variable dependiente	41
2.5 Hipótesis	58
2.6 Señalamiento de variables	59

CAPÍTULO III

Contenido	Página
Metodología	60
3.1 Enfoque de la investigación	61
3.2 Modalidad básica de la investigación	61
3.3 Nivel o tipo de la investigación	62
3.4 Población	63
3.5 Operacionalización de variables	65
3.6 Plan de recolección de información	67
3.7 Plan de procesamiento de la información	68

CAPÍTULO IV

Contenido	Página
Análisis e interpretación de resultados	70
4.1 Procedimiento Análisis de los resultados	70
4.2 Interpretación de datos	71
4.3 Verificación de hipótesis	99
4.4 Decisión	103

CAPÍTULO V

Contenido	Página
Conclusiones y recomendaciones	104
5.1 Conclusiones	104
5.2 Recomendaciones	105

CAPÍTULO VI

Contenido	Página
Propuesta	107
6.1 Datos informativos	107
6.2 Antecedentes de la propuesta	108
6.3 Justificación	109
6.4 Objetivos	111
6.5 Análisis de factibilidad	111
6.6 Fundamentación	113
6.7 Metodología. Modelo operativo	118
6.8 Administración	119
6.9 Previsión de la evaluación	119
6.10 Desarrollo de la propuesta	120

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Contenido	Página
1. Bibliografía	162
2. Anexos	167

ÍNDICE DE TABLAS

Contenido	Página
Tabla No. 1 Videojuegos	65
Tabla No. 2 Rendimiento escolar	66
Tabla No. 3 Pregunta estudiantes 1	71
Tabla No. 4 Pregunta estudiantes 2	72
Tabla No. 5 Pregunta estudiantes 3	73
Tabla No. 6 Pregunta estudiantes 4	74
Tabla No. 7 Pregunta estudiantes 5	75
Tabla No. 8 Pregunta estudiantes 6	76
Tabla No. 9 Pregunta estudiantes 7	77
Tabla No. 10 Pregunta estudiantes 8	78
Tabla No. 11 Pregunta estudiantes 9	79
Tabla No. 12 Pregunta estudiantes 10	80
Tabla No. 13 Pregunta estudiantes 11	81
Tabla No. 14 Pregunta estudiantes 12	82
Tabla No. 15 Pregunta estudiantes 13	83

Tabla No. 16	Pregunta estudiantes 14	84
Tabla No. 17	Pregunta profesores 1	85
Tabla No. 18	Pregunta profesores 2	86
Tabla No. 19	Pregunta profesores 3	87
Tabla No. 20	Pregunta profesores 4	88
Tabla No. 21	Pregunta profesores 5	89
Tabla No. 22	Pregunta profesores 6	90
Tabla No. 23	Pregunta profesores 7	91
Tabla No. 24	Pregunta profesores 8	92
Tabla No. 25	Pregunta profesores 9	93
Tabla No. 26	Pregunta profesores 10	94
Tabla No. 27	Pregunta profesores 11	95
Tabla No. 28	Pregunta profesores 12	96
Tabla No. 29	Pregunta profesores 13	97
Tabla No. 30	Pregunta profesores 14	98
Tabla No. 31	Frecuencias Observadas	101
Tabla No. 32	Frecuencias esperadas	102
Tabla No. 33	Cuadro del Chi Cuadrado	103
Tabla No. 34	Costo de la propuesta	109
Tabla No. 35	Modelo Operativo	119

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenido	Página
Gráfico No. 1 Árbol de problemas	6
Gráfico No. 2 Red de inclusiones conceptuales	22
Gráfico No. 3 Pregunta estudiantes 1	71
Gráfico No. 4 Pregunta estudiantes 2	72
Gráfico No. 5 Pregunta estudiantes 3	73
Gráfico No. 6 Pregunta estudiantes 4	74
Gráfico No. 7 Pregunta estudiantes 5	75
Gráfico No. 8 Pregunta estudiantes 6	76
Gráfico No. 9 Pregunta estudiantes 7	77
Gráfico No. 10 Pregunta estudiantes 8	78
Gráfico No. 11 Pregunta estudiantes 9	79
Gráfico No. 12 Pregunta estudiantes 10	80
Gráfico No. 13 Pregunta estudiantes 11	81
Gráfico No. 14 Pregunta estudiantes 12	82
Gráfico No. 15 Pregunta estudiantes 13	83
Gráfico No. 16 Pregunta estudiantes 14	84
Gráfico No. 17 Pregunta profesores 1	85
Gráfico No. 18 Pregunta profesores 2	86
Gráfico No. 19 Pregunta profesores 3	87
Gráfico No. 20 Pregunta profesores 4	88
Gráfico No. 21 Pregunta profesores 5	89

Gráfico No. 22 Pregunta profesores 6	90
Gráfico No. 23 Pregunta profesores 7	91
Gráfico No. 24 Pregunta profesores 8	92
Gráfico No. 25 Pregunta profesores 9	93
Gráfico No. 26 Pregunta profesores 10	94
Gráfico No. 27 Pregunta profesores 11	95
Gráfico No. 28 Pregunta profesores 12	96
Gráfico No. 29 Pregunta profesores 13	97
Gráfico No. 30 Pregunta profesores 14	98
Gráfico No. 31 Especificación de regiones de aceptación y rechazo	101

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

TEMA: “LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS/LAS ESTUDIANTES DEL QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”

AUTORA: Isabel Vanessa Remache Ruiz

TUTOR: Dr. Edgar Enrique Cevallos Panimboza

RESUMEN

El presente trabajo fue realizado con el objetivo de investigar la incidencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los/las estudiantes de quinto y sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cec de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi. Para lo cual se consideró como variable independiente a la incidencia de los videojuegos y como variable dependiente al rendimiento académico, se realizó mediante la investigación documental de los registros de calificaciones de los/las estudiantes, se consideraron los promedios de rendimiento anuales de dos años escolares consecutivos, es decir tercero y cuarto grado de los estudiantes que permanecieron en la institución hasta la fecha actual. Determinándose la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto desfavorable de los videojuegos en el rendimiento escolar de los/las estudiantes. Esta investigación pretende ser un aporte en la solución a este fenómeno que cada día se muestra más visible en las instituciones educativas, pues es necesario dar una salida, utilizando nuevas alternativas para mejorar el rendimiento académico.

En cuanto a la propuesta se ha tomado la decisión de desarrollar una compilación de videojuegos adecuados y educativos que ayuden a mejorar el rendimiento académico en nuestros niños con el agregado especial de que a más de educarse se diviertan.

Palabras clave: videojuegos; rendimiento académico, investigación, entretenimiento, evaluación, aprendizajes, multimedia, tecnología, educación, responsabilidad, orientación, malas notas, tareas, pruebas, lecciones, vigilancia, padres, escuela, maestros, adicción, profesor, autoridades.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO

ABILITY OF HUMAN SCIENCES AND OF THE EDUCATION

CAREER OF BASIC EDUCATION

THEY SUMMARIZE EXECUTIVE

THEME: “THE VIDEO GAMES AND THEIR INCIDENCE IN THE ACADEMIC PROFIT OF THE STUDENTS OF THE FIFTH AND SIXTH GRADE OF BASIC GENERAL EDUCATION OF THE EDUCATIONAL UNIT CEC OF THE LATACUNGA CITY, COTOPAXI COUNTY”

AUTHOR: Isabel Vanessa Remache Ruiz

TUTOR: Dr. Edgar Enrique Cevallos Panimboza

SUMMARY

The present work was realized with the objective of investigating the incidence of the video games in the academic yield of the students of fifth and sixth grade of Basic General Education of the Educational Unit Cec of the Latacunga city, Cotopaxi county. For that which was considered as independent variable to the incidence of the video games and as dependent variable to the academic yield, he/she was carried out by means of the documental investigation of the registrations of qualifications of the students, they were considered the two year-old annual yield averages, that is to say third and the students' quarter grade that remained so far in the institution current. Being determined the direct relationship between the variables of the investigation and the unfavorable effect of the video games in the school yield of the students. This investigation seeks to be a contribution in the solution to this phenomenon that every day is shown more visible in the educational institutions, because it is necessary to give an exit, using new alternatives to improve the academic yield.

As for the proposal he/she has taken the decision of developing a compilation of appropriate and educational video games that you/they help to improve the academic yield in our children with the special attaché that to more than being educated they have a good time.

Password: video games; academic yield, investigation, entertainment, evaluation, learnings, multimedia, technology, education, responsibility, orientation, malas notes, tasks, tests, lessons, surveillance, parents, school, teachers, addiction, professor, authorities.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación denominado: “LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS/LAS ESTUDIANTES DEL QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”.

Pretende dar solución a la problemática que se ha dado por el mal uso de los videojuegos por parte de los/las estudiantes, para que mediante estrategias apropiadas se pueda mejorar el rendimiento académico, el trabajo investigativo está estructurado en seis capítulos distribuidos de la siguiente manera:

En el Capítulo I, se encuentra el problema con el respectivo planteamiento, además se realizó la contextualización, análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema científico, la delimitación del problema, la justificación y el planteamiento de los objetivos, para así enfocarnos en el contexto de la situación.

El Capítulo II, está constituido por el Marco Teórico, con la investigación previa, la fundamentación filosófica, legal, las categorías fundamentales, la hipótesis y el señalamiento de variables.

El Capítulo III, está integrado por la metodología con la modalidad de investigación, nivel de investigación. Población y muestra y operacionalización de variables.

El Capítulo IV, está conformado por el análisis e interpretación de resultados y verificación de hipótesis.

En el Capítulo V, se encuentran las conclusiones y recomendaciones de acuerdo a las encuestas realizadas.

En el Capítulo VI, está la propuesta detallada con los datos informativos, antecedentes, justificación, objetivos, análisis de factibilidad y fundamentación. Luego dentro de la metodología encontramos el modelo operativo de la Propuesta, las distintas capacitaciones, la administración y la previsión de la evaluación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema de investigación:

“LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS/LAS ESTUDIANTES DEL QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”

1. 2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

Sin duda alguna el avance tecnológico a nivel del centro del país y a lo largo de los tiempos ha beneficiado al ser humano, quienes siempre han buscado satisfacer las necesidades que van apareciendo de acuerdo a la exigencia de la sociedad.

Hoy en día existen inventos tecnológicos muy avanzados, mismos que usados en forma responsable, son una herramienta muy útil para solucionar problemas de la vida cotidiana.

En el trabajo y en la educación, la tecnología se ha vuelto un enser muy importante, del tal forma que ya no se podría suprimir de dichas actividades. Los portales educativos interactivos han facilitado el aprendizaje de los/las educandos, ya que hace que los contenidos sean más comprensibles y asimilables, en muchos casos existen las tutorías en

línea que ayudan a personas que tienen que educarse sin dejar de trabajar.

En nuestra ciudad también existe el acceso a las herramientas tecnológicas que ya hemos mencionado.

Pero no todo es trabajo para el ser humano, también busca el entretenimiento y recreación necesarios para una óptima salud mental y que usados responsablemente no son malos sino que son aprovechables.

Es a la hora de entretenerse en donde los videojuegos se han constituido en base fundamental entre los favoritos de los niños. El gameboy, xbox, play station, nintendo wii, entre otros son aparatos accesibles para los hogares con el fin de distraer, casi siempre a los más pequeños de la casa, sustituyendo muchas veces la supervisión y compañía de los padres.

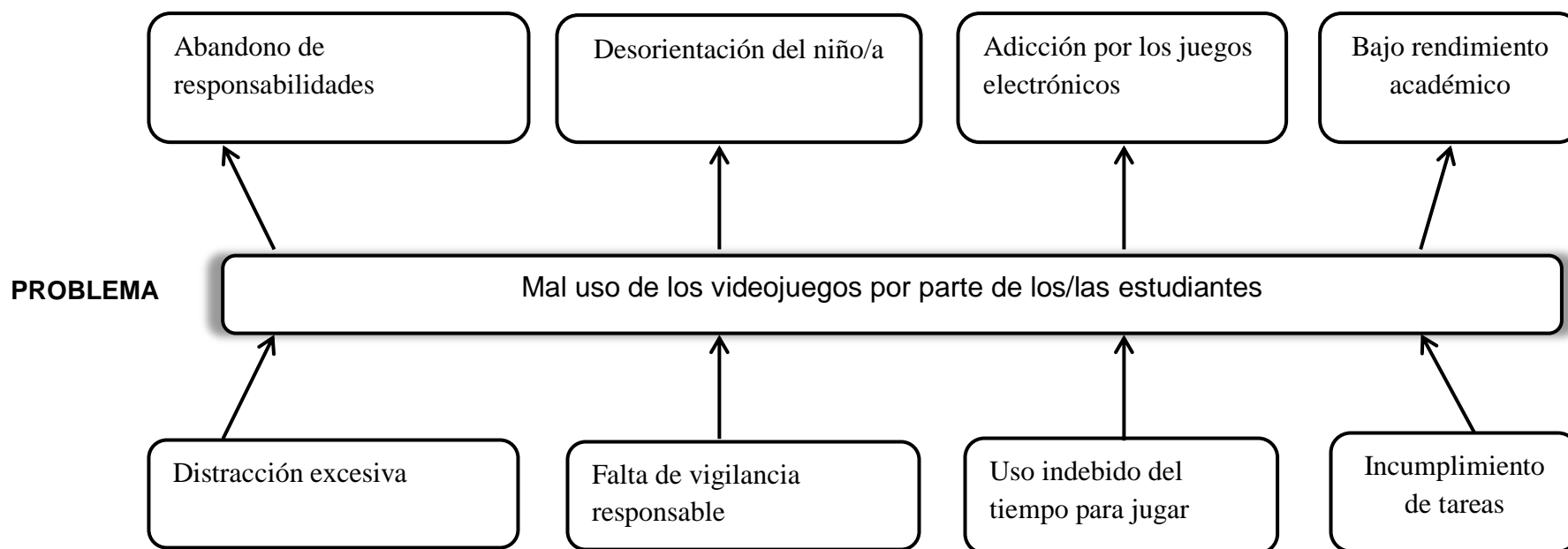
Dentro de la institución en donde se va a realizar la investigación se evidencia que el problema se da cuando los videojuegos son usados por los niños y niñas sin la supervisión de alguien responsable, estos empiezan a constituirse en una mal sana necesidad y notemos que de a poco va desplazando obligaciones que tienen los niños como son: tareas, estudios, ayuda en la casa y se dedican únicamente a estar pendientes de una pantalla y del entorno virtual en el cual piensan ser los protagonistas. Además de no tener el refuerzo necesario en casa de lo aprendido en clase, el problema se agrava más cuando en la escuela en lugar de atender a las enseñanzas que imparte el tutor o tutora, lo único presente en su mente es como pasar al siguiente nivel de su juego. Es en este momento que la sana diversión se convierte en una dañina necesidad, ya que la actividad con los videojuegos desplazan a otras actividades importantes de los niños/as incluyendo la educativa.

Por esta problemática se ha visto necesario que los entes involucrados en la educación busquemos las estrategias necesarias para que los niños/niñas no sigan siendo individuos dependientes de los videojuegos.

1.2.2 Análisis crítico

ÁRBOL DE PROBLEMAS

EFEKTOS:



CAUSAS:

Gráfico N° 1. Árbol de problemas

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Para analizar el problema que se ha planteado es necesario establecer las causas y los efectos que conlleva a que los y las estudiantes del quinto y sexto grado de la Unidad Educativa Cec tengan un **mal uso de los videojuegos**.

1.- Si bien hoy en día las nuevas tecnologías nos brindan un sinnúmero de métodos para entretener, la **distracción excesiva** que tienen los niños y niñas de esta institución, hace que, tengan un significativo **abandono de sus responsabilidades**, tanto en la escuela como en su casa, siendo causa de preocupación para sus padres y maestros.

2.- En la actualidad es más recurrente que papá y mamá trabajen para tener mejores estándares de vida, dejando de lado el cuidado de los pequeños de la casa, es así como la **falta de vigilancia responsable** ha hecho que los niños deban tomar sus propias decisiones al verse solos, causando **desorientación** en sus acciones.

3.- Sin vigilancia responsable los niños y niñas hacen **uso indebido del tiempo para jugar**, razón por la cual se pasa más tiempo en los videojuegos volviéndolo una mala costumbre e incluso causando **adicción** por los mismos.

4.- Además el uso de los videojuegos llega a ocupar tanto el tiempo de los niños y niñas, que llegan a **incumplir sus tareas** constantemente, decayendo esto en **bajo rendimiento académico**, que es el problema que queremos eliminar.

En función de todos estos aspectos presentados, autoridades, maestros y padres tenemos la responsabilidad de tener más tiempo de calidad con los

niños/as, está bien que la sociedad nos exige muchas actividades para poder mejorar nuestra economía pero debemos tratar de organizar nuestro tiempo para no descuidar a la familia, sobre todo apelando a la consciencia y buen juicio de nuestros hijos/as que si son guiados pueden tener un comportamiento adecuado.

Debemos volvernos entes activos para que nuestros niños ya no sean víctimas de conductas perjudiciales para su correcto desarrollo cognitivo, social y emocional.

1.2.3. Prognosis

Si el problema del mal uso de los videojuegos por parte de los/las estudiantes no llegase a ser resuelto llevaría a que los/las menores decayeran en conductas negativas como irresponsabilidad, pérdidas de año, sufrimiento escolar, deserción inclusive a tener conductas violentas en contra los actores de su entorno, muchas de las veces pueden propiciar que en su juventud sean entes confundidos que caen en la delincuencia y en muchos otros vicios perjudiciales para ellos y la sociedad.

1.2.4. Formulación del problema

¿De qué forma incide el mal uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los/las estudiantes del quinto y sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Cec de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi?

1.2.5. Preguntas directrices

- ¿De qué forma utilizan los/las estudiantes el tiempo en casa?
- ¿Existe supervisión adulta cuando los niños y niñas usan los videojuegos?
- ¿El rendimiento académico, es bajo en los niños y niñas de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC?
- ¿Cómo ayudar a los niños a mejorar su rendimiento académico?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.

1.2.6.1. Delimitación de Contenido:

Campo: Educativo

Área: Conductual

Aspecto: Los videojuegos, rendimiento académico

1.2.6.2. Delimitación espacial:

La presente investigación se realizará con los/las estudiantes de quinto y sexto grado de educación general básica de la Unidad Educativa Cec de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

1.2.6.3. Delimitación temporal:

Esta investigación se desarrollará durante en el año lectivo 2012-2013.

1.3. Justificación

El presente proyecto está justificado en el **interés** que genera el rol que está jugando la tecnología en la educación de los/las estudiantes hoy en día y en el pendiente que tienen los maestros por el adelanto de los educandos dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

El **impacto** que esperamos es que luego de tomar las acciones necesarias se vea en los niños y niñas un cambio de actitud y comportamiento con respecto a las actividades en casa con respecto a la educación y también en los padres en cuanto a la guía y atención con sus hijos e hijas. Esto deberá reflejarse en la atención y actitud dentro de la clase, en el cumplimiento de sus tareas, buenas relaciones con sus compañeros y por lo tanto en el buen rendimiento académico, que desarrollará entes activos y participativos dentro de la actividad educativa y para que en el futuro sean ciudadanos útiles para las exigencias que impone nuestra sociedad.

La investigación es **útil** y necesaria la presente investigación ya que el mal uso del tiempo en videojuegos está mermando la atención de los educandos en el menester educativo, además necesitamos que los padres de familia se conviertan en guía afectiva y efectiva para sus hijos e hijas.

Se espera que de esta investigación y los resultados que la misma arroje se dé una solución que satisfaga las expectativas de profesores y padres de familia, pero sobre todo que los más beneficiados sean los niños y niñas, actores principales dentro de nuestro proceso educativo.

Sin duda es una labor muy difícil la que ahora estamos enfrentando ya que la **originalidad** del uso de las nuevas tecnologías, mismas que al no ser bien aprovechadas están causando mensajes distorsionados, se evidencia que,

juegos diseñados con el afán de entrenar sanamente, están causando conductas adictivas en los menores, muchos de los padres y docentes al estar desactualizados, muchas de las veces ni siquiera sabemos cómo se maneja estos juegos y no podemos intervenir críticamente en las actividades de los chicos, haciendo preponderante nuestra actualización dentro del campo tecnológico.

Es muy notorio que los niños/as se encuentran distraídos pendientes de otras actividades referentes a los videojuegos que tienen en casa, no participan en clase, son agresivos entre ellos, no cumplen con sus tareas, no preparan sus lecciones y por lo tanto no tienen el refuerzo necesario en casa lo que decae en su bajo rendimiento académico.

Dentro del desarrollo **teórico práctico**, socio afectivo, cognitivo y psicomotriz de los/las estudiantes es muy importante observar la forma en que emplean el tiempo durante el cual no se encuentran en clase ya que nuestro sistema educativo exige ciertos estándares que formen entes investigativos.

Los **beneficiarios**, estudiantes, padres de familia, profesores, autoridades y la sociedad en general podrán demostrar que si se puede reemplazar los famosos videojuegos por otras actividades como: la lectura, el deporte, juegos tradicionales, una sana conversación entre amigos o familiares, sin dejar de lado que los niños y niñas como parte de un grupo familiar deben cumplir ciertas tareas en el hogar para irse haciendo responsables en su entorno, así potenciaremos las actitudes reflexivas del educando para que puedan diferenciar entre el bien y el mal dentro de su conducta y el uso de su tiempo, despertaremos su creatividad y responsabilidad como hijos y como estudiantes.

Esta investigación es **factible** de ser realizada ya que se cuenta con el apoyo de autoridades, padres de familia, docentes y estudiantes del establecimiento educativo ya mencionado, se dispone de los recursos materiales y económicos necesarios y además a lo largo de los cuatro años de estudios en la carrera de Educación Básica en la Universidad Técnica de Ambato se me ha otorgado las herramientas cognitivas necesarias para realizar la investigación en forma efectiva y ante todo existe el suficiente interés para dar solución a este problema que está mermando la utilidad del proceso enseñanza aprendizaje.

Misión Institucional.

La Unidad Educativa Particular CEC ofrece una formación centrada en el ser humano, basada en valores más que en prohibiciones, en convicciones más que en normas. Brinda una formación personalizada que busca la unidad en la diversidad y respeta la individualidad. Propicia una educación que enseña a vivir, fundamentada en el amor a Dios y a los demás; es decir una educación liberadora, responsable y crítica.

Visión Institucional.

La Unidad Educativa Particular CEC en el lapso de cinco años continúa siendo una institución líder a nivel nacional, que cumple eficazmente con los fines y objetivos propuestos por la educación para alcanzar los estándares de calidad. Dedicada a formar bachilleres que construyan en el futuro exitosas empresas de vida, plasmando en ellas los valores sociales, cívicos, éticos y morales cultivados por profesionales capacitados; y, sustentándose

en una infraestructura y entorno ecológico de excelencia. Innovando la gestión pedagógico curricular y la gestión de relación con la comunidad. Manteniendo el estilo de gestión, la gestión administrativa, de recursos y talento humano y la gestión de la convivencia escolar.

1.4. Objetivos:

1.4.1 General

Analizar la incidencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los/las estudiantes del quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

1.4.2 Específicos

- Determinar las causas que llevan al mal uso de los videojuegos por parte de los/las estudiantes del quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.
- Evaluar las consecuencias del bajo rendimiento académico de los/las estudiantes del quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.
- Implementar videojuegos educativos y divertidos para mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes del quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

Se ha extraído conclusiones de tesis previamente recuperadas del repositorio de la Universidad Técnica de Ambato que tienen que ver con el tema que se ha investigado.

Según:

MORALES, Martha (2011), autora del tema “LOS VIDEO JUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REINALDO ESPINOZA, PARROQUIA AMBATILLO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010”

Concluye en su tesis lo siguiente:

- Luego de realizar las encuestas notamos que los estudiantes se dedican a los videojuegos en sus hogares en un 50% en la ausencia de los padres, lo cual no les permite llegar a la institución ni cumplir con sus obligaciones.
- Todos los padres se sienten en la obligación de inculcar hábitos de responsabilidad en sus hijos.

- Los padres de familia debido a sus ocupaciones casi nunca se preocupan por el bienestar de sus hijos.
- Con la práctica de los valores inculcados a los estudiantes, generan responsabilidades, lo cual se incentivarán con el mejor rendimiento y aprovechando lo aprendido.

Acotando un comentario personal, la autora de esta tesis hace referencia a la falta de tiempo que tienen los padres de familia para supervisar a sus hijos en casa y que esto está decayendo en incumplimiento por parte de los educandos.

Según:

CONSTANTE, Susana (2011), autora del tema: “LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE E.B. DE LA ESCUELA “ARCHIPIÉLAGO DE COLÓN”, PARROQUIA SANTA ROSA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA DURANTE EL PERÍODO JUNIO 2010 A OCTUBRE 2010”

Concluye en su tesis lo siguiente:

- Los Videojuegos dan lugar a la consecución de algunas malas amistades.
- Es un lugar de proliferación de anti valores, porque al encontrarse con otras personas en estos juegos, se conversan como obtienen el dinero y que mentiras deben decir cuando llegan a la casa.

- Los videojuegos inciden en la optimización del tiempo libre.
- Hay participación de algunos Padres de Familia en la enseñanza de estos juegos a sus hijos, sin fijarse en las consecuencias negativas que estos pueden provocar en el desarrollo intelectual de sus niños.
- Estos juegos en ciertas ocasiones, desarrolla la agilidad mental y la motricidad fina.
- Que los niños y niñas de este año de educación básica tienen problemas de atención y afecto por parte de sus familiares, por lo que no les permite tener una personalidad bien formada ya que no tienen una buena guía para salir adelante y los videojuegos incide en su bajo rendimiento escolar.

