



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**LA UTILIZACIÓN DE LAS TICS EN LOS VIDEO-JUEGOS Y SU  
INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE 6 A 11  
AÑOS DE LA ESCUELA EMANUEL DE LA LIBERTAD AÑO 2012.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**AUTOR:**

**CARLOS JUNIOR VILLÓN VILLON**

**ASESORA:**

**MSc. YAMIL DE HAZ CRUZ**

## **CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO**

### **Certifico:**

Que he analizado, revisado y aprobado la Tesis de Investigación, presentado por el Sr. Carlos Junior Villón Villón, con Cédula de Ciudadanía 0919401851, salvo el mejor criterio del Tribunal, previo a la obtención del grado de **Licenciado en ciencias de Comunicación Social**.

### **Tema:**

“La utilización de las TICs en los video-juegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños de 6 a 11 años de la Escuela “Emanuel” de La Libertad año 2012.

MSc. ANGELA YAMIL DE HAZ CRUZ

Consultor Académico

La Libertad, Febrero del 2013.

## TRIBUNAL DE GRADO

---

Lcdo. Guillermo Santamaría, MSc.  
**DECANO DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD**

---

Lcdo. Milton González Santos, MSc.  
**DIRECTOR DE LA ESCUELA DE  
CIENCIAS SOCIALES**

---

Lcda. Yamil De Haz Cruz, Msc.  
**PROFESOR TUTOR**

---

Ing. Carlos Jiménez Quimiz  
**PROFESOR DE ÁREA**

---

Abg. Milton Zambrano Coronado, Msc.  
**SECRETARIO GENERAL-PROCURADOR**

### CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA


Yo, LUCY ESTHER CERVANTES MOSQUERA , con cédula de ciudadanía N° 0910310630, Certifico que he revisado la redacción y ortografía del contenido del trabajo de tesis: “La utilización de las TICs en los videojuegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños de 6 a 11 años de la Escuela “Emanuel” de La Libertad año 2012-2013” elaborado por el estudiante, **Carlos Junior Villón Villón**, con cédula de ciudadanía N° 091940185-1, previo a la obtención del Grado Académico de **Licenciado en Comunicación Social**.

Para el efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido de la Tesis de Grado, concluyendo que:

- La acentuación es precisa.
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada.
- En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción.
- Hay concreción y exactitud en las ideas,
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- La aplicación de la Sinonimia es correcta.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como PROFESORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION ESPECIALIZACION LITERATURA Y ESPAÑOL. Valido ortográficamente la Tesis previo a la obtención de su Grado Académico de **Licenciado en Comunicación Social**.

Atentamente



Profesora Lucy Esther Cervantes Mosquera  
C.I. 0910310630  
N° REG: 100-07-767517

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de grado lo dedico con cariño a mis padres, de quienes me siento orgulloso por haberme entregado su sacrificio, paciencia y estímulo, que hizo posible la culminación de mis estudios universitarios y por consiguiente el haberme convertido en una persona culta, responsable y de provecho, a todos ustedes los mantendré siempre presentes en mis pensamientos hasta el último suspiro de mi vida.

**Carlos.**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por haberme impulsado espiritualmente, a mis maestros porque comprendieron y aceptaron mis inquietudes como estudiante durante mi estancia en la universidad. A ellos les debo el haberme brindado sus sabias enseñanzas y virtudes, guiándome por la senda de la verdad, apoyándome con todo lo que estaba a su alcance para culminar exitosamente mi carrera.

**Carlos.**

## ÍNDICE GENERAL

<b>PORTADA</b>	I
<b>CERTIFICACIÓN DEL TUTOR</b>	II
<b>TRIBUNAL DE GRADO</b>	III
<b>CERTIFICACION DE LA REVISION GRAMÁTICA Y OTOGRÁFICA</b>	IV
<b>DEDICATORIA</b>	V
<b>AGRADECIMIENTO</b>	VI
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	VII
<b>ÍNDICE DE CUADROS</b>	X
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS</b>	XI
<b>ÍNDICE DE ANEXOS</b>	XII
<b>RESUMEN</b>	XIII
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>EL PROBLEMA</b>	1
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	
Ubicación del problema en su contexto	5
Situación del conflicto que se debe señalar	6
<b>CAUSAS DEL PROBLEMA, CONSECUENCIAS</b>	7
<b>DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA</b>	9
Planteamiento del problema, formulación	9
Formulación de la Hipótesis	11
Operacionalización De Las Variables	11
Matriz de operacionalización de variables	12
<b>JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA</b>	14
<b>OBJETIVOS</b>	17
 <b>CAPÍTULO I</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
QUE SON LAS TICS	18
USO DE LAS TIC EN EDUCACIÓN	20
EVOLUCIÓN DE LAS TICS	22
LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS	23
TIPOS DE JUEGOS.	25
ACTUACIONES PREVENTIVAS PARA EL USO DE LOS VIDEO- JUEGOS	28
RENDIMIENTO ESCOLAR	29
EL CONOCIMIENTO	30
NIVELES DE CONOCIMIENTO	31

EVOLUCIÓN DEL CONOCIMIENTO	33
TEORÍA BIOLÓGICA DEL DESARROLLO DE JEAN PIAGET.	34
<b>MARCO REFEREMNCIAL O CONTEXTUAL</b>	36
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	38
<b>FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL O MARCO CONCEPTUAL</b>	
LAS TEGMOLOGIAS	41
LA INFORMACION	42
LA COMUNICACIÓN	44
VIDEOJ-UEGOS	46
DESARROLLO CEREBRAL, TV Y VIDEOJUEGOS	47
RIESGOS DE LOS VIDEOJUEGOS	49
VALORES Y ANTIVALORES	51
RENDIMIENTO ACADÉMICO	52
CONDICIONANTES DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO	54
<b>FUNDAMENTACIÓN LEGAL</b>	
CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR	56
DISPOSICIONES TRANSITORIAS	56
COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN	57
CIENCIA, TECNOLOGÍA, INNOVACIÓN Y SABERES ANCESTRALES	57
NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES	58
CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA	58
<b>CAPITULO II</b>	
<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	
METODOLOGIA	60
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	61
TIPO DE INVESTIGACIÓN	62
<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>	
POBLACIÓN	63
MUESTRA	63
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN	65
PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	66
<b>CAPITULO III</b>	
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO.</b>	
ANÁLISIS.	67
ENCUESTAS	67
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	83



<b>CAPITULO IV</b>	
PROPUESTA	85
JUSTIFICACIÓN	86
DIAGNÓSTICO	87
<b>FUNDAMENTACIÓN</b>	
FILOSÓFICO	88
SOCIOLÓGICO	90
LEGAL	91
<b>OBJETIVOS DE LA PROPUESTA</b>	
OBJETIVO GENERAL	95
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	95
<b>FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA</b>	
FINANCIERA	96
LEGAL	97
TÉCNICA	97
PARTICIPACIÓN DE RECURSOS HUMANOS	98
POLÍTICA	99
<b>DESCRIPCION DE LA PROPUESTA</b>	
CRITERIO	100
PROPUESTA JUICIO DE EXPERTOS	105
ASPECTOS QUE CONTIENE LA PROPUESTA	109
IMPACTO	109

### ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO # 1: ¿Se ha impartido Han dictado charlas sobre el uso adecuado de las Tics en los video-juegos?	68
CUADRO # 2: ¿Las tics y los videojuegos contribuyen a la educación y el desarrollo intelectual del niño?	69
CUADRO # 3: ¿Los video-juegos educativos pueden reemplazar las clases tradicionales?	70
CUADRO # 4: ¿Conoce Ud. Si hay pruebas en las que los videojuegos ayudan en el aprendizaje o enseñanza?	71
CUADRO # 5: ¿Considera que el uso excesivo de juegos electrónicos influye en el rendimiento escolar?	72
CUADRO # 6: ¿Tiene videojuegos en su hogar?	73
CUADRO # 7: ¿Piensa usted que los video-juegos son de provecho para	74

su hijo?	
CUADRO # 8: ¿Sabe si su hijo presenta algún síntoma de adicción a los video-juegos?	75
CUADRO # 9: ¿Sabe cómo combatir este problema social?	76
CUADRO # 10: ¿Está de acuerdo que se dicten charlas preventivas acerca de la adicción que causan los video-juegos?	77
CUADRO # 11: ¿Conoces algo sobre las tics en los videojuegos?	78
CUADRO # 12: ¿Te gustan los video-juegos?	79
CUADRO # 13: ¿Has llegado a un alto nivel de dominio en algún juego?	80
CUADRO # 14: ¿Te es difícil dejar de jugar para otro momento?	81
CUADRO # 15: ¿consideras que los video-juegos afectan de alguna Manera en tu rendimiento escolar?	82
CUADRO # 16: Cuadro de La Población	65
CUADRO # 17: factibilidad de la propuesta	96
CUADRO # 18: Participación de Recursos Humanos	98
CUADRO # 19: Programación de la propuesta	104

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1: Comunicación sobre las tics de parte del docente	68
GRÁFICO N° 2: Las tics y los videojuegos ayudan a la educación y el desarrollo intelectual	69
GRÁFICO N° 3: Los videojuegos educativos suplen las clases tradicionales	70
GRÁFICO N° 4: los videojuegos ayudan en el aprendizaje o enseñanza	71
GRÁFICO N° 5: El uso exagerado de juegos electrónicos influyen en el rendimiento escolar	72
GRÁFICO N° 6: Video-juegos en el hogar	73
GRÁFICO N° 7: Los video-juegos son de provecho para su hijo	74
GRÁFICO N° 8: Su hijo presenta algún síntoma de adicción	75
GRÁFICO N° 9: Sabe cómo superar este fenómeno	76
GRÁFICO N° 10: Charlas preventivas acerca de la adicción que causan los video-juegos	77
GRÁFICO N° 11: Información sobre las Tics	78
GRÁFICO N° 12: Te gustan los videojuegos	79

GRÁFICO N° 13: Alto dominio de un juego	80
GRÁFICO N° 14: Te es difícil dejar el juego para otro momento	81
GRÁFICO N° 15: El video-juego afecta el rendimiento escolar	82

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo I: ENCUESTAS	115
Anexo II: ENTREVISTAS	118
Anexo III: MAPA SATELITAL DE LA INSTITUCIÓN	124
Anexo IV: FOTOGRAFÍAS	125

## **UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA**

**La utilización de las tics en los video-juegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños de 6 a 11 años de la escuela Emanuel de la libertad año 2012.**

**AUTOR: CARLOS JUNIOR VILLÓN VILLÓN  
CONSULTORA: MSc. YAMIL DE HAZ**

### **RESUMEN**

**El presente trabajo fue realizado con el propósito de investigar la incidencia de los video-juegos en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes de las Escuela Emanuel del cantón La Libertad provincia de Santa Elena. Elegida como campo de investigación. Se investigó las causas y efectos que producen los video-juegos. La otra variable que es el rendimiento escolar se realizó mediante la investigación de los registros de calificaciones de los estudiantes, se consideraron los promedios de rendimiento anuales de dos y tres años escolares consecutivos. La investigación de campo se la realizó mediante la técnica de la encuesta utilizando como instrumento cuestionarios restringidos, las mismas que se aplicaron a las autoridades, padres de familia, y estudiantes cuya información fue tabulada y representada en tablas y gráficos, así como el análisis estadístico con respecto al desempeño del rendimiento escolar y se pudo establecer que el escaso conocimiento sobre esta amenaza en los estudios de los niños y niñas da como resultado una solución urgente. La información obtenida en la investigación documental se utilizó para verificación de la hipótesis, Determinándose la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto desfavorable de los video-juegos en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes. Con los resultados de la investigación de campo y documental se formularon conclusiones y recomendaciones. Esta investigación pretende ser un soporte para dimensionar la problemática en las instituciones educativas y estrategias, las mismas pueden ejecutarse para afrontar esta importante causal de bajo rendimiento escolar. Esta investigación pretende ser un aporte en la solución a este fenómeno que cada día se muestra mas evidente en las instituciones educativas, pues es necesario dar una**

**salida, utilizando nuevas alternativas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.**

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación pretende de alguna manera mejorar la manipulación de las tecnologías, en los juegos electrónicos, permitiendo que los estudiantes mejoren su rendimiento escolar, disminuya la pérdida de año, como propuesta de la presente investigación. Los video-juegos son programas de ordenador que conectados a una pantalla o televisión, integran un sistema de vídeo y audio. A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias disfrutando de actividades que en la realidad no realizaría. Estos video-juegos comenzaron a extenderse de forma imparable a partir de la década de los ochenta, haciéndose un hueco en muchos hogares y generando alrededor un mercado que ejerce una gran presión económica.

Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas. Esto puede deberse al contenido de los mismos, sin embargo, en el mercado se han comercializado últimamente juegos dirigidos a ellas con el fin de captarlas también. Por esta razón, aunque me dirija sobre todo a los niños es un problema que puede afectar por igual a ambos sexos. Sus efectos en los adolescentes y sobre todo en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos especialmente para éstos últimos.

En sí, la tecnología es una disciplina que se encarga del estudio de la aplicación de los medios y recursos didácticos que se pueden utilizar en formación, en función de las necesidades y de las exigencias de cada medio de un uso consciente en la aplicación del desarrollo de contenidos programáticos, ahora la tecnología educativa se encarga de enseñarnos sus aplicaciones en coordinación de un asesor, que es el que estará llevando la enseñanza y aprendizaje directamente al aula. Por tanto, el uso inadecuado

de la tecnología provoca consecuencias que no favorecen al usuario; presentando molestias en el cuerpo, y sin saber cuál fue el origen, ahora se sabe que en todas las partes del organismo afecta el uso inadecuado de los elementos de la tecnología.

Orlando J. D'Adamo en su obra "Medios de Comunicación y Opinión Pública" afirma que los medios son el cuarto poder. A través de ellos se forma y modifica la opinión pública en la era de la electrónica. Las nuevas tecnologías, más allá de democratizar su uso, la divulgación de la cultura, y ofrecer información para que los habitantes del planeta estén informados, tienen la capacidad de adormecer y movilizar grupos sociales por medio de esta comunicación de masas en las que se concretan las diferentes corrientes de opinión a través de personajes mediáticos y bien visibles.<sup>1</sup>

Según este autor alega que los medios son el cuarto poder, modificando la opinión pública en la era de la electrónica, señalando el uso, la divulgación de la cultura, y proponer información para orientar a la colectividad. Ya que la comunicación posee la capacidad de mover grupos sociales.

Se ha identificado además el gran dominio de su omni-presencia como en los hogares, escuelas, instituciones, etc., gozan sobre la salud infanto-juvenil, una de estas son las TIC que están influenciado, especialmente en aspectos, como el cambio de conducta, consumo de alcohol y drogas, perturbaciones sexuales, trastornos alimenticios y otros. Existe actualmente conciencia de que los pediatras deben dialogar respecto a la exposición a estas tecnologías con los niños y sus padres y entregar educación basada en investigaciones científicas respecto al uso apropiado de los medios.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Orlando J. D'Adamo (2010) Medios de comunicación y opinión pública.

<sup>2</sup>Revista chilena de pediatría contacto@sochipe.c.l

En la actualidad prexisten conocimientos de que los especialistas traten de dialogar en cuanto a la exposición de estas tecnologías con los niños y sus padres con la finalidad de otorgar instrucción fundamentada con relación al uso adecuado de los medios respecto a este fenómeno. Según datos arrojados de una revista chilena.

Este trabajo de investigación está orientado en explorar las evidencias actuales de los efectos de la televisión y video-juegos en el agotamiento, aprendizaje y conducta en los niños y jóvenes.

Debido a los efectos de este fenómeno, muchos países desarrollados han implementado políticas y medidas de regulación en cuanto a la educación para los niños y sus familias.

En nuestro país, este problema social de Salud Pública no está suficientemente asumido y no se le ha dado aún la atención que se merece en especial en nuestra provincia donde se ejecutara nuestro proyecto de investigación.

Con respecto a la estructura de este trabajo se efectuó de la siguiente manera:

**El Capítulo I**, está constituido por el Marco Teórico, con la investigación previa, la fundamentación legal, conceptual y referencial.

La tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas.



En la sociedad, la tecnología es consecuencia de la ciencia y la ingeniería, aunque muchos avances tecnológicos sean posteriores a estos dos conceptos.

**EL Capítulo II**, está integrado por el diseño metodológico, modalidad y tipos de la investigación, Población y muestra e instrumentos de estudios.

**EL Capítulo III**, está conformado el análisis e interpretación de resultados y verificación de las conclusiones y recomendaciones de acuerdo a las encuestas realizadas.

**EL Capítulo IV**, se encuentra la propuesta detallada con los antecedentes, justificación, diagnóstico, fundamentación, objetivos, presentación, análisis de factibilidad y descripción de la propuesta, plan de acción, talleres y evaluación de la propuesta.

## **EL PROBLEMA**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **Ubicación del problema en su contexto**

La escasez de información e interés de los ciudadanos o padres de familia, exige la orientación de especialistas para tratar el uso adecuado de las tics en los video-juegos.

Este fenómeno puede estar dándose en ciertos establecimientos fiscal o particular de instrucción básica, generando así grandes cambios en los escolares, citando como consecuencia un bajo rendimiento escolar y problemas psicológicos en niños y adolescentes.

Desde que se comenzaron a vender, en la década de los años setenta, los video-juegos para televisor o computadora, se han convertido progresivamente en una distracción de utilización frecuente en la infancia, aunque muchos padres no han determinado con exactitud cuánto peligro hay en ellos.

En nuestra comunidad niños desde los 5 años, cuyo sistema emocional está en formación, asisten a Cabinas de Internet o juegan en su hogar, juegos de video mentalmente peligrosos.

Una de las cosas más importantes es que los niños desarrollan su visión del mundo, de la vida, del como socializar, reaccionar ante los demás, etc. hasta la edad de los 8 años, afirmándose hasta la adolescencia. Por ejemplo un niño, de 5 años cuyo cerebro y sistema nervioso no ha culminado su desarrollo y está jugando con un fusil e intentando derribar a tiros a otros y viéndolos ensangrentados, son invitados a proseguir en el enfrentamiento. Las neurociencias nos dice que el visualizar una acción, es químicamente

correspondiente a realizarlo, con la excepción que no se activan los centros motores o de movimiento, eso significa que el niño está matando, dañando, aunque su cuerpo este aún sentado y los padres pagan para que sus hijos se entretengan con estos video-juegos.

Sin embargo estos niños actúan inconscientemente sin darse cuenta que están desarrollando un mal hábito convirtiéndose en un problema social.

La causa es comúnmente, que los juegos reemplazan al contacto afectivo, víctima de agresión, timidez, la falta de confianza, incapacidad para optar por otros juegos, soledad.

Antes de impedir que su hijo vuelva a jugar verifique que es lo que falta o ante que está realmente luchando, o acaso es simple acompañamiento de sus amigos. Está usted implicado en la educación, en su rol.

### **Situación del conflicto que se debe señalar**

En estos tres últimos años, la Provincia de Santa Elena, ha desarrollado considerablemente una administración educativa, que ha generado mayor competitividad y una evolución sustentable, que le ha permitido en la actualidad consolidarse como una de las regiones más fructuosa en el ámbito educativo del país.

A este crecimiento educativo también se ha incorporado el crecimiento de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que son aplicadas en ciertos establecimientos educativos del cantón La Libertad, en el ámbito educativo con el propósito de reducir la brecha digital en los estudiantes y formar parte de la tecnología educativa, pero la otra parte de este conflicto es de que en ciertos recintos escolares no dan a conocer la información adecuada por parte de los docentes o directivos del plantel en

cuanto al uso apropiado de las Tic ya que es de gran importancia para quienes hacen uso de ella. Ya que hay estudiantes o personas que usan las herramientas de la tecnología para otro fin.

Como por ejemplo en la manipulación de juegos electrónicos o video-juegos sin darse cuenta que son presa fácil de ellos por su variedad de contenido, o por ser llamativos generando grandes cambios en sus usuarios como trastornos de conducta, bajas calificaciones que incluso pueden llegar a la pérdida del año escolar. En base a esto, hemos considerado presentar la propuesta para mejorar el empleo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la escuela Emanuel que funciona en el cantón La Libertad, y de esta forma combatir con las causas y consecuencias de este anómalo con el fin de reducir las pérdidas de año, baja notas, trastornos de conducta, y el aislamiento social en los niños afectados que este fenómeno puede presentar si no se logra corregir, y regular a tiempo.

