UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA
MODALIDAD PRESENCIAL

Proyecto de investigación previo a la Obtención del Título de Psicólogo Educativo y Orientador Vocacional

TEMA:

``LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICTORIA VASCONES CUVI" DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA COTOPAXI ``

Autor: Byron Patricio Catota Carrera
Tutor: Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López

AMBATO – ECUADOR

2019

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, **Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López C.I 1801908490**, en calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **"LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICTORIA VASCONES CUVI" DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA COTOPAXI"** desarrollado por el estudiante, Byron Patricio Catota Carrera considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López

C.I 1801908490

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

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

---

Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López

C.I 1801908490

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia que los criterios emitidos en el trabajo de investigación **"LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICTORIA VASCONES CUVI" DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA COTOPAXI"** como también los contenidos, la revisión bibliográfica, el análisis de los resultados, las conclusiones y recomendación descritas en la investigación conjuntamente con la propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de este trabajo de investigación**.**

Byron Patricio Catota Carrera

C.I: 1718259342

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Concedo los derechos en línea patrimonial del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **"LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICTORIA VASCONES CUVI" DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA COTOPAXI"** autorizo su reproducción total o parcial, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Byron Patricio Catota Carrera

C.I: 1718259342

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **"LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICTORIA VASCONES CUVI" DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA COTOPAXI"** presentado por el Sr.: Catota Carrera Byron Patricio egresado de la carrera de Psicología Educativa

Promoción: 2018, una vez revisado y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

Psic.Edu. Mg. Luis Rene Indacochea
C.I. 1308842077
Miembro del tribunal

Psic.Edu.Mg Paulina Margarita Ruiz López
CI. 1802953479
Miembro del tribunal

DEDICATORIA

A mi abuela y mi madre que siempre me inspiran la fortaleza y la perseverancia para continuar mi camino de formación académica para alcanzar mis metas en un marco ético y el compromiso con los grandes desafíos de la educación actual.

A mis maestros quienes han fomentado en mí valores para ser mejor, el esfuerzo la superación personal que abra un camino al éxito.

Byron Patricio Catota Carrera

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por cada una de las oportunidades que se han presentado en mi vida y que me han realizado como persona.

Agradezco a mi familia por su apoyo incondicional para poder alcanzar mis metas, también a mi tutora de tesis la Mg. Rocio Núñez por el apoyo y la paciencia que me ha brindado a lo largo de este proceso académico, por brindarme sus conocimientos, su tiempo y apoyo para que este trabajo sea de calidad.

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato, a la Facultad de Ciencias Humanas que me ha permitido formar parte de esta Carrera de Psicología Educativa y por todos los conocimientos adquiridos a lo largo de estos años y que aplicare en un futuro.

A las autoridades que forman parte de la Unidad Educativa “Victoria Vascones Cuvi” de la ciudad de Latacunga.

Byron Patricio Catota Carrera

ÍNDICE

Contenido

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN..ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN iv
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR v
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO vi
DEDICATORIA vii
AGRADECIMIENTO viii
ÍNDICE ix
ÍNDICE DE TABLA. xii
Índice de Grafico. xiv
Resumen Ejecutivo 1
Abstract 2
INTRODUCCIÒN 3
CAPÍTULO I 1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 1
1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN 1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 1
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN 1
1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO 6
1.2.3. PROGNOSIS 7
1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 7
1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES 7
1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN 8
1.3 JUSTIFICACIÓN 9
1.4 OBJETIVOS 10
1.4.1 OBJETIVO GENERAL 10
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 11
CAPÍTULO II 12
MARCO TEÓRICO 12

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS 12
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA 14
2.3 FUNDAMENTACIÓN AXIOLOGICA 15
2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL 16
2.5 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES 19
Constelación de ideas: Variable Independiente 20
Constelación de ideas: Variable Dependiente 21
2.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA 22
VARIABLE INDEPENDIENTE: 22
LOS VIDEOJUEGOS 22
EVOLUCIÓN HISTÓRICA 23
CLASIFICACIÓN: 24
TIPOS DE VIDEOJUEGOS 27
IMPACTO EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS 28
OCIO 29
ACTIVIDADES DE ESPARCIMIENTO 32
LA FAMILIA 32
VARIABLE DEPENDIENTE: 35
RENDIMIENTO ACADÉMICO 35
APRENDIZAJES 36
COMPETENCIA EDUCATIVA 37
PROCESO EDUCATIVO 38
FACTORES SOCIALES QUE AFECTAN AL RENDIMIENTO ACADEMICO 39
LA EVALUACIÓN 40
CALIDAD EDUCATIVA 42
2.7 HIPÓTESIS 43
2.8 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS 43
CAPÍTULO III 44
3. METODOLOGÍA 44
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN 44
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN 44

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN 45
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA. 45
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE 47
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 49
CAPÍTULO IV 50
4.1 ANÁLISIS DE DATOS. 50
4.2. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 51
4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS 87
4.3.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS 87
4.3.2 COMBINACIÓN DE FRECUENCIAS 87
4.3.3 SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN 89
4.4 CÁLCULO Y DATOS ESTADÍSTICOS 90
CAPÍTULO V 93
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 93
5.1 CONCLUSIONES 93
5.2 RECOMENDACIONES 94
Bibliografía 95
ANEXOS 97

ÍNDICE DE TABLA.

Tabla 1:población y muestra..... 46
Tabla 2: Operacionalización de la Variable Independiente 47
Tabla 3: Operacionalización de la Variable Dependiente..... 48
Tabla 4: plan de recolección de información..... 49
Tabla 5:frecuencia 51
Tabla 6: Tiempo 52
Tabla 7: Atención 53
Tabla 8: relaciones..... 54
Tabla 9: Actividad 55
Tabla 10: conversación..... 56
Tabla 11: Aprender..... 57
Tabla 12: guía..... 58
Tabla 13: Control..... 59
Tabla 14: notas 60
Tabla 15: Promedio 61
Tabla 16: conocimiento 62
Tabla 17: frecuencia 63
Tabla 18: tiempo..... 64
Tabla 19: Relación..... 65
Tabla 20: relaciones..... 66
Tabla 21: Actividad 67
Tabla 22: conversación..... 68
Tabla 23: Aprender..... 69
Tabla 24: guía..... 70
Tabla 25: Control..... 71
Tabla 26: notas 72
Tabla 27: Promedio 73
Tabla 28: conocimiento 74
Tabla 29: Frecuencia 75
Tabla 30: tiempo..... 76
Tabla 31: Relación..... 77
Tabla 32: relaciones..... 78
Tabla 33: Actividad 79
Tabla 34: conversación..... 80
Tabla 35: Aprender..... 81
Tabla 36: guía..... 82
Tabla 37: Control..... 83
Tabla 38: notas 84
Tabla 39: Promedio 85
Tabla 40: conocimiento 86

Tabla 41: Tiempo 87
Tabla 42: Actividad 88
Tabla 43: Control 88
Tabla 44: Promedio 88
Tabla 45: Frecuencias observadas 90
Tabla 46: Frecuencias esperadas 91
Tabla 47: Chi cuadrado 91

Índice de Grafico.

Ilustración 1:Árbol de problemas 5
Ilustración 2: Categorías Fundamentales 19
Ilustración 3: constelación de ideas variable independiente 20
Ilustración 4:Constelación de ideas Variable dependiente 21
Ilustración 5:Frecuencia 51
Ilustración 6:Tiempo. 52
Ilustración 7: Atención. 53
Ilustración 9: relaciones sociales 54
Ilustración 10: Actividad 55
Ilustración 11: Conversación 56
Ilustración 12: Aprender.. 57
Ilustración 13: Guía. 58
Ilustración 14: Control. 59
Ilustración 15: Notas 60
Ilustración 16: Promedio. 61
Ilustración 17: Conocimiento. 62
Ilustración 18: frecuencia. 63
Ilustración 19: Tiempo. 64
Ilustración 20: Atención. 65
Ilustración 21: relaciones sociales 66
Ilustración 22: Actividad 67
Ilustración 23: Conversación 68
Ilustración 24: Aprender.. 69
Ilustración 25: Guía. 70
Ilustración 26: Control. 71
Ilustración 27: Notas 72
Ilustración 28: Promedio. 73
Ilustración 29: Conocimiento. 74
Ilustración 30: frecuencia. 75
Ilustración 31: Tiempo. 76
Ilustración 32: Atención. 77
Ilustración 33: relaciones sociales 78
Ilustración 34: Actividad 79
Ilustración 35: Conversación 80
Ilustración 36: Aprender. 81
Ilustración 37: Guía. 82
Ilustración 38: Control. 83
Ilustración 39: Notas 84
Ilustración 40: Promedio. 85
Ilustración 41: Conocimiento. 86

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

MODALIDAD: PRESENCIAL

TEMA: LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICTORIA VASCONES CUVI" DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA COTOPAXI

Autor: BYRON PATRICIO CATOTA CARRERA

Tutor: Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López

Resumen Ejecutivo

El trabajo propone el tema de estudio: Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa "victoria vascones cuvi" del cantón Latacunga provincia Cotopaxi, los objetivos son: fundamentar si los videojuegos afectan directamente al rendimiento académico, analizar el rendimiento académico en estudiantes, establecer criterios particulares sobre el uso de videojuegos y su reflejo en el rendimiento académico. En la metodología se aplica enfoques cualitativos y cuantitativos, se usaron modalidades de investigación de campo y bibliográfica: en los niveles sobresalió el tipo descriptivo, asociación de categorías y correlacional, la población fue conformada por 60 estudiantes, 60 padres de familia y 12 docentes, después de efectuada la operacionalizacion de variables que ayudo en el diseño de instrumentos para la recolección de información, a través de los mismos que se puede afirmar que los videojuegos si incide en el rendimiento académico de los estudiantes, mismos resultados cuentan sobre los factores que ayudan a entender de qué manera los videojuegos impactan sobre el rendimiento académico, como agentes externos como la familia, la condición social – económica y la estabilidad de un hogar impactan en el estudiante llevándolo a ser un usuario de videojuegos como un medio compensatorio cuando una de las áreas ya mencionadas son afectadas, se produce un refugio donde el adolescente se refugia, al mismo tiempo que sus notas decaen, se identifica una constante prevalencia de tiempo de uso de videojuegos en tiempos que solían históricamente dedicados a actividades productivos.

Palabras clave: Videojuegos, Rendimiento académico, familia , compensatorio.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO

FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION

CAREER OF EDUCATIONAL PSYCHOLOGY

MODALITY: PRESENT

THEME: THE VIDEO GAMES AND THE ACADEMIC PERFORMANCE IN EIGHTH YEAR STUDENTS OF THE EDUCATIONAL UNIT "VICTORIA VASCONES CUVI" OF THE LATACUNGA CITY, COTOPAXI PROVINCE

Author: BYRON PATRICIO CATOTA CARRERA

Tutor: Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López

Abstract

The work proposes the subject of study: Video games and academic performance in eighth grade students of the educational unit "victoria vascones cuvi" of the city Latacunga Cotopaxi province, the objectives are: to establish if videogames directly affect academic performance, analyze the academic performance in students, establish particular criteria on the use of video games and their reflection on academic performance. In the methodology qualitative and quantitative approaches are applied, field research modalities and bibliography were used: at the levels the descriptive type, association of categories and correlation stood out, the population was made up of 60 students, 60 parents and 12 teachers, after carrying out the operationalization of variables that helped in the design of instruments for the collection of information, through the same that it can be said that video games if it affects the academic performance of students, same results tell about the factors that help to understand how video games impact on academic performance, as external agents such as the family, the social - economic condition and the stability of a home impact on the student taking him to be a user of video games as a compensatory means when one of the already mentioned areas are affected, a refuge occurs where the adolescent takes refuge, at the same time that his notes decay, he identifies a constant prevalence of time of use of video games in times that used to be historically dedicated to productive activities

Keywords: Videogames, Academic performance, family, compensatory

INTRODUCCIÒN

Los videojuegos como medio de ocio en la sociedad actual han ido ganando adeptos en gran medida, la sociedad ecuatoriana no se encuentra aislada de tal fenómeno por lo cual al ser un escenario que se encuentra en auge y novedoso debe ser estudiado en sus implicaciones dentro del psique de los adolescentes. Las escasas investigaciones acerca del fenómeno dentro del ámbito educativo han concluido que no se identifican efectos negativos a corto plazo.

los videojuegos se han convertido en un fenómeno social en ecuador que convocan a masas ya sea para participar como jugadores o espectadores, con la finalidad de recrearse, este tipo de tiempo de recreación conlleva que los participantes usen demasiado tiempo en el desarrollo del mismo, el ser jugador conlleva tiempo de uso de videojuegos y ser observador lleva un tiempo de uso de los mismos para entender que pasa.

Este factor como es el uso de los videojuegos en la etapa de un adolescente tiene impacto latente en todos sus aspectos vitales, pero el efecto inmediato en una dimensión vital es en el rendimiento escolar debido al cambio de uso de tiempos que estudiante da a sus jornadas.

La investigación está estructurada de la siguiente manera:

Capítulo I, El Problema, se localiza el tema, la contextualización, análisis crítico, prognosis, delimitación, formulación, justificación, objetivos de la investigación.

Capítulo II, Marco Teórico, consta los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamento legal, categorías fundamentales, hipótesis y señalamiento de variables.

Capítulo III, Marco Metodológico, el enfoque de la investigación, modalidades, niveles o tipos, población y muestra, Operacionalización de variables, plan de recolección y procesamiento de la información.

Capítulo IV, Análisis e Interpretación de resultados de la encuesta, y la verificación de hipótesis.

Capítulo V, Conclusiones y Recomendaciones, la Bibliografía y los anexos.

Capítulo VI, El artículo científico.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN

Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa "Victoria Vascones Cuvi" del cantón Latacunga provincia Cotopaxi.

.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

La sociedad ecuatoriana dentro del contexto de la globalización, ha adquirido el uso de diversas plataformas tecnológicas no tradicionales para la recreación y esparcimiento virtual, esto las ha transformado en armas de doble filo para los aficionados. Puesto que se estima que los usuarios de dichos medios de ocio relegan cualquier otra actividad a un segundo plano, en el caso de adolescentes cuya única actividad consiste en el desarrollo académico tanto dentro de los planteles educativos como en casa con sus tareas, así mismo añadido al fenómeno identificado en las instituciones educativas como la procrastinación, que ha sido asociado al uso de videojuegos; ha causado un descenso del promedio académico de los estudiantes, obteniendo notas a penas necesarias para aprobar el año lectivo.

Por razón de lo mencionado se puede observar como los usuarios se pueden convertir en jugadores obsesivos mediante un proceso, en un inicio dicho habito es esporádico a continuación se aumenta la frecuencia hasta ser diario transformándose en un ludópata - obseso. En su obra Escandón Vizueta (2017). Estima que; “Un 50% de los jugadores que poseen consola propia en casa, juega entre una a dos horas diarias en tanto otro grupo, un 26% juega entre tres a cuatro horas diarias y un grupo menor de 24% juega más de cuatro horas diarias. El segundo grupo de resultados obedece a adolescentes pues tienen más tiempo libre” (pág.12).

Mostrando signos de una conducta adictiva a los videojuegos donde prefieren los videojuegos sobre cualquier otra actividad, como la educación, socializar con amigos o la familia, e incluso necesidades fisiológicas ciertos estudios señala que, la vida del jugador gira en torno a los videojuegos centran su vida en mentiras y artimañas para lograr conseguir su juego. (“Habitos y Videojuegos”, 2010),es decir Antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el estudio que es una actividad fundamental del adolescente en su vida educativa, puesto que la educación es una actividad de desarrollo constante requiere de un estudiante predispuesto y con interés, mismo que no se encontrara en esta condición si es un usuario de videojuegos, al no existir en el estudiante estos factores intrínsecos que permiten una buena educación, la adquisición de competencias y habilidades se retrasan o no se adquieren, prestando más atención a los videojuegos.

Dentro de la provincia de **Cotopaxi**, se ha encontrado que no es ajena a la adquisición de esta forma de recreación mediante el uso de plataformas virtuales como los videojuegos, este fenómeno es propio para la mayoría de adolescentes, ha generado malestar en los hogares por el tiempo dedicado al videojuego es tiempo en suplantación de otras actividades, como

quehaceres domésticos, y ayuda en otras actividades a padres, así mismo muchos adolescentes se han sumergido en los videojuegos dejado de lado parcialmente o por completo actividades educativas, debido a que en su núcleo familiar se encuentra en un proceso de desintegración o separación.

Se considera que los padres a manera de compensación o premios regalan a sus hijos medios de entretenimiento para distraerlos de la realidad familiar, otra causa mayoritaria es el alto nivel de permisividad sin control que los padres dan a sus hijos en sus actividades, omitiendo procesos en los cuales se indague sobre avances educativos, cumplimiento de deberes o rendimiento académico dejando al abandono el acompañamiento que debe dar el padre de familia al estudiante. Se ha observado que padres delegan las funciones de control parental por medios digitales como menciona: Mitcham, (1989) "El que hacer de la ciencia moderna y el avance tecnológico, presupone las técnicas de crianza avanzadas y a la par de la tecnología como formas primordiales de la construcción humana.". (pág.14)

En Latacunga, las instituciones escolares como la unidad educativa "Victoria Vascones Cuvi" no han permanecido al margen del fenómeno creado por los videojuegos dentro de la comunidad educativa los estudiantes con mayor uso de videojuegos se muestran negligentes ante el cumplimiento de tareas, con un alto índice de ausentismo injustificado, poco sociables y distantes de sus pares, presentan un factor común la falta de metas personales, no presentan un interés en formación superior, ni metas vocacionales, idealizan ser "gamers" o jugadores de videojuegos profesiones, desconociendo que en el país no se ha instaurado una cultura para la promoción de jugadores profesionales.

Todo está idealización del videojuego y su posible salida como medio de sustento y vocación ha llevado al abandono de las metas académicas, sin considerar al rendimiento académico como la base sobre la cual se asienta una educación en valores, existiendo un paradigma, “rendimiento académico y calidad”, el rendimiento académico es el resultado del cumplimiento cabal de todo el requerimiento de los docentes, currículo, y actividades complementarias por parte del estudiante, el rendimiento es una constante en estudiantes usuarios de videojuegos donde aquellos usuarios presentan rasgos comunes; como el incumplimiento de tareas, bajo rendimiento escolar, el poco dominio de competencias , el ausentismo y el uso inadecuado del tiempo destinado para el cumplimiento de tareas y actividades complementarias, todo esto afecta directamente al rendimiento académico evidenciándose en los promedios quimestrales de los estudiantes.

.

ARBOL DE PROBLEMAS

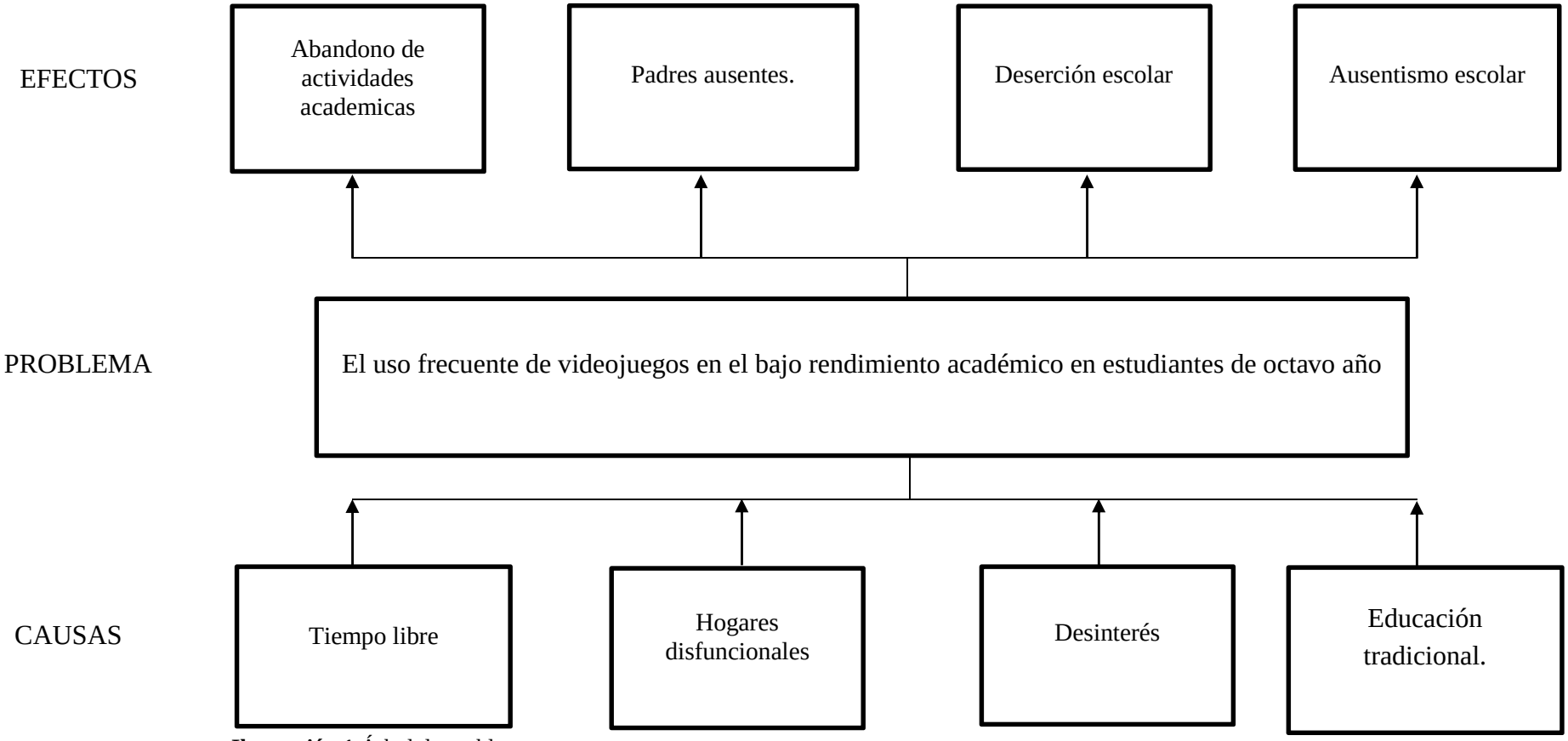


Ilustración 1:Árbol de problemas
Elaborado por: Byron Catota.

1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

Los videojuegos en el rendimiento académico han tenido una relación ampliamente criticada pues el uso frecuente y continuo de los mismos, por un exeso de tiempo libre, ha causado el abandono de actividades académicas, suplantando actividades fundamentales de la vida diaria, como cuidado personal, desarrollo social y en efecto inmediato el rendimiento académico, pues la actividad académica es una práctica diaria.

La sociedad es un ente en permanente transformación dichos cambios han afectado directamente a la familia tradicional y su conformación, la destrucción del hogar o la ausencia de las figuras paternas, han conllevado que hogares disfuncionales, con padres con sentimientos de culpa lideren el hogar de una manera muy flexible con actitudes de compensación con el adolescente por ser padres ausentes o por la desintegración del hogar.

El estudiante tiene una etapa educativa amplia que conlleva mucha responsabilidad y con desafíos que escalan, la deserción escolar es un efecto final y grave de no poder llevar a cabo las responsabilidades educativas, debido al desinteres que estos generan al momento de su cumplimiento ya sea que la materia es no es del agrado del estudiante, o que la poca capacidad pedagógica del docente no motiva al estudiante a cumplir sus deberes, y desarrollarse.