La autora de esta tesis hace relación de los videojuegos con el bajo rendimiento académico y la falta de atención de los padres hacia sus hijos, lo cual también afecta en la formación de su personalidad.

En el reportaje encontrado en el **periódico El Comercio**, sección Sociedad, de la redactora GRANDA, Amanda, del viernes 22/02/2013, con el tema “**Ni PlayStation ni Wii deben transformarse en niñeras**”, como extracto dice:

"Los videojuegos no pueden ser entregados como un obsequio, no se los puede considerar un juguete más. Son aparatos que requieren de supervisión.

En siete locales en el centro comercial El Bosque, la venta de videojuegos violentos no tiene control. Esto, porque, según Fernando Pillajo, propietario de uno de estos sitios, en el país no existe ningún tipo de regulación para la venta de estos juegos. Para el comerciante, la responsabilidad es de los padres. "Si un joven viene y pregunta por un juego violento y lo compra, yo no puedo negarle esa opción".

Establecer un acuerdo con el niño para un horario de juegos. Lo ideal para un chico de 12 años es no superar los 60 minutos. No es saludable jugar todos los días. Lo que recomiendan los especialistas es fijar tres días a la semana para esta actividad."

Lo que la autora de este reportaje trata de comunicar es que los videojuegos deben ser controlados bajo supervisión y solo cierto tiempo a la semana para que no se conviertan en una adicción.

2.2 Fundamentación filosófica

La presente investigación se ubica en un paradigma crítico propositivo porque analiza una realidad educativa y busca plantear alternativas de solución vinculando a la comunidad educativa con capacitaciones sobre las consecuencias del mal uso de los videojuegos.

Este paradigma es una alternativa para la investigación social, ya que estamos investigando sucesos que ocurren dentro de un núcleo familiar que incide directamente en el ámbito escolar. Con la ayuda de este paradigma esperamos la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales que están implícitos en la presente investigación.

El trabajo investigativo es crítico, porque cuestiona los esquemas ya establecidos dentro de la problemática y es propositivo debido a que plantea alternativas de solución construidas en un clima de cooperación y entendimientos

2.2.1 Fundamentación ontológica.

Responde a la pregunta: ¿Cuál es la realidad que conozco sobre el problema?

Dentro de la institución donde se está realizando la presente investigación no se ha realizado ningún estudio sobre la problemática que crea el mal uso de los videojuegos dentro del rendimiento académico por lo tanto es un tema novedoso y que sin duda va a traer beneficios sobre todo para los estudiantes.

Dentro de los estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC, se ha podido percibir que ponen muchas trabas para realizar sus trabajos dentro y fuera de la institución poniendo como pretexto que cualquier tarea les quita el tiempo que necesitan para entretenerse y la mejor forma de hacerlo es en sus videojuegos, esto incide directamente en su rendimiento académico.

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

2.2.2 Fundamentación epistemológica.

Responde a la pregunta: ¿Cuál es la relación entre el investigador y lo que desea investigar?

El tema de los videojuegos es sin lugar a dudas un problema que se está padeciendo en la actualidad, en el entorno de clases se da la distracción por parte de algunos alumnos, quienes tienen siempre el pendiente del nivel en el cual están sus compañeros en los videojuegos que tienen en sus casas, esto incide en que no atienden a la cátedra que da el maestro desencadenando en un bajo rendimiento académico.

El problema se da principalmente en la casa, ya que es ahí donde los estudiantes dejan de lado sus responsabilidades académicas para dedicarse a su entorno virtual, es así, como traen a la escuela tareas mal hechas, hechas a medias o simplemente no las hacen; de igual forma no preparan lecciones, ni repasan lo aprendido en clase. Dentro de la institución, si bien existe un proyecto de aplicación de valores, no se ha especificado que existe el problema del mal uso de los videojuegos en los alumnos.

Con este trabajo investigativo aspiro dar algunas alternativas, tanto a padres, docentes y estudiantes, para solucionar a tiempo este problema, ya que los niños al encontrarse en una edad temprana, todavía pueden corregir sus hábitos y encaminarlos para tener un óptimo aprendizaje.

2.2.3 Fundamentación axiológica

Responde a la pregunta: ¿Cuáles son los valores y/o juicios de valor a obtenerse con este trabajo de investigación?

Se realizará una práctica educativa con un compromiso moral y a la práctica de valores como son responsabilidad, honestidad, autoestima y amistad.

La responsabilidad dentro de los niños es una acción primordial a cultivarse, ya que es a tempranas edades donde se debe definir claramente sus obligaciones con el entorno en el cual se desarrollan.

Actividades tales como tareas escolares y tareas en el hogar deben ser realizadas por los infantes, no como castigo, sino más bien como parte de sus actividades cotidianas.

La honestidad es uno de los valores y componentes más importantes de una personalidad saludable con el entorno, si entendemos por esta la capacidad de obrar el bien en todas las relaciones y actividades que las personas sostienen; en esta ocasión de forma particular en el momento de ser honestos consigo mismos.

La autoestima es la capacidad de desarrollar una confianza y un respeto saludable por uno mismo es propio de la naturaleza de los seres humanos, ya que el solo hecho de poder pensar constituye la base de su suficiencia, y el único hecho de estar vivos es la base de su derecho a esforzarse por conseguir felicidad. Así pues, el estado natural del ser humano debería corresponder a una autoestima alta. Sin embargo, la realidad es que existen muchas personas que, lo reconozcan o no, lo admitan o no, tienen un nivel de autoestima inferior al teóricamente natural, sobretudo en el momento que las malas calificaciones se hacen presentes por su excesivo interés en los videojuegos.

La amistad se demuestra en la preocupación por el amigo, interesándose por su bienestar, por sus problemas y logros. Por esto procura reunirse,

comunicarse o convivir con él. Un amigo es el que está en todo momento, el que te levanta cuando estás decaído. Es en la turbación donde la amistad se pone a prueba. El hecho de ser amigos decae en el interés que deberían tener por el bienestar del otro y saber que el mal uso de los videojuegos va a hacer que por el contrario existan problemas para él o ella.

Ser amigos es no propender en la otra persona comportamientos erróneos.

2.4 Categorías fundamentales:

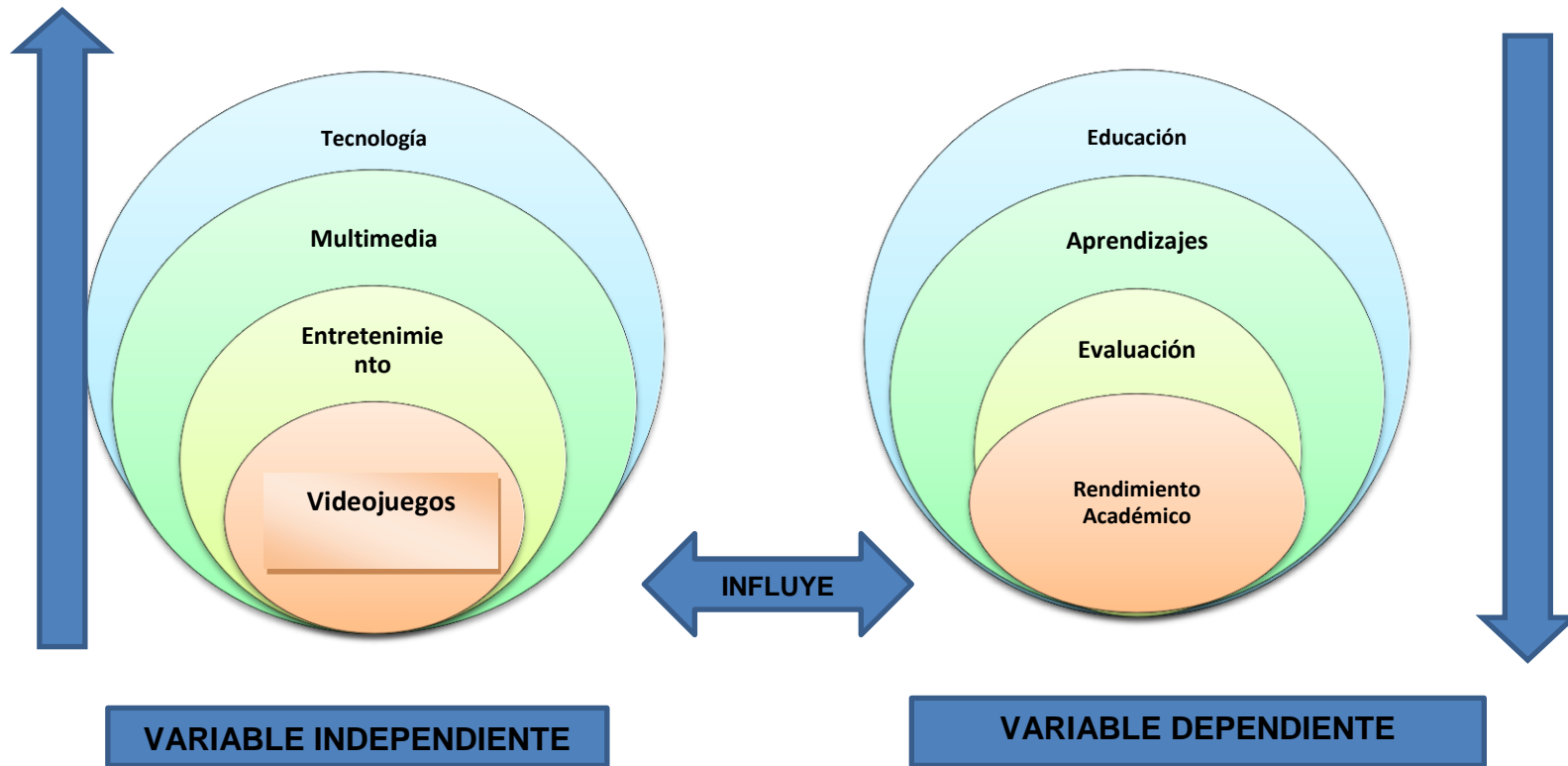


Gráfico No. 2 Red de Inclusiones Conceptuales

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

2.4.1 Categorías de la variable independiente.

- **Videojuego**

Definición

(Un videojuego es un programa informático, creado en un principio para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico llamado consola que ejecuta el videojuego. Estos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas. El juego normalmente está almacenado en un dispositivo electrónico, en un principio sólo se utilizaba el cartucho, un dispositivo conformado por memorias ROM-RAM de poco almacenamiento y rápida lectura y con el tiempo fueron evolucionando a medios como el CD, el DVD, y más recientemente al UMDy Blu-Ray.

La interacción entre los jugadores y el videojuego puede ser individual o múltiple, mediante el uso de una consola estática o a través de Internet (juegos online). Los videojuegos pueden ser ejecutados por otros equipos electrónicos diferentes a las consolas, como computadores y teléfonos celulares. Las consolas pueden ser equipos fijos como leznes, replay stationy laxbox, o portátiles como lagame boy advanced, laspspy otras (tetris))

FERRER, Santiago (2008). LOS VIDEOJUEGOS. Argentina: ANDINA.

- **Videojuego.**

Definición

(Los Juegos Electrónicos.- Son videojuegos que están insertados en máquinas electrónicas, son un medio de almacenamiento en la cual se graba de manera digital y computarizada.

Video.- Es un procedimiento de grabado en una cinta magnetofónica las imágenes y los sonidos captados por una cámara para luego ser reproducido de inmediato.

Juego.- Es un acto en el cual una o varias personas se entretienen, actividad recreativa, acto de jugar.)

Haro, Lilian (2010). Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar. (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato). Recuperado de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/661/SE-13.pdf?sequence=1>

- **Los videojuegos**

Definición

(Hasta hace poco, los videojuegos se asociaban a diversos estereotipos y se consideraban negativos para la salud mental y física de los jugadores. Sin embargo, estudios posteriores han demostrado que los videojuegos, al igual que otras actividades realizadas en exceso, podrían tener efectos negativos si se sobrepasa un tiempo razonable, pero si se respetan unos hábitos de

juego (por ejemplo, tiempo adecuado, entorno, moderación de juegos en línea, etc.) la actividad puede considerarse satisfactoria y segura. El reciente éxito de la Nintendo Wii Fit y Nintendo DS (por ejemplo, Brain Training) ilustra la forma en la que los videojuegos han impactado de forma positiva en la salud de los niños y generado bienestar.)

FERRER, Santiago (2008). LOS VIDEOJUEGOS. Argentina: ANDINA.

- **Videojuegos**

Importancia

(Los videojuegos están siendo un tema que ha ido adquiriendo una importancia creciente como elementos de estudio por parte de diferentes disciplinas como pueden ser la Pedagogía, la Psicología, la sociología, la Pediatría, etc. La importancia y, sobre todo, la repercusión que el uso de un videojuego puede tener residen, en gran medida, en la responsabilidad de las familias y del profesorado. Éste tiene que promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos.)

AGUIAR, María (2002). Cultura y educación en la sociedad de la información. España: Netbiblo.

- **Videojuegos**

Utilidad

(Por la novedad de esta nueva dimensión espacio-temporal y las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la comunicación, se están desarrollando muchos estudios e investigaciones relacionados con el componente socioeducativo de los videojuegos, su utilidad para mejorar o modificar las relaciones sociales, trabajar por competencias, o su posible relación con comportamientos más violentos, xenófobos y sexistas.

Para los niños, adolescente y jóvenes, jugar es una manera de:

Prepararse para la vida adulta, de actuar sobre un mundo, en principio irreal, y transformarlo de alguna forma siguiendo las pautas establecidas por el juego o los jugadores.

Interiorizar valores y contravalores promovidos por cada cultura y momento histórico. En la actualidad, por ejemplo, se va “despertando” una cierta sensibilidad hacia juegos cada vez más cooperativos, menos violentos, no sexistas ni discriminatorios.

Reducir tensiones negativas, porque evade de algún modo de lo real, al tiempo que crea otras más gratas, que a menudo van acompañadas de una sensación de júbilo; tensiones que frecuentemente tienen su origen en un deseo de superación personal.)

MONTERO, Eloísa (2010). Aprendiendo con videojuegos: Jugar es pensar dos veces. España: Narce, S.A. de ediciones.

Al percibir los aportes de varios autores se puede decir que un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo, los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos, hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador.

- **Entretenimiento**

Definición.

(El entretenimiento es una diversión con la intención de fijar la atención de una audiencia o sus participantes.

El entretenimiento también se fusiona con la educación, produciendo formas más eficientes y rápidas de aprender.

El entretenimiento es una actividad destinada a dar a la gente el placer o la relajación. Una audiencia podrá participar en el entretenimiento pasivamente para ver la ópera o al cine, o activamente como en los juegos.

El juego de los deportes y la lectura de literatura se incluyen normalmente en la industria del entretenimiento, pero éstas son a menudo llamadas la recreación, porque implican la participación activando algo más allá del ocio. Por recreación se hace referencia a uno de los contenidos potenciales y de empleo reales, de tiempo libre, de los recesos laborales y escolares de los temas extra laborales y extraescolares.

El significado etimológico recreativo: crear de nuevo, restablecer, reanimar, relajar.

Se puede clasificar de distintas maneras según sus propósitos, dentro de las que hay modalidades recreativas como la social, al aire libre, pública, privada, especial, física entre otras.)

Entretenimiento (2012, 10 de noviembre), Buenas Tareas, Fecha de consulta: 13:35, Noviembre 10, 2012 desde

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Recreacion-y-Entretenimiento-Definiciones-y-Caracteristicas/2898962.html>

Recreación Y Entretenimiento. Definiciones Y Características

- **Entretenimiento**

Definición

(A la hora de definir la noción de servicio público, una de las primeras cuestiones que hay que resolver desde una perspectiva general es la de determinar si se deben incluir las tres funciones clásicas que se le presuponen a la televisión (informar, formar, entretener) o si bien se ha de

limitar a las dos primeras, renunciando al entretenimiento si consideramos que en él no se da ningún componente de interés público.

Desde el aspecto legal, el marco comunitario no excluye expresamente la función de entretenimiento de la definición del servicio público. En realidad la admite implícitamente cuando considera que la programación de servicio público puede tener vocación diversificada y mayoritaria para la audiencia.)

CRESPO, Pedro (2010). Informativos para la televisión del espectáculo. España: Comunicación Social S.D.

- **Entretenimiento**

Importancia

(La humanidad siempre ha reconocido la importancia del entretenimiento y su valor en la recuperación física y anímica de los seres humanos.

Sin embargo, siempre se ha reconocido también que el entretenimiento puede ser útil o perjudicial para el género humano y, en consecuencia, se ha distinguido claramente entre:

El entretenimiento que tiende a mejorar el género humano o, como mínimo, a recrear y reconstituir a los seres humanos agotados por las realidades de la vida, y el entretenimiento que tiende a degradar a los seres humanos o a empeorar sus niveles de vida.

Por ese motivo se reconoce a escala internacional la importancia moral del entretenimiento.)

BLACK, Gregory (1999). La cruzada contra el cine (1940-1975). Madrid: Cambridge Univerity

- **Entretenimiento**

Utilidad

(Si algún grupo de bienes aparece solamente en una subfunción de utilidad separable, entonces las cantidades comparadas en el grupo pueden descomponerse como una función del gasto del grupo y precios con el grupo solamente. La maximización de la utilidad deberá implicar que se maximicen cada una sujeta a la restricción de cuánto se gasta en entretenimiento.)

MORA, John (2002). Introducción a la teoría del consumidor. Colombia: Universidad ICESI

Al acotar un comentario personal basado en los autores anteriores se desglosa que el Entretenimiento es una diversión con la intención de fijar la atención de una audiencia o sus participantes. La industria que proporciona entretenimiento es llamada industria del entretenimiento.

El entretenimiento también se fusiona con la educación, produciendo formas más eficientes y rápidas de aprender. Este concepto se conoce como Edutainment.

- **Multimedia**

Definición

(La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado a: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado (popularmente llamados CBTs) y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. Un CBT deja al usuario pasar con una serie de presentaciones, de texto sobre un asunto particular, y de ilustraciones asociadas en varios formatos de información.

La multimedia es muy usada en la industria del entretenimiento, para desarrollar especialmente efectos especiales en películas y la animación para los personajes de caricaturas. Los juegos de la multimedia son un pasatiempo popular y son programas del software como CD-ROMs o disponibles en línea. Algunos juegos de video también utilizan características de la multimedia. Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.)

Usos de la Multimedia y tipos de información multimedia (2005, junio), Multimedia, Fecha de consulta: 16:24, Noviembre 10, 2012 desde <http://www2.udec.cl/~lsalazarv/multimedia2.html>

- **Multimedia**

Definición

(Para finalizar este apartado definatorio, tomaremos lo expresado por Cabero y Duarte, para aproximarnos un poco más al concepto multimedia, entendida como medios que permiten la presentación al sujeto de diferentes tipos de códigos y lenguajes, que van desde los textuales hasta los icónicos sonoros e icónicos visuales, tanto de forma estática como dinámica. Presentación que se hace de forma no lineal y secuencial, sino altamente ramificada, permitiendo que el sujeto en la interacción con el medio, pueda avanzar por la información de forma personal y que tal avance construya de forma significativa el conocimiento, el cual responderá a las necesidades que en ese momento se plantea el sujeto. Todo ello girando alrededor del medio informático y diversos periféricos asociados al mismo.)

LACRUZ, Miguel (2002). Nuevas tecnologías para futuros docentes. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha

- **Multimedia**

Definición

(Los sistemas multimedia se caracterizan por mostrar los contenidos sirviéndose de elementos tales como el sonido, la imagen estática y en movimiento, los videos, la presentación de menús, iconos, etc. Este tipo de soporte es el más utilizado para la elaboración de juegos para niños, lecciones auto-explicativas en CD-Rom, etc.)

SILVA, Sonia (2005). Medios didácticos multimedia para el aula. España: Gesbiblo, S.L.

- **Multimedia**

Importancia

(Los especialistas españoles no son ajenos a estas aportaciones. Así, Pina, Córdoba, Astrain y Ferrero incluyen entre los siete principios básicos para la elaboración de aplicaciones educativas multimedia el principio de multimedia o de múltiple entrada, esto es, la importancia de la utilización de diversos medios como imagen fija, animación, sonido, etc., para potenciar el aprendizaje, estimulando diferentes canales de acceso de la información. Además, estos autores también destacan la importancia de aspectos que pueden reforzar la valía de la multimedia en sí misma, como la interactividad o la posibilidad de cambiar o mejorar la información por parte del receptor entre otros.)

CRISTOFOL, A. (2010).Importancia de la historia y multimedia expositiva. España: GRAO

- **Multimedia**

Utilidad

(Algunas de las áreas donde se utiliza la multimedia se detallan a continuación:

Educación.

En educación la multimedia se utiliza para producir cursos de computación basados en computadoras y libros de consulta. Esta utilización deja al usuario pasar por una serie de presentaciones, de texto sobre un tema en particular, y las ilustraciones en formatos de información diferentes. Edutainment es un término informal usado para describir la combinación de educación y el entretenimiento, sobre todo de entretenimiento multimedia.

Entretenimiento

La industria del entretenimiento utiliza, para desarrollar efectos especiales en películas y animaciones. Algunos juegos de video utilizan características de multimedia. También se desarrollan aplicaciones multimedia que permiten a los usuarios a participar activamente en vez de solo sentarse como receptores pasivos de la información, participan de manera activa.)

Tipos de Multimedia (2010, agosto), Scribd, Fecha de consulta: 17:31, Noviembre 10, 2012 desde <http://es.scribd.com/doc/36181155/Tipos-de-multimedia>
Áreas de aplicación de la multimedia.

En un aporte personal a lo anteriormente acotado podríamos decir que se llama multimedia a la capacidad de un equipo o un programa de combinar información digitalizada de varios formatos, tales como texto, gráficos, audio, imagen fija y en movimiento. A partir del nacimiento de las interfaces gráficas de usuario, la multimedia pudo desarrollarse y convertirse en el medio de comunicación entre personas y equipos, aumentando la variedad de información disponible.

- **Tecnología**

Definición.

(En primera aproximación, la tecnología es el conjunto de saberes, habilidades, destrezas y medios necesarios para llegar a un fin predeterminado mediante el uso de objetos artificiales (artefactos) y/o la organización de tareas. Esta definición es insuficiente porque no permite diferenciarlas de las artes y las ciencias, para lo cual hay que analizar las funciones y finalidades de las tecnologías.

Es un error común en muchas páginas Web denominar tecnología, a secas, a la tecnología informática, la tecnología de procesamiento de información por medios artificiales, entre los que se incluye, pero no de modo excluyente, a las computadoras.

Es difícil establecer un mismo esquema para todas las aplicaciones de la tecnología se podría decir que la fabricación de un artefacto novedoso comienza con la identificación de un problema. Luego se establece los requisitos que debe cumplir la solución. Y finalmente se procede al diseño del artefacto se indica el prototipo y se fabrica. La tecnología abarca este proceso, desde la idea inicial hasta su aplicación)

Definición de tecnología (2012, 10 de noviembre), Wikipedia, Fecha de consulta: 14:28, Noviembre 10, 2012 desde

<http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa#Definici.C3.B3n>

- **Tecnología**

Definición.

(La definición de tecnología antigua argumentaba que la misma no era sólo una condición esencial para la civilización avanzada sino que, al mismo tiempo, la velocidad de los cambios tecnológicos generaba un desarrollo en las actitudes de los seres humanos. Desde que el hombre supo “crear” aplicando correctamente cada vez mayores y mejores conocimientos, las innovaciones no han dejado de surgir sin tener en cuenta límites geográficos ni sistemas políticos. Las mismas tienden a transformar los sistemas culturales tradicionales acarreando consecuencias muchas veces inesperadas; es por eso que la definición de tecnología contiene dos conceptos: uno de ellos la visualiza como un proceso productivo, mientras que el otro como un proceso destructivo.)

Definición de tecnología (2012, 10 de noviembre), Abcpedia, Fecha de consulta: 14:28, Noviembre 10, 2012 desde <http://www.abcpedia.com/diccionario/definicion-tecnologia.html> Conclusiones acerca de la tecnología

- **Tecnología**

Definición.

(Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. En otra acepción, tecnología es el conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.”

*GONZALES, Paula (2008). Conceptos básicos de ciencia, tecnología e innovación.
Chile: Conicyt*

- **Tecnología**

Importancia.

“Toda discusión acerca de la tecnología en la escuela debería empezar por recordar por qué razón se desea promover una mayor presencia y un mayor uso de la tecnología en las aulas. Fundamentalmente, hay cuatro grandes grupos de razones que justificarían sobradamente unas expectativas de uso intenso y relevante: económicas, sociales, culturales y, en último término, estrictamente pedagógicas. El resultado combinado de estas razones configura un contexto extremadamente proclive, cuando no exigente, a la utilización de la tecnología en la escuela.

Demandas económicas

En una economía globalizada, con desarrollos tecnológicos dinámicos y un alto grado de competencia entre países, el éxito de una nación depende, más de lo que muchos creen, del nivel de formación de su fuerza laboral, incluyendo sus cualificaciones tecnológicas.

Es vital para la futura creación de lugares de trabajo y para la mejora del bienestar social que los ciudadanos estén altamente cualificados en el uso de la tecnología.

Esto debe ser válido no solo para quienes entran por primera vez en el mercado laboral o quienes ya están activamente integrados en él, sino también para los desempleados que no cuentan con las cualificaciones requeridas por un modelo productivo que se ha dado en llamar de la «economía del conocimiento».

Necesidades sociales

Indudablemente, la tecnología puede ofrecer mejores oportunidades para aprender, e incluso para mejorar la calidad de vida, a todas las personas con dificultades de aprendizaje o físicas y, en algunos casos, solo la tecnología puede ofrecerles acceso apropiado a la educación. Puesto que la tecnología puede ser una herramienta útil para crear entornos muy flexibles de formación, puede contribuir a la igualdad de oportunidades para la formación independientemente del sexo, de la ubicación geográfica, de la extracción social o étnica, de la enfermedad o de cualquier otra circunstancia de las que normalmente impiden o dificultan el acceso, en términos de igualdad de oportunidades, a una formación de calidad.

