



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Informe final del Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación**

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

TUTORA: Lcda. Lupe del Rocío Llerena Pérez

AUTORA: Martha Cecilia Morales Villacrés

AMBATO- ECUADOR

2010

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En mi calidad de Tutora del trabajo de graduación sobre el 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 DE LA PARROQUIA AMBATILLO DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010”, desarrollado por: MARTHA CECILIA MORALES VILLACRES, estudiante de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención EDUCACIÓN BÁSICA, considero que dicho trabajo de Graduación reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios para ser sometido a la evaluación por parte de la Comisión de Estudio y Calificación designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad e Ciencias Humanas y de la Educación

Ambato, 31 de Octubre del 2010

Lic. Lupe del Rocío Llerena Pérez
TUTORA
C. I. 1802129690

AUTORIA DE LA TESIS

El presente trabajo de investigación “LOS VIDEO JUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO. AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA REINALDO ESPINOZA DE LA PARROQUIA AMBATILLO DEL CANTON AMBATO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, PERIODO JUNIO–OCTUBRE 2010”, elaborado por quien suscribe la presente, declara que los análisis, opiniones y comentarios que constan en este Trabajo de Graduación son de exclusiva responsabilidad legal y académica de autora.

Ambato, 31 de Octubre del 2010

.....
Martha Cecilia Morales Villacrés
AUTORA
CI 1802631984

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

La Comisión de estudio y Calificación del informe del trabajo de Graduación sobre el tema: “LOS VIDEO JUEGOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA PARROQUIA AMBATILLO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010”, presentado por la Sra. MARTHA CECILIA MORALES VILLACRES, egresada de la Carrera de EDUCACIÓN BÁSICA, promoción, considera que, una vez revisado dicho Trabajo de Graduación aprueba con la calificación 9.50 (Nueve con cincuenta), reúne los requisitos básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente para los trámites correspondientes.

LA COMISIÓN

Dr. M. Sc. Raúl Esparza

MIEMBRO

Dra. M.Sc. Judith del Carmen Núñez Ramírez

MIEMBRO

DEDICATORIA

A todos los docentes y maestros catedráticos de la Universidad Técnica de Ambato que me han ayudado permanentemente en mis saberes durante este periodo preparatorio, a mis padres por todo el apoyo que me brindaron, a mi hijo que siempre ha estado junto a mi; a mi esposo que desde el cielo nos ha enviado muchas bendiciones, a mis hermanos por ese apoyo incondicional y a todos mis compañeros durante este largo periodo compartimos momentos buenos y malos, porque fueron los mejores amigos.

AGRADECIMIENTO

Primeramente agradezco a Dios por darme la vida completa y por bendecirnos todos los días, luego a mis padres por brindarme su afecto y amor en los momentos más difíciles, en especial a mi hijo que ha sido mi inspiración para salir adelante, gracias a él por su comprensión por la paciencia en mis momentos de preparación que ha estado junto conmigo en las buenas y en los malos momentos, a mi esposo que fue el principal motivar de este cambio de actitud para el mejoramiento personal y profesional aunque el ya no esté presente pero estará en mi corazón yo se que estará feliz por todos los deseos y logros alcanzados y a mis hermanos y todos las personas y confiaron en mí y que estuvieron siempre de manera incondicional apoyándome tanto moral como económicamente.

ÍNDICE GENERAL

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Inicio o portada.....	i
Aprobación del tutor.....	ii
Autoría de la Tesis.....	iii
Al consejo directivo de la facultad de ciencias humanas y de la educación.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice general de contenidos.....	vii
Resumen Ejecutivo.....	xi
TEXTO: INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I EL PROBLEMA.....	I
Tema.....	3
Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización Macro.....	3
1.2.2. Análisis crítico.....	8
1.2.3. Prognosis.....	8
1.2.4. Formulación del problema.....	8
1.2.5. Interrogantes.....	9
1.2.6. Delimitación del objeto de la Investigación.....	9
1.3. Justificación.....	10

1.4. Objetivos.....	11
1.4.1. General.....	11
1.4.2. Específicos.....	12
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	II
2.1 Antecedentes de la investigación.....	13
2.2 Fundamentaciones filosófica.....	14
2.3 Fundamentos Pedagógicos.....	15
2.4 Fundamentaciones legal.....	16
2.5 Categorías fundamentales.....	18
2.6 Hipótesis.....	62
2.7 Señalamiento de variables.....	62
CAPÍTULO III METODOLOGÍA	III
3.1 Modalidades de investigación.....	63
3.2 Niveles o tipo de investigación.....	64
3.3 Población y muestra.....	64
3.4 Operacionalización de variables.....	66
CAPITULO	IV
4.1 Análisis de los resultados.....	68
4.2 Interpretación de datos.....	69
4.3 Verificación de hipótesis.....	79
CAPÍTULO	V
Recomendaciones:.....	84
Conclusiones.....	85
CAPÍTULO VI. PROPUESTA	VI
6.1 Datos informativos.....	86

6.2	Antecedentes de la propuesta.....	88
6.3	Justificación.....	88
6.4	Objetivos.....	89
6.5	Análisis de Factibilidad.....	90
6.6	Fundamentación.....	90
6.7	Metodología.....	91
6.8	Modelo Operativo.....	93
6.9	Administración.....	94
6.10	Previsión de la evaluación.....	95
1.	Anexos.....	97
2.	Bibliografía.....	98

ÍNDICE DE CUADROS Y GRAFICOS

Gráfico Nº 1 Árbol de problemas.....	7
Gráfico Nº 2 Categorías fundamentales.....	18
Cuadro Nº 1 Qué tipo de videojuegos practica.....	69
Gráfico Nº 1	69
Cuadro Nº 2 Te gustaría aprender a través de videojuego	70
Gráfico Nº 2	70
Cuadro Nº 3 Compartes con tus compañeros juegos de video	71
Gráfico Nº 3	71
Cuadro Nº 4 Los videojuegos disminuyen tu tiempo de dedicación en los estudios	72
Gráfico Nº 4	72
Cuadro Nº 5 Crees qué es más importante los videojuegos que la educación	73
Gráfico Nº 5	73
Cuadro Nº 6 Tú rendimiento escolar es	74
Gráfico Nº 6.....	74
Cuadro Nº 7 Cumples con todas tus tareas diarias.....	75
Gráfico Nº 7	75
Cuadro Nº 8 El control de tus padres en tus tareas es constante.....	76
Gráfico Nº 8.....	76
Cuadro Nº 9 Eres creativo en tus clases	77
Gráfico Nº 9.....	77

Cuadro Nº 10 Te gustaría mejorar tu rendimiento escolar.....	78
Gráfico Nº 10.....	78

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANOS

Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN EJECUTIVO

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 de la parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, periodo junio – octubre 2010

AUTORA: Martha Cecilia Morales Villacrés

TUTORA: Lcda. Lupe del Rocío Llerena Pérez

RESUMEN: Uno de los problemas que afecta a la educación a nivel nacional es el exceso de tiempo que la niñez y la juventud se dedica a los videojuegos. Desde muy temprana edad visitan estos lugares, siendo los mismos los causantes del bajo rendimiento escolar. Las dificultades que existen en nuestra institución es la falta de control y apoyo de los padres de familia.

El aparecimiento y el avance de la tecnología en el mundo ha sido un fenómeno que se ha ejercido una enorme influencia en la sociedad. Actualmente ninguna persona puede negar la importancia de este desarrollo tecnológica.

La consiste la aplicación de videojuegos educativos en la propuesta y seguimiento de una serie de actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de facilitar sus aprendizajes constituyen lo que se llama el acto didáctico, y representa la tarea más emblemática para docente.

Los videojuegos educativos pueden definirse como un sistema de programas de videos que mediante juegos podemos aplicar el proceso de enseñanza –aprendizaje en cualquier tema de conocimientos en las cuatro áreas básicas de estudio lo cual facilitaría y motivaría al estudiante, recurran en los tiempos libres a navegar otros videojuegos.

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Investigación tiene como tema: “Los videojuegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto Año de Educación Básica de la Escuela Reinaldo Espinoza de la Parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua en el periodo Junio - Octubre 2010”

Su importancia radica en la necesidad de obtener la incidencia de los videojuegos en el rendimiento escolar básica, para que el estudiante pueda incorporar nuevos métodos que conlleven a la interacción de nociones de la aplicación educativa de los videojuegos.

El presente trabajo consta de seis Capítulos los cuales se encuentran desarrollados de acuerdo a la norma establecida en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, para la modalidad de Seminario, y son:

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

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

El Capítulo III titulado: METODOLOGÍA se planteó en la investigación desde el enfoque crítico propositivo, de carácter cuantitativo y cualitativo. La modalidad de la investigación más acertada fue la bibliográfica, documental, de campo, de intervención social y de asociación de variables que nos permitieron estructurar predicciones llegando a modelos de comportamiento mayoritario, de la población y muestra, de las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el plan y recolección de datos con su respectiva interpretación.

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

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

El Capítulo VI denominado: PROPUESTA, contiene: datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación, metodología, modelo operativo, administración, previsión de la evaluación, donde encontramos la solución del problema lo que podemos hacer para que el problema sea solucionado.

En la parte final se colocó una bibliografía y los anexos en los que se han incorporado los instrumentos que se aplicaron en la investigación de campo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

Los videojuegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de 6to. Año de educación básica de la escuela Reinaldo Espinoza de la parroquia Ambatillo, cantón Ambato, provincia de Tungurahua, periodo junio – octubre 2010

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

Contextualización Macro.

Uno de los problemas que afecta a la educación a nivel nacional es el exceso de tiempo que la niñez y la juventud se dedica a los videojuegos. Desde muy temprana edad visitan estos lugares, siendo los mismos los causantes del bajo rendimiento escolar.

En el Ecuador la crisis, social, política y economía nos afecta de manera directa sin excepción alguno de esto ha permitido que se desarrolle un modo propio de vida de

todos los ecuatorianos llevándonos a la sumisión a todos estos problemas a los locales con videojuegos lo cual debería poner más interés por parte del estado a quien únicamente le importa estabilizar la macroeconomía a cualquier costo social, esto nos ha mantenido como un país subdesarrollado por un rendimiento escolar poco aceptable.

Contextualización Meso

A nivel de la provincia es indudable que existe videojuegos en donde el estudiante a mas de descuidar el tiempo, los estudios, también intervienen el dinero que sus padres les proporcionan ya que muchos de ellos, mienten para despilfarrarlo sin obtener ningún provecho.

No existe ningún programa para concientizar en los niños, padres de familia, profesores y autoridades sobre el mal habito que produce estos videojuegos, desde los juegos caseros programados en la televisión, luego en las computadoras hasta los que programan en los mismos negocios son los que provocan el bajo rendimiento escolar.

Contextualización Micro

A nivel de la institución se conoce que muchos estudiantes se dedican a estos juegos descuidando las tareas escolares también se ha detectado que los estudiantes faltan a la escuela para asistir a estos lugares sin pensar en las consecuencias ya sea inmediatos o posteriores.

Tal es así que dicha preocupación ha sido transmitida a la institución con el propósito de no juzgar el mal hábito de los videojuegos sino el de buscar sus causas del bajo rendimiento escolar y de ser necesario ayudar a que dichos inconvenientes sean desterrados de nuestra forma de convivir y actuar en la sociedad.

La presente investigación se realiza porque existen estudiantes que se dedica demasiado tiempo a los videojuegos descuidando su responsabilidad en las tareas escolares y el poco interés por el estudio debido a la inasistencia a clases por esta causa los estudiantes han perdido los buenos hábitos de cumplimiento , corriendo el riesgo de perder el año .

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

Esta falta de irresponsabilidad no permite el desarrollo correcto de las actividades institucionales.

Tal es así que dicha preocupación personal ha sido transmitida a la Institución con el propósito de no solo juzgar el mal hábito de recurrir a programas de videojuegos sino el

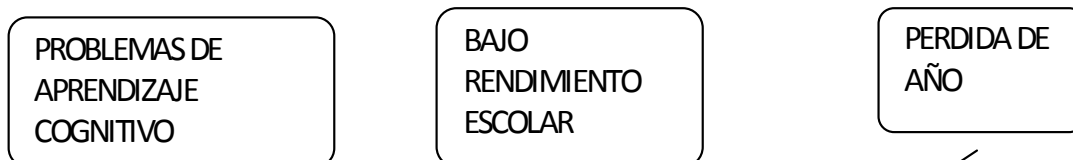
de buscar sus causas y de ser necesario ayudar a que dichos inconvenientes sean desterrados de nuestra forma de convivir y actuar en la sociedad.

Es un aspecto importante de la responsabilidad de concentrarse en las actividades que estamos realizando, procurando mantener nuestra atención para no divagar y aprovechar mejor el tiempo.

Necesitamos crear una concientización en los padres de familia sobre las obligaciones que tienen sus hijos en cumplir todos sus tareas académicas durante los periodos escolares, la educación desarrolla siempre y cuando los estudiantes sean creativos, dinámicos, eficaces, eficientes capaces de salir adelante

ÁRBOL DE PROBLEMAS

EFECTOS



DE QUE MANERA INCIDE LOS VIDEO JUEGOS EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REINALDO ESPINOZA DE LA PARROQUIA AMBATILLO, CANTON AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2010

CAUSAS

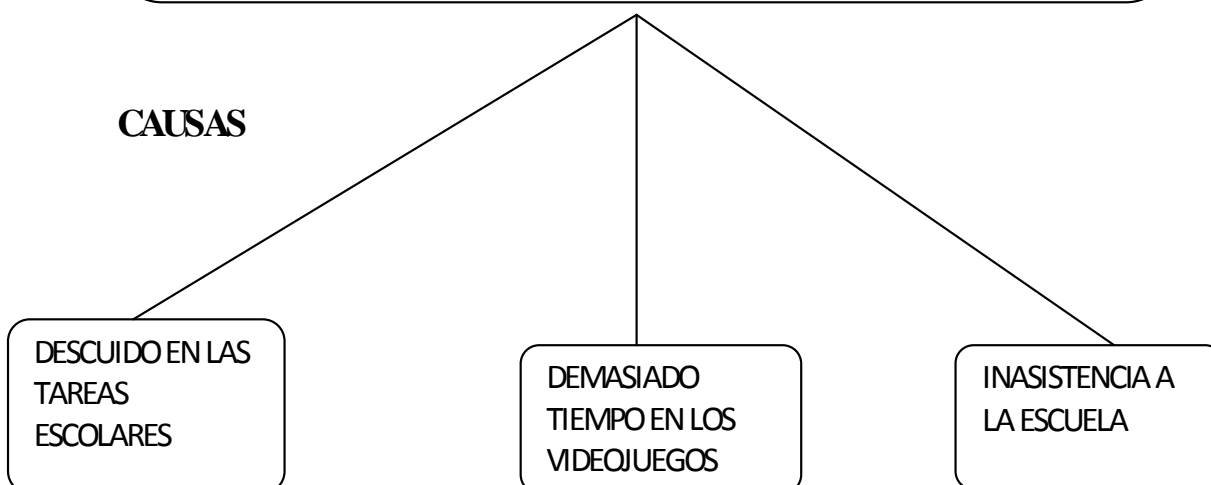


GRÁFICO Nº1 Árbol de Problemas
Elaborado por Martha Morales

1.2.2 Análisis Crítico Demasiado tiempo en los videojuegos hacen que se olviden de sus obligaciones lo cual influyen en el bajo rendimiento escolar o puede ser que también provoque cambios en su comportamiento perdiendo el respeto a sí mismo y hacia los demás.