El alumno tiene como motivación asistir al centro educativo, cuando este promueve su aprendizaje, el desarrollo personal y la relación con sus pares, cuando uno o varios puntos de estos no se cumplen se observa un índice de ausentismo escolar, donde la educación

tradicional juega un rol el cual no permite ni garantiza la libre expresión y desarrollo del estudiante.

1.2.3. PROGNOSIS

De no darse solución al problema: el tiempo de uso de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa Victoria Vascones Cuvi del cantón Latacunga provincia Cotopaxi, prevalecerá el uso inadecuado del tiempo libre, en actividades que no ayudan al desarrollo educativo del alumno, y en paralelo los hogares disfuncionales seguirán usando los videojuegos como mecanismos compensatorios para distraer al alumno de la situación del hogar.

Así mismo en el ambiente educativo, el bajo rendimiento académico prevalecerá causando en el alumno desinterés por su desarrollo escolar, y la superación de metas, o la aspiración a culminar más niveles o adquirir más títulos académicos.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera los videojuegos inciden en el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa Victoria Vascones Cuvi del cantón Latacunga provincia Cotopaxi?

1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Cuáles son los efectos de los videojuegos en estudiantes de octavo año de la unidad educativa Victoria Vascones Cuvi del cantón Latacunga provincia Cotopaxi?

¿Qué factores sociales inciden en el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa Victoria Vascones Cuvi del cantón Latacunga provincia Cotopaxi?

- Preparar un documento académico que profundice en el estudio del problema de los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa Victoria Vascones Cuvi del cantón Latacunga provincia Cotopaxi

1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Campo: Educativo

Área: Psicología Educativa

Aspecto: VI: los videojuegos
VD: rendimiento académico.

Delimitación Espacial

La investigación se llevara a cabo:

País: Ecuador
Provincia: Cotopaxi
Ciudad: Latacunga
Cantón: Latacunga
Parroquia: Matriz
Institución: Unidad Educativa Victoria Vascones Cuvi

Delimitación Temporal

El trabajo se desarrolló en:
Período Septiembre 2016 – Enero 2019

1.3 JUSTIFICACIÓN

El **interés** de esta Investigación está basado en la necesidad de descubrir el trasfondo que existe en el uso de videojuegos por parte de los estudiantes tanto los factores internos como externos que conllevan al uso de videojuegos y como estos afectan en el rendimiento académico.

La **Importancia** de la presente investigación radica en poder identificar los factores de la influencia de los videojuegos dentro de la vida del estudiante y los efectos que se generan sobre el mismo. Y en el medio educativo mostrando los efectos en el rendimiento académico y como afecta al desempeño del alumno.

La **utilidad** de este trabajo de investigación será en el campo educativo primordialmente a los estudiantes de octavo año, ayudando de una manera adecuada a los docentes a determinar los factores que determinan el bajo rendimiento académico y el rol que desempeña el uso de videojuegos en el mismo.

Además, la **originalidad** del proyecto se centra en proporcionar información vital en el campo pedagógico tanto en información verídica como nueva, sobre un fenómeno reciente y desconocido en el medio educativo nacional, que se extiende paulatinamente a través de la sociedad y siendo el principal afectado el rendimiento académico.

El trabajo de investigación será **novedoso** por el impacto positivo investigativo sobre los efectos de la adquisición de hábitos extra-culturales, como el del videojuego y los efectos

que generan sobre el psique y directamente en el rendimiento académico en los estudiantes del octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Victoria Vascones Cuvi”

La **factibilidad** del trabajo de investigación resalta el rendimiento académico para el mejoramiento del estudio de los factores que llevaron a su decaimiento y así brindar el apoyo a docentes a través de la identificación como los videojuegos han afectado al cuerpo estudiantil

Los **beneficiarios** directos son toda la comunidad educativa que conforma la Unidad Educativa Victoria Vascones Cuvi, siendo participes del estudio para determinar una de las problemáticas que aqueja al rendimiento para con la información poder ellos determinar un plan de acción en pos de recuperación académica.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Identificar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del cantón Latacunga provincia Cotopaxi

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fundamentar si los videojuegos afectan directamente al rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi”

- Analizar el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi

- Establecer criterios particulares sobre el uso de videojuegos y su reflejo en el rendimiento académico. en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Sobre investigaciones realizadas en la Biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato, se encontraron trabajos con variables similares, pero sin abordar el enfoque del presente trabajo; como las siguientes investigaciones:

Pusda, C. **(**2016). "Los videojuegos y la influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del séptimo de básica de la escuela Luis Godín de la parroquia Yaruqui, cantón quito, provincia de pichincha" (Tesis de Pregrado, Universidad Tecnica de Ambato). Recuperado de:

http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/23557

determino que, "se ha diagnosticado que los estudiantes usan consolas de videojuegos para entretenimiento y evidencia que no enseñan nada significativo. El aprendizaje significativo no ve suplido sus requerimientos pues presenta una ausencia de alicientes pedagógicos y que al contrario muestra una clara falencia de dominio curricular por parte de educandos que usan videojuegos. Lo estudiantes de clases media y media baja se ha observado que el

empleo de los videojuegos está condicionado y en cierto modo regulado por los padres o dentro del aula por el docente." (pag.99)

En tanto otra investigación:

Lescano, L. (2010). "los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del cantón pillaro durante el año lectivo 2009/2010" (Tesis de pregrado, Universidad Tecnica de Ambato), recuperado de:

http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/23557

concluye que "el trabajo investigativo dio a conocer que todos los maestros consideran que los estudiantes tienen problemas de rendimiento a causa de los juegos electrónicos. Y el estar demasiado tiempo en las salas de juegos electrónicos, es un factor que influye en el bajo rendimiento y por ultimo concluye que los juegos electrónicos si influye en forma negativa tanto en el rendimiento como en la conducta de los estudiantes" (pag.135)

Paulina, L. (2014) "La adicción a los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la escuela de educación fiscomisional fe y alegría, cantón Ambato, provincia de Tungurahua." **(**Tesis de pregrado, Universidad Tecnica de Ambato), recuperado de:

http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7939

manifiesta: “conocer que los niños dedican demasiado tiempo libre a jugar en los videojuegos, el género preferido son los videojuegos de acción, los mismos que tienen un alto contenido violento. El rendimiento académico de los estudiantes se ve afectado, ya que la mayor parte del tiempo libre que tienen en la mañana e incluso los fines de semana juegan con los videojuegos”. Y finalmente concluye que algunos padres de familia en su tiempo libre, participan en la práctica de este tipo de entretenimiento

Por lo antes expuesto podemos concluir que, se han abordado la temática en relación a los videojuegos y el rendimiento obteniendo resultados consistentes al enfoque de la investigación realizada, por lo tanto, el presente trabajo justifica su originalidad abordando desde otro enfoque la investigación.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Esta investigación se ubica en un paradigma “socio - crítico” este paradigma centra su atención en la ideología de forma explícita y centrada en la realidad y el autorreflexión critica en los procesos de conocimiento. Su finalidad es dar respuesta a los problemas originados en la relación de la comunidad con la adquisición de conocimiento según Alvarado, (2008). “la aplicación de los principios del paradigma “socio-critico” en el ámbito educativo es eficiente para generar cambios en problemáticas generadas por el ambiente social”

Por lo mismo el análisis de un paradigma que tiene un efecto observable sobre la condición humana de los adolescentes y como este impacta en su evolución y desarrollo personal, al mismo tiempo presenta una crítica a como la sociedad impacta sobre el individuo con

tendencias y modas que el adolescente adquiere como parte de su interacción con el medio que lo rodea.

la educación como medio de estímulo de evolución cognitiva, y desarrollo personal conlleva una gama de estudios por parte del ambiente educativo, formando un arco empírico que relaciona la aplicación teórica aprendida en las aulas con su aplicación en un ambiente que lo necesite.

Por esta razón el presente trabajo está comprometido con la comunidad educativa donde se desarrollan los alumnos. Con los videojuegos considerados como parte de la diaria convivencia en toda esfera dentro de de la comunidad educativa y su acción directa en el rendimiento académico.

2.3 FUNDAMENTACIÓN AXIOLOGICA

En la presente investigación es fundamental una praxis ética que asume el investigador para poder investigar y evidenciar imparcialmente la problemática y sus variables. Así también el trabajo en recuperación de un valor fundamental perdido por los estudiantes sumergidos en los videojuegos, el compromiso; comprometerse con su educación y el alcanzar metas académicas a través de la reintegración de valores como: el respeto, la constancia, la honestidad y el compromiso valores fundamentales en el proceso educativo.

Además, compromete un propósito de transformación social y escolar que conlleva el desarrollo y adecuo del ambiente educativo donde se desenvuelve el estudiante, con la

finalidad de reintegrar valores deteriorados por la poca practica u omisión de los mismos, el estudio de factores que afectan al rendimiento académico, como los videojuegos ayudara a comprender su efecto y como desvaloriza al estudiante y su práctica en el campo educativo.

El efecto ético de un estudiante acorde a un desarrollo educativo adecuado, con valores indica que será un valioso miembro de la sociedad productivo y anímicamente estable al ser un individuo sin inclinaciones adictivas y que cumple con roles establecidos y requeridos por los ambientes tanto laborales como educativos superiores y en roles familiares.

2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La investigación está fundamentada en la constitución de la república del Ecuador en los derechos de la sección quinta de la educación

> (Constitucion de la Republica del Ecuador [Ecuador], 2008**)** Art. 27.- "La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz"**.**

El artículo presente de la constitución de la república del Ecuador de la sección de la educación tiene el fin de proporcionar un aprendizaje de calidad enmarcado en la diversidad interpersonal y su integración misma en la educación.

En otro aspecto la constitución de la republica menciona sobre del objeto de estudio en su capítulo sexto:

> Art 2. El derecho a una vida digna, que asegure la salud, alimentación y nutrición, agua potable, vivienda, saneamiento ambiental, educación, trabajo, empleo, descanso y ocio, cultura física, vestido, seguridad social y otros servicios sociales necesarios. (Ecuador, 2008)

El derecho a poseer algún tipo de medio de esparcimiento u ocio es un derecho garantizado por la consititucion de la república, sin embargo, su uso adecuado o moderado concierne únicamente al individuo.

En el mismo apartado se encuentra un aspecto importante bajo el cual los usuarios de videojuegos se cubren, en el capítulo sexto:

> Art. 21. El derecho a la inviolabilidad y al secreto de la correspondencia física y virtual; ésta no podrá ser retenida, o abierta ni examinada, excepto en los casos previstos en la ley, Este derecho protege cualquier otro tipo o forma de comunicación. (Ecuador, 2008)

El derecho a que su ambiente virtual el adolescente pueda elegir que identidad tener o manifestarse de la forma que se convenga sin ser víctima de ningún tipo de investigación recriminatoria.

Al respecto del rendimiento académico, la ley orgánica de educación intercultural se manifiesta de la siguiente manera:

> (Ley Organica de Educacion Intercultural. [LOEI], 2014) “Los procesos de evaluación estudiantil no siempre deben incluir la emisión de notas o calificaciones. La evaluación debe tener como propósito principal que el docente oriente al estudiante de manera oportuna, pertinente, precisa y detallada, para ayudarlo a lograr los objetivos de aprendizaje.” p. 52

El rendimiento académico es la causal del proceso de evaluación estudiantil, lo cual conlleva un esfuerzo por parte del estudiante para alcanzar un desarrollo adecuado en su ambiente educativo.

Así mismo en el ya mencionado reglamento se menciona:

> Art. 193.- “Aprobación y alcance de logros. Se entiende al logro de los objetivos de aprendizaje, fijados para cada uno de los grados. El rendimiento académico de los estudiantes se expresa a través de la escala de calificaciones” (LOEI, 2014)

Se manifiesta que el rendimiento académico, permite seguir escalando objetivos y superar niveles educativos, mismo derecho que debe ser observado y cumplido por los estudiantes.

2.5 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

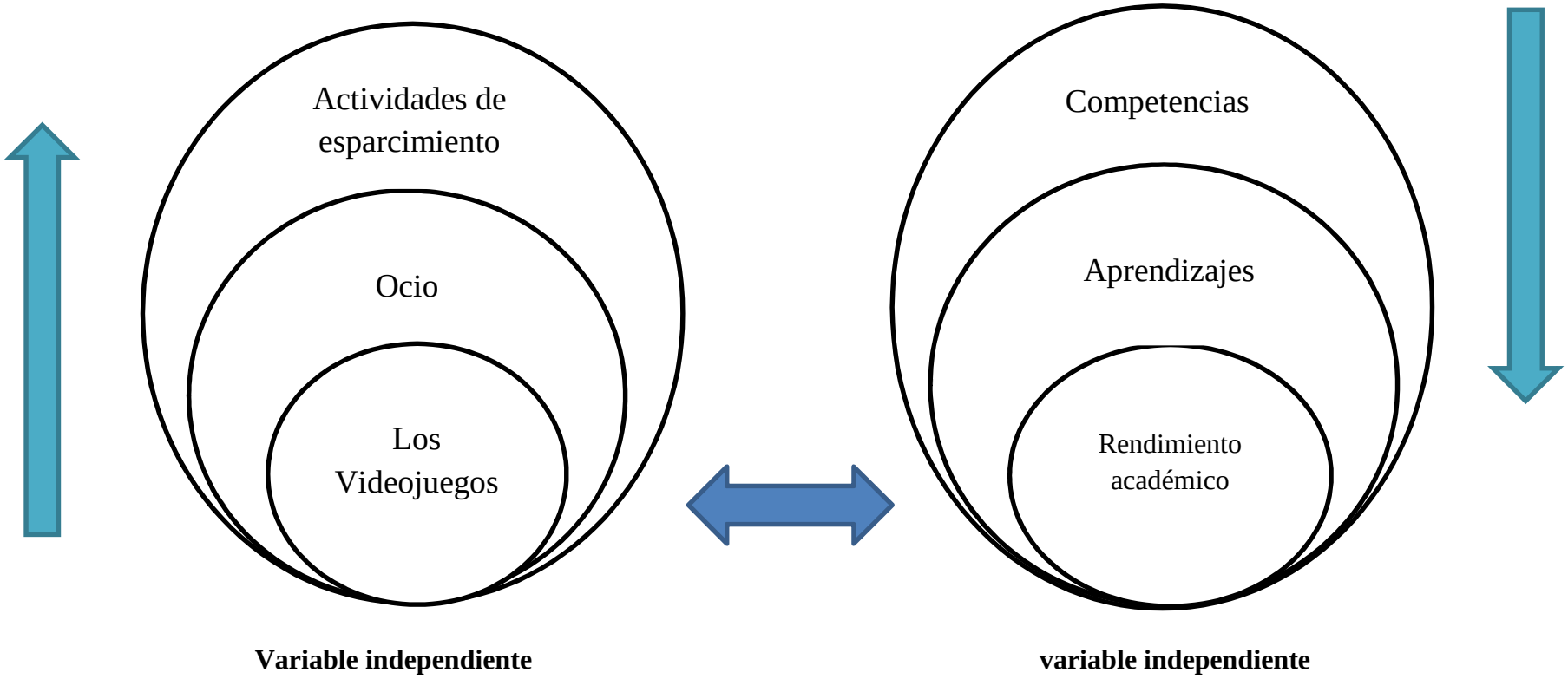


Ilustración 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Byron Catota

Constelación de ideas: Variable Independiente

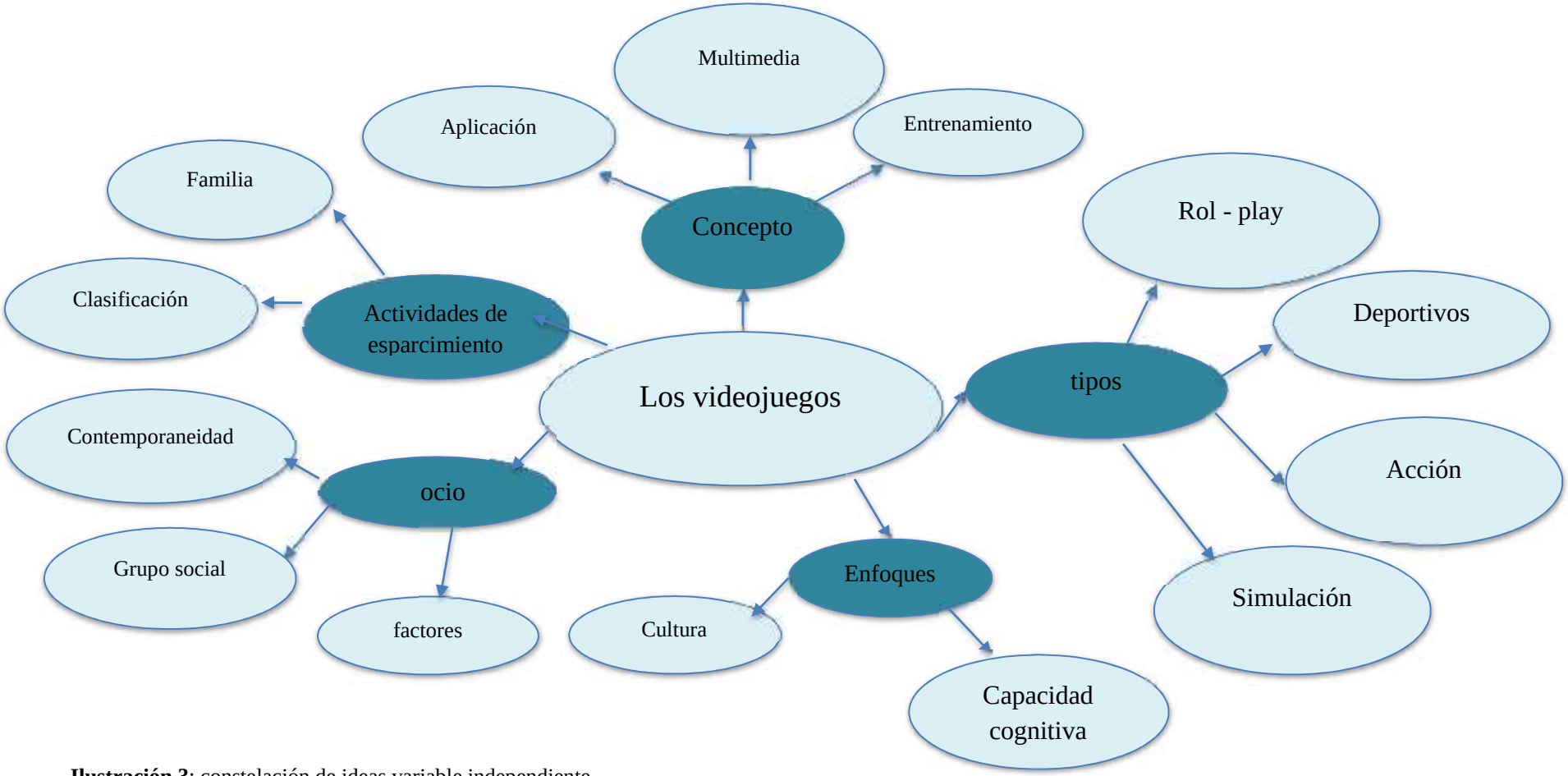


Ilustración 3: constelación de ideas variable independiente
Elaborado por: Byron Catota.

Constelación de ideas: Variable Dependiente

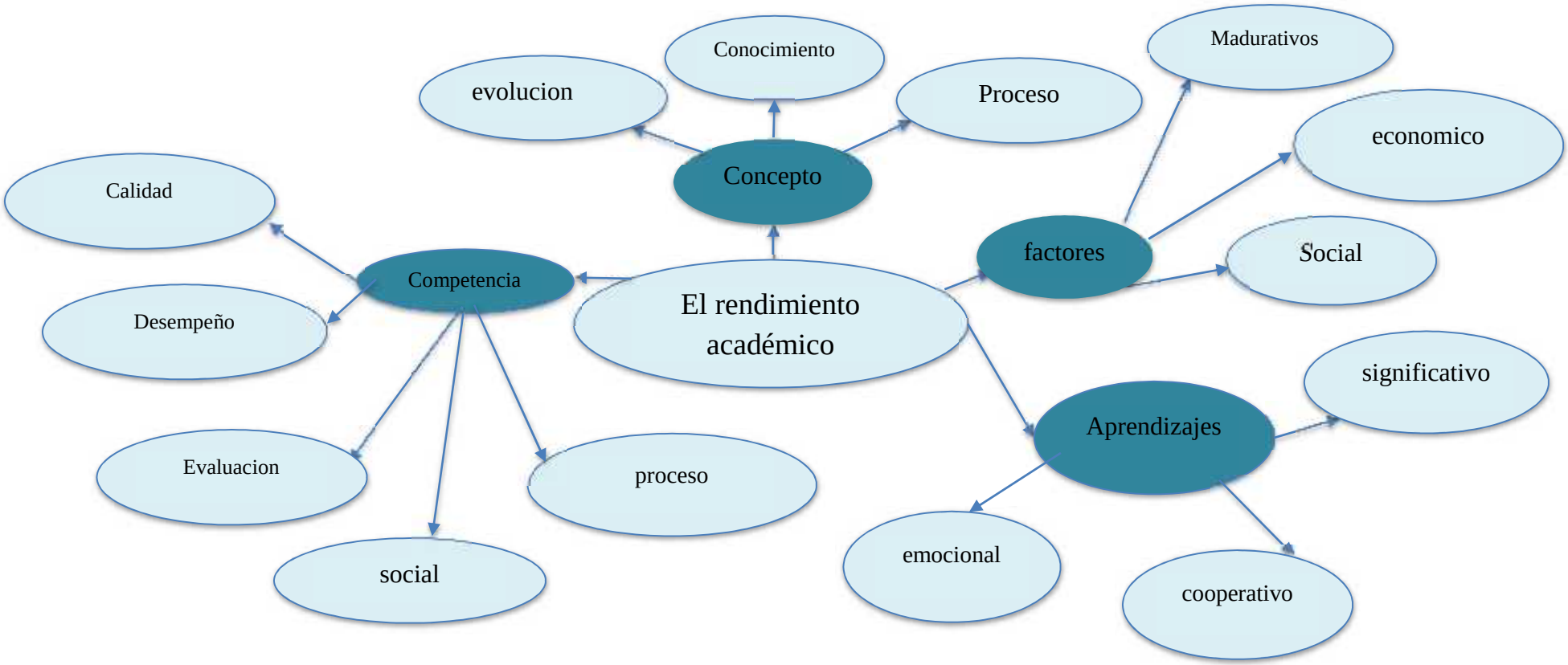


Ilustración 4:Constelación de ideas Variable dependiente
Elaborado por: Byron Catota.

2.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

VARIABLE INDEPENDIENTE:

Los Videojuegos

El concepto de videojuegos se enmarca para Zida (2005), en:

> Un videojuego es un software cuyo fin es la diversión o esparcimiento y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; permitiendo simular experiencias. (pag.30)

Definición aceptada para el contexto de retroalimentación entre el usuario y los videojuegos.

El dispositivo electrónico que ejecuta los mencionados videojuegos se los conoce como consola, cada consola requiere de un mando o joystick, dependiendo de la plataforma el mando puede variar y estar conformado por una cantidad superior a los 10 botones y o por varias palancas. Cada mando tiene la especificación única que imprime el diseñador de la consola.

Por lo general, los videojuegos hacen uso de otras maneras, aparte de la imagen, de proveer la interactividad al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otro tipo de estimación se hace a través de periféricos como la vibración de los controles, luces intermitentes en sincronía con lo visualizado en el momento.