Expectativas pedagógicas

Pero es, probablemente, desde una perspectiva pedagógica desde la que cabe hallar las razones más sólidas que justifican la expectativa de una mayor adopción de la tecnología en las aulas y en los centros escolares (Selwyn, 2011). Para empezar, la tecnología tiene la potencialidad de contribuir a transformar los sistemas escolares en un mecanismo mucho más flexible y eficaz. La mayor parte de los países han confiado en la tecnología, desde esta perspectiva, como un catalizador para el cambio educativo y para el desarrollo de nuevos roles tanto para los alumnos como para los

profesores en lo que se ha dado en llamar un «cambio de paradigma pedagógico». Son muchos los países que se han embarcado en reformas educativas en las cuales se espera que la tecnología desempeñe un papel no solo importante, sino crucial. Para poder enfrentar los nuevos desafíos que plantean la sociedad del aprendizaje y la economía del conocimiento, el sistema escolar debe adoptar nuevas metodologías, desarrollar nuevos contenidos, nuevos modelos organizativos y nuevos métodos de colaboración interinstitucional, entre niveles educativos y, de forma creciente, incluso a escala internacional.)

PEDRÓ, Francesc (2010). Tecnología y escuela. Lo que funciona y por qué. Fundación Santillana

- **Tecnología.**

Utilidad

(Tradicionalmente la ciencia ha sido caracterizada como un ámbito neutral desde el punto de vista social, que se rige por las norma del método científico y donde los científicos son agentes desinteresados que adhieren a un conjunto de valores que garantizan la eficacia social y técnica de la ciencia. En la actualidad, pese a que subsisten la imagen idealizada de la labor de investigación y ciertos estereotipos heroicos sobre la vida científica, emergen otras interpretaciones que localizan a la ciencia y la tecnología como campos de intervención humana atravesados por intereses diversos, socialmente constituidos y con significatividad política.

Las diversas caracterizaciones que se realicen de este campo subyacen en la definición de las políticas científicas y tecnológicas, y proveen diferentes racionalidades y legitimidades. Desde mediados del siglo XX y sobre la base de la evolución de las políticas en el primer mundo se reconocen tres fases consecutivas o bien tres paradigmas en disputa con predominio de las siguientes visiones:

- Una visión optimista y ofertista acerca del desarrollo científico (1945-1970) acompañada por un fuerte impulso de intereses militares y políticos orientados a la defensa, con énfasis principal en la ciencia básica. Las prioridades de naturaleza política- científica se establecen top-down.
- Una visión pragmática y basada en objetivos económicos (1970-1995), orientada a incrementar competitividad en los sectores industriales basados en tecnologías estratégicas. Las prioridades tecno industriales se establecen top- down.
- Una visión crítica y social, orientada a la innovación (2000-actualidad) basada en la idea de un nuevo contrato entre ciencia y sociedad que atiende objetivos sociales de preservación del empleo, mejoramiento de la calidad de vida y cuidado del medio ambiente. Las prioridades socio políticas se establecen bottom-up.)

PEYLOUBET, Paula (2006). Ciencia y tecnología para el hábitat popular. Córdoba Argentina: Cebe

Sacando una breve síntesis de los criterios emitidos por los distintos autores antes mencionados se puede discernir que la tecnología es una ciencia que

ha ayudado a solucionar problemas de la vida cotidiana y otros que han evolucionado a la humanidad. Es muy importante no sólo en educación sino también en otros ámbitos que tienen que ver con la sociedad.

2.4.2 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

- **Educación**

Definición

(Es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. La educación es gratuita para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez de escuelas públicas, también existen muchas escuelas privadas y parroquiales. Debe ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar nuestros valores, fortaleciendo la identidad nacional. Se refiere a la influencia ordenada y voluntaria ejercida sobre una persona para formarle o desarrollarle; de ahí que la acción ejercida por una generación adulta sobre una joven para transmitir y conservar su existencia colectiva. Es un ingrediente fundamental en la vida del hombre y la sociedad y apareció en la faz de la tierra desde que apareció la vida humana. Es la que da vida a la cultura, la que permite que el espíritu del hombre la asimile y la haga florecer, abriéndole múltiples caminos para su perfeccionamiento.

Etimológicamente, la educación tiene dos significados: educare que significa “conducir”, llevar a un Hombre de un estado a otro; y educere que significa “extraer”, sacar algo de dentro del Hombre. Esta noción etimológica revela dos notas de la educación: por un lado, un movimiento, un proceso y, por otro, tiene en cuenta una interioridad a partir de la cual van a brotar esos

hábitos o esas formas de vivir que determinan o posibilitan que se diga que una persona “está educada”. La educación significa, entonces, una modificación del Hombre, un desenvolvimiento de las posibilidades del ser.)

Concepto de Educación (2012,09 de noviembre), Scribd, Fecha de consulta: 10:00, Noviembre 25, 2012 desde <http://es.scribd.com/doc/7622903/Concepto-de-Educacion>

- **Educación**

Definición

(El concepto de educación posee una intensión (referencia a propiedades) formada por el conjunto de propiedades que caracterizan a las personas educadas; la extensión de este concepto es el conjunto de individuos que participan de las propiedades de la educación. Mientras más propiedades que se han incluido en la educación, o en componentes de la misma que no otra cosa son los llamados fines de la educación.)

GARCÍA, Ángel (1996). Teoría de la educación I. Educación y acción pedagógica. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca y los autores.

- **Educación**

Definición

(Desde una concepción antropológica se puede plantear la educación infantil como un período de educación plena. La formación no excluye la instrucción,

pero no se reduce a ella: la educación infantil estaría, desde un punto de vista psicodidáctico, más sustantivamente ligada a procesos de desarrollo sectorial (sectorial bien porque se pretenda la intervención sobre una sola dimensión. La relacional-cognitiva, con exclusión explícita de las demás, bien porque se afronte de manera sectorial y fragmentaria tal desarrollo desvinculando unas dimensiones de otras))

ZABALZA, Miguel (2006). Didáctica de la educación infantil. España: Narcea.

- **Educación**

Importancia

(Como ocurre con mucha frecuencia, el concepto de descubrimiento, formulado originariamente para ilustrar la importancia de la educación, fue separado de su contexto y se tomó como un fin en sí mismo. Algunos educadores veían el descubrimiento como si fuera algo valioso en sí mismo, sin tener en cuenta en qué consistía ni a quien servía. La importancia de la habilidad o la habilidad de lo importante, predispone a establecer lo importante que la habilidad de educar significa)

BRUNER, Jerome (1971). La importancia de la educación. España: Paidós.

- **Educación.**

Utilidad.

(Tanto la utilidad como el objetivo son metas a alcanzar pero se distinguen entre sí por lo siguiente: la finalidad es de carácter general y a largo plazo. El objetivo es específico, concreto e inmediato. Entre una y otro hay una relación constante pues la finalidad se realiza a través de los objetivos. El propósito se identifica con la intención.

Finalmente, la utilidad alude a la contribución que hace la Educación a la Pedagogía, en el sentido de la ayuda que puede prestar a los sistemas educativos (en cuanto hechos o situaciones) a través de establecer las diferencias y semejanzas para lograr su mejoramiento y su perfeccionamiento o simplemente conocer lo que se hace en otro lugar y cómo se hace.)

VILLALOBOS, Elvia. Educación comparada. Argentina: Publicaciones Cruz

Para concretar se puede decir que la educación es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. A pesar de que los seres humanos han sobrevivido y evolucionado como especie por su capacidad para transmitir conocimiento, la enseñanza (entendida como una profesión) no aparece hasta tiempos relativamente recientes. Las sociedades que en la antigüedad hicieron avances sustanciales en el conocimiento del mundo que nos rodea y en la organización social fueron sólo aquellas en las que personas especialmente designadas asumían la responsabilidad de educar a los jóvenes.

- **Aprendizaje.**

Definición

(Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.)

Concepto de Aprendizaje (2012,09 de noviembre), Definición.de, Fecha de consulta: 10:00, Noviembre 25, 2012 desde <http://definicion.de/aprendizaje/>

- **Aprendizaje**

Definición

(Muchas son las definiciones que se han formulado del aprendizaje. El aprendizaje no es algo que se percibe como observamos el comportamiento de las personas. El aprendizaje es una “variable participante” o construcción hipotética. Vemos cambios en la actividad de un organismo animal o humano e inferimos que ha aprendido; o sea atribuimos esas alteraciones en la ejecución (menos errores al dar la respuesta) a una construcción hipotética, el “aprendizaje”.

Morse define el aprendizaje como “El a cambio de potencial propio, para ver, pensar, sentir y actuar a través de experiencias en parte perceptivas, intelectuales, emocionales y motrices”. Se supone que este proceso incluye cambios en el sistema nervioso que hasta ahora no han sido identificados. Nuestra falta de habilidad para reconocerlos es una de las razones de que existan tantas teorías sobre el aprendizaje.)

DE LA MORA, José (1977). Psicología del aprendizaje: Teorías. México: Editorial Progreso, S.A.

- **Aprendizaje**

Definición

(Cada vez que vemos evidencia de aprendizaje, vemos la aparición de un cambio en la conducta: el desempeño de una nueva respuesta o la supresión

de una respuesta que ocurría previamente. Un niño se vuelve más diestro para atarse las agujetas de sus zapatos o más paciente para esperar que las palomitas de maíz se cocinen en el horno de microondas. Los cambios en la conducta son la única forma de saber si ha ocurrido o no el aprendizaje. Sin embargo, advierte que la definición anterior atribuye el aprendizaje a un cambio en la conducta.)

DOMJAN, Michael (1998). Principios de Aprendizaje y Conducta. Estados Unidos: Wadsworth.

- **Aprendizaje**

Importancia

(Las comunidades de aprendizaje dan una respuesta a la sociedad del conocimiento, potenciando la comunicación y sus distintos lenguajes, promoviendo la integración de lo que ocurre en el entorno, fuera del aula, en el proceso de enseñanza aprendizaje, fomentando la búsqueda del interés por enseñar y aprender, favoreciendo la participación de todos los integrantes en el proceso de aprendizaje y buscando la innovación y la experimentación como estrategias para aprender.”

Así pues, su importancia como estrategias y modelos pedagógicos en las escuelas de la sociedad del conocimiento radica en que el aprendizaje depende principalmente de todas las interacciones de los estudiantes y no únicamente de las que el alumnado recibe en el aula ni de sus conocimientos previos.)

LÓPEZ, Francese. Transformando la escuela. Las comunidades de aprendizaje. ESPAÑA: Laboratorio Educativo

- **Aprendizaje.**

Utilidad.

(Los jefes de los aprendices desarrollan un papel muy importante en la motivación de los aprendices. Los superiores deben hablar positivamente del aprendizaje, de su utilidad y beneficios, del hecho que sirven para el desarrollo diario del ser humano".)

LÓPEZ, Jordi (2002). Planificar la formación con calidad. Madrid: Cisspraxis, S.A.

De lo antes dicho se puede extraer que el aprendizaje es la modificación del comportamiento gracias a la experiencia y a la reflexión que se hace sobre ella. Por eso el aprendizaje puede ser malo o bueno, dependiendo del contexto y los valores. Así que eso de "bueno" y "malo" es muy subjetivo.

- **Evaluación**

Definición.

(Proceso que tiene como finalidad determinar el grado de eficacia y eficiencia, con que han sido empleados los recursos destinados a alcanzar los objetivos previstos, posibilitando la determinación de las desviaciones y la adopción de medidas correctivas que garanticen el cumplimiento adecuado

de las metas presupuestadas. Se aplica ex ante (antes de), concomitante (durante), y ex post (después de) de las actividades desarrolladas. En la planeación es el conjunto de actividades, que permiten valorar cuantitativa y cualitativamente los resultados de la ejecución del Plan Nacional de Desarrollo y los Programas de Mediano Plazo en un lapso determinado, así como el funcionamiento del propio Sistema Nacional de Planeación. El periodo normal para llevar a cabo una evaluación es de un año después de la aplicación de cada Programa Operativo Anual. Fase del proceso administrativo que hace posible medir en forma permanente el avance y los resultados de los programas, para prevenir desviaciones y aplicar correctivos cuando sea necesario, con el objeto de retroalimentar la formulación e instrumentación.)

Concepto de Evaluación (2012,09 de noviembre), Definición.org, Fecha de consulta: 10:00, Noviembre 25, 2012 desde <http://www.definicion.org/evaluacion>

- **Evaluación**

Definición

(Si asociamos nuestra definición de evaluación con desempeño escolar del educando, podemos conceptualizar la evaluación como:

Aquel proceso orientado hacia la determinación, búsqueda y obtención de evidencias acerca del grado y nivel de calidad del aprendizaje del estudiante, para juzgar si es adecuado o no y tomar las medidas correspondientes.)

BUSTO, Myriam (1991). Aspectos teóricos de la evaluación. Costa Rica: Editorial Euned.

- **Evaluación**

Definición

(El concepto de evaluación ha ido tomando distintos enfoques según las teorías en que se basaba, por eso a veces se ha utilizado y se sigue utilizando dándole significados diferentes. Según Blásquez (1988), la evaluación en un principio buscaba “analizar el cumplimiento o no de los objetivos previstos”, más tarde “la determinación del mérito o valor de un programa” y posteriormente “el camino para tomar buenas decisiones”. Hoy en día la definición que más se utiliza engloba las anteriores, entendiendo el proceso evaluador como un instrumento sistemático de recogida y análisis de información para emitir juicios y tomar decisiones (Escudero Escorza))

UREÑA, Fernando (1997). La educación física en secundaria: elaboración de materiales curriculares. España: Inde Publicaciones.

- **Evaluación**

Importancia

(En los últimos años la evaluación adquirió importancia en muchos de los ámbitos que conforman a nuestra sociedad y la educación no ha sido la excepción. Ésta, junto con aspectos como la calidad y la rendición de

cuentas, forman parte del entorno educativo, por lo que la promoción de las prácticas evaluativa es cada vez más insistente.

De ahí la aparición de organismos de evaluación cuyas funciones sean certificar y validar el desempeño de las instituciones educativas con base en criterios de calidad estandarizados propuestos desde afuera.)

GLAZMAN, Raquel (2005). Caras de la evaluación educativa. México: Unam Ciudad Universitaria.

- **Evaluación**

Utilidad

(Optar entre los dilemas planteados permite caracterizar la evaluación como un proceso reflexivo, sistemático y riguroso de indagación sobre la realidad, que atiende al contexto, que considera global y cualitativamente las situaciones, que atiende tanto lo explícito como lo implícito y efectos secundarios y que rige por principios de utilidad, participación y ética.

Nos situamos así en el marco de las últimas perspectivas y aportaciones, que insisten en la evaluación como propuesta democrática, comunicación e instrumento de cambio.

La práctica de la evaluación permite contratar diferentes e independientes formas de actuar. Muchas veces, las contradicciones que se dan en las valoraciones que hacen los diferentes agentes sociales que intervienen en una realidad se explican por su atención preferente a un objeto de análisis.

Así, mientras la inspección educativa valora el funcionamiento institucional de cada centro, las familias se centran en los resultados de la educación y la adaptación a las exigencias sociales, el alumnado en la utilidad del aprendizaje y el profesorado en el dominio de habilidades y actividades de aprendizaje por parte de los estudiantes.)

GAIRÍN, Joaquín (2009). Nuevas funciones de la evaluación. Chile: Ministerio de educación.

Para hacer un recuento de lo que es evaluación según lo anteriormente expuesto podríamos decir que evaluación es el proceso que se lleva a cabo para determinar si algo está bien hecho o no y se puede aplicar para casi cualquier cosa desde evaluar el desempeño de un individuo hasta evaluar los cambios que presentan los astros no es más que un análisis para arrojar determinado resultado de determinada actividad.

- **Rendimiento Académico.**

Definición.

(El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada.

En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder

a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

Otras cuestiones están directamente relacionadas al factor psicológico, como la poca motivación, el desinterés o las distracciones en clase, que dificultan la comprensión de los conocimientos impartidos por el docente y termina afectando al rendimiento académico a la hora de las evaluaciones.

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

Rendimiento Académico (2008, agosto), Definición de, Fecha de consulta: 17:45, Noviembre 10, 2012 desde <http://definicion.de/rendimiento-academico/>

- **Rendimiento Académico.**

Definición.

(Rendimiento Académico Escolar.

El rendimiento académico escolar es una de las variables fundamental de la actividad docente, que actúa como halo de la calidad de un Sistema Educativo. Algunos autores definen el rendimiento académico como el resultado alcanzado por los participantes durante un periodo escolar, tal el caso de Requena (1998), afirma que el rendimiento académico es fruto del

esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, de las horas de estudio, de la competencia y el entrenamiento para la concentración.

En otro ámbito lo describe De Natale (1990), asevera que el aprendizaje y rendimiento escolar implican la transformación de un estado determinado en un estado nuevo, que se alcanza con la integración en una unidad diferente con elementos cognoscitivos y de estructuras no ligadas inicialmente entre sí. El rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el mismo, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador.

En ese mismo ámbito, aunque se haya analizado el rendimiento escolar como el resultado de numerosos factores que inciden directamente en él, diversos estudios ven en causas socioeconómicas o socioculturales el origen de la desigualdad en los rendimientos de los escolares.

Otro factor determinante es el de tipo socio ambiental: la influencia negativa que ejercen en el rendimiento los condicionantes ambientales que rodean al alumno como lo son: La familia, el barrio, estrato social del que procede. Es indudable que el llamado fracaso escolar está más generalizado y radicado en aquellas capas sociales más desposeídas económica y culturalmente, de tal forma que entre los colegios periféricos, suburbanos y los ubicados en niveles o zonas medias o elevadas se dan diferencias en el porcentaje del fracaso. Lo que lleva a admitir; que la inferioridad de condiciones de partida de unos alumnos con relación a otros va a ser decisiva en toda la trayectoria curricular del alumno. Y aunado a estos, están los factores biológicos: desnutrición, anemia, enfermedades parasitarias, entre otros.)

Rendimiento Académico (2010, 7 julio), Blogspot, Fecha de consulta: 11:41, Noviembre 25, 2012 desde
<http://wwwestrategias264.blogspot.com/2010/07/rendimiento-academico-escolar.html>

- **Rendimiento académico**

Definición

(Probablemente una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje lo constituye el rendimiento académico del alumno.

Cuando se trata de evaluar el rendimiento académico y cómo mejorarlo, se analizan en mayor o menor grado los factores que pueden influir en él, generalmente se consideran, entre otros, factores socioeconómicos, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los mismos (Benítez, Jiménez y Osicka, 2000), sin embargo, Jiménez (2000) refiere que “se puede tener una buena capacidad intelectual y una buenas aptitudes y sin embargo no estar obteniendo un rendimiento adecuado”, ante la disyuntiva y con la perspectiva de que el rendimiento académico es un fenómeno multifactorial es como iniciamos su abordaje.

Si partimos de la definición de Jiménez (2000) la cual postula que el rendimiento escolar es un “nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico”, encontramos que el rendimiento del alumno debería ser entendido a partir de sus procesos

de evaluación, sin embargo. La simple medición y/o evaluación de los rendimientos alcanzados por los alumnos no provee por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada al mejoramiento de la calidad educativa.

Probablemente una de las variables más empleadas o consideradas por los docentes e investigadores para aproximarse al rendimiento académico son: las calificaciones escolares ; razón de ello que existan estudios que pretendan calcular algunos índices de fiabilidad y validez de éste criterio considerado como `predictivo´ del rendimiento académico (no alcanzamos una puesta en común de su definición y sin embargo pretendemos predecirlo), aunque en la realidad del aula, el investigador incipiente podría anticipar sin complicaciones, teóricas o metodológicas, los alcances de predecir la dimensión cualitativa del rendimiento académico a partir de datos cuantitativos)

Edel, Rubén (2003). EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: CONCEPTO, INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO. Recuperado de

<http://www.ice.deusto.es/RINACE/reice/vol1n2/Edel.pdf>

- **Rendimiento académico**

Importancia

(Cada vez se concede más importancia a estudiar de un modo apropiado, sobre todo por dos razones fundamentales: por un lado, son más las personas que tienen acceso a los estudios, y por otro, son más los contenidos de estudio.

Saber estudiar no es sólo obtener buenas calificaciones escolares, es, fundamentalmente, mejorar nuestras capacidades intelectuales en relación con la información que hay que aprender. Supone, también, tomar mayor consciencia sobre los propios procesos intelectivos (meta cognición) permitiendo un mayor autocontrol sobre el propio aprendizaje” Nosotros consideramos que unas buenas técnicas de estudio contribuyen en gran medida a la obtención de buenos resultados escolares.

Para Salas (1990), hay cuatro factores principales que determinan el rendimiento académico: aptitudes intelectuales, conocimientos previos, motivación y aplicación de técnicas de estudio adecuadas.)

MARTÍNEZ, Valentín (1997). Los adolescentes ante el estudio: Causas y consecuencias. España: Fundamentos

- **Rendimiento académico**

Utilidad

(La asociación observada entre rendimiento y actitudes es casual y derivada del encadenamiento de factores: ocurre que los grupos de rendimiento superior en esta muestra corresponden mayormente a grupos de escuelas privadas. Lo que queda del análisis de los datos es claro: hay independencia entre las actitudes y el rendimiento académico. No obstante la observación planteada es otra información de mucha utilidad en la medida en que permite identificar los grupos con sus cualidades reales donde se debe trabajar más en el aspecto actitudinal.)

BLAS, José (2002). Estudios sobre lengua y sociedad. España: Publicaciones de la Universidad Jaume

Se podría decir que la principal causa del bajo rendimiento académico son los estudiantes y sus valoraciones. Con frecuencia se pregunta las necesidades de aprender y no pueden concretar sus respuestas, porque están pensando en otras cosas, más que en sus opciones, están pensando en otras situaciones.

Aunque también podría tratarse de falta de recursos, falta de motivación de los profesores, todas dentro del orden de lo material, pero lo único que hace que el estudiante aprenda es SU INTERÉS, se puede dar cuenta de que el bajo rendimiento de esos estudiantes con falta de interés por aprender y se los quiere justificar con todos los problemas materiales que necesariamente se presentarán, pues es recomendable que en lugar de decir estas cosas, se convoque a que en el país se paguen las escuelas las autoridades administrativas de las escuelas, den un equivalente a los pagos que se efectúan por los servicios.

2.5 Hipótesis.

La práctica de los videojuegos incide en el rendimiento académico de los/las estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC, ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi

2.6 Señalamiento de variables de la hipótesis

Variable Independiente:

Los videojuegos.

Variable Dependiente:

Rendimiento Académico.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la Investigación

El enfoque a utilizarse en la presente investigación es cuali-cuantitativo, porque trabajamos con seres humanos buscando el cambio y la transformación y también es cuantitativo porque a través de observación, entrevistas y encuestas dirigidas a los/las estudiantes del quinto y sexto grado de educación general básica de la Unidad Educativa CEC, se obtuvo información, las mismas que serán tabuladas.

Cualitativa.- La investigación es cualitativa porque pretende reflejar la situación actual del problema; su planificación empírica analizando sus características para expresarlo en el análisis del plan de contingencia que se está proponiendo ya que sus resultados se someten a un análisis crítico en base de marco teórico que refleja las características del problema.

Cuantitativa.- Porque es medible numéricamente con el apoyo de la estadística descriptiva mediante la obtención de los resultados de los datos recolectados en las encuestas completando con el respectivo análisis y verificación de dichos resultados.

3.2 Modalidad básica de la investigación

3.2.1 Investigación de Campo

Para la elaboración del presente proyecto y en mi calidad de docente del quinto grado he tomado información real y de primera mano, justamente de los alumnos y docentes que nos desarrollamos en este contexto.

Se aplicará técnicas investigativas como son: encuestas y observación a los entes que se desenvuelven en el quehacer educativo, para de esta forma obtener la información necesaria.

3.2.2 Investigación documental y bibliográfica

Esta investigación es **documental**, ya que en la secretaría de la institución se ha podido verificar reportes de rendimiento, fichas de conducta y registros de asistencia, mismos que permiten concebir una apreciación de la parte académico conductual del estudiante con información primaria.

Además es **bibliográfica**, puesto que para sustentar teóricamente la investigación, se ha tomado información de libros, revistas, internet, suplementos, periódicos, entre otros. De esta forma se toma datos de investigaciones previamente realizadas sobre las variables inmersas en esta investigación para así tener una mejor guía sobre los elementos que intervienen en nuestra problemática.

También se toma **información secundaria** ya que tomamos información sobre variables que ya tienen información previamente investigada por otros autores.

3.3 Nivel o tipo de investigación

a) Nivel exploratorio

En los años que afortunadamente se ha podido estar en el papel de docente, presenciando la problemática con apreciaciones que son tomadas de primera mano.

Se evidencia que los videojuegos (variable independiente) tienen una gran atención por parte de los estudiantes con quienes se ha trabajado y se ha notado que influye al momento de verificar el rendimiento académico (variable dependiente), con la información acaparada se ha podido estimar el problema y emitir dos tipos de hipótesis; la nula y la alternativa.

Partiendo de estas hipótesis y conjuntamente con la información recolectada se podrá afirmar una de las dos y desechar la otra.

b) Nivel descriptivo

En la investigación realizada, una vez concluida la observación, se pudo llegar a identificar las características de comportamiento de los involucrados con respecto al uso de los videojuegos en las tardes, que retornan a sus casas.

Se especificó la información dentro de las variables intervinientes, para observar sus diferentes causas.