## **CAUSAS DEL PROBLEMA, CONSECUENCIAS**

### **CAUSAS**

- Personalidad dependiente: Hay personas que por su personalidad tienden más a la adicción que otras.
- Problemas familiares (falta de comunicación, incomprensión, separaciones dramáticas, poca dedicación al niño por motivos laborales.)
- Problemas escolares/ sociales. Escasa integración en un grupo de amigos, soledad, desmotivación escolar.

Es importante destacar que los video-juegos en sí mismos no suponen una amenaza, puesto que todo dependerá del uso y control que se ejerza sobre ellos. Por eso, las adicciones no se centran en el propio video-juego, sino en la forma descontrolada y abusiva en la que se puede presentar.

## **CONSECUENCIAS**

-Violencia sin justificación

-Alucinaciones de los juegos (la persona se cree el/la protagonista del juego en la vida real)

-Problemas con el estudio, que obliga a rebajar el nivel o a dejarlo completamente.

-Distanciamiento total o permanente de familiares y amigos.

-Muchos casos de: depresión, angustia, estrés.

-Trastornos del sueño

-Dolores de espalda

-El joven parece estar absorto al jugar, sin atender cuando le llaman.

- Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.

## **DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

**Campo:** Educativo

**Área:** Escuela “Emanuel” del cantón La Libertad

**Aspectos:** Los video-juegos

**Tema:** La utilización de las tics en los video-juegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños de 6 a 11 años de la escuela Emanuel de La Libertad año 2012.

**Propuesta:** Estrategias de capacitación sobre el uso de las tics.

### **Planteamiento del problema o Formulación**

Dentro de esta institución educativa existe un gran número de niños que son influenciados por la tecnología, o son incitados a la manipulación de los aparatos electrónicos como los video-juegos, siendo atrapados por las características que presentan el contenido de cada juego, sin tomar en cuenta las partes negativas que este fenómeno presenta.

Esto se debe al escaso control por parte de los padres al no analizar el tipo de juego que deben usar los niños. Siendo así presa fácil de los video-juegos. A esto se suma también la presencia de salas de video-juegos en donde se reúnen antes o después de sus actividades escolares y se paga para acceder a ellos, y sus propietarios la ven como una forma de vida o un negocio familiar, sin considerar los daños que puede presentar en quienes los usan, a estos sitios también acuden menores, en muchos casos sin el consentimiento de los padres, convirtiéndose en los únicos responsable de los cambios conductuales que genera el mal uso de las Tics en los video-

juegos en los niños influyendo en su rendimiento escolar que es el objeto de estudio en esta investigación.

Por tanto la responsabilidad debe ser compartida entre docentes, padres de familia y autoridades competentes.

Es responsabilidad también de las autoridades encargadas como la intendencia de policía, Dinapen y demás entidades relacionadas con el suceso social. En Controlar los permisos de funcionamiento de estos sitios de entretenimiento, y al ingreso de menores y estudiantes.

En la actualidad se observa un despliegue tecnológico nunca antes visto.

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, TIC, se están incorporando a casi todos los aspectos de la vida social, transformando la manera como se relacionan las personas entre sí y con su entorno, en ámbitos como el entretenimiento, los negocios, la comunicación, y la educación, entre otros.

Es conveniente recordar a los padres que ellos deben establecer las reglas y límites para que el niño adquiera hábitos de conducta adecuados, acordes con las actividades e intereses familiares ya que hoy los video-juegos son considerados un mal para la sociedad.

Debido a que los jóvenes y niños los juegan en exceso y no realizan alguna otra actividad, además de que utilizan video-juegos inapropiados para su edad. Generando síntomas de adicción a quienes se exponen por largos periodos del día dependiendo de contenido del video-juego

### **Formulación de la Hipótesis**

La adecuada aplicación de información del uso de las Tics en los videojuegos, mejoraría el rendimiento escolar de los niños.

### **Operacionalización de las Variables**

#### **Variable Independiente**

Aplicación de información del uso de las Tics en los video-juegos.

#### **Variable dependiente**

Mejoraría el rendimiento escolar de los niños.



### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

<u>HIPÓTESIS</u>	<u>VARIABLE</u>	<u>DEFINICIÓN</u>	<u>DIMENSIONES</u>	<u>ITENS PARA LOS INDICADORES</u>	<u>INSTRUMENTOS O REACTIVOS</u>
<p>La adecuada aplicación de información del uso de las Tics en los video-juegos, mejoraría el rendimiento escolar de los niños.</p>	<p><b>V. I.</b> uso de las Tics en los video-juegos</p>	<p><b>Tics:</b> Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías Desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio.</p> <p><b>Video-juego:</b> es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción de una o más personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho video-juego</p>	<p>tecnología</p> <p>información</p> <p>comunicación</p> <p>entretenimiento</p> <p>video-juego</p>	<p>¿Conoces algo sobre las Tic en los video-juegos?</p> <p>¿Han dictado charlas sobre el uso adecuado de las Tics en los video-juegos?</p> <p>¿Las tics y los video-juegos contribuyen a la educación y el desarrollo intelectual del niño?</p> <p>¿Te gustan los video-juegos?</p> <p>¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?</p> <p>¿Te es difícil dejar de jugar para otro momento?</p> <p>¿Tiene video-juegos en su hogar?</p> <p>¿Sabe si su hijo presenta algún síntoma de adicción a los videojuegos?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Observación</p> <p>Entrevista</p>

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

<u>HIPÓTESIS</u>	<u>VARIABLE</u>	<u>DEFINICIÓN</u>	<u>DIMENSIONES</u>	<u>ITENS PARA LOS INDICADORES</u>	<u>INSTRUMENTOS O REACTIVOS</u>
<p>La adecuada aplicación de información del uso de las Tics en los video-juegos, mejoraría el rendimiento escolar de los niños.</p>	<p><b>V. D.</b>  Rendimiento escolar de los niños.</p>	<p><b>Rendimiento Escolar:</b> Nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un estudiante como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa.</p> <p>Es alcanzar la máxima eficiencia en el nivel educativo donde el estudiante puede demostrar sus capacidades cognitivas, conceptuales, aptitudinales, y Procedimentales.</p>	<p>Enseñanza  aprendizaje</p>	<p>¿Consideras que los video-juegos afectan de alguna manera en tu rendimiento escolar?</p> <p>¿Los videojuegos pueden reemplazar las clases tradicionales?</p> <p>¿Hay pruebas de que los videojuegos ayuden a aprender?</p> <p>¿Considera que el uso excesivo de juegos electrónicos influye en el rendimiento escolar?</p> <p>¿Sabe cómo combatir este problema social?</p> <p>¿Está de acuerdo que se dicten charlas preventivas acerca de la adicción que causan los video-juegos?</p> <p>¿Sabe si su hijo presenta algún síntoma de adicción a los videojuegos?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Observación</p> <p>Entrevista</p>

## **JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

Este proyecto es factible ya que cuenta con los recursos necesarios y las facilidades que me proporciona la institución educativa Emanuel del cantón La Libertad. La incorporación de las Tic en la educación ha abierto grandes posibilidades para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Sin embargo, no es suficiente con dotar a las escuelas de computadores.

Hace falta abordar al mismo tiempo un cambio en la organización de las escuelas y en las competencias digitales de los profesores.

También es necesario avanzar en la incorporación de las nuevas tecnologías en los entornos familiares para reducir la brecha digital en el ámbito educativo.

Como por ejemplo, la adicción a los video-juegos es una nueva investigación que es poco estudiada que aún no ha sido clasificada por algún departamento de medicina o ayuda social, en nuestro país la podemos denominar como desorden mental, cuya explicación principal hacia esto es la falta de investigación al respecto.

A partir en aquel momento, se han realizado diversos estudios sobre diferentes localidades, pero resulta que estos obtienen una particularidad habitual. Limitándose a la prestación o no de casos de dependencia psicológica a los juegos de video mediante la realidad de los síntomas.

Pero este proyecto de investigación busca esclarecer los resultados, y determinar sus causas, encaminando a revelar el lado negativo de los video-juegos en los infanto-juveniles que de forma reiterada incita en exceder el límite de tiempo de algún juego, examinando su actuación desde el punto de vista psicológico, espiritual, social, y emocional.

El establecer un gran provecho que accedería a tomar medidas correctoras a preventivas, ofreciendo una definición del porqué del problema. De ese modo se lograra combatir directamente las causas de este fenómeno, y se ampliaran las posibilidades en dar la eficaz y adecuada ayuda a estas personas.

El impacto causado en las niñas(os) se inclinan a factores netamente sociales debido a que los estudiantes buscan estos lugares en calidad de refugio por falta de cariño y afecto al no recibir en sus hogares ya que sus padres residen en el hogar pero trabajan a doble jornada, o a su vez estos se encuentran fuera de la ciudad lo cual provocan que los estudiantes tengan un bajo rendimiento escolar.

La novedad de esta investigación es interesante porque en cierta institución educativa es la primera vez que se realiza un proyecto sobre este tema con el motivo de dar a conocer tanto de la familia como al medio que nos rodea que a pesar, de que los niños tengan bajo rendimiento escolar.

Muchas veces los padres no se han fijado en el detalle, debido a sus ocupaciones y por la falta de conocimiento en la familia, de las consecuencias que puede acarrear el uso constante de las tics en los videojuegos a manera de entretenimiento, Cubriendo el verdadero propósito de marketing que solo es beneficiante para el propietario, ya que genera ganancias para él, mientras que, para los niños (as) significa un vicio y por ende demasiada distracción en sus labores estudiantiles alterando el rendimiento escolar.

Mediante el transcurso de esta investigación se espera que niños y jóvenes conozcan lo humano de este proyecto, para que puedan obtener un orden en sus vidas y alcanzar sus metas.

Muchas personas y grupos de padres ya consideran a la adicción una enfermedad en sí; de hecho la Asociación Médica Americana posiblemente la declare como una de las enfermedades del nuevo siglo, a pesar de las oposiciones de ciertos sectores.

Básicamente se trataría de una enfermedad del tipo mental; ya que el individuo tiene a confundir lo que sucede en el juego con la vida real.

Este uso excesivo provoca agotamiento del sistema nervioso, lo que desencadena cuadros de depresión, ansiedad o stress. Cuando son apartados de su juego, pueden llegar a tener manifestaciones de abstinencia, canalizándolo a través de conductas violentas o impulsivas.

La contribución con esta investigación es presentar una alternativa de solución a este problema concientizando a los representantes y los educando sobre su responsabilidad, estableciéndoles charlas para capacitarlos acerca de este tema, que es de gran importancia para su formación escolar.

Esta investigación es de mucho beneficio tanto para el investigador como para los estudiantes, padres de familia, y autoridades de la escuela Emanuel del cantón La Libertad de la provincia de Santa Elena, y su comunidad.

Lo importante para los docentes será conocer qué tipo de video-juegos son de interés educativo y qué tipo de beneficios se pueden esperar de su uso en el aula de forma programada.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivos generales**

- Establecer la utilización de las tics en los video-juegos y su influencia mediante el análisis de los contenidos del mismo, mejorando el rendimiento escolar de los niños de 6 a 11 años en la escuela Emanuel del cantón La Libertad.

### **Objetivos específicos**

- Diagnosticar la situación actual del uso de la tic en los videojuegos en los estudiantes de la escuela Emanuel del cantón La Libertad
- Detectar los tipos de conductas que generan los videojuegos según su contenido a los estudiantes afectados.
- Identificar las causas del bajo rendimiento escolar en los niños que presenten problemas de aprovechamiento.
- Proponer estrategias de capacitación sobre el uso de las tics, orientado a la comunicación, con el fin de establecer normas que regulen su manipulación.

## **CAPITULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

El presente trabajo investigativo seguirá una corriente de pensamiento crítico propositivo, por cuanto se enunciará y considerará mediante un análisis y se dará criterios, en cuanto a las cuestiones problemáticas se planteará propuestas de solución.

La investigación se enfocará relacionada a los juegos electrónicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la finalidad de establecer los objetivos planteados para mejorar el rendimiento escolar en la escuela Emanuel del cantón La Libertad.

#### **¿Qué son TIC's?**

Se denominan Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs), al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones contenidas en señales de naturaleza acústica (sonidos), óptica (imágenes) o electromagnética (datos alfanuméricos).

Las TIC's se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) - constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional - y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces).

El termino TIC hace referencia a una serie de tecnologías que permiten producir, tratar, archivar y transmitir información haciendo uso de redes de comunicación, de software y de elementos micro electrónicos. Como

ejemplos destacados están el ordenador personal (PC), el teléfono móvil, un cajero automático, Internet, juego electrónicos, etc.

Las TIC's agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

Los primeros pasos hacia una Sociedad de la Información se remontan a la invención del telégrafo eléctrico, pasando posteriormente por el teléfono fijo, la radiotelefonía y, por último, la televisión. Internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación

Las TIC son herramientas, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. Los soportes han evolucionado en el transcurso del tiempo ahora en ésta era podemos hablar de la computadora y de Internet.

El uso de las TIC's representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos. También es posible relacionarla, con la transformación de las actividades económicas que se producen por el uso de las facilidades y menores costos que las tecnologías digitales permiten para el almacenamiento, tratamiento, transmisión y acceso de la información.

Las Tecnologías de la información y la comunicación, en conclusión son un solo concepto en dos vertientes diferentes como principal premisa de estudio en las ciencias sociales donde tales tecnologías afectan la forma de vivir de las sociedades. Su uso y abuso exhaustivo para denotar modernidad ha llevado a visiones totalmente erróneas del origen del término.



La revolución tecnológica que vive en la humanidad actualmente es debida en buena parte a los avances significativos en las tecnologías de la información y la comunicación.

Los grandes cambios que caracterizan esencialmente esta nueva sociedad son: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico y científico, y la globalización de la información.

### **USO DE LAS TIC EN EDUCACIÓN**

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje. En el estado actual de cosas es normal considerar las nuevas tecnologías como objeto de aprendizaje en sí mismo.

Permite que los estudiantes se familiaricen con el ordenador y adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua cuando sean adultos.

Se consideran que las tecnologías son utilizadas como un medio de aprendizaje cuando es una herramienta al servicio de la formación a distancia, no presencial y del autoaprendizaje o son ejercicios de repetición, cursos en línea a través de Internet, de videoconferencia, cederoms, programas de simulación o de ejercicios, etc.

Este procedimiento se enmarca dentro de la enseñanza tradicional como complemento o enriquecimiento de los contenidos presentados. Pero donde las nuevas tecnologías encuentran su verdadero sitio en la enseñanza es como apoyo al aprendizaje. Las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en

el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana.

La búsqueda y el tratamiento de la información inherente a estos objetivos de formación constituyen la piedra angular de tales estrategias y representan actualmente uno de los componentes de base para una utilización eficaz y clara de Internet ya sea en el medio escolar como en la vida privada. Para cada uno de estos elementos mencionados, las nuevas tecnologías, sobre todos las situadas en red, constituyen una fuente que permite variar las formas de hacer para atender a los resultados deseados.

Entre los instrumentos más utilizados en el contexto escolar destacamos: tratamiento de textos, hojas de cálculo, bases de datos o de información, programas didácticos, de simulación y de ejercicios, cdroms, presentaciones electrónicas, editores de páginas html, programas de autoría, foros de debate, la cámara digital, la videoconferencia, etc. Entre las actividades a desarrollar mencionamos: correspondencia escolar, búsqueda de documentación, producción de un periódico de clase o de centro, realización de proyectos como web-quest u otros, intercambios con clases de otras ciudades o países, etc.

Podrán utilizarse las nuevas tecnologías, pero se seguirá inmerso en la pedagogía tradicional si no se ha variado la postura de que el profesor tiene la respuesta y se pide al estudiante que la reproduzca. En una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante es preciso cambiar de pedagogía y considerar que el alumno inteligente es el que sabe hacer preguntas y es capaz de decir cómo se responde a esas cuestiones. La integración de las tecnologías así entendidas sabe pasar de estrategias de enseñanza a estrategias de aprendizaje.

## **EVOLUCIÓN DE LAS TICS.**

La revolución electrónica iniciada en la década de los 70 constituye el punto de partida para el desarrollo creciente de la Era Digital. Los avances científicos en el campo de la electrónica tuvieron dos consecuencias inmediatas: la caída vertiginosa de los precios de las materias primas y la preponderancia de las Tecnologías de la Información que combinaban esencialmente la electrónica y el software.

La información y el conocimiento han jugado un papel importante a lo largo de la historia de la humanidad. En las últimas décadas del siglo XX las relaciones entre los distintos agentes sociales se han visto intensificadas por la ampliación de las capacidades técnicas de las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TICs). Éstas han propiciado una serie de interdependencias, cada vez más complejas, entre los distintos países, hecho que algunos autores han calificado como “tercera revolución industrial”

Pero, las investigaciones desarrolladas a principios de los años 80 han permitido la convergencia de la electrónica, la informática y las telecomunicaciones posibilitando la interconexión entre redes. De esta forma, las TICs se han convertido en un sector estratégico para la "Nueva Economía". De la historia de los medios de comunicación.

También hemos aprendido que los nuevos formatos nunca reemplazan a los viejos. La televisión no acabó con la radio e Internet no acabó con la televisión. Los nuevos medios de comunicación complementan a los viejos, no los extinguen. Esto lleva, naturalmente, a que las personas tienen más opciones, pero también causa fragmentación.

Distintos dispositivos mediáticos se mezclan entre sí generando nuevos formatos que conservan características de cada uno. El iPod es un buen

ejemplo de esto. Es un tipo de walkman de la era de internet que puede usarse para acceder a shows de radio personalizados.

En resumen las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales. Algunos ejemplos de estas tecnologías son la pizarra digital, ordenador personal, proyector multimedia, los blogs, el podcast y, por supuesto, la web.

## **LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS**

Desde la creación de los primeros juegos electrónicos siempre ha sido motivo de comentarios, de análisis sobre los efectos que pueden ocasionar dichos juegos y han surgido una serie de investigaciones a nivel nacional como en otros países y con la investigación que antecede, tengo la firme convicción que el presente trabajo investigativo tendrá un soporte para mis nuevos aportes en miras a solucionar un problema de gran interés colectivo.

### **Juegos electrónicos.**

Son video- juegos que están insertados en máquinas electrónicas, son un medio de almacenamiento en la cual se graba de manera digital y computarizada.

### **Video.**

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

## **Juego.**

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

En cuanto a la prohibición del acceso de los niños y jóvenes, a las salas de juegos electrónicos, no puede ser mirada solo como una limitante del derecho que tienen las personas a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre, sino como una medida del estado para proteger a los menores de los elementos de riesgo a que se ven expuestos al ingresar a las mencionadas salas, en aras de garantizar su desarrollo integral y armónico.

Lo ideal sería que las actividades recreativas estén encaminadas a contribuir elementos que contribuyan al adecuado proceso educativo de los usuarios. Cuando esto no ocurra será indispensable que tanto la familia, la sociedad como el estado adopten todas aquellas medidas encaminadas a corregir situaciones que perjudiquen el proceso educativo de niños y jóvenes.

En un estudio realizado por la Universidad del Valle sobre los juegos electrónicos se estableció las siguientes conclusiones:

- Los niños van a jugar de manera desprevenida, inconscientes de lo que hacen y se tornan en viciosos sin notarlo siquiera.
- El juego los atrapa de tal forma, que prefieren gastar en eso su dinero, por encima de la necesidad de comer.
- La desprotección de padres y hermanos les conduce por esa vía del juego.
- Descontrolan sus hábitos y aprenden otros, consecuencia de la ficción que les ofrece la pantalla.

- Llega a ser obsesivo y forma parte de sus sueños y pesadillas.
- Los incita a la violencia y les quita espacio de socialización, toda vez que la relación es del joven y la máquina en sitios oscuros, sórdidos y mal ventilados.

## **TIPOS DE JUEGOS.**

Los juegos se han dividido en varias categorías.