La inasistencia a la escuela es un mal hábito adquirido muchas veces por los consejos de amigos que han perdido el control de los padres lo cual no les importa el tiempo que pasen en locales donde hay los videojuegos, como consecuencia tenemos las pérdidas de año.

1.2.3 Prognosis

Si no realizamos esta investigación estaríamos aceptando con facilidad que los estudiantes visiten lugares con videojuegos, ocupando la mayoría de su tiempo, descuidando con sus labores académicas, lo cual ocasionan el bajo rendimiento, perdiendo muchos valores, habilidades ,capacidades de ser personas creativas, esperando un buen futuro para la sociedad.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo los videojuegos inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto Año de Educación Básica en la Escuela Reinaldo Espinoza de la Parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, provincia de Tungurahua, periodo Junio – Octubre 2010?

1.2.5. Interrogantes de la investigación

¿Cómo afecta los videojuegos a los estudiantes?

¿Cómo influyen los videojuegos en el rendimiento escolar?

¿Cómo motivara a los estudiantes para que aprendan a seleccionar videojuegos educativos?

¿Qué alternativas se daría para que los estudiantes disminuyan el tiempo que dedican a los videojuegos?

1.2.6. Delimitación

Delimitación de contenidos

CAMPO: Pedagógico

AREA: Educación

ASPECTO: Desarrollar el aspecto cognitivo en los estudiantes

Delimitación espacial

Esta investigación se realizará con los estudiantes de 6to. Año de Educación Básica de la Escuela Reinaldo Espinoza, Parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

Delimitación temporal

El presente problema va ha ser investigado durante el año lectivo 2010-2011, y su aplicación se realizara en el primer periodo

Unidades de observación

Estudiantes

1.3. Justificación

La presente investigación lo hemos realizado pensando en los estudiantes de nuestro establecimiento quienes la injustificada inasistencia han bajado en su mayoría el rendimiento escolar.

Los profesores también estamos preocupados por conocer las razones por lo que los estudiantes con frecuencia no presentan las tareas escolares y que se atrasan a las horas de ingresar a las clases y a los diferentes actos planificados por los docentes y la institución.

También creemos que la existencia de estos locales con videojuegos son los culpables para el mal hábito en los estudiantes perduren y propaguen más, ya que no existe un control por parte de las autoridades para el funcionamiento de los mismos, también necesitamos concientizar a los padres de familia sobre la responsabilidad que tienen con sus hijos ayudándoles a cumplir con todas sus obligaciones tanto personales como con la educación.

Es importante mantener la responsabilidad para dotar nuestra personalidad de carácter, orden y eficacia pues al vivir este valor en plenitud, estamos en condiciones de realizar

más actividades, desempeñar de mejor manera nuestro trabajo para ser merecedores de confianza.

Al considerar que la educación debe cimentarse a la formación de valores y actitudes en el desarrollo de capacidades y la creatividad como instrumento de conocimiento y en la práctica como estrategias de capacitación operativa frente a la realidad por lo tanto la misión y visión.

Es velar por el bienestar de los estudiantes, con un buen comportamiento y un rendimiento escolar positivo, trabajando autoridades y la comunidad educativa, para fomentar el desarrollo e integridad de la educación y promover el mejoramiento de la calidad con una distribución espacial equitativa

Siendo en este caso las perjudicadas son las futuras generaciones ya que están perdiendo los valores como el respeto, honradez, trabajo, esfuerzo .autoestima y responsabilidad.

La investigación de este problema esta beneficiado a todos los miembros de la comunidad como estudiantes, padres de familia, profesores y autoridades.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la incidencia de los videojuegos en el rendimiento escolar en los estudiantes de 6to. Año de Educación Básica en la Escuela Reinaldo Espinoza,

Parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, en el periodo Junio – Octubre 2010.

1.4.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar los problemas que ocasionan los videojuegos en el rendimiento escolar en los estudiantes de la Escuela Reinaldo Espinoza de la parroquia Ambatillo, Cantón Ambato.

- Analizar cuál es el rendimiento escolar de los estudiantes.

- Crear video juegos educativos para las cuatro áreas básicas para mejorar 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

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Este problema de investigación está basada en la realidad que tienen los estudiantes al no cumplir con todas sus tareas académicas lo cual el rendimiento escolar es deficiente podríamos decir que están perdiendo muchos valores especialmente la responsabilidad, la autoestima y en muchas ocasiones el respeto.

El grupo se fundamenta en el paradigma crítico, la revisión ontología debe partir del devenir de la realidad nos dice que la realidad no está hecha se está haciendo en un devenir, no tiene leyes absolutas ya que son relativos, a opiniones o críticas.

La posición epistemológica se la usara para indicar las transformaciones y continuo movimiento de todos los factores intervinientes orientados a una relación o a una postura sociológica conflictiva de la situación, propendiendo a un dialogo participativo tanto en forma como de fondo desechando así a la mecanización constructivista y conductual para así llegar a la construcción como un habito tanto en valores como la disciplina y responsabilidad en cuanto a los videojuegos dentro de los diferentes aspectos del sistema educativo. En relación al aspecto metodológico que se utilizaran en este plan de análisis del conocimiento basado en la interpretación de la realidad y no en

la experimentación para así obtener una cuantificación de la hipótesis planteada. Esta teoría de interpretación se adopta para lograr el cambio del conocimiento científico que nos permita llegar al encuentro del sujeto verdadero.

El tema de los videojuegos y el rendimiento escolar en la Escuela Reinaldo Espinoza de la Parroquia Ambatillo de la ciudad de Ambato año lectivo 2010 – 2011 no se han realizado investigaciones anteriores por lo que se le considera una investigación inédita.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Esta investigación se orienta por el paradigma crítico propositivo que considera al ser humano como el centro de todo. Para comprender la complejidad del aprendizaje humano de los modelos conductistas de Bruner, Watson, Bandura, Piaget, crítico los experimentos de laboratorio para investigar sobre el aprendizaje y el estudio los procesos cognitivos de los estudiantes durante su interacción con el medio natural en que los estudiantes se desenvuelven habitualmente.

También manifiesta que los aprendizajes se producen a través de los intercambios estudiante y medio, este aprendizaje se produce por maduración y acomodación cuando aprovechamos de su relación con el medio para un aprendizaje es aquí donde entran las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a jugar un papel importante para que este sea el punto de partida para un nuevo aprendizaje.

Es propositiva cuando la investigación no se detiene en la indagación del problema sino que plantea alternativas de solución. De ahí que el presente trabajo esta comprometido con la sociedad donde se desarrolla el estudiante

2.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Este problema de investigación sobre los videojuegos, la pedagogía consiste en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la utilización y orientación de paradigmas o modelos pedagógicos para dar cumplimiento a los objetivos propuestos.

En este sentido es importante que el maestro conozcas sistemáticamente el modelo pedagógico para responder a las siguientes interrogantes que se plantea en curriculum, es decir.

¿A quién voy a enseñar?	⇒	Sujeto de la educación
¿Para qué enseñar?	⇒	Finalidad propuesta u objetivos
a¿Qué enseña?	⇒	Contenidos
¿Cuándo enseñar?	⇒	Secuencias, ordenamiento y concatenación
¿Cómo enseñar?	⇒	Metodología.
¿Con que enseñar?'	⇒	Recursos didácticos
¿Lo cumplió?	⇒	Seguimiento del proceso.

Estas respuestas dejarán una huella que testimonien el modelo pedagógico practicado por los docentes

2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

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

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

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

Los niños, niñas y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades potencialidades y aspiraciones de su entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

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

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

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

Art 45: Las niñas, niños y adolescentes gozaran de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad .El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido en el cuidado y protección desde la concepción.

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

2.5 Categorías fundamentales

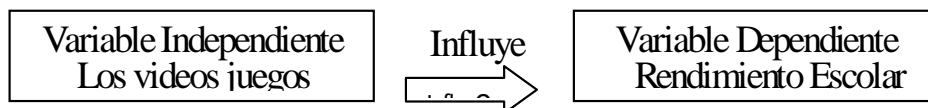
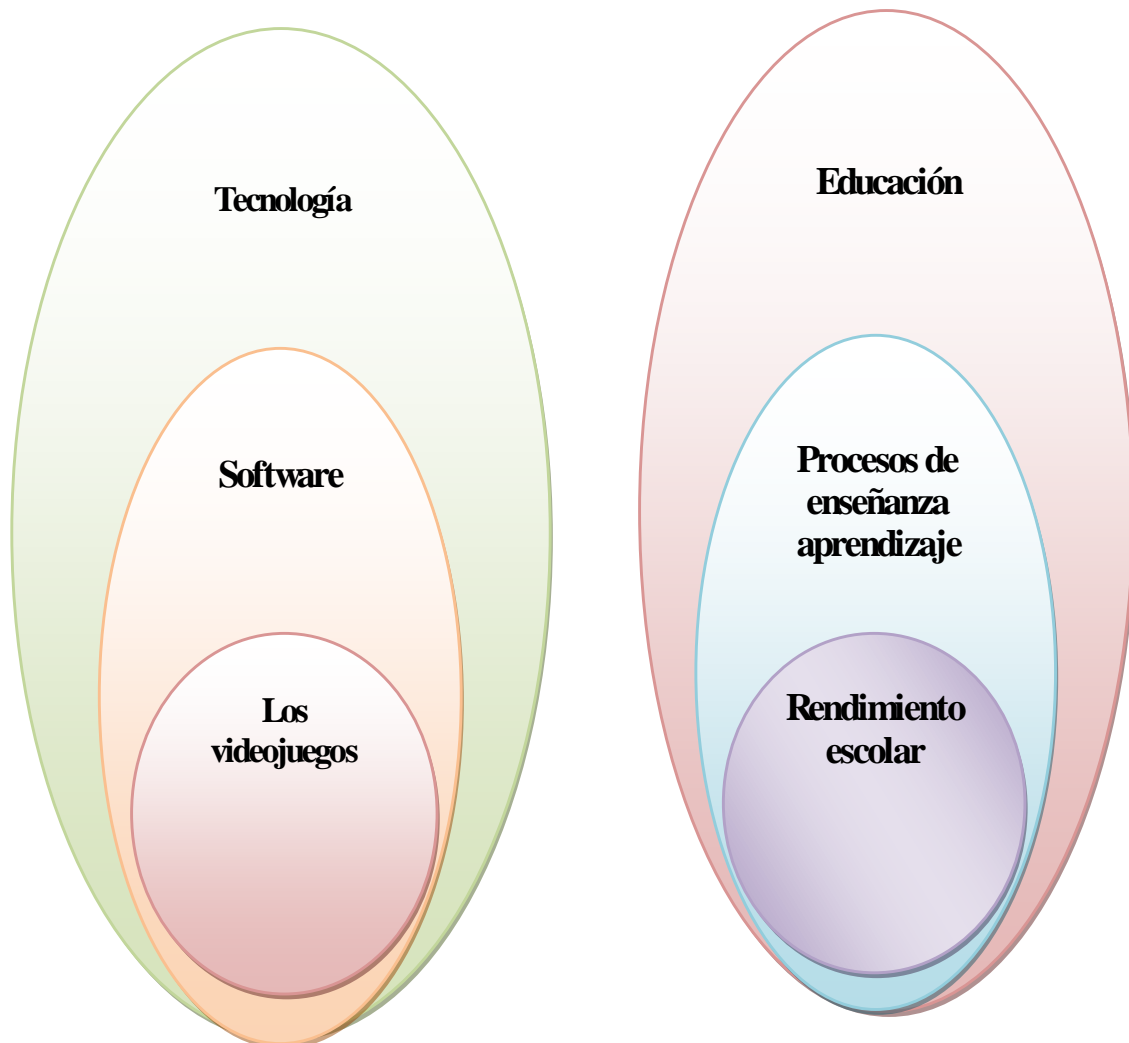


Grafico N° 2 Categorías Fundamentales
Elaborado por Martha Morales

VIDEOJUEGO

(del inglés *video game*) 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;^[1] este dispositivo electrónico puede ser una computadora, un sistema *árcade*, una videoconsola, un dispositivo *hended* o un teléfono móvil, los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados hoy en día se utiliza para

HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son todo juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte ya sea CD-ROM interno, cartucho, CD, juegos online y plataforma tecnológica como por ejemplo un ordenador o una consola. En 1971 se desarrolla el primer videojuego, llamado *Computer Space*, pero su Jugabilidad era muy confusa y fue un fracaso comercial. En 1972 apareció PONG, desarrollado por Atari (www.es.atari.com). Su contenido era muy simple: un partido de tenis de lo más rudimentario.

En 1977, Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que tuvo gran éxito en Estados Unidos. Esto dio lugar a la preocupación sobre los posibles efectos negativos de los videojuegos en los niños, como la violencia, agresividad.... Tras una rápida evolución, junto con la evolución de las memorias y los microprocesadores,

en 1986, Nintendo (www.nintendo.com) sacó a la su primer sistema de videojuegos (NES Nintendo EntertainmentSystem). La calidad del movimiento, el color y el sonido consiguieron que llegara a España y se distribuyera de manera masiva los videojuegos de Nintendo y Sega.

CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEOJUEGOS

Gráficos

Los gráficos es la forma de ver un videojuego, la calidad visual con la que se aprecian los elementos en la pantalla. En un principio todos los elementos eran en 2 dimensiones, es decir, todo lo que se mostraba en la pantalla era plano. En la actualidad la mayoría de los juegos se desarrollan en 3 dimensiones, dando así más realismo a sus contenidos.

Jugabilidad

El control del juego es una de las facetas más importantes. La forma de manejar el juego debe ser fácil e intuitiva, sino el aprendizaje puede ser costoso y por consiguiente el juego no llame la atención.

Por ejemplo si para manejar un avión en un juego de simulación necesitamos muchas teclas, el juego será muy complicado y los usuarios iniciados necesitarán mucho tiempo para tener cierta habilidad en este juego.

Sonido

La calidad de sonido ha evolucionado paralelamente a los gráficos, desde el sonido del speaker del ordenador (sólo eran pitidos que emitía el altavoz interno del ordenador) hasta el sonido envolvente que existe actualmente. Este sonido envolvente se consigue colocando altavoces delante y detrás del usuario. De esta manera los sonidos que en el juego provengan de delante sonarán delante del jugador, y los sonidos que provengan de detrás en el juego sonarán detrás.