De la misma forma se distribuy  las encuestas, en cuyas preguntas se obtiene informaci n sobre las variables para conocer sus caracter sticas.

c) Asociaci n de variables.

Una vez conocidos los resultados de los instrumentos de encuesta podemos examinar las distintas variables en todas sus dimensiones.

Se pudo constatar que las variables si se relacionan entre s , ya que si la una variable cambia, la otra tambi n.

d) Nivel explicativo.

Se pudo detectar las razones por las cuales el rendimiento acad mico est  decayendo, en la mayor a de los casos se observa el mal uso del tiempo en videojuegos, incumplimiento con tareas y lecciones, bajo nivel en el rendimiento acad mico.

Por  ltimo se identific  en forma experimental, la comprobaci n de una de las hip tesis antes enunciadas haciendo uso de c culos estad sticos con determinaci n del porcentaje en la que los videojuegos intervienen en el rendimiento acad mico de los y las estudiantes.

3.4 POBLACI N

Dado que la poblaci n con la que se est  trabajando es reducida, ayudando tanto con la precisi n y la factibilidad, la presente investigaci n trabajar  con la totalidad de la misma.

a.- Estudiantes: 43 (anexo 2)

b.- Docentes: 8 (anexo 2)

TOTAL: 51 personas

3.5 Operacionalización de Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: VIDEOJUEGOS

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMES BASICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Son juegos que están insertados en máquinas electrónicas, que permiten el almacenamiento del desarrollo de los juegos de manera digital y computarizada.	Almacenamiento de información Juegos	- Digital - Computarizado - Entretenimiento -Tiempo	¿Su profesor usa videojuegos que desarrollan la coordinación viso-motora (ojo-mano)? ¿Con la aplicación de los videojuegos limitan la agilidad mental de los estudiantes? ¿En su casa, usa la computadora solamente para realizar tareas? ¿Los videojuegos, ya sea en consola o computadora le resultan aburridos? ¿Usa menos de una hora los videojuegos? ¿Usas videojuegos para realizar tus tareas de mejor forma? ¿Al llegar a casa, hace su tarea antes que hacer jugar en sus videojuegos?	Observación Entrevista Fichaje Lectura Encuesta Cuestionario

Tabla No. 1: Videojuegos

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

VARIABLE DEPENDIENTE: RENDIMIENTO ACADÉMICO

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMES BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el proceso enseñanza aprendizaje en el ámbito escolar, terciario o universitario.	Proceso enseñanza aprendizaje. Evaluación	-Interés - Cumplimiento de tareas -Lecciones -Calificaciones -Pérdida de año	¿Tu profesor da clase usando la tecnología? ¿Las tareas que le envían sus docentes, las realiza todos los días? ¿En sus lecciones, tienes buenas calificaciones (mayores a 7)? ¿Cree que sus calificaciones son altas en relación a las de sus compañeros? ¿Crees poder aumentar tus calificaciones sin dejar tus videojuegos? ¿Cree que el uso de los videojuegos ayude en su rendimiento académico? ¿Evitas hablar sobre tus videojuegos en clases?	Observación Entrevista Fichaje Lectura Encuesta Cuestionario

Tabla No. 2 Rendimiento Escolar

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

3.6 Recolección de Información

Para la recolección necesaria de la información se han aplicado los instrumentos de las siguientes técnicas: observación, entrevista y encuesta.

a) Observación

Se hizo las observaciones correspondientes a los y las estudiantes del quinto y sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga, durante una hora en la que se dictaba la clase de matemática y al momento del desarrollo de la misma se verificó la intervención de las variables de los videojuegos y el rendimiento académico.

b) Encuesta

Se elaboró el cuestionario escrito con preguntas relacionadas a las variables de la temática investigada:

Los videojuegos y el rendimiento académico, que fue aplicado a los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga, con lo que se recolectó la información que permitió conocer las apreciaciones o criterios que tienen los estudiantes acerca del desempeño de los docentes en el desarrollo del proceso docente educativo.

Esta encuesta es estructurada debido a que requiere del apoyo de un cuestionario previamente elaborado sobre las variables de la investigación. Antes de la aplicación de la encuesta se realizó una prueba piloto, la que permitió realizar correcciones en lo referente a la redacción de las preguntas,

esta prueba piloto se lo realizo a un pequeño grupo de estudiantes, que sirvió para verificar el nivel de comprensión de las preguntas.

c) Entrevista

Se elaboró un cuestionario estructurado el cual se desarrolló de una forma amena, un diálogo con las autoridades y resto de personal docente del de quinto y sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga, el mismo que fue contestado en forma oral, y las respuestas fueron escritas por el investigador. Esto se realizó para conocer y obtener la información de las autoridades, específicamente del problema los videojuegos y el rendimiento académico, problema que se presenta en la institución.

3.7 Plan de procesamiento de información.

Se procedió a la aplicación de los instrumentos de la investigación como son: Ficha de observación, cuestionario para la encuesta y cuestionario para la entrevista.

Se recogió la información de la observación, obteniendo resultados cualitativos, los mismos que serán expuestos en el capítulo de análisis e interpretación de resultados.

Al aplicar los cuestionarios de la encuesta y la entrevista, se obtuvieron datos que se tabularon y fueron analizados según la frecuencia observada, y la frecuencia relativa con su respectivo cálculo porcentual para luego realizar el respectivo análisis e interpretación de resultados.

Esta interpretación de resultados obtenidos sirve para obtener las conclusiones y recomendaciones que se produjo en el proceso investigativo. Por último con todos estos resultados estadísticamente calculados, la hipótesis se verificará su aceptación o no, utilizando el Chi cuadrado teórico.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Procedimiento

Los resultados que se van a analizar en este capítulo, están relacionados a la operacionalización, tanto de la variable dependiente como de la independiente, que permitió la elaboración de la ficha de observación y el cuestionario para la encuesta a estudiantes.

Para la tabulación de los resultados se usan cuadros estadísticos y diagramas circulares, mismos que contiene la información recogida resumida en porcentajes sobre cada una de las interrogantes que tienen que ver con la variable dependiente e independiente.

Luego se realizará el resumen porcentual sobre la influencia que genera la variable independiente con respecto a la variable dependiente con la respectiva interpretación.

Los resultados que arrojen el análisis e interpretación ayudarán a establecer la comprobación de una de las hipótesis antes planteadas.

Además estos resultados ayudarán a realizar conclusiones y recomendaciones con respecto al tema de investigación planteado y dará pie para establecer la propuesta que ayudará a reducir en forma considerable el impacto del problema de investigación.

4.2 Interpretación de resultados de la encuesta.

Encuesta dirigida a los estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC

Pregunta 1. ¿Su profesor usa videojuegos que desarrollan la coordinación viso-motora (ojo-mano)?

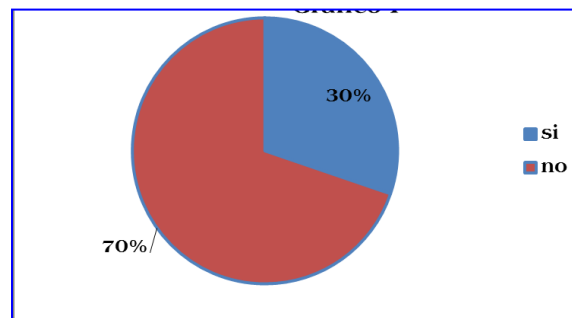
Tabla No. 3

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	13	30,2
no	30	69,8
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 3



Análisis:

De los datos obtenidos en la encuesta se observa que el 30% de los estudiantes dicen que su profesor usa videojuegos para desarrollar la coordinación viso-motora y el 70% dice que no lo hace

Interpretación:

Del análisis anterior se puede interpretar que la mayoría de los y las estudiantes dicen que su profesor no maneja videojuegos para desarrollar la coordinación viso-motora.

Pregunta 2. ¿Con la aplicación de los videojuegos limitan la agilidad mental de los estudiantes?

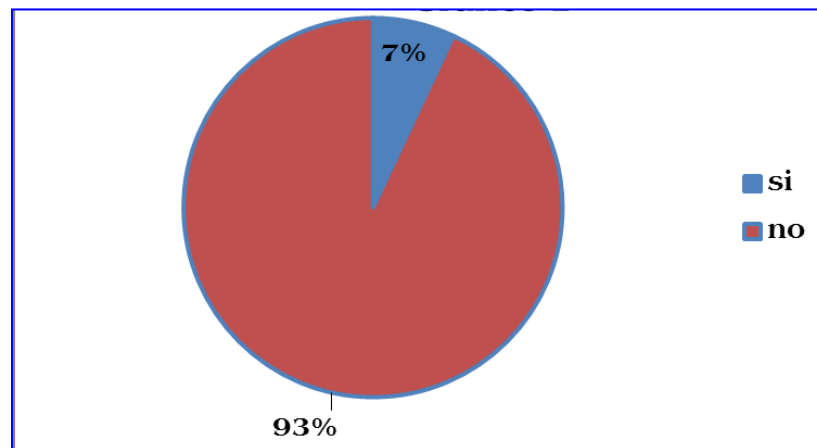
Tabla No. 4

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	3	7,0
no	40	93,0
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 4



Análisis:

De la obtención de datos se manifiesta que el 7% de los estudiantes piensan que los videojuegos limitan la agilidad mental y el 93% opina que no.

Interpretación:

Según la encuesta se observa que la mayoría de los y las estudiantes opinan que los videojuegos no limitan la agilidad mental.

Pregunta 3. ¿En su casa, usa la computadora solamente para realizar tareas?

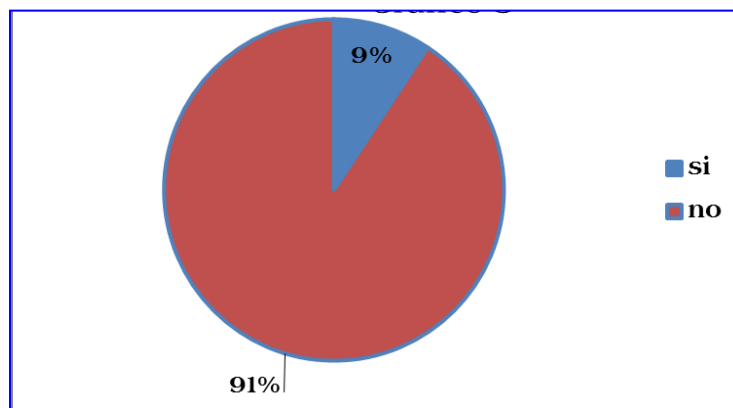
Tabla No. 5

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	4	9,3
no	39	90,7
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 5



Análisis:

En los resultados se observa que el 9% de los y las estudiantes dan a conocer que en su casa utilizan la computadora exclusivamente para hacer tareas, mientras que el 91% dice que no usan la computadora solamente para las tareas.

Interpretación:

Lo anterior señalado nos indica que existe un mayor porcentaje de estudiantes que en su casa no usan la computadora solamente para realizar sus tareas.

Pregunta 4. ¿Los videojuegos, ya sea en consola o computadora, le resultan aburridos?

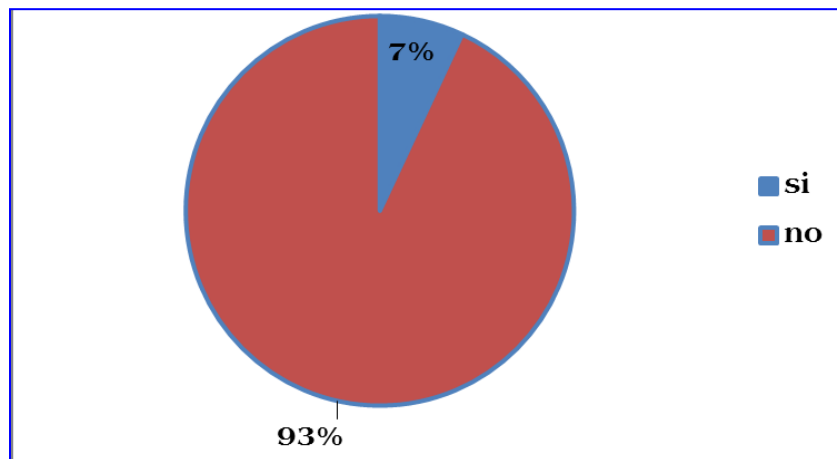
Tabla No. 6

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	3	7,0
no	40	93,0
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 6



Análisis:

En la encuesta aplicada se demuestra que el 7% de los encuestados si se aburren con los videojuegos y el 93% no.

Interpretación:

El análisis anterior demuestra que a la mayoría de los estudiantes, los videojuegos, ya sea en consola o computadora, no los aburre.

Pregunta 5. ¿Usa menos de una hora los videojuegos?

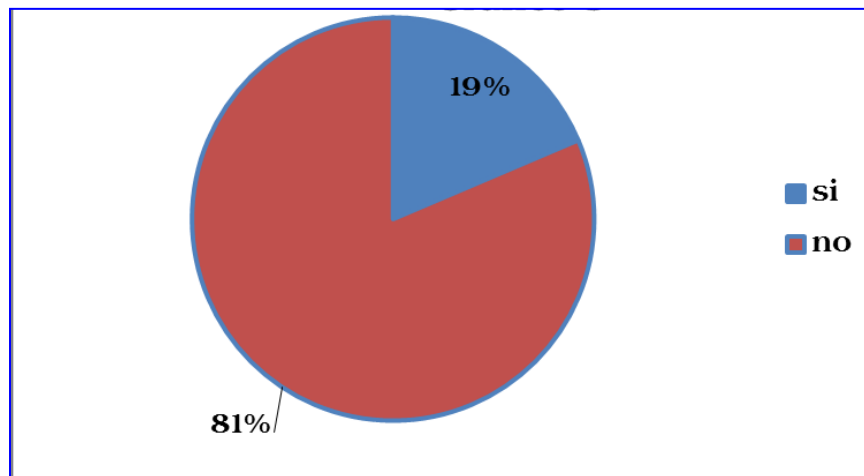
Tabla No. 7

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	8	18,6
no	35	81,4
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 7



Análisis:

Del total de los encuestados el 19% usan los videojuegos menos de una hora, mientras que el 81% dice exceder este tiempo.

Interpretación:

Se comprende que la mayoría de los y las estudiantes no usan los videojuegos menos de una hora.

Pregunta 6. ¿Usa videojuegos para realizar sus tareas de mejor forma?

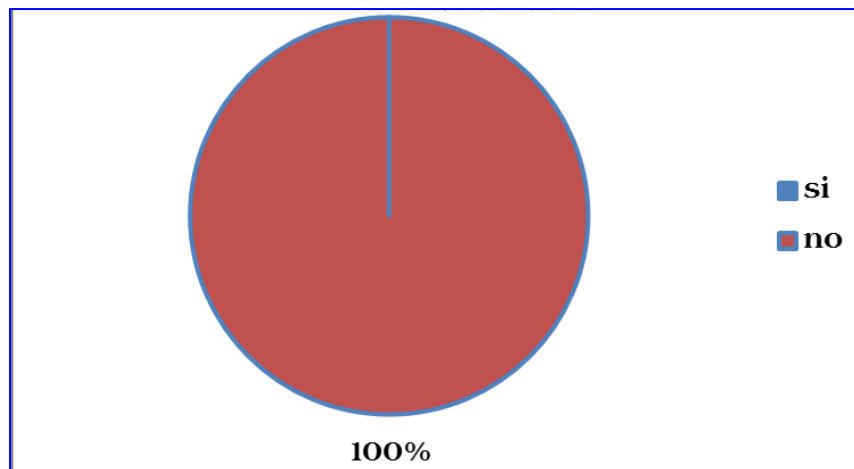
Tabla No. 8

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	0	0,0
no	43	100,0
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No.8



Análisis:

De la encuesta se emite los siguientes resultados el 100% dice que no usa los videojuegos para la realización de sus tareas.

Interpretación:

Se entiende que unánimemente los estudiantes piensan que los videojuegos no ayudan a realizar tareas de una mejor forma.

Pregunta 7. ¿Al llegar a casa, hace su tarea antes que usar sus videojuegos?

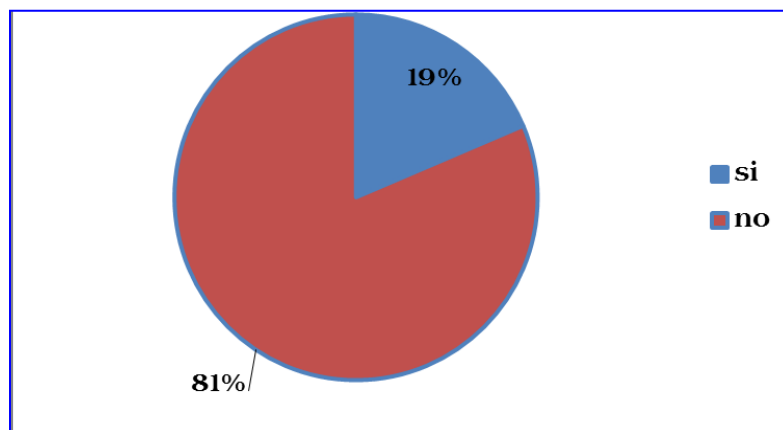
Tabla No. 9

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	8	18,6
no	35	81,4
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 9



Análisis:

En el resultado de los datos se obtuvo que el 19% de los encuestados al llegar a casa primero realizan sus tareas y luego usan sus videojuegos mientras que el 81% primero juegan antes de realizar tareas.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes expresa que al llegar a casa usa los videojuegos antes que hacer su tarea.

Pregunta 8. ¿Su profesor da clase usando la tecnología?

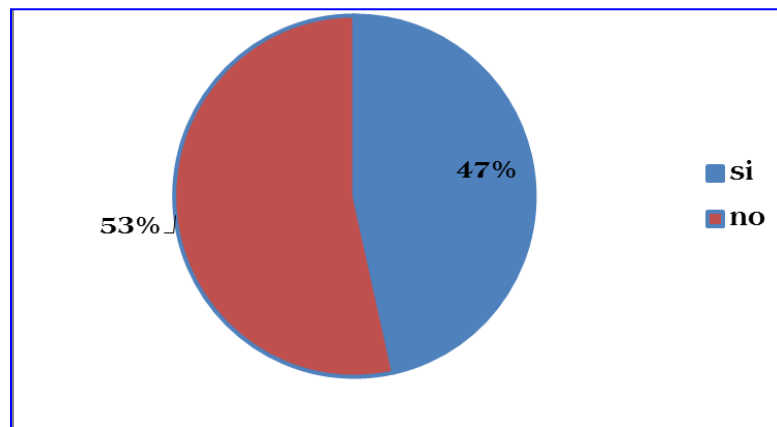
Tabla No. 10

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	20	46,5
no	23	53,5
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 10



Análisis:

De los resultados que arroja esta pregunta el 47% dice que el profesor usa tecnología para impartir sus clases, mientras que el 53% dice que no lo hace.

Interpretación:

La mayoría de los estudiantes dicen que el profesor no da clase usando la tecnología.

Pregunta 9. ¿Las tareas que le envían sus docentes, las realiza todos los días?

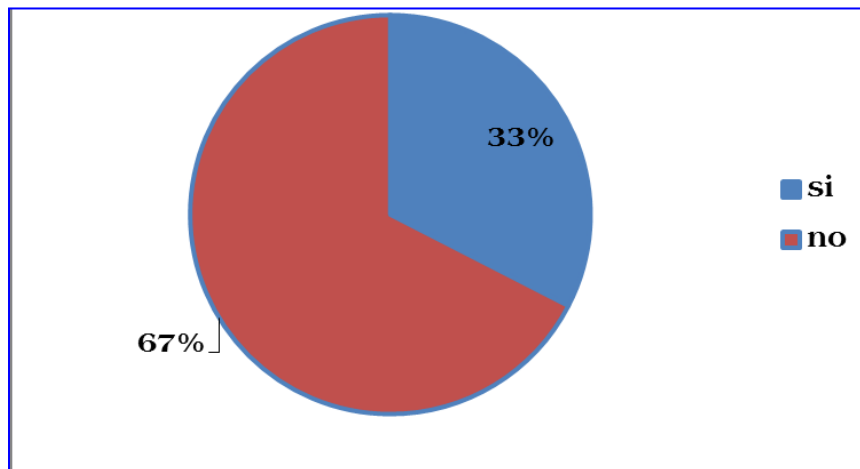
Tabla No. 11

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	19	44,2
no	24	55,8
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 11



Análisis:

Para analizar los resultados notamos que el 44% de la población si realiza sus tareas todos los días y el 56% no las realiza todos los días

Interpretación:

Se puede interpretar que la mayoría de los estudiantes no realiza todos los días las tareas que les envían los docentes.

Pregunta 10. ¿En sus lecciones, tiene buenas calificaciones (mayores a 7)?

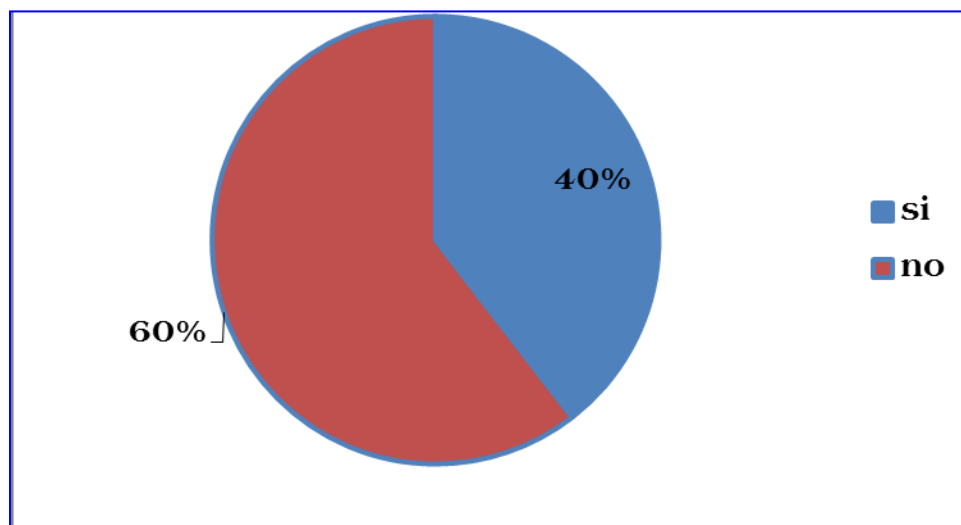
Tabla No. 12

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	17	39,5
no	26	60,5
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 12



Análisis:

De los resultados podemos emitir que el 40% de los estudiantes en sus lecciones tienen buenas calificaciones (mayores a 7) y el 60% son menores.

Interpretación:

Del análisis anterior se puede interpretar que la mayoría de los estudiantes no tienen buenas calificaciones (mayores a 7) en sus lecciones.

Pregunta 11. ¿Cree que sus calificaciones son altas en relación a las de sus compañeros?

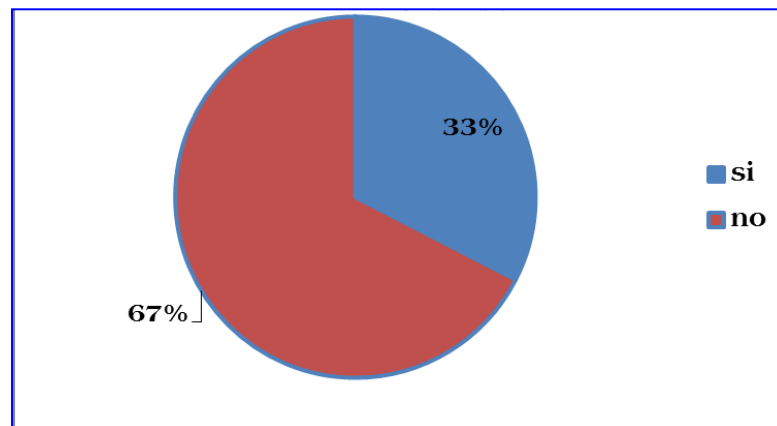
Tabla No. 13

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	14	32,6
no	29	67,4
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No.13



Análisis:

Con los resultados emitidos podemos ver que el 33% de los estudiantes piensan tener buenas calificaciones en relación a sus compañeros mientras el 67% dice que sus calificaciones son más bajas.

Interpretación:

La mayoría de estudiantes cree que sus calificaciones no son altas en relación a las de sus compañeros.

Pregunta 12. ¿Cree poder aumentar sus calificaciones sin dejar sus videojuegos?

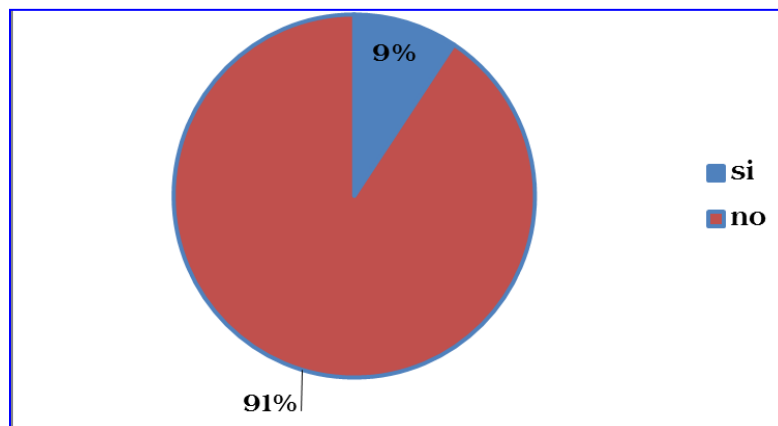
Tabla No. 14

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	4	9,3
no	39	90,7
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 14



Análisis:

De los resultados que arroja esta pregunta se evidencia que el 9% de los encuestados creen poder aumentar sus calificaciones usando sus videojuegos y el 91% piensan que no.

Interpretación:

Se puede interpretar que la mayoría no cree poder aumentar sus calificaciones sin dejar sus videojuegos.