### **Habilidad**

Un juego denominado tetris, creado en Rusia que se basaban en que se caían tetraedros, consistía en que tenías que formar una línea para eliminar los tetraedros, como si estuvieran ensamblando piezas de un rompe cabezas, en este juego tienen que aumentar la capacidad de habilidad, es decir de mover tus dedos más rápidos para terminar este juego. Otro ejemplo de un juego que se basa de ir recordando todos los números de uno en uno, para aumentar la habilidad de la memoria.

### **Puzzle**

Son en los cuales se emplea el trabajo de la lógica como el de three Wonders de Capcom, que es un conejito en una especie de laberinto y empuja bloquecitos para aplastar a sus enemigos.

### **Plataformas**

Son los que varios dicen de aventuras, que saltas arriba de un obstáculo tratando de no caer al pozo por ejemplo el de Súper Mario Brothers.

## **Aventuras Graficas**

Suele ser más que una historia, es como una película en donde tú mismo eres el protagonista. Juegas con el Mouse, y tienes varias opciones como: hablar, examinar objeto, usar objeto, recoger objeto, etc. ejemplo: La pantera rosa, Ace Ventura, Indiana Jones, Monkey Island.

## **Rpg. (Role playing game)**

En estos también eres parte de la historia y se destacan los puntos de energía, de ataque, de velocidad, de suerte, de agilidad y otros puntos. También se llaman «juegos de roll», en el, puedes meterle tu nombre al personaje de pokemon, y eres el protagonista de la historia, otros ejemplos: fantasía, Chrono Trigger.

## **Estrategia**

A estos juegos se les llama estrategias de turno. Un jugador no se mueve hasta que se mueva el otro, ejemplo: Ogre Battle, Tactica Ogre.

## **Simuladores**

Representan determinada acción que se realiza en objetos que existen en la realidad, como los simuladores de aviones, el juego de The Sims, Trópico.

## **Deportes**

Relacionando con los deportes y sus reglas, de fútbol como el famoso FIFA de EA Sport, de autos como el Need For Speed.

## **Acción O Peleas**

Son de acción por que solo se pelea y golpea, Aquí solo quieren golpear a esas personas que te molestan, Ejemplo: Capitán Comando, Las aventuras de Jackje Chan.

## **Factores que se resaltan en un juego.-**

Las reglas, el lugar o el espacio del juego, obstáculos, objetivos y virtudes del jugador.

## **Virtudes en los videojuegos.-**

El mundo de los videos- juegos es grande y se puede dar cuenta de que el juego puede en realidad divertir o servirles a las personas.

Manifiestan que los juegos despiertan tres actitudes en el ser humano: la habilidad, la lógica y los reflejos.<sup>3</sup>

En la actualidad los estudiantes están dotados de una gama de accesorios como el celular, computadoras con juegos electrónicos, como el PlayStation, entonces la presente investigación es muy interesante y novedoso por cuanto se analizaron estos aspectos que hoy están en proliferación.

---

<sup>3</sup> Psychology today. Mayo de 1.983



## **ACTUACIONES PREVENTIVAS PARA EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS.**

### **Ubicación:**

Ubicar la consola o el ordenador (al igual que la televisión) en un espacio común facilita la interacción con padres y hermanos, y el que se pueda observar informalmente que hacen cuando se conectan, ver a que juegan, cuando y con quien lo hacen.

### **Compartir:**

Jugar con ellos es una buena manera de participar en una actividad motivadora, compartir emociones, aprender juntos y conocerlos mejor.

Igual que caminar por la mañana o viajar en coche, es una buena excusa para escuchar y transmitir nuestro punto de vista.

### **Duración:**

El tiempo dedicado al videojuego se mide en periodos diarios y semanales. En el cómputo global debe también considerarse el tiempo que dedican a la televisión y al ordenador para fines no educativos. Una hora diaria son siete horas a la semana. Si solo puede jugar los fines de semana, dos horas cada día o tres horas un día (no siete horas en un día). Valorar diferente el tiempo de juego individual que el grupal

### **Tipo de videojuego:**

Participar activamente en la elección y pactar el tipo de videojuegos de acuerdo con los valores familiares. Informarse del nivel de violencia, la edad mínima y las habilidades requeridas. Los criterios de las revistas especializadas en videojuegos no son criterios pedagógicos ni éticos: se basan, sobre todo, en la calidad de los gráficos, la novedad y el precio.

### **Autorregulación:**

El primer paso para ayudarles a autorregularse es que tomen conciencia del tiempo que dedican. Hablar con ellos y pactar la duración y pactar la duración, al igual que se pacta la dedicación a otras tareas como estudiar y salir con los amigos.

## **RENDIMIENTO ESCOLAR**

El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario.

Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada.

En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del estudiante, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del estudiante para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

Existen distintos factores que inciden en el rendimiento académico. Desde la dificultad propia de algunas asignaturas, hasta la gran cantidad de exámenes que pueden coincidir en una fecha, pasando por la amplia extensión de ciertos programas educativos, son muchos los motivos que pueden llevar a un estudiante a mostrar un pobre rendimiento académico.

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

afectando al rendimiento académico a la hora de las evaluaciones. Por otra parte, el rendimiento académico puede estar asociado a la subjetividad del docente cuando corrige.

Ciertas materias, en especial aquellas que pertenecen a las ciencias sociales, pueden generar distintas interpretaciones o explicaciones, que el profesor debe saber analizar en la corrección para determinar si el estudiante ha comprendido o no los conceptos.

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

## **EL CONOCIMIENTO**

El conocer es un hecho primario, espontáneo e instintivo, y por ello no puede ser definido estrictamente.

Se podría describir, como ponerse en contacto con el ser, con el mundo, y con el yo; también podríamos decir que es un proceso en el que están vinculados estrechamente las operaciones y procedimientos mentales, subjetivos, con las operaciones y formas de actividad objetivas prácticas, aplicadas a los objetos.

El conocimiento depende de la naturaleza del objeto y de la manera y de los medios que se usan para reproducirlo.

Así, tenemos un conocimiento sensorial (si el objeto se capta por medio de los sentidos), éste se encuentra tanto en los hombres como en los animales,

y un conocimiento racional, intelectual o intelectual, si se capta por la razón directamente. Podríamos citar unos ejemplos:

Un libro, un sonido, un olor se captan por medio de los sentidos; la belleza, la justicia, el deber se captan por medio de razón.

La actividad cognoscitiva es adquisitiva, cuando obtenemos un conocimiento; conservativa, cuando retemos o memorizamos un conocimiento; elaborativa, cuando con base en conocimiento adquiridos y memorizados, elaboramos otros por medio de la imaginación, la fantasía o el razonamiento.

## **NIVELES DE CONOCIMIENTO**

### **1. Cotidiano:**

El conocimiento cotidiano, también conocido como empírico-espontáneo, se obtiene básicamente por la práctica que el hombre realiza diariamente, lo cual ha permitido a la humanidad acumular valiosas y variadas experiencias a lo largo de su historia.

- Tiene lugar en las experiencias cotidianas.
- Es y ha sido respuesta a necesidades vitales.
- Ofrece resultados prácticos y útiles.
- Se transmite de generación en generación.

### **2. Técnico:**

La experiencia hizo el conocimiento técnico. Se origina, cuando de muchas nociones experimentadas se obtiene una respuesta universal circunscrita a objetivos semejantes.

### **3. Empírico:**

También llamado vulgar, es el conocimiento popular, obtenido por azar, luego de innumerables tentativas. Es metódico y asistemático.

El conocimiento común está basado fundamentalmente en la experiencia, puede ser verdadero, falso o probable, teniendo las siguientes características:

- Es asistemático porque carece de métodos y técnicas.
- Es superficial porque se forma con lo aparente.
- Es sensitivo porque es percibido por los sentidos.
- Es poco preciso porque es ingenuo e intuitivo.

### **4. Científico:**

Va más allá de lo empírico, por medio de él, trascendido el fenómeno, se conocen las causas y las leyes que lo rigen.

#### **Sus características:**

- Es cierto porque sabe explicar los motivos de su certeza.
- Es general, la ciencia partiendo de lo individual, busca en él lo que tiene en común con los demás de la misma especie.
- Es metódico, sistemático su objetivo es encontrar y reproducir el encadenamiento de los hechos, lo alcanza por medio del conocimiento de las leyes y principios. Por eso la ciencia constituye un sistema.

## EVOLUCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Basándonos en las Teorías de Ausubel, la evolución del conocimiento en las áreas de la psicología y la pedagogía, junta con la disponibilidad de las herramientas tecnológicas constituyen los factores que modifican o amplían el papel de los medios para la instrucción. El empleo de esos medios debe acompañar, no sólo al estadio de desarrollo cognitivo del alumno, sino también a la complejidad de los contenidos.

Su utilización no se debe restringir a funciones de enriquecimiento o de evaluación, sino que debe abarcar funciones importantes en la transmisión de información al estudiante. Por esa razón, y especialmente después de los grados más elementales, los materiales curriculares, deben seleccionarse en función de los estudiantes y no de los profesores, considerando el contexto social que se atraviesa.

Ausubel afirma que una de las vías más promisorias para mejorar el aprendizaje escolar, consiste en mejorar los materiales de enseñanza e incluye en ellos los medios, dada su obvia relación con los materiales de enseñanza. En esta teoría los medios se vuelven más importantes en la medida en que facilitan el aprendizaje significativo.<sup>4</sup>

De esta manera este autor recomienda el empleo de la instrucción programada, y dice que cuando el contenido de un currículo está adecuadamente preparado y probado con anterioridad y, además, contiene instrumentos para una retroalimentación paralela tiene poco valor utilizar al profesor como un filtro a través de las materias específicas que llegan al estudiante.

---

<sup>4</sup> Ausubel, D., Novak J, y Hanesian H. Educational Psychology: A cognitive view, Nueva York, Holt, Rinehart y Winston

Cuando el material de enseñanza se transmite directamente a los alumnos, no solo dicho material alcanza su fin en una forma más clara y efectiva sino que puede ser esencia para una instrucción, individualizada, según el ritmo propio del estudiante, superando así las limitaciones pedagógicas y físicas de muchos docentes.

No se elimina el papel del profesor, sino que se canaliza hacia la estimulación de los intereses, hacia el planteamiento y dirección de las actividades de aprendizaje y hacia la provisión de una retroalimentación más completa e individualizada.

Hoy algunos profesores han puesto de manifiesto su apatía por la implementación de las TIC en la educación y han estructurado fuertes barreras evitando el desarrollo de estas herramientas al interior de diferentes centros educativos, además de hacer del conocimiento su franca resistencia al cambio innegable y necesario que atraviesa la sociedad y que incide de manera directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje que hoy busca reducir las prácticas docentes basadas en el conductismo para implementar contenidos programáticos y estrategias académicas basadas en el constructivismo.

### **La Teoría Biológica Del Desarrollo De Jean Piaget**

Para Piaget el enfoque básico es la epistemología genética del estudio de cómo se llega a conocer el mundo externo a través de los propios sentidos; para Jean Piaget el mundo real y la concepción causa-efecto se constituyen en la mente. Esta teoría la podemos relacionar con las consecuencias que generan las tics en los video-juegos en los niños ya que esta creencia indica que el mundo real y las ideas o pensamientos causa efecto se forman mentalmente esto no indica que en ciertos casos los usuarios de video-

juegos tienden a confundir el juego con lo real ya que mediante el proceso del juego va captando la evolución del mismo.

Piaget explica cómo se produce el conocimiento en general y el científico en particular, su propuesta marca el inicio de una concepción constructivista del aprendizaje que se entiende como un proceso de construcción interno, activo e Individual.

El desarrollo cognitivo supone la adquisición sucesiva de estructuras mentales cada vez más complejas; dichas estructuras se van adquiriendo evolutivamente en sucesivas fases o estadios caracterizados cada uno por un determinado nivel de desarrollo.

Según Piaget entre los 7 y 11 años se consolidan estructuras cognitivas de pensamiento concreto; los estudiantes interpretan la realidad estableciendo relaciones de comparación, seriación y clasificación necesitan de la manipular la realidad, a partir de los 12 años, se empieza a razonar de manera más abstracta y se pueden utilizar representaciones de la realidad sin manipularla directamente.

Piaget, nos ofrece una visión del ser humano como un organismo que al actuar sobre el medio y modificarlo, se modifica también a sí mismo. Considera el desarrollo de la inteligencia y la formación de conocimientos y dos procesos para él indisociables como un producto que se inicia en la actividad biológica de los seres humanos y en su capacidad de adaptación al medio.



## MARCO REFERENCIAL O CONTEXTUAL

Con la evolución del pensamiento y la ciencia ha dado lugar al avance tecnológico, si bien es cierto ha contribuido al desarrollo de los pueblos, cada invento como la imprenta, el teléfono, la televisión y posteriormente con la aparición de las computadoras y más aparatos electrónicos; también es cierto que ha ocasionado una serie de problemas en niños con la introducción de los juegos electrónicos.

Nuestro país depende de las grandes potencias mundiales y nos limitamos a ser simplemente consumidores de lo que los otros países producen; la oferta y la demanda de los diferentes accesorios para instalar los juegos electrónicos y aún más las ofertas de promoción que ofrece por Internet para la adquisición de estos juegos es muy variada y de todo precio.

La concurrencia masiva de algunos niños y jóvenes a los juegos electrónicos, La influencia de juegos agresivos son efectos que degeneran en el rendimiento y comportamiento de niños y adolescentes.

Los docentes deben tener muy presente que los estudiantes de hoy sobre todo los de las grandes ciudades tienen intereses mucho más desarrollados que los de hace años atrás, y son mucho más interactivos, conscientes de las ideas y acontecimientos extra familiares y extraescolares, pese a ello son presa fácil de los juegos electrónicos, por ser según ellos novedosos, llamativos ya sea por las características de sus personajes o por la forma en que actúan.

El niño moldeado por los sentimientos que va acumulando en el subconsciente y lo rige como norma de vida, lo toma como una forma de entretenimiento en sus tiempos libres.

Allí está la ardua labor de autoridades en controlar y otorgar permisos de funcionamiento de locales que prestan esta clase de servicio.

Por lo anterior citado y lo que he podido observar en ciertos centros que tienen juegos electrónicos, la concurrencia masiva de niños y adolescentes; y debido al interés de muchos padres de familia en resolver esta situación, surge entonces la idea de investigar acerca de los video-juegos y su influencia en el rendimiento escolar en los niños de 6 a 11 años de la Escuela Emanuel del cantón La Libertad.

Es necesario que las familia y el establecimiento educativo que es objeto de mi investigación organicen estrategias que conduzcan a concientizar a los estudiantes a no ser partícipes activos de los video-juegos.

Con la introducción de aparatos electrónicos como los video-juegos al mercado, las formas de ocupar el tiempo libre de niños fueron cambiando, por lo que ahora los juegos en la computadora, en el celular, en las máquinas electrónicas constituye, una manera de entretenimiento y permanecen jugando una o dos horas diarias y lo que es más perjudicial para los estudiantes es la inasistencia a clases por permanecer en los video-juegos.

Según versiones y experiencia propia de docentes me informaron que ciertos estudiantes varones a veces asisten a clases sin preparar lecciones, tareas y en el momento de dictar una clase nueva, dichos estudiantes no atienden, permanecen molestando a los demás compañeros de clases, en otras ocasiones los encuentran dibujando a los personajes de los juegos electrónicos, y el comportamiento con el resto de estudiantes es agresivo y esto se debe a que van adquiriendo normas de conducta, de comportamiento disciplinario y de su aprendizaje es bastante negativo.

## FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Éste es un tema que se ha estudiado también en muchas investigaciones, y que tiene un eco especial en las preocupaciones de padres y educadores, temerosos de que el apego de los niños y adolescentes hacia el video-juego provoque un mayor aislamiento y reducción de contactos con sujetos de la misma edad.

Pues bien, la mayoría de las investigaciones que han analizado especialmente este aspecto de la personalidad de los jugadores han encontrado que los video-juegos, lejos de suponer un obstáculo para la práctica de las relaciones sociales, parecen estar relacionados con una mayor extroversión, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor socialización<sup>5</sup>.

Aunque no se pueda concluir una causalidad, los video-juegos fomentan la sociabilidad, sí se puede afirmar que existe una fuerte relación: en quienes más lo manipulan, tienen una mayor vida social, ven más a sus amigos, demuestran mayor extraversión y mayor iniciación social.

Es importante también destacar, que aproximadamente un 70% de los jugadores de video-juegos afirman jugar acompañados, por lo que los supuestos efectos nocivos del juego solitario están infundados desde el origen.

Piaget (2010) señala diferentes formas de juego, que corren y evolucionan al mismo tiempo que el pensamiento (el desarrollo del intelecto). Así, señalatres tipos a saber: Juegos de ejercicios, juegos simbólicos y juegos de normas.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> (Estallo, Been y Haring, Shimai, Masuda y Kishimoto, Colwel, Fileni, )

<sup>6</sup> Piaget (2010)

Por su parte, Langford (2010) hace referencia a la disposición para el aprendizaje conceptual en los niños escolares a partir de la alternabilidad, la cual trata de la relación amistosa implicada en el intercambio entre el juego y el lenguaje formando parte de las interacciones sociales de los mismos.<sup>7</sup>

Entonces, una estrategia pedagógica necesaria para los educadores, consiste en proporcionar ambientes educativos integrados con aprendizajes potenciales a través de los juegos; por supuesto, atendiendo las áreas secuenciales del desarrollo infantil, los niveles de madurez, características y necesidades de las edades de los niños, así como, los entornos donde conviven.

Las investigaciones realizadas en los estados de Baviera, baja Sajonia y Hessen demuestran que cada segundo, un niño en la edad de diez años está equipado con toda la gama de medios electrónicos que van desde una televisión, computadora, PlayStation, hasta reproductores en DVD.

El uso exagerado de estos medios electrónicos hace que el rendimiento escolar, especialmente de los varones, decaiga.

Según el estudio realizado, se pudo apreciar una clara caída del rendimiento escolar de los varones en comparación con sus compañeras durante los últimos 10 años.

Como respuesta al estudio, la industria de juegos electrónicos se defiende. En el artículo publicado por la revista Der Spiegel. Jenswwe Intat director de la empresa Electronic Arst, crítica la declaración generalizada de que jugar con juegos electrónicos atonta a los niños, Intat sostiene que existen otros factores de peso tras la caída del rendimiento escolar.

---

<sup>7</sup> Langford (2010)

Sin embargo, Intat admite en el mismo artículo que el juego excesivo causa adicción ya que toda acción que divierte y resulta un desafío para los menores. Como ejemplo presenta el hecho de que sea difícil sacar a los niños de la alberca cuando están divirtiéndose en el agua. Para Intat las cosas están claras: «es responsabilidad de los padres no dejar tanto tiempo a los niños, ya sea en la alberca o jugando frente a la computadora. (Internet).

A más de las investigaciones que he citado, también en países como Arabia Saudita también se han realizado investigaciones respecto al tema y se responsabiliza a los videos juegos de ser la principal causa de la obesidad entre la juventud Saudita ; el periódico saudita Asharq Al-Awsat habla de una campaña saudita contra los videos-juegos violentos .

También los juegos electrónicos fueron el punto de atención de un reciente estudio Saudita, llevado a cabo entre participantes de un centro de detención juvenil en la Capital Saudita, en dicho estudio mostró que el 90% de los jóvenes fueron afectados de manera negativa por los videos-juegos y trataban de imitar esos juegos en la realidad.

Desde la creación de los primeros juegos electrónicos siempre ha sido motivo de comentarios, de análisis sobre los efectos que pueden ocasionar dichos juegos y han surgido una serie de investigaciones a nivel nacional como en otros países y con la investigación que antecede, tengo la firme convicción que el presente trabajo investigativo tendrá un soporte para mis nuevos aportes en miras a solucionar un problema de gran interés colectivo.

## FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL O MARCO CONCEPTUAL

### LAS TECNOLOGÍAS

Según Gubern, “Las tecnologías son proyectos humanos concretos de actuación y de formas de productividad determinadas, que favorecen unos usos y desfavorecen otros”.<sup>8</sup>

De acuerdo a este concepto, las tecnologías son el resultado de la iniciativa y el esfuerzo humano para producir bienes y servicios que son desarrollados en base a su conocimiento, pensamiento y creatividad, con el único objetivo de satisfacer las necesidades de unos y de otros pero en un momento determinado. Mientras que Sancho, define a la tecnología como: “El conjunto de formas de hacer, no solo permite actuar sobre la naturaleza, sino que es, sobre todo, una forma de pensar sobre ella, no es una cosa en el sentido ordinario del término, sino un proceso ambivalente de desarrollo suspendido entre dos posibilidades. Esta ambivalencia se distingue a la neutralidad por el papel que le atribuye a los valores sociales en el diseño, y no sólo en el mero uso, de los sistemas técnicos. Desde esa perspectiva, la tecnología no es un destino, sino una escena de lucha”.<sup>9</sup>

Este argumento es válido también, pero está enfocado a que las tecnologías se hacen en base a las condiciones de la naturaleza propia del hombre, donde su conocimiento tiene un papel fundamental para la creación de diferentes formas, tamaños y diseños de producción aplicados con técnicas y fundamentos de uso, el principal actor sigue siendo el hombre y no la máquina.

---

<sup>8</sup> AZINIÁN, Herminia, Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas, Pág. 15.

<sup>9</sup> SANCHO, J.M. Nuevas Tecnologías: ¿nuevos retos para el sistema escolar? *Qurrriculum*, 4, pp. 61-78

Sin embargo Andrés, afirma que: “Se puede entender la tecnología como la aplicación sistemática de los conocimientos científicos a las tareas productivas y operativas. Dicho de otra forma, la tecnología es la materialización de los conocimientos científicos en la producción industrial.”<sup>10</sup>

Este autor tiene un criterio definido sobre el concepto de tecnología, al afirmar que estas son el resultado del aprendizaje de tareas que el ser humano ha desarrollado durante su evolución, obteniendo cada vez nuevos conocimientos a base de su intelecto, aplicándolo a las ciencias y dando como resultado un gigantesco impulso a la producción industrial, la base del progreso de la humanidad.

## **LA INFORMACIÓN**

De acuerdo a Burch y Grudnitski: “La Información la componen datos que han sido situados en un contexto significativo y útil y ha sido comunicada a un receptor, quien la utiliza para tomar decisiones. La información implica comunicación y recepción de inteligencia o conocimiento. Evalúa y notifica, sorprende y estimula, reduce la incertidumbre, revela alternativas adicionales o ayuda a eliminar las irrelevantes o pobres, e influye en otros individuos y los estimula a la acción”.<sup>11</sup>

De acuerdo a este concepto los datos son la base de la información, esta es transmitida desde un emisor hacia un receptor, quien lo interpreta de acuerdo a su perspectiva de conocimiento, provocando una reacción positiva o negativa diferente a cada individuo.

---

<sup>10</sup> ANDRÁS, Nuevas tecnologías y transformaciones socioeconómicas: manual de nuevas tecnologías, Pág. 17.

<sup>11</sup> GÓMEZ GÓMEZ, Alberto y MARTÍNEZ, Nicolás, Los sistemas de información en la empresa, Pág. 8.

Laudon, afirma que: “Por información se entienden los datos que se han moldeado en una forma significativa y útil para los seres humanos. En contraste, los datos son secuencias de hechos en bruto y representan eventos que ocurren en las organizaciones o en el entorno físico antes de ser organizados y ordenados en una forma que las personas pueden entender y utilizar”.<sup>12</sup>

En este concepto se asevera que los datos se forman en base a los hechos reales que los seres humanos viven y que cambiarán de sentido, ósea se transforman en información a medida que se van organizando y ordenando para que sean entendidos y utilizados para el fin que se creó.

Fernández, es más concreto al definir a la información: “Es un conjunto de datos procesados con significado, y dotados de relevancia y propósito. La información debe transformar la percepción de los hechos del receptor, ya que será éste quien decida si un dato (o un conjunto de datos) es relevante o no. Debido a que la diferencia entre datos información depende de la relevancia y el propósito de un hecho, lo que es información para una persona puede ser simplemente datos para otra.”<sup>13</sup>

Este concepto tiene fundamento, debido a que se observa una definición más objetiva, según su autor los datos son ordenados, analizados, interpretados, procesados, para darles un sentido común, una finalidad, es decir que sea una información válida para quien la recibe, es decir el receptor, si esto se cumple se habrá cumplido su objetivo, que esta persona la acepta tal como la percibió.

---

<sup>12</sup> LAUDON, KENNETH C. y Laudon, Jane P., Sistemas de información gerencial: administración de la empresa digital, Pág. 8.

<sup>13</sup> FERNÁNDEZ ALARCÓN, Vicente, Desarrollo de sistemas de información: una metodología basada en el modelado. Pág. 19.



## LA COMUNICACIÓN

Según Idalberto Chiavenato, comunicación es "el intercambio de información entre personas. Significa volver común un mensaje o una información. Constituye uno de los procesos fundamentales de la experiencia humana y la organización social."<sup>14</sup>

Este autor establece la universalidad de la comunicación y su fundamento histórico, el intercambio de información que ha sido de utilidad para la humanidad en el desarrollo social de una diversidad de generaciones.

Otra definición es la que expone Stanton, Etzel y Walker, la comunicación es "la transmisión verbal o no verbal de información entre alguien que quiere expresar una idea y quien espera captarla o se espera que la capte."<sup>15</sup>

A través de este concepto se define a la comunicación como el lenguaje que ha empleado la humanidad para expresar su pensamiento en un entorno donde la recepción es fundamental para entenderla.

De acuerdo a Suárez, comunicación es: "La forma de transmisión de información, la puesta en contacto entre pares, es decir, el proceso por el cual se transmite un mensaje por un canal, entre un emisor y un receptor, dentro de un contexto y mediante un código conocido por ambos."<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> CHIAVENATO, Idalberto, Introducción a la Teoría General de la Administración, Séptima Edición, de, McGraw-Hill Interamericana, Pág. 110.

<sup>15</sup> STANTON, William; MICHAEL, Etzel; y WALKER, Bruce, Fundamentos de Marketing, Decimocuarta Edición, de, McGraw-Hill Interamericana, Pág. 511.

<sup>16</sup> SUÁREZ, Ramón, Tecnologías de la Información y Comunicación, Pág. 3.

Este concepto es válido para fundamentar la hipótesis de este proyecto, al afirmar que la comunicación es un medio mediante el cual se transmite información o mensaje a través de un canal donde interviene un emisor y un receptor.

Mediante la exposición de estos tres conceptos se puede definir que el manejo de la Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se basa en tres elementos importantes que la conforman y que han sido parte fundamental de su proceso de creación, las tecnologías que son el resultado del aprendizaje de tareas que el ser humano ha desarrollado durante su evolución, obteniendo cada vez nuevos conocimientos a base de su intelecto, aplicándolo a las ciencias y dando como resultado un gigantesco impulso a la producción industrial, la base del progreso de la humanidad.

La información que es constante durante este proceso se maneja en base a los datos que son ordenados, analizados, interpretados, procesados, para darles un sentido común, una finalidad, es decir que sea una información válida para quien la recibe, es decir el receptor, si esto se cumple se habrá cumplido su objetivo, que esta persona la acepta tal como la percibió.

Para completar este proceso, necesita la comunicación, un medio mediante la cual se transmite información o mensaje a través de un canal donde intervienen un emisor y un receptor.

## VIDEO-JUEGOS

Para Zimmerman define este concepto como una actividad voluntaria e interactiva en la que los jugadores recrean un conflicto imaginario siguiendo reglas preestablecidas para lograr un fin. A pesar de que no toma en cuenta a los juegos simples (juegos que no tienen reglas ni fin determinado) es un concepto apropiado ya que el videojuego siempre estará sujeto a reglas que fueron programadas de manera directa (lograr cierto objetivo) o indirecta (leyes de la física, gravedad, espacialidad).<sup>17</sup>

### **Video-juego:**

Es un programa informático, creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico (ya sea un ordenador, un sistema arcade, una videoconsola, o un dispositivo handheld), el cual ejecuta dicho video-juego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas.

### **Video-consola:**

Es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos (video-juegos) que están contenidos en cartuchos o discos ópticos.

### **Video-jugador:**

Es un usuario de video-juegos, es decir una persona que emplea juegos de vídeo. Para su clasificación se dividen en tres grupos generales.

---

<sup>17</sup> Zimmerman Eric Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline. [http://www.ericzimmerman.com/texts/Four\\_Concepts.htm](http://www.ericzimmerman.com/texts/Four_Concepts.htm)

## **DESARROLLO CEREBRAL, TV Y VIDEO-JUEGOS.**

### **La televisión.**

Es una ventana al mundo que les permite a los niños desarrollar una gran sensibilidad y conocimiento, como por ejemplo por la ecología y el mundo animal; es parte integral de nuestra sociedad, y no solamente es informativa sino que también entretiene y permite además entregar educación ya sea directa o indirectamente en diversos ámbitos incluyendo temas de salud pública. Los videojuegos y la TV son una entretención "segura", sin riesgo de accidente y permite a los padres realizar otras labores con tranquilidad<sup>18</sup>.

### **Desarrollo neurológico y emocional del niño.**

Sin embargo, es necesario tener en cuenta que el desarrollo neurológico y emocional del niño es distinto del adulto. La maduración cerebral finaliza alrededor de los 18 a 20 años y este proceso a nivel cortical ocurre desde áreas posteriores hacia anterior, es decir, las áreas prefrontales son las últimas en madurar. La corteza pre frontal (CPF) juega un papel crucial en funciones cerebrales superiores como la cognición, el control de la conducta, reflexión, juicio, etc.<sup>19</sup>.

En niños menores de 5 años existe una marcada capacidad de fantasía y perciben las imágenes de la TV como reales y verdaderas. A diferencia del adulto, antes de los 10 años la capacidad de razonamiento crítico y relacional está limitada.

Por lo anterior los menores de 10 años no deberían estar expuestos a telenovelas ni noticieros de TV cuyo sensacionalismo y crudeza de imágenes

---

<sup>18</sup> Wright JC, Auston A, et al: Effects of educational television viewing of lower income preschoolers on academic skills, school readiness and school adjustment one to three years later.

<sup>19</sup> Lenroot RK, Giedd JN: Brain development in children and adolescents: insights from anatomical magnetic resonance imaging.

pueden provocar trastornos del sueño y miedos que alteran su diario vivir. Como alternativa podrían acceder a noticias a través de medios escritos que tienen un impacto emocional menor que la "pantalla".

La adolescencia temprana es una etapa de desorganización de la personalidad y de inestabilidad de las conductas.

En el púber la dinámica central es encontrarse a sí mismo y autodefinir la identidad. Los programas actuales dedicados a adolescentes, en general, carecen de contenido valórico y no responden a las necesidades e interrogantes propias de esta edad.

### **Video-juegos y su incomunicación en el proceso de aprendizaje.**

Generalmente las personas que juegan con videojuegos se ven envueltas en un proceso de aprendizaje encubierto, que permite a los sujetos reducir la normal resistencia que se tiene al aprendizaje formal, además la representación multisensorial del aprendizaje, utilizando imágenes, sonidos y modalidades kinestésicas facilita más la enseñanza.

Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales o temporales.

Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos. Permiten el dominio de habilidades, ya que el niño al repetir las acciones una y otra vez llegan a dominarlas, adquiriendo sensación de control. Favorecen la repetición instantánea y el "intentarlo otra vez", en un ambiente sin peligro.

Facilitan la interacción con otros amigos, de una manera no jerárquica.

Permite el alcance de metas concretas, por ejemplo al abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. Son actividades que el niño realiza con alto nivel motivacional ya que sabe o tiene clara exposición del objetivo a

alcanzar con la realización de dicha tarea. Estimula el aumento de la atención y el autocontrol, si partimos del hecho que al cambiar el entorno del niño (no al niño), se puede favorecer el éxito individual. Estimula la curiosidad y la inquietud por investigar.<sup>20</sup>

## **RIESGOS DE LOS VIDEO-JUEGOS**

Existen riesgos especialmente importantes a tener en cuenta en los niños, pero igualmente extensibles a los adolescentes; entre ellos conviene destacar:

### **La sobreestimulación.**

La exposición a un gran número de estímulos tanto visuales como auditivos, propio de este tipo de actividad, puede provocar nerviosismo e irritabilidad. Asimismo, podría dificultar el mantenimiento de la atención en tareas más ordinarias en las que los estímulos no son tan atractivos y pronunciados.

### **Sedentarismo.**

Otro posible riesgo supone la falta de actividad física propia de otros tipos de juegos que fomentan un desarrollo más global de los niños y adolescentes, tanto en aspectos motores como cognitivos o sociales.

### **La adicción.**

Se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo. En este caso, la adicción a los video-juegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado

---

<sup>20</sup> (Ana Lilian Licona Vega y Denize Piccolotto Carvalho Levy, 2010).  
ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

tiempo en la vida de la persona y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

### **Modificación de los valores.**

Algunos video-juegos pueden transmitir determinados valores o bien relativizar otros, siendo muy importante la regulación de los contenidos para asegurar que estos no entren en contradicción con los transmitidos y vividos en la familia o la escuela.

Los valores están influenciados por la cultura en la que vivimos, la familia a la que pertenecemos, la educación que hemos recibido, la ideología que compartimos, la religión que profesamos, etc. También nuestra propia experiencia de vida va marcando nuestros valores, así como nuestra personalidad. Todos estos factores se influyen mutuamente.

Mis valores no son los mismos que los valores de otras personas. La escala de valores, el orden de importancia que doy a las cosas no tiene por qué coincidir con el de otro ser humano. Como los valores se empiezan a establecer desde los primeros años de nuestra vida, se han podido mantener valores incongruentes con los que establecemos cuando somos adultos. Estas discrepancias provocan que a veces no estemos seguros de qué camino seguir o que nos sintamos insatisfechos de determinados logros u objetivos conseguidos.

En este caso, significa que esos objetivos no concuerdan con alguno de nuestros valores. También se producen conflictos cuando tratamos de imponer nuestros propios valores a los demás, pensando que, si nos sirven a nosotros, necesariamente tienen que ser buenos para todo el mundo.

Esto es llevado a su máxima expresión cuando una ideología impone sus valores a los demás a través de leyes.

## **VALORES Y ANTIVALORES**

### **LOS ANTIVALORES**

Cuando la persona actúa por normas y principios contrarios a los reconocidos por la sociedad, se dice que se orienta por un antivalor. A medida que las personas se alejan con su conducta de los valores morales que rigen su sociedad, son rechazadas por esa sociedad.

Una persona sin valores morales expresa conductas indeseables. Estas conductas van en contra de sí mismo y de los demás, creando un continuo conflicto personal y social.

Cuando la cantidad de personas en un país con antivalores es mayor a las que tienen valores, entonces se considera que existe una grave crisis moral. Esto se observa en la cantidad elevada de crímenes, la falta de solidaridad y apoyo entre las personas de una comunidad.

### **ALGUNOS VALORES PROPIOS DEL ADOLESCENTE:**

Dentro de cada sociedad, comunidad o grupo de personas siempre existe una cantidad de valores, que en otros grupos puede que sean o no considerados valores. Sin embargo, hay algunos valores que son prácticamente generales para todos los adolescentes, como son:

- Tener buen estilo y maneras: éticas y físicas.
- Confianza en sus compañeros.
- Querer estar siempre a la moda.
- Demostrar conocimiento de lo actual: música, videos, películas, moda, entre otros.
- Copiar un modelo que ha idealizado.



- Necesidad de que se le demuestre con hechos lo que se le dice.
- Sinceridad y espontaneidad.
- Sensibilidad ante lo que hace.

Para que estos valores no se conviertan en antivalores, es importante que el adolescente entienda que estos valores llevados hacia los extremos pueden convertirse en antivalores.

Por ejemplo, una muchacha que tomó como modelo idealizado a una persona de mala reputación (con valores nocivos), se convertiría también en una persona con antivalores. El querer estar siempre a la moda y no tener los recursos, puede llevar a un joven a cometer crímenes para poder obtener el dinero necesario.

## **RENDIMIENTO ACADÉMICO**

El rendimiento escolar es objeto de permanente preocupación, lo cual no resulta sorprendente si se tienen presentes los datos que de vez en cuando se publican sobre las altas tasas de fracaso y abandono de los estudiantes.

Más allá de las cifras oficiales, nos encontramos con que el llamado "fracaso escolar" comporta una dramática realidad humana que afecta a los alumnos, padres, profesores y, por ende al conjunto de la sociedad.

Aunque son numerosas las publicaciones sobre el tema nos proponemos avanzar en el conocimiento de algunos condicionantes del éxito y del fracaso escolar en la enseñanza primaria que puede generar el mal uso de las tecnologías.

**A continuación se señalan algunas definiciones de diversos autores sobre rendimiento académico.**

Asumiendo el rendimiento académico como "el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares".

La definición anterior pone énfasis en los resultados y es bien cierto que la educación ha de atender sobre todo los procesos, mas, nos guste o no "las notas" constituyen objeto de general inquietud, a la par que son indicadores oficiales del rendimiento. El hecho de considerar las calificaciones escolares como expresión del rendimiento académico, existe limitaciones en las calificaciones, por el momento son los indicadores más invocados del rendimiento académico, sin que ello suponga aquiescencia por nuestra parte.

Nivel de rendimiento expresado en una nota numérica que obtiene un alumno como resultado de una evaluación que mide el del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa.<sup>21</sup> (Retana)

Gonzáles (2010), señala que el rendimiento académico, además de las calificaciones obtenidas, debe guardar una relación entre el número de materias aprobadas y aplazadas y el tiempo que tarda el estudiante en graduarse.<sup>22</sup>

Por otra parte, Jiménez (2010), establece que el rendimiento escolar es el promedio ponderado de notas obtenidas por el alumno durante un determinado período académico.<sup>23</sup>

Esta es la definición que consideraremos para el presente trabajo de investigación.

---

<sup>21</sup> Retana (2010)

<sup>22</sup> Gonzáles (2010)

<sup>23</sup> Jiménez (2010)

## **CONDICIONANTES DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO**

Tomando como base algunas investigaciones, se describen resumidamente algunos de los factores que influyen en el rendimiento académico en la enseñanza y aprendizaje:

### **Inteligencia.**

Aunque en la mayor parte de las investigaciones encuentran que hay correlaciones positivas entre factores intelectuales y rendimiento, es preciso matizar que los resultados en los test de inteligencia o aptitudes no explican por sí mismos el éxito o fracaso escolar, sino más bien las diferentes posibilidades de aprendizaje del estudiante. Como es evidente, hay estudiantes que obtienen altas puntuaciones en las tradicionales pruebas de cociente intelectual y cuyos resultados escolares no son especialmente brillantes, incluso en algunos casos son negativos.

Entre las variables intelectuales, la que tiene mayor capacidad predictiva del rendimiento académico es la aptitud verbal (comprensión y fluidez verbal escrita). La competencia lingüística influye considerablemente en los resultados escolares, dado que el componente verbal desempeña una relevante función en el aprendizaje.

### **Personalidad.**

Durante la adolescencia acontecen notables transformaciones físicas y psicológicas que pueden afectar al rendimiento. Los profesores deben estar preparados para canalizar positivamente estos cambios. Sea como fuere, cabe afirmar que la perseverancia, en cuanto rasgo de personalidad, ayuda a obtener buenos resultados. Así mismo, se confirma la idea de los autores

que sostiene que durante el nivel secundario suelen tener calificaciones más elevadas los estudiantes introvertidos que los extrovertidos, quizá porque se concentran mejor.

La formación de los educadores permite contrarrestar las turbulencias de los adolescentes, lo que equivale a brindarles apoyo, confianza y seguridad, tan necesarios para el despliegue saludable y fecundo de la personalidad.

### **Hábitos y técnicas de estudio.**

Es necesario que los alumnos estén motivados y que rentabilicen el esfuerzo que conlleva el estudio. Los hábitos (prácticas constantes de las mismas actividades) no se deben confundir con las técnicas (procedimientos o recursos). Unos y otras, sin embargo, coadyuvan a la eficacia del estudio.

De un lado, el hábito de estudio es necesario si se quiere progresar en el aprendizaje. De otro, conviene sacar el máximo provecho a la energía que requiere la práctica intencional e intensiva del estudio por medio de unas técnicas adecuadas.