Precio

Los precios de los videojuegos en la actualidad se han disparado bastante, aunque depende de la distribuidora. Esta subida se debe a la piratería de los juegos en internet. Los desarrolladores pierden mucho dinero ya que los usuarios se pueden descargar los juegos completos de la red. La desarrolladora de uno de los juegos más esperados de 2004, Id Software, que creó la secuela del mítico Doom, perdió millones de dólares en ventas por las descargas masivas de su juego. Se estimaron 50.000 descargas en la primera semana de venta al público.

TIPOS DE VIDEOJUEGOS

A lo largo de todos estos años de rapidísima evolución, han ido naciendo nuevas clases de videojuegos, desde el ya mencionado Pong, que se podría decir que es un juego

deportivo y de habilidad, hasta los nuevos juegos de estrategia o aventura, donde trazar un plan de ataque o descifrar laberintos son las claves para avanzar en ellos.

Aventuras

En los juegos de aventura se desarrolla una historia donde el jugador tiene que ir encontrando pistas que descubrirán misterios y avances en la historia. El juego depende muchas veces de pruebas de inteligencia o resolución de Puzzles para avanzar. En este tipo de juegos los guiones y diálogos deben estar muy logrados para que la historia mantenga la atención del usuario.

Ejemplo: Broken Sword, The Longest Journey, Monkey Island...

Árcade

Los juegos arcade fueron los primeros juegos que aparecieron en el mercado, respondiendo a una estructura fundamentada en actividades de mucha destreza que permiten al usuario recorrer distintas pantallas en diferentes niveles. La rapidez en este tipo de juegos es el elemento más importante, incluso más que la propia estrategia del juego. En un principio estos juegos arcade se desarrollaban en un entorno de 2 dimensiones, siendo los típicos juegos de plataformas donde atravesar pantallas era la finalidad del juego. Actualmente se desarrollan en escenarios de 3 dimensiones donde el jugador debe realizar misiones, alcanzar objetivos... Los videojuegos de arcade

engloban a los de acción, que desgraciadamente suelen ser los más violentos y sangrientos.

Ejemplos: Duke Nukem, Rayman, Prince of Persia...

Deportivos

Recrean diversos deportes. Requieren habilidad, rapidez y precisión. Cuantos más jugadores participan, más divertido es el juego. Una de las facetas más importantes de estos juegos es la Jugabilidad. El usuario debe tener control total sobre el jugador o jugadores que maneje. Además de la Jugabilidad, se han mejorado mucho los gráficos, digitalizando jugadores y recreándolos de una manera muy real.

Ejemplos: FIFA 2004, Virtual Tennis, NBA 2005.

Estrategia

Los juegos estratégicos se llaman así por su arte al coordinar acciones y de actuar con el fin de conseguir una finalidad concreta. Estos juegos ofrecen al usuario la posibilidad de aumentar su capacidad de reflexión para así conseguir, lo más rápidamente posible y con menor esfuerzo el objetivo propuesto. La mayoría de los videojuegos de estrategia permiten manejar más de un personaje, hasta manejar tropas de decenas de soldados. Por esto, al igual que los juegos de aventura, hasta hace muy poco se utilizaba entorno 2D, para que estos juegos no requirieran tener un ordenador o consola potente para jugar.

Ejemplos: Ground Control, Command & Conquer, StrongHold...

Rol

En este tipo de juegos el jugador maneja un personaje, el cual se ha podido crear con unas cualidades concretas, que va evolucionando durante el juego según las decisiones o caminos que tome el usuario. Conllevan muchas horas de juego, al igual que los de estrategia. Suelen ser juegos en los que el objetivo no es único, sino que hay varios objetivos que se entrelazan.

Dentro de los videojuegos de rol se encuentran los juegos online o mundos persistentes. En este mundo se puede interactuar con otros personajes que son otros usuarios que están también conectados a este mundo. Al igual que los juegos de rol individuales, los personajes van evolucionando.

Ejemplos: Diablo, Baldur's Gate, Neverwinter Nights...

Simulación

Los juegos de simulación sumergen al usuario en un mundo donde se simula algún tipo de acción como por ejemplo pilotar un avión, conducir un coche de carreras, etc. Cada vez se intenta dar más realismo a este tipo de juegos, pero eso conlleva a que los usuarios menos veteranos necesiten más tiempo de aprendizaje por la mayor complejidad de manejo de este tipo de videojuegos.

Importancia de los videojuegos

Importancia de los videojuegos en la actualidad Durante junio de 2007 la industria de los videojuegos registro ventas por más de 1,100 millones de dólares solamente dentro de los Estados Unidos. En los últimos dos años el número de hogares estadounidenses que ha adquirido una consola de videojuegos ha aumentado 18% según un estudio de la consultora Nielsen realizado a finales del 2006, 46 millones de hogares en EU tienen una consola de videojuegos.

En 2006, Nintendo se adueño del 71% del mercado japonés y registro ganancias por casi 1,500 millones de dólares según el Diario Nikkei.

Según cálculos de expertos la industria "gamer" mueve 30,000 millones de dólares alrededor del mundo y cada año crece (En México, el valor de este mercado se estima en 410 millones de dólares).

La revista española Consumer predice que para el 2010 el valor de la industria crecerá un 100 %, es decir 60 mil millones de dólares aproximadamente. Para tener una idea del tamaño de esta cantidad aquí van algunos números:

1. La industria Pornográfica registra ventas mundiales de 57 mil millones de dólares.
2. Hollywood produce alrededor de 500 filmes al año y gana 9 mil millones de dólares.
3. Microsoft vende anualmente 40 Mil millones de dólares en Software.

Después de Conocer estas cifras resulta fácil comprender por qué gigantes del entretenimiento (como Microsoft y Sony) han decidido invertir su talento en la industria de los videojuegos, esperando sacar todo el provecho posible y robar una y tajada a este mundo y su prometedor futuro, y Bueno también dejo esto:

Los videojuegos te hacen más violento Falso.- El debate no es nuevo, existe desde 1980. Según la NATIONAL COALITION ON TELEVISION VIOLENCE (NCTV) aunque en algunos casos el impacto de la violencia e los videojuegos eleva la hostilidad, no se ha podido establecer una causa directa entre los juegos y una psicopatología severa. Los videojuegos son cosa de hombres Falso.- Según un estudio reciente de la Asociación de consumidores de Electrónica en EU las mujeres entre 24 y 34 años juegan más que los hombre de la misma edad (65 contra 35 %) En España la cifra crece día a día el 37 % de los gamers (en ese país) son Mujeres.

Los videojuegos son solo para niños Falso.- Un tercio de los adultos que juegan videojuegos pasan más de 10 hrs. a la semana frente a alguna consola. Las compañías tienen como objetivo cliente de hasta 37 años. Por si esto no fuera Suficiente, se cree que para el 2010 más de 80 millones de adultos pasaran su tiempo libre en compañías de videojuegos.

Los videojuegos te vuelven antisocial Falso.- Un estudio realizado entre más de 2500 personas de todas las edades por el Observatorio del Videojuego en la Universidad

Europea de Madrid revela que el uso de videojuegos mejora las habilidades directas y aumenta la sociabilidad.

Los videojuegos producen adicción Falso.- recientemente la Asociación Médica Americana desechó la idea de introducir la "adicción a los videojuegos" a la lista de desordenes mentales.

Expertos dicen que el 90 % de los gamers "disfrutan" de los videojuegos y el otro 10 % sufre cierta dependencia hacia ellos.

Software

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

Tales componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, aplicaciones informáticas — como el procesador de textos, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a la edición de textos— o el software de sistema —tal como el sistema operativo, que básicamente permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando la interacción con los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, proporcionando también una interfaz para el usuario

Historia del software

La historia del software como se ha visto, no surge con los equipos electrónicos, - aunque es con ellos que adopta el nombre- está presente desde el empleo de ábacos o sumadoras mecánicas. Sin embargo, en estos casos, el software no se encuentra incorporado en el equipo. Es aportado por el operario. La máquina analítica de Charles Babbage, incidentalmente, tuvo su software, y fue una amiga de éste, la legendaria lady Lovelace, quien aportó el software que no se llegó a usar, dado que la máquina nunca se completó. En el ENIAC el control de las operaciones estaba parcialmente integrado en el equipo. Dicho control era realizado por un circuito que requería un alambrado específico para cada aplicación. Imaginemos lo engorroso que resultaba realamburar el circuito cada vez que cambiaba el uso del ENIAC.

Hasta este momento, no se percibía una diferencia sustancial entre el equipo y el control de las operaciones. El concepto de programa de control almacenado en memoria, aportación popularmente atribuida a John von Neumann, precipitó el desarrollo de software. En éste se perfilaron dos tendencias de desarrollo: los programas de aplicación y los de servicio. Estos últimos tenían como propósito facilitar el desarrollo de programas a partir de programas. Algunos programas de servicio fueron simples cargadores que permitieron emplear notaciones como el octal o hexadecimal más compactas que el binario. Otros como los ensambladores simplificaron más el proceso al reemplazar las notaciones numéricas con los símbolos mnemónicos que aportaron para describir a cada instrucción de la máquina. El siguiente paso significativo fue la traducción de fórmulas, que permitió el desarrollo de la *historia del software* y la

descripción de los algoritmos con el empleo de expresiones algebraicas.

Dicha traducción se realiza con programas que se denominan compiladores, generan programas que al ejecutarse producen los resultados. Es importante destacar que en tanto los programas de aplicación saturaron los recursos de los equipos, imponiendo sus requerimientos en cuanto a velocidad, precisión en la aritmética y capacidad en los almacenamientos; los programas de servicio repercutieron en la evolución de la arquitectura de los equipos (hardware). Entre las aportaciones más notables, podemos citar el empleo de pilas y el reemplazo de referencias físicas por lógicas. Con la pila (Push Down List), se da lugar al manejo recursivo de los procesos. Por ejemplo, esto ocurre en una oficina administrativa, cuando se pospone la solución de un problema para resolver otro de mayor exigencia.

Clasificación del software

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

- **Software de sistema:** Su objetivo es desvincular adecuadamente al usuario y al programador de los detalles de la computadora en particular que se use, aislándolo especialmente del procesamiento referido a las características internas de: memoria, discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas, teclados, etc.

El software de sistema le procura al usuario y programador adecuadas interfaces de alto nivel, herramientas y utilidades de apoyo que permiten su mantenimiento.

Incluye entre otros:

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

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

- Editores de texto
- Compiladores
- Intérpretes
- Enlazadores
- Depuradores

Entornos de Desarrollo Integrados (IDE): Agrupan las anteriores herramientas, usualmente en un entorno visual, de forma tal que el programador no necesite introducir múltiples comandos para compilar, interpretar, depurar, etc. Habitualmente cuentan con una avanzada interfaz gráfica de usuario (GUI).

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

- Aplicaciones para Control de sistemas y automatización industrial
- Aplicaciones ofimáticas
- Software educativo
- Software empresarial
- Bases de datos
- Telecomunicaciones (por ejemplo Internet y toda su estructura lógica)
- Videojuegos
- Software médico
- Software de Cálculo Numérico y simbólico.
- Software de Diseño Asistido (CAD)
- Software de Control Numérico (CAM)

http://es.wikipedia.org/wiki/Software#Clasificaci.C3.B3n_del_software

Importancia del software en la educación

Actualmente no sólo se pueden hacer las mismas cosas con ambos tipos de software, libre y privativo, sino que en determinadas circunstancias se pueden hacer más cosas con el software libre como abrir el formato de archivos opendocument que es el estándar aprobado por las universidades españolas y que el software privativo como el de Microsoft no puede abrir.

Además, al software libre, por ahora, no le afectan los virus y tiene un mayor nivel de seguridad en su uso con un menor consumo de recursos del ordenador por lo que no se necesita el último ordenador del mercado ni el más costoso para utilizarlo.

En estos momentos, Comunidades Autónomas como Extremadura, la pionera en España, o Andalucía ya utilizan desde hace años en su administración y en su sistema educativo software libre, y a ellas se les ha ido añadiendo en estos últimos tiempos la Comunidad valenciana, la gallega o la de Castilla-La Mancha. También hay países como Alemania, Inglaterra, Francia, Dinamarca, Brasil, Venezuela, Rusia y muchas grandes ciudades que están caminando en esa dirección e impulsando el desarrollo de este tipo de software para su administración y sus sistemas educativos. Y en todos estos lugares están realizando las mismas tareas que con el software privativo.

En la enseñanza aragonesa hay unos cuantos profes que ya llevamos tiempo utilizando software libre en nuestras aulas porque entendemos que es un modelo tecnológico mucho más interesante y mucho menos discriminatorio para nuestro alumnado y para las familias que el software cerrado, privativo y de pago.

De momento, en Aragón, se trata de experiencias personales sin apoyo por parte de la administración y para las que el profesorado está dedicando su tiempo libre y sus propios recursos materiales y económicos.

Para tener un punto de encuentro, de reflexión, de compartir ideas y recursos sobre el software libre y la educación aragonesa existe un espacio en internet, edulibre.info, donde puedes encontrar más información sobre estos temas, ayuda, recursos como

Colebuntu, una distribución para instalar GNU/Linux y abundantes aplicaciones de software libre en tabletpc y en cualquier otro ordenador, y enlaces por si quieres saber más.

Tecnología

Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas. Es una palabra de origen griego, τεχνολογία.

Formada por téchnē (τέχνη, "arte, técnica u oficio") y logía (λογία), el estudio de algo

Historia de la tecnología

Es la historia de la invención de herramientas y técnicas con un propósito práctico. La historia moderna está relacionada íntimamente con la historia de la ciencia, pues el descubrimiento de nuevos conocimientos ha permitido crear nuevas cosas y, recíprocamente, se han podido realizar nuevos descubrimientos científicos gracias al desarrollo de nuevas tecnologías, que han extendido las posibilidades de experimentación y adquisición del conocimiento.

Los artefactos tecnológicos son productos de una economía, una fuerza del crecimiento económico y una buena parte de la vida.

Las innovaciones tecnológicas afectan y están afectadas por las tradiciones culturales de la sociedad. También son un medio de obtener poder militar.

Tipos de tecnologías

Durante los próximos años, los Sistemas de Información cumplirán tres objetivos básicos dentro de las organizaciones:

1. Automatización de procesos operativos.
2. Proporcionar información que sirva de apoyo al proceso de toma de decisiones.
3. Lograr ventajas competitivas a través de su implantación y uso.

Los Sistemas de Información que logran la automatización de procesos operativos dentro de una organización, son llamados frecuentemente Sistemas Transaccionales, ya que su función primordial consiste en procesar transacciones tales como pagos, cobros, pólizas, entradas, salidas, etc.

Por otra parte, los Sistemas de Información que apoyan el proceso de toma de decisiones son los Sistemas de Soporte a la Toma de Decisiones, Sistemas para la Toma de Decisión de Grupo.

Sistemas Expertos de Soporte a la Toma de Decisiones y Sistema de Información para Ejecutivos.

El tercer tipo de sistema, de acuerdo con su uso u objetivos que cumplen, es el de los Sistemas Estratégicos, los cuales se desarrollan en las organizaciones con el fin de lograr ventajas competitivas, a través del uso de la tecnología de información.

Los tipos y usos de los Sistemas de Información se muestran en la figura 1.3.