Pregunta 13. ¿Cree qué el uso de los videojuegos ayude en su rendimiento académico?

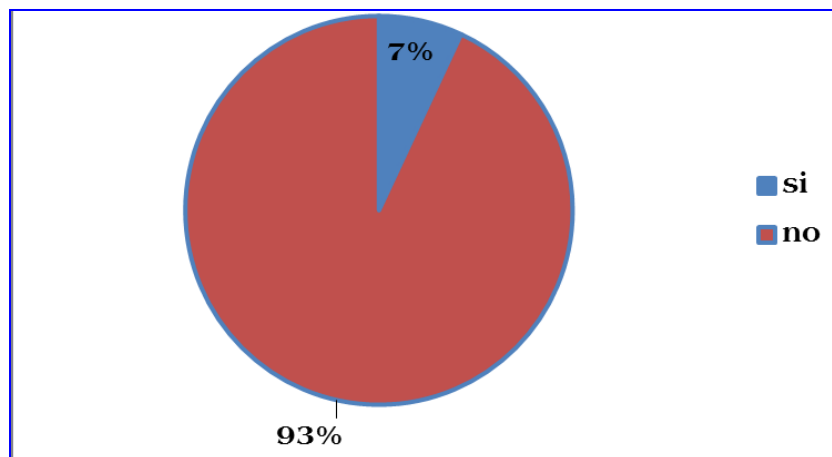
Tabla No. 15

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	3	7,0
no	40	93,0
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Autora: Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 15



Análisis:

En los resultados de este interrogante se dice que el 7% piensa que los videojuegos ayudan en sus calificaciones mientras que el 93% opina que no.

Interpretación:

De lo anterior se puede expresar que la mayoría de los estudiantes piensan que el uso de los videojuegos no ayuda en su rendimiento académico.

Pregunta 14. ¿Evitas hablar sobre tus videojuegos en clases?

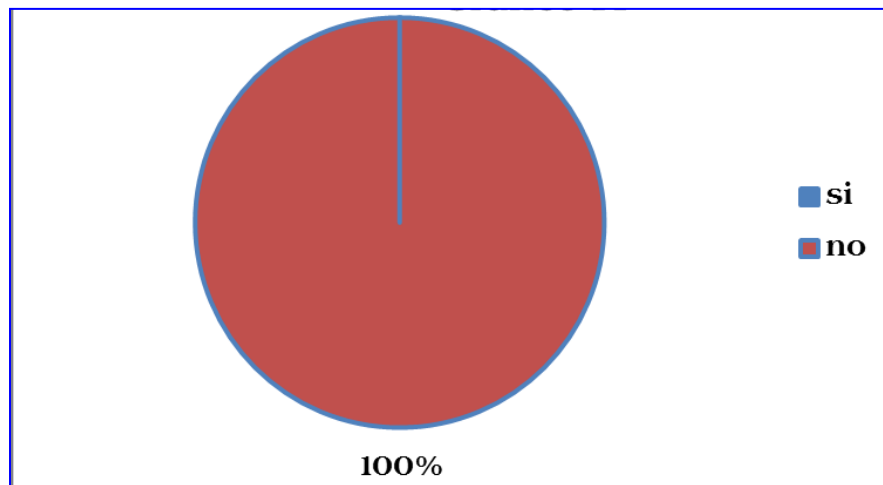
Tabla No. 16

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	0	0,0
no	43	100,0
total	43	100

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No.16



Análisis:

De los resultados arrojados podemos observar que el 100% de la población no evita hablar en clase sobre sus videojuegos.

Interpretación:

Del análisis se puede interpretar que la mayoría de estudiantes no evita hablar de sus videojuegos en clase.

Encuesta dirigida a los docentes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC

Pregunta 1. ¿Usa usted videojuegos que desarrollan la coordinación visomotora (ojo-mano) de los y las estudiantes?

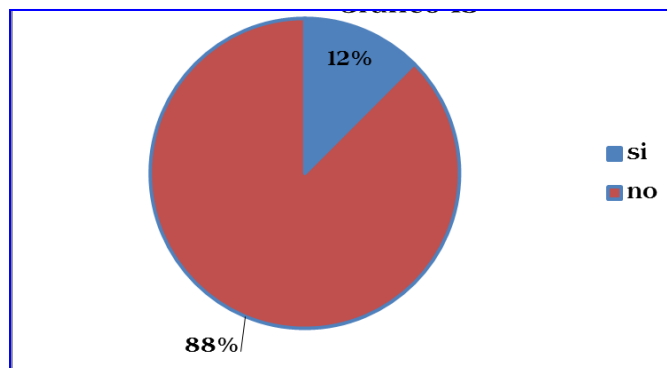
Tabla No. 17

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	1	12,5
no	7	87,5
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 17



Análisis:

De los resultados arrojados podemos observar que el 12% de los profesores usa videojuegos que desarrollan la coordinación visomotora y el 88% no lo hace.

Interpretación:

Esto implica que la mayoría de docentes no usa los videojuegos para desarrollar la coordinación visomotora de los estudiantes.

Pregunta 2. ¿Con la aplicación de los videojuegos, limitan la agilidad mental de los estudiantes?

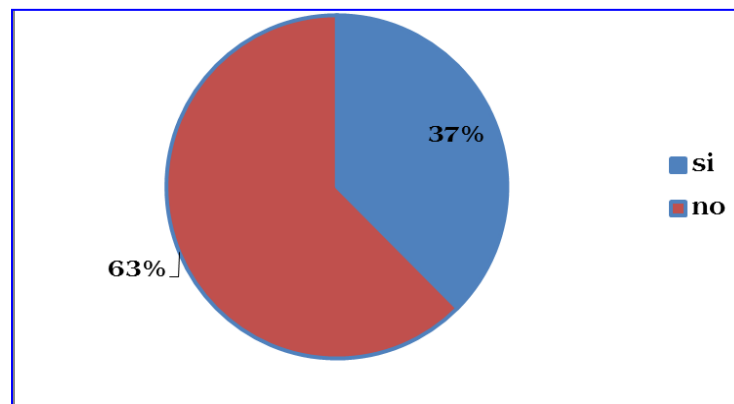
Tabla No. 18

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	3	37,5
no	5	62,5
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No.18



Análisis:

De los resultados de esta pregunta se observa que el 37% de los profesores piensan que los videojuegos limitan la agilidad mental de los estudiantes mientras que un 63% piensan lo contrario.

Interpretación:

Se interpreta que la mayoría de los docentes piensa que con la aplicación de los videojuegos no limitan la agilidad mental de los estudiantes.

Pregunta 3. ¿Sus estudiantes, en su casa, usan la computadora solamente para realizar tareas?

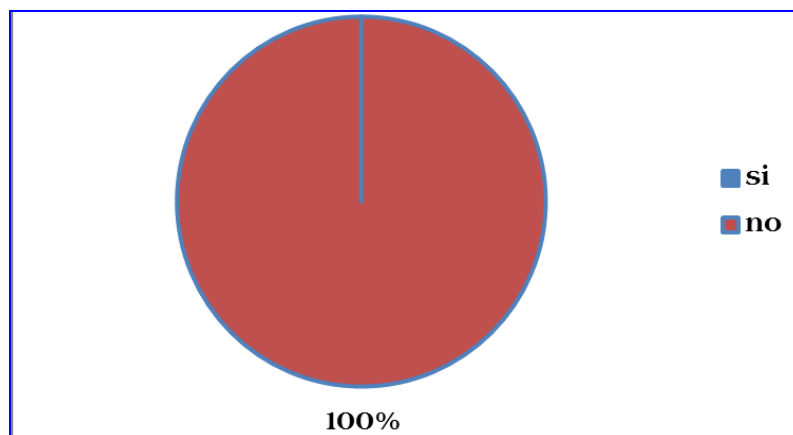
Tabla No. 19

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	0	0,0
no	8	100,0
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 19



Análisis:

De los resultados de esta pregunta se observa que el 100% de los profesores opinan que sus estudiantes no usan sus computadoras solo para hacer tareas.

Interpretación:

Se puede interpretar que la totalidad de maestros piensan que los estudiantes no ocupan la computadora solamente para realizar sus tareas.

Pregunta 4. ¿Cree que para sus estudiantes los videojuegos, ya sea en consola o computadora le resultan aburridos?

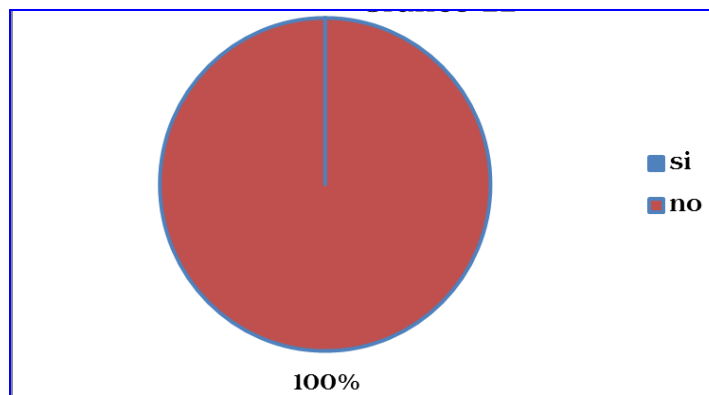
Tabla No. 20

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	0	0,0
no	8	100,0
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 20



Análisis:

De los resultados de esta pregunta se observa que el 100% de los profesores piensan que los videojuegos no son aburridos para sus estudiantes

Interpretación:

De estos resultados se interpreta que los profesores opinan que los estudiantes no encuentran aburridos a sus videojuegos.

Pregunta 5. ¿Piensa que sus estudiantes usan menos de una hora los videojuegos?

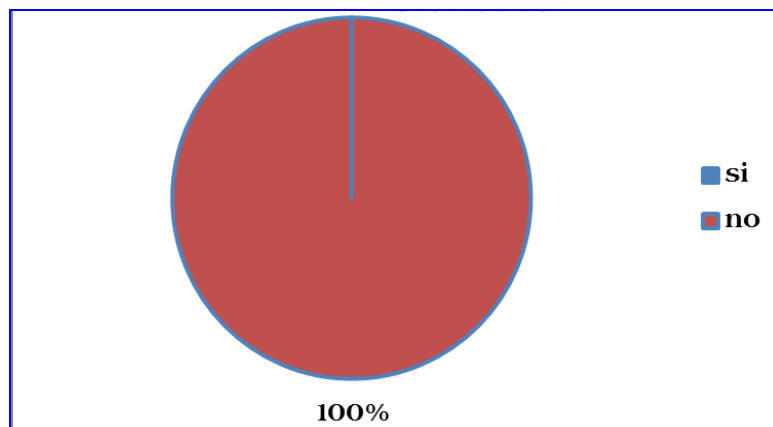
Tabla No. 21

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	0	0,0
no	8	100,0
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 21



Análisis:

Se observa que el 100% de los profesores piensan que los videojuegos no son aburridos para sus estudiantes.

Interpretación:

De estos resultados se interpreta que el total de los profesores opinan que los estudiantes usan los videojuegos más de una hora.

Pregunta 6. ¿Sus estudiantes usan videojuegos para realizar tus tareas de mejor forma?

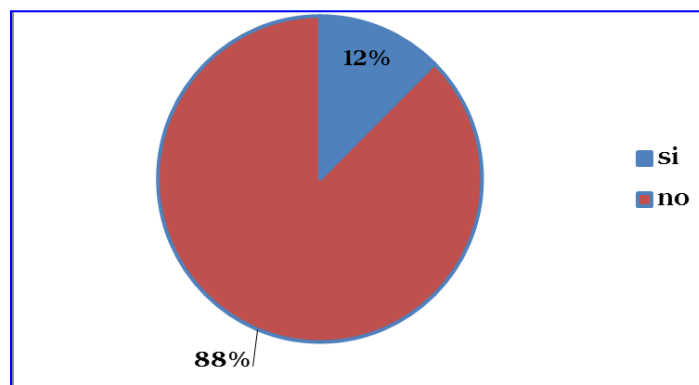
Tabla No. 22

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	1	12,5
no	7	87,5
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 22



Análisis:

De los resultados que arrojó esta pregunta se observa que el 88% de los profesores piensan que los estudiantes usan videojuegos para realizar sus tareas de mejor forma mientras que el 12% opinan que no.

Interpretación:

Esto conlleva a que la mayoría de profesores piensan que los estudiantes no usan los videojuegos para presentar sus tareas de mejor forma.

Pregunta 7. ¿Piensa que sus estudiantes al llegar a casa, hacen su tarea antes que usar sus videojuegos?

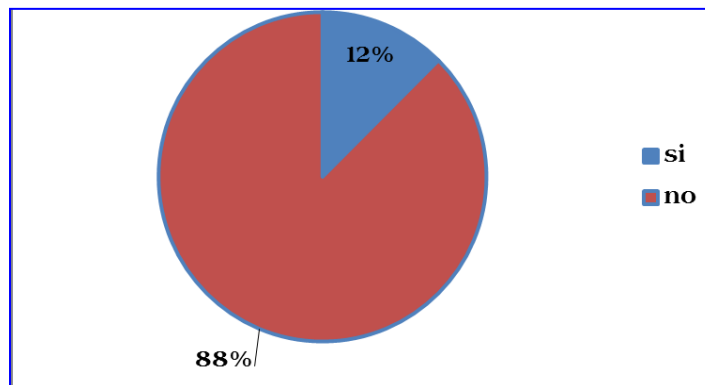
Tabla No. 23

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	1	12,5
no	7	87,5
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 23



Análisis:

De esta pregunta se arroja los resultados de 88% de los profesores piensan que los estudiantes al llegar a sus casas no hacen primero sus tareas y el 12% piensan que lo primero que hacen los estudiantes es su tarea.

Interpretación:

Se interpreta que los profesores opinan que los estudiantes no hacen primero sus tareas al llegar a casa

Pregunta 8. ¿Usted imparte clases usando la tecnología?

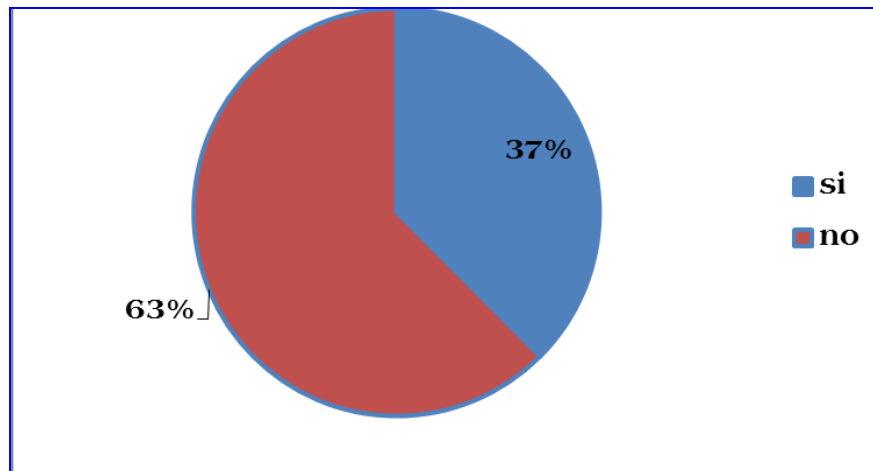
Tabla No. 24

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	3	37,5
no	5	62,5
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 24



Análisis:

De los resultados que arroja esta pregunta se observa que el 63% de los docentes imparte su clase usando la tecnología y el 37% dice no usarla.

Interpretación:

Se puede interpretar que la mayoría de docentes no usan la tecnología para dar clases.

Pregunta 9. ¿Sus estudiantes realizan tareas todos los días?

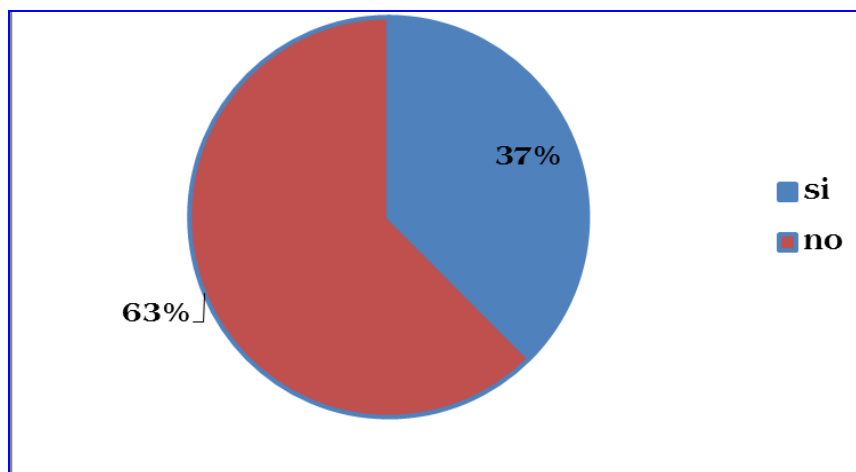
Tabla No. 25

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	3	37,5
no	5	62,5
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 25



Análisis:

De esta pregunta se observa que según los profesores el 63% de los estudiantes realizan sus tareas diariamente mientras que el 37% dice que no.

Interpretación:

Se interpreta que la mayoría de profesores dice que los estudiantes no hacen sus tareas todos los días.

Pregunta 10. ¿En sus lecciones, sus estudiantes tienen buenas calificaciones (mayores a 7)?

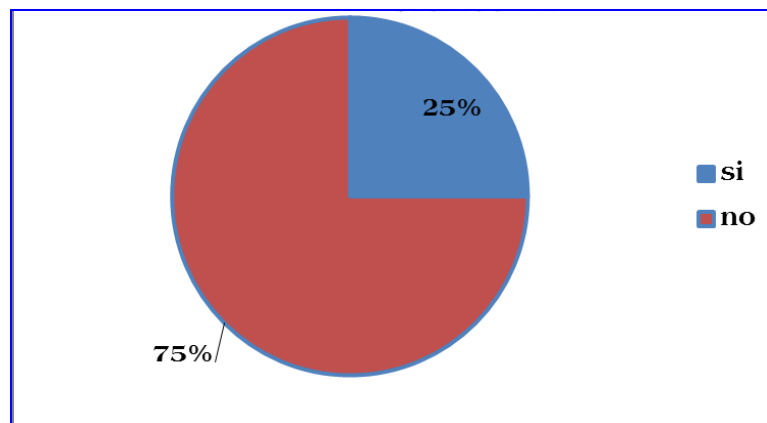
Tabla No. 26

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	2	25,0
no	6	75,0
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 26



Análisis:

Del grupo de docentes encuestados el 75% dice que sus estudiantes tienen notas bajas (menores a 7) mientras que el 25% expresa que los estudiantes tienen notas mayores a 7.

Interpretación:

De lo anterior descrito se puede interpretar que la mayoría de docentes tienen un bajo rendimiento académico.

Pregunta 11. ¿Cree que la mayoría de alumnos tienen sus calificaciones altas?

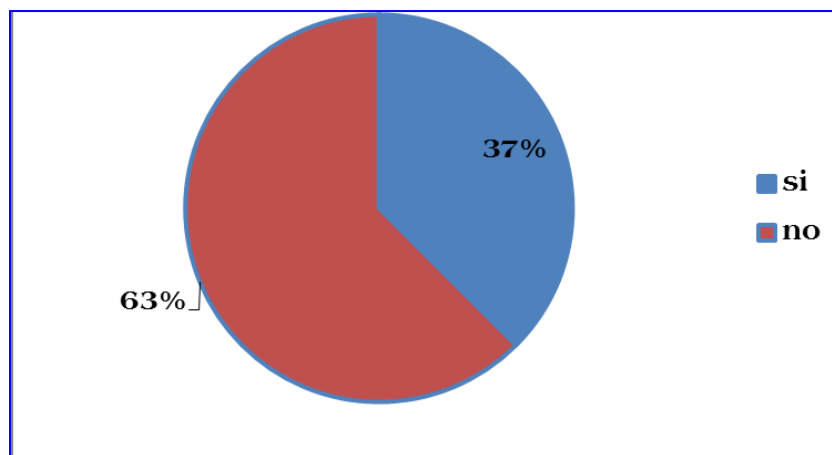
Tabla No. 27

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	3	37,5
No	5	62,5
Total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 27



Análisis:

De esta pregunta se observa que según los profesores el 63% de los estudiantes tienen altas calificaciones mientras que el 37% dice que no.

Interpretación:

Del análisis anterior se puede interpretar que según los profesores los estudiantes, en su mayoría no tienen altas calificaciones.

Pregunta 12. ¿Cree que un estudiante puede aumentar sus calificaciones sin dejar sus videojuegos?

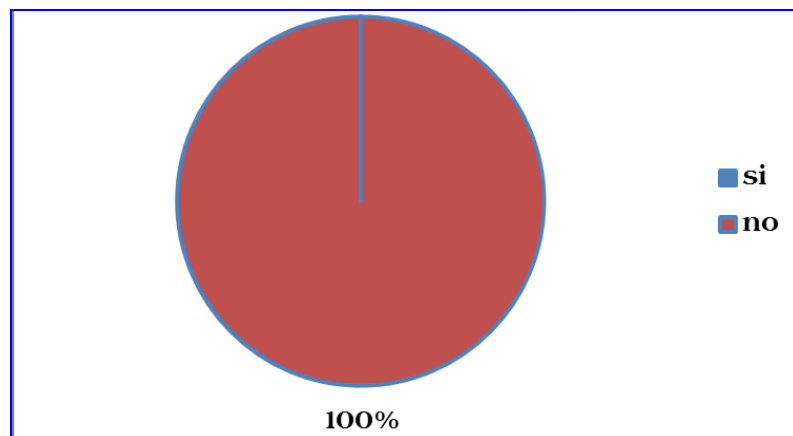
Tabla No. 28

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	0	0,0
no	8	100,0
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 28



Análisis:

De los resultados que arroja esta pregunta se nota que el 100% de los profesores piensan que los estudiantes no aumentarán sus calificaciones usando sus videojuegos.

Interpretación:

Se puede interpretar que la mayoría de estudiantes no aumentarán sus calificaciones usando sus videojuegos.

Pregunta 13. ¿Cree que el uso de los videojuegos ayude en el rendimiento académico?

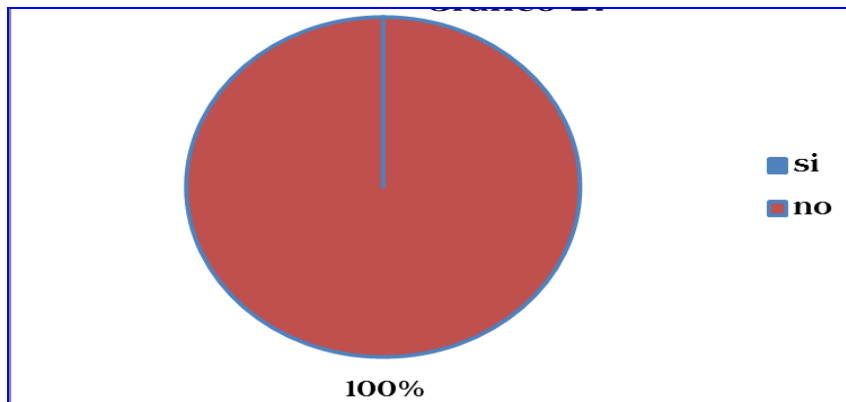
Tabla No. 29

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	0	0,0
no	8	100,0
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 29



Análisis:

De esta pregunta se observa que el 100% de los encuestados opinan que el uso de los videojuegos no ayudará en el rendimiento académico.

Interpretación:

Del análisis anterior se interpreta que el total de los encuestados opinan que el uso de los videojuegos no ayudará en el rendimiento académico.

Pregunta 14. ¿Sus estudiantes evitan hablar sobre tus videojuegos en clases?

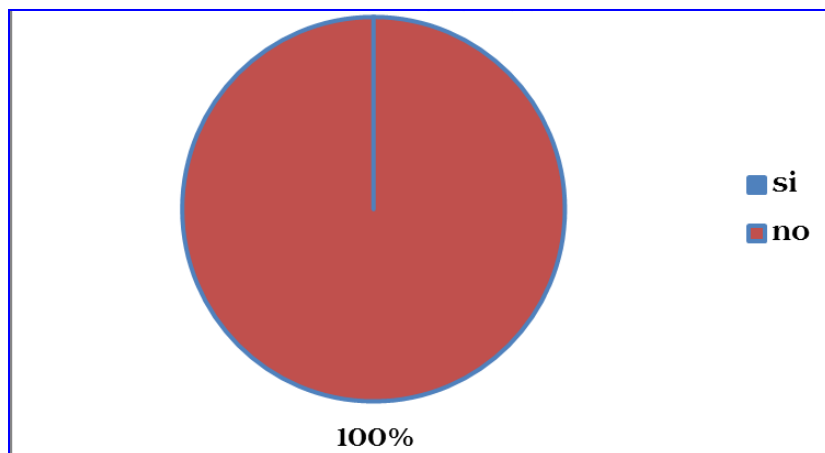
Tabla No. 30

ALTERNATIVAS	Frecuencia	Porcentaje
si	0	0,0
no	8	100,0
total	8	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Gráfico No. 30



Análisis:

De los datos analizados se observa que el 100% de los encuestados piensan que sus estudiantes no evitan hablar sobre sus videojuegos.

Interpretación:

Se puede expresar que la totalidad de maestros dice que sus estudiantes no evitan hablar sobre sus videojuegos en clase.

4.3 Verificación de hipótesis

La práctica de los videojuegos incide en el rendimiento académico de los/las estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC, ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi

Variable Independiente:

Los videojuegos.

Variable Dependiente:

Rendimiento Académico.