La experiencia de juego se define a partir de valores que no necesariamente se encuentran en la capacidad de manipulación de juego. La experiencia de juego depende del contexto en que se produce, la presencia de personas cuando se juega y la relación con dichas personas

modifica la experiencia de juego el videojuego está afectado por el contexto social como producto y práctica cultural.

Se considera la experiencia como un fenómeno más extenso que no solo ocurre durante el momento de juego y considerar las múltiples dimensiones que forman parte del proceso de integración, que se establece tanto por el hecho de jugar como por los juegos como un producto.

Evolución histórica

A inicios del siglo XX en esta etapa se inicia una guerra de precios y los lanzamientos mundiales ponen a prueba la capacidad de los fabricantes. La evolución de Nintendo a DS, muestra nuevos conceptos en la jugabilidad, mientras que Xbox presenta un controlador sin cables que incluye un micrófono para aprovechar el chat, comienza la competencia por proporcionar nuevas experiencias al usuario.

Wii en 2006 presenta sus controles inalámbricos que permitirán una interacción en movimientos, por su parte Playstation3 muestra la reproducción de DVD en su consola. Hace su aparición Kinect, en diciembre del 2010 a manos de Xbox, como un sistema para jugar inalámbricamente. El dispositivo cuenta con una cámara, sensor de movimiento, un micrófono y un procesador especializado que proporciona captura de movimientos en 3D, reconocimiento corporal y de voz.

Diversos desarrolladores aprovechan sus capacidades y desarrollan proyectos enfocados en el área médica. Tras el éxito conseguido, Sony desarrolla un dispositivo similar. El sistema se llamó PlayStation Move, fue presentado como competencia de Kinect.

Para el 2018 la carrera de desarrollo se ve estancada desde la llegada del play station 4 en el 2015 y Xbox ONE en 2015, debido a no ofrecer un cambio significativo en sus motores

gráficos ni ofrecer novedades al usuario, tanto en el hardware y su software no han evolucionado lo suficiente para ser llamadas una nueva generación de consolas.

Clasificación:

Los videojuegos al estar constituidos de elementos automatizados, se convierte en una categoría posible de ser desglosada, sea por su forma física como consola, o su modo intangible como software o juegos exclusivos, para lo cual se puede investigar a esos atributos que poseen y todos ellos se interpretaran como especificaciones humanas que se encuentran impresas en ellas, como lo mencionan:

> Mitcham (1989) "Todo responde y se clasifica de acuerdo a las funciones que se han impreso conforme a la necesidad humana correspondiente", (pág. 29).

> Gomez (2006) "En cierta medida Guattari se está interrogando sobre el grado de dependencia que guardan las —máquinas respecto al pensamiento y la acción del hombre o en términos negativos, hasta qué punto se puede des-antropologizar la máquina, cual es el límite de este concepto una vez que hemos ampliado las coordenadas ontológicas más allá y más acá de los modelos tecno-científicos". (pág. 46)

Acorde a estas dependencias los videojuegos junto al complemento consola lleva en su objetivo de suplir e interpretar la funcionalidad del ser humano en su ambiente, por ello es que las capacidades de emulación del dispositivo suplen la interacción humana, le permite a la máquina crear simulaciones de existencia o de identidad en el individuo, como sucede con las formas o roles en los videojuegos que se dispersan en tipos de mundos en los cuales se pueden realizar diversas actividades.

El mundo real que asume un papel dentro de la sociedad y lo desarrolla por la misma razon y que garantiza continuidad de esta, el jugador de este modo se apropia de los diferentes

mundos que le ofrece la máquina y a la cual se debe su función, lo aborda y lo ejecuta en su mundo virtual.

> Dusseau (2013) “También existe una clasificación de base estética, a máquina de videojuegos o consola de videojuegos, representa como se mencionó anteriormente como una obra de arte de artes” (pág. 23)

esta definición se emplea para explicitar la ya existente percepción de estos como un elemento culturizante social que trasciende al dispositivo de entretenimiento.

> Marin (2013) “Es bastante conveniente considerar que las máquinas de videojuegos asocian muchos aspectos artísticos y replican múltiple simbología, enriquecidos cada uno por su naturaleza, así se aleja del concepto de un artefacto para distender +la satisfacción personal, refleja la voluntad de diseño y artística del mencionado arte” (pág.34)

Existen varias clasificaciones que se pueden abordar en este apartado y como tal se incorporaran los de mayor importancia estos podrían atender a varios aspectos que pueden ir desde aspectos técnicos o históricos que darán luces sobre la importancia, cada generación de consolas ha dejado obsoleta a la anterior por eso se considera como cambios debido a que la anterior generación le resulta imposible competir con la nueva por su avance tecnológico.

Clasificación por perspectiva o modo de juego

Se puede clasificar un videojuego conforme a ciertos parámetros, según:

> Gil (2007) “Encontrar diferentes formas de argumentación en los videojuegos, existen claramente identificadas muchas variantes de perspectiva u óptica constituyente, para ello se toma en cuenta la afinidad argumentativa que el usuario aborda, el favoritismo de cierto tipo de juego de video y su forma de

emplearlo que puede ciertamente ayudar a ubicar mediante predisposiciones psicológicas de ciertos rasgos de personalidad dominantes en el sujeto-usuario" (pág.34)

Para esto se disgrega una clasificación fundamental para apreciar a la temática preferente del adolescente

a) Acción y aventura:

Un tipo juego con argumentación que se lleva a cabo en modo primera persona que trata centralmente de resolver diferentes pruebas para avanzar y conseguir resolver el final de una trama con un diferente nivel de complejidad.

b) Deportes y lucha

Dentro del concepto de lucha se enmarca en la dominación del oponente si se quiere tomar una referencia exógena a la emulación en video, en este caso, pero las actividades son de tipo contextuales que procura especificar habilidades estratégicas para conseguir los objetivos planteados dentro de la temática del juego.

c) Estrategias

la temática de estrategias, es un amplio campo como lo menciona:

Gil (2007) "Son juegos que por excelencia excitan las capacidades cognitivas prioritarias del usuario, usando ampliamente el aspecto cognitivo para desarrollar la partida pueden darse según su temática y pueden ser de estrategia social, económica, bélica o según la mecánica dado en turnos o en tiempo real" (pág.24)

Este tipo de juegos se consideran un esfuerzo cognitivo debido al proceso de desarrollo que poseen, y el esfuerzo que su usuario debe realizar para poder vencer o culminar la actividad propuesta por el mismo juego o adversario.

d) Simulación

Este es un recurso visual que se utiliza para entrenamiento que tiene gran acogida ya que permite interactuar con espacio y elementos múltiples en un mundo abierto, entre ellos podemos encontrar simuladores con las características instrumentales de una cabina de pilotaje o de sistemas urbanos y sociales.

e) Sociales

Aquí, como su nombre lo indica, se trata de un género de participación masiva de jugadores presenciales, diferenciándose de los anteriores que permitían la integración de dos o máximo tres jugadores presenciales o de una multitud en modo online, estos jugadores interactúan con la máquina con accesorios multimedia que les permite generar espacios directos de interacción con accesorios adecuados para dicha tarea.

TIPOS DE VIDEOJUEGOS

Los diversos tipos de dispositivos existentes de acuerdo a su portabilidad se describen a continuación para explicitar el grado de inserción de dichos dispositivos en la cotidianidad del usuario y para evidenciar los cambios y aportes científicos que han sido empleados para crear estos instrumentos lúdicos**.**

.

a) Arcade y consola

El tema de las consolas de videojuegos son una modalidad de uso o construcción física, se pueden tener en cuenta la disposición del medio físico como controles, consola, juegos físicos o virtules.

> (Snead, 2014) “Requieren de un espacio recurrente en ferias y salones de juegos instalados en centros comerciales diferentes a los dispositivos de hogar que no requerían pagos en efectivo para jugar, sino monedas que hacían pago por consumo al inicio de cada partida”. (pág. 57)

El árcade se caracteriza por su escasa portabilidad y por ser una máquina en la cual sus participantes tienen un número máximo de 4 y se consideran centro de espectáculos en lugares públicos donde cualquiera puede participar.

b) Móvil

Son dispositivos que, llevan impresos el símbolo de la portabilidad, el espacio de juego se ve notoriamente relegado a un sitio cualquiera no requiere de algún tipo de instrumentación con requerimientos mininos ya que las exigencias de los juegos que utilizan son de características ínfimas y con detalles que no exigen una maquina sofisticada para su uso más que un celular o consola de mano.

IMPACTO EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS.

La categorización mostrada de videojuegos es vital puesto que la preferencia de los adolescentes e inclinación por un género de videojuego, determina su tiempo de estadía en los mismos.

Mientras más sea de preferencia el género el adolescente será un adepto más acérrimo al género, puesto que toda su predisposición estará puesta en comprender, desarrollar, aprender y jugar los títulos de mencionado género, posponiendo cualquier otra actividad no relacionada al mismo.

La educación se desplaza a un segundo plano por no ser el objeto de interés, esta secundación de una actividad que requiere atención constante como la educación causa efectos visibles a

corto plazo, como el retraso de adquisición de competencias, resultados insatisfactorios de evaluaciones y por lo mismo un empobrecido rendimiento académico.

Mencionados efectos ya se pudieron evidenciar en la comunidad educativa del centro educativo bajo estudio, puesto que la recurrencia y tiempo de uso de videojuegos son elevados en ciertos estudiantes, mismos que han evidenciado un constante bajo rendimiento y en menor sintomatología incapacidad de prestar atención en el aula, retraimiento y un limitado desarrollo de habilidades sociales.

OCIO

Autores como Argyle (1996) definen al ocio como:

> "El ocio es el conjunto de actividades que una persona realiza en su tiempo libre, porque desea hacerlas sin presiones externas, con el objetivo de divertirse, entretenerse, desarrollarse a sí mismo o cualquier otro objetivo". (pág.3)

Plantea que es la libertad percibida cuando se experimenta cuando una persona atribuye la iniciación de la conducta de ocio a sí misma, siendo esta la clave a la hora de definir una conducta como ocio.

El ocio se puede entender de todas las personas desde una perspectiva humanista, como marco legal en el cual indistintamente del país, la constitución garantiza espacios de ocio y tiempos recreativos. En la actualidad el tiempo libre, el tiempo que resta del tiempo de trabajo y del tiempo dedicado a las obligaciones, adquiere un enorme significado vital para los individuos.

La definición de tiempo dedicado al ocio es muy amplia, se puede decir que el tiempo libre es aquel período de tiempo no sujeto a necesidades, de una parte, ni obligaciones de otra, restar el tiempo dedicado a las obligaciones familiares, escolares y laborales, supone

sentirse libre realizando diversas actividades. Mismas actividades que tienen una retroalimentación con las personas con las que realiza las actividades como en;

GRUPO SOCIAL

Las relaciones sociales son aquellas interacciones que se encuentran reguladas por contratos tácitos entre personas, presentando cada una de ellas una posición y un rol social

Las relaciones sociales, ocio, establecen las pautas de la cultura de grupo y su transmisión a través del proceso de integración.

Las relaciones sociales y de ocio, resultan ser un complemento en la vida de un ser vivo como la relación que se tiene con nosotros, el hecho de relacionarse con otros seres humanos es una cuestión necesaria y primordial de la vida común.

Las relaciones sociales, se desarrollan dentro de un grupo social, también conocido como grupo orgánico. Toda persona dentro del grupo social desempeñará roles recíprocos dentro de la sociedad y actuarán conforme a las mismas normas, valores y fines acordados siempre en orden a satisfacer el grupo.

Una relación social será un medio para poder satisfacer determinados objetivos. El ser humano necesita casi como el aire que le permite respirar estar en contacto con otras personas de su misma especie.

Dentro de cualquier relación social resulta ser la comunicación, que es aquella capacidad que presentan las personas para poder obtener información del medio y luego poder compartirla con el resto de las personas con las cuales interactúa.

CLASIFICACIÓN DE RELACIONES SOCIALES

La intervención de las relaciones interpersonales y tipos de relaciones que encontramos, puede establecer efectos en corto, mediano o largo plazo, pueden ser positivos o negativos. Son útiles en su correcta utilización, como medio de información y de educación en sus variadas metodologías.

Ejerce presión social, lo que se traduce en una transformación continua del individuo y la sociedad por influencias externas.

Hay tres tipos de relaciones Sociales- afectivas:

Dependientes. - son las que necesitan saber que tienen que hacer o que alguien les está guiando en cada momento

Independientes. - es toda persona que se guía por sí misma sin aceptar la idea de otros, solo ellos tienen la razón y no comparten sus experiencias conocimientos Interdependiente o interpersonal.

Relaciones sociales adecuadas. - Una de las partes más importantes de nuestra vida son relaciones sociales En cada una de las cosas que hacemos hay un componente de relaciones con los demás.

Dada la importancia que tiene las Relaciones Sociales en la vida del ser humano, se considera imprescindible que la escuela aborde este tema para favorecer al desarrollo integral del alumno. Supone capacitar al alumno para desenvolverse en sociedad y ofrecerle la posibilidad de desarrollar competencias comunicativas, competencia social, ciudadana, y autonomía e iniciativa personal entre otras.

Las relaciones sociales conocidas como habilidades sociales, se podría definir como aquellas conductas que las personas emiten en relaciones interpersonales, Para obtener respuesta positiva de los demás. En la medida en que una persona se relaciona de forma adecuada con otros, recibe reforzamiento social positivo lo cual eleva su autoestima

ACTIVIDADES DE ESPARCIMIENTO

Knok. H (1998) define como:

> "el esparcimiento sucede fuera de las obligaciones del propio trabajo y proporciona la oportunidad para el deleite, relajación, recreación, crecimiento personal y logro de una meta, es conducido por la motivación interna, implica libertad de opción, y generalmente no es limitado." (pág. 23)

La consideración conjunta de algunas prácticas particulares dentro de las actividades de esparcimiento permite la conformación de diversos estilos educativos paternos. los estilos educativos se conciben como un compendio de actitudes, conductas y expresiones no verbales que caracterizan la naturaleza de las relaciones mantenidas entre padres e hijos en diferentes escenarios.

En este sentido se evidencia que las actividades de esparcimiento es una variable contextual que modera las relaciones entre las figuras paternas específicos y diferentes resultados observados en los hijos contemplando factores como:

La Familia

Autores como Sánchez (2008) definen a la familia como:

> “Los vínculos civiles, matrimonio y adopción, al conferir la condición de parentesco, extienden el concepto más allá de la consanguinidad. Recoge diferentes núcleos u hogares, con características diferentes: desde organizaciones en las que conviven miembros de tres generaciones y colaterales, hasta hogares monoparentales” (pag. 52)

Como se define, la familia es conformación mediante una unión civil o sentimental, que se han unido bajo el producto de otras familias así se conforma otra organización familiar.

En tanto Fromm (1953) señala ciertos tipos de familias como son:

a) Familias Simbióticas: Caracterizada por la simbiosis es una relación estrecha entre 2 organismos que son pueden vivir el uno sin el otro. En una familia simbiótica algunos miembros de la familia son absorbidos por otros miembros y no pueden desarrollar sus personalidades por sí mismos. Siendo más puntual se ve cuando los padres absorben la vida de sus hijos haciendo y participando en las mismas actividades. (pág. 11)

b) Familias Apartadas: Se caracterizan en di indiferencia e incluso su odio helado de origen burgués su contemporánea es la familia apartada moderna se allá en los hogares más avanzados del mundo en especial E.E.U.U. La idea en general de estas familias trata el tema de la crianza de los hijos como sus iguales los padres se vuelven indiferentes antes los temas de necesidad de los hijos al ser considerados iguales los tratan indistintos a su edad lo cual es una distorsión en su desarrollo. (pag. 12)

LA FAMILIA DISFUNCIONAL:

En tanto autores como Hunt (2007) hay varias definiciones de familia disfuncional:

> "La primera Una familia disfuncional es donde el comportamiento inadecuado o inmaduro de uno de los padres inhibe el crecimiento familiar" (p.1).

Por lo tanto, la estabilidad psíquica de los padres es fundamental para el buen funcionamiento y desarrollo de la familia.

> "Una familia disfuncional es donde varios o todos sus miembros están enfermos emocionales, psicológicos y espiritualmente" (p.1).

La salud involucra todos los aspectos en los que se desenvuelve el ser humano, para que una familia sea funcional todos sus miembros deben ser saludables o estables. Además, se habla de familia disfuncional cuando el rol de uno de los padres es asumido por otra persona.

Dentro de la familia disfuncional se pueden encontrar varios aspectos a mencionar como:

a) Desintegración Familiar:

Para Reinoza (2011) menciona sobre la desintegración familiar:

> "La disfuncionalidad, es la falta de cohesión, donde los miembros de la familia, no se brindan ayuda frente a los problemas. Las familias disfuncionales, no aceptan que tienen un problema, responden de manera agresiva a todo intento de ayuda. No se viven experiencias positivas con el grupo familiar, sólo las crisis. Las relaciones entre los miembros de la familia ocurren con autoritarismo y miedo, resaltando la ausencia del cariño y la tolerancia entre los mismos". (pag. 132)

La familia es una unidad que trabaja conjuntamente con metas comunes su interacción está ligada al bienestar de todos sus miembros, si uno tiene una dificultad o malestar con otro miembro afectara toda la organización del mismo provocando deterioro de las relaciones dentro de la mismo que muchas veces conduce a la posterior ruptura de la misma.

b) Contemporaneidad en la Familia

(Toman, 1982) estipula una definición clara:

> "Si ambos padres trabajan, deberán dejar a sus niños al cuidado de otra persona, y consecuentemente perderán una porción de su papel paterno. Las personas que cuiden a los niños probablemente se convertirán en los padres psicológicos;

> ellos, su vida y situaciones familiares podrán ejercer una influencia mayor en los niños que la de los verdaderos padres". (pag. 26)

Así también se contempla la sustitución en casos cuando no existe nadie a cargo del cuidado del menor esta sustitución es orientación de atención a objetos actividades que generalmente desencadenan un vicio, los padres ante la desintegración del núcleo familiar, la ausencia por diversos motivos recurre a compensar al adolescente con lo que el desee o quiera para poder distraerlo del contexto en el que se encuentra.

Los padres en procesos de divorcio son los que más compensaciones dan a sus hijos siendo que uno o ambos llenan de regalos o permisos con el fin de poder crear una falsa atmosfera de bienestar mientras ocurre el proceso. Así también la ausencia por asuntos laborales o de periodos sin algunos de los progenitores causa una apertura a que el adolescente auto-administre sus obligaciones pudiendo o no cumplirlas.

De allí la enorme importancia de sensibilizar al docente en relación a su potencial rol de conductor con alto grado de influencia en los adolescentes. Sin embargo, la familia siempre se ha desplazado en una dimensión tan paradójica, que podríamos afirmar que a pesar de los múltiples cambios que ha presentado en el curso del tiempo, permanece inmutable en su dinámica.

VARIABLE DEPENDIENTE:

Rendimiento académico

Para el autor (Ruiz , 2002), el rendimiento académico se define como;

> "El rendimiento académico es un fenómeno vigente, porque es el parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de los aprendizajes de los alumnos y además, porque es de carácter social, ya que no abarca

> solamente a los alumnos, sino a toda la situación docente y a su contexto". (pag. 12)

Dada la importancia del rendimiento académico en la vida estudiantil, que es un reflejo de un proceso de retroalimentación producto de la evaluación y enseñanza, en cada secuencia de esta retroalimentación se obtiene un resultado cuantificable conocido como nota, el cual evidencia el conocimiento y dominio del alumno respecto a la competencia que se quiere que educando adquiera través del proceso educativo. Los componentes educativos del rendimiento académico se pueden desglosar en:

APRENDIZAJES.

Autores como Bernard (1998) define el aprendizaje como:

> "Un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o estimulantes" (pag. 56)

Otra definición por parte de Watson (1924) acerca del aprendizaje:

> "El aprendizaje hace referencia a la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, y los seres humanos no podríamos adaptarnos a los cambios si no fuese por este proceso que modifica a la persona mediante una serie de condicionamientos" (pag. 52)

Es fundamental que entender los principios del aprendizaje, los cuales los aprendemos a través de la inducción, la deducción y la transferencia. Los diferentes métodos de enseñanza asertiva se apoyan en las principales leyes y principios del aprendizaje asertivo es decir un proceso retroalimentativo. Se puede mencionar los mas significativos dentro del ámbito educativo como:

Aprendizaje significativo: Este tipo de aprendizaje se caracteriza porque el individuo recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones jerárquicas con el conocimiento que ya tenía previamente.

Aprendizaje cooperativo: Es un tipo de aprendizaje que permite que cada alumno aprenda, junto a sus compañeros. El docente es quien forma los grupos y quien los guía, dirigiendo la actuación y distribuyendo roles y funciones con la finalidad de adquirir algún conocimiento.

Aprendizaje emocional: El aprendizaje emocional significa aprender a reconocer y administrar las emociones de manera más eficiente. Este aprendizaje aporta múltiples beneficios a nivel mental y psicológico, esto influye positivamente en el bienestar, mejora las relaciones sociales, favorece el desarrollo personal y empodera al sujeto.

Aprendizaje asociativo: Este es un proceso por el cual un individuo aprende la asociación entre dos estímulos o un estímulo y un comportamiento. Es decir asocia una situación a un estímulo y la forma de actuar en dicha situación.

En el ambiente educativo favorece el desarrollo de este tipo de aprendizajes puesto que la malla educativa contempla el desarrollo de este tipo de aprendizajes ya sea a través de conocimiento o de la práctica de valores por parte de los docentes.

COMPETENCIA EDUCATIVA

Para Chomsky (1965) define la competencia educativa como:

> "Capacidad y disposición para el desempeño y para la interpretación. Una competencia en educación es: un conjunto de comportamientos sociales, afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que

> permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea**.” (**pag. 32)

la competencia educativa supone una gama de habilidades específicas, conocimientos, motivación, valores, actitudes, emociones, y componentes sociales y de comportamiento que se juntan para lograr una acción eficaz.

Se plasman pues, como conocimiento práctico, es decir; un conocimiento adquirido a través de la participación activa en función social y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, o también en contextos educativos no formales. Se concluye como el saber hacer en función de aplicar el conocimiento teórico.

El conocimiento se contempla y se refuerza en una gama articulada apoyada en conocimientos básicos que incrementan su dificultad a medida avanza la adquisición de las competencias, a niveles superiores con el fin de estimular el desarrollo humano y ampliar el nivel de conocimiento.

PROCESO EDUCATIVO

Para autores el proceso educativo se observa como:

> “Tiene componentes, los cuales son indispensables en el ámbito educativo, elementos que sufren una retroalimentación que es de vital importancia para su funcionar se pueden distinguir según lo menciona “ (Castellanos , 2002):

Mismos componentes que se pueden evidenciar y dividir uen aspectos muy importantes para el desarrollo educativo como:

Papel del alumno: Se transforman en investigadores críticos, va desarrollando su poder de análisis y de percepción del mundo. es capaz de conocer, asistiendo a la integración de los significados en cuyo proceso se va tornando también un sujeto crítico.

La función del alumno en el medio educativo es de tipo principal pues la adquisición del conocimiento y competencias logra que el sujeto adquiera una calidad critica como parte de un pensamiento racional avanzado.

Papel del profesor: Su papel es de proporcionar acciones definidas con los educandos las condiciones para que se dé la integración del conocimiento. otro es ayudar al alumno a lograr un punto de vista cada vez más crítico de su realidad con un proceso guiado y documentado, con la alta responsabilidad que este acto requiere.