A continuación se mencionan las principales características de estos tipos de Sistemas de Información.

Sistemas Transaccionales. Sus principales características son:

- A través de éstos suelen lograrse ahorros significativos de mano de obra, debido a que automatizan tareas operativas de la organización.
- Con frecuencia son el primer tipo de Sistemas de Información que se implanta en las organizaciones. Se empieza apoyando las tareas a nivel operativo de la organización.
- Son intensivos en entrada y salida de información; sus cálculos y procesos suelen ser simples y poco sofisticados.
- Tienen la propiedad de ser recolectores de información, es decir, a través de estos sistemas se cargan las grandes bases de información para su explotación posterior.
- Son fáciles de justificar ante la dirección general, ya que sus beneficios son visibles y palpables.

Sistemas de Apoyo de las Decisiones. Las principales características de estos son:

- Suelen introducirse después de haber implantado los Sistemas Transaccionales más relevantes de la empresa, ya que estos últimos constituyen su plataforma de información.
- La información que generan sirve de apoyo a los mandos intermedios y a la alta administración en el proceso de toma de decisiones.
- Suelen ser intensivos en cálculos y escasos en entradas y salidas de información. Así, por ejemplo, un modelo de planeación financiera requiere poca información de

entrada, genera poca información como resultado, pero puede realizar muchos cálculos durante su proceso.

- No suelen ahorrar mano de obra. Debido a ello, la justificación económica para el desarrollo de estos sistemas es difícil, ya que no se conocen los ingresos del proyecto de inversión.
- Suelen ser Sistemas de Información interactivos y amigables, con altos estándares de diseño gráfico y visual, ya que están dirigidos al usuario final.
- Apoyan la toma de decisiones que, por su misma naturaleza son repetitivos y de decisiones no estructuradas que no suelen repetirse.

Por ejemplo, un Sistema de Compra de Materiales que indique cuándo debe hacerse un pedido al proveedor o un Sistema de Simulación de Negocios que apoye la decisión de introducir un nuevo producto al mercado.

- Estos sistemas pueden ser desarrollados directamente por el usuario final sin la participación operativa de los analistas y programadores del área de informática.

Este tipo de sistemas puede incluir la programación de la producción, compra de materiales, flujo de fondos, proyecciones financieras, modelos de simulación de negocios, modelos de inventarios, etc.

Sistemas Estratégicos. Sus principales características son:

- Su función primordial no es apoyar la automatización de procesos operativos ni proporcionar información para apoyar la toma de decisiones.
- Suelen desarrollarse in house, es decir, dentro de la organización, por lo tanto no pueden adaptarse fácilmente a paquetes disponibles en el mercado.
- Típicamente su forma de desarrollo es a base de incrementos y a través de su evolución dentro de la organización. Se inicia con un proceso o función en particular y a partir de ahí se van agregando nuevas funciones o procesos.
- Su función es lograr ventajas que los competidores no posean, tales como ventajas en costos y servicios diferenciados con clientes y proveedores. En este contexto, los Sistema Estratégicos son creadores de barreras de entrada al negocio. Por ejemplo, el uso de cajeros automáticos en los bancos en un Sistema Estratégico, ya que brinda ventaja sobre un banco que no posee tal servicio. Si un banco nuevo decide abrir sus puertas al público, tendrá que dar este servicio para tener un nivel similar al de sus competidores.
- Apoyan el proceso de innovación de productos y proceso dentro de la empresa debido a que buscan ventajas respecto a los competidores y una forma de hacerlo en innovando o creando productos y procesos.

Un ejemplo de estos Sistemas de Información dentro de la empresa puede ser un sistema MRP (Manufacturing Resoure Planning) enfocado a reducir sustancialmente el desperdicio en el proceso productivo, o bien, un Centro de Información que proporcione

todo tipo de información; como situación de créditos, embarques, tiempos de entrega, etc. En este contexto los ejemplos anteriores constituyen un Sistema de Información Estratégico si y sólo sí, apoyan o dan forma a la estructura competitiva de la empresa.

Por último, es importante aclarar que algunos autores consideran un cuarto tipo de sistemas de información denominado Sistemas Personales de Información, el cual está enfocado a incrementar la productividad de sus usuarios.

<http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml#tusi>

Rendimiento académico

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

No se trata de cuanta materia han memorizado los educando sino de cuanto de ello han incorporado realmente a su conducta, manifestándolo en su manera de sentir, de resolver los problemas y hacer o utilizar cosas aprendidas.

La comprobación y la evaluación de sus conocimientos y capacidades. Las notas dadas y la evaluación tienen que ser una medida objetiva sobre el estado de los rendimientos de los alumnos.

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

El rendimiento educativo sintetiza la acción del proceso educativo, no solo en el aspecto cognoscitivo logrado por el educando, sino también en el conjunto de habilidades, destrezas, aptitudes, ideales, intereses, etc. Con esta síntesis están los esfuerzos de la sociedad, del profesor y del rendimiento enseñanza - aprendizaje, el profesor es el responsable en gran parte del rendimiento escolar.

Consideramos que en el rendimiento educativo intervienen una serie de factores entre ellos la metodología del profesor, el aspecto individual del alumno, el apoyo familiar entre otros.

Hay que aclarar que la acción de los componentes del proceso educativo, solo tienen afecto positivo cuando el profesor logra canalizarlos para el cumplimiento de los objetivos previstos, aquí la voluntad del educando traducida en esfuerzo es vital, caso contrario no se debe hablar de rendimiento.

En todos los tiempos, dentro de la educación sistematizada, los educadores se han preocupado por lo que la pedagogía conocemos con el nombre de aprovechamiento o rendimiento escolar, fenómeno que se halla estrechamente relacionado con el proceso enseñanza - aprendizaje. La idea que se sostiene de rendimiento escolar, desde siempre y aún en la actualidad, corresponde únicamente a la suma de calificativos producto del “examen” de conocimientos, a que es sometido el alumno. Desde este punto de vista el

rendimiento escolar ha sido considerado muy unilateralmente, es decir, sólo en relación al aspecto intelectual. Esta situación se convirtió en norma, principio y fin, exigiendo al educando que “rindiese” repitiendo de memoria lo que se le enseña “más a la letra”, es decir, cuando más fiel es la repetición se considera que el rendimiento era mejor.

Al rendimiento escolar lo debemos considerar, dejando de lado lo anotado en el párrafo anterior, pues lo más importante son los alumnos.

Estos cambio conductuales se objetivizan a través de las transformaciones, formas de pensar y obrar así como en la toma de conciencia de las situaciones problemáticas.

En resumen, el rendimiento debe referirse a la serie de cambios conductuales expresados como resultado de la acción educativa.

Por lo dicho, el rendimiento no queda limitado en los dominios territoriales de la memoria, sino que trasciende y se ubica en el campo de la comprensión y sobre todo en los que se hallan implicados los hábitos, destrezas, habilidades, etc.

Tipos de Rendimiento Educativo

Rendimiento Individual

Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Lo que permitirá al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores.

Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognoscitivo o intelectual.

También en el rendimiento intervienen aspectos de la personalidad que son los afectivos. Comprende

Rendimiento General: Es el que se manifiesta mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las Líneas de Acción Educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.

Rendimiento específico: Es el que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación de más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta parceladamente: sus relaciones con el maestro, con las cosas, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.

Rendimiento Social

La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla.

Desde el punto de vista cuantitativo, el primer aspecto de influencia social es la extensión de la misma, manifestada a través de campo geográfico.

Además, se debe considerar el campo demográfico constituido, por el número de personas a las que se extiende la acción educativa.

El Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Antes de detallar el enfoque docente que se va a seguir para impartir las asignaturas que se describen en los capítulos siguientes, primero es necesario fijar los conceptos y la terminología básica que se va a emplear a lo largo de este tema.

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. En esta sección se describe dicho proceso apoyándonos en la referencia encontrada en el capítulo 1 de [HERNANDEZ89].

La referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce.

Esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender). El que puede enseñar, quiere enseñar y sabe enseñar (**el profesor**); El que puede aprender quiere y sabe aprender (**el alumno**). Ha de existir pues una disposición por parte de alumno y profesor.

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

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

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

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

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información.

Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

El objetivo de este capítulo es analizar el método a seguir por parte del profesor para realizar su función de la forma más eficaz posible.

Antes de entrar en ello, sí quiero hacer una reflexión sobre el hecho de que el profesor no es una mera fuente de información, sino que ha de cumplir la función de *suscitar* el aprendizaje.

Ha de ser un catalizador que incremente las posibilidades de éxito del proceso motivando al alumno en el estudio.

Elementos del proceso enseñanza – aprendizaje

El aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.⁸

El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos.⁹

Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que realiza en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas) ¹⁰

La mente del educando, su sustrato material-neuronal, no se comporta como un sistema de fotocopia que reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte. El individuo ante el influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente, sino que también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y personal con los datos que la realidad le aporta. Si la transmisión de la esencia de la realidad, se interfiere de manera adversa o el educando no pone el interés y la voluntad necesaria, que equivale a decir la atención y concentración requerida, sólo se lograrán aprendizajes frágiles y de corta duración.¹¹

Asimismo, el significado de lo que se aprende para el individuo influye de manera importante en el aprendizaje. Puede distinguirse entre el significado lógico y psicológico; por muy relevante que sea un contenido, es necesario que el alumno lo trabaje, lo construya y, al mismo tiempo, le asigne un determinado grado de significación subjetiva para que se plasme o concrete en un aprendizaje significativo que equivale a decir, que se produzca una real asimilación, adquisición y retención de dicho contenido.¹²

El aprendizaje puede considerarse igualmente como el producto o fruto de una interacción social y, desde este punto de vista, es intrínsecamente un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. Un sujeto aprende de otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y reflexiva, construye e interioriza nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida. De esta forma, los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente. De aquí, que el aprendizaje pueda considerarse como un producto y un resultado de la educación y no un simple prerequisite para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, en el hilo conductor, el comando del desarrollo.^{13, 14}

El aprendizaje, por su esencia y naturaleza, no puede reducirse y, mucho menos, explicarse sobre la base de los planteamientos de las llamadas corrientes conductistas o asociacionistas y cognitivas. No puede concebirse como un proceso de simple asociación mecánica entre los estímulos aplicados y las respuestas provocadas por estos, determinadas tan solo por las condiciones externas imperantes, donde se ignoran todas

aquellas intervenciones, realmente mediadoras y moduladoras, de las numerosas variables inherentes a la estructura interna, principalmente del subsistema nervioso central del sujeto cognoscente, que aprende. No es simplemente la conexión entre el estímulo y la respuesta, la respuesta condicionada, el hábito es, además de esto, lo que resulta de la interacción del individuo que se apropia del conocimiento de determinado aspecto de la realidad objetiva, con su entorno físico, químico, biológico y, de manera particularmente importante con su realidad social.

No es sólo el comportamiento y el aprendizaje una mera consecuencia de los estímulos ambientales incidentes sino también el fruto de su reflejo por una estructura material y neuronal que resulta preparada o pre acondicionada por factores como el estado emocional y los intereses o motivaciones particulares. Se insiste, una vez más, que el aprendizaje emerge o resulta una consecuencia de la interacción, en un tiempo y en un espacio concretos, de todos los factores que muy bien pudiéramos considerar causales o determinantes, de manera dialéctica y necesaria.

La cognición es una condición y consecuencia del aprendizaje: no se conoce la realidad objetiva ni se puede influir sobre ella sin antes aprehenderla, sobre todo, sin dominar las leyes y principios que mueven su transformación evolutiva espacio-temporal. Es importante insistir en el hecho de que las características y particularidades perceptivas del problema que se enfrenta devienen en condiciones necesarias para su comprensión, recreación y solución. En la adquisición de cualquier conocimiento, la organización del sistema informativo, resulta igualmente de particular trascendencia para alcanzar los propósitos u objetivos deseados. Todo aprendizaje unido o relacionado con la

comprensión consciente y consecuente de aquello que se aprende es más duradero, máxime si en el proceso cognitivo también aparece, con su función reguladora y facilitadora, una retroalimentación correcta que, en definitiva, influye en la determinación de un aprendizaje correcto en un tiempo menor, más aún, si se articula debidamente con los propósitos, objetivos y motivaciones del individuo que aprende.

En el aprendizaje humano, la interpretación holística y sistémica de los factores conductuales y la justa consideración de las variables internas del sujeto como portadoras de significación, resultan incuestionablemente importantes cuando se trata de su regulación didáctica. Por ello, la necesidad de tomar en consideración estos aspectos a la hora de desarrollar procedimientos o modalidades de enseñanza dirigidos a sujetos que no necesariamente se encontrarán en una posición que les permita una interacción cara a cara con la persona responsable de la transmisión de la información y el desarrollo de las habilidades y capacidades correspondientes. En la misma medida en que se sea consecuente con las consideraciones referidas, se podrá influir sobre la eficiencia y eficacia del proceso de aprendizaje, según el modelo que establece la ruta crítica: la vía más corta, recorrida en el menor tiempo, con los resultados más ricos en cantidad, calidad y duración.

Algunos autores consideran que cuando se registran los pensamientos sobre la base de determinadas sensaciones, en el primer momento, no se hace un alto para el análisis de los detalles pero que, más tarde, ellos se sitúan en determinadas ubicaciones de la mente que, equivale a decir, en diferentes fondos neuronales del subsistema nervioso central interrelacionados funcionalmente, para formar o construir partes de entidades o patrones

organizados con determinada significación para el individuo que aprende. Luego el individuo construye en su mente, fruto de su actividad nerviosa superior, sus propias estructuras y patrones cognitivos de la realidad objetiva, del conocimiento que adquiere de distintos aspectos de ella; así cuando se pretende resolver un problema concreto, gracias a su capacidad para elaborar un pensamiento analizador y especulador, compara posibles patrones diferentes y elabora una solución para una situación problemática específica.^{2, 14,15}

De igual manera, otros consideran que es en el pensamiento donde se asienta el aprendizaje, que este no es más que la consecuencia de la acción de un conjunto de mecanismos que el organismo pone en movimiento para adaptarse al entorno donde existe y que evoluciona constantemente. El individuo primero asimila y luego acomoda lo asimilado. Es como si el organismo explorara el ambiente, tomara algunas de sus partes, las transformara y terminara luego incorporándolas sobre la base de la existencia de esquemas mentales de asimilación o de acciones previamente realizadas, conceptos aprendidos con anterioridad, que configuran, todos ellos, esquemas mentales que posibilitan la incorporación de otros conceptos y el desarrollo de nuevos esquemas. A su vez, mediante el acomodamiento, el organismo cambia su propia estructura, sobre todo al nivel del subsistema nervioso central, para adaptarse adecuadamente a la naturaleza de los nuevos aspectos de la realidad objetiva que se aprenderán; que la mente, en última instancia, acepta como imposiciones de la referida realidad objetiva. Es válido identificar que es la concepción de aprendizaje de la psicología genética de Jean Piaget.^{16, 17,18}

La concepción neurofisiológica

Las concepciones neurofisiológicas relacionadas con el aprendizaje, donde se establece la participación de los hemisferios cerebrales en este proceso, se han desarrollado de una forma espectacular en los últimos años, a tal grado, que se ha llegado a plantear que el comportamiento del cerebro del individuo está indisolublemente ligado a su estilo de aprendizaje; que según su forma de funcionamiento o estado fisiológico, así como del subsistema nervioso central en un sentido más general, así serán las características, particularidades y peculiaridades del proceso de aprendizaje del individuo.^{19,29,21}

La unidad estructural y funcional del subsistema nervioso central es la neurona. Su principal representante es el cerebro, con un peso aproximado de unos 1 500 gramos en un individuo adulto y constituido por aproximadamente 10 000 millones de neuronas, altamente especializadas y, a la vez, interrelacionadas, que conforman una red compleja y con posibilidades de recibir información, procesarla, analizarla y elaborar respuestas.^{21, 22}

En el proceso de aprendizaje, que lleva al conocimiento de aspectos concretos de la realidad objetiva, el influjo o entrada de información tiene lugar a través de estructuras especiales conocidas con el nombre genérico de receptores o analizadores sensoriales: el visual, el auditivo, el táctil, el gustativo y el olfatorio. En estos analizadores, debidamente estimulados, se originan señales electromagnéticas (llamadas potenciales de acción) que se trasladan hacia el subsistema nervioso central por vías centrípetas específicas.