4.3.1 Planteamiento de la hipótesis

H₀: La práctica de los videojuegos no incide en el rendimiento académico de los/las estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC, ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi

H₁: La práctica de los videojuegos si incide en el rendimiento académico de los/las estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC, ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi

4.3.2 Selección del nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizará el nivel de **$\alpha = 0.05$**

4.3.3 Descripción de la población

Para nuestra investigación se trabaja con una población de 43 estudiantes de quinto y sexto grado de educación básica y 8 docentes de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga.

4.3.4 Especificación del estadístico

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

$$x^2 = \frac{\sum(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

4.3.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene seis filas y dos columnas, por lo tanto serán 5 grados de libertad:

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

$$gl = (2-1)(6-1)$$

$$gl = 1 \times 5$$

$$gl = 5$$

Por lo tanto se cuenta con 5 grados de libertad y con un nivel de 0.05, la tabla del chi cuadrado teórico es igual a 11.07.

Entonces; si $Xt^2 \leq Xc^2$ se aceptará la H_0 , caso contrario se la rechazará.

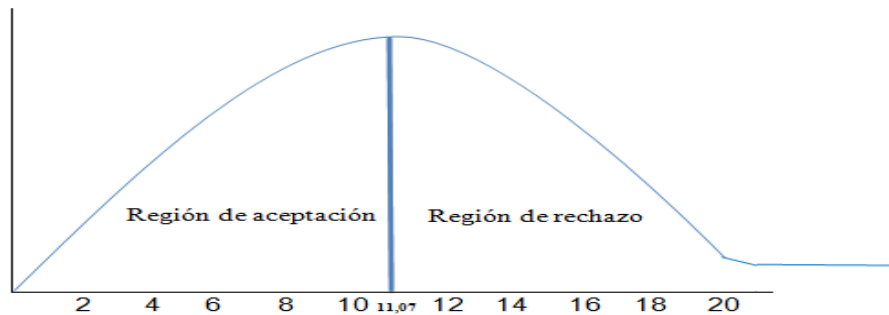


Gráfico No. 31 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

4.3.6 Recolección de datos y cálculos estadísticos

4.3.6.1 Análisis de variables

Encuesta para los estudiantes.

Frecuencias observadas

PREGUNTA	ALTERNATIVA		Subtotal
	SI	NO	
3. ¿En su casa, usa la computadora solamente para realizar tareas?	4	39	43
5. ¿Usa menos de una hora los videojuegos?	8	35	43
7. ¿Al llegar a casa, hace su tarea antes que usar sus videojuegos?	8	35	43
12. ¿Crees poder aumentar tus calificaciones sin dejar tus videojuegos?	4	39	43
13. ¿Cree que el uso de los videojuegos ayude en su rendimiento académico?	3	40	43
14. ¿Evitas hablar sobre tus videojuegos en clases?	0	43	43
TOTAL	27	231	258

Tabla No. 31

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Frecuencias esperadas

PREGUNTA	ALTERNATIVA		Subtotal
	SI	NO	
3. ¿En su casa, usa la computadora solamente para realizar tareas?	4.5	38.5	43
5. ¿Usa menos de una hora los videojuegos?	4.5	38.5	43
7. ¿Al llegar a casa, hace su tarea antes que usar sus videojuegos?	4.5	38.5	43
12. ¿Crees poder aumentar tus calificaciones sin dejar tus videojuegos?	4.5	38.5	43
13. ¿Cree qué el uso de los videojuegos ayude en su rendimiento académico?	4.5	38.5	43
14. ¿Evitas hablar sobre tus videojuegos en clases?	4.5	38.5	43
TOTAL	27	231	258

Tabla No. 32

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

Cuadro del CHI cuadrado para estudiantes

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
4	4,5	-0,50	0,25	0,06
39	38,5	0,50	0,25	0,01
8	4,5	3,50	12,25	2,72
35	38,5	-3,50	12,25	0,32
8	4,5	3,50	12,25	2,72
35	38,5	-3,50	12,25	0,32
4	4,5	-0,50	0,25	0,06
39	38,5	0,50	0,25	0,01
3	4,5	-1,50	2,25	0,50
40	38,5	1,50	2,25	0,06
0	4,5	-4,50	20,25	4,50
43	38,5	4,50	20,25	0,53
TOTAL				11,79

Tabla No. 33

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

4.4 Decisión

Con 5 gl y con un nivel de significancia de 0.05 $\chi^2_t = 11.07$ en el caso de los estudiantes es de **11.79** y de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que el primero y se hallan por lo tanto en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice:

La práctica de los videojuegos si incide en el rendimiento académico de los/las estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC, ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Luego de realizar la investigación con los y las estudiantes de la Unidad Educativa CEC, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. Los y las estudiantes, cuando llegan a su casa no usan la computadora exclusivamente para hacer sus tareas sino que en su mayoría la usan para jugar, situación que impide que realicen sus trabajos escolares de tal forma que sean el refuerzo oportuno que se espera de las tareas en casa.
2. El tiempo que los educandos dedican a usar los videojuegos es excesivo y dejan de lado sus tareas tanto domésticas como escolares, dentro de este contexto resulta muy difícil que, a los estudiantes les quede espacio para usar el tiempo en casa para repasar lecciones que les ayuden a mejorar su rendimiento académico.
3. Los escolares prefieren usar sus videojuegos a hacer sus tareas escolares, al parecer muchas veces las dejan de lado, y se pierde el propósito de mejorar lo asimilado en clase, ya que los videojuegos que usan no ayudan a este propósito.
4. Los y las estudiantes piensan que no podrán mejorar sus calificaciones si no dejan de lado el uso de sus videojuegos, pero, esta situación no hará

5. que dejen de lado los mismos, lo que seguramente decaerá en que bajen sus promedios.
6. Los maestros establecen que sus estudiantes interrumpen en clases para hablar sobre los videojuegos en forma recurrente, escenario que no permite impartir una cátedra en forma eficiente para que llegue a convertirse en un conocimiento efectivo.

5.2 Recomendaciones

Una vez realizada la investigación y establecidas las conclusiones se recomienda lo siguiente:

1. Es recomendable que se inscriba a los estudiantes en actividades extracurriculares para que aprovechen el tiempo que tienen libre en la tarde, pudiendo ser actividades recreativas o vinculadas a reforzar sus estudios.
2. Sensibilizar a padres de familia sobre cómo deben establecer horarios para que sus hijos usen los videojuegos, conjuntamente con la ayuda del departamento de orientación vocacional y la firma de cartas compromiso.
3. Las tareas que se envíen a casa por parte de los maestros no deben ser tediosas sino que al contrario, deben ser orientadas al aprendizaje lúdico y con el único propósito de simentar lo aprendido en clase.
4. Realizar conversaciones periódicas entre profesores y Padres de Familia para ir revisando el avance y cumplimiento de los educandos en relación, tanto a sus tareas como a su rendimiento escolar.

5. Al personal docente se sugiere que usen los videojuegos educativos como herramienta complementaria en sus clases, para de esta forma mejorar el rendimiento académico en los y las estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC, para que no sólo aprendan sino que también se diviertan aprendiendo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos Informativos

Título de la propuesta:

“Videojuegos educativos y divertidos para mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes del sexto y quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC”.

Institución: Unidad Educativa CEC

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

Ubicación: Barrio Loco, Parroquia Ignacio Flores, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Tiempo estimado para la ejecución: Inicio el 20 de febrero del 2013 al 20 de julio del 2013.

Equipo responsable: Autoridades, profesores e Investigadora.

Costo:

Rubros de gastos	Valor dólares
Material de escritorio	30
Internet	32
Documentos de apoyo	18
Alimentación	80
Transporte	80
Empastado	40
Impresiones	100
Total	380

Tabla No. 34

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

6.2 Antecedentes de la propuesta

Casi en la totalidad de los criterios y artículos que se encontró en Internet, acerca de los videojuegos son negativos.

La mayoría de los maestros consideran que los alumnos tienen problemas de rendimiento a causa de los videojuegos. Estar ocupado demasiado tiempo en los videojuegos, es un factor que incide en el bajo rendimiento de los estudiantes, es por eso que los padres de familia deberían poner mayor control a sus hijos, en cuanto al tiempo libre de sus hijos. Como también los padres deberían visitar las instituciones educativas de manera periódica a preguntar sobre el rendimiento de sus hijos, estar pendiente

de los riesgos externos que puedan ocasionar en el desarrollo emocional del niño.

La mayoría de docentes concuerdan en que sus estudiantes usan este entretenimiento durante días laborables, antes que dedicarse a hacer tareas o a preparar lecciones, lo cual se ve reflejado en un bajo rendimiento académico y por lo tanto podría decaer hasta en una pérdida de año.

Lo que también se puede observar es la falta de una supervisión responsable al momento de usar los videojuegos, por lo tanto el niño elige a su libre albedrío el tiempo que los utiliza y decae en un uso irresponsable.

En esta parte de la problemática se hace necesario aprovechar el gusto de los niños por los videojuegos, implementando herramientas que tengan estas características, pero con el agregado de que, tengan un fin educativo.

6.3 Justificación

Partiendo de las recomendaciones se ha creído conveniente plantear la propuesta de una compilación de juegos educativos y divertidos para que los y las estudiantes mejoren su rendimiento académico.

Esta propuesta es de gran **interés** para toda la comunidad educativa especialmente para los estudiantes y la investigadora quienes están totalmente inmersos en este proceso.

Es **práctica** ya que el proceso se va a llevar a cabo dentro del año lectivo, esperando resultados reales que ayuden a todos los involucrados dentro de la problemática y la solución de esta situación.

La implementación de videojuegos educativos y divertidos es **novedosa** ya que dentro de la institución no se ha tratado a los videojuegos como una herramienta para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

Sin duda alguna al cumplirse la propuesta será de gran **utilidad** para todos los involucrados, ya que una vez que exista dicha implementación se dará seguimiento a los resultados que se obtenga con los estudiantes, quienes deberán subir su rendimiento académico con la colaboración de todos.

La presente propuesta tiene **impacto** directo en el interés de los estudiantes, ya que se divertirán a la vez que mejorarán su rendimiento escolar.

La **factibilidad** de la propuesta es posible ya que se cuenta con los conocimientos y recursos económicos suficientes, además existe la colaboración total tanto de autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes para que la propuesta no sólo se quede en papel sino también en un apropiado seguimiento.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Implementar videojuegos educativos y divertidos para mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes del sexto y quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC

6.4.2 Objetivos Específicos

- Socializar a las autoridades sobre la implementación de videojuegos educativos y divertidos para mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes del sexto y quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC
- Ejecutar la implementación videojuegos educativos y divertidos para mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes del sexto y quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC.
- Evaluar los resultados de la propuesta dando seguimiento tanto a estudiantes como a padres de familia por parte del cuerpo docente involucrado en la propuesta, para observar si el rendimiento académico ha mejorado.

6.5 Análisis de factibilidad

6.5.1 Factibilidad académica

La propuesta concreta del presente trabajo de investigación como es la de los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico, a pesar de

lo delicado del tema es factible en el campo académico porque se cuenta con el apoyo de autoridades, padres de familia, docentes y con los estudiantes quienes van a ser concienciados sobre la temática de los videojuegos.

6.5.2 Factibilidad socio-cultural

La factibilidad socio-cultural se ve también inmersa en la realidad de que, si se deja de lado, el excesivo interés que le ponen los estudiantes a los videojuegos, con el tiempo, estas personas serán seres perjudiciales para nuestra sociedad, pero si nos ocupamos del tema serán entes activos y útiles para la misma.

6.5.3 Factibilidad tecnológica

Quienes estamos interviniendo en la propuesta hemos tenido que, en nuestras investigaciones, empaparnos de toda la tecnología que implica el detectar el problema antes mencionado, por lo tanto también está presente la factibilidad tecnológica ya que los docentes están preparados para manejar material tecnológico y poder ayudar a los estudiantes.

6.5.4 Factibilidad económica

Además la Guía para ayudar en los estudios y distribuir el tiempo libre de los/las estudiantes del sexto y quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC es factible en el campo económico porque se cuenta con los recursos suficientes y necesarios tanto de la institución como por parte de investigadora.

6.6 Fundamentación

6.6.1 Implementación

Definición

(Una implementación es la realización de una aplicación, instalación o la ejecución de un plan, idea, modelo científico, diseño, especificación, estándar, algoritmo o política.

En ciencias de la computación, una implementación es la realización de una especificación técnica o algoritmos como un programa, componente software, u otro sistema de cómputo. Muchas implementaciones son dadas según a una especificación o un estándar. Por ejemplo, un navegador web respeta (o debe respetar) en su implementación, las especificaciones recomendadas según el World Wide Web Consortium, y las herramientas de desarrollo del software contienen implementaciones de lenguajes de programación.)

Implementación (2010, 7 julio), definicion.com. Fecha de consulta: 11:41, Enero26, 2013 desde <http://definicion.de/compilación/>

6.6.2 Videojuego educativo

Definición

(Hasta hace poco, los videojuegos se asociaban a diversos estereotipos y se consideraban negativos para la salud mental y física de los jugadores. Sin embargo, estudios posteriores han demostrado que los videojuegos, al igual que otras actividades realizadas en exceso, podrían tener efectos

negativos si se sobrepasa un tiempo razonable, pero si se respetan unos hábitos de juego (por ejemplo, tiempo adecuado, entorno, moderación de juegos en línea, etc.) la actividad puede considerarse satisfactoria y segura. El reciente éxito de la Nintendo Wii Fit y Nintendo DS (por ejemplo, Brain Training) ilustra la forma en la que los videojuegos han impactado de forma positiva en la salud de los niños y generado bienestar. Con posterioridad surgió un nuevo movimiento denominado Serious Games (Juegos serios) que insta a utilizar las tecnologías lúdicas con objetivos pedagógicos y formativos. Investigan el impacto educativo, terapéutico y social de los videojuegos diseñados con o sin intención pedagógica. El movimiento ha surgido para adaptarse a las necesidades de una nueva generación de estudiantes, a menudo conocidos como nativos digitales, cuyas características distintivas deberían reconocerse para garantizar resultados pedagógicos satisfactorios y la motivación necesaria por su parte. Esta generación, nacida a partir de los años 70, se ha familiarizado con la tecnología digital desde edades tempranas. Utilizan dispositivos digitales con frecuencia y las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) son casi un idioma materno mediante el cual se comunican, se expresan y comprenden el mundo que les rodea. Los nativos digitales también juegan en gran medida a videojuegos y son usuarios fervientes de las redes sociales, en ocasiones en forma de mundos virtuales (Second Life There, etc.). Algunos educadores han aceptado las características de los nativos digitales y son conscientes del importante papel de los videojuegos en la educación o la formación profesional. Han utilizado entornos inmersivos y tecnología lúdica para llegar a sus alumnos y los recientes progresos de la tecnología lúdica han respaldado este cambio en la enseñanza. Hoy en día es más sencillo y barato diseñar videojuegos gracias a motores de juegos, programas intermedios y Mods (versiones modificadas de juegos existentes), que han permitido crear juegos a personas con poco o ningún conocimiento de programación. Así, los docentes con intención de crear juegos

pedagógicos pueden centrarse en los aspectos pedagógicos en lugar de los técnicos. Por ejemplo, algunos profesores utilizan Game.)

FERRER, Santiago (2008). LOS VIDEOJUEGOS. Argentina: ANDINA.

Importancia de los videojuegos educativos.

(Los videojuegos están siendo un tema que ha ido adquiriendo una importancia creciente como elementos de estudio por parte de diferentes disciplinas como pueden ser la Pedagogía, la Psicología, la sociología, la Pediatría, etc. La importancia y, sobre todo, la repercusión que el uso de un videojuego puede tener residen, en gran medida, en la responsabilidad de las familias y del profesorado. Éste tiene que promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos.)

AGUIAR, María (2002). Cultura y educación en la sociedad de la información. España: Netbiblo.

6.6.3 Rendimiento académico

Definición.

(El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada.

En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo

del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos.

Otras cuestiones están directamente relacionadas al factor psicológico, como la poca motivación, el desinterés o las distracciones en clase, que dificultan la comprensión de los conocimientos impartidos por el docente y termina afectando al rendimiento académico a la hora de las evaluaciones.

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

Rendimiento Académico (2008, agosto), Definición de, Fecha de consulta: 17:45, Noviembre 10, 2012 desde <http://definicion.de/rendimiento-academico/>

Importancia

(Cada vez se concede más importancia a estudiar de un modo apropiado, sobre todo por dos razones fundamentales: por un lado, son más las personas que tienen acceso a los estudios, y por otro, son más los contenidos de estudio.

Saber estudiar no es sólo obtener buenas calificaciones escolares, es, fundamentalmente, mejorar nuestras capacidades intelectuales en relación con la información que hay que aprender. Nosotros consideramos que unas buenas técnicas de estudio contribuyen en gran medida a la obtención de buenos resultados escolares.

Para Salas (1990), hay cuatro factores principales que determinan el rendimiento académico: aptitudes intelectuales, conocimientos previos, motivación y aplicación de técnicas de estudio adecuadas.)

MARTÍNEZ, Valentín (1997). Los adolescentes ante el estudio: Causas y consecuencias. España: Fundamentos

6.7 Metodología. Modelo Operativo

Fases	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsable
Socialización	Socializar a las autoridades sobre la implementación de videojuegos educativos y divertidos para ayudar a mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes del quinto y sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC	<ul style="list-style-type: none"> • Reuniones de socialización con las autoridades del plantel. • Reuniones de socialización con los profesores 	Talento Humano	Del 20-02-2013 Al 01-03-2013	Investigador Autoridades
Planificación	Planificar la implementación de videojuegos educativos y divertidos para mejorar el rendimiento académico los/las estudiantes del quinto y sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC.	<ul style="list-style-type: none"> • Grabar los instaladores de los videojuegos educativos • Presentar propuesta a autoridades del plantel • Solicitar fechas para realizar la implementación. • Elaborar una guía para el uso de los juegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Talento Humano • Computadora • Internet • Impresora • Cd instalador 	Del 04-03-2013 Al 15-03-2013	Investigador Autoridades
Ejecución	Ejecutar la implementación videojuegos educativos y divertidos para mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes del sexto y quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación de los videojuegos educativos en las computadoras del laboratorio de computación • Charlas de capacitación sobre los videojuegos y como instalarlos en las computadoras • Reparto de CDs a los estudiantes • Conclusiones y compromisos 	<ul style="list-style-type: none"> • Talento Humano • Computadora • Infocus • Diapositivas • Copias de CDs de juegos 	Del 18-03-2013 Al 29-03-2013	Investigador Docentes
Evaluación	Evaluar dando seguimiento tanto a estudiantes por parte del cuerpo docente involucrado en la propuesta, para observar si el rendimiento académico ha mejorado	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento al rendimiento académico de los estudiantes de los bloques que sean motivo de sus estudios 	<ul style="list-style-type: none"> • Talento Humano • Boletines de calificaciones por bloque 	Del 01-04-2013 Al 20-07-2013	Investigador

Tabla No. 35

Elaborado por: Isabel Vanessa Remache Ruiz

6.8 Administración

Los propósitos planteados en el plan operativo de la propuesta se conseguirán tomando en cuenta el apoyo que las autoridades den a la ejecución de la misma, todos aquellos individuos que están involucrados en mejorar la imagen de la Institución, esforzándose cada día en ofrecer más de lo que tradicionalmente se realiza.

Por lo tanto el éxito de los videojuegos educativos y divertidos para ayudar a mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes del sexto y quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC, será el resultado de la organización por parte de los entes activos dentro del proceso educativo.

6.9 Previsión de la evaluación

Lineamiento para evaluar la propuesta:

- Se realizará reuniones, consultas cuestionario, encuestas, entrevistas para determinar el cumplimiento de los objetivos propuestos.
- Se realizará mediante fichas de observación con indicadores el cambio de actitud de los estudiantes.

La Valoración debe cubrir los siguientes aspectos:

- Comprobar si se ha fortalecido la propuesta en la Unidad Educativa CEC.
- Detectar las debilidades de la propuesta con el propósito de reajustar.

6.10 Desarrollo de la propuesta

DATOS INFORMATIVOS

Tema: “Videojuegos educativos y divertidos para mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC”

Objetivo: Mejorar el rendimiento académico de los y las estudiantes de quinto y sexto grado a través de la implementación de videojuegos educativos y divertidos.

Participantes: autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes.

Materiales: Cd con instaladores de los videojuegos educativos, guía de uso de los videojuegos, computadores.

Desarrollo:

- Socializar a las autoridades sobre la Compilación de videojuegos educativos y divertidos para ayudar a mejorar el rendimiento académico de los/las estudiantes del quinto y sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC.
- Implementar videojuegos educativos y divertidos para mejorar el rendimiento académico los/las estudiantes del quinto y sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC.
- Capacitar sobre las características de los videojuegos con los profesores para implementarla como herramienta educativa para ayudar a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, de acuerdo a los lineamientos establecidos entre las autoridades y la capacitadora

Responsables: Investigadora, autoridades y maestros.

Evaluación:

Evaluar dando seguimiento a estudiantes por parte del cuerpo docente involucrado en la propuesta, para observar si el rendimiento académico ha mejorado en las

calificaciones de los bloques que sean motivo de sus estudios, mediante los boletines de calificaciones.

“El mejor medio para hacer buenos a los niños es hacerlos felices”. El rol más noble que puede tener el ser humano es el de educar a niños, pero en nuestro afán de lograr conocimientos hemos dejado de lado sus emociones y hemos logrado niños tristes y hasta con miedo, y nuestro objetivo no debe ser ese, al contrario, para educar debemos entretener y captar el interés de los educandos en forma divertida y entretenida y la mejor forma es hacerlo jugando.

ÍNDICE GENERAL

<i>CONTENIDO</i>	<i>PÁGINA</i>
<i>Datos informativos</i>	<i>1</i>
<i>Prólogo</i>	<i>2</i>
<i>Índice general</i>	<i>3</i>
<i>Los videojuegos educativos</i>	<i>4</i>
<i>MatheMax Pro</i>	<i>7</i>
<i>Gcompris</i>	<i>14</i>
<i>MathRapid</i>	<i>26</i>
<i>La Sopa de Letras</i>	<i>30</i>
<i>Recomendaciones</i>	<i>36</i>
<i>Lincografía</i>	<i>37</i>
<i>Anexos</i>	<i>38</i>

INTRODUCCIÓN

La implementación de videojuegos educativos ha sido propuesta para reforzar el conocimiento de una manera divertida e interactiva que contribuye al continuo aprendizaje.

Los videojuegos educativos ayudarán en el nivel de evolución de cada niño o niña, es decir, su madurez intelectual combinada con su habilidad manual; las necesidades y preferencias que el niño o niña transmita.

Esta propuesta tiene el objetivo de ofrecer recursos y juegos educativos a los profesores para que los integren en la actividad educativa y que esta se lleve en forma divertida, para así captar de mejor manera la atención de los y las estudiantes.

Se ha preparado juegos que ayudarán en el aprendizaje dentro de la escuela, los mismos que constarán con una descripción del juego, gráficos, objetivos y destrezas que desarrolla.

LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS.



El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es

un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos transformarlo en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. Los microjuegos que presentamos en esta página, son actividades lúdicas con el objetivo de estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para enseñar o estimular aspectos del desarrollo evolutivo.

El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje.

En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

MATHEMAX PRO



Descripción

MatheMax Pro es un programa libre que te permite aprender los primeros temas de matemáticas de una forma recreativa. También es muy útil para complementar el aprendizaje de niños con deficiencia auditiva, pues vienen todos los ejercicios con ayuda en forma de ventana auxiliar.

Características

Autor: Jutta Behling, ABC-Ware

Versión: 4.01.0455

Actualizado: Noviembre 09, 2004

Tamaño: 2.38Mb Idioma: Other, German, English, French, Italian, Swedish, Spanish

Licencia: Shareware

Objetivo

MatheMax Pro es un programa para la práctica de las operaciones básicas de matemáticas.

El método de cálculo puede ser seleccionado. Incluye simples ejercicios de contar, sumar con símbolos, sumar/restar con diferente rango de números, y multiplicar/dividir con factores definibles. Se pueden realizar prácticas con diferentes niveles de aprendizaje pudiéndose adaptar así el juego al nivel de conocimientos de cada alumno. Un botón de ayuda muestra la solución correcta en caso necesario.

También existe la opción de crear un fichero en el cual se registren los avances del alumno en la materia. El manejo del programa es muy fácil, incluso para los más jóvenes.

También existe la opción para niños no sordos de acompañar el juego con sonidos.

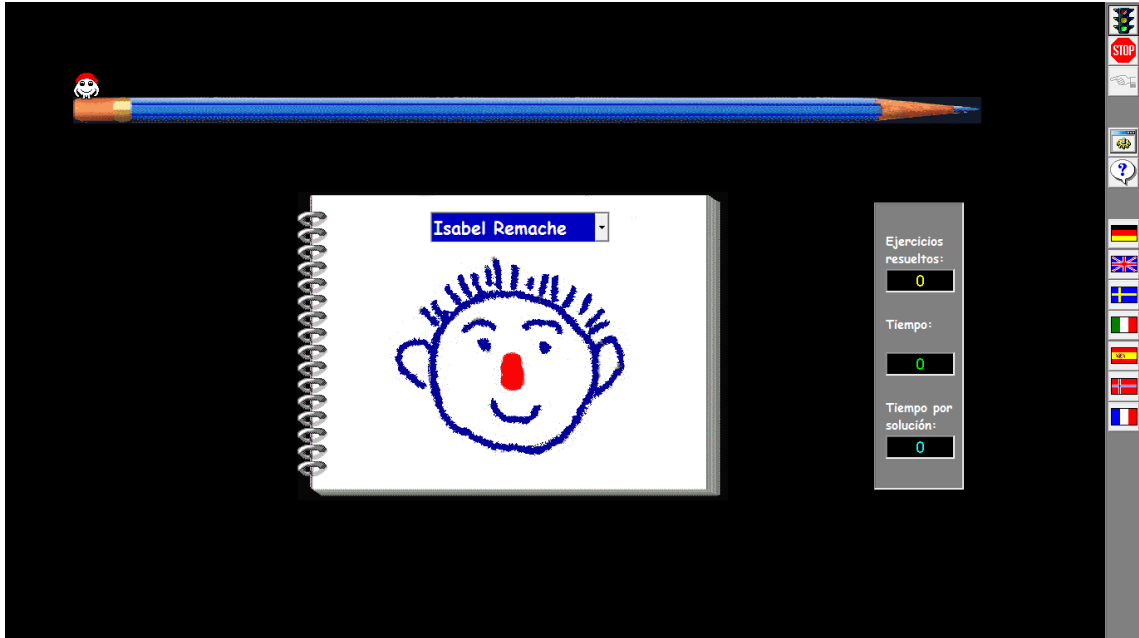
Destrezas que desarrolla

Este programa intenta estimular en el niño la capacidad de realizar ejercicios mentales de matemáticas. Como es muy simple y casi no necesita explicación, también es apto para alumnos con deficiencia auditiva.