Los hábitos y técnicas de estudio tiene gran poder predictivo del rendimiento académico, mayor incluso que las aptitudes intelectuales. Las dimensiones con más capacidad de pronosticar los resultados escolares son las condiciones ambientales y la planificación del estudio.

En efecto, el rendimiento intelectual depende en gran medida del entorno en que se estudia.

## FUNDAMENTACIÓN LEGAL

### CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

La Constitución aprobada por el pueblo ecuatoriano, partícipe de los derechos de la sociedad en una nueva forma de convivencia ciudadana y armonía con nuestro entorno:

**Art. 341.-** El Estado generará las condiciones para la protección integral de sus habitantes a lo largo de sus vidas, que aseguren los derechos y principios reconocidos en la Constitución, en particular la igualdad en la diversidad y la no discriminación, y priorizará su acción hacia aquellos grupos que requieran consideración especial por la persistencia de desigualdades, exclusión, discriminación o violencia, o en virtud de su condición etaria, de salud o de discapacidad.

El sistema nacional descentralizado de protección integral de la niñez y la adolescencia será el encargado de asegurar el ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes. Serán parte del sistema las instituciones públicas, privadas y comunitarias.

### DISPOSICIONES TRANSITORIAS

**SEXTA.-** Los consejos nacionales de niñez y adolescencia, discapacidades, mujeres, pueblos y nacionalidades indígenas, afroecuatorianos y montubios, se constituirán en consejos nacionales para la igualdad, para lo que adecuarán su estructura y funciones a la Constitución.

## **COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN**

**Art. 16.-**Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen

Derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por Cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios Símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.
4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.
5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

## **CIENCIA, TECNOLOGÍA, INNOVACIÓN Y SABERES ANCESTRALES**

**Art. 385.-** El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

3. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
4. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
5. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

## **NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES**

**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 al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños 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, en un 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.

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

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

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

e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud;

f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos;

3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;

5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;

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

**Art. 45.- Derecho a la información.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad.

Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior.



## **CAPITULO II**

### **METODOLOGIA O ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

En este capítulo se demuestra la metodología de esta investigación es realmente importante, y servirá para que se pueda verificar de una manera real la falta de conocimiento a los estudiantes tanto como a los profesores y padres de familia de la escuela Emanuel de este cantón, con respecto a la utilización de las Tics en los video-juegos y su influencia en el rendimiento escolar.

También existe un escaso interés en los recintos particulares especialmente en las públicas y no hay suficiente información con relación a este tema de investigación. Se podía decir que los departamentos encargados a esta problemática son muy pocos y en su mayoría privados los relacionados al uso adecuado de las tecnologías, efectivamente se necesitaría de un órgano en donde se regule y clasifique el rendimiento escolar a los estudiantes.

Por esta razón se realizará un estudio, con los instrumentos y técnicas de investigación necesaria para determinar el grado de desconocimiento y la forma que se podrá contribuir a esa institución educativa Emanuel del cantón.

El objetivo de este proyecto es informar la influencia negativa en el área social y psicológica en niños de edades tempranas al manipular el uso inadecuado de las tics en los video-juegos en largos periodos del día ya que podría ser una influencia de rasgos de aislamiento social. Con esto reducirá los cambios conductuales que se generan al usar los video-juegos con características de violencia en la escuela Emanuel del cantón La Libertad.

Con el fin de conseguir un rendimiento escolar de calidad o aceptable, y así dando buena imagen y al mismo tiempo ubicando a este cantón como uno de los mejores forjadores en el ámbito educativo y social, tomando en consideración también que es un tema sumamente importante y extenso.

## **DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

### Modalidad de la Investigación

#### **Método Científico**

El método científico es la parte más importante y en conjunto con las técnicas e instrumentos de investigación nos ayudaron a tener una visión más amplia a través de la información recopilada y posteriormente con la interpretación de estos datos.

Para la obtención de la información se realizaron encuestas y entrevistas las mismas que nos dio la pauta para la obtención de los datos necesarios desde cualquier punto de vista social.

Finalmente se obtendrán los resultados y llegaremos a la confirmación de la hipótesis que es Informar la influencia negativa en el área social y psicológica en niños de edades tempranas al manipular el uso inadecuado de las tics en los video-juegos en largos periodos del día ya que podría ser una influencia de rasgos de aislamiento social.

Con esto concluiremos en esta propuesta que La utilización de las Tics en los video-juegos incide en el rendimiento escolar de los niños de 6 a 11 años en las Escuela Emanuel del cantón La Libertad.

### **Método Inductivo.**

Para realizar esta propuesta se utilizó el método inductivo, ya que este método va de lo particular a lo general, el mismo que permite realizar un estudio sistematizado de sus actores, mediante un proceso que determine las causas específicas del problema a partir de determinadas observaciones, causas o experiencias.

### **TIPO DE INVESTIGACIÓN.**

Los tipos de investigación que se utilizaron para este estudio fueron los siguientes:

#### **Por el propósito.**

Se empleó este tipo de investigación, en vista que se enfoca a resolver un problema social que en la actualidad afecta a la escuela Emanuel del cantón La Libertad, facilitando una posible solución como un aporte para restar la adicción o el uso inadecuado de las tics.

#### **Por el nivel de estudio.**

Se utilizó el exploratorio, que sin lugar a duda ésta problemática ha sido de poco interés o poco estudiada en la localidad. Esta es la etapa de reconocimiento, búsqueda de información, entrevistas entre otros.

#### **Por el lugar.**

Y por último el lugar: de campo, porque el proceso de recolección de información y datos nos permitió examinar las causas del fenómeno. El recinto escolar de la escuela Emanuel del cantón La Libertad, esto nos facilitó la pauta para verificar nuestra hipótesis y de esta manera buscar

métodos para poder llegar a la satisfacción de nuestros objetivos específicos antes expuestos.

## **POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **Población.**

La población de referencia para obtener datos en esta investigación son los estudiantes de la escuela particular Emanuel del cantón La Libertad donde existen un promedio de 67 estudiantes, según los datos recopilados por parte de la Dirección Provincial de Educación.

### **Muestra**

La muestra nos permitirá presentar los resultados de investigación. Está basada en la siguiente fórmula que nos permitirá calcular el tamaño de la misma:

---

### **Simbología:**

**n** = tamaño de la muestra

**N** = universo

**p** = posibilidades a favor de que se cumpla la hipótesis.

**q** = posibilidades en contra de que se cumpla la hipótesis.

**e** = error admisible

**k** = 2

**Valores:**

**N = 67**

**p = 0.5**

**q = 0.5**

**e = 0.05**

**K = 2**

**Procedimiento**

Se hará con el fin de obtener el tamaño de la muestra (n)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**La muestra de dicho universo es de 25.**

Teniendo ya el tamaño de la muestra hay que tomar en cuenta que para un mejor resultado, hay que determinar de qué manera se dividirán las encuestas para la escuela Emanuel del cantón La Libertad pertenecientes a la provincia. De esta manera se determinó el número de encuestados del cantón para garantizar que el resultados sean fiables.

### **Cuadro de La Población**

**CUADRO # 16**

Autoridades	<b>5</b>
Representantes legales	<b>5</b>
Estudiantes	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>

### **INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

El instrumento de investigación utilizado es la encuesta, la misma que nos permitió recabar información, para medir opiniones, conocimientos y actitudes de los entrevistados. Para mejorar esta investigación utilizamos técnicas complementarias como la observación y la entrevista para obtener una información más amplia.

La etapa de procesamiento de recolección de datos consiste en ordenar y clasificar los mismos representándolos en gráficos y realizando un análisis estadístico de ellos, los mismos que permiten la interpretación de los resultados. Con estos resultados podemos demostrar que existe una gran preocupación por parte de los estudiantes que están conscientes que el uso inadecuado de las tics causa problemas psicológicos que afectan el aprovechamiento escolar durante el transcurso del año lectivo y como consecuencia rasgos de aislamiento social.

## **PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

El trabajo de investigación realizado referente al procesamiento de la información de la encuesta dirigida a las autoridades, padres de familia y estudiantes, de la escuela particular Emanuel del cantón La Libertad.

En lo tratado respecto al procesamiento de la investigación: la utilización de las tics en los videojuegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños de 6 a 11 años de la escuela "Emmanuel" de La Libertad, y propuesta de diseño está desarrollada en programa de Microsoft Excel, con el que se tabulo la encuesta y todas las distribuciones de frecuencia simple y porcentajes de las preguntas cerradas, permitiendo a través de este programa las representaciones de distribuciones de frecuencias simples y de porcentajes. Para el procesamiento de la información de datos en este programa se ha utilizado los gráficos que permiten crear mayor capacidad en los cuadros estadísticos e ítems del instrumento. En los que se señalan las frecuencias los porcentajes, etc.

## **CAPITULO III**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO.**

Este trabajo de investigación es desarrollo con el fin de esclarecer cierto tipo de dudas e incertidumbres por parte de los estudiantes y sus representantes y con esto establecer normas que regulen la utilización de las tics en los video-juegos y orientar ante las influencias negativas en el área social estableciendo normas y condiciones que garanticen su buen uso y al mismo tiempo obtener un nivel de aprovechamiento aceptable.

#### **ENCUESTAS.**

En menester representar la operación previa a la interpretación de las respuestas obtenidas, por la codificación y la estadística; y la frecuencia con que se repite cada código en la variable respectiva, a la que se le puede dar carácter porcentual, para afirmar o negar la hipótesis de acuerdo a las necesidades detectadas en el planteamiento del problema se realizaron las preguntas de los cuestionarios. Se utilizó un vocabulario de fácil interpretación, dirigido a cada uno de los estratos de la muestra. Una vez tabulada la encuesta se elabora una tabla por pregunta, con la frecuencia y porcentaje de las opciones propuestas. A demás de esto, cada pregunta del cuestionario de la encuesta será sometida a un análisis, concluyendo con recomendaciones y conclusiones dependiendo el resultado que se obtenga.

No se presentó ninguna dificultad en la aplicación del instrumento al contrario la aceptación de las autoridades, estudiantes, y padres de familia fue el factor del éxito de la investigación, Por lo que aprovecho en agradecer a la escuela particular Emmanuel del cantón La Libertad. A continuación se describe cada ítem y su respuesta en la tabla de frecuencias.



## ENCUESTA APLICADA A LAS AUTORIDADES DEL PLANTEL

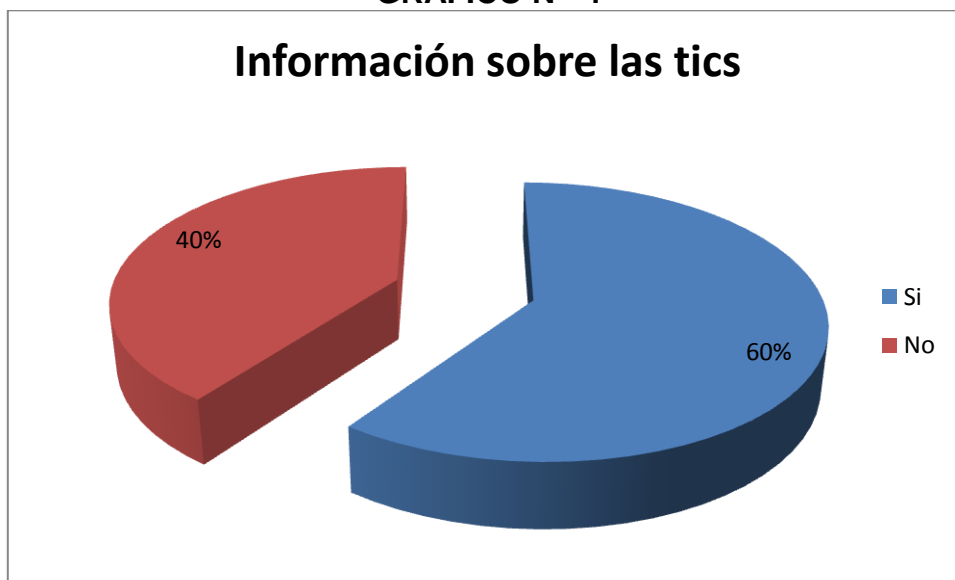
1) ¿Se ha impartido charlas sobre el uso adecuado de las tics en los Video-juegos?

CUADRO # 1

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
No	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 1



Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que el 60% de las autoridades encuestadas comparten información hacia los estudiantes sobre el uso adecuado de las tics en los videos-juegos, mientras que el 40% no aplica la información adecuada.

**2) ¿Las tics y los videojuegos contribuyen a la educación y el desarrollo intelectual del niño?**

**CUADRO # 2**

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	20%
No	4	80%
Total	5	100%

Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

**GRÁFICO N° 2**



Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los resultados demuestran que el 20% de las autoridades encuestadas demuestran que las tics y los videojuegos contribuyen a la educación y al desarrollo intelectual del estudiante, mientras que el 80% indica que no ayudan a la educación y al desarrollo intelectual del estudiante

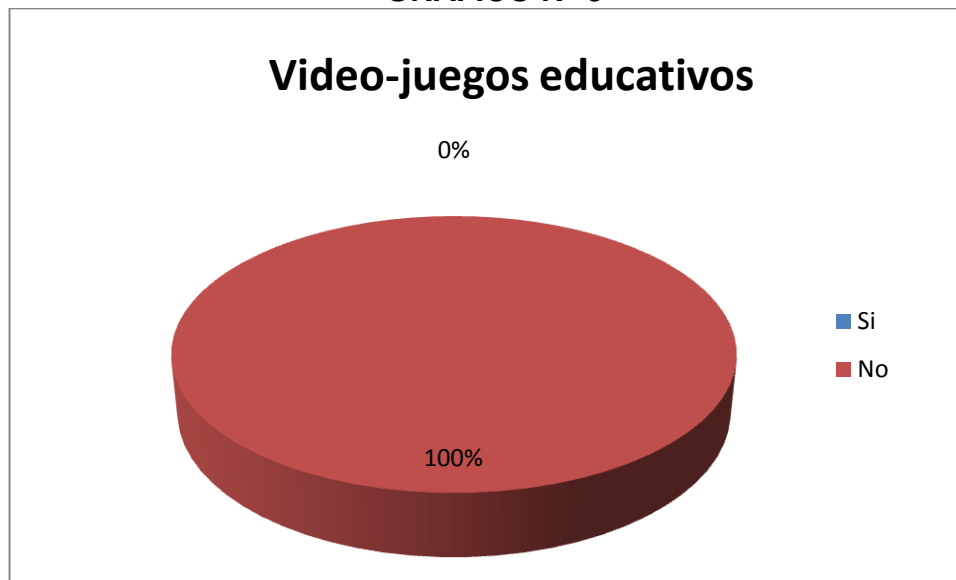
**3) ¿Los videojuegos educativos pueden reemplazar las clases tradicionales?**

**CUADRO # 3**

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	5	100%
Total	5	100%

Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

**GRÁFICO N° 3**



Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los resultados demuestran que el 0% de las autoridades encuestadas indican que los videojuegos pueden suplir las clases tradicionales, mientras que el otro 100% explica que los videojuegos no substituyen las clases tradicionales.

4) ¿Conoce Ud. Si hay pruebas en las que los videojuegos ayudan en el aprendizaje o enseñanza?

**CUADRO # 4**

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	5	100%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

**GRÁFICO N° 4**



Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los resultados demuestran que el 0% de las autoridades encuestadas explican que los videojuegos ayudan a la formación de quienes lo usan, mientras que el 100% indican que no existen datos o registros en donde indique que los videojuegos ayudan a su proceso de aprendizaje.

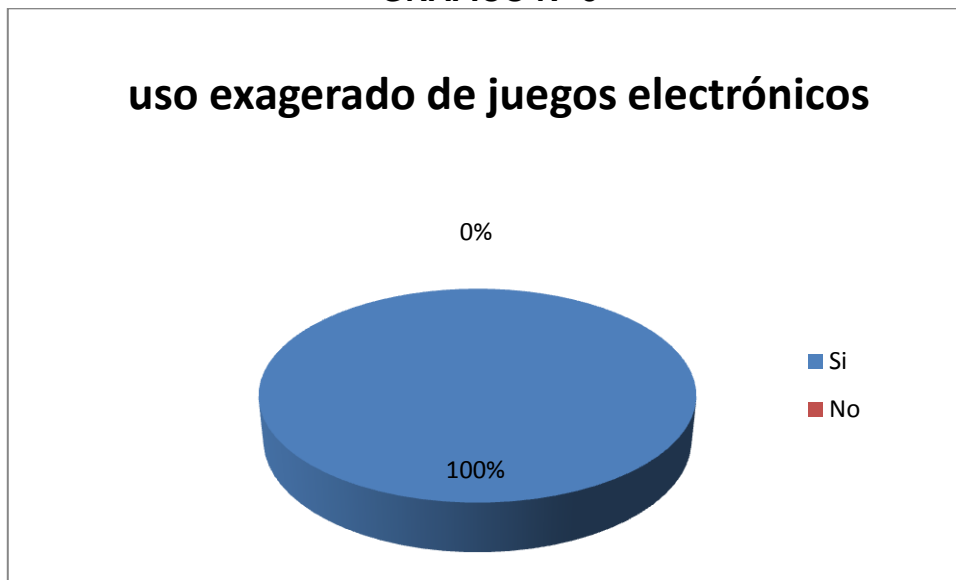
5) ¿Considera que el uso excesivo de juegos electrónicos influyen en el rendimiento escolar?

**CUADRO # 5**

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

**GRÁFICO N° 5**



Fuente: Autoridades de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los resultados demuestran que el 100% de las autoridades encuestadas consideran que el uso exagerado de los videojuegos influyen en el rendimiento en el su rendimiento escolar, mientras que el 0% indican que no afecta su aprovechamiento escolar.

## ENCUESTA APLICADA A LOS REPRESENTANTES

### 1) ¿Tiene video-juegos en su hogar?

CUADRO # 6

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Representantes de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 6



Fuente: Representantes de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que el 100% de los representantes legales encuestados poseen video-juegos en su hogar, mientras que el 0% indican tienen ni un tipo de juegos electrónicos.

2) ¿Piensa usted que los video-juegos son de provecho para su hijo?

CUADRO # 7

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	5	100%
Total	5	100%

Fuente: Representantes de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 7



Fuente: Representantes de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que el 100% de los representantes legales encuestados informan que los video-juegos no son de beneficio para sus hijos.

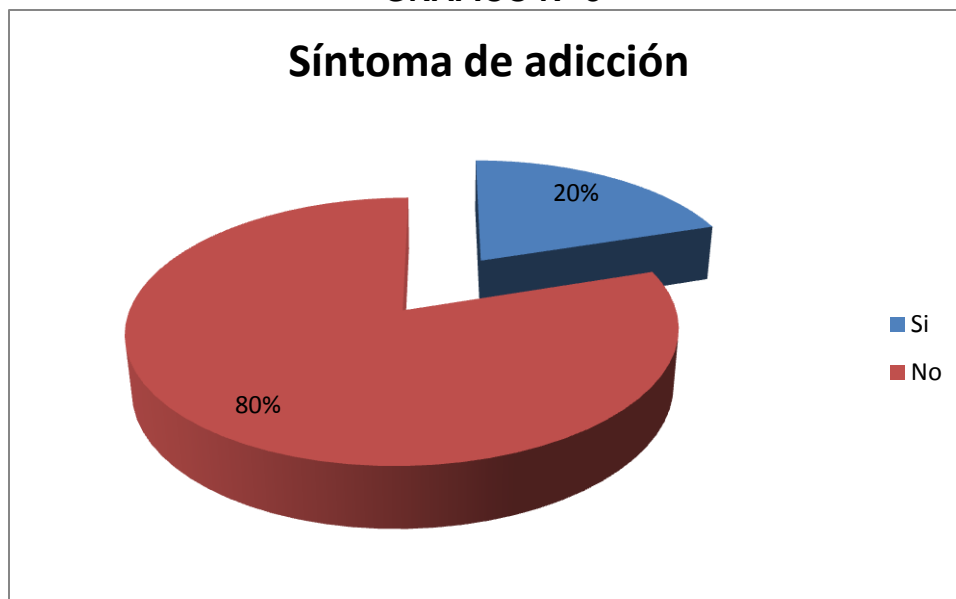
3) ¿Sabe si su hijo presenta algún síntoma de adicción a los videojuegos?