El docente como eje principal de aprendizaje contempla una gama de competencias pedagógicas específicas que usa en pos del desarrollo integral del alumno

FACTORES SOCIALES QUE AFECTAN AL RENDIMIENTO ACADEMICO

Autores anteponen la existencia de factores que afectan el rendimiento:

> "La influencia de diversos factores sobre los resultados escolares, otorgando el papel protagonista a ciertas variables sociales principales, como economía, relaciones intrafamiliares, relación distancia entre centro educativo y el domicilio " (Coleman , 1987)

Dentro de la unidad educativa, se han evidenciado ciertos factores que Coleman menciona como:

La economía: La familia es el primer contacto del alumno, es la responsable directa del desarrollo del alumno y su motivación para desarrollar sus actividades académicas, una familia que no provee un adecuado ambiente y facilita los objetos y medios para un adecuado proceso de aprendizaje conduce al fracaso al alumno en tanto una que si provee los mecanismos adecuados causa alumnos exitosos.

Relaciones intrafamiliares: Un hogar que atraviesa procesos de ruptura o con relaciones disfuncionales, entre sus integrantes, es un ambiente poco propicio para la educación, un hogar que no fomenta ni premia el esfuerzo del estudiante no motiva su interés por continuar su formación.

Relación distancia entre centro educativo y el domicilio: una de las principales motivaciones que tiene el estudiante es la facilidad que este tiene para llegar al centro educativo, mientras más lejano se encuentra el centro educativo del domicilio del estudiante más probable es que este no llegue y se desvíe a realizar alguna otra actividad de más interés para él.

En la comunidad educativa bajo estudio ha manifestado al menos dos de estos factores como las relaciones intrafamiliares disfuncionales y la distancia entre el centro educativo y el domicilio muchos alumnos tienen una distancia considerable que recorrer y muchas en veces en ese trayecto no llegan al centro educativo.

LA EVALUACIÓN

La evaluación se puede definir como:

> "Una fase de control que tiene como objeto no sólo la revisión de lo realizado sino también el análisis sobre las causas y razones para determinados resultados, y la elaboración de un nuevo plan en la medida que proporciona antecedentes para el diagnóstico" (Duque, 1993) p. 17

la evaluación resulta apropiada para la valoración de procesos que se consideran terminados, con realizaciones o consecuciones concretas y valorables. Su finalidad es determinar el valor de un grado de aprendizaje, decidir si el resultado es positivo o negativo, si es válido para lo que se ha hecho o resulta inútil y hay reforzarlo, se puede dividir en evaluaciones:

lecciones: tanto de tipo oral o escrito constituyen, una forma de evaluación rápida que se usan para evaluaciones de pequeñas cantidades de información.

Exámenes escritos: usados para temas más extensos de información, generalmente para bloques de unidad, su relevancia es mucho más significativa dentro de las calificaciones del estudiante.

Antiguamente la evaluación no implicaba el uso de procedimientos sistemáticos; bastaba el juicio del maestro, que no necesitaba usar instrumentos especiales solo la observación diaria que el docente tenía del progreso de cada uno de sus estudiantes.

Cuando los niños que aprendían a leer y escribir eran una minoría, su nivel era también menos especializado que hoy, y los estándares de calidad que un maestro utilizaban al formular juicios de evaluación eran simples. Al generalizarse el acceso a la educación el alumnado se volvió también más diverso, y fue más difícil mantener estándares de evaluación comparables. De este proceso podemos obtener escalas que identifican a un grupo de estudiantes, en base a sus conocimientos como:

Sobresaliente: la cúspide de las notas que un estudiante puede tener, se evidencia al obtener un evidente dominio de competencias.

Muy bueno: se registra cuando el dominio de competencias ha alcanzado un alto nivel, pero existe falencias que impiden una escala más alta.

Bueno: cuando el estudiante domina las competencias necesarias para poder avanzar al siguiente módulo de competencias. Existencia un nivel moderado de dominio de competencias; se puede decir que entiende el contenido, pero a penas lo domina.

Insuficiente: cuando los resultados de las evaluaciones muestran que el estudiante no domina las competencias; es decir puede haber una disgregación entre compresión y saber

hacer, lo cual impide que evidencia conocimiento. Las causas del origen de esta disgregación deben ser evidenciadas.

CALIDAD EDUCATIVA

La calidad educativa es un término ambiguo ya que puede implicar criterios muy diversos según el grupo social que la defina y los objetivos que se pretenda alcanzar según (Rockwell, 1981), el mismo que expone ciertos puntos:

> "Es común que, desde la perspectiva administrativa política educativa, la calidad se defina en términos de números que indiquen eficiencia real, en criterios como el de integración o deserción de alumnos, reprobación o aprobación evaluado con exámenes universales poco adaptados a condiciones del alumno. "

La administración educativa enmarca aspectos netamente de aplicación de políticas y medios de control originado de las mismas, lo que muchas veces solo mide la aplicación y cumplimiento de dichas normas sin importar que beneficie o atente contra los alumnos.

> "Otro aspecto que se considera como calidad, se alude a condiciones materiales como la infraestructura escolar, el uso de dispositivos o la disponibilidad de materiales didácticos diversos. Entre los criterios formales de evaluación de la calidad de los docentes también están los de su educación formal y el número de cursos, talleres y conferencias a los que se ha asistido."

Un aspecto importante es la infraestructura adecuada que permite el aprendizaje, los inmuebles y la tecnología adecuada facilita el proceso de aprendizaje, provee un ambiente donde el alumno se motiva a desarrollar sus habilidades, la carencia de estos mismos limita el acceso a la aplicación de los conocimientos.

También se habla de calidad en proyectos de escuelas experimentales que poco tienen que ver con las condiciones generales de las escuelas públicas mayoritarias. En términos más

cercanos al trabajo cotidiano en el aula, también se habla de calidad refiriéndose al uso de métodos o técnicas específicas de enseñanza.

2.7 HIPÓTESIS

H_1 = Los videojuegos inciden en el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa "victoria vascones Cuvi" del cantón Latacunga provincia Cotopaxi.

2.8 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

Variable independiente

Los videojuegos

Variable dependiente

El rendimiento académico

.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La Investigación tiene dos enfoques Cualitativo y Cuantitativo, porque la información que se recabe será motivo de interpretación de sus distintas perspectivas en relación a la problemática sobre el objeto de estudio; es Cualitativo porque se da valor significativo al proceso investigativo y es Cuantitativo porque aparecerán conceptos estadísticos propios de la investigación y análisis de datos.

El enfoque evidentemente corresponde al paradigma crítico propositivo que posibilita la observación del uso de videojuegos, para el caso de corte constructivistas, de los datos que se obtuvieron permitieron un análisis de las realidades contextuales en las que incurre la relación de las dos variables.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1 De campo: El presente estudio de investigación se lo realizó en el lugar en el que ocurren los hechos, la ejecución estuvo dada por medio de los instrumentos diseñados por el investigador, que se previó se adecuarían al modelo investigativo y al contexto de aplicación, la encuesta en este caso y adaptado a las unidades de observación propuestas en esta investigación realizada.

3.2.2 Bibliográfica/Documental: Porque se consultó, en los libros, textos, documentos, folletos, revistas, internet o investigaciones, las cuales fortalecieron el análisis que arrojaron las encuestas.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. Investigación exploratoria: Pues este tipo de investigación que permitió sondear un problema poco investigado, o al menos relegado, los videojuegos y el rendimiento académico donde se trata de llegar al origen del fenómeno a investigar y demostrar lo nocivo del uso prolongado de videojuegos y como afecta al ámbito escolar y personal

3.3.2. Investigación descriptiva: Este nivel nos permite desarrollar hipótesis para reconocer las variables de interés investigativo y analizar los factores educativos donde la investigación se pone en contacto con la realidad, para poder prevenir la falta de conocimiento social, psicológico, familiar a un conocimiento más especializado exponiendo los hechos e ideas centradas a una percepción más amplia respecto al tema de todo el contexto a investigar.

3.3.3. Investigación correlacional: se sustenta en medir la relación directa entre ambas variables de investigación, estableciendo como se relaciona los videojuegos con el rendimiento académico, a través de la comprobación de la interrelación de variables es decir asociar la información obtenida con los resultados de las encuestas aplicadas.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.4.1. Población:

Se circunscriben a la población de estudio el universo de docentes y estudiantes de octavo año de la unidad educativa Victoria Vascones Cuvi, la cual se espera sea heterogénea.

Unidades de observación	Cantidad	Porcentaje
Estudiantes de octavo de básica :	60	50%
Representantes	60	50%
Docentes	12	12
Total :	120	100%

Tabla 1:población y muestra
Fuente: registro de estudiantes
Elaborado por: Byron Catota, 2017

La población se considera idónea para la aplicación pues de los 8 cursos que conforman octavo han sido seleccionados aquellos que han manifestado gusto por los videojuegos y bajo rendimiento académico.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE LOS VIDEOJUEGOS

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas instrumentos
Un videojuego es un software cuyo fin es la diversión o esparcimiento y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; permitiendo simular experiencias (Zida , 2005)	Diversión Interacción Simular	Frecuente Tiempo Atención relaciones sustituir temas	¿Usa usted frecuentemente videojuegos en su tiempo libre? **( )siempre ( )a veces ( )nunca** ¿Usted dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos? **( )siempre ( )a veces ( )nunca** ¿cuando usted pasa mucho tiempo en los videojuegos presta atención al ambiente que lo rodea? **( )siempre ( )a veces ( )nunca** ¿Usted ha visto afectada sus relaciones sociales por el uso de videojuegos? **( )siempre ( )a veces ( )nunca** ¿Usted ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos? **( )siempre ( )a veces ( )nunca** ¿Usted ha dirigido sus temas de conversación a temás de videojuegos con sus padres? **( )siempre ( )a veces ( )nunca**	**Técnica:** Encuesta **Instrumentos:** Cuestionario estructurado **Dirigido a:** Estudiantes, padres de familia y Docentes

Tabla 2: Operacionalización de la Variable Independiente
Elaborado por: Byron Catota.

3.5.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

RENDIMIENTO ACADEMICO

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas instrumentos
El rendimiento academico es un fenómeno vigente, porque es el parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de los aprendizajes de los alumnos y además, porque es de carácter social, ya que no abarca solamente a los alumnos, sino a toda la situación docente y a su contexto (Ruiz, 2002)	Parámetro	Actitud guía	¿Usted presenta una buena actitud para aprender la materia que le imparten? **( )siempre ( )a veces ( )nunca** ¿Usted recibe la guía oportuna en su hogar con sus deberes? **( )siempre ( )a veces ( )nunca**	**Técnica:** Encuesta **Instrumentos:** Cuestionario estructurado
	Calidad	Control Valido	¿Recibe usted en su hogar control sobre sus tareas? **( )siempre ( )a veces ( )nunca** ¿Usted puede decir que las notas que obtiene reflejan su conocimiento? **( )siempre ( )a veces ( )nunca**	**Dirigido a:** Estudiantes, padres de familia y Docentes
	Aprendizaje	Estable Dominio	¿Usted considera que su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8? **( )siempre ( )a veces ( )nunca** ¿Usted puede decir que domina el conocimiento de cada materia recibida? **( )siempre ( )a veces ( )nunca**	

Tabla 3: Operacionalización de la Variable Dependiente.
Elaborado por: Byron Catota.

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

¿PARA QUÉ?	PARA ESTABLECER LA INFLUENCIA
¿DE QUÉ PERSONAS U OBJETOS?	ESTUDIANTES, PADRES DE FAMILIA, DOCENTES.
¿SOBRE QUÉ ASPECTO?	VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO
¿QUIÉN?	INVESTIGADOR (BYRON CATOTA)
¿CUÁNDO?	PERIODO 2016-2019
¿DÓNDE?	UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VASCONES CUVI
¿CUÁNTAS VECES?	UNA VEZ
¿QUÉ TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN?	ENCUESTA
¿CON QUÉ?	CUESTIONARIO
¿EN QUÉ SITUACIÓN?	CITA PREVIA CON LA AUTORIDAD DE LA UNIDAD

Tabla 4: plan de recolección de información
Elaborado por: Byron Catota. 2019

Plan de procesamiento de la información

La información recogida estará sujeta a un plan de procesamiento que consta de puntos estándar, tales como:

- Revisión crítica de la información recogida, haciendo extrapolación de los datos.
- Tabulación y ordenación de datos en Tablas o Gráficos los que estarán en relación con cada una de las variables o de las hipótesis.
- Tablas representadas estadísticamente para su correspondiente análisis.
- Reajuste de los Tablas estadísticos procurando cambios cuantitativos y resumirlos en datos significativos.
- Presentación estadística de los resultados a través de pasteles.
- Hacer el análisis relacionando con las hipótesis y los objetivos.
- Interpretamos los datos.
- Comprobamos hipótesis.
- Alcanzamos los objetivos planteados.
- Establecemos conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO IV

4.1 ANÁLISIS DE DATOS.

La información procesada corresponde a la obtenida a través de encuestas realizadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “Victoria Vascones Cuvi” del Cantón Latacunga, en la provincia de Cotopaxi, la misma que permitirá visualizar los resultados en las distintas tabulaciones.

Una vez obtenidos los resultados de las encuestas se procedió la interpretación de los mismos, derivando así situaciones estadísticas que permitirá entender de mejor manera la problemática.

4.2. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTAS A ESTUDIANTES

Pregunta N°1

¿Usa usted frecuentemente videojuegos en su tiempo libre?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	33	55%
A veces	15	25%
Nunca	12	20%
Total	**60**	**100%**

Tabla 5:frecuencia
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 5:Frecuencia
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 55% de los Estudiantes responde que siempre, el 25% de los mismos responden que A veces y el 20% responde que siempre, usa videojuegos en su tiempo libre.

Interpretación

Mediante el análisis se puede exteriorizar que la mayoría de los estudiantes manifiestan que siempre usan videojuegos, causando causando una predilección en el uso de videojuegos con respecto a otras actividades.

Pregunta N°2

¿Usted dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	42%
A veces	25	42%
Nunca	10	16%
Total	**60**	**100%**

Tabla 6: Tiempo
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota.

Ilustración 6:Tiempo.
Elaborado por: Byron Catota.

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 42% de los estudiantes responde que Siempre, mientras el 42% responden que A veces, y el 16% de los mismos responde que Nunca, ha dedicado un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos

Interpretación

La encuesta muestra que la mayoría de los estudiantes considera que juega videojuegos al menos 4 horas al día, creando en los estudiantes una conducta despreocupada por actividades académicas.

Pregunta N°3

¿Cuándo usted pasa mucho tiempo en los videojuegos presta atención al ambiente que lo rodea?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	5%
A veces	27	45%
Nunca	30	50%
Total	**60**	**100%**

Tabla 7: Atención
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

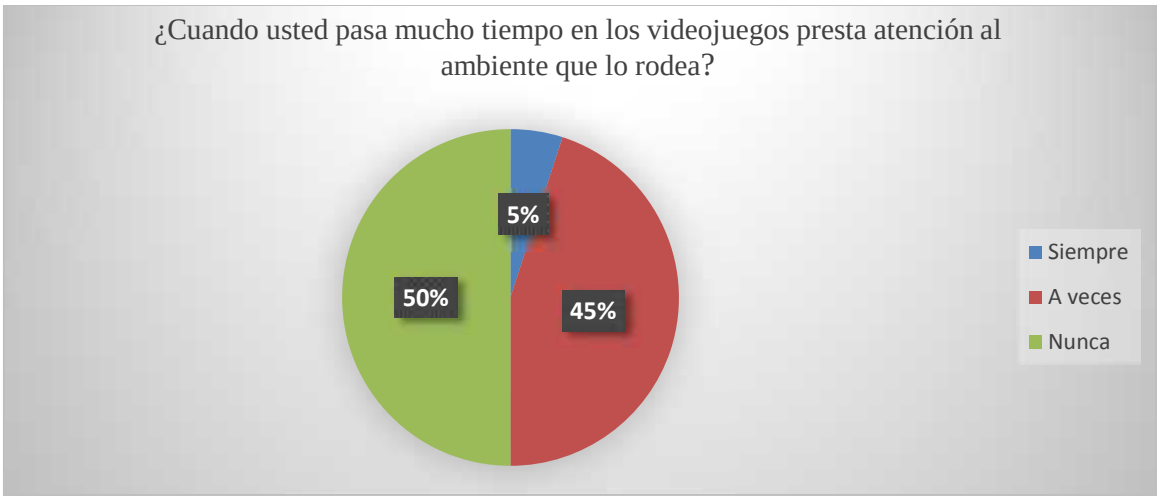


Ilustración 7: Atención.
Ilustración
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 50% de los estudiantes responde que Nunca, el 45% manifiesta que A veces, y el 5% que Siempre, dentro de la atención que presta el educando al ambiente que lo rodea mientras pasa en los videojuegos.

Interpretación

En el análisis se manifestar que la mayoría de los estudiantes nunca presta atención al medio que lo rodea mientras juega videojuegos, siendo esto un problema el cual puede incluso atentar contra la integridad del educando, así un impacto sobre otras actividades que realice debido a la poca atención que presta al medio.

Pregunta N°4

¿Usted ha visto afectada sus relaciones sociales por el uso de videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	57%
A veces	15	25%
Nunca	11	18%
Total	**60**	**100%**

Tabla 8: relaciones
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 8: relaciones sociales
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 57% de los estudiantes responde que siempre, el 25% menciona que a veces y el 18% que Nunca los videojuegos han afectado sus relaciones sociales.

Interpretación

Mediante el análisis se pudo vislumbrar que la mayoría de los estudiantes presentan regularmente problemas en el desarrollo de sus relaciones sociales debido a la limitada capacidad de socialización que poseen fuera del juego.

Pregunta N°5

¿Usted ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	42%
A veces	21	35%
Nunca	14	23%
Total	**60**	**100%**

Tabla 9: Actividad
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

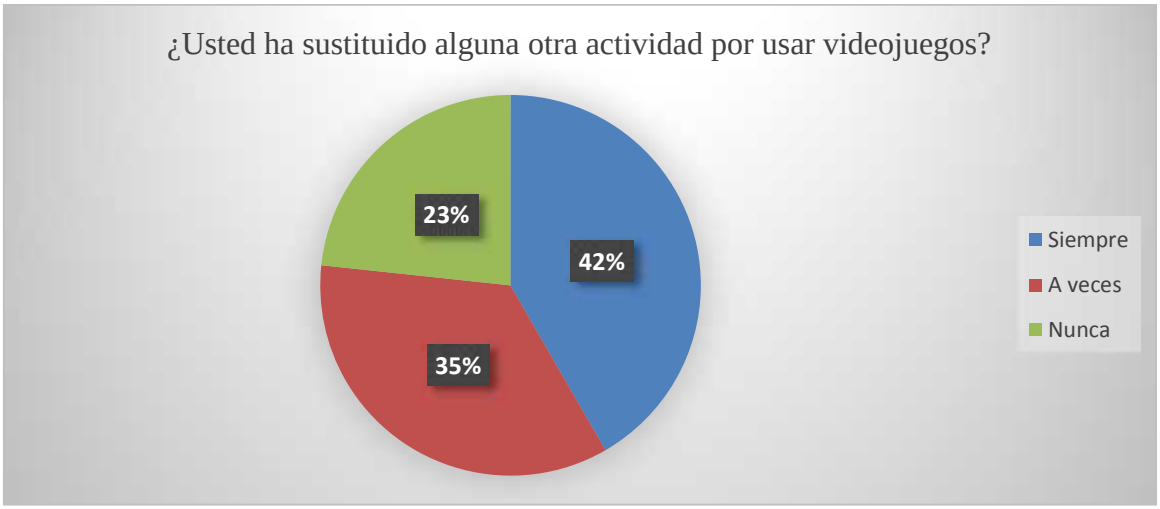


Ilustración 9: Actividad.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 42% de los estudiantes responde que siempre y el 35% que A veces y el 23% manifiesta que nunca, ha sustituido actividades por jugar videojuegos.

Interpretación

Mediante el análisis se puede exteriorizar que la mayoría de los estudiantes tienen como preferencia el usar videojuegos sustituyendo el tiempo de alguna otra actividad, evidenciando la priorización que se da a los videojuegos sobre alguna otra actividad.

Pregunta N°6

¿Usted ha dirigido sus temas de conversación a temas de videojuegos con sus padres?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	45%
A veces	24	40%
Nunca	9	15%
Total	60	100%

Tabla 10: conversación
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

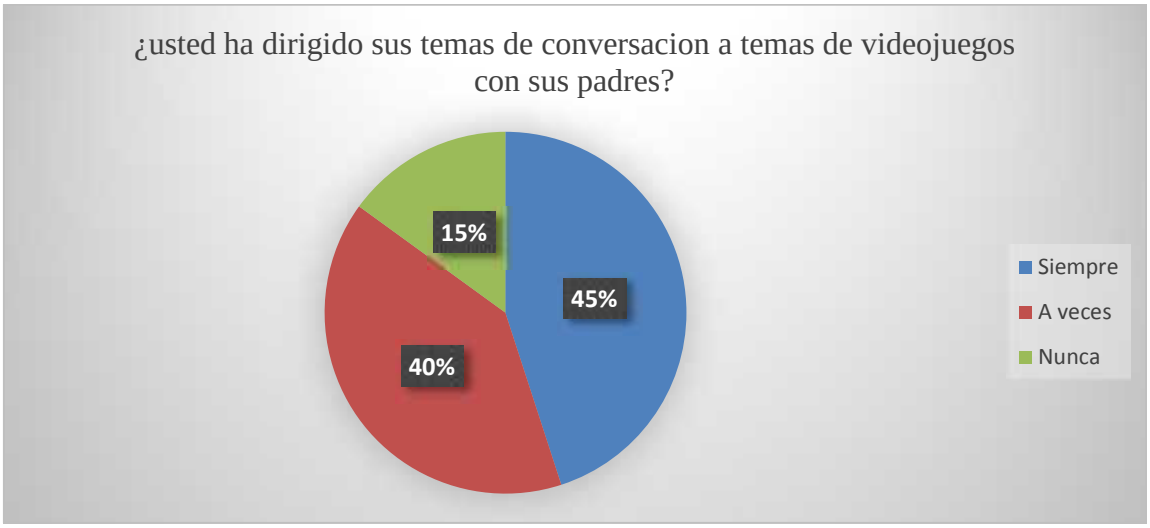


Ilustración 10: Conversación
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 45% de los estudiantes responde que Siempre, el 40% responden que a veces y el 15% de los mismos indican que nunca han dirigido sus temas de conversación a temas de videojuegos con sus padres.

Interpretación

Mediante el análisis se pudo conocer que la mayoría de los estudiantes siempre dirigen sus conversaciones a temas de videojuegos en diálogos con sus padres, ya sea con propósitos de adquisición de nuevos videojuegos o dar a conocer acerca de la temática a los padres.