Las señales electromagnéticas son precisamente las portadoras de la información sobre el cambio ocurrido en el entorno del individuo; ellas llegan finalmente a diferentes áreas o fondos neuronales del subsistema nervioso central donde dejan una huella, reflejo del cambio ocurrido que, de producirse sobre la base o como consecuencia de determinada cantidad y calidad de información recibida, quedará retenida en forma de memoria neuronal o nerviosa y que se va a expresar fenoménicamente, en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje, como conocimiento, fruto de lo que se ha aprendido a partir de una estimulación adecuada, en cantidad y calidad, de los mencionados analizadores sensoriales, por separado o en grupo.

El cerebro es, con certeza, un órgano totalmente original en el universo y un universo en sí mismo. 23 Constituye, en su conjunto, el sustrato material de la neuropedagogía centrada en la interacción entre el referido órgano y el comportamiento de los llamados sistemas de aprendizaje, en los cuales las neuronas se relacionan funcionalmente por medio de las llamadas estructuras sinápticas para establecer cadenas, más o menos largas según el número de integrantes, y constituir así los llamados engramas sensoriales o de influjo informacional y los de tipo motor (que tienen como sustrato material a vías centrífugas que partiendo del subsistema nervioso central llegan a los efectores), en correspondencia con las respuestas emitidas a partir de situaciones informacionales específicas o de otras parecidas.

La concepción neurofisiológica del aprendizaje no es antagónica con ninguna otra concepción al respecto, todo lo contrario, es complemento de todas, por separado y en su conjunto, por cuanto, desde la más simple sensación hasta el más complejo

pensamiento, juicio, idea, emoción o interés, no se desarrollarían y surgirían como tales sin la existencia de un sustrato material neuronal que, debidamente interrelacionado en sus unidades constitutivas e influenciado por los múltiples factores físicos, químicos, biológicos y sociales del entorno del individuo, constituye la fuente originaria de todos ellos.

Consideraciones finales

El proceso enseñanza - aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual el primer componente debe organizarse y desarrollarse de manera tal que facilite la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva.

En su interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo, permitirá que en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia posibles, el establecimiento de los engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores necesarios para que el reflejo se materialice y concrete.

Paradigmas o modelos pedagógicos

Modelo Naturalista

Este modelo se fundamenta en las potencializadoras que posee internamente el sujeto. Esta fuerza, que enana del interior, es la que permite al alumno asimilar el conocimiento.

Modelo Conductista

La base que sustenta a este modelo es la concepción del aprendizaje como cambio de conductas observable.

Modelo cognoscitivo-conductista

En esta perspectiva pedagógica se incluyen varios corrientes, entre los cuales podemos mencionar:

- Los trabajos de J. Dewey y Piaget entre otros, quienes sostienen que el propósito de la educación es que los estudiantes accedan al nivel superior al desarrollo intelectual.
- La corriente del modelo cognoscitivo que destaca el contenido de la enseñanza, como parte fundamental en el proceso enseñanza y de aprendizaje.

Modelo social-cognitivo

En este modelo el trabajo productivo y la educación están íntimamente relacionados.

Su propósito esencial es el desarrollo de capacidades fundamentales en los procesos de interacción y comunicación desplegadas durante la enseñanza, el debate, la crítica razonada del grupo de la vinculación entre la teoría y a la práctica y la solución de problemas reales que interesan a la comunidad.

Educación

La **educación**, (del latín *educere* "guiar, conducir" o *educare* "formar, instruir") puede definirse como: El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

- El proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.

- Proceso de socialización formal de los individuos de una sociedad.
- La educación se comparte entre las personas por medio de nuestras ideas, cultura, conocimientos, etc. respetando siempre a los demás. Ésta no siempre se da en el aula.

Historia de la educación

La historia de la educación se ciñe a la división de las edades del hombre. En los inicios de la Edad Antigua hay que situar las concepciones y prácticas educativas de las culturas india, china, egipcia y hebrea. Durante el primer milenio a.C. se desarrollan las diferentes paideias griegas (arcaica, espartana, ateniense y helenística). El mundo romano asimila el helenismo también en el terreno docente, en especial gracias a Cicerón quien fue el principal impulsor de la llamada humanitas romana.

El fin del Imperio romano de Occidente (476) marca el final del mundo antiguo y el inicio de la larga Edad Media (hasta 1453, caída de Constantinopla ante las tropas turcas, bien hasta 1492, descubrimiento de América). El cristianismo, nacido y extendido por el Imperio romano, asume la labor de mantener el legado clásico, tamizado, filtrado por la doctrina cristiana. De la recuperación plena del saber de Grecia y Roma que se produce durante el Renacimiento nace el nuevo concepto educativo del Humanismo a lo largo del siglo XVI, continuado durante el Barroco por el disciplinarismo pedagógico y con el colofón ilustrado del siglo XVIII.

En la educación Contemporánea (siglos XIX-XXI) nacerán los actuales sistemas educativos, organizados y controlados por el Estado.

Tipos de educación

Conforme a esta definición, la educación a lo largo de la vida reposa sobre cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir y aprender a ser. Muchos agentes educativos contribuyen al desarrollo individual y social de la persona. La definición de la UNESCO, generalmente aceptada, reconoce la existencia de tres tipos de educación:

- La educación formal que corresponde al sistema educativo estructurado jerárquicamente, con cursos establecidos por orden cronológico y que empieza con la escuela primaria y se prolonga hasta las instituciones terciarias.

- La educación informal entendida como el proceso mediante el cual el individuo asimila actitudes, valores, aptitudes y conocimiento a través de la experiencia cotidiana

con la familia, los amigos, los compañeros que comparten los mismos intereses, los medios de información y otros factores que inciden en el entorno de una persona.

- La educación no formal que consiste en una actividad organizada con fines educativos al margen del sistema oficial establecido, y destinada a un sector específico en pos de objetivos educativos determinados.

Cada uno de estos tres tipos de educación juega un papel específico y complementario a las otras dos y todas son necesarias para lograr los resultados deseados. En términos generales:

- Los conocimientos y las calificaciones laborales se adquieren en general por medio de la educación formal.

- Cierta número de aptitudes, tanto personales como sociales, se adquieren por medio de la educación informal.

- La adquisición de una aptitud para vivir y de actitudes basadas en un sistema íntegro de valores se hace posible gracias a la educación no formal.

Importancia de la educación

Como primera medida, si lo que se pretende lograr es un modelo con un carácter más social, la educación es una de las mejores herramientas para la distribución del ingreso, ya que el salario que se recibirá por un trabajo calificado, ya sea técnico o profesional, representará un nivel superior de ingresos, con lo que se disminuyen las diferencias entre clases sociales y por lo tanto el inconformismo de las clases menos favorecidas,

que al representar una gran proporción dentro del total de la población se convierten en un caldo de cultivo para la formación y crecimiento de grupos rebeldes alzados en armas y creo poder decir que todos los colombianos con uso de razón sabemos por experiencia lo que esto significa.

Además de tener una notable influencia en el crecimiento de la delincuencia. Debido a la poca cobertura de la educación, la demanda por los puestos de trabajo menos calificados es muy grande en comparación a la demanda por los trabajos que requieren de cierta calificación, los puestos mencionados primero son subvalorados y por lo tanto su salario no corresponde al esfuerzo real que estos implican. Solo disminuyendo la oferta para dichos puestos lograremos que estos tengan la remuneración que se merecen. ¿Y cómo? Pues educando y preparando el recurso humano.

Pero no solo se tiene que ampliar la cobertura de la educación, sino también su calidad. Hace ya un tiempo escuché en un noticiero de televisión que para unos puestos de trabajo consistentes en limpiar las alcantarillas se presentaron personas incluso con niveles de educación superior. Si bien es cierto que el trabajo no es deshonra, también es cierto que no es justo que una persona pase cinco años, o más, de su vida preparándose para terminar haciendo un trabajo que requiere más esfuerzo físico que intelectual. Lo anterior viene a que la mayoría de los profesionales se encuentran desempleados y seguidamente se les escucha decir “es que no hay trabajo”, pero como

va a haber trabajo cuando una gran proporción de los egresados de las universidades espera salir y conseguir un empleo en lugar de crearlo.

Trabajo como tal si hay, ¿o es que en Colombia, como en todos los países de Latinoamérica, no hay muchas cosas por hacer? Lo que pasa es que siempre esperamos que otro tome la iniciativa. Parte de la educación debe consistir en informarle a los estudiantes sobre todos los planes que tiene el gobierno, las ONGs, entidades privadas y muchas otras instituciones para fomentar la creación de empresas ya sean de productos o servicios, vincular las incubadoras de empresas a las universidades e instituciones técnicas y orientar a sus alumnos para que cuando terminen sus estudios no se dediquen simplemente a pasar hojas de vida de aquí para allá esperando conseguir un empleo. En este punto vale la pena mencionar la falta de conocimiento que tienen los jóvenes en nuestro país acerca del funcionamiento del estado y sus instituciones, esta situación es importante tenerla en cuenta ya que solo incentiva la apatía al respecto y la falta de interés en la participación en el mejoramiento de la sociedad.

Otro aspecto que hace de la educación un tema prioritario, es que brinda a las personas una mayor probabilidad de tomar una decisión acertada a la hora de elegir, ya que se pueden tomar en cuenta más elementos dentro del análisis para la elección que antes le eran incomprensibles. Lo que significa que una persona podrá definir con mayor claridad sus intereses y escoger dentro de las políticas ofrecidas por los candidatos la más conveniente. No estoy hablando solo de candidatos a la presidencia o a alcaldes, sino también a muchos cargos locales que dentro de una comunidad o barrio son de gran

importancia para su buen desarrollo, circunstancia especial para la buena convivencia, la solidaridad y la paz.

Si cada uno tiene en cuenta sus intereses individuales, la política escogida será la que más convenga a la mayoría de intereses en común, es decir, la que más beneficie a la comunidad, siendo esta una forma de fortalecer la democracia, que se encuentra tan debilitada en nuestro país a pesar de su gran tradición y reconocimiento como una de las más sólidas de Latinoamérica.

La falta de conocimiento que tienen los jóvenes en nuestro país acerca del funcionamiento del estado y sus instituciones hay que tenerla en cuenta ya que solo incentiva la apatía y la falta de interés en el mejoramiento de la sociedad. Por otra parte, la falta de educación hace más fácil el engaño y permite mantener al pueblo oprimido por clases dirigentes corruptas e inescrupulosas que, aunque puedan ser una minoría, causan graves consecuencias en el desarrollo económico y social del país con discursos amarillistas y populistas para lograr sus objetivos personales y no los de la comunidad, además de no permitir que se dé un cambio estructural benéfico para todos. Como bien lo ilustra el siguiente refrán: “el que no sabe es como el que no ve”. Ahora veamos otro de los aspectos importantes de la educación. Una persona educada cuenta con un buen criterio para protestar por una mala acción de los dirigentes; además, para estos es más fácil discutir los puntos causantes de la protesta con un grupo educado que con otro que no cuente con la suficiente educación para establecer una buena comunicación y llegar a un pronto acuerdo. A no ser que lo que quiera el

dirigente sea disolver la protesta con pañitos de agua tibia y mantener a la gente, como comúnmente se dice, engatusada, recurso este utilizado por muchos de los dirigentes en nuestro país a través de la historia.

Tenemos entonces que una comunidad con un mayor nivel de educación es una comunidad más organizada y mucho más solidaria capaz de llevar las riendas de su destino, lo que en resumidas cuentas no es más que otra forma de fortalecer la democracia y asegurar un mayor bienestar común.

También tenemos la capacidad para valorar correctamente el trabajo, tanto propio como de los demás. Para dar un ejemplo me referiré a los miserables precios a los que le son comprados los productos agrícolas a los campesinos, los que llegan al consumidor final a un precio considerablemente mayor; esto fomenta la incorrecta distribución del ingreso ya que tiene muy poco que ver con el esfuerzo realizado por cada persona que interviene en el proceso.

Por otra parte, la falta de educación hace más fácil el engaño y permite mantener al pueblo oprimido por clases dirigentes corruptas e inescrupulosas...

También tenemos la capacidad para valorar correctamente el trabajo, tanto propio como de los demás...

Para terminar se puede decir que una persona educada podrá educar mucho mejor a sus hijos, que una sin educación. En este caso me refiero a la educación que se recibe en el hogar, en especial a los valores morales que hacen a una persona respetable dentro de una comunidad y que su ausencia genera fallas de conducta en el individuo y por lo

tanto va en contravía con el buen desarrollo y su buena inserción social, terminando comúnmente en corrupción y delincuencia.

Tomemos ahora las instituciones para el desarrollo. Este viene siendo el complemento de la educación, los dos deben ir de la mano para formar el tronco principal del que hablamos.

Todos los buenos aspectos de la educación se verían notoriamente reducidos si no se cuenta con instituciones para el desarrollo que puedan ofrecer a las personas los elementos, los recursos y las oportunidades necesarias para su óptimo desempeño dentro de la comunidad. Así como las instituciones para el desarrollo se verían desperdiciadas sin una buena educación.

Estas instituciones son las proveedoras de la dotación necesaria para desenvolverse dentro de una comunidad y con la que muchas de las personas no cuentan.

Igual tenemos que una persona con educación no solo estará pendiente de buscar empleo, sino que también tendrá la capacidad de generarlo aprovechando de forma correcta las oportunidades que el mercado y las instituciones para el desarrollo le brindan.

Este es otro de los motivos por los que son tan importantes las instituciones para el desarrollo, para apoyar a estas personas en la creación de micro, pequeñas y medianas empresas que puedan sobrevivir y crecer y así fortalecer el sector productivo de nuestro país. Según el reporte del Foro Económico Mundial correspondiente a 1999 Colombia

perdió competitividad; al analizar una muestra de 59 países en la que el 92% resultó ser más competitivo que el nuestro y uno de los principales factores para que se llegara a esta situación fue la pérdida de calidad en el capital humano. Deberíamos ver en los países del sudeste asiático el mejor ejemplo, los cuales basaron su surgimiento en la capacitación del recurso humano.