CUADRO # 8

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	20%
No	4	80%
Total	5	100%

Fuente: Representantes de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 8



Fuente: Representantes de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que el 20% de los representantes legales encuestados han notado algún síntoma de adicción a los videojuegos, mientras que el 80% aún no han notado algún síntoma de adicción en ellos.



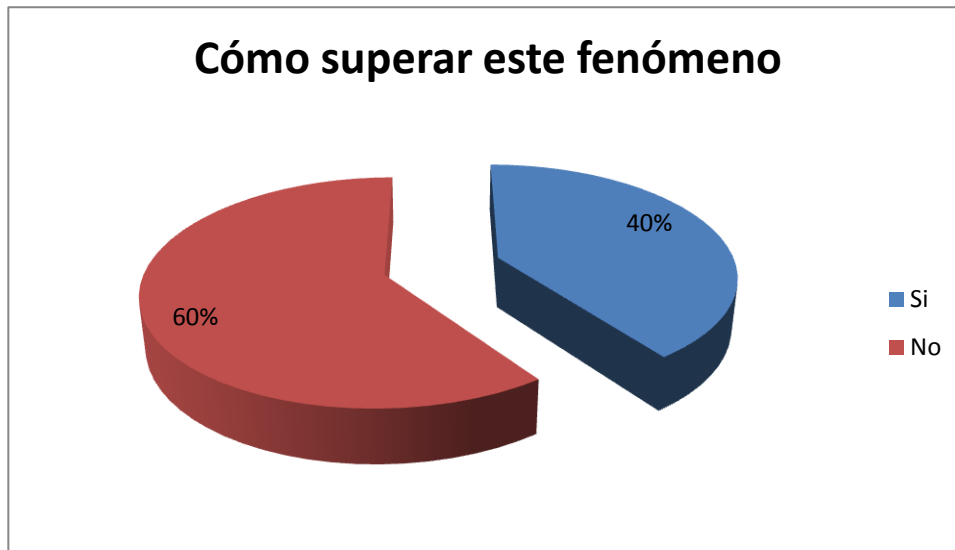
#### 4) ¿Sabe cómo combatir este problema social?

CUADRO # 9

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	40%
No	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Representantes de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 9



Fuente: Representantes de la escuela particular Emanuel  
Elaborado por: Carlos Villón Villón

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que el 40% de los representantes legales manifiestan que saben cómo superar este problema social, mientras que el otro 60% explica que no tiene conocimientos para superar este fenómeno.

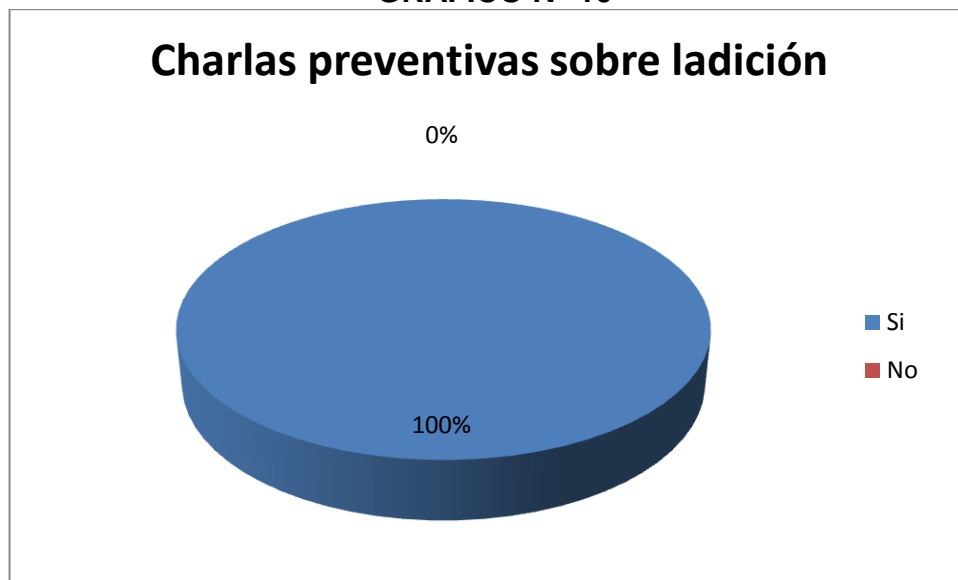
5) ¿Está de acuerdo que se dicten charlas preventivas acerca de la adicción que causan los video-juegos?

**CUADRO # 10**

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	100%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Representantes, de la escuela particular Emanuel  
 Autor: Carlos Villón Villón

**GRÁFICO N° 10**



Fuente: representantes, de la escuela particular Emanuel  
 Autor: Carlos Villón Villón

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Los resultados demuestran que el 100% de los representantes legales esperan que se den este tipo de charlas para prevenir algún tipo de adicción en sus representados.

## ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

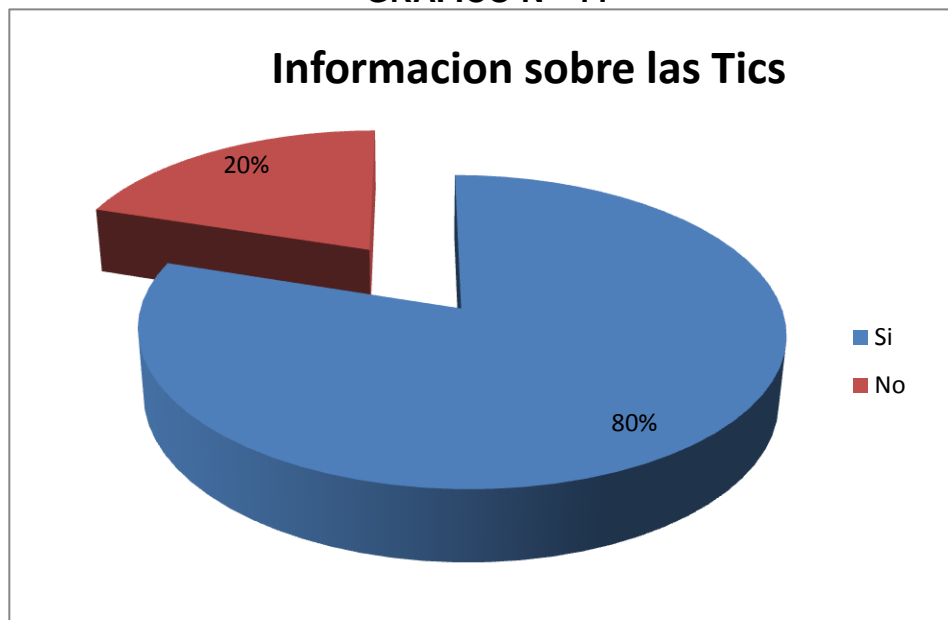
### 1) ¿Conoce algo sobre las Tic en los videos juegos?

CUADRO # 11

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	80%
No	5	20%
Total	25	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 11



Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que el 80% de los estudiantes encuestados tienen cierto conocimiento sobre las tecnologías de la información y comunicación mientras que el 20% desconoce de aquello.

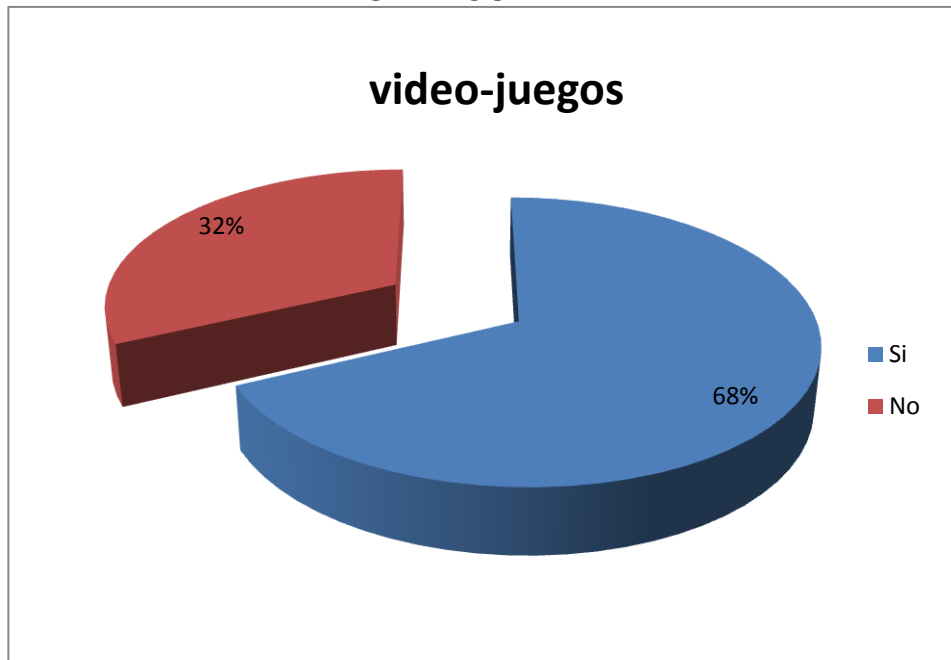
## 2) ¿Te gustan los video-juegos?

CUADRO # 12

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	68%
No	8	32%
Total	25	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 12



Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que el 68% de los estudiantes encuestados les gustan los videojuegos mientras que el 32% no les agradan los juegos electrónicos.

### 3) ¿Has llegado a un alto nivel de dominio en algún juego?

CUADRO # 13

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	72%
No	7	28%
Total	25	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 13



Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados concretan que el 72% de los estudiantes encuestados han llegado a un alto grado de dominio cuando usan algún tipo juego, mientras que el 28% de las indagaciones expone que no ha llegado a un alto mando de algún género de video-juego.

#### 4) ¿Te es difícil dejar de jugar para otro momento?

CUADRO # 14

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	84%
No	4	16%
Total	25	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 14



Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados concretan que el 84% de los estudiantes encuestados pueden usar los videojuegos en otro instante o momento, mientras que el 16% de los registros expone que cuando desean usar los juegos electrónicos no pueden dejarlo para otro momento.

5) ¿consideras que los video-juegos afectan de alguna manera en tu rendimiento escolar?

CUADRO # 15

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	80%
No	5	20%
Total	25	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

GRÁFICO N° 5



Fuente: Estudiantes de la escuela particular Emanuel  
Autor: Carlos Villón Villón

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que el 80% de los estudiantes encuestados consideran que los video-juegos afectan de alguna manera en su rendimiento escolar, mientras que el 20% declara que los video-juegos no afectan el rendimiento escolar.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES:**

- La escuela Emanuel del cantón La Libertad todavía no responde eficazmente a los desafíos de trabajar con las necesidades en el aprendizaje, especialmente las relacionadas con la utilización de las tics en los video-juegos.
- Este fenómeno ocurre cuando un niño tiende por usar videojuegos por largos periodos del día sin algún tipo de regulación y como consecuencia no va a obtener un rendimiento escolar satisfactorio o regular
- La utilización de las tics en los video-juegos es un problema social que puede ser confundida con otros trastornos de aprendizaje por las características que presenta, por lo cual es muy necesario la aplicación de pruebas que demuestren realmente el tipo de problema que padecen los niños de 6 a 11 años.
- La sociedad en general no se encuentra preparada lo suficiente para tratar con niños que presente trastornos de aprendizaje, lo que dificulta un poco la aplicación de técnicas y metodologías psicopedagógicas.
- Se ha comprobado que cuando el niño juega con video-juegos éste desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden el proceso enseñanza-aprendizaje.



## RECOMENDACIONES:

- Tratar de destacar los aspectos positivos de su trabajo. La información nueva debe repetirse más de una vez, debido a su problema de distracción, memoria a corto plazo, y a veces la escasa capacidad de atención.
- Es muy importante que un niño con problemas de aprendizaje debido al mal uso de las tics en los video-juegos reciba en todo momento el apoyo de su familia, maestros y demás personas cercana.
- La mejor ayuda que podemos ofrecerle es nuestra comprensión en todo momento, y crear un clima de seguridad afectiva, haciéndole saber que simplemente es diferente, pero ayudándole a entender que todos somos diferentes.
- Es importante que, padres y madres de familia analicen el contenido del, su horario y la cantidad de horas de juego, de este modo estarán lo suficientemente preparados para una correcta aplicación de las metodologías psicopedagógicas que precisa el/la niño/a.
- Procurar que los niños con trastornos de aprendizaje debido al uso inadecuado de las tics en los video-juegos, no se aíslen, más bien que aprendan a relacionarse desde el hogar, no tratarlos como enfermos sino como personas normales que necesitan esforzarse para lograr los objetivos propuestos.

## CAPITULO IV

### LA PROPUESTA



## ESTRATEGIAS DE CAPACITACIÓN SOBRE EL USO DE LAS TICS

## **JUSTIFICACIÓN**

Una manera efectiva para reducir el uso inadecuado de la tics en los video-juegos en los niños, es a través de la comunicación, más información y crear una mayor conciencia de riesgo ante la posibilidad de su mal uso.

En otras palabras realizar una efectiva prevención en los niños y darles las herramientas necesarias para prevenir la manipulación de las tics en los video-juegos y demás herramientas de la tecnología.

A través de esta propuesta se dictara la información adecuada, y medidas de prevención que ayuden a regular este problema en esta unidad educativa del cantón la libertad.

La idea es que este tipo de estrategias de capacitación se realicen en forma permanente, pues aún existe mucho desconocimiento sobre las consecuencias que generan las tics en los video-juegos en quienes se exponen por largos periodos del día, ya que podría ser una influencia de rasgos de aislamiento social.

En este cuadro de, ESTRATEGIAS DE CAPACITACIÓN SOBRE EL USO DE LAS TICS. Se les propondrá a los niños y adolescentes de la escuela Emanuel del cantón La Libertad a concientizar en cuanto al uso indebido de la tics en los video-juegos, mejorando su nivel de vida, y de aprovechamiento escolar, evitando las enfermedades psicológicas, y cambios conductuales a temprana edad. Se trataran temas relevantes en aspectos de las causas de los video-juegos, fortalecimiento de valores y prevención que ayuden a concientizar del daño que puede ocurrir al jugar.

## DIAGNÓSTICO

De los resultados esperados de la investigación realizada a los niños de la escuela Emanuel del cantón la libertad, les gusta el video-juego por ser considerado como un objeto de entretenimiento más accesible por los niños. Sin embargo mediante este estudio se ha podido determinar que no existe un órgano o departamento donde se traten trastornos de aprendizaje debido al mal uso de las tics en los video-juegos. En el ámbito de oír, aprender y aplicar los objetivos planteados.

Se conoce muy poco de estrategias de capacitación que traten sobre la influencia en el rendimiento escolar. En muchos casos existe una confusión del concepto en sí de la existencia de un departamento en especial con las características necesarias para superar este tipo de fenómeno antes mencionado, ya que muy a menudo se suelen presentar problemas en las escuelas, respecto al tema de rendimiento escolar que origina el uso inadecuado de las tics.

La participación en charlas de orientación por parte de los representantes es baja por diversos motivos, ocupación de orden familiar y laboral debido a la falta de concienciación. Las escuelas fiscales o particulares no abastecen de información necesaria a los estudiantes sobre el tema del uso adecuado de las tics.

A nivel escolar el tema de las tics es de poco interés, ya que existe una falta de capacitación evidente, que motive a los estudiantes de la escuela Emanuel a ser más participes y activos durante su proceso de enseñanza-aprendizaje obteniendo como resultado un rendimiento satisfactorio, a esto se suma una adecuada administración educativa por parte de los directivos.

## **FUNDAMENTACIÓN**

### **FILOSÓFICA**

#### **Lev Vygotsky**

Lo fundamental del enfoque de Vygotsky ha sido la de concebir al sujeto como un ser eminentemente social, en la línea del pensamiento marxista, y al conocimiento mismo como un producto social. En Vygotsky, algunos conceptos son fundamentales.

#### **Funciones mentales superiores**

Aquellas con las que nacemos, son naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento de estas es limitado: está condicionado por lo que podemos hacer, nos limitan en nuestro comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente y la conducta es impulsiva.

#### **Funciones mentales inferiores**

Se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, Son medidas culturalmente y están abiertas a mayores posibilidades.

El conocimiento es resultado de la interacción social, en la interacción con los demás adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de los símbolos que, a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas. Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más robustas funciones mentales. El ser humano es un ser cultural y es lo que establece la diferencia entre el ser humano y los animales.

### **Habilidades psicológicas**

Primeramente se manifiestan en el ámbito social y luego en el ámbito individual, como es el caso de la atención, la memoria y la formulación de conceptos. Cada habilidad psicológica primero es social o interpsicológica y después es individual, personal, es decir, intrapsicológica. Un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal.

En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, a escala social, y más tarde, a escala individual; primero, entre personas (interpsicológicas), y después, en el interior del propio niño la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones psicológicas superiores se originan como relaciones entre seres humanos (Vygotsky, 1978).

### **Zona del desarrollo próximo**

Es la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en o en colaboración con un compañero más capaz. La construcción resultado de una experiencia de aprendizaje no se transmite de una persona a otra, de manera mecánica como si fuera un objeto sino mediante operaciones mentales que se suceden durante la interacción del sujeto con el mundo material y social.

**Vygotsky (1978) destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky (1962,1991) asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento**

**superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.**

Aprende a pensar creando, a solas o con la ayuda de alguien, e interiorizando progresivamente versiones más adecuadas de las herramientas “intelectuales” que le presentan y le enseñan.

### **SOCIOLÓGICA**

En este marco sociológico las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han tenido un papel importante porque han contribuido al desarrollo de la productividad y competitividad en el ámbito educativo, Por esta razón, es que los estudiantes, padres, y autoridades de la escuela Emanuel del cantón La Libertad deben comprender la importancia y la necesidad de introducir en sus planificaciones el contexto tecnológico para mejorar el rendimiento de sus procesos y lograr el bienestar de todos sus estudiantes.

Para Marx, el proceso de trabajo no es solo natural sino también social: “Los hombres no producen aislados uno de los otros, sino interactuando y cooperando entre sí. Los hombres actúan sobre la naturaleza interactuando con otros hombres”<sup>24</sup>

De acuerdo a lo que indica Karl, en esta sociedad del conocimiento es indispensable la participación de los actores sociales, y los ciudadanos deben participar activamente, intercambiar conocimientos, planificar y desarrollar estrategias, consolidar trabajo común, y compartir resultados. La inclusión de los estudiantes en este proceso de transferencia de

---

<sup>24</sup> Karl Marx y Fredrich Engels, The German Ideology, Nueva York: International Publishers, Pág. 7

conocimientos, es un aspecto relevante porque estimula su intelecto, mejora su calidad de vida, motiva su afecto y estima, fortalece su pertenencia a la sociedad.

## **LEGAL**

La fundamentación legal del presente proyecto se fundamenta en la LEY Orgánica De Educación Intercultural en base a los siguientes artículos:

### **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL CAPÍTULO SÉPTIMO DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS**

**Art. 53.- Tipos de instituciones.-** Las instituciones educativas pueden ser públicas, municipales, fiscomisionales y particulares, sean éstas últimas nacionales o binacionales, cuya finalidad es impartir educación escolarizada a las niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos según sea el caso.

La Autoridad Educativa Nacional es la responsable de autorizar la constitución y funcionamiento de todas las instituciones educativas y ejercer, de conformidad con la Constitución de la República y la Ley, la supervisión y control de las mismas, que tendrán un carácter inclusivo y cumplirán con las normas de accesibilidad para las personas con discapacidad, ofreciendo adecuadas condiciones arquitectónicas, tecnológicas y comunicacionales para tal efecto.

El régimen escolar de las instituciones educativas estará definido en el reglamento a la presente Ley. Las instituciones educativas cumplen una función social, son espacios articulados a sus respectivas comunidades y, tanto las públicas como las privadas y fiscomisionales, se articulan entre sí como parte del Sistema Nacional de Educación, debiendo cumplir los fines, principios y disposiciones de la presente Ley. Los centros educativos, incluidos los privados si así lo deciden, son espacios públicos.