Pregunta N°7

¿Usted presenta una buena actitud para aprender la materia que le imparten?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	20%
A veces	37	62%
Nunca	11	18%
Total	**60**	**100%**

Tabla 11: Aprender
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

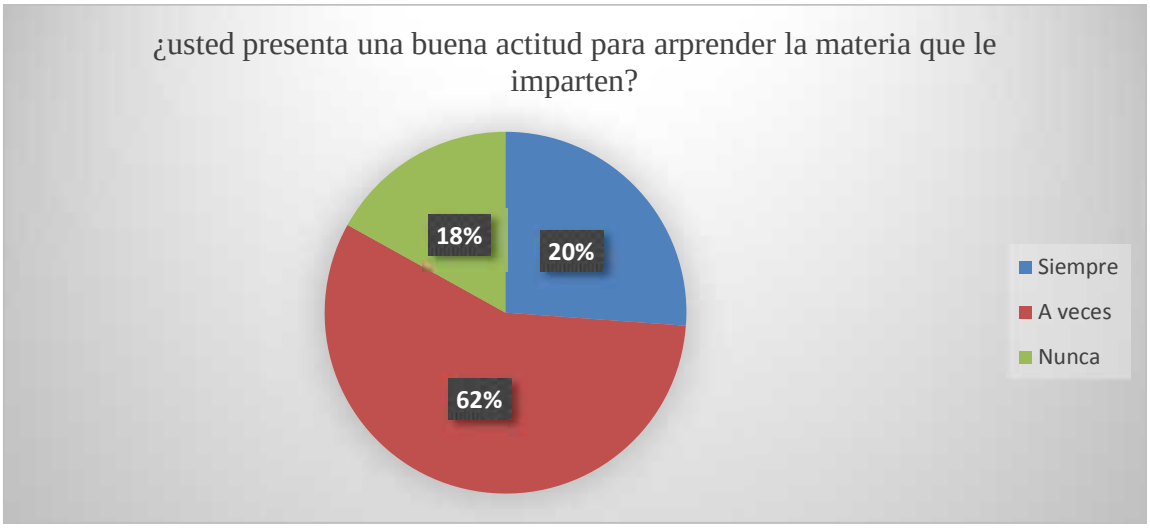


Ilustración 11: Aprender..
Elaborado por: Byron Catota.

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 62% de los estudiantes responde que a veces, el 20% de los mismos responden que siempre y el 18% que nunca**,** tiene una buena actitud para aprender la materia que le imparten en el aula.

Interpretación

Mediante el análisis se puede exteriorizar que la mayoría de los estudiantes considera que a veces tienen una actitud adecuada intraula que le permite aprender, la actitud independiente de la materia no es la adecuada.

Pregunta N°8

¿Usted recibe la guía oportuna en su hogar con sus deberes?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	17%
A veces	22	36%
Nunca	28	47%
Total	**60**	**100%**

Tabla 12: guía
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

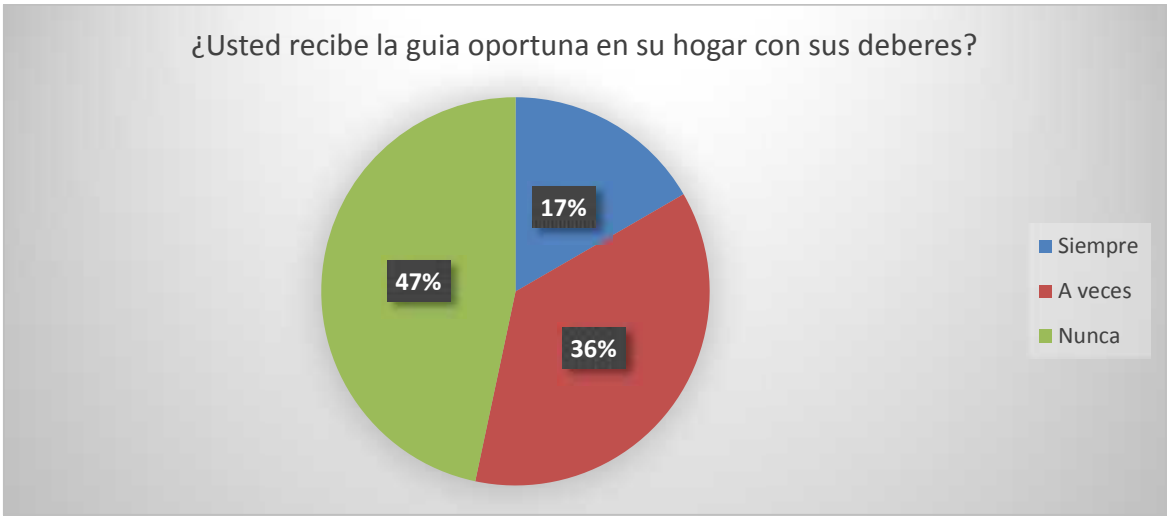


Ilustración 12: Guía.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 47% de los estudiantes responde que Nunca, el 36% responde que a veces y el 17% de los mismos manifiesta que siempre recibe la guia oportuna en su hogar con sus deberes

Interpretación

El análisis se puede descubrir que la mayoría de los estudiantes considera que nunca recibe una guía apropiada en el momento de la elaboración de sus deberes perdiendo el interés por la incapacidad de entender adecuadamente sus deberes.

Pregunta N°9

¿Recibe usted en su hogar control sobre sus tareas?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	24%
A veces	8	16%
Nunca	30	60%
Total	**60**	**100%**

Tabla 13: Control
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

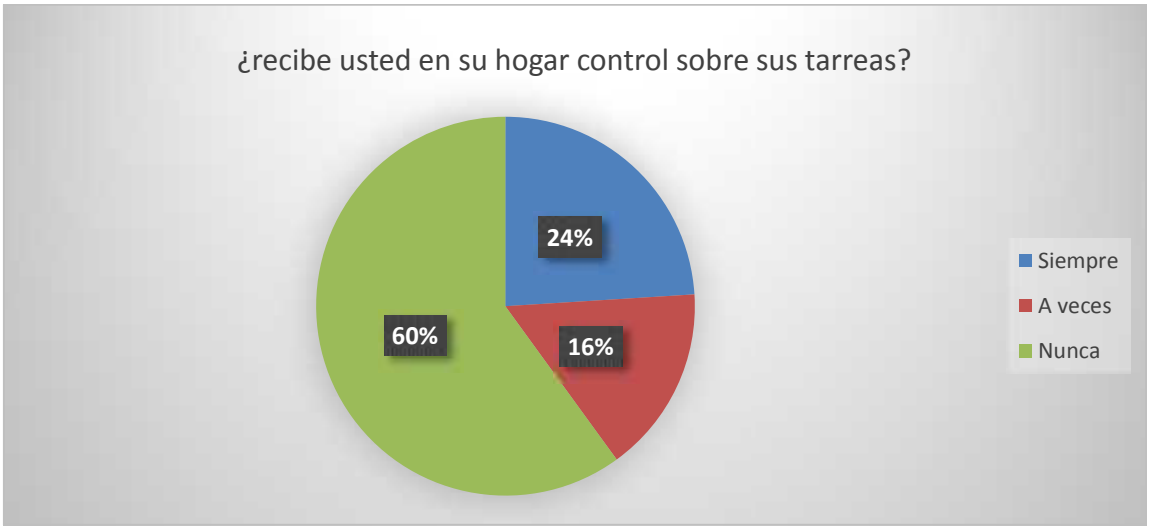


Ilustración 13: Control.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 60% de los estudiantes responde que Nunca, el 16% de los mismos responde que a veces y el 24% manifiesta que siempre recibe control en el hogar sobre sus tareas.

Interpretación

Mediante el análisis se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes nunca recibe control en el hogar sobre sus tareas, vislumbrando el desinterés parental en el desarrollo educativo que tiene su representado.

Pregunta N°10

¿ Usted puede decir que las notas que obtiene reflejan su conocimiento?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	17%
A veces	20	29%
Nunca	38	54%
Total	60	100%

Tabla 14: notas
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

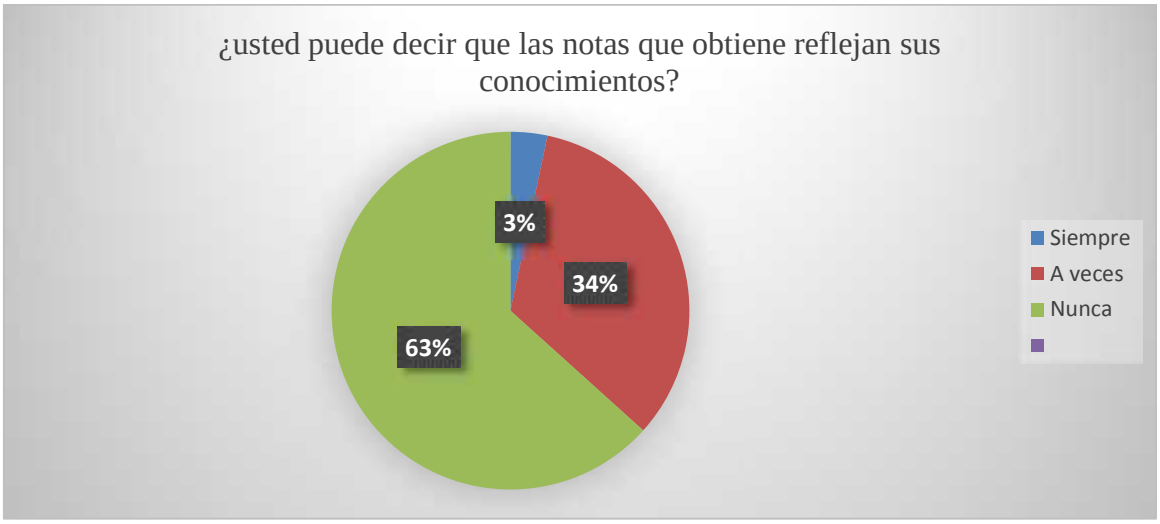


Ilustración 14: Notas
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 63% de los estudiantes manifiesta que Nunca, el 34% de los mismos responde que a veces y el 3% responde que siempre puede decir que las notas que obtiene reflejan sus conocimientos

Interpretación

Mediante el análisis se puede manifestar que la mayoría de los estudiantes no puede decir que las notas refleja sus conocimientos, dando una pauta que la propia percepción de ellos indica que creen conocer más de lo que sus notas evidencian.

Pregunta N°11

¿Usted considera que su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	35%
A veces	27	45%
Nunca	12	20%
Total	60	100%

Tabla 15: Promedio
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

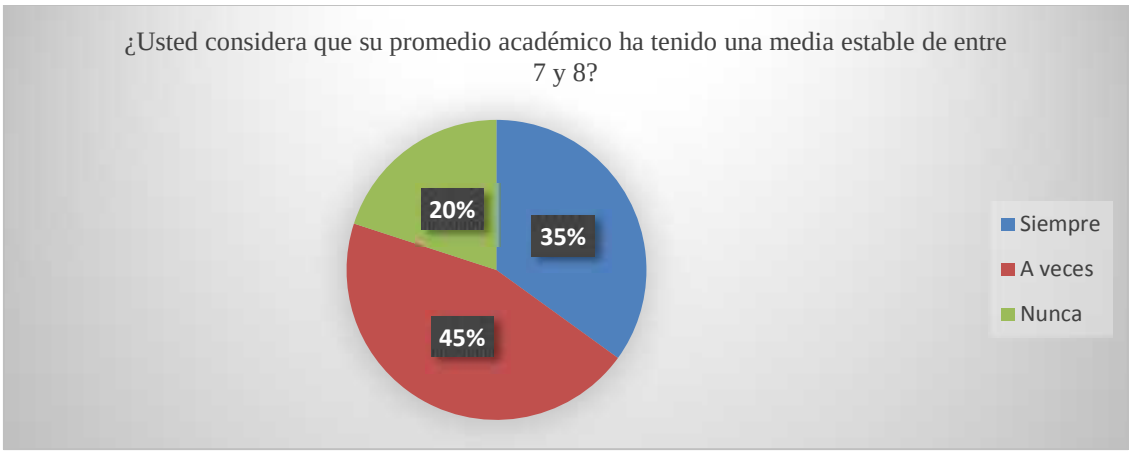


Ilustración 15: Promedio.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 45% de los estudiantes manifiesta que a veces, el 35% de los mismos responde que siempre y el 20% responde que nunca su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8.

Interpretación

Mediante el análisis se puede expresar que la mayoría de los educandos tienen su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8, es decir mantienen una media adecuada para poder aprobar el año lectivo que cursan.

Pregunta N°12

¿Usted puede decir que domina el conocimiento de cada materia recibida?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	15%
A veces	12	20%
Nunca	39	65%
Total	60	100%

Tabla 16: conocimiento
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

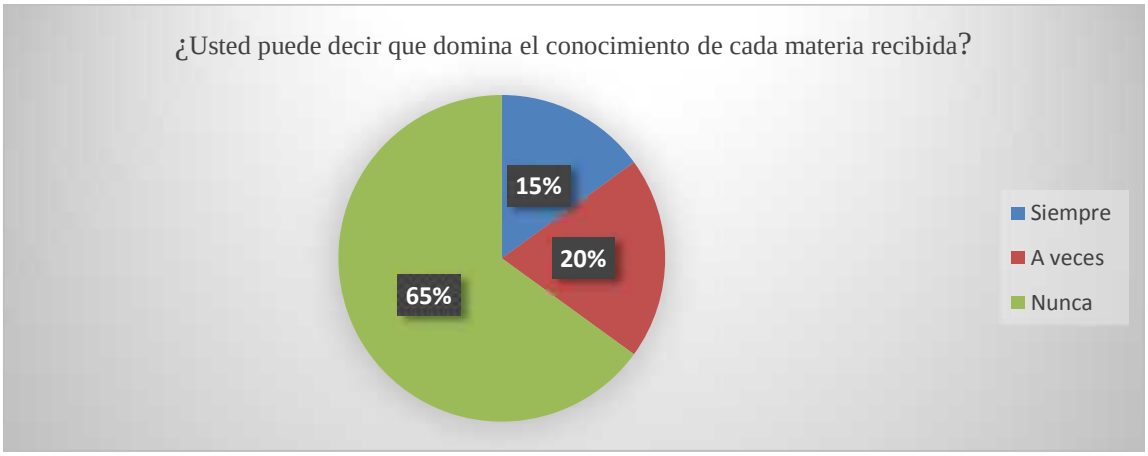


Ilustración 16: Conocimiento.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 65% de los estudiantes manifiesta que nunca, el 20% de los mismos responde que a veces y el 15% responde que siempre puede decir que domina el conocimiento de cada materia recibida

Interpretación

El análisis evidencia que la mayoría de los estudiantes puede decir que nunca domina el conocimiento de cada materia recibida es decir el conocimiento que domina solo es necesario conforme y suficiente para aprobar evaluaciones y superar el año lectivo.

ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA

Pregunta N°1

¿usted observa que su representado usa frecuentemente videojuegos en su tiempo libre?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	40	74%
A veces	12	22%
Nunca	2	4%
Total	**60**	**100%**

Tabla 17: frecuencia
Fuente: Encuestas a padres de familia
Elaborado por: Byron Catota

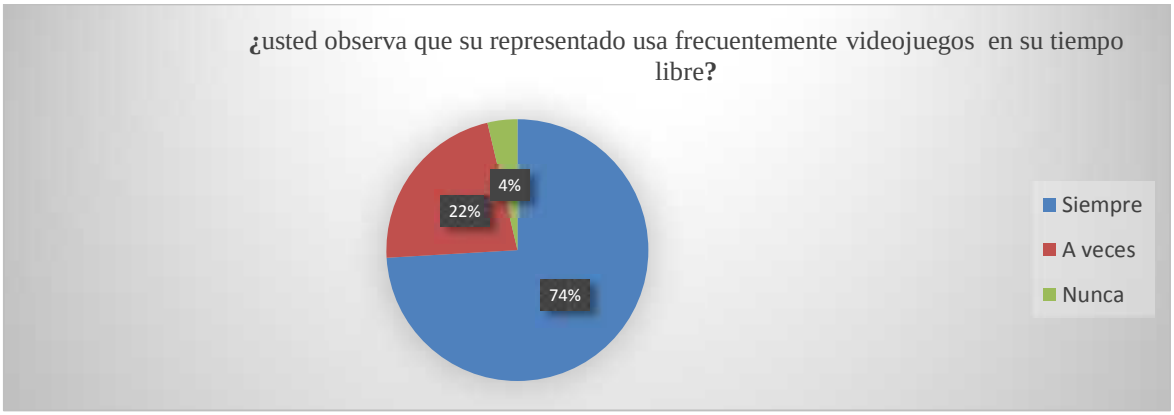


Ilustración 17: frecuencia.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 74% de los padres de familia responde que siempre, el 22% de los mismos responden que A veces y el 4% responde que siempre, observa que su representado usa frecuentemente videojuegos en su tiempo libre.

Interpretación

Mediante el análisis se puede exteriorizar que la mayoría de los padres de familia manifiestan que siempre sus representados usan videojuegos, evidenciando que sus representados tienen una predilección en el uso de videojuegos con respecto a otras actividades.

Pregunta N°2

¿Usted ha observado si su representado dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	65%
A veces	14	23%
Nunca	7	12%
Total	**60**	**100%**

Tabla 18: tiempo
Fuente: Encuestas a padres de familia
Elaborado por: Byron Catota.

Ilustración 18: Tiempo.
Elaborado por: Byron Catota.

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 65% de los padres de familia responde que Siempre, mientras el 23% responden que A veces, y el 12% de los mismos responde que Nunca, ha observado que su representado dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos

Interpretación

La encuesta muestra que la mayoría de los padres de familia considera que sus representados juegan videojuegos al menos 4 horas al día, evidenciando que los estudiantes tienen conducta despreocupada por actividades académicas.

Pregunta N°3

¿Usted puede mencionar si su representado cuando juega videojuegos presta atención al ambiente que lo rodea?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	3%
A veces	37	62%
Nunca	21	35%
Total	**60**	**100%**

Tabla 19: Relación
Fuente: Encuestas a padres familia.
Elaborado por: Byron Catota

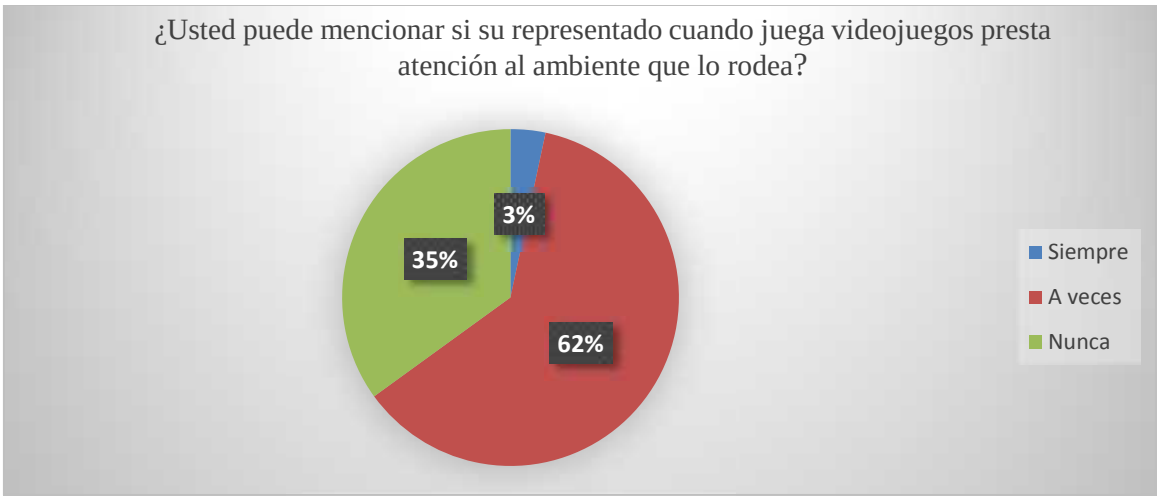


Ilustración 19: Atención.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 62% de los padres de familia responde que A veces, el 35% manifiesta que Nunca, y el 3% que Siempre, el representado presta la atención al ambiente que lo rodea mientras juega videojuegos.

Interpretación

En el análisis se manifestar que la mayoría de los padres de familia a veces puede observar que su representado presta atención al ambiente que lo rodea, siendo esto un problema el cual puede incluso atentar contra la integridad de su representado incluso a su percepción del medio donde se desenvuelve.

Pregunta N°4

¿Usted ha visto afectada las relaciones sociales de su representado por el uso de videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	61%
A veces	13	22%
Nunca	10	17%
Total	**60**	**100%**

Tabla 20: relaciones
Fuente: Encuestas a padres de familia
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 20: relaciones sociales
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 61% de los padres de familia responde que siempre, el 22% menciona que a veces y el 17% que Nunca ha visto afectada las relaciones sociales de su representado por el uso de videojuegos.

Interpretación

Mediante el análisis se pudo vislumbrar que la mayoría de los padres de familia observan siempre sus representados tienen problemas en el desarrollo de sus relaciones sociales debido a la limitada capacidad de socialización que poseen fuera del juego.

Pregunta N°5

¿Usted puede afirmar que su representado ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	70%
A veces	13	22%
Nunca	5	8%
Total	**60**	**100%**

Tabla 21: Actividad
Fuente: Encuestas a padres de familia.
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 21: Actividad.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 70% de los representantes responde que Siempre y el 22% que A veces y el 8% manifiesta que Nunca, puede afirmar que su representado ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos.

Interpretación

Mediante el análisis se puede exteriorizar que la mayoría de los padres de familia observan como siempre sus representados tienen preferencia el usar videojuegos sustituyendo el tiempo de alguna otra actividad, evidenciando la priorización que se da a los videojuegos sobre alguna otra actividad.

Pregunta N°6

¿Su representado ha dirigido sus temas de conversación a temas de videojuegos con usted?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	65%
A veces	12	20%
Nunca	9	15%
Total	60	100%

Tabla 22: conversación
Fuente: Encuestas a padres de familia.
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 22: Conversación
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 65% de los padres de familia responde que Siempre, el 20% responden que a veces y el 15% de los mismos indican que nunca sus representados han dirigido sus temas de conversación a temas de videojuegos con ellos.

Interpretación

Mediante el análisis se pudo conocer que la mayoría de los representados siempre dirigen sus conversaciones a temas de videojuegos en diálogos con sus padres, ya sea con propósitos de adquisición de nuevos videojuegos o dar a conocer acerca de la temática a los padres.

Pregunta N°7

¿su representado presenta una buena actitud para aprender la materia que le imparten?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	7%
A veces	38	63%
Nunca	18	30%
Total	**60**	**100%**

Tabla 23: Aprender
Fuente: Encuestas a Padres de familia.
Elaborado por: Byron Catota

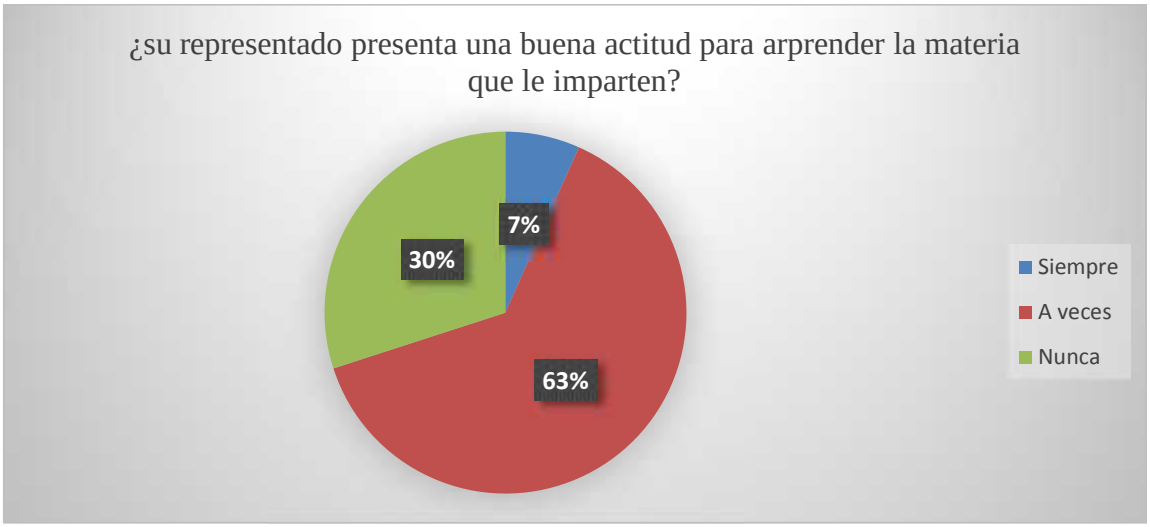


Ilustración 23: Aprender..
Elaborado por: Byron Catota.