Pero para que una persona pueda gozar de una buena educación debe tener los recursos necesarios para esto. Me refiero a que en nuestro país, los niños de bajos recursos, si tienen la suerte de poder ir a una escuela, no cuentan con una buena alimentación reduciendo la capacidad de atención y de concentración. De igual manera, hay muchos niños con problemas visuales, los que influyen sobre el rendimiento en sus estudios y sus padres ni siquiera se dan cuenta por ignorancia.

De esta manera las bases de los conocimientos de estos jóvenes van a tener profundas grietas y una educación posterior, como la superior, no va a ser tan provechosa como debería.

Otro aspecto de vital importancia debe ser la educación moral. Nuestros niños, sobre todo en las zonas rurales, están creciendo en medio de un conflicto que puede generarles serios problemas de comportamiento y psicológicos debido a la violencia implícita en el mismo; incluso, pueden llegar a ver a una persona mientras le quita la vida a otra.

Por lo tanto se debe tener cuidado sobre tales efectos para que en un futuro nuestra sociedad no pierda los valores morales tan importantes para la sana convivencia.

Como conclusión: si queremos hablar de paz, los primeros temas a tratar deben ser educación e instituciones para el desarrollo.

De lo contrario puede que se llegue a un acuerdo de paz, pero el inconformismo en la población continuará presente y en un futuro no muy lejano nos veremos nuevamente en un conflicto de tipo social.

2.6 Hipótesis

Los video juegos incidirán 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.

2.7 Señalamiento de variables

Variable independiente: Los videojuegos

Variable dependiente: Rendimiento Escolar.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Modalidad de la investigación

La presente investigación se encuentra en la modalidad cualitativa y cuantitativa.

Cualitativo porque se refiere a los valores que se transmite del educando al educador.

Cuantitativo ya que a través de las encuestas se valora el conocimiento y comportamiento de los niños.

Conscientes de la necesidad de cambiar las estructuras educativas mirando las perspectivas científicas y tecnológicas del siglo XXI.

hemos tomado un problema aparentemente intrascendente y, por ello descuidado, proponiéndonos realizar esta investigación ya explicaba en l tema, bajo la premisa epistemología de reconstrucción social.

Una vez que se haya logrado llevar a efecto los puntos mencionados, se emprenderá en la ejecución hasta su culminación del proyecto

3.2. Nivel o tipo de investigación

Investigación de campo.- Se realizo este tipo de investigación porque se llevo a cabo el lugar de los hechos con los actores propios de la investigación

Investigación Documental o Bibliográfica.- Este tipo de investigación es indispensable ya que el presente trabajo se apoya en documentos ya existentes, como libros tesis monografías apuntes folletos que se relacionan con el tema de la investigación.

Investigación Aplicada.- Permite en base a los análisis de los resultados establecer estrategias todo esto se lo realiza con una propuesta practica

3.3. Población y muestra

En relación a la población y a la muestra se van a realizar a 60 estudiantes.

Cuadro No.2

INFORMANTES	TOTAL
Niñas y niños del tercer año de básica de la Escuela Reinaldo Espinosa	60
TOTAL	60

Fuente: Investigadora
Elaborado Por: Martha Morales

3.4. Técnicas e instrumentos para la utilización de datos.

Siendo la metodología un conjunto de procedimientos utilizados para llevar a la práctica un proyecto de cualquier naturaleza, es necesario señalar también que debemos recurrir a determinados mecanismos que nos permitan llevar adelante dichos procedimientos; estos mecanismos no son sino las técnicas y los instrumentos.

Las técnicas son respuestas al “como hacer”, para alcanzar el resultado propuesto: Observación, fichaje y la encuesta.

Los instrumentos son “las maneras de hacer”, para obtener el resultado anhelado: Fichas y cuestionarios estructurados.

3.5 Operacionalización de las Variables

Cuadro No.3

Variable Independiente: Los Videojuegos

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>LOS VIDEOJUEGOS</p> <p>Es un programa informático para el entretenimiento en general basada en la interacción entre uno o varias personas</p>	Programas	Educativas	¿Qué Tipos de videojuegos practicas?	Encuesta:
	Informáticos	Estimación	Educativos ()	
			Diversión ()	
	Entretenimiento	Dinámicas	¿Te gustaría aprender a través de los videojuegos?	
Si () No()				
Violencia	Acción	¿Compartes con tus compañeros los video juegos?		
		Si () No()		
			¿Los video juegos disminuye tú tiempo de dedicación en los estudios?	
			Si () No()	
			¿Crees qué es más importantes los video juegos que la educación?	
			Si () No()	

Operacionalización de las Variables

Cuadro No.4

Variable dependiente: Rendimiento Académico

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>RENDIMIENTO ESCOLAR</p> <p>Es el resultado del trabajo realizado por los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades cognitivas, aptitudinales procedimentales, comprobando mediante una evaluación, calificación y acreditación eficiente</p>	<p>Trabajo</p> <p>Capacidades</p>	<p>Actividad</p> <p>Producción</p> <p>Acción</p> <p>Esfuerzo</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Cognoscitiva</p> <p>Afectiva</p> <p>Psicomotriz</p>	<p>¿Tu rendimiento escolar es?</p> <p>Muy Bueno () Bueno ()</p> <p>Regular () Malo ()</p> <p>¿El control de tus padres en tus tareas es constante?</p> <p>Si () No()</p> <p>¿Eres creativo en tus clases?</p> <p>Si () No()</p> <p>Te gustaría mejorar tú rendimiento escolar?</p> <p>Si () No()</p>	<p>Encuesta</p>

CAPÍTULO IV

4.1 Análisis e interpretación de resultados

En esta fase de la investigación, se esquematiza el tratamiento metodológico, es decir se define como la estrategia va a ser utilizada, por tanto se describirá exhaustivamente como se va realizar la acción investigativa, que métodos, procedimientos y técnicas e instrumentos se van a emplear.

Haciendo referencia a la metodología de trabajo empleado es necesario señalar que se tomo como guía las fases del método científico de manera general, ayudándonos a la recolección, análisis e interpretación.

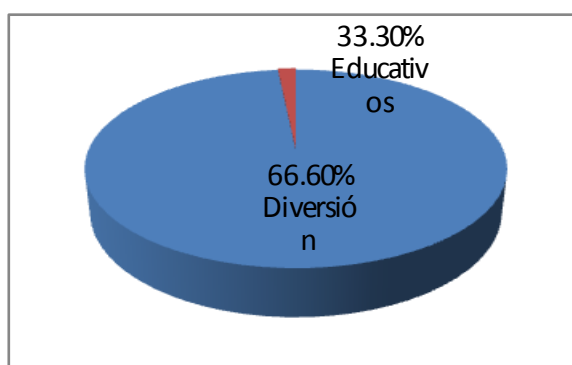
ENCUESTA LOS ESTUDIANTES
4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

1. ¿Qué tipo de videojuegos practica?

Cuadro N° 1

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Educativos	20	33,30%
2	Diversión	40	66,60%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas
 Elaborado Por: Martha Morales



Fuente: Encuestas
 Elaborado Por: Martha Morales

Gráfico N° 1

ANÁLISIS

De los 60 estudiantes que pertenecen al 100% de los encuestados la primera pregunta contestan 40 de ellos es equivalente al 66.6% dicen que prefieren videojuegos de diversión y 20 de ellos equivalente al 33.3% dicen que prefieren videojuegos educativos.

INTERPRETACIÓN

En la mayoría de los estudiantes encuestados no toman conciencia de los tiempos libres por lo tanto se dedican a los videojuegos la mayor parte de su tiempo y no hay el

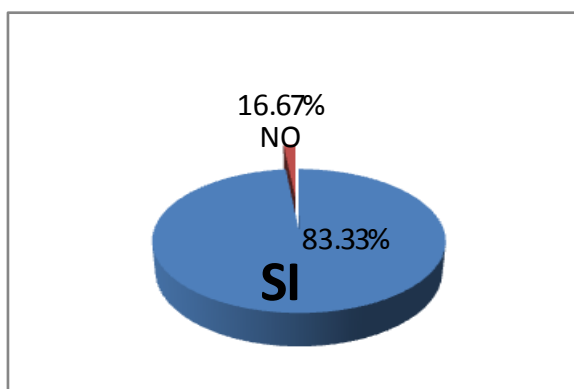
control adecuado por parte de los padres de familia en el hogar y en la escuela, pues esta causa afecta en el rendimiento escolar.

2. ¿Te gustaría aprender a través de videojuego?

Cuadro N° 2

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	50	83,33%
2	NO	10	16,67%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas
Elaborado Por: Martha Morales



Fuente: Encuestas
Elaborado Por: Martha Morales

Gráfico N° 2

ANÁLISIS

En esta pregunta 50 responden que si equivalente al 83.3% y 10 que no en un 16.6%

INTERPRETACIÓN

Podemos decir que la mayoría de los estudiantes quieren aprender a través de video juegos, lo que faltaría motivación por parte de los docentes y padres de familia

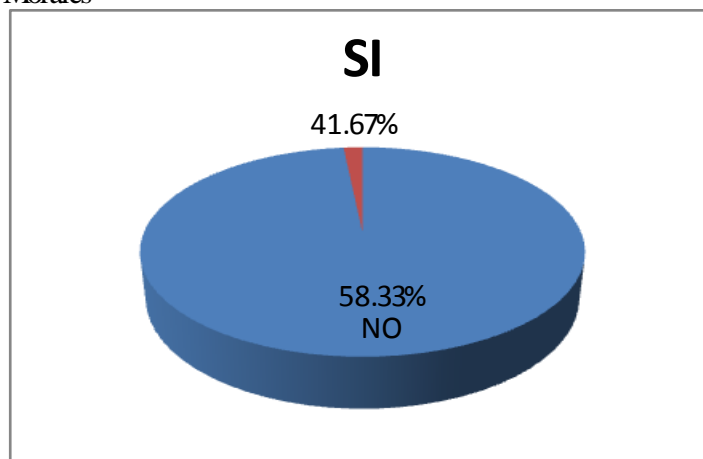
3. ¿Compartes con tus compañeros juegos de video?

Cuadro N° 3

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	25	41,67%
2	NO	35	58,33%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales



Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales

Gráfico N°3

ANÁLISIS

En esta pregunta 35 niños nos dicen que no comparten juegos de video que es equivalente al 58.3% y 25 niños responden que si equivalente al 41.6%

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad dicen que no comparten juegos de video con sus compañeros lo cual existe egoísmo entre ellos.

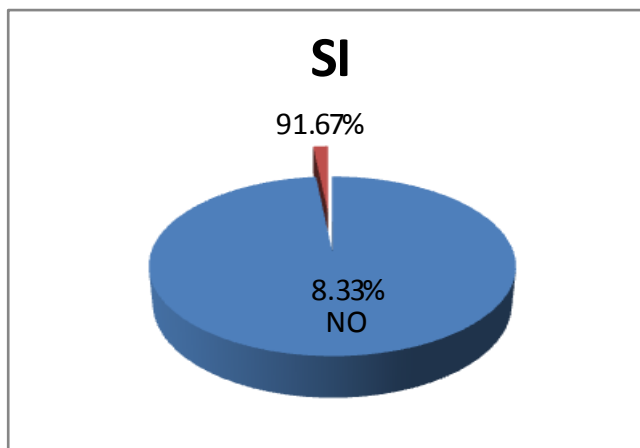
4. ¿Los videojuegos disminuyen tu tiempo de dedicación en los estudios?

Cuadro N° 4

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	55	91,67%
2	NO	5	8,33%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales



Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales

Gráfico N°4.

ANÁLISIS

En esta pregunta 55 niños responden en un 91.6% y 5 niños de forma negativa correspondiente al 8.3%.

INTERPRETACIÓN

Casi en su totalidad de los estudiantes dicen que pierden mucho tiempo por lo tanto descuidan sus estudios.

5. ¿Crees que es más importante los videojuegos que la educación?

Cuadro N° 5

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	2	3,33%
2	NO	58	96,67%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales

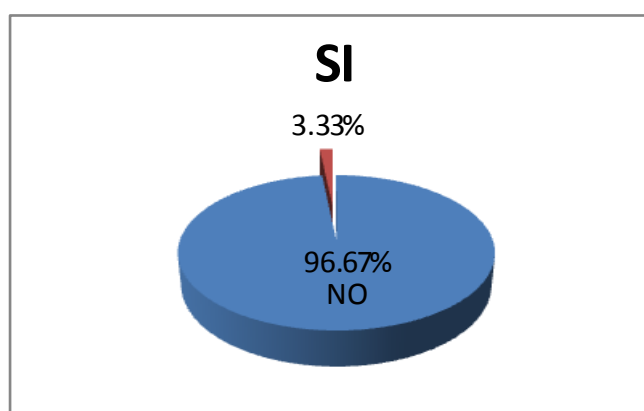


Gráfico N° 5

Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales

ANÁLISIS

De la misma manera 58 responden que no, equivalente al 96.6% y 2 niños que si correspondiente al 3.3%.

INTERPRETACIÓN

Nos damos cuenta que la educación está por encima de cualquier cosa que este en contra del desarrollo de capacidades de los estudiantes.

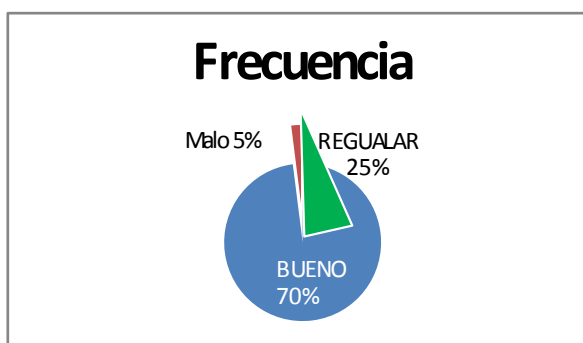
6. ¿Tú rendimiento escolar es?

Cuadro N° 6

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Muy Bueno	-	
2	Bueno	42	70,00%
3	Regular	15	25%
4	Malo	3	5%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales



Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales

Gráfico N° 6

ANÁLISIS

De todos los estudiantes encuestados 42 responden que Bueno, equivalente al 70% y 15 que regular que es el 25% y 5 escoge la opción mala dando como resultado el 5%.