Esta aplicación es muy útil para enseñar a los niños a sumar, restar, multiplicar y dividir, de una forma muy divertida. No tiene ningún apartado de teoría, lo cual restringe su aplicación a niños con una pequeña base. Es ideal para complementar las clases teóricas. El primer y segundo ejercicio se recomienda para alumnos de primer ciclo de primaria, incluso para alumnos avanzados de infantil. Como tiene una aplicación que permite guardar los progresos del alumno, el profesor puede ir subiendo el nivel de dificultad, según el curso, y comparar entre alumnos.

Guía del juego

Para empezar, nos aparece esta pantalla. En ella debes seleccionar la opción de ajustes en el panel de control, para poder crear tu perfil.



Si lo selecciona, le saldrá esta imagen.



En esta opción puede introducir el nombre del jugador. Se puede configurar el programa para varios jugadores con el mismo o diferentes niveles de dificultad. Para ello sólo tiene que seleccionar el nombre del jugador del listado de nombres y crear el ejercicio con los datos que considere más adecuados.

Pinchando en siguiente, sale esta otra ventana.

Ejercicios



Con esta opción podrá definir el ejercicio para que el jugador lo resuelva.

Símbolos



Cuando seleccione "Contar" o "Sumar con símbolos" podrá elegir entre varias imágenes para trabajar con ellas.

Valor Máximo



Cuando seleccione "Sumar/restar" puede marcar en esta ventana el valor numérico máximo con el que quiere operar.

Factores/Divisores



Seleccione los factores/divisores que el jugador más necesita practicar, y los símbolos que desea utilizar para realizar las multiplicaciones/divisiones.

Tiempo



Puede decidir el tiempo a emplear y el número de ejercicios a realizar. También puede marcar si desea o no efectos de sonido o animaciones.

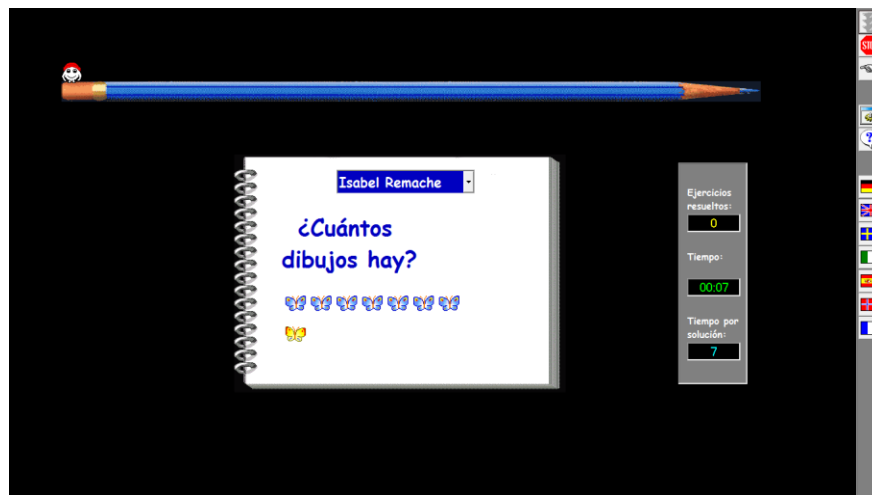
Permitir ayuda para la solución

Si marca esta opción, el alumno podrá usar el botón de ayuda del tablero de juego. Este botón, representado por una pequeña mano, permite al jugador ver la solución correcta para el presente ejercicio. Si se crea un perfil y un fichero donde guardarlo, incluso podrá ver cuando el alumno pidió ayuda para resolver sus ejercicios.



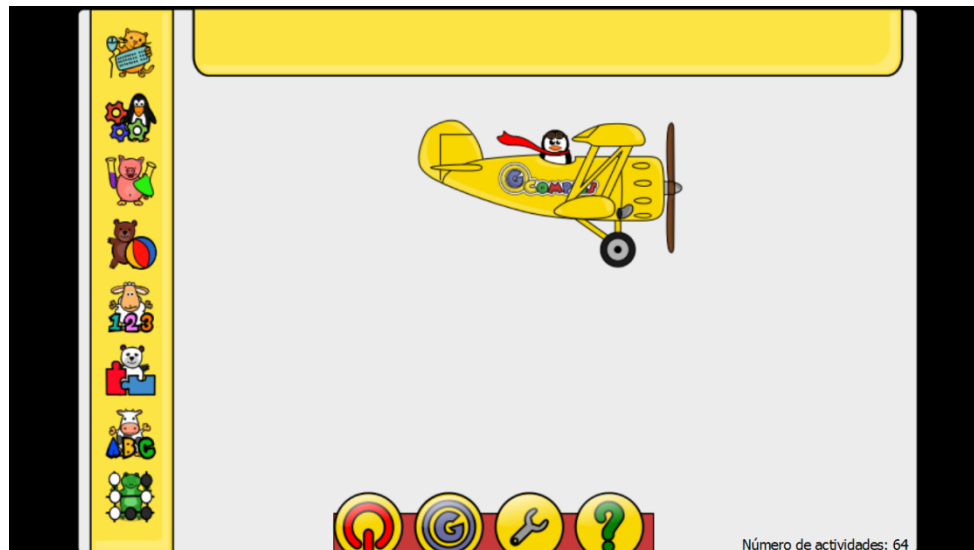
Si quiere ver los progresos del jugador, puede activar esta opción. Cada ejercicio junto con la fecha y la hora será escrito en un fichero .log. Este fichero puede ser consultado en otro momento o puede ser imprimido.

Un ejemplo de una actividad: Sumar con figuras.



En este ejercicio deberá teclear el número de imágenes que ve. Si realiza todos los ejercicios correctamente, saldrá una cara sonriente. Entonces, podrá seleccionar de nuevo en la opción de ajustes y realizar otro ejercicio.

GCOMPRIS



Descripción

GCompris es un conjunto de software libre educativo que contiene una amplia cantidad de actividades. Ofrece una serie de actividades buscando abarcar variedad de temas como el funcionamiento del computador, utilizar el ratón y el teclado, conocimiento general, lectura, escritura, idiomas extranjeros, algebra, entre otras actividades como juegos de memoria y lógica, experimentos científicos, etc. GCompris es una colección de paquetes que juntos forman un suite completa de actividades. Desafortunadamente, es difícil seguir y mantener cada uno de ellos ya que ofrecen distintas interfaces gráficas, las cuales varían ampliamente en calidad. El propósito de GCompris es brindar una plataforma de desarrollo para actividades educacionales. GCompris es parte del proyecto GNU, bajo licencia GPL

Características

Sistema operativo: Win 2000/XP/Vista/7

Licencia de uso: GPL

Fecha: 26/11/2012

Autor: Bruno Coudoin

Web: <http://gcompris.net/-es->

Descargas: 29.079

Objetivo

GCompris es un conjunto completo de programas educativos multiplataforma para niños de 2 a 10 años de edad, y forma parte del proyecto GNU. Incluye más de 40 actividades amenas que ayudan a los niños pequeños a adquirir habilidades como el reconocimiento de letras y números, el uso del ratón y del teclado, nociones básicas de álgebra, leer la hora en relojes analógicos, dibujar vectores, aprender idiomas mediante juegos, y mucho más. El programa incluye un simple procesador de texto para crear documentos con un estilo de texto básico. Otra característica es la herramienta de animación, que puede usarse de manera simple y eficaz como método de respaldo a la narración de cuentos, mejorando así la comunicación con los niños y ayudándolos a expresarse por sí mismos.

Cada actividad en GCompris es un «panel». Los paneles están agrupados en una barra amarilla en el extremo izquierdo de la pantalla, desde la cual el niño puede escoger una vez que se ha iniciado el programa. El diseño basado en paneles facilita la adición de nuevas actividades o la adaptación del programa a necesidades específicas. El programa y todos los paneles están disponibles en muchos idiomas diferentes.

Destrezas que desarrolla

Los docentes informan que es extremadamente fácil para ellos implementar GCompris en su plan de estudios, ya que a los niños les resulta divertido e intuitivo utilizar el programa. GCompris es además un excelente recurso para niños y adultos con dificultades mentales.

GCompris se ha convertido en un importante recurso para acelerar el proceso de aprendizaje de los niños en el contexto de países en vías de desarrollo como la India, en los que la única oportunidad para el niño de poder habituarse a los ordenadores es durante el horario escolar. En la escuela a menudo se comparten los ordenadores, y los niños tienen un tiempo limitado de acceso individual. GCompris es de uso fácil e intuitivo, por lo que es particularmente útil en este entorno ya que no se invierte tiempo en llegar a entender cómo funciona el programa. Con GCompris los niños desarrollan rápidamente las habilidades motrices necesarias para usar un ordenador.

Guía del juego

Descubre la computadora

Para acceder a las opciones de descubrir la computadora damos click en el ícono resaltado con rojo



En este submenú encontramos actividades que nos permitirán manejar el mouse y el teclado en mejor forma.

Actividades como:

ACTIVIDADES PARA MANIPULACIÓN DEL TECLADO



Haz que la bola vaya a Tux

Pulse las dos teclas mayúsculas juntas para que la bola vaya en línea recta.

Letras sencillas

Pulsa las teclas que caen antes de que lleguen al suelo

Números con dados

Cuenta el número de puntos en un dado antes de que llegue al suelo

Palabras que caen

Teclea las palabras que caen antes que lleguen al suelo

ACTIVIDADES PARA MANIPULACIÓN DEL RATÓN



Pulsa sobre mí.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre todos los peces antes que escapen del acuario.

Mueve el ratón

Mueve el ratón para aclarar la zona y descubre el dibujo escondido

Pulsa el ratón

Pulsa con el ratón para borrar el área y descubrir el fondo

Controla la manguera

Tux necesita regar las flores pero la tubería está bloqueada

Pulsa y dibuja

Dibuja la imagen pulsando sobre los puntos azules

Pulsa dos veces el ratón

Pulsa dos veces el ratón para eliminar el área y descubrir el fondo

Penalty

Pulsa dos veces con el ratón sobre el balón para marcar el gol

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO



Descubre el sistema braille

El sistema braille es un sistema ampliamente usado por gente ciega para leer y escribir y fue el primer sistema digital de escritura

Ir a las actividades de colores

Actividades basadas en el reconocimiento de colores

Ir a las actividades laberintos

Encuentra la salida de varios tipos de laberintos

Ir a las actividades de memoria

Varias actividades de memoria (imágenes, letras, sonidos)

Actividades varias

Actividades sobre Historia y Geografía

Ir a las actividades de sonido

Varias actividades basadas en la discriminación de sonidos

ACTIVIDADES DE EXPERIENCIAS



Paracaidista

Ayuda a Tux el paracaidista a llegar a salvo

Opera una esclusa

Tux está en problemas, necesita pasar a través de una esclusa, ayuda a Tux y aprende cómo funciona una esclusa

Aprender el ciclo del agua

Tux ha vuelto de una fiesta de pesca en su barco. Reactiva el sistema de aguas para que se pueda duchar

Aprende de un sistema eléctrico basado en energía renovable

Tux ha vuelto de una fiesta de pesca en su barco. Reactiva el sistema eléctrico para que tenga luz en su casa

Electricidad

Crea y simula un sistema eléctrico

Pilote un submarino

Pilote un submarino usando tanques de aire y lastres de profundidad

Carrera en el mar (2) jugadores

Dirige tu barco con precisión para ganar la carrera

ACTIVIDADES RECREATIVAS



El juego de fútbol

Mete la pelota en la meta

Hexágono

Descubre la fresa presionando en los campos azules

Tu procesador de textos

Un procesador de textos simple para introducir y guardar textos

Crea un dibujo o animación

Herramienta de dibujo y animación libre

Habla y dibuja con tus amigos

Este es un chat que sólo funciona en la red local

ACTIVIDADES DE MATEMÁTICAS



Actividades de cálculo

- Actividades de álgebra
- Actividades de masticanúmeros para ayuda en aritmética
- Actividades de memoria basada en operaciones
- Actividades con operaciones en series

Actividades de Geometría

- Herramienta simple de dibujo vectorial
- Redibujar el elemento dado
- Reflejar el elemento dado

Actividades de numeración

- Actividades de manejo de dinero
- Colocar los elementos de mejor forma para contarlos
- Juego de memoria de enumeración
- Números con parejas de dados
- El sombrero del mago para restar y sumar
- Números en orden
- La resta en un divertido juego
- Adivina el número mediante pistas
- Dibujar la imagen a través de los números ordenados

PUZLES



Monta el puzle

Selecciona y mueve los elementos para crear una pintura original

El juego del puzle del Tangram

El objetivo es construir una figura dada con siete piezas

Construye el mismo modelo

Conduce la grúa y copia el mismo modelo

Torre de Hanoi simplificada

Reproduce la torre indicada

Cazador de fotos

Encuentra las diferencias entre las dos imágenes

Super cerebro

Tux ha ocultado varios elementos. Encuéntralos en el orden adecuado

Un juego de rompecabezas deslizante

Saca el coche del estacionamiento a través de la puerta de la derecha

Sudoku

Cada símbolo debe ser único en cada fila, columna y en cada región

ACTIVIDADES DE LECTURA



Juego de memoria palabra número

Dale la vuelta a la carta para encontrar el número con la palabra que coincida

Ejercicio de lectura

Ejercicio de lectura en que se debe asociar una imagen con una palabra

La letra que falta

Completa la letra que falta

Ejercicio de lectura horizontal

Lee una lista de palabras y comprueba si una palabra dada está en ella

Práctica de lectura vertical

Lee una lista vertical de palabras y comprueba si una palabra está en ella

Nombre de la imagen

Arrastra y suelta cada elemento sobre su nombre

Ahorcado

Hay una palabra oculta, tienes que descubrirla letra por letra

JUEGOS DE ESTRATEGIA



Practica ajedrez

Juega el ajedrez en una forma didáctica

Oware

Practica el juego de estrategia Oware contra Tux

Juego de barras

No uses la última bola

Conecta 4 (uno o dos jugadores)

Ordena las cuatro monedas en una fila

MATHRAPID



Descripción

Sencillo juego de cálculo mental.

Según los que saben, a partir de los 20 años el cerebro se comienza su etapa de deterioro, por lo que es fundamental entrenar la mente para retrasar el proceso lo más posible.

Entrena tu mente con este juego de cálculo mental diseñado para niños desde 5 años hasta cualquier edad.

Es una forma entretenida para que los más pequeños de la casa repasen las operaciones matemáticas básicas, pero al mismo tiempo servirá de entrenamiento en el cálculo mental para los mayores.

Características

Idioma: Español, Esp-Sudamérica

Tamaño: 455 KB

Autor: MecaNet

Descargas: 505.683

S.O.: Windows 98, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8

Categoría : Juegos > Inteligencia

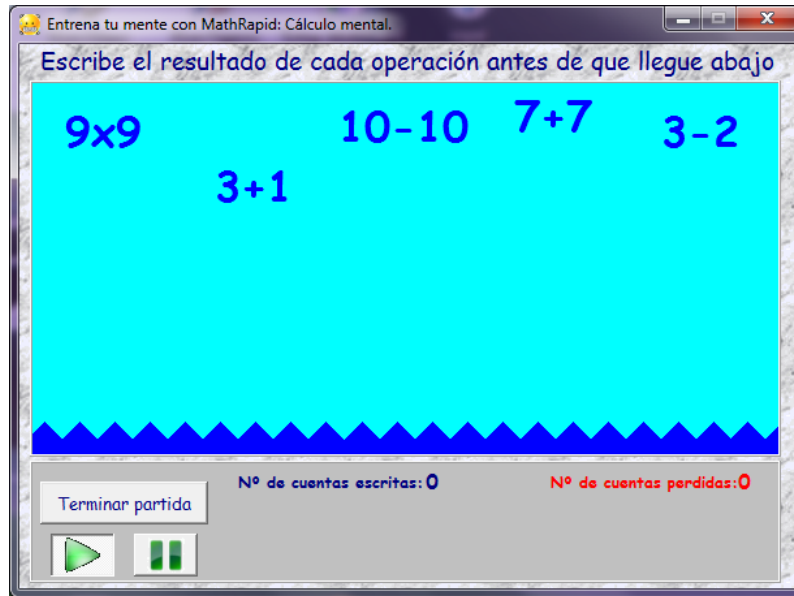
Objetivo

MathRapid es un pequeño juego matemático diseñado para entrenar la mente, que nos permitirá ejercitar nuestras habilidades con las sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. El objetivo: mantener siempre la mente despierta.

Destrezas que desarrolla

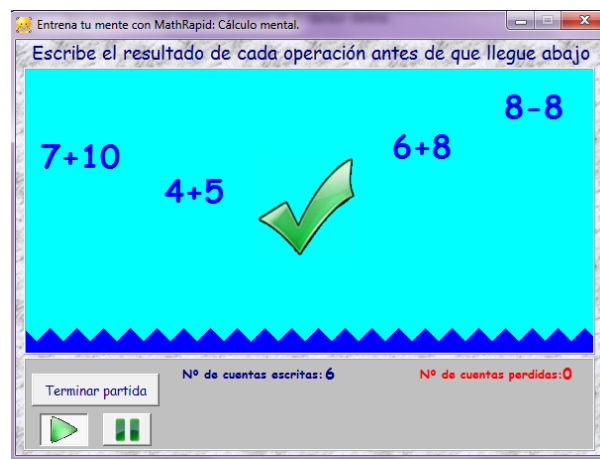
Es un programa original para realizar las cuatro operaciones básicas mientras te diviertes y compites con tus compañeros de clase. No he encontrado otros programas que hagan lo que hace este para Windows. Posee distintos niveles de dificultad para que puedan practicar desde los jóvenes que comienzan con las operaciones básicas hasta los adultos que tengan bastante destreza en el cálculo mental.

Guía del juego

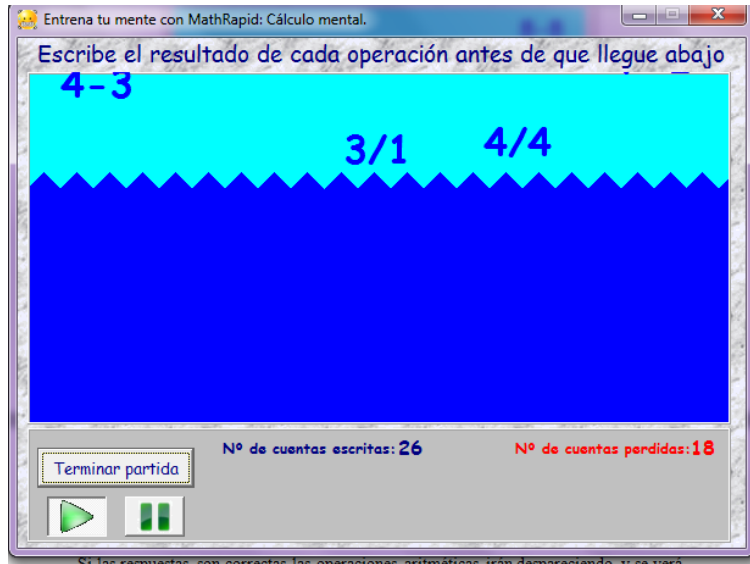


Luego de que hagas click en el botón de iniciar, empezarán a caer operaciones aritméticas, a las cuales debes darles solución y digitarlo con las teclas numéricas.

Si las respuestas son correctas las operaciones aritméticas irán desapareciendo y se verá un visto.



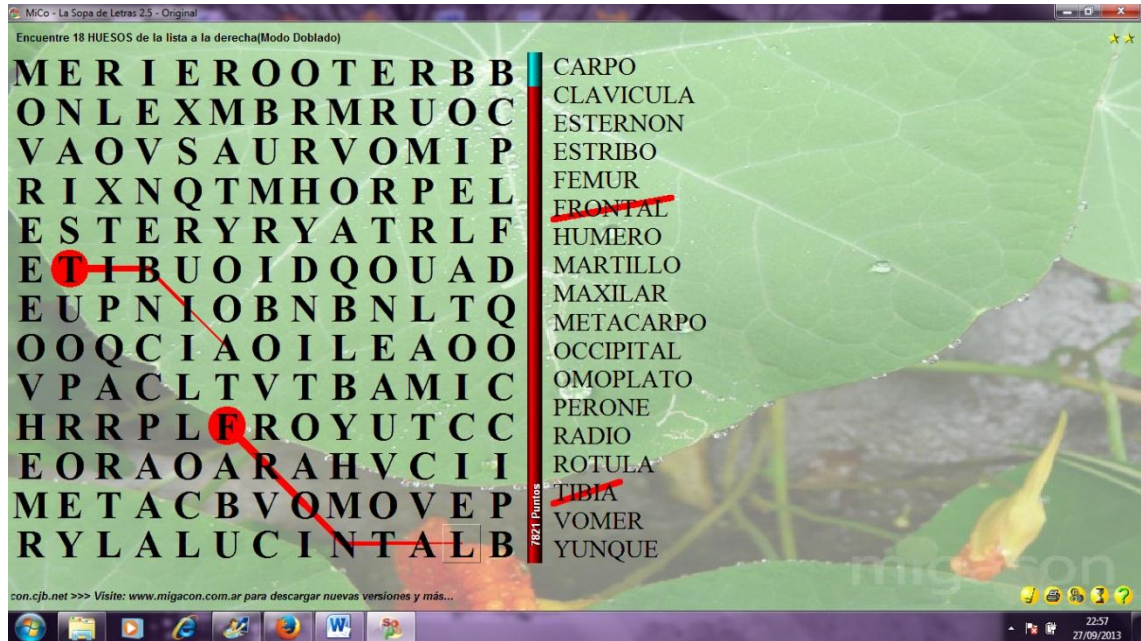
En el momento que no resuelves las operaciones, el nivel de las olas de abajo seguira subiendo



En el momento que dejas de resolver acertadamente las operaciones el nivel del agua cubre totalmente la pantalla y el juego termina.



SOPAL DE MOCO LA SOPA DE LETRAS



Descripción

Este es un entretenido programa con el que pasaremos horas buscando la multitud de palabras escondidas entre la desordenada acumulación de letras.

Las palabras que deberemos encontrar se nos enumeran en una lista a la derecha de la pantalla, y una vez encontradas, se nos tacharán. Lo destacable es que nunca se repiten las sopas, así que lo que se dice monótono, no lo es en absoluto.

El compendio total de Sopa de Letras está formado por tres tipos de sopas, 100 categorías y más de 3000 palabras.

Ameno, rápido y entretenido.

Características

Licencia: Gratis

Sistema Operativo: Windows

Categoría: Inteligencia

Idioma: Español (1 más)

Autor: Miguel Conde

Tamaño: 1.91MB

Descargas: 156,869

Objetivo

El objetivo de las sopas de letras es encontrar palabras escondidas en una ventana llena de caracteres. Para indicar al programa que se ha localizado una palabra hay que hacer clic encima de la primera letra, llevar el ratón hasta la última letra y hacer un segundo clic. Si la palabra es correcta aparecerá marcada en vídeo inverso.

Destrezas que desarrolla

Las capacidades cognitivas que se desarrollan son entre otras:

Concentración

Atención para el mantenimiento de la concentración

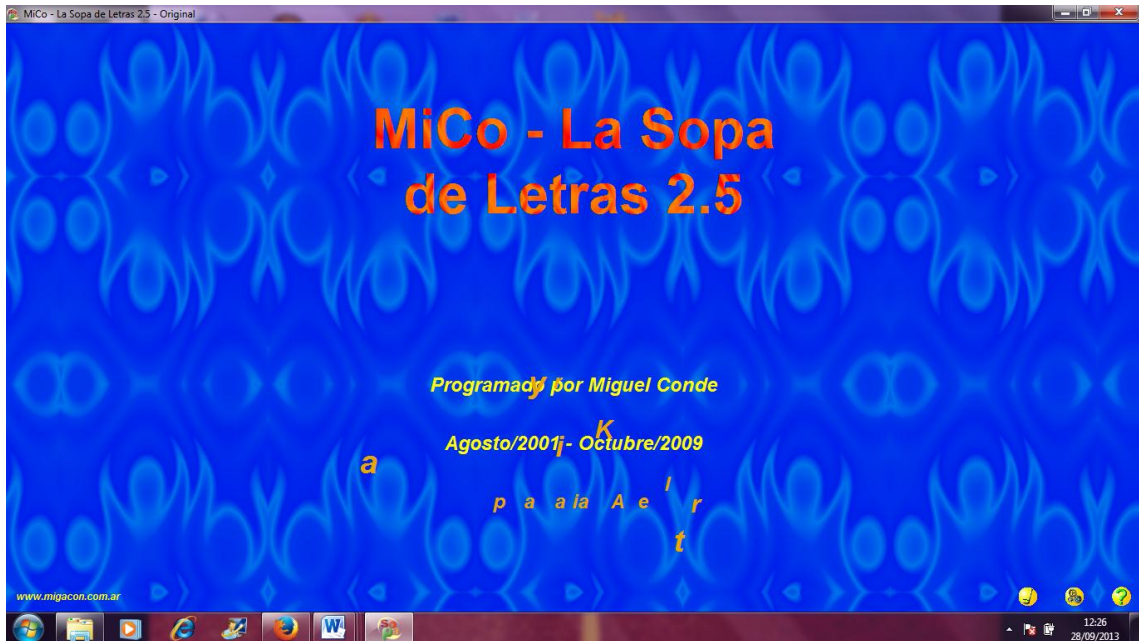
Habilidad para generar estrategias espontáneas

Habilidad para memorizar datos

Aumento de la capacidad de recuperación de datos almacenados.

Guía del juego

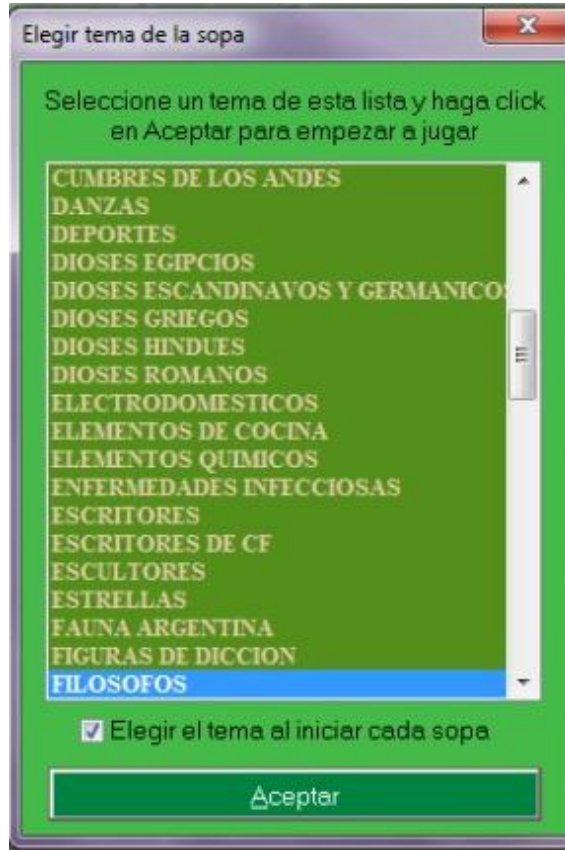
Las funcionalidades de este entretenido programa lo hacen más ameno y didáctico:



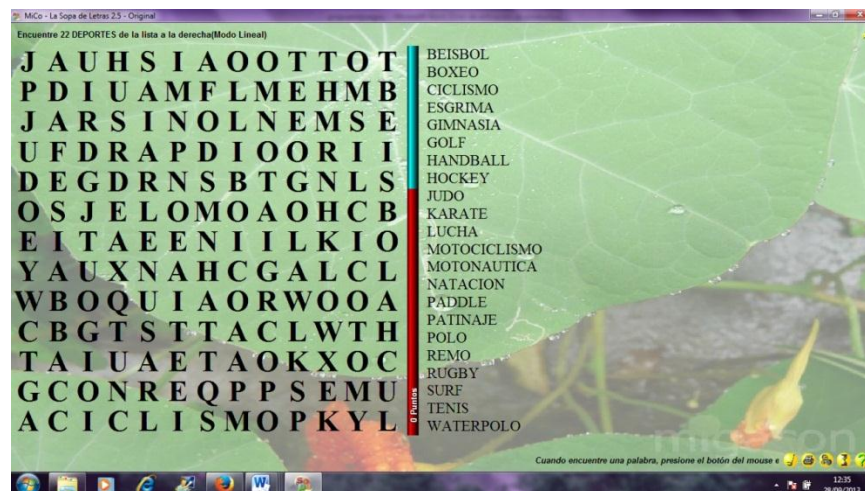
Para empezar con el juego se selecciona el temario que va a tener la sopa de letras, es aconsejable escoger la opción “Original”, luego presiona aceptar.



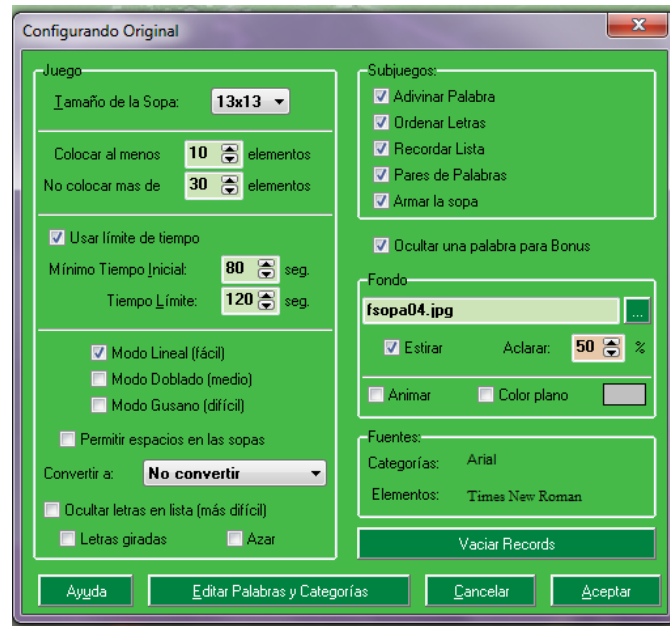
Luego elige el tema principal de la sopa de acuerdo a la asignatura que estás aprendiendo



¡Y listo puedes empezar a jugar! luego de escoger todo lo anterior, aparecerá en pantalla la sopa de letras que escogiste.



MENÚ OPCIONES



Dentro de las opciones que tiene este juego tenemos las siguientes:

Tamaño de la sopa

En esta opción puedes elegir las columnas y las filas que tendrá tu sopa de letras

Número de elementos

Aquí podrás delimitar cuantas palabras deseas que se encuentren en la sopa de letras

Límite de tiempo

Esta opción nos permite delimitar el tiempo a usarse en la resolución de la sopa de letras

Modo

Se puede elegir el modo en el que se encuentran las palabras dentro de la sopa de letras siendo estos:

Modo lineal (fácil)

Modo quebrado (intermedio)

Modo gusano (difícil)

Subjuegos

Antes de la resolución de cada sopa de letras aparecen ciertos juegos, también entretenidos que tienen que ver con la temática que has elegido

RECOMENDACIONES

Al personal docente se recomienda que usen los videojuegos educativos como herramienta complementaria en sus clases, para de esta forma mejorar el rendimiento académico en los y las estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa CEC, para que no sólo aprendan sino que también se diviertan aprendiendo.

Los videojuegos ofrecen un sinnúmero de oportunidades para desarrollar muchas destrezas dentro del ámbito académico, pero una ventaja extra es que a los estudiantes les gusta trabajar con estos sistemas.

Los videojuegos anteriormente detallados incluso sirven como herramientas a la hora de llegar a la evaluación, ya que contienen juegos con preguntas y límites de tiempo o también las tan populares sopas de letras que tienen la opción de ser impresas en caso de ser necesario.

Entre otras no olvidemos que una de nuestras misiones es contribuir a hacer estudiantes activos y felices que en un futuro sean seres que sirvan en forma positiva a la sociedad.

LINCOGRAFÍA

<http://mathemax.softonic.com/>

<http://www.softonic.com/s/math-rapid>

<http://mico-la-sopa-de-letras.softonic.com/>

<http://gcompris.softonic.com/>

<http://reeducacion.com/juego-educativo-concepto.aspx>

ANEXOS











MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía

Libros

- ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) (2004). Los videojuegos en los hogares españoles. España.
- BALLESTEROS, R. (2004). Implementación de un entorno virtual de aprendizaje en la fundación universitaria. Madrid, España.
- BAUTISTA, A. (1994). Las nuevas tecnologías en la capacitación docente. Editorial VISOR. Madrid.
- BURGOS, S. (2011). Tesis de licenciatura del aprendizaje significativo y la motricidad.
- BURNEO, Ruben. (2009). Derechos y garantías constitucionales en el ecuador. Editorial Expresa. Ecuador.
- BRUNER, J. (1972). El proceso de la educación. Editorial Uteha. Méjico.
- BRUNER, J. (1978). El proceso mental en el aprendizaje. Editorial Narcea. Madrid.
- BRUNER, J. Acción, pensamiento y lenguaje. Alianza editorial.
- BRUNER, J. La importancia de la educación. Editorial Paidos.

- CARPIO, Francisco. (1984). Gran diccionario de sinónimos, voces afines e incorrectas. Editorial bruguera. España.
- CASTILLO, J. AISPUR, G. (2010). Métodos y técnicas educativas. Editorial Habreluz. Ecuador.
- COOK, T. REICHARDT, S. (1986). Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación educativa. Editorial Morata. Madrid, España.
- CRUZ, C., (2011). Tesis de licenciatura del desarrollo del lenguaje en el rendimiento escolar.
- EDELVIVES, (1995). Pedagogía general. Editorial Luis Vives.
- EISER. Psicología social. Editorial Pirámide.
- FERNANDEZ, R. (1994). Metodología de la investigación. Editorial mcgraw-hill. Colombia.
- FERRER, S. (2008). Los videojuegos. Editorial Andina. Argentina.
- GARCIA, B. (1995). Desarrollo de capacidades y valores de la persona. Editorial Delfín itad. Bogotá.
- GARCIA, J. (1989). Bases pedagógicas de la evaluación. Editorial síntesis. Madrid, España.
- GARCÍA, M. (2004). Videojuegos de género, el papel de la mujer en las nuevas tecnologías: análisis de sims 2.
- GORING, P. (1971). Manual de mediciones y evaluación del rendimiento de los estudiantes. Editorial: Kapelusz. Buenos Aires, Argentina.

- LAFOURCADE, Patrick. (1973). Evaluación de los aprendizajes. Editorial Kapelusz. Buenos Aires.
- LAFRANCE, J. (Traducción de PAELINK, Roselyn Paelink) (1995). La epidemia de los videojuegos. Epopeya de una industria. Editorial Telos.
- SÁNCHEZ, P. La evolución de los videojuegos.
- QUIAN, X. (2008). Modelo de formación y desarrollo a implementar en las universidades. Editorial Eumed. España.

Lincografía

- Capacitación (2010, 7 julio), definicion.com. Fecha de consulta: 11:41, Enero26, 2013 desde <http://definicion.com.mx/capacitacion.html>
- Características (2012,09 de noviembre), Wikipedia, Fecha de consulta: 16:31, Noviembre 10, 2012 desde <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- Concepto de Aprendizaje (2012,09 de noviembre), Definición.de, Fecha de consulta: 10:00, Noviembre 25, 2012 desde <http://definicion.de/aprendizaje/>
- Concepto de Educación (2012,09 de noviembre), Scribd, Fecha de consulta: 10:00, Noviembre 25, 2012 desde <http://es.scribd.com/doc/7622903/Concepto-de-Educacion>
- Definición de tecnología (2012, 10 de noviembre), Abcpedia, Fecha de consulta: 14:28, Noviembre 10, 2012 desde <http://www.abcpedia.com/diccionario/definicion-tecnologia.html>

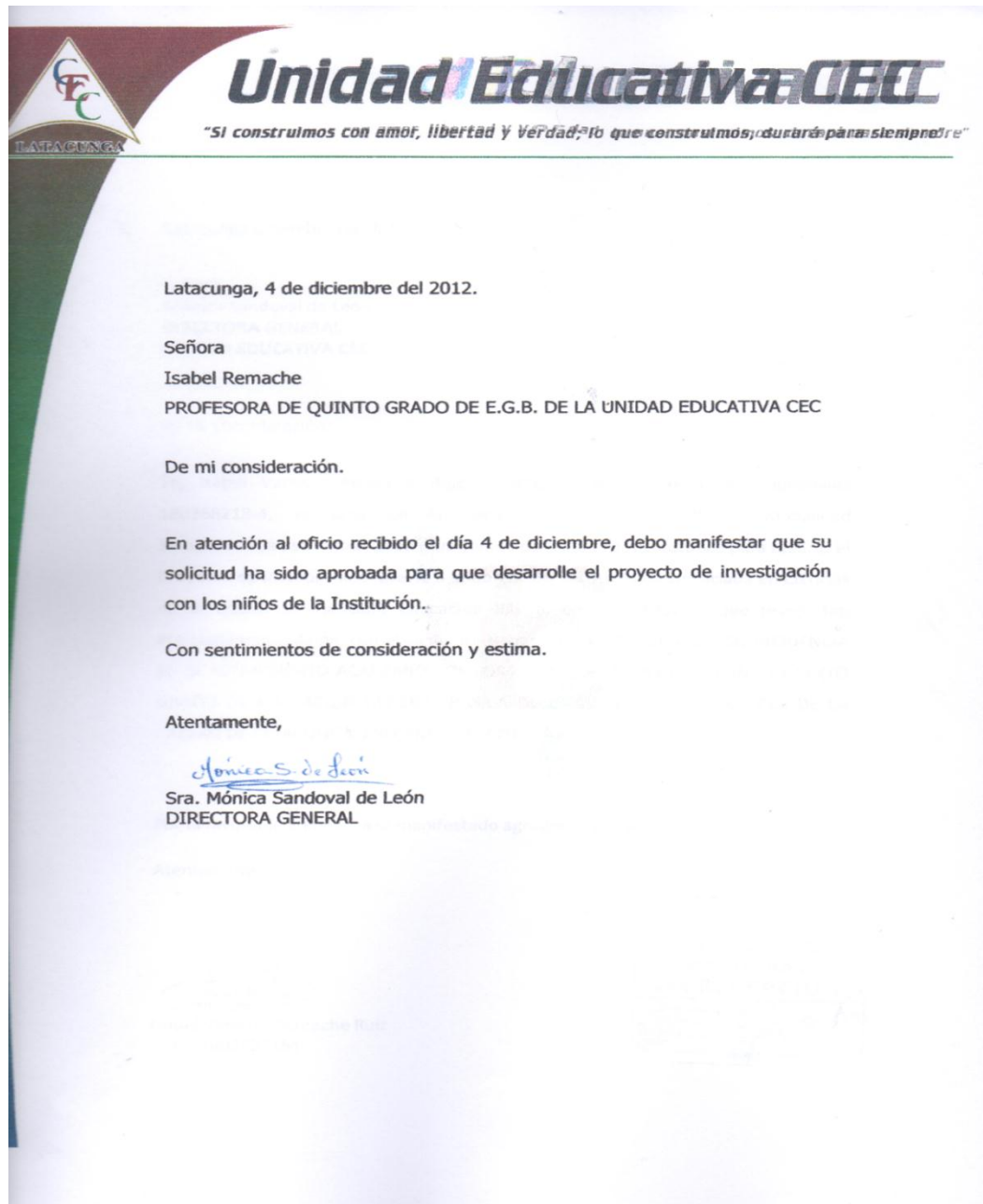
- *Definición de tecnología* (2012, 10 de noviembre), *Wikipedia*, *Fecha de consulta:* 14:28, *Noviembre* 10, *2012* desde <http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa#Definici.C3.B3n>
- Edel, Rubén (2003). EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: CONCEPTO, INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO. Recuperado de <http://www.ice.deusto.es/RINACE/reice/vol1n2/Edel.pdf>
- *Entretenimiento* (2012, 10 de noviembre), *Buenas Tareas*, *Fecha de consulta:* 13:35, *Noviembre* 10, *2012* desde <http://www.buenastareas.com/ensayos/Recreacion-y-Entretenimiento-Definiciones-y-Caracteristicas/2898962.html>
- Haro, Lilian (2010). Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar. (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato). Recuperado de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/661/SE-13.pdf?sequence=1>
- Rendimiento Académico (2008, agosto), *Definición de*, *Fecha de consulta:* 17:45, *Noviembre* 10, *2012* desde <http://definicion.de/rendimiento-academico/>
- Rendimiento Académico (2010, 7 julio), *Blogspot*, *Fecha de consulta:* 11:41, *Noviembre* 25, *2012* desde <http://wwwestrategias264.blogspot.com/2010/07/rendimiento-academico-escolar.html>

- *Tipos de Multimedia (2010, agosto), Scribd, Fecha de consulta: 17:31, Noviembre 10, 2012 desde <http://es.scribd.com/doc/36181155/Tipos-de-multimedia>*
- *Usos de la Multimedia y tipos de información multimedia (2005, junio), Multimedia, Fecha de consulta: 16:24, Noviembre 10, 2012 desde <http://www2.udec.cl/~lsalazarv/multimedia2.html>*

2. Anexos

ANEXO A. DOCUMENTACIÓN

1. Oficio de aceptación para el desarrollo de la investigación



2. Solicitud para el permiso del desarrollo de la investigación.

UNIDAD EDUCATIVA CEC

NOVEMBRE

Latacunga diciembre 04, 2012.

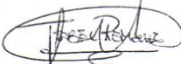
Señora
Mónica Sandoval de León
DIRECTORA GENERAL
UNIDAD EDUCATIVA CEC


De mi consideración:

Yo, Isabel Vanessa Remache Ruiz, portadora de la Cedula de Ciudadanía 180368218-4, egresada de la carrera de Educación Básica Modalidad Semipresencial, solicito a usted muy comedidamente, se me autorice para realizar el Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Educación Básica, en la institución que usted, tan acertadamente, dirige, con el siguiente tema: "LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS/LAS ESTUDIANTES DEL QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI".

Por la favorable atención a lo manifestado agradezco y suscribo.

Atentamente,


Isabel Vanessa Remache Ruiz
Ci: 1803682184



3. Nómina de estudiantes de quinto grado de educación general básica de la unidad educativa cec

**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR CEC
BÁSICA MEDIA (QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA)
AÑO LECTIVO 2012 - 2013**

Nº	NOMBRE
1	ARROYO GOYES RAÚL NICOLÁS
2	CALVOPIÑA ARMAS CARLOS ALBERTO
3	CEPEDA SÁNCHEZ MARÍA DANIELA
4	CULQUI AQUINO ANGELITA GISSELE
5	DELGADO CORRALES EMILY MARYE
6	ESPINOSA ABEL GAIA FRANCISCA
7	ESPINOSA BARRERA ESTEBAN ANDRÉS
8	GONGORA GRIJALVA NICOLAS EDUARDO
9	ITURRALDE TERÁN EDUARDO JOSÉ
10	LLANOS PAREDES MATEO SEBASTIÁN
11	MEDINA TERÁN CAMILA
12	MORA BOWEN MOSQUERA CÉSAR ALFONSO
13	MOYA JARAMILLO MARÍA AGUSTA
14	NAVAS JARAMILLO MATEO SEBASTIÁN
15	OLIVO YÁNEZ PAULO ANDRÉS
16	PACHECO RAMÍREZ JUAN ANDRÉS
17	RÍOS VILLARRUEL LUIS HUMBERTO
18	SALAZAR HEREDIA LAURA AZALEA
19	SÁNCHEZ SEGOVIA JORGE ANTONIO
20	SANSUR HOLGUÍN DANIELA
21	SANSUR NARANJO SIMÓN
22	SORIA SARABIA EMILIO NICOLAS
23	SOTOMAYOR CARRASCO MARÍA EMILIA
24	VÁSCONEZ MEYTHALER CLAUDIA

4. Nómina de estudiantes de sexto grado de educación general básica de la unidad educativa cec.

**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR CEC
BÁSICA MEDIA (SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA)
AÑO LECTIVO 2012 - 2013**

Nº	NOMBRE
1	CASTRO CALERO RENATO SARUED
2	CASTRO PLATONOFF ESTEBAN
3	CONTRERAS DELGADO SCARLET JANETH
4	HERRERA HINOJOSA BYRON STEBAN
5	ITURRALDE NARANJO HERNAN ESTEBAN
6	JÁCOME VITERI JOSÉ EMILIO
7	JEREZ CUSTODE JENNIFER ANAHI
8	MANCHENO GONZALEZ CAMILA
9	MOLINA VELASTEGUÍ JOHN FRANCISCO
10	MORÁN YELA FRANCISCO GEOVANNY
11	MORENO CEVALLOS ANNELIE FERNANDA
12	OVIEDO CHONG ERICK DANILO
13	PACHECO DÍAZ DOMÉNICA NIKOL
14	PACHECO VIZUETE MEGAN MONSERRATH
15	PALMA BASTIDAS VICTORIA DE LOS ANGELES
16	SALGADO RODRÍGUEZ CARMITA VALENTINA
17	SANSUR HOLGUÍN MIGUEL FRANCISCO
18	SEGOVIA SÁNCHEZ GABRIEL AUGUSTO
19	TAMAYO FIERRO MARÍA EMILIA
20	TORRES ITURRALDE DANNY

5. Encuesta a estudiantes

ENCUESTA ORIENTADA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC

Objetivo: Recabar la información para realizar la investigación sobre los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga.

Indicaciones:

- La veracidad de la información permite realizar un buen trabajo investigativo
- Marque con una X en el cuadro correspondiente.

PREGUNTA	ALTERNATIVA	
	SI	NO
1. ¿Su profesor usa videojuegos que desarrollan la coordinación viso-motora (ojo-mano)?		
2. ¿Con la aplicación de los videojuegos limitan la agilidad mental de los estudiantes?		
3. ¿En su casa, usa la computadora solamente para realizar tareas?		
4. ¿Los videojuegos, ya sea en consola o computadora le resultan aburridos?		
5. ¿Usa menos de una hora los videojuegos?		
6. ¿Usas videojuegos para realizar tus tareas de mejor forma?		
7. ¿Al llegar a casa, hace su tarea antes que hacer jugar en sus videojuegos?		
8. ¿Tu profesor da clase usando la tecnología?		
9. ¿Las tareas que le envían sus docentes, las realiza todos los días?		
10. ¿En sus lecciones, tienes buenas calificaciones (mayores a 7)?		
11. ¿Cree que sus calificaciones son altas en relación a las de sus compañeros?		

12. ¿Crees poder aumentar tus calificaciones sin dejar tus videojuegos?		
13. ¿Cree que el uso de los videojuegos ayude en su rendimiento académico?		
14. ¿Evitas hablar sobre tus videojuegos en clases?		

Muchas gracias por su colaboración.

6. Encuesta a profesores

ENCUESTA ORIENTADA PARA PROFESORES DE QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC

Objetivo: Recabar la información para realizar la investigación sobre los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga.

Indicaciones:

- La veracidad de la información permite realizar un buen trabajo investigativo.
- Marque con una X en el cuadro correspondiente.

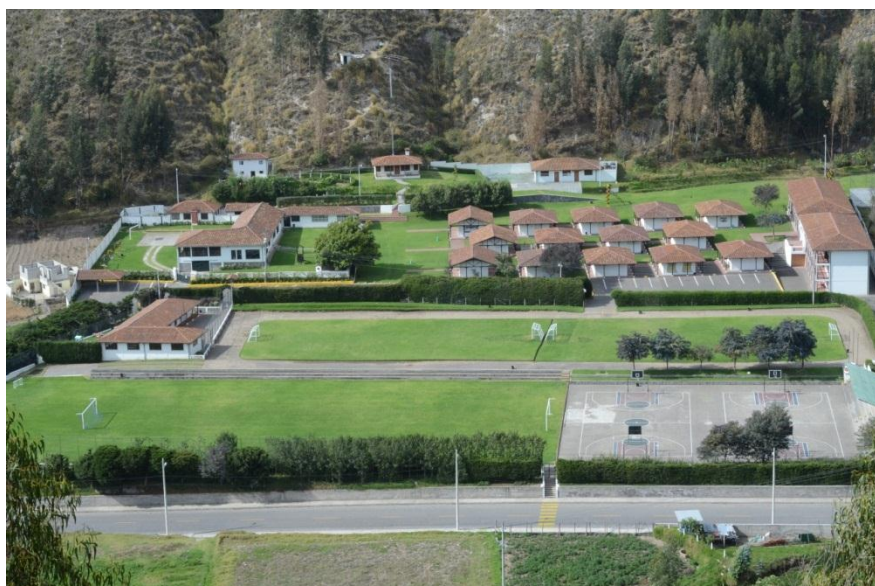
PREGUNTA	ALTERNATIVA	
	SI	NO
1. ¿Usa usted videojuegos que desarrollan la coordinación viso-motora (ojo-mano)?		
2. ¿Con la aplicación de los videojuegos, limitan la agilidad mental de los estudiantes?		
3. ¿Sus estudiantes, en su casa, usan la computadora		

solamente para realizar tareas?		
4. ¿Cree que para sus estudiantes los videojuegos, ya sea en consola o computadora le resultan aburridos?		
5. ¿Piensa que sus estudiantes usan menos de una hora los videojuegos?		
6. ¿Sus estudiantes usan videojuegos para realizar tus tareas de mejor forma?		
7. ¿Piensa que sus estudiantes al llegar a casa, hacen su tarea antes que usar sus videojuegos?		
8. ¿Usted imparte clases usando la tecnología?		
9. ¿Sus estudiantes realizan tareas todos los días?		
10. ¿En sus lecciones, sus estudiantes tienen buenas calificaciones (mayores a 7)?		
11. ¿Cree que la mayoría de alumnos tienen sus calificaciones altas?		
12. ¿Cree que un estudiante puede aumentar sus calificaciones sin dejar sus videojuegos?		
13. ¿Cree que el uso de los videojuegos ayude en el rendimiento académico?		
14. ¿Sus estudiantes evitan hablar sobre tus videojuegos en clases?		

Muchas gracias por su colaboración.

ANEXO B. FOTOGRAFÍAS

1. Unidad educativa cec (vista panorámica)



2. Estudiantes y maestra tutora de quinto grado de educación general básica



3. Estudiantes y maestra tutora de sexto grado de educación general básica



4. Trabajo en el aula