**Art. 56.- Instituciones educativas particulares.-** Las instituciones educativas particulares están constituidas y administradas por personas naturales o jurídicas de derecho privado podrán impartir educación en todas las modalidades, previa autorización de la Autoridad Educativa Nacional y bajo su control y supervisión.

La educación en estas instituciones puede ser confesional o laica. La autorización será específica para cada plan de estudios. Para impartir nuevos estudios se requerirá, según el caso, la autorización o el reconocimiento respectivos.

Las instituciones educativas particulares están autorizadas a cobrar pensiones y matrículas, de conformidad con la Ley y los reglamentos que, para el efecto, dicte la Autoridad Educativa Nacional.

Todo cobro de rubros no autorizados por la Autoridad Educativa Nacional deberá ser reembolsado a quien lo hubiere efectuado, sin perjuicio de las sanciones que por tal motivo pueda establecer la Autoridad Educativa Nacional. Las instituciones educativas privadas no tendrán como finalidad principal el lucro.

**Art. 58.- Deberes y obligaciones de las instituciones educativas particulares.-** Son deberes y obligaciones de las instituciones educativas particulares:

a. Garantizar la utilización de medidas de acción afirmativa a favor de los titulares de derechos que se encuentran en condición de desigualdad, para el acceso y permanencia en el servicio de educación que están autorizados a brindar;

- b. Cumplir las medidas de protección impuestas por las autoridades judiciales o administrativas a favor de las y los estudiantes en el establecimiento educativo;
- c. Apoyar y proteger a las y los estudiantes u otras personas integrantes de la institución, que hayan sido víctimas de abusos o delitos que atenten contra su integridad física, psicológica o sexual, dictando la suspensión inmediata de funciones o actividades de el/los implicados, sin perjuicio de las investigaciones y sanciones de orden administrativo, penal o civil que correspondan;
- d. Respetar los derechos de las personas y excluir toda forma de abuso, maltrato, discriminación y desvalorización, así como toda forma de castigo cruel, inhumano y degradante;
- e. Garantizar el debido proceso en todo procedimiento orientado a establecer sanciones a los miembros de la comunidad educativa, docentes, trabajadoras y trabajadores, padres, madres de familia o representantes legales y estudiantes;
- f. Garantizar la construcción e implementación y evolución de códigos de convivencia de forma participativa;
- g. Vigilar el respeto a los derechos de los y las estudiantes y denunciar ante las autoridades judiciales y/o administrativas competentes las amenazas o violaciones de que tuvieren conocimiento;
- i. Participar en el circuito educativo correspondiente;
- j. Construir consensuada y participativamente su código de convivencia;

**ACTUALIZACIÓN Y REFORZAMIENTO CURRICULAR DE LA  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA (2010)  
BASES PEDAGÓGICAS DEL DISEÑO CURRICULAR**

**El Empleo de Tecnologías de Información y Comunicación**

Otro referente de alta significación de la proyección curricular es el empleo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales y otras alternativas, para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, en procesos tales como:

- Búsqueda de información con rapidez.
- Visualización de lugares, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio.
- Simulación de procesos o situaciones de la realidad.
- Participación en juegos didácticos que contribuyen de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje.
- Evaluación de los resultados del aprendizaje.
- Preparación en el manejo de herramientas tecnológicas que se utilizan en la cotidianidad.

En las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje incluidas dentro del documento curricular, se hacen sugerencias sobre los momentos y las condiciones ideales para el empleo de las TIC, que podrán ser aplicadas en la medida en que los centros educativos dispongan de los recursos para hacerlo.

## **OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

### **Objetivo General**

Diseñar estrategias de capacitación sobre el uso de las tics, con el propósito de aplicar medidas de regulación a los estudiantes de la unidad educativa Emanuel del cantón la libertad en especial a quienes se exponen por largos periodos del día o presentan síntomas de adicción.

### **Objetivos específicos**

- Explicar acciones formativas y educativas para prevenir los daños conductuales asociados por el uso inadecuado de las tics en los video-juegos.
- Describir la implantación y el desarrollo de estrategias, en el ámbito educativo, familiar y comunitario, que prevengan el uso inadecuado de las tics en los video-juegos entre los menores.

## FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

### Financiera

#### CUADRO # 17

Elaboración de proyecto	80,00
Material de escritorio	30,00
Material bibliográfico	60,00
Asesores y especialistas(3)	500,00
Encuestador	30,00
Adquisición de equipos	900,00
Internet	30,00
Hojas	5,00
Copias	10,00
Impresiones	30,00
Encuadernado	5,00
Transporte	10,00
Viáticos	35,00
Imprevistos	45,00
<b>TOTAL</b>	<b>1.770,00</b>

## **Legal**

### **CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR**

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

Se tomará también el reglamento del código penal, Capítulo II de las contravenciones de segunda clase, en el artículo 605, que dice: Serán reprimidas con multa de 4 a 7 dólares y prisión de un día. De acuerdo a este artículo en el numeral 27 manifiesta, los dueños o administradores de tabernas o casas de juegos que admitieren en ellas menores de edad.

## **Técnica**

El tiempo de la realización de La propuesta comunicacional programas de capacitación sobre el uso de las tics en los videojuegos, y su influencia negativa, en la escuela Emanuel cantón La Libertad. Necesitará el apoyo incondicional de las autoridades de educación de la Provincia de Santa Elena. Las condiciones en las que se utilizarán estos recursos serán acordadas en base a las posibilidades de la difusión de información.

- Uso de local para el taller de capacitación
- Uso de filmadora, grabadora, cámara
- Disponibilidad de un asistente técnico
- Uso de una sala audiovisual
- Responsabilidad ulterior al informar

Los requisitos en los que se utilizaran todo este implemento serán acordados en base a las posibilidades de las autoridades que guarden relación con lo sucedido, o a quien interese.

## Participación de Recursos Humanos

El equipo de capacitación se resolverá cuando se confirme la realización de la propuesta.

### RECURSOS HUMANOS

CUADRO # 18

BENEFICIARIOS	TOTAL
Estudiantes de la escuela	67
Padres de familia	67
Director	1
Profesores	13
Secretaria	2
Colectora	1
inspector	2
Conserje	2

**Política**  
**LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**  
**CAPÍTULO QUINTO**  
**DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS MADRES, PADRES**  
**Y/O REPRESENTANTES LEGALES**

**Art. 12.- Derechos.-** Las madres, los padres de y/o los representantes legales de las y los estudiantes tienen derecho a que se garantice a éstos, el pleno goce y ejercicio de sus derechos constitucionales en materia educativa; y, tienen derecho además a:

- a. Escoger, con observancia al Interés Superior del Niño, el tipo de institución educativa que consideren conveniente para sus representados, acorde a sus creencias, principios y su realidad cultural y lingüística;
- b. Recibir informes periódicos sobre el progreso académico de sus representados así como de todas las situaciones que se presenten en la institución educativa y que requieran de su conocimiento.

**Art. 13.- Obligaciones.-** Las madres, padres y/o los representantes de las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

- a. Cumplir la Constitución de la República, la Ley y la reglamentación en materia educativa;
- c. Apoyar y hacer seguimiento al aprendizaje de sus representados y atender los llamados y requerimientos de las y los profesores y autoridades de los planteles;
- f. Propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar, organizando espacios dedicados a las obligaciones escolares y a la recreación y esparcimiento, en el marco del uso adecuado del tiempo;



i. Apoyar y motivar a sus representados y representadas, especialmente cuando existan dificultades en el proceso de aprendizaje, de manera constructiva y creativa;

## **DESCRIPCION DE LA PROPUESTA**

### **CRITERIO**

Las estrategias de capacitación es un proyecto sobre, EL USO DE LAS TICS, que solucionara la desinformación que existe en los estudiantes, docentes y padres de familia de la de la escuela Emanuel del cantón La Libertad provincia de Santa Elena originada por el manejo inadecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Se considera necesario la difusión de información adecuada que integre a los estudiantes o beneficiados de esta institución privada. Esto originará una importante influencia sobre la gestión escolar en los estudiantes que ejecutaran lo aprendido porque dispondrán de entera comunicación interactiva y así tomen conciencia, y puedan transmitir el mensaje de manera continua y segura para obtener buenos resultados como un buen aprovechamiento escolar.

La transferencia de información dinámica y confiable para los adolescentes acerca los riesgos que puede generar la manipulación de los video-juegos por su variedad de personajes que estos poseen, de esta forma aprovechará y valorará a lo máximo su tiempo del contenido de la información adquirida y le dará el uso debido de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Desarrollando nuevas metas y técnicas que superen su rendimiento escolar y psicomental son los objetivos y el principal sentido de esta propuesta. De esta manera las quejas y las explicaciones de ambas

partes, permitirán desarrollar estrategias para mejorar el desempeño de los compromisos del estudiante, cambiando la imagen de la institución en base a la evaluación que le da el usuario de forma independiente.

## **Estrategias de la propuesta**

### **Estrategias en taller de capacitación**

El paso siguiente del proceso de las estrategias de capacitación para el desarrollo educativo y social consiste en los objetivos planteados en la propuesta, para acompañar y reforzar la iniciativa de los estudiantes en las actividades del desarrollo de enseñanza y aprendizaje, estas estrategias favorecerán la participación y compartimiento del conocimiento.

### **Padres de familia**

Presentación de los juegos nocivos, a los padres de familia con el afán de lograr su atención para luego sean ellos la directriz de sus hijos, rescatando sus buenos valores y su nivel de aprendizaje en los estudiantes para que no sean presa fácil de las tics en los video-juegos ya que saben poseer efectos nocivos sobre la salud.

Se han comprobado ciertos efectos perjudiciales sobre la salud de los niños derivados simplemente del mal empleo de la tecnología.

En un porcentaje reducido (según algunos autores un 1%), desencadenan crisis convulsivas en niños con antecedentes de epilepsia. La causa de estas crisis se debería a los destellos y cambios en la intensidad de los colores.

Igualmente de estos efectos que surgen, me centralizaré en los efectos perjudiciales derivadas del contenido y empleo abusivo que pueden afectar a los estudiantes. A si mismo se le nutrirá de información adecuada a los representantes sobre la importancia y manipulación de las tecnologías de la

información y la comunicación con el propósito de que sean ellos la directriz principal de sus representados, esto se determinara a través de programas educativos que ayudaran a fortalecer esa comunicación en el hogar para que luego los estudiantes la apliquen en el aula.

### **Docentes**

En los docentes aplicar la información adecuada sobre las tics en la educación tratando sobre las maneras distintas de emplear las tecnologías en el sistema educativo. Ya sea este como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje

Es posible que existan desconocimientos en ciertas instituciones de instrucción básica privada o fiscal del cómo aplicar estas estrategias en el campo educativo, para obtener otro nivel de enseñanza.

Por eso el interés de compartir la información adecuada a los guías docentes de la escuela Emanuel del cantón la libertad.

### **Estudiantes**

Incluir a los estudiantes seminario de capacitación didáctica en donde se resaltarán las principales estrategias para incluir las tics en su proceso de aprendizaje.

Estimularlo a otros métodos de enseñanza o búsqueda de información que replacen ciertas ventajas de las tecnologías de la información y la comunicación.

Durante este proceso se incluirá el contenido de los video-juegos que presente contenidos de carácter violento o agresivo, como así también ciertas reglas de uso o medidas de regulación con el fin de que logren obtener un nivel de aprendizaje satisfactorio y un orden en sus vidas.

## **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Se utilizará como herramienta encuestas de opinión, exámenes de conocimientos y habilidades, y supervisión.

## **PRESENTACIÓN**

Estas estrategias de capacitación sobre el uso de las tics en los video-juegos nos servirá para que los niños desarrollen habilidades y conozcan los efectos de la incorrecta manipulación de las tic's, es decir haciendo un hincapié en sus efectos sobre todo en la adolescencia, también trata el tema de por qué y cómo se deben usar los video-juegos.

Su finalidad es afirmar a los niños sobre lo que les puede pasar al usar video-juegos sin previa vigilancia, a la vez que, si ya lo hacen se ven reflejados en el segundo punto, que dice por qué deben usar video-juegos.

Para empezar el trabajo habla del uso de las tics en los video-juegos, y nada mejor que definir un término tan confuso para algunas personas. Después de esto hacemos un pequeño resumen de la evolución de la tics en la historia, sobretodo en el aspecto social.

A continuación hablamos de los efectos de la tics en los video-juegos, y su influencia en el rendimiento escolar, sus riesgos y los efectos visibles y psíquicos, en niños de 6 a 11 años los cuales son más conocidos en la adolescencia, los más importantes si tenemos en cuenta para quien va dirigido este trabajo.

Además de tratar los efectos también se clasifica el nivel de rendimiento (Tipos de aprendizaje) y las clases de video-juegos que pueden ser manipulados por los niños en último lugar de este punto.

## CRONOGRAMA DE LA PROPUESTA

Cuadro # 19

DIRIGIDO A:	DURACIÓN	TEMAS A IMPARTIRSE EN LA CAPACITACIÓN	ASPECTOS A EVALUAR	HERRAMIENTAS A UTILIZAR
Dirigido a los niños de 6 a 11 años de la provincia de Santa Elena, directamente a los estudiantes de la unidad educativa Emanuel del cantón La Libertad.	Tendrá una duración de 45 minutos por hora cada paralelo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Que son las tic's.</li> <li>- importancia de las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje.</li> <li>- Las tic's en la educación</li> <li>- Las tic's y su aporte a la sociedad.</li> <li>- La era del conocimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Satisfacción del usuario.</li> <li>-Desarrollo de conocimiento y habilidades.</li> <li>-Aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Encuestas de opinión.</li> <li>- Exámenes de conocimientos y habilidades.</li> <li>- Supervisión.</li> </ul>

## JUICIO DE EXPERTOS O EXPERIMENTACIÓN



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**OBJETIVO:** Medir la importancia de proponer un programa de capacitación sobre el uso de las tics en los video-juegos, y su influencia negativa, en los estudiantes de la escuela Emanuel del cantón La libertad.

**INSTRUCCIONES:** Por favor, señale con una x en el casillero correspondiente a la columna que coincida con su criterio, considerando los parámetros siguientes.

**3.- Si  
2.- No  
1.-Quizás**

N°.	Preguntas aplicada a las autoridades del plantel	3	2	1
1	¿Han dictado charlas sobre el uso adecuado de las Tics en los video-juegos?			
2	¿Las tics y los video-juegos contribuyen a la educación y el desarrollo intelectual del niño?			
3	¿Los video-juegos educativos pueden reemplazar las clases tradicionales?			
4	¿Conoce Ud. Si hay pruebas en las que los video-juegos ayudan en el aprendizaje o enseñanza?			
5	Considera que el uso excesivo de juegos electrónicos influye en el rendimiento escolar?			

**GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**OBJETIVO:** Medir la importancia de proponer un programa de capacitación sobre el uso de las tics en los video-juegos, y su influencia negativa, en los estudiantes de la escuela Emanuel del cantón La libertad.

**INSTRUCCIONES:** Por favor, señale con una x en el casillero correspondiente a la columna que coincida con su criterio, considerando los parámetros siguientes.

**3.- Si  
2.- No  
1. Quizás**

N°.	Preguntas aplicada a los representantes	3	2	1
1	¿Tiene video-juegos en su hogar?			
2	¿Piensa usted que los video-juegos son de provecho para su hijo?			
3	¿Sabe si su hijo presenta algún síntoma de adicción a los videojuegos?			
4	¿Sabe cómo combatir este problema social?			
5	¿Está de acuerdo que se dicten charlas preventivas acerca de la adicción que causan los video-juegos?			

**GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD**  
**ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**OBJETIVO:** Medir la importancia de proponer un programa de capacitación sobre el uso de las tics en los video-juegos, y su influencia negativa, en los estudiantes de la escuela Emanuel del cantón La libertad.

**INSTRUCCIONES:** Por favor, señale con una x en el casillero correspondiente a la columna que coincida con su criterio, considerando los parámetros siguientes.

**3.- Si**  
**2.- No**  
**1. Quizás**

N°.	Preguntas aplicada a los estudiantes	3	2	1
1	¿Conoce algo sobre las Tics en los videos juegos?			
2	¿Te gustan los video-juegos?			
3	¿Has llegado a un alto nivel de dominio en algún juego?			
4	¿Te es difícil dejar de jugar para otro momento?			
5	¿Consideras que los video-juegos afectan de alguna manera en tu rendimiento escolar?			

**GRACIAS POR SU GENTIL COLABORACIÓN**



El procedimiento utilizado para probar la confiabilidad de la propuesta "Estrategias de Programa de Capacitación Sobre el Uso de las TICS" fue el juicio de expertos, para tal efecto se empleó el instrumento de la entrevista para consultar sobre este tema a la Psi. Sara Yagual Psicóloga Clínica de Bienestar Universitario Departamento de Psicología Universidad Península de Santa Elena (UPSE), experto en desarrollo infantil.

De acuerdo a su criterio profesional en el área de enseñanza y aprendizaje, es factible la implementación de Estrategias de Programa de Capacitación en este centro de estudios, debido a que la información con relación al tema que se genera en este recinto escolar es de escaso conocimiento a los estudiantes.

De acuerdo con algunos expertos los niños menores de 3 años ni siquiera deberían estar jugando a los video-juegos o en las computadoras. Según ellos, es mejor que los pequeños se entretengan con juguetes que puedan manipular y que sean menos abstractos, como los bloques para construir. Pero si tu hijito ya tiene la costumbre de jugar a los video-juegos (gracias, tal vez, a un hermano mayor), éste es el momento de empezar a establecer límites. Lo primero que tendrás que hacer es comprobar cuánto tiempo está jugando y luego compararlo con las demás actividades que hace en su tiempo libre.

La mayoría de los expertos en desarrollo infantil recomiendan que el tiempo total que los niños pasan ante la pantalla (lo cual incluye ver televisión y películas así como jugar con videojuegos o computadoras) se limite a una o dos horas al día.

Si, por ejemplo, tu hijo juega su video-juego favorito por unos 45 minutos al día, ve un programa de televisión y realiza alguna actividad física diaria, yo no me preocuparía mucho en reducir el tiempo que dedica a los video-

juegos. Si por otro lado, está pegado al control del video-juego durante varias horas, creo que está jugando demasiado.

De igual manera aconsejó de ser necesario, crear un programa conductual con tareas positivas para el individuo como estudiar, hacer deporte, relacionarse asimismo, las terapias de grupo son útiles en estos trastornos, tanto para mejorar habilidades sociales como en la aceptación y motivación.

En este tratamiento, la familia cumple un rol importante y debe mejorar la confianza, asertividad, afectividad y comunicación.

### **ASPECTOS QUE CONTIENE LA PROPUESTA**

La presente propuesta ha sido analizada conforme a sus cualidades financiera, legal, técnica, recursos humanos y política, ha sido validada en base a juicio de expertos, de manera que tiene un sustento científico, social y económico para cumplir los objetivos de la misma.

### **IMPACTO**

El diseño de capacitación sobre el buen uso de la tics hacia este centro de estudios, no solo representa una magnífica oportunidad para transformar las estructuras sociales y educativas de esta sociedad, también implica un cambio de actitud positiva en el beneficiario para que utilice adecuadamente este canal de información, de acuerdo a los objetivos para los que fueron creados. Uno de estos objetivos, es modernizar los conocimientos de los estudiantes de la escuela Emanuel del cantón Provincia de Santa Elena, para que aprendan a realizar diversas obligaciones de carácter formativo a través del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Debido a la falta de difusión que resisten ciertos estudiantes de esta institución, sobre el mal uso o manipulación de los juegos electrónicos es que

desconocen de los efectos que puede generar si no, se regula o detecta a tiempo.

El primer impacto que causa la transmisión de nuevos conocimientos es el psicomental evolucionado nuevas formas de conductas y valores humanos, debido a que el adolescente ya no está en responsabilidad con el límite de tiempo que se recomienda para juegos electrónicos, evitando la exposición por largos periodos del día ya que esto podría estar ocasionando un aislamiento social presentando síntomas de adicción.