INTERPRETACIÓN

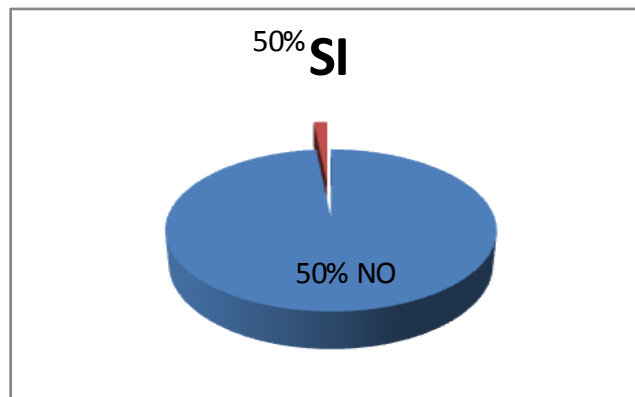
Casi en su totalidad los estudiantes tienen un rendimiento escolar bueno, diríamos que se mantienen en equilibrio en el proceso de enseñanza aprendizaje.

7. ¿Cumples con todas tus tareas diarias?

Cuadro N° 7

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	30	50%
2	NO	30	50%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas
Elaborado Por: Martha Morales



Fuente: Encuestas
Elaborado Por: Martha Morales

Gráfico N° 7

ANÁLISIS

Mediante esta alternativa observamos que el resultado es equitativo.

INTERPRETACIÓN

Deberíamos tal vez realizar otra encuesta para poder determinar el porcentaje determinado.

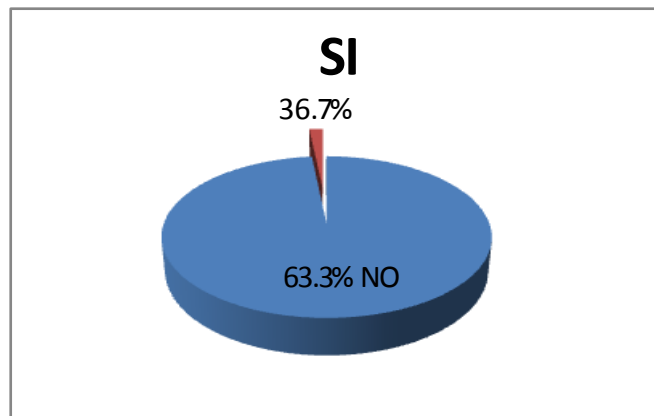
8. ¿El control de tus padres en tus tareas es constante?

Cuadro N° 8

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	22	36,7%
2	NO	38	63,3%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales



Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales

Gráfico N° 8

ANÁLISIS

De la misma forma 38 niños responden que no correspondiente al 63.3% y 22 niños que si con un porcentaje de 36.6%

INTERPRETACIÓN

Podemos deducir que la irresponsabilidad de los padres de familia también tiene que ver mucho en el aprovechamiento de sus hijos por la falta de control continuo.

9.- ¿Eres creativo en tus clases?

Cuadro N° 9

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	28	46,7%
2	NO	32	53,3%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales

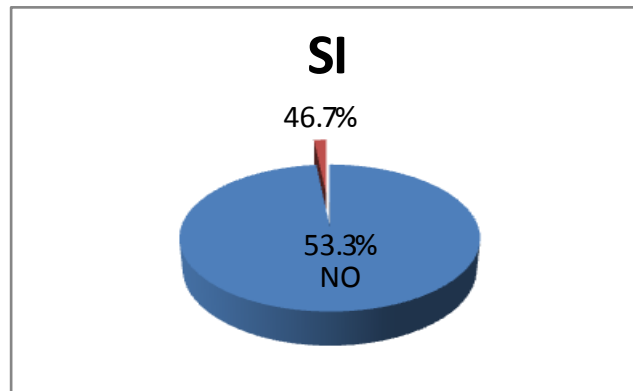


Gráfico N° 9

Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales

ANÁLISIS

En esta pregunta 28 niños responden que si equivalente al 46.6% y 32 niños dicen que no correspondiente al 53.3%.

INTERPRETACIÓN

Podríamos deducir que no hay muchos estudiantes creativos porque más se dedican a la diversión y solo a escuchar para repetir.

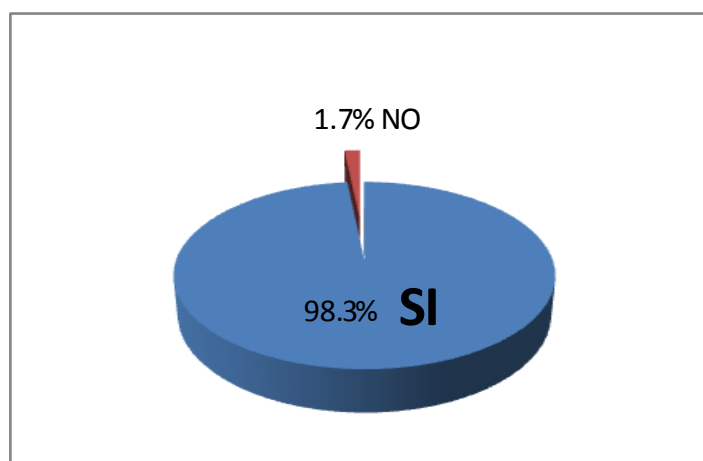
10.- ¿Te gustaría mejorar tu rendimiento escolar?

Cuadro N° 10

No.	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	59	98,3%
2	NO	1	1,7%
TOTAL		60	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales



Fuente: Encuestas

Elaborado Por: Martha Morales

Gráfico N° 10

ANÁLISIS

En esta pregunta 59 niños responden que si equivalente al 98.3% y 1 contesta que no que es el 1.6%

INTERPRETACIÓN

Diríamos que en su totalidad toman conciencia que desean mejorar su rendimiento académico para poder continuar con sus estudios y poder servir a la sociedad.

4.3 Verificación de hipótesis

PRUEBA DEL CHI CUADRADO O JICUADRADO (χ^2)

TEMA: “los videos juegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiante de sexto Año de Educación Básica de la Escuela “Reinaldo Espinoza” de la Parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua en el periodo junio – Octubre 2010”.

1. Planteamiento de la Hipótesis:

H₀: Los video juegos no inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto Año de Educación Básica de la Escuela “Reinaldo Espinoza” de la Parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua en el periodo junio – Octubre 2010”.

H₁: Los video juegos no inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto Año de Educación Básica de la Escuela “Reinaldo Espinoza” de la Parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua en el periodo junio – Octubre 2010”.

2. Selección del nivel de significación: Se utilizará $\alpha = 0.05$

3. Descripción de la población: Se extrajo una muestra de 60 estudiantes a quienes se les aplico un cuestionario sobre el tema, que contiene dos categorías

4. Especificación del estadístico: De acuerdo a la tabla de contingencia 4x2 utilizaremos la formula

FORMULA:

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

X^2 = Chi Cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencia observadas

E = Frecuencia esperada

5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo:

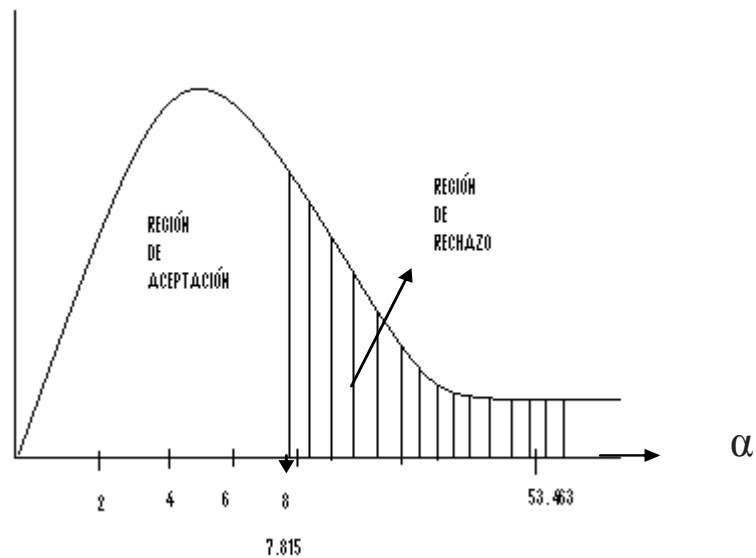
Para decidir sobre estas regiones primero determinamos los grados de libertad conocidos que el cuadro está formada por 4 filas y 2 columnas

$$gl = (f-1)$$

$$gl = (4-1)(2-1)$$

$$gl = 3 \times 1 = 3$$

Entonces con tres grados de libertad y un nivel $\alpha = 0.05$ en la tabla de chi cuadrado (χ^2), el valor 7.815. Por tanto se aceptará la hipótesis nula para todo valor de chi cuadrado que se encuentra hasta el valor 7.815 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 7.815. La representación gráfica sería:



6. Recolección de datos y cálculo estadístico

PREGUNTAS	FRECUENCIAS OBSERVADAS		
	CATEGORIAS		SUB TOTAL
	SI	NO	
2 Te gustaría aprender a través de videojuego	50	10	60
4 Los videojuegos disminuyen tu tiempo de dedicación en los estudios	55	50	60
7 Cumples con todas tus tareas diarias	30	30	60
10 Te gustaría mejorar tu rendimiento escolar	59	1	60
SUB TOTALES	194	91	240

PREGUNTAS	FRECUENCIAS ESPERADAS		
	CATEGORIAS		SUB TOTAL
	SI	NO	
2 Te gustaría aprender a través de videojuego	48,5	11,5	60
4 Los videojuegos disminuyen tu tiempo de dedicación en los estudios	48,5	11,5	60
7 Cumples con todas tus tareas diarias	48,5	11,5	60
10 Te gustaría mejorar tu rendimiento escolar	48,5	11,5	60
SUB TOTALES	194	46	240

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
50	48,5	1,5	2,25	0,046
10	11,5	-1,5	2,25	0,196
55	48,5	6,5	42,25	0,871
5	11,5	-6,5	42,25	3,674
30	48,5	-18,5	342,25	7,056
30	11,5	18,5	342,25	29,761
59	48,5	10,5	110,25	2,273
1	11,5	-10,5	110,25	9,586
240	240			53,463

7. Decisión: Para tres grados de libertad y un nivel $\alpha = 0.05$ se obtiene en la tabla de chi cuadrado 7.815 y como el valor del chi cuadrado calculado es 53.463 se encuentra fuera de la zona de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice “Los video juegos inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto Año de Educación Básica de la Escuela “Reinaldo Espinoza” de la Parroquia Ambatillo, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua en el periodo junio – Octubre 2010”.

CAPÍTULO V

RECOMENDACIONES

- Mantener un mayor control de los padres de familia y sostener un diálogo permanente con sus hijos, de todas las actividades realizadas durante el día.
- Para exigir a una persona que sea responsable se debe educar con el ejemplo y la mejor escuela para empezar es la familia.
- El control permanente a sus hijos les hace responsables y tenerles ocupados en sus tiempos libres
- Se debe recomendar a los padres de familia dedicar más tiempo de convivencia familiar para así generar valores y confianza entre sus miembros.
- Para evitar que los niños falten a la escuela los padres de familia deben tomar conciencia, control para que no entren en locales con videojuegos y sean la causa del bajo rendimiento escolar por el incumplimiento de tareas.
- La institución se ha encargado de cumplir con el reglamento y los hábitos de responsabilidad y dedicación en su mayor desempeño.
- Motivar a los estudiantes mediante videojuegos educativos, concientizado a que aprendan en los tiempos libres a utilizarlos.

CONCLUSIONES

- 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 aprovechando lo aprendido.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Tema

Crear videojuegos educativos en las cuatro áreas Básicas para mejorar 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

Institución Ejecutora

Escuela “Reinaldo Espinosa”

Beneficiarios

- Niños, niñas de sexto Año, de Educación Básica

● **Ubicación**

Provincia: Tungurahua **Cantón:** Ambato

Tiempo estimado para la Ejecución

Tres meses **Inicio:** Junio 2010;

Fin: Octubre 2010

Equipo Técnico Responsable

Investigadora: Martha Morales

Profesor de Computación: Lic. Miguel Aulestia

Costo

El costo de la propuesta es de \$ 400, 00 dólares, que serán destinados para:

Cuadro No. 21

Descripción	Total
Útiles de oficina	100
Internet y libros de consulta	200
Transporte	50
Impresión	100
Imprevistos el 10%	100
Total	550

Fuente: Investigadora
Elaborado Por: Martha Morales

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Como antecedentes para esta propuesta se tiene la aplicación de varios videojuegos educativos en las cuatro áreas básicas para mejorar el nivel desarrollo de destrezas, habilidades y el dominio del conocimiento de los estudiantes de Sexto Año de Educación Básica de la Escuela Reinaldo Espinosa y se dio las siguientes conclusiones: Existió una actitud positiva, responsable y colaboradora por parte de los estudiantes, que se sintieron a gusto y con ganas de seguir trabajando.

Satisfacción en los estudiantes al ver mejorar sus evaluaciones, y en maestra por ver el cambio positivo de los estudiantes.

Nuestra investigación revela la poca utilización de nuevas tecnologías de la Información y Comunicación, en el proceso enseñanza-aprendizaje en las cuatro áreas principales, tras la aplicación de los videojuegos educativos, la labor educativa transforma sus resultados logrando así la adquisición de aprendizajes significativos en determinadas materias.

6.3 JUSTIFICACIÓN

El apareamiento y el avance de la tecnología en el mundo ha sido un fenómeno que se ha ejercido una enorme influencia en la sociedad. Actualmente ninguna persona puede negar la importancia de este desarrollo tecnológica que se ha producido una verdadera revolución planetaria.

Para ello deben realizar múltiples tareas: programar la actuación del docente en la guía educativa, coordinar su actuación con los demás miembros de la Escuela Reinaldo Espinosa buscar recursos educativos, realizar las actividades de enseñanza propiamente dichas con los estudiantes, evaluar los aprendizajes de los estudiantes y su propia actuación, contactar periódicamente con las familias, gestionar los trámites administrativos, de todas estas actividades, la consiste la aplicación de videojuegos educativos en la propuesta y seguimiento de una serie de actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de facilitar sus aprendizajes constituyen lo que se llama el acto didáctico, y representa la tarea más emblemática del docente.

6.4 OBJETIVOS

Objetivo General

- Aplicación de videojuegos educativos en las cuatro áreas Básicas para el sexto Año de Educación Básica de la Escuela Reinaldo Espinoza

Objetivos Específicos

- Proporcionar a los maestros de Sexto Año de Educación Básica los videojuegos educativos para mejorar el rendimiento escolar.
- Aplicar los videojuegos educativos en las cuatro Áreas Básicas como herramientas didácticas que facilite el mejoramiento del rendimiento escolar.
- Facilitar herramientas interactivas y dinámicas de ayuda pedagógica para el rendimiento escolar

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Mi propuesta planteada es factible ya que se ha considerado todos los aspectos que tienen relación con el problema, con la finalidad de dar una solución eficaz y que puede ser aplicada en la realidad que vive la escuela Reinaldo Espinosa del cantón Ambato.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

Esta propuesta se basa en la aplicación de los videojuegos educativos, donde ponemos al servicio de la educación herramientas tecnológicas para mejorar el rendimiento escolar.

Tecnológico-Educativo

Se entiende tecnología al conocimiento científico basado en la teoría en la teoría de la informática que proporciona al educador las herramientas de planeación y desarrollo, así como la tecnología, que busca mejorar el rendimiento escolar a través del logro de los objetivos educativos buscando la efectividad del aprendizaje.