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 68% de los padres de familia responde que Nunca, el 25% de los mismos responden que a veces y el 7% que siempre**,** su representado presenta una buena actitud para aprender la materia que le imparten en el aula.

Interpretación

Mediante el análisis se puede exteriorizar que la mayoría de los padres de familia considera que nunca su representado tienen una actitud adecuada que le permite aprender, la actitud independiente de la materia no es la adecuada.

Pregunta N°8

¿Usted proporciona la guía oportuna en su hogar a su representado con sus deberes?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	46%
A veces	25	42%
Nunca	7	12%
Total	**60**	**100%**

Tabla 24: guía
Fuente: Encuestas a padres de familia
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 24: Guía.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 46% de los padres de familia responde que Siempre, el 42% responde que a veces y el 12% de los mismos manifiesta que Nunca, proporciona la guía oportuna en su hogar a su representado con sus deberes.

Interpretación

El análisis se puede descubrir que la mayoría de los estudiantes considera que nunca recibe una guía apropiada en el momento de la elaboración de sus deberes perdiendo el interés en la elaboración de sus deberes.

Pregunta N°9

¿usted en su hogar controla las tareas de su representado?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	25%
A veces	36	60%
Nunca	9	15%
Total	**60**	**100%**

Tabla 25: Control
Fuente: Encuestas a padres de familia
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 25: Control.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 60% de los padres de familia responde que A veces, el 25% de los mismos responde que Siempre y el 15% manifiesta que Nunca, controla las tareas de su representado.

Interpretación

Mediante el análisis se puede evidenciar que la mayoría de los padres de familia A veces controla en el hogar las tareas de su representado, vislumbrando el poco interes parental en el desarrollo educativo que tiene su representado.

Pregunta N°10

¿Usted puede decir que las notas que obtiene su representado refleja su conocimiento?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	8%
A veces	39	65%
Nunca	16	27%
Total	60	100%

Tabla 26: notas
Fuente: Encuestas a padres de familia
Elaborado por: Byron Catota

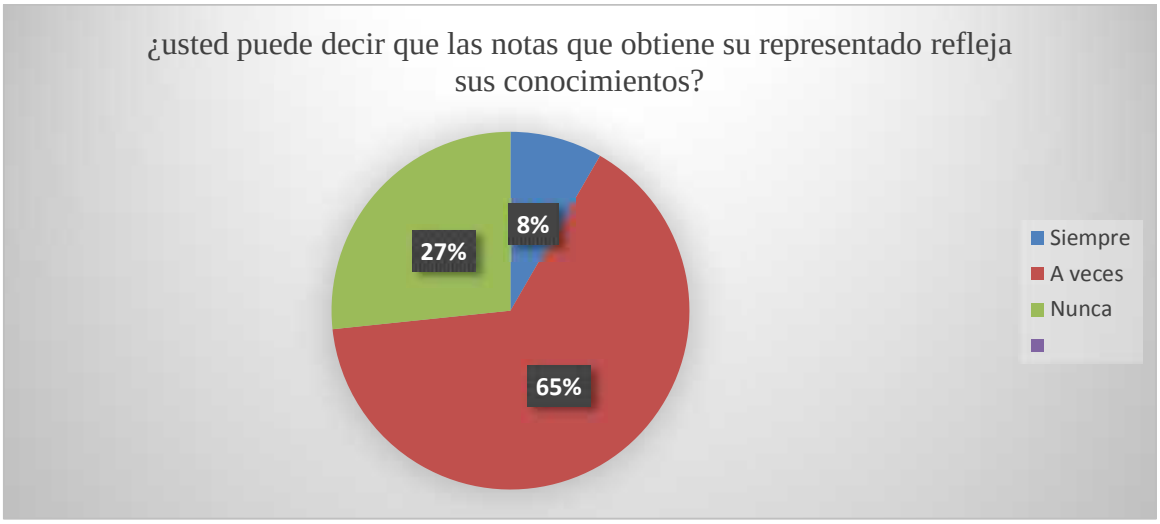


Ilustración 26: Notas
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 65% de los padres de familia manifiesta que A veces, el 27% de los mismos responde que Nunca y el 8% responde que siempre, puede decir que las notas que obtiene su representado refleja sus conocimientos

Interpretación

Mediante el análisis se puede manifestar que la mayoría de los padres de familia puede decir que las notas de sus representados a veces reflejan sus conocimientos, dando una pauta que la propia percepción de ellos indica que creen conocer más de lo que sus notas evidencian.

Pregunta N°11

¿Usted considera que su promedio académico de su representado ha tenido una media estable de entre 7 y 8?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	68%
A veces	16	27%
Nunca	3	5%
Total	60	100%

Tabla 27: Promedio
Fuente: Encuestas a padres de familia.
Elaborado por: Byron Catota

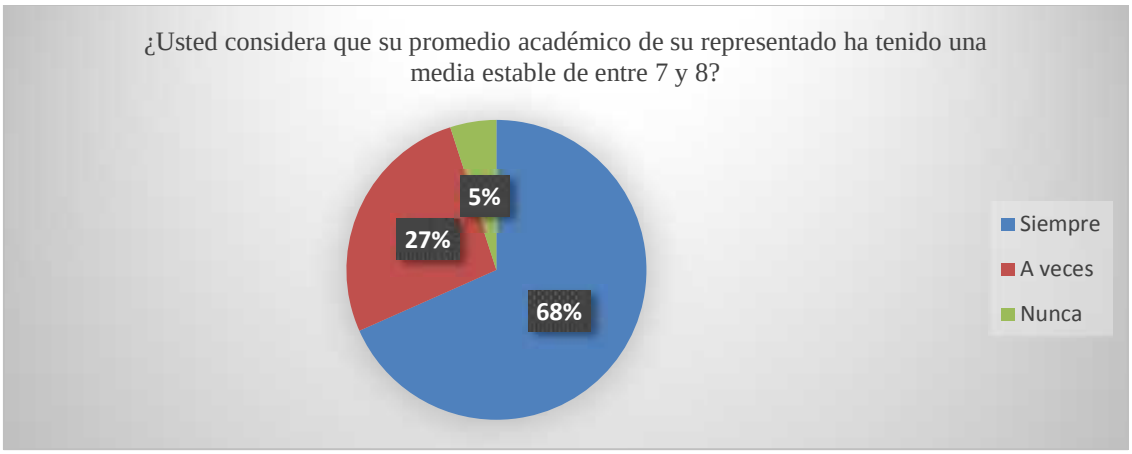


Ilustración 27: Promedio.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 68% de los padres de familia manifiesta que Siempre, el 27% de los mismos responde que A veces y el 5% responde que Nunca su representado ha tenido una media estable de entre 7 y 8.

Interpretación

Mediante el análisis se puede expresar que la mayoría de los padres de familia considera que sus representados siempre tienen su promedio académico estable de entre 7 y 8, es decir mantienen una media adecuada para poder aprobar el año lectivo que cursan.

Pregunta N°12

¿Usted puede decir que su representado domina el conocimiento de cada materia que recibe?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	10%
A veces	10	17%
Nunca	44	73%
Total	60	100%

Tabla 28: conocimiento
Fuente: Encuestas a padres de familia.
Elaborado por: Byron Catota

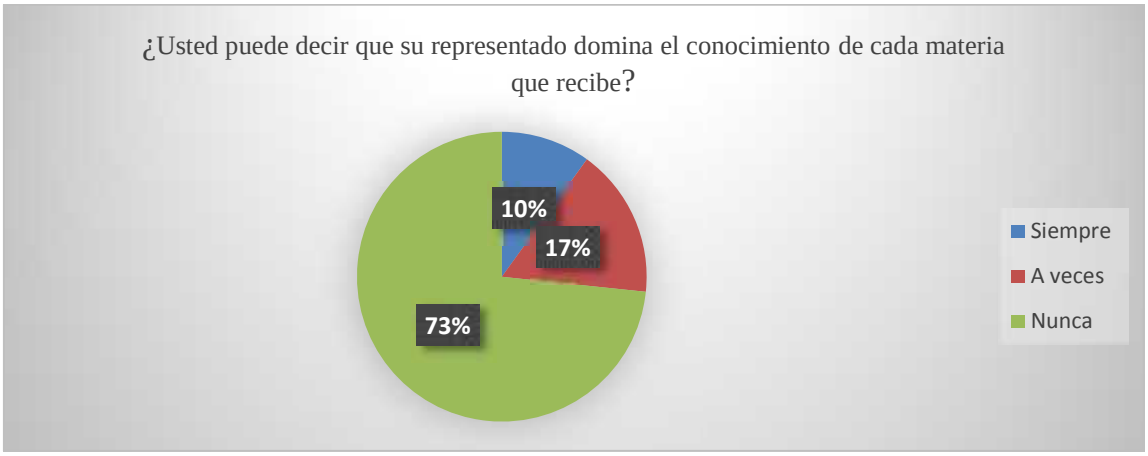


Ilustración 28: Conocimiento.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 73% de los padres de familia manifiesta que Nunca, el 17% de los mismos responde que A veces y el 10% responde que Siempre, se puede decir que su representado domina el conocimiento de cada materia que recibe

Interpretación

El análisis evidencia que la mayoría de los padres de familia puede decir que su representado nunca domina el conocimiento de cada materia recibida es decir el conocimiento que domina solo es necesario conforme y suficiente para aprobar evaluaciones y superar el año lectivo.

ENCUESTAS A DOCENTES.

Pregunta N°1

¿usted observa que sus alumnos usan frecuentemente videojuegos en su tiempo libre?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	75%
A veces	2	17%
Nunca	1	8%
Total	**12**	**100%**

Tabla 29: Frecuencia
Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Byron Catota

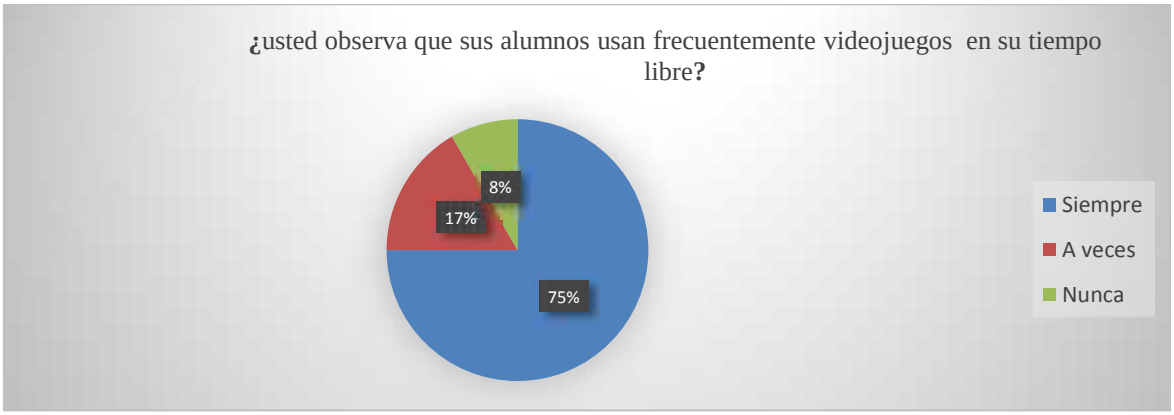


Ilustración 29: frecuencia.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 75% de los docentes responde que siempre, el 17% de los mismos responden que A veces y el 8% responde que siempre, observa que sus alumnos usan frecuentemente videojuegos en su tiempo libre.

Interpretación

Mediante el análisis se puede exteriorizar que la mayoría de los docentes siempre han podido observar que sus alumnos usan frecuentemente videojuegos dentro de la institución tanto en dispositivos móviles como consolas.

Pregunta N°2

¿Usted conoce si sus alumnos dedican un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	34%
A veces	7	58%
Nunca	1	8%
Total	**12**	**100%**

Tabla 30: tiempo
Fuente: Encuestas a Docentes.
Elaborado por: Byron Catota.

Ilustración 30: Tiempo.
Elaborado por: Byron Catota.

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 58% de los docentes responde que A veces, mientras el 34% responden que Siempre, y el 8% de los mismos responde que Nunca, conoce si sus alumnos dedican un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos

Interpretación

La encuesta muestra que la mayoría de los docentes considera que sus alumnos a veces juegan videojuegos al menos 4 horas al día, evidenciando que los estudiantes tienen conducta de poca preocupación por actividades académicas.

Pregunta N°3

¿Usted puede mencionar si sus alumnos cuando juega videojuegos presta atención al ambiente que lo rodea?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	17%
A veces	1	8%
Nunca	9	75%
Total	**12**	**100%**

Tabla 31: Relación
Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Byron Catota

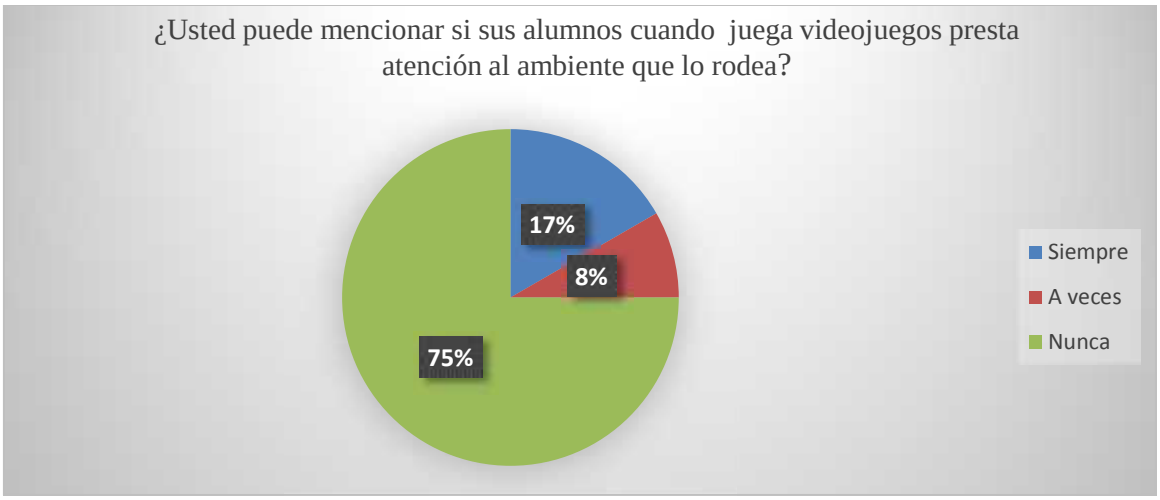


Ilustración 31: Atención.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 75% de los docentes responde que Nunca, el 17% manifiesta que Siempre, y el 8% que A veces, el alumno presta la atención al ambiente que lo rodea mientras juega videojuegos.

Interpretación

En el análisis se manifestar que la mayoría de los docentes pueden mencionar que sus alumnos nunca prestan atención al ambiente que lo rodea, siendo esto un problema que revela que los videojuegos son un distractor muy elevado para el alumno.

Pregunta N°4

¿Usted ha observado si las relaciones sociales de sus alumnos se ven afectadas por el uso de videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	83%
A veces	1	9%
Nunca	1	8%
Total	**12**	**100%**

Tabla 32: relaciones
Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 32: relaciones sociales
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 83% de los docentes responde que Siempre, el 9% menciona que A veces y el 8% que Nunca, ha observado que las relaciones sociales de sus alumnos se ven afectadas por el uso de videojuegos.

Interpretación

Mediante el análisis se pudo vislumbrar que la mayoría de los docentes observan siempre problemas en el desarrollo de las relaciones sociales de sus alumnos debido a la escaza capacidad de socialización que poseen fuera del juego.

Pregunta N°5

¿Usted ha observado si sus alumnos han sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	83%
A veces	1	9%
Nunca	1	8%
Total	**12**	**100%**

Tabla 33: Actividad
Fuente: Encuestas a Docentes.
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 33: Actividad.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 83% de los Docentes responde que Siempre y el 9% que A veces y el 8% manifiesta que Nunca, puede afirmar que sus alumnos han sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos.

Interpretación

Mediante el análisis se puede exteriorizar que la mayoría de los docentes observan como siempre sus alumnos tienen preferencia el usar videojuegos priorizando sobre otras actividades y responsabilidades.

Pregunta N°6

¿Sus alumnos han dirigido sus temas de conversación a temas de videojuegos con usted?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	17%
A veces	7	58%
Nunca	3	25%
Total	**12**	**100%**

Tabla 34: conversación
Fuente: Encuestas a Docentes.
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 34: Conversación
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 58% de los docentes responde que A veces, el 25% responden que Nunca y el 17% de los mismos indican que Siempre, sus alumnos han dirigido sus temas de conversación a temas de videojuegos con ellos.

Interpretación

Mediante el análisis se pudo conocer que la mayoría de alumnos a veces dirigen sus conversaciones a temas de videojuegos en diálogos con sus docentes, ya sea con propósitos de dar a conocer la temática o a cerca de las actividades que realizan alrededor de los mismos.

Pregunta N°7

¿sus alumnos presentan una buena actitud para aprender la materia que le imparten?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	7%
A veces	2	25%
Nunca	8	68%
Total	**12**	**100%**

Tabla 35: Aprender
Fuente: Encuestas a Docentes.
Elaborado por: Byron Catota

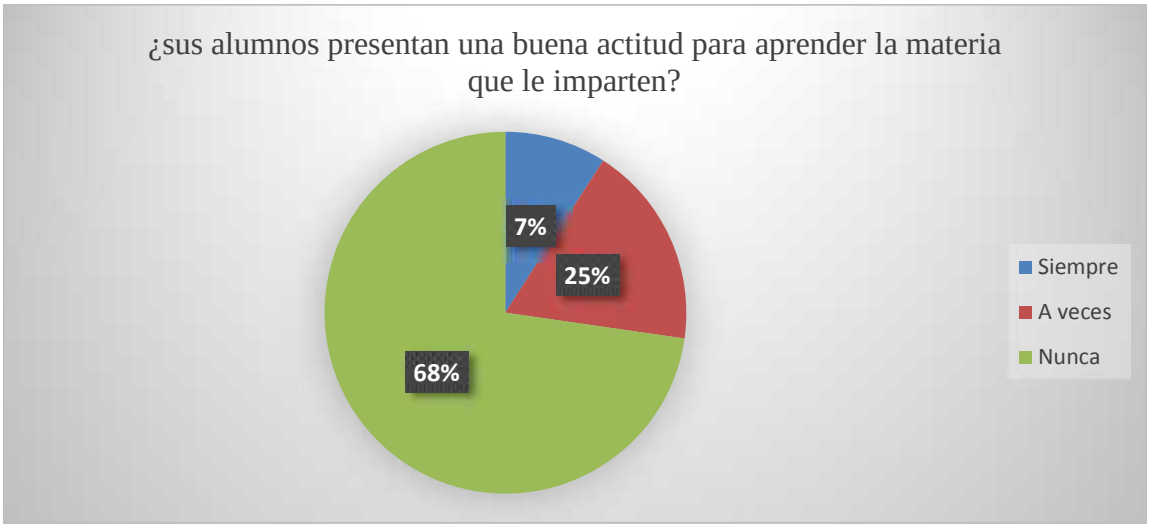


Ilustración 35: Aprender.
Elaborado por: Byron Catota.

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 68% de los docentes responde que Nunca, el 25% de los mismos responden que a veces y el 7% que siempre**,** sus alumnos presentan una buena actitud para aprender la materia que le imparten en el aula.

Interpretación

Mediante el análisis se puede exteriorizar que la mayoría de los docentes considera que nunca sus alumnos tienen una actitud adecuada que le permitiera aprender la materia que le impartan.

Pregunta N°8

¿Usted conoce si se le proporciona la guía oportuna en su hogar a sus alumnos con sus deberes?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	17%
A veces	7	58%
Nunca	3	25%
Total	**12**	**100%**

Tabla 36: guía
Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Byron Catota

Ilustración 36: Guía.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 58% de los docentes responde que A veces, el 25% responde que Nunca y el 17% de los mismos manifiesta que Siempre, conoce que se le proporciona la guía oportuna en sus hogares a sus alumnos con sus deberes.

Interpretación

El análisis se puede descubrir que la mayoría de los docentes considera que el alumno nunca recibe una guía apropiada en el momento de la elaboración de sus deberes perdiendo el interés en la elaboración de los mismos.

Pregunta N°9

¿Usted conoce si en el hogar de sus alumnos se controla las tareas?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25%
A veces	4	60%
Nunca	7	15%
Total	**12**	**100%**

Tabla 37: Control
Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Byron Catota

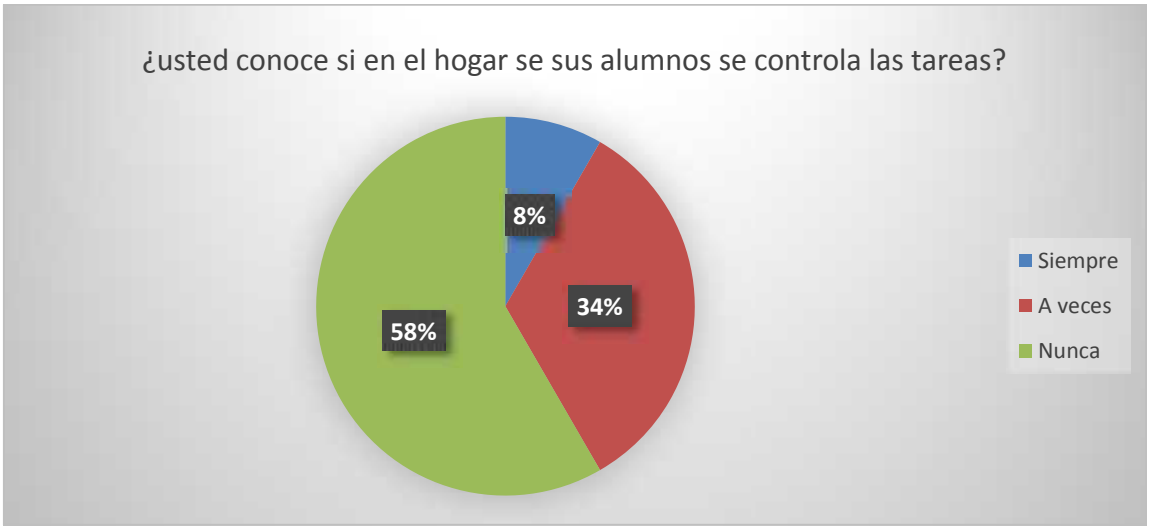


Ilustración 37: Control.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 58% de los docentes responde que Nunca, el 34% de los mismos responde que A veces y el 8% manifiesta que Siempre, conoce si en el hogar de sus alumnos se controla las tareas.

Interpretación

Mediante el análisis se puede evidenciar que la mayoría de los docentes Nunca ha observado control en el hogar de las tareas de sus alumnos, vislumbrando el poco interés parental en el avance educativo de sus alumnos.

Pregunta N°10

¿Usted puede decir que las notas que obtienen sus alumnos refleja su conocimiento?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	83%
A veces	1	9%
Nunca	1	8%
Total	**12**	**100%**

Tabla 38: notas
Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Byron Catota

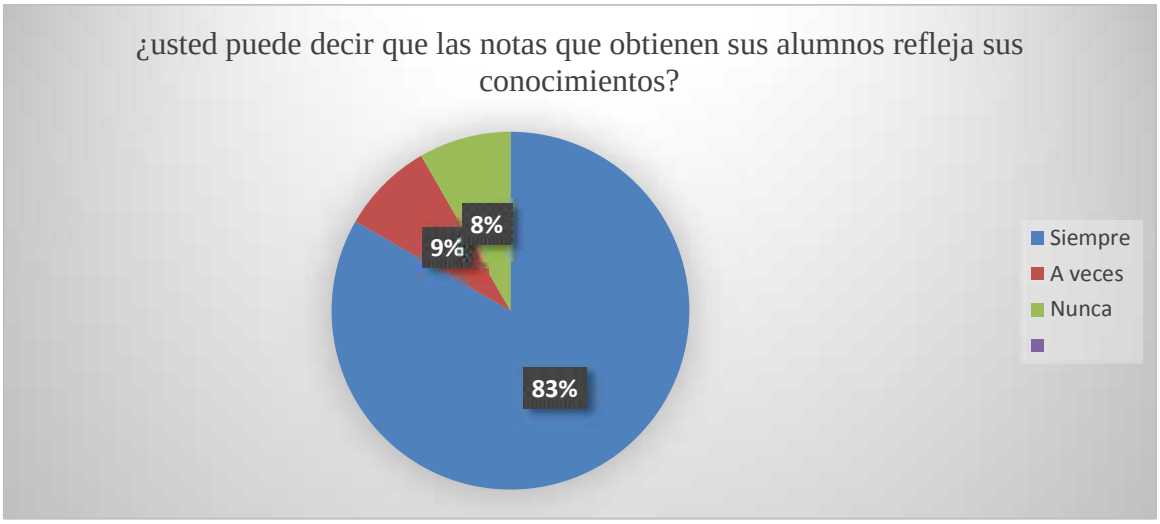


Ilustración 38: Notas
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 83% de los docentes manifiesta que Siempre, el 9% de los mismos responde que A veces y el 8% responde que Nunca, puede decir que las notas que obtiene sus alumnos refleja sus conocimientos

Interpretación

Mediante el análisis se puede manifestar que la mayoría de los docentes pueden decir que las notas de sus alumnos Siempre reflejan sus conocimientos, evidenciando que los conocimientos de los alumnos son medidos adecuadamente.

Pregunta N°11

¿Usted considera que sus alumnos tienen un promedio académico de una media estable de entre 7 y 8?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	75%
A veces	2	17%
Nunca	1	8%
Total	**12**	**100%**

Tabla 39: Promedio
Fuente: Encuestas a Docentes.
Elaborado por: Byron Catota

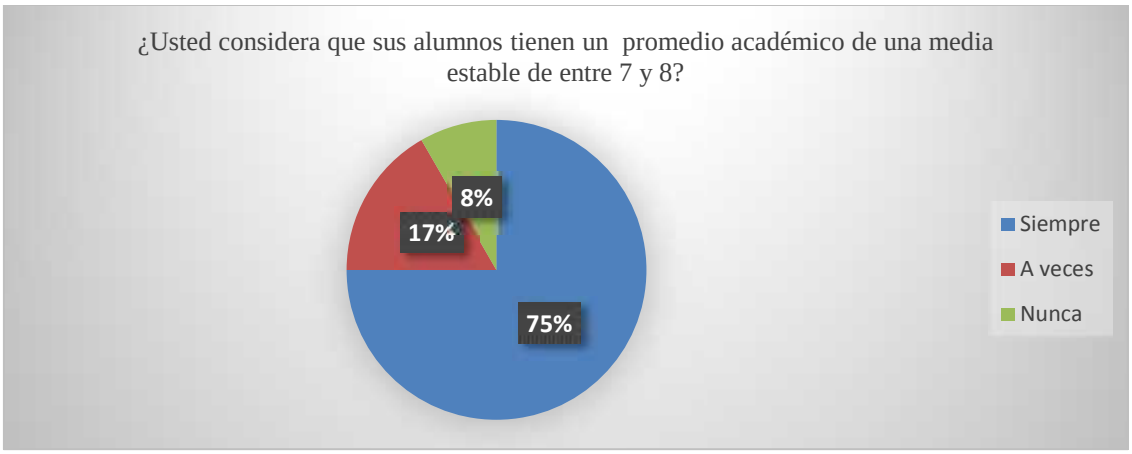


Ilustración 39: Promedio.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 75% de los padres de familia manifiesta que Siempre, el 17% de los mismos responde que A veces y el 8% responde que Nunca, sus alumnos tienen un promedio académico de una media estable de entre 7 y 8.

Interpretación

Mediante el análisis se puede expresar que la mayoría de los docentes considera que sus alumnos siempre tienen su promedio académico estable de entre 7 y 8, es decir mantienen una media adecuada para aprobar al siguiente curso..

Pregunta N°12

¿Usted puede decir que sus alumnos dominan el conocimiento de cada materia que recibe?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	8%
A veces	6	50%
Nunca	5	42%
Total	**12**	**100%**

Tabla 40: conocimiento
Fuente: Encuestas Docentes.
Elaborado por: Byron Catota

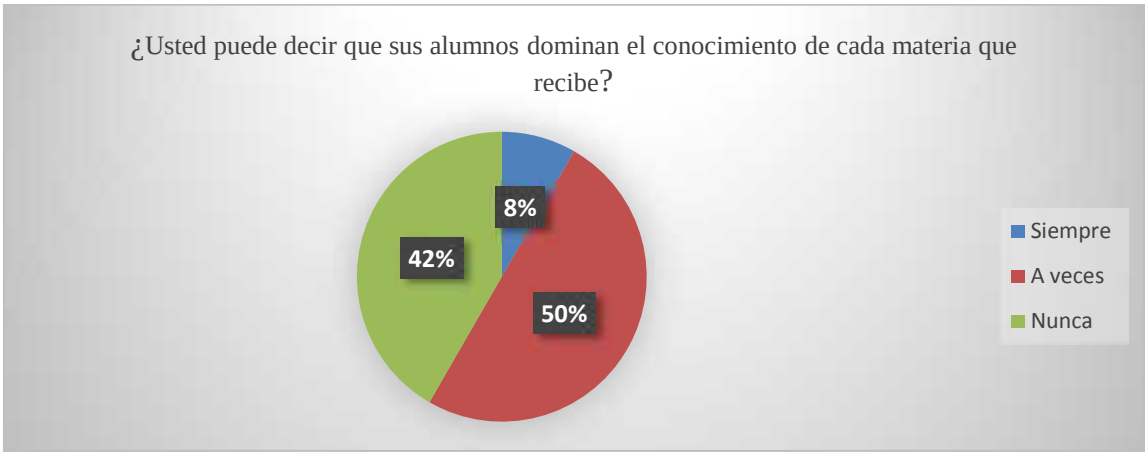


Ilustración 40: Conocimiento.
Elaborado por: Byron Catota

Análisis

Aplicada la encuesta se evidencia que el 50% de los docentes manifiesta que a veces, el 42% de los mismos responde que Nunca y el 8% responde que Siempre, puede decir que sus alumnos dominan el conocimiento de cada materia que recibe

Interpretación

El análisis evidencia que la mayoría de los docentes pueden decir que sus alumnos a veces dominan el conocimiento de cada materia recibida es decir el conocimiento que domina solo es necesario para aprobar evaluaciones y obtener suficiente nota para pasar al siguiente nivel.

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

En la verificación de la hipótesis, se ha utilizado el método del Chi-cuadrado que es un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que nos permite fundar correspondencia entre valores observados y esperados, llegando hasta la comparación de distribuciones enteras. Es una prueba que permite la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

4.3.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

MODELO LOGICO

H_1 = Los videojuegos **SI** inciden en el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa "Victoria Vascones Cuvi" del cantón Latacunga provincia Cotopaxi.

.

H_0 = Los videojuegos **NO** inciden el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa "Victoria Vascones Cuvi" del cantón Latacunga provincia Cotopaxi.

4.3.2 COMBINACIÓN DE FRECUENCIAS

Pregunta N°2: ¿Usted dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	42%
A veces	25	42%
Nunca	10	16%
Total	**60**	**100%**

Tabla 41: Tiempo
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

Pregunta N°5: ¿Usted ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	23%
A veces	21	35%
Nunca	25	42%
Total	**60**	**100%**

Tabla 42: Actividad
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

Pregunta N°9: ¿Recibe usted en su hogar control sobre sus tareas?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	20%
A veces	8	13%
Nunca	40	67%
Total	**60**	**100%**

Tabla 43: Control
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

Pregunta N°11: ¿Usted considera que su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	45%
A veces	21	35%
Nunca	12	20%
Total	**60**	**100%**

Tabla 44: Promedio
Fuente: Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Byron Catota

4.3.3 SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Nivel de Significación

El nivel de significación con el que se trabaja es del 0.05%.

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

En donde:

X^2 = Chi-cuadrado

= Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = frecuencia esperada o teórica

Nivel de Significación y Regla de Decisión

Grado de Libertad

Para establecer los grados de libertad se utiliza la siguiente formula:

GL = (c-1) (f-1)

GL = (4-1) (2-1)

GL = 3*1

GL =3

Grado de significación

∞ = 0.05

X_{2t} = 7.8147

El valor del X2 con 3 grados de libertad y un nivel de significancia o límite de tolerancia de 0,05 y X2t de 7.8147 (Valor de la tabla de puntos porcentuales de la distribución X2.)

En donde:

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

O-E = Frecuencias observada- frecuencias esperadas

O-E ^{2} = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado

O-E^{2} **/E** = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas

4.4 CÁLCULO Y DATOS ESTADÍSTICOS

FRECUENCIAS OBSERVADAS

Preguntas	Alternativas			TOTAL
	Siempre	A veces	Nunca	
¿Usted dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos?	25	25	10	60
¿Usted ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos?	14	21	25	60
¿Recibe usted en su hogar control sobre sus tareas?	12	8	40	60
¿Usted considera que su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8?	27	21	12	60
TOTAL	78	75	87	240

Tabla 45: Frecuencias observadas
Fuente: Frecuencias observadas
Elaborado por: Byron Catota

FRECUENCIAS ESPERADAS

Preguntas	Alternativas			TOTAL
	Siempre	A veces	Nunca	
¿Usted dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos?	19.50	18.72	21.72	60
¿Usted ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos?	19.50	18.72	21.72	60
¿Recibe usted en su hogar control sobre sus tareas?	19.50	18.72	21.72	60
¿Usted considera que su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8?	19.50	18.72	21.72	60
TOTAL	78	74.88	86.88	240

Tabla 46: Frecuencias esperadas
Fuente: Frecuencias esperadas
Elaborado por: Byron Catota.

CALCULO DE CHI CUADRADO

Preguntas	Alternativas	O	E	O-E	(O-E)2	((O-E)2/E)
¿Usted dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos?	SIEMPRE	25	19.50	5.50	30.25	1.551
	A VECES	25	18.72	6.28	39.4384	2.104
	NUNCA	10	21.72	-11.72	137.3584	6.324
¿Usted ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos?	SIEMPRE	14	19.50	-5.50	30.25	1.551
	A VECES	21	18.72	2.28	5.1984	0.277
	NUNCA	25	21.72	3.28	10.7584	0.495
¿Recibe usted en su hogar control sobre sus tareas?	SIEMPRE	12	19.50	-7.50	56.25	2.884
	A VECES	8	18.72	-10.72	114.9184	6.138
	NUNCA	40	21.72	18.28	334.1584	15.384
¿Usted considera que su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8?	SIEMPRE	27	19.50	7.50	56.25	2.884
	A VECES	21	18.72	2.28	5.1984	0.277
	NUNCA	12	21.72	-9.72	94.4784	4.349
	TOTAL					44.218

Tabla 47: Chi cuadrado
Fuente: Calculo del chi cuadrado
Elaborado por: Byron Catota

TABLA DE VERIFICACIÓN DEL CHI CUADRADO

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	**7,8147**
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877

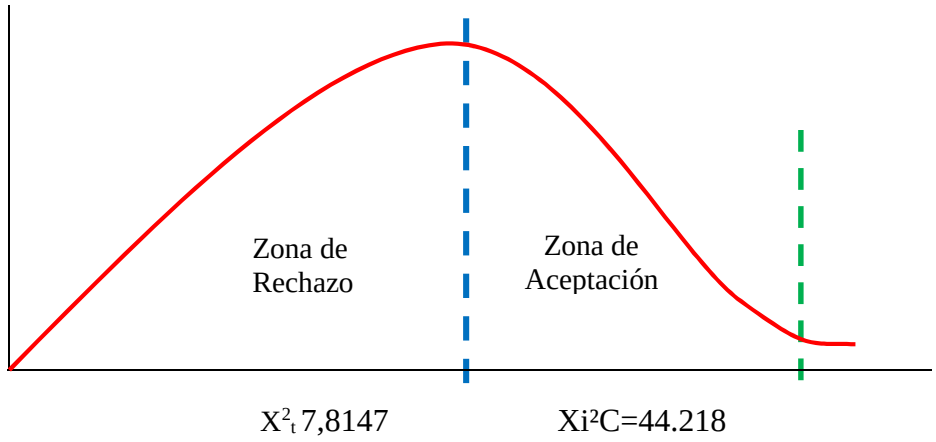
Tabla 48: Tabla del chi cuadrado
Fuente: Tabla del chi cuadrado
Elaborado por: Byron Catota

Conclusión

Como se puede observar Xi²C=cuyo valor específico es de 44.218 siendo mayor que la X2t cuadro tabular = 7,8147, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna:

HI = Los videojuegos **SI** inciden en el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa "Victoria Vascones Cuvi" del cantón Latacunga provincia Cotopaxi.

.



Fuente: Tabla del Chi cuadrado
Elaborado por: Byron Catota.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

La investigación realizada a los estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del cantón Latacunga provincia Cotopaxi, permitió desarrollar un análisis e interpretación de los resultados, llegando a las siguientes conclusiones.

- La relación estadística entre las variables de la problemática sujeto de estudio nos muestra que los videojuegos SI afectan al rendimiento académico, de manera directa pues el tiempo de uso de los mismos es proporcional al que no realizan otra actividad, tal y como se interpreto de los resultados, donde el tiempo promedio al día de uso de videojuegos es de 4 horas, mismas que son tomadas del tiempo de estudio, pues este tiempo es el único que tiene el estudiante después de la jornada educativa y antes del descanso nocturno.

  .

- Se evidencia que la mayoría de estudiantes que usan videojuegos poseen un rendimiento máximo de siete puntos sobre como se evidencia su resultado de la encuesta, donde se observa que las notas obtenidas por los estudiantes son las necesarias para aprobar el año lectivo, mas no suponen un esfuerzo real por parte del alumno para la superación académica.

- Los resultados obtenidos del cuestionario, emite un resultado en el cual se evidencia claramente que los alumnos usuarios de videojuegos relegan la actividad académica a un segundo plano al no poder estos, equiparar un grado de entretenimiento como los videojuegos.

- Mediante la interpretación de resultados se conocio de la actitud de los padres de familia con respecto a la educación que reciben sus hijos, se observo el escaso compromiso parental con el desarrollo educativo de sus representados, puesto que el control sobre sus tareas, evolución académica, proceso de aprendizaje es nulo, ya que su mayoría no controla actividades básicas como la elaboración de tareas en el hogar.

5.2 RECOMENDACIONES

- Es necesario difundir conocimientos a las familias sobre el uso adecuado de tiempos de estudio y de ocio, a través de actividades planificadas que balanceen, el tiempo libre para que sus representados consigan un equilibrio en el cual se sientan satisfechos con un adecuado rendimiento escolar y satisfacción con su tiempo de ocio.

- Se recomienda que la dinámica familiar de los estudiantes sea fortalecida, con un ambiente educativo saludable, donde los padres promuevan la superación personal a través de ejemplos, externos en caso de no haber en el hogar, y las recompensas de una vida profesional con altas metas educativas.

- Difundir en los estudiantes adecuadas técnicas de estudio, para que el tiempo empleado en horas de aprendizaje no sean tediosas, sino sean agradables para el alumno, que llamen su atención para que voluntariamente y sin presiones cumpla su quehacer académico.

- Desarrollar una adecuada interacción, entre el estudiante, su representado y los docentes, donde el padre da familia pueda estar al tanto de las novedades académicas, y requerimientos, para que el en su hogar pueda cumplir con el su rol de control y poder orientar de mejor manera.

Bibliografía

Alvarado, L. J. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza . *Revista Universitaria de Investigación*, 202.

Argyle , M. (1996). *The social psychology of tetsure* . New York: Penguin Bocks.

Bernard , A. (1998). Factores y procesos de aprendizaje. *I.C.E*, 123.

Castellanos , N. (2002). El Enfoque histórico cultural: sus implicaciones para el aprendizaje. *Revista cubana de educación superior*, 95.

Chomsky, N. (1965). aspectos de la teoría de la sintaxis. *propia*.

Coleman , J. (1987). Familias y escuelas. *investigador eduacional* , 143.

Congreso Nacional. (2003). Derechos de supervivencia . 45.

Duque, R. (1993). La evaluación en la ES Venezolana. *Planiuc.*, 198.

Dusseau, J. (2013). clasificacion electronica. *Helpage*, 123.

Ecuador, C. d. (10 de 10 de 2008). *OAS*. Obtenido de OAS: https://www.oas.org/juridico/mla/sp/ecu/sp_ecu-int-text-const.pdf

Escandón Vizueta, N. (2017). ANÁLISIS DEL PERFIL DEL CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS. *USCG*.

Escoriaza, J. C. (21 de 02 de 2001). *asociacion de psicologia.* Obtenido de asociacion de psicologia: https://psiquiatria.com/psicologia/el-apego-factor-clave-en-las-relaciones-interpersonales/

familia. (2010). la vida electronica. *La Familia*, 13.

Fromm, E. (1953). *Ética y psicoanálisis.* Fondo de Cultura Económica.

García, J. A. (2005). *Prácticas educativas familiares y autoestima.* Psicothema.

Gil, A. &. (2007). Los Videojuegos. *MEDIAactive, S.L.*, 189.

Gomez, J. (2006). Sala de máquinas: Aproximación al pensamiento de Gilles Deleuze y Felix Guattari. *Researchgate*, 125.

Hunt, J. (2007). *La Familia Disfuncional, Haciendo las paces con el pasado.* Hope for the hear.

LOEI. (2014). *DE LA EVALUACIÓN, CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN DE LOS ESTUDIANTES.* Quito: publica.

Marin , A. (2013). Máquinas de pensar videojuegos. *Propia*, 103.

Merino , C. (27 de febrero de 2010). *Interdisciplinaria.* Obtenido de Interdisciplinaria: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-70272010000200007

Ministerio de Educacion. (2015). *Estadisica Educativa.* Quito: Nacional .

Neulinger, J. (1974). *the Psychology of leisure* . Springfield : Charles .

Reinoza , M. (2011). El educador y la familia disfuncional. *Articulos Arbitrados*, 634.

Revista Cubana de pediatria . (2 de 6 de 2014). *Scielo*. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75312014000200011

Rockwell, E. (1981). Investigación básica e innovación educativa en el nuevo Manual del Instructor Comunitario . *primer Encuentro de Innovaciones en Educación Básica*, 359.

Ruiz , C. (2002). Instrumentos de investigacion educativa. *centro de investigacion y evaluacion educativa*, 123.

Sánchez, C. (2008). La familia: concepto, cambios y nuevos modelos. *La Revue du REDIF*, 15,22.

Snead, J. (Dirección). (2014). *Videogames The Movie* [Película].

Toman, W. (1982). *Constelación familiar. La conducta individual y el carácter social como reflejo de las relaciones.* Mexico D.F.: Diana .

watson , B. (1924). conductismo. *libro de Jhon B.*, 133.

Zida , M. (2005). from visual simulation to virtual reality to games. *semantic scholar*.

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICTORIA VASCONES CUVI".

Instrucciones:

Apellidos y nombres:.....
Edad:..... Fecha de nacimiento:.....
Curso:..... Fecha de aplicación:.....

N°	Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
1	¿Usa usted frecuentemente videojuegos en su tiempo libre			
2	¿Usted dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos?			
3	¿cuándo usted pasa mucho tiempo en los videojuegos presta atención al ambiente que lo rodea?			
4	¿Usted ha visto afectada sus relaciones sociales por el uso de videojuegos?			
5	¿Usted ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos?			
6	¿Usted ha dirigido sus temas de conversación a temáticas de videojuegos con sus padres?			
7	¿Usted presenta una buena actitud para aprender la materia que le imparten?			
8	¿Usted recibe la guía oportuna en su hogar con sus deberes?			
9	¿Recibe usted en su hogar control sobre sus tareas?			
10	¿Usted puede decir que las notas que obtiene reflejan su conocimiento?			
11	¿Usted considera que su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8?			
12	¿Usted puede decir que domina el conocimiento de cada materia recibida?			

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES DE ALUMNOS DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICTORIA VASCONES CUVI".

- **Instrucciones:**
  1. Lea detenidamente cada pregunta.
  2. Marque X donde corresponda. No se permite correcciones.
  3. No hay respuesta correcta o incorrecta.
  4. Si no conoce algún término o no lo identifica pida aclaración al examinador

Representante de:.....
Apellidos y nombres:.....
Edad:..... Fecha de nacimiento:.....
Curso:..... Fecha de aplicación:.....

N°	Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
1	¿Conoce usted si su representado usa frecuentemente videojuegos en su tiempo libre?			
2	¿Usted dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas de atención a su representado?			
3	¿Ha observado Ud. Si cuando su representado juega videojuegos presta atención al ambiente que lo rodea?			
4	¿Ha visto afectada sus relaciones sociales de su representado por el uso de videojuegos?			
5	¿Ha observado a su representado sustituir alguna otra actividad por usar videojuegos?			
6	¿Los temas de conversación de su representado es acerca de videojuegos?			
7	¿Su representado presenta buena actitud para aprender la materia que le imparten?			
8	¿Usted da guía oportuna a su representado en su hogar con sus deberes?			
9	¿Realiza usted en su hogar control sobre las tareas de su representado?			
10	¿Usted considera que las notas que obtiene su representado reflejan su conocimiento?			
11	¿Usted considera que el promedio académico de su representado ha tenido una media estable de entre 7 y 8?			
12	¿Usted puede decir que su representado domina el conocimiento de cada materia recibida?			

El uso frecuente de videojuegos en el bajo rendimiento académico en estudiantes de octavo año

Dr. Rocío Núñez[1] , Byron Catota[2]

[1] Universidad Técnica de Ambato,
Av. Los Chasquis, campus Huachi, Ecuador

Resumen.

Los videojuegos como medio de ocio en la sociedad actual han ido ganando adeptos en gran medida, la sociedad ecuatoriana no se encuentra aislada de tal fenómeno por lo cual al ser un escenario que se encuentra en auge y novedoso debe ser estudiado en sus implicaciones dentro del psique de los adolescentes. Las escasas investigaciones acerca del fenómeno dentro del ámbito educativo han concluido que no se identifican efectos negativos a corto plazo. Los videojuegos se han convertido en un fenómeno social en ecuador que convocan a masas ya sea para participar como jugadores o espectadores, con la finalidad de recrearse, este tipo de tiempo de recreación conlleva que los participantes usen demasiado tiempo en el desarrollo del mismo, pero el efecto inmediato en una dimensión vital es en el rendimiento escolar debido al cambio de uso de tiempos que estudiante da a sus jornadas

Palabras clave: videojuego, implicaciones, fenómeno social, efectos, rendimiento.

Frequent use of video games in low academic achievement in eighth grade students

Summary.

Videogames as a means of leisure in today's society have been gaining followers to a large extent, Ecuadorian society is not isolated from such a phenomenon so being a scenario that is booming and novel must be studied in its implications within the psyche of adolescents. The scarce research on the phenomenon within the educational field has concluded that negative effects are not identified in the short term. Video games have become a social phenomenon in Ecuador that summon masses to participate as players or spectators, in order to recreate, this type of recreation time means that participants spend too much time developing it, but the immediate effect in a vital dimension is in the school performance due to the change of use of times that students give to their days

Keywords: videogame, implications, social phenomenon, effects, performance

1 Introducción

Los video juegos se han convertido en una actividad de ocio que cada vez consigue más adeptos, las nuevas TICS han generado cambios profundos en los adolescentes, creando problemas en procesos de socialización y adquisición (Castellano, Sánchez, & Cranel, 2007), de la identidad personal, los adolescentes, fascinados por los videojuegos, han encontrado un medio de relación, aprendizaje, ocio y diversión, convirtiéndolos en elementos esenciales y de mucha importancia dentro de sus vidas. (León, Luján, Machargo, López, & Martín, 2005), dejando de lado otro tipo de actividades que tiene que ver con la socializacion en persona

Por otro lado, los videojuegos representan un negocio millonario que no deja de crecer, según Levis (2012), es uno de los negocios que mas dinero mueve, ya sea por lo juegos online como por los que se compran para las consolas de juego, en su mayoria son niños y adolescentes quienre sjuegan videiojugos en dus diistintos tipos y

presentaciones. Permitiendoles así tener una aventura en primera persona sin consecuencias en la vida real. (Rodríguez, 2002) ya que le permite experimentar nuevas situaciones de una manera novedosa.

En la investigación realizada por Estallo (2010), uno de los mayores confictos de los videojuegos es el tiempo de juego visto en detrimento de tiempo dedicado al estudio, o a otras actividades positivas; es vitos tambien, que favorecen conductas impuslvias, egositas y hasta violentas. Los adolescente muentran un peore rendimiento academico cuando tienen una relacion problemática con el internet, (Vila, Castellano, & Coloma, 2018), a pesar de esto no se dice que los videojuegos interfieran de manera negativa en la psiquis de la persona, sino que el tiempo invertido conlleva un descuido de otras actividades que deben realizar.

Esta investigación se ubica en un paradigma socio crítico este paradigma centra su atención en la ideología de forma explícita y la autorreflexión critica en los procesos de conocimiento. Su finalidad es dar respuesta a los problemas originados en la relación de la comunidad con el conocimiento según Alvaradon (2008)la aplicación de los principios del paradigma socio-critico en el ámbito educativo es eficiente para generar cambios en problemáticas generadas por el ambiente social.

La educación se desplaza a un segundo plano por no ser el objeto de interés, esta secundación de una actividad que requiere atención constante como la educación causa efectos visibles a corto plazo, como el retraso de adquisición de competencias, resultados insatisfactorios de evaluaciones y por lo mismo un empobrecido rendimiento académico. Muchas veces bajo el consentimiento de los padres que se han vuelto de cierto fomo permisivos por una creianza de“ estilo permisivo, donde se presenta un alto grado de expresión explícita de afecto, pero poco consistente en sus normas de disciplina; excesivamente vulnerables con respecto al hijo, mostrándose débiles e incluso cómodos y excesivamente dependientes de cada situación, tanto del contexto, como del destinatario y estado del adulto.” (García, 2015)

Es por ello que con esta investigacion se pretende demostrar si los vidiojuegos afecta o no directamente al rendimiento academico de los estudiantes, asi como establecer criterios particulares sobre el uso de los videojuegos y el reflejo que estos tienen en el rendimiento academico.

1.1 Videojuegos

Al momento no existe una deficion concreta sobre los videojuegos, fue necesario implementar aportaciones de varios autores enfocadonlo desde las nuevas teconologias, es así que tomaresmmos caracteristicas de los principales teoricos el primero es que todo videojuego tiene un interface, una forma de comunicarse con el programa e interactuar con él; el segundo concepto importante, aunque parezca banal, es la idea de que los videojuegos son programas informáticos que han invadido diversos soportes. (Carlos, 2008).

Los viodojuegos tiene varias maneras de clasificarse donde se encontrar diferentes formas de argumentación en los videojuegos, existen claramente identificadas muchas variantes de perspectiva u óptica constituyente, para ello se toma en cuenta la afinidad argumentativa que el usuario aborda, el favoritismo de cierto tipo de juego de video y su forma de emplearlo que puede ciertamente ayudar a ubicar mediante predisposiciones psicológicas de ciertos rasgos de personalidad dominantes en el sujeto-usuario (Gil, 2007), como son por ejemplo los de acción y aventura, deportes y lucha, estrageias, simulación, sociales.

Si los jovenes idudablemente van a seguir en contacto con los videojuegos es mejor hacer que aprendan atraves de ellos,tal como lo afirma Thews (1997) la educacion de los adolescentes era hasta ahora arte, en el futuro debera ser ciencia. Es ahí cuando entra en accion los videojuegos serios que pueden llegar a ser una de las más poderosas armas de la educacion.

Los jeugos erios tiene la capacidad de explotar la herencia consiguiendo otro tipo de efectos sobre el jugador cuando termina o deja de jugarlos, muy diferente al impacto que se optiene de los videojuegos de entretenimiento. Una de las hipótesis centrales es que una de las mejore sformas para conseguir un aprendizaje es mediante la presentacion de de sitacuiones lo mas reales posibles. (Friedman, at el 2005), ya que los juegos serios no solo buscar que la persona juego como un proceso tal, sino que va mas alla buscando dejar un mensaje fuera de la actividad misma.

Ya en los años cincuenta Adorno (1957) avisaba de los riesgos de no tener en cuenta las estructuras menos explícitas de los medios de comunicación: A decir verdad, el mensaje oculto puede ser más importante que el mensaje explícito, ya que el primero eludirá los controles de la conciencia, no se lo "verá a través", no será esquivado por la resistencia a las ventas y, en cambio, es posible que se hunda en la mente del espectador. (…)

1.1.1 Ocio

Se supone debería, ser el tiempo de descanso o recreación que tiene una persona a lo largo del día, que incluso está amparado por el Estado Ecuatoriano, pero el problema surge cuando se cambia el tiempo que se le debería dedicar a otras actividades principales, como la socialización directa, el estudio o la convivencia familiar, es ahí cuando surge la teoría del desplazamiento.

De hecho un 31% de padres encuestados por CECU en 1994 y un 35% de niños, informaron que los videojuegos restan tiempos para otras actividades, incluso desplazaban a la televisión, además son pocos los que realiza con otro tipo de actividades de ocio como la lectura, la práctica de algún deporte o salir con amigos

Por otro lado investigaciones más recientes sugieren que la aparición de nuevos medios de ocio hace que el desplazamiento sea gradual, y depende mucho de las condiciones culturales y sociales del adolescente. En relación a este punto nuevas investigación se centran en los patrones de uso de medios de comunicación tanto viejos como actuales, dando una idea más clara de los resultados.

Por ejemplo, Lazo & Gabelas (2008), afirman que si bien la television sige siendo el medio con el que mas tiempos comparten los menosres su tiempo de ocio, las tendencias de los ultimos años indican una migracion del entretenimiento a las nuevas pantallas como es el internet, la telefonía movil y los videojuegos . debido a la existecia de las nuevas tecnologias, cada vez son más amplios los espacios virtuales a los que los adolescentes tienen acceso de forma poco controlada y supervisada por un adulto.

1.1.2 Actividades de Esparcimiento.

Para Knok. H (1998), El esparcimiento sucede fuera de las obligaciones del propio trabajo y proporciona la oportunidad para el deleite, relajación, recreación, crecimiento personal y logro de una meta, es conducido por la motivación interna, implica libertad de opción, y generalmente no es limitado.

Se interpreta como actividades que no son una obligación más bien una decisión propia de cada individuo en las cuales intervienen los gustos y posibilidades de cada sujeto, donde el objetivo no es generar estrés sino un estado de relajación y diversión.

1.2 Rendimiento

A pesar del paso del tiempo el rendimiento académico, sigue siendo muy importante para la educación, pues es el reflejo del proceso de retroalimentación producto de la evaluación y dominio del estudiante respecto a las competencias que se manejan dentro de sistema educativo. Con el paso de los años han ido apareciendo nuevas tecnologías que han cambiado la dinámica del tiempo que se dedicaba antes a la educación, como vemos con el uso de los celulares por ejemplo, que están presentes dentro del aula de clases y constituyen un distractor.

Para Ruíz (2012), el rendimiento academico es un fenómeno vigente, porque es el parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de aprendizaje de un estudiante. Ademas es de carácter social , si no que tiene un contexto mas amplio ya que abarca tambien a los docentes. Es ahí cuando los conflicos aparecen, cuando un estudiante no cumple con la espectativas del sistema, haciendo que el esfuerzo sea un arma de doble filo. Dado que una sitacion de fracaso ponen en dudad la capacidad, algunos estudiantes evitan el riesgo y para ello emplean estrategias como la escusa y la manipualcion del esfuerzo, para evadir responsabilidades. (Covington & Omelich, 1997).

Lo anteriormente expresado muestra una gran riqueza en cualto a lineas de estudio se refuere, haciendo del aprendizaje una intrincada red articulada deprocesos cognitivos generados que el estudiante sintetiza de cantidad y

cualidad. (Navarrol, 2003). Es por ello que se marcan nuevas tendencias de evaluacion y diseño curricular, debido a las nuevas realidades de los estudiantes.

La complejidad del rendiemiento académico incia desde la conceptualizacion, ya que es dicil enmarcarlo unicamente como una aptitud escola, desempeño o rendimiento, para (Jiménez, 200)n un estudiante puede tener una buena capacidad intelectual y una aptitud, sin embargo puede que no obtenga un execelente rendimiento.

En el mejor de los casos, si vamos a dar una definicion sobre el rendimiento académico tomando como partida a la evaluacion, es importante tomar en cuenta como influencia el grupo de pares, el aoula o los objetivos de aprendizaje, y no solamente el desempeño individual .(Cominetti & Ruíz, 1997). Es por eso necesario reconocer varaibles que incidan o expliquen el nivel en que el aprendizaje es distribuido.

Algo que es sumamente importante a la hora de hablar de rendimiento escolar es la motivación que tiene un estudiante por aprender tal o cual materia, este proeso involucra variables tanto cognitivas como efectivas: cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas enstrumentales para alcanzar la smetras trazadas, (Alcalay & Antonijevic, 1998), esto quiere decir que un estudiante no es unicamente mera meteria que aprender, sino que es un mundo individual que tiene sus propias necesidades.

1.2.1 Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso mental superior, que a sido estudiado por mucho tiempo, del que han surgido varias teorios que se mantienen hasta la actualidad, y para Bernard(1998) el aprendizaje es el cambio en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y no puede ser atribuido a un estado temporal. Ahora por otro lado no todos los autores concuerda con esta afirmacion es asi que surge que el aprendizaje es la dquisicion de conocmientos, habilidades, y aptitudes que nos ayudan a adptarnos a los cambios mediante una serie de condicionamientos. (Watson, 1963).

Es fundamental entender los principios del aprendizaje, los cuales adquirimos a través de la inducción, educación y la transferencia. Los diferentes métodos de enseñanza positiva se apoyan en las leyes y principios del proceso de retroalimentación. Se puede mencionar a los más significativos según Torres (2015):

El aprendizaje significativo, es un tipo de aprendizaje caracterizado porque el individuo recoge información del medio, la clasifica, la organiza y estableces relaciones jerárquicas respecto a conocimientos anteriormente adquiridos.

1.2.2 Competencias Educativas

El ministerio de Educación incluye las competencias como un indicador de las capacidades y de los conocimientos específicos que debe adquirir un estudiante según su edad y su año de escolaridad para Chomsky (1965) es un conjunto de comportamientos sociales. Afectivos y habilidades cognitivas, psicologícas, sensoriales y motoras que permtien llevar a cado adecuadamemente un actividad o tarea.

El conocmiento se comlementa y refuerza en una articulacion conjunta de los conocimientos basicos y las viviencias, que incrementan de dificultad a mediada que avanza la adquision de competencias, es decir a nveles superiores mayor dificultad de las competencias, donde se consigue el desarrollo del ser humano y ampliar el nivel de conocimiento, respecto a los niveles inferiores de escolaridad de una persona.

2 Método/Metodología

Está investigación se ubica en un paradigma socio crítico este paradigma centra su atención en la ideología de forma explícita y la autorreflexión critica en los procesos de conocimiento. Su finalidad es dar respuesta a los problemas originados en la relación de la comunidad con el conocimiento según (Alvarado, 2008) la aplicación de los principios del paradigma socio-critico en el ámbito educativo es eficiente para generar cambios en problemáticas generadas por el ambiente social.

La presente investigación se realizó a una población de 120 estudiantes de octavo año de educación general básica, comprendidos en edades de 12-14; los estudiantes fueron intervenidos mediante la aplicación de cuestionario estructurado.

Se construyó un cuestionario estructurado con ítems básicos de la categorización de la variable, acorde a la necesidad de la investigación, esta prueba tiene como objetivo identificar el tiempo que los estudiantes de dican a los videojuegos, si estos a su vez desplazan el tiempo de otras actividades y finalmente saber si el uso frecuente de los videojuegos inciden o no en el rendimiento académico.

El siguiente paso fue acudir a la Unidad Educativa Victoria Vascones Cuvi, donde se aplicó la encuesta. Finalmente, se realizó la tabulación de los resultados obtenidos después de la aplicación de las técnicas e instrumentos establecidos a la población de la Unidad Educativa. A continuación se procedió a la representación gráfica de los resultados, se realizó el cálculo del Chi Cuadrado para la verificación de la hipótesis, demostrando en los resultados obtenidos que existe la incidencia del frecuente uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes.

Por último se estableció las conclusiones y recomendaciones, después del análisis e interpretación de la investigación que se llevó a cabo

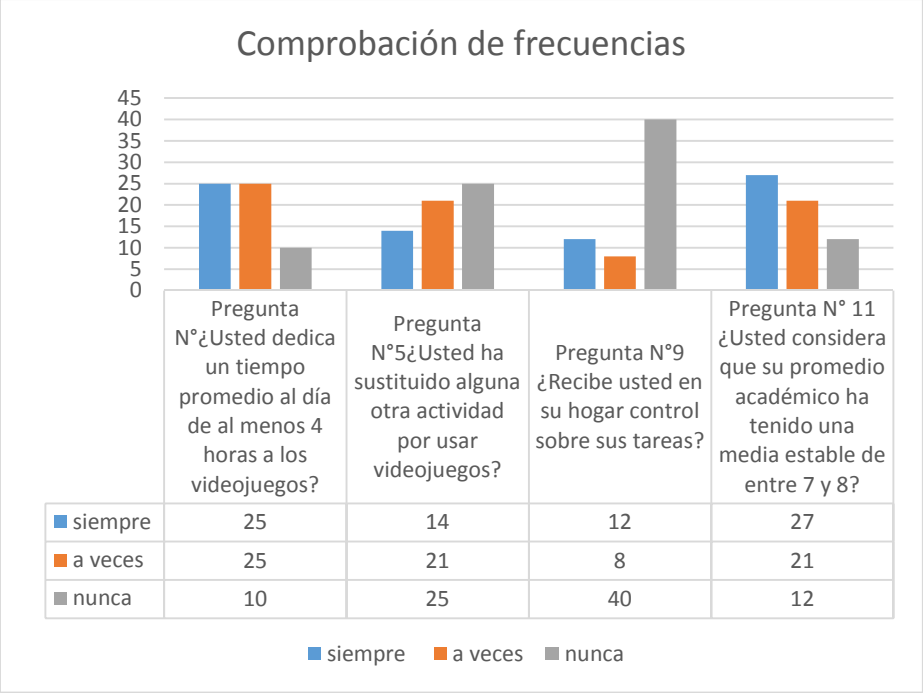
Tabla. Tabla de verificación del Chi Cuadrado

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	**7,8147**
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877

2.1 Figuras

Fig. 1. Campana de Gauss
Elaborado por: Byron Catota

Fig.2. comprobación de frecuencias
Elaborado por: Byron Catota



	Pregunta N°¿Usted dedica un tiempo promedio al día de al menos 4 horas a los videojuegos?	Pregunta N°5¿Usted ha sustituido alguna otra actividad por usar videojuegos?	Pregunta N°9 ¿Recibe usted en su hogar control sobre sus tareas?	Pregunta N° 11 ¿Usted considera que su promedio académico ha tenido una media estable de entre 7 y 8?
siempre	25	14	12	27
a veces	25	21	8	21
nunca	10	25	40	12

2.2 Fórmulas

Nivel de Significación

El nivel de significación con el que se trabaja es del 0.05%.

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

En donde:

X2 = Chi-cuadrado
= Sumatoria
O = Frecuencia observada
E = frecuencia esperada o teórica

Nivel de Significación y Regla de Decisión

Grado de Libertad

Para establecer los grados de libertad se utiliza la siguiente formula:
GL = (c-1) (f-1)
GL = (4-1) (2-1)
GL = 3*1
GL =3

Grado de significación

∞ **= 0.05**
X2t = 7.8147

El valor del X2 con 3 grados de libertad y un nivel de significancia o límite de tolerancia de 0,05 y X2t de 7.8147 (Valor de la tabla de puntos porcentuales de la distribución X2.)

En donde:

O = Frecuencia Observada
E = Frecuencia Esperada
O-E = Frecuencias observada- frecuencias esperadas
O-E 2 = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado
O-E2 /E = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas

3 Resultados

Como se indica en la Figura N°2, la mayor parte de los estudiantes encuestados manifestaron que dedican un tiempo promedio de al menos cuatro horas diarias a jugar videojuegos.

De la misma manera los estudiantes manifiestan en su mayoría no sustituir otras actividades por los videojuegos, pero de la misma manera observamos que un segundo grupo considerable de estudiantes a veces si sustituyen otras actividades por los videojuegos.

La mayoría de los estudiantes concuerdan con que no reciben ningún tipo de control o ayuda en la realización de sus deberes, lo que deja claro la falta de control de parte de los padres sobre el tiempo que los jóvenes dedican a sus actividades.

Por otro lado los estudiantes aseguran que siempre obtienen un puntaje promedio constante entre 7 y 8, siendo un grupo pequeño en el que realmente se observa que obtienen un promedio académico insatisfactorio.

4 Discusión

.

Uno de los grandes problemas de la actualidad es la facilidad que tiene los niños y los jóvenes a acceder a videojuegos sin importar su edad o formación. Etxeberria, (2008) manifiesta que es un constante dilema entre la cosiedad prmisiva, liberal y la capacidad de autorregulación que tenemos como individuos. Es por ello que ahora son los menores quienes dicatan las normas de actuacion, haciendo que todo lo que quieren este presente.

De la misma manera no todo es malo, aparte de la utilizacion didactica de los actuales juegos existentes en el mercado, que otros autores han analizado y explotado a fondo (Gros, 2004), existen videojuegos que tiene una clara voacion educativa que ayudan a los jovenes a aprender de otra manera a la tradicional.

Lamentablemente existe un viejo tabú sobre la utilizacion de los videojuegos y nuevas tecnologias como instumento educativo, donde solo se centran en lo negativo de estos, y se plantea que a la realidad no se la deja de lado, si no que bien vale la pena investigar y adecuar estos nuevos medios al sistema de educacion formal. Ya que pese a que existen estudios negativos, hay otros que sostienen que los videojuegos pueden ayudar a la motricidad, a la coordinación geneal y al retrazo del envejecimiento de las celudas cerebrales.

Son los juegos serios donde Freitas (2008) manifiesta que, son nuevos modos de enseñar y aprender que se estan utilizando e en la preparacion de diversos proofesionales de distimpos campos que antes solo hubieran estado en la imaginacion de la gente.

Finalmente debtri de la investigacion vemos que la abundancia de nuevos recuroso, y de la existencia de nuevas tecologias que cada vez mas estan al alcance de todos, en especial de niños y adolescentes pudieran llegar a dejar de lado la figura del profesor, por ello se hace cada vez mas necesaria una fusion entre las metodologías. Una de las limitaciones más visibles para llevar a cabo lo anteriormente mensionado, es que los videojuegos no responden a una malla curricular, y dos el tiempo en que pudieran ser utilizados con supervision del profesor.

La complejidad de la mayoría de videojuegos de la actualidad permite que el usuario desarrolle habilidades que se evalúan incluso para el ingreso a la universidad como habilidades de resolución de problemas, la toma de decisiones, búsqueda de información entre otros, (Mrales, 2017). Es por eso que la investigacion apoya a que los videojuegos a parte de ser lúdicos, pueden usarse como una herramienta dicatica para la enseñanza de cualquier

tipo de concepto o a su vez, materia educativa; todo depende como se habia mencionado antes, la supervicion que tenga el estudiante.

5 Conclusiones

La investigación realizada a los estudiantes de octavo año de la unidad educativa "Victoria Vascones Cuvi" del cantón Latacunga provincia Cotopaxi, permitió desarrollar un análisis e interpretación de los resultados, llegando a las siguientes conclusiones.

La relación estadística entre las variables de la problemática sujeto de estudio nos muestra que los videojuegos SI afectan al rendimiento académico, de manera directa pues el tiempo de uso de los mismos es proporcional al que no realizan otra actividad, tal y como se interpreto de los resultados, donde el tiempo promedio al día de uso de videojuegos es de 4 horas, mismas que son tomadas del tiempo de estudio, pues este tiempo es el único que tiene el estudiante después de la jornada educativa y antes del descanso nocturno.

.

Se evidencia que la mayoría de estudiantes que usan videojuegos poseen un rendimiento máximo de siete puntos sobre como se evidencia su resultado de la encuesta, donde se observa que las notas obtenidas por los estudiantes son las necesarias para aprobar el año lectivo, mas no suponen un esfuerzo real por parte del alumno para la superación académica.

Los resultados obtenidos del cuestionario, emite un resultado en el cual se evidencia claramente que los alumnos usuarios de videojuegos relegan la actividad académica a un segundo plano al no poder estos, equiparar un grado de entretenimiento como los videojuegos.

Mediante la interpretación de resultados se conocio de la actitud de los padres de familia con respecto a la educación que reciben sus hijos, se observo el escaso compromiso parental con el desarrollo educativo de sus representados, puesto que el control sobre sus tareas, evolución académica, proceso de aprendizaje es nulo, ya que su mayoría no controla actividades básicas como la elaboración de tareas en el hogar..

Bibliografía

1. Adomo. (1957). *Television anda the pattens of mass culture.* New York: The Free Press.
2. Alcalay, & Antonijevic. (1998). *El desarrollo del alumno: caracteristicas y estilos de aprendizaje* . México : Trillas.
3. Alvarado. (2008). *Caraxterísticas más relevantes del paradigma socio- crítico: su aplicacion en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza* . Revista Universitaria de Investigación.
4. Alvarado, L. J. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza . *Revista Universitaria de Investigación*, 202.
5. Bernard. (1998). *Factores y procesos de aprendizaje* . I.C.E.
6. Carlos, G. (2008). *Videojuegos para la transformación social* . España: Bilbao.
7. Castellano, Sánchez, & cranel. (2007). *El adolescente ante las tecnologías de la infoimración y la comunicación.* . Universidad Ramón Llul.
8. CESU. (1994). *La influencia de los videojuegos en los niños* . Sevilla: Instituto Nacional de Consumo.
9. Chomsky. (1965). *