Otro impacto, es el educativo, porque a través del acceso a internet o las nuevas tecnologías de la información y la comunicación los usuarios interactúan con otros usuarios, transformando diferentes aspectos de su vida cotidiana, entre ellos el modo en que consumen, como aprenden, como trabajan, se informan, se divierten, y se relacionan. De esta forma se impide la ruptura social y el aislamiento de individuos que antes no tenían acceso a este tipo de información mediante otros medios de comunicación, se refuerza y se amplía las relaciones sociales entre todos los estudiantes de la escuela Emanuel.

Para cumplir este objetivo, las autoridades y los administradores de esta institución deben considerar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación Social (TIC) como una actividad prioritaria y urgente para nivelar el aprovechamiento y obtener un rendimiento escolar aceptable.

## BIBLIOGRAFIA

**BALAGUER, R.** (2010): «Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del nuevo milenio en línea, en Revista Kairos, Observatorio para la Cibersociedad, número 10

**DR. FRANCISCO ROYO** Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño del uso de los videojuegos y algo positivo.

**MATHIAK K, WEBER R** Pediatra, (2011) Neuróloga Infantil. El uso apropiado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) Influencia de los videojuegos en la educación:  
Salud de niños en riesgo por la TV, Internet y videojuegos.

**DANIEL JIMÉNEZ** ¿Nos Afectan los videojuegos? Publicado el Sábado, enero 19, (2011)

**CAUGHT IN THE NET**". 49. El uso saludable de las TIC: Inicio de grupo con dos adolescentes, donde se busca la soledad y un confidente.

**AZINIÁN, HERMINIA**, Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas, Pág. 15.

**FERNÁNDEZ ALARCÓN, VICENTE**, Desarrollo de sistemas de información: una metodología basada en el modelado. Pág. 19.

**CHIAVENATO**, Idalberto, I STANTON, William; MICHAEL, Etzel; y WALKER, Bruce, Fundamentos de Marketing, Decimocuarta Edición, de, McGraw-Hill Interamericana, Pág. 511.

**SUÁREZ, RAMÓN**, Tecnologías de la Información y Comunicación, Pág. 3. Introducción a la Teoría General de la Administración, Séptima Edición, de, McGraw-Hill Interamericana, Pág. 110.

**SANCHO, J.M.** Nuevas Tecnologías: ¿nuevos retos para el sistema escolar? Currículum, 4, pp. 61-78

**ZIMMERMAN** Eric Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline.

**WRIGHT JC, AUSTON A, et al:** Effects of educational television viewing of lower income preschoolers on academic skills, school readiness and school adjustment one to three years later.

**LENROOT RK, GIEDD JN:** Brain development in children and adolescents: insights from anatomical magnetic resonance imaging.

**KARL MARX Y FREDRICH ENGELS,** the German Ideology, Nueva York: International Publishers, Pág. 7

ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

**GÓMEZ, ALBERTO Y DE ABAJO MARTÍNEZ, NICOLÁS,** Los sistemas de información en la empresa, Pág. 8.

**LAUDON, KENNETH C. Y LAUDON, JANE P.,** Sistemas de información gerencial: administración de la empresa digital, Pág. 8.

**AUSUBEL, D, NOVAK J, Y HENESIAN H.** Educational Psychology: A cognitive view, Nueva York, Holt, Rinchart y Winston

**VIGOTSKY** Modelo de Aprendizaje Sociocultural

**ESTALLO, BEEN Y HARING, SHIMAI, MASUDA Y KISHIMOTO, COLWEL, FILENI,**

**ORLANDO J. D'Adamo (2010)** Medios de comunicación y opinión pública

**JEAN PIAGET (2010)** señala diferentes formas de juego, que corren y evolucionan al mismo tiempo que el pensamiento (el desarrollo del intelecto).

**LANGFORD (2010)** hace referencia a la disposición para el aprendizaje

**RETANA (2010)** definición del rendimiento

**GONZÁLES (2010)** establece que el rendimiento escolar es el promedio ponderado de notas obtenidas por el alumno durante un determinado período académico.

**JIMÉNEZ (2010)** señala que el rendimiento académico, además de las calificaciones obtenidas.

### **CONSULTAS EN INTERNET:**

<http://videojuegosysociedad.com/2008/01/19/%C2%BF>

<http://losvideojuegos.wordpress.com/>

<http://www.scielo.cl/scielo.php>

<http://www.buenos-padres.com/2009/10/13/salud-en-riesgo-tv-internet-video-juegos/>

<http://www.cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php.art>

[www.virtualeduca.org/ifd/pdf/cesar-coll-separata](http://www.virtualeduca.org/ifd/pdf/cesar-coll-separata)

<http://edu.jccm.es/cp/ntra.de.la.piedad/index.php?option.com>

[.http://www.asambleanacional.gov.ec/](http://www.asambleanacional.gov.ec/)

<http://www.educacion.gov.ec/>

[es.wikipedia.org/wiki/Género\\_de\\_videojuegos](http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_de_videojuegos)

[http://www.ericzimmerman.com/texts/Four\\_Concepts.htm](http://www.ericzimmerman.com/texts/Four_Concepts.htm)

### **OTRAS PÁGINAS**

[www.monografia.com](http://www.monografia.com)

[www.buenastareas.com](http://www.buenastareas.com)

[www.google.ec.co.ve](http://www.google.ec.co.ve)

# ANEXOS



## UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA

---

### PREGUNTAS APLICADA A LAS AUTORIDADES DEL PLANTEL

La siguiente encuesta realizada es con el fin de conocer en la actualidad como la utilización de las tics en los videojuegos influyen en el rendimiento escolar en los estudiantes de la escuela Emanuel.

**Lea con detenimiento y marque en el lugar que crea conveniente**

#### INFORMACIÓN ESPECÍFICA

**1) ¿Han dictado charlas sobre el uso adecuado de las Tics en los videojuegos?**

Si  No  Quizás

**2) ¿ Las tics y los videojuegos contribuyen a la educación y el desarrollo intelectual del niño?**

Si  No  Quizás

**3) ¿ Los videojuegos pueden reemplazar las clases tradicionales?**

Si  No  Quizás

**4) ¿Hay pruebas de que los videojuegos ayuden a aprender?**

Sí  No  Quizás

**5) ¿Considera que el uso excesivo de juegos electrónicos influye en el rendimiento escolar?**

Sí  No  Quizás





## UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA

### PREGUNTAS APLICADA A LOS REPRESENTANTES

La siguiente encuesta realizada es con el fin de conocer en la actualidad como la utilización de las tics en los videojuegos influyen en el rendimiento escolar en los estudiantes de la escuela Emanuel.

**Lea con detenimiento y marque en el lugar que crea conveniente**

#### INFORMACIÓN ESPECÍFICA

**1) ¿Tiene videojuegos en su hogar?**

Si  No  Quizás

**2) ¿Piensa usted que los video-juegos son de provecho para su hijo?**

Si  No  Quizás

**3) ¿Sabe si su hijo presenta algún síntoma de adicción a los videojuegos?**

Si  No  Quizás

**4) ¿Sabe cómo combatir este problema social?**

Sí  No  Quizás

**5) ¿Está de acuerdo que se dicten charlas preventivas acerca de la adicción que causan los video-juegos?**

Sí  No  Quizás



## UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA

### PREGUNTAS APLICADA A LOS ESTUDIANTES

La siguiente encuesta realizada es con el fin de conocer en la actualidad como la utilización de las tics en los videojuegos influyen en el rendimiento escolar en los estudiantes de la escuela Emanuel.

**Lea con detenimiento y marque en el lugar que crea conveniente**

#### INFORMACIÓN ESPECÍFICA

**1) ¿Conoce algo sobre las Tics en los videos juegos?**

Si  No  Quizás

**2) ¿Te gustan los videojuegos?**

Si  No  Quizás

**3) ¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?**

Si  No  Quizás

**4) ¿Te es difícil dejar de jugar para otro momento?**

Sí  No  Quizás

**5) ¿Consideras que los video-juegos afectan de alguna manera en tu rendimiento escolar?**

Sí  No  Quizás



## UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA

---

**Entrevista a Psi. Sara Yagual Psicóloga Clínica de Bienestar Universitario**

**Departamento de Psicología (UPSE)  
Universidad Península de Santa Elena**

### **Información Específica.**

Con relación a las interrogantes planteadas manifestó lo siguiente:

#### **1) Cuánto debe ser el límite de uso de video-juego**

De acuerdo con algunos expertos, los niños menores de 3 años ni siquiera deberían estar jugando a los video-juegos o en las computadoras. Según ellos, es mejor que los pequeños se entretengan con juguetes que puedan manipular y que sean menos abstractos, como los bloques para construir.

Pero si tu hijito ya tiene la costumbre de jugar a los video-juegos (gracias, tal vez, a un hermano mayor), éste es el momento de empezar a establecer límites.

Lo primero que tendrás que hacer es comprobar cuánto tiempo está jugando y luego compararlo con las demás actividades que hace en su tiempo libre. La mayoría de los expertos en desarrollo infantil recomiendan que el tiempo total que los niños pasan ante la pantalla (lo cual incluye ver televisión y películas así como jugar con video-juegos o computadoras) se limite a una o dos horas al día. Si, por ejemplo, tu hijo juega su videojuego favorito por unos 45 minutos al día, ve un programa de televisión y realiza alguna actividad física diaria, yo no me preocuparía mucho en reducir el tiempo que dedica a los video-juegos. Si por otro lado, está pegado al control del videojuego por horas y horas, creo que está jugando demasiado.

## **2) ¿Los videojuegos son malos para la salud de los estudiantes?**

Si se les enseñan hábitos seguros y saludables y se mantiene un equilibrio con otras actividades, los video-juegos pueden ser una actividad satisfactoria con poco o ningún riesgo.

## **3) ¿Los videojuegos pueden reemplazar las clases tradicionales?**

No. Los video-juegos no pueden reemplazar las clases tradicionales. Sin embargo, con ellos los estudiantes pueden implicarse y motivarse de forma considerable. Para algunos estudiantes, ciertas materias son difíciles de entender hasta que no las experimentan a través del juego y los video-juegos pueden brindarles esta oportunidad. En este sentido, los videojuegos no reemplazan a las clases tradicionales, sino que aportan una forma adicional de llegar a los estudiantes y permitirles comprender temas, que de lo contrario serían demasiado complicados.

## **¿La organización mundial de la salud ha planteado límites de uso en los videojuegos?**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que una de cada 4 personas sufre trastornos de conducta relacionados con las nuevas adicciones, que se presentan cuando la afición interfiere en la vida diaria. Por eso es importante el rol de los padres al marcar límites y permitir el uso de esta tecnología que no debe sobrepasar de una hora diaria.

El problema se manifiesta cuando el joven ha puesto su vida al videojuego y ha dejado de lado actividades sanas y propias de su edad como el deporte, salir con sus amigos o mantener contacto con la familia”.

Los video-juegos son divertidos, y estimulan la coordinación visomotora, el razonamiento deductivo, son buenos para la memoria a corto y largo plazo,

mejoran el razonamiento abstracto, así como la atención y el autocontrol, pero si no hay supervisión en su uso, los 'adictos' a este entretenimiento pueden presentar convulsiones, sobre todo si son niños o adolescentes, no solo por estar expuestos a los rayos ultravioleta de la pantalla de televisión, sino por los niveles de ansiedad y presión que genera.

“Ellos al estar divirtiéndose, no se percatan del trabajo extremo que ejerce el juego de vídeo en su mente, lo que se evidencia en su bajo nivel intelectual y por consiguiente obtendrán calificaciones mediocres”, como también la Tendinitis, wiitis y Síndrome del Túnel Carpiano (STC).

La tendinitis (inflamación de los tendones) es uno de los trastornos más frecuentes en niños y adolescentes debido al uso excesivo del dedo pulgar por el uso de dispositivos electrónicos o de video-juegos.

### **¿Qué hacer?**

De ser necesario, creará un programa conductual con tareas positivas para el individuo como estudiar, hacer deporte, relacionarse. A simismo, las terapias de grupo son útiles en estos trastornos, tanto para mejorar habilidades sociales como en la aceptación y motivación.

En este tratamiento, la familia cumple un rol importante y debe mejorar la confianza, asertividad, afectividad y comunicación.



## UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA

---

**Entrevista al subdirector Provincial de Educación de Santa Elena,  
Lic. Fredy Tigrero Suárez  
Ubicación: Santa Elena**

### **Información específica**

Con relación a las interrogantes planteadas se les preguntó lo siguiente:

- 1) ¿La dirección de educación de Santa Elena ha logrado tener convenio con instituciones que ayuden a solucionar los inconvenientes sobre el uso y los efectos negativos de las tics en los videos-juegos?**

La Dirección Provincial de Educación, que regula el control de todas las instituciones educativas trabaja con proyectos y programas que tienen que ver con las Tics; por ejemplo, hay un programa del SITEC (Sistema de Tecnología), el sistema de tecnología significa que en algunas instituciones educativas están incorporando todo el proceso de la tecnología o sea el internet, el acceso a la información, pero también limitado, significa que las páginas para videojuegos, para distorsionar, esas no están aptas.

Hay otro proyecto y programa como es “Mi Compu” que el Ministerio de Educación diseño acá en La Libertad, a 6 escuelas le donó computadores portátiles a los niños de grado 5, 6 y7, significa que los niños van al aula de clases con la portátil, y el profesor trabaja con las tics, pero todo de carácter educativo.

### **¿Cada cuánto tiempo les da charla al respecto?**

Frecuentemente, en los programas de educación actualmente en algunos casos todavía le llaman Computación, en otros casos le llaman Informática pero los profesores ya no deben dar teoría, por ej. Enseñar el grafico, las

partes del computador y hacerlas aprender de memoria. Ahora se requiere que el profesor sienta al niño en el computador y le vaya explicando las teclas, cómo ingresar la información, etc. en esos momentos también va influyendo sobre la utilización de las tics en los videojuegos pero como una manera de cómo desarrollar el pensamiento lógico.

**¿Existe alguna institución que delegue a representantes a dar charlas a niños y jóvenes?**

Exactamente a nivel de escuelas y colegios, todavía no hay, internamente están trabajando. Me imagino que llegará el momento que habrá este tipo de evaluación de pares, entonces un profesor estará en otra institución y así compartiendo actividades.

**¿Quién cree Ud. que debería venir a dar charlas a los niños?**

Hay dos programas, el MINTEL (Ministerio de Telecomunicaciones) que está trabajando y poco a poco se va incorporando el Ministerio de Educación, el de Telecomunicaciones y el Ministerio de la Tecnología.

**2) ¿Dentro de su cronograma de actividades está planteado interactuar con estudiantes de las escuelas fiscales del cantón La Libertad que reemplacen las horas usadas del videojuego?**

En el cantón La Libertad, como está el programa Mi Compu significa (mi computador) son 6 escuelas que están allí. En el que los niños llevan la laptop, y en horas de receso ellos pueden estar en el patio con su computador. En el aula de clases también están con su computador, pero utilizando la tecnología para aprender un conocimiento como obtener la información. Sí, he visitado y recorrido, conozco algunas instituciones que practican, realizan estas actividades pero no todas.

**3) ¿Cree Ud. que nuestra propuesta planteada para el tema de investigación puede adecuarse a sus objetivos a realizar. por ej. la creación de un spot publicitario en la cual se transmitan mensajes de información adecuada para el uso responsable de las tics en los videojuegos?**

Sí, me parece importante porque el ser humano aprendiendo a manejar las tics estará en capacidad de crear y al mismo tiempo aprender de otros como desarrollar sus propias habilidades perceptuales o motoras con este tema de las tics.

**En sus proyectos a realizarse ya sea a corto, mediano o largo plazo ¿cree que pueda adecuarse nuestra propuesta a sus objetivos?**

Sí, porque me parece interesante saber el tema de investigación, las influencias en el rendimiento escolar, los niños de 5, 6 y 7 años que están en una etapa del desarrollo de la capacidad cognitiva estarán aptos para desarrollar también todas sus habilidades desde el pensamiento. Así mismo con los niños de 8, 9 y 10 años de acuerdo a la edad yo pienso que si va a tener un poco de impacto la propuesta para poder llevar a efecto.

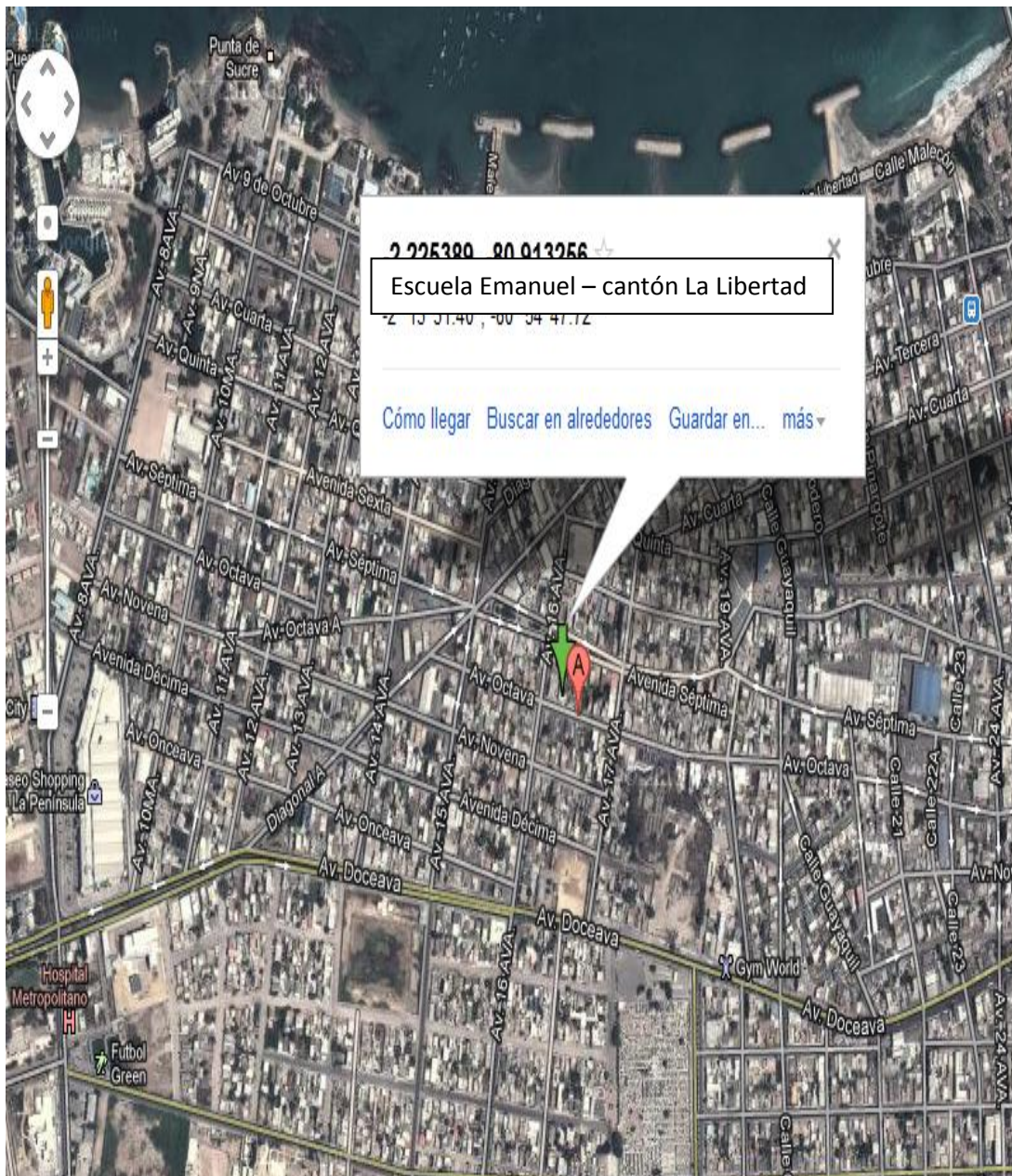
**Como qué clase de actividad realizan en hora de receso los niños**

En este espacio los estudiantes ponen en uso lo aprendido en clases para de esta manera retroalimentar sus ideas y pensamiento, también otros dedican su tiempo libre en adelantar algún tipo de tareas valiéndose de esta herramienta tecnológica como ayuda para resolver cualquier inquietud en ellos y así disminuir la brecha digital.



## MAPA SATELITAL DEL CANTÓN LA LIBERTAD

### Ubicación exacta del campo de investigación



## FOTOGRAFIAS ENCUESTAS