Un aspecto que le hace tangible son las diversas piezas informativas denominadas plataformas tienen plataformas didácticas tecnológicas. Las plataformas tienen diferentes objetivos, como la es gestionar los contenidos, pero también implican la creación de los mismos.

Al utilizado se busca encontrar métodos para volver factible el conocimiento mediando actualmente por los medios tecnológicas.

Materiales didácticos

Los materiales didácticos son los objetos que los niños manipulan manejar o incorporar sus experiencias de aprendizaje, investigando recursos importantes dentro la labor educativa.

Video juegos

Los videojuegos educativos pueden definirse como un sistema de programas de videos que mediante juegos podemos aplicar el proceso de enseñanza –aprendizaje en cualquier tema de conocimientos en las cuatro áreas básicas de estudio lo cual facilitaría y motivaría al estudiante, recurran en los tiempos libres a navegar otros videojuegos.

6.7 METODOLOGÍA

Para la aplicación de la propuesta se realizaron diferentes actividades que ayudaron a la obtención de los resultados:

- Solicitud de autorización al señor director encargado Lic. Bolívar Ramos para la aplicación de los videojuegos en aula de apoyo escolar previamente adecuada para los estudiantes, exclusivamente para fines investigativos.
- Implantación de los videojuegos en el aula de apoyo escolar para el sexto año de Educación Básica con la ayuda del profesor de computación para el desarrollo de las clases que faciliten la investigación.
- Trabajo y aplicación de los videojuegos de acuerdo al horario de clases.

El Recurso Tecnológico

La aplicación debe tener:

1. Introducción

Iconos de inicio de los videojuegos

2. Presentación

Cronograma de actividades que se va a realizar con los videojuegos

3. Orientación por temas

- Introducción
- Temas
- Ventajas de videojuegos
- Índice de juegos por áreas
- Practica

4. Práctica

De los videojuegos educativos

JUEGO EL RATÓN

Este programa sirve para despertar e incentivar la creatividad del estudiante.

Pasos para entrar al programa el Ratón:

1. Identificamos el icono y damos doble clic



2. Se despliega una pantalla y damos doble clic en JUEGOS



3. Luego nos indica en que idioma deseamos jugar, damos doble clic en ESPAÑOL



4. Escojo la ventana, doy doble clic y des despliega



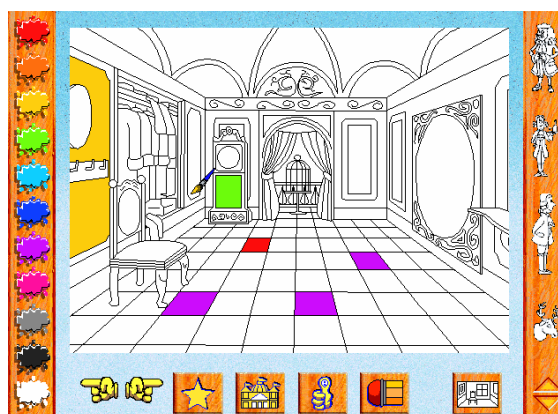
5. Nos brinda varias alternativas para poder jugar, luego doy doble clic en uno de ellos



6. Ahora realizamos el armado del rompe cabezas



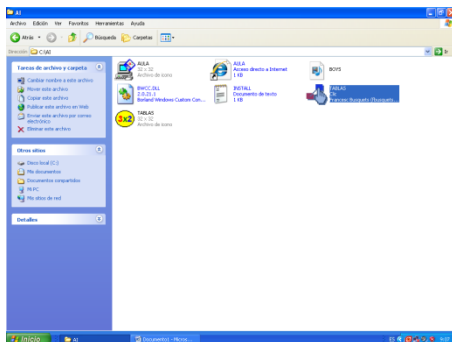
7. También otro juego puede ser para pintar



ÁREA DE MATEMÁTICA

VAMOS A MULTIPLICAR

1. doble clic en el icono del juego



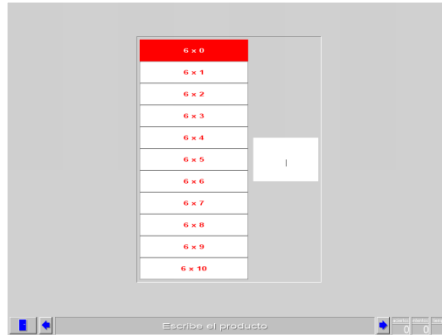
2. Damos doble clic e ingresamos al programa



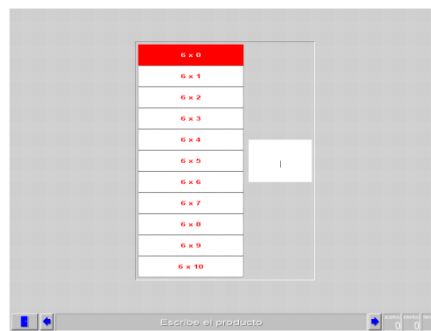
3. Damos doble clic y escogemos la tabla que queremos multiplicar



4. Damos doble clic y comenzamos a jugar



5. Damos clic en el libro que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla



ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

JUEGO DE PALABRAS

1. Damos Clic en el icono



2. Se despliega una ventana con diferentes juegos y escogemos sílabas



3. Y comenzamos a jugar



ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES APLENDAMOS GEOGRAFIA

1. Damos Clic en el icono de jugar



2. Se despliega una ventana con diferentes juegos y escogemos juego con la geografía



3. Y comenzamos a armar el rompecabezas



ÁREA DE CIENCIAS NATURALES

APLENDAMOS A JUGAR CON EL APARATO DIGESTIVO

1. Damos Clic en el icono de jugar



6.8 Modelo Operativo

Cuadro No. 22

FASES	OBJETIVOS	ACCIONES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Planificación	Proporcionar a los maestros de Sexto Año de Educación Básica los videojuegos educativos para mejorar el rendimiento escolar	– Crear los videojuegos educativos para las cuatro aéreas básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Videojuegos educativos • Infocus 	<ul style="list-style-type: none"> • investigadora Martha Morales 	1 mes
Ejecución	Aplicar los videojuegos educativos en las cuatro aéreas básicas como herramientas didácticas que facilite el mejoramiento del rendimiento escolar	– Elaborar una clase utilizando el videojuego educativo como recurso de apoyo para un mejor aprendizaje en el laboratorio de computación	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio de computación • Infocus • Videojuegos educativos de Lengua, Matemática, estudios sociales, Ciencias naturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • investigadora Martha Morales 	1 año
Evaluación	Facilitar herramientas interactivas y dinámicas de ayuda pedagógica para el rendimiento escolar	– utilizar videojuegos educativos que sean creativos dinámicos par un mejor desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • computadora • infocus 	<ul style="list-style-type: none"> • investigadora Martha Morales 	Permanente

Fuente: Investigadora

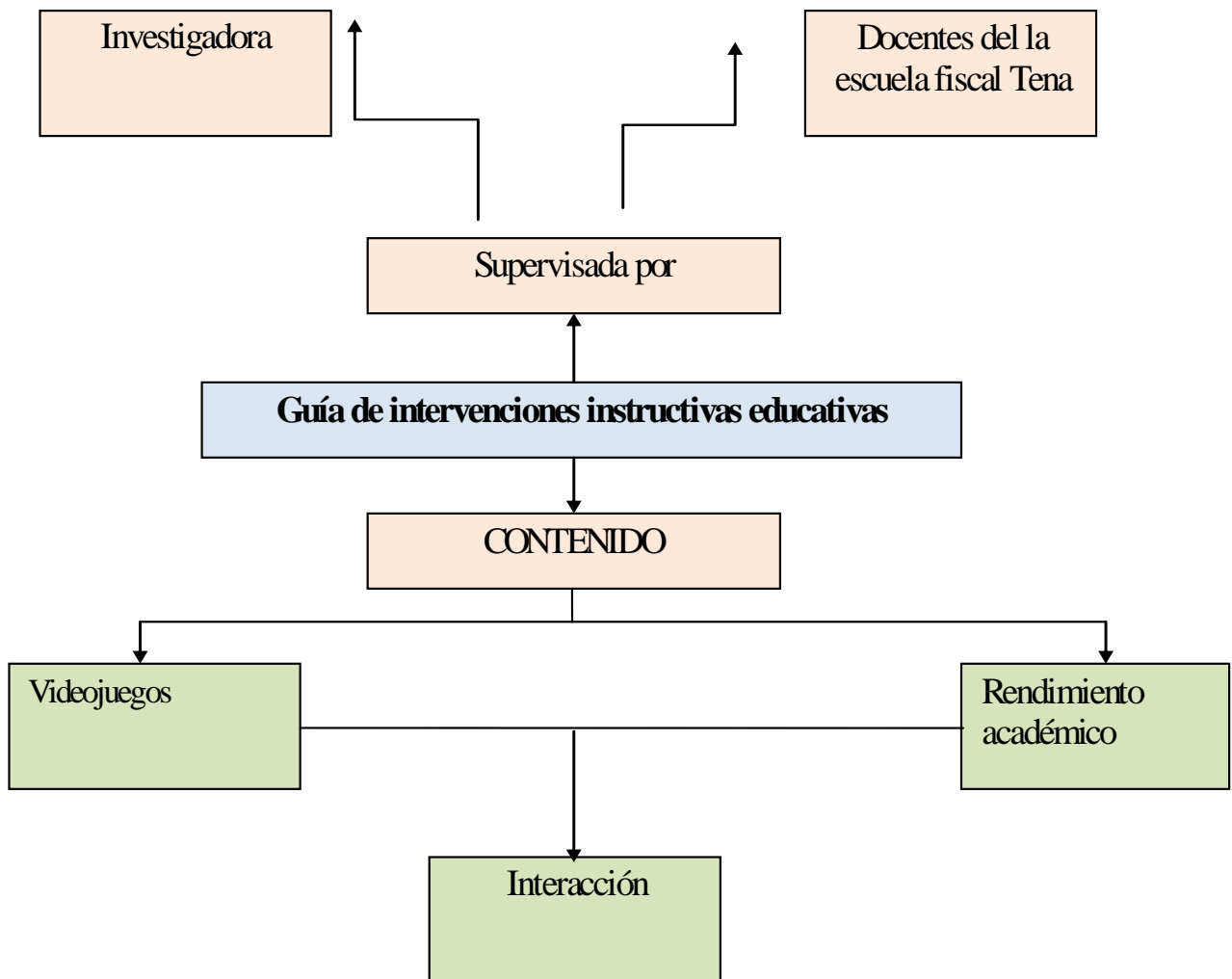
Elaborado Por: Martha Morales

6.9 ADMINISTRACIÓN

La propuesta será administrada por el equipo responsable, equipo técnico, escuela

Reinaldo Espinosa Ambatillo Alto

Cuadro No. 23



Fuente: Investigadora
Elaborado Por: Martha Morales

6.10 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Cuadro No. 24

No.	PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1	¿Que evaluar?	Cada una de las actividades de la propuesta y resultados obtenidos
2	¿Por qué evaluar?	Para optimizar y encajar los resultados
3	¿Para qué evaluar?	Para obtener mejorar los resultados de la propuesta
4	¿Quiénes solicitan evaluar?	La Investigadora, el equipo técnico
5	¿Cuándo evaluar?	Permanentemente
6	¿Cómo evaluar?	Listas de cotejo, evaluaciones pertinentes
7	¿Con que evaluar?	A través de indicadores

Fuente: Investigadora

Elaborado Por: Martha Morales

anexos

Anexo No 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Objetivo: Conocer la influencia de los videojuegos en el rendimiento escolar

Señores estudiantes:

La importancia de conocer la influencia de los videojuegos en el rendimiento escolar preocupa a la presente investigación para detectar sus dificultades en el estudio y buscar caminos de solución. Por lo tanto, la contestación a este cuestionario es una importante colaboración, en beneficio de ustedes

DATOS GENERALES

Sección de la escuela en que estudia: MATUTINA () VESPERTINA ()

Año:.....**Fecha de encuesta:**.....

1. ¿Qué Tipos de videojuegos practicas?

Educativos ()

Diversión ()

2. ¿Te gustaría aprender a través de los videojuegos?

Si () **No** ()

3. ¿Compartes con tus compañeros los videojuegos?

Si () **No** ()

4. ¿Los video juegos disminuye tú tiempo de dedicación en los estudios?

Si () No ()

5. ¿Crees que es más importantes los videojuegos que la educación?

Si () No ()

6. ¿Tu rendimiento escolar es?

Muy Bueno () Bueno ()

Regular () Malo ()

7. ¿Cumple con todas las tareas diarias?

Si () No ()

8. ¿El control de tus padres en tus tareas es constante?

Si () No ()

9. ¿Eres creativo en tus clases?

Si () No ()

10. ¿Te gustaría mejorar tú rendimiento escolar?

Si () No ()

Bibliografía

- SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, Pedro A. La evolución de los videojuegos.
- LAFRANCE, Jean Paul. (Traducción de PAELINK, RoselynPaelink) La epidemia de los videojuegos. Epopeya de una industria.Telos. 1995.
- ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Los Videojuegos en los hogares españoles. 2004.
- GARCÍA GUARDIA, María Luisa. Videojuegos de género, el papel de la mujer en las nuevas tecnologías: análisis de Sims 2. 2004?
- Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos. Instituto de la Juventud (InJuve) Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Resumen/presentación del estudio aquí.
- Esnaola Horacek, Graciela. La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela. (Tesis doctoral) Universidad de Valencia. 2004.
- REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco Ignacio. El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. Theoria. 2004.

- SELDEÑO VALDELLÓS, Ana María. La componente visual del videojuego como herramienta educativa. OEI-Revista Iberoamericana de Educación. 2002.

- Grupo F9. Acceder a la cultura informática a través de los videojuegos. 2001?

- GROS SALVAT, Begoña. La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. 2000.

- ESPINOSA BRILLA, Dina. La tolerancia en los videojuegos: una lectura con mapas axiológicos. (Tesis doctoral) Universidad de Alicante. 2000.

- LICONA VEGA, Ana Lilian y CARVALHO LEVY, Denize Piccolotto. Algunas reflexiones sobre los videojuegos. 1999?

- ESTALLO MARTÍ, Juan Alberto. Videojuegos: Efectos psicológicos. 1992.

- SCHOLAND, Michael. (Traducción de CÁMARA, Lidia) Localización de videojuegos. 2002.

- PAJARES TOSCA, Susana. Las posibilidades de la narrativa hipertextual. 1997.

- GREENFIELD, Patricia Marks: Mind and media: the effects of television, computers and video games. Oxford, William Collins & Co. Ltd. (1984)

- LOFTUS, Geoffrey y LOFTUS, Elisabeth F., Mind and play. The psychology of videogames. Basic Books Inc. (1983)

Webgrafía

<http://historia-videojuegos.galeon.com/>

<http://www.3djuegos.com/foros/tema/243223/0/la-importancia-de-los-videojuegos/>

<http://www.gestiopolis.com/canales/economia/articulos/34/educacion.htm>

<http://www.gestiopolis.com/canales/economia/articulos/34/educacion.htm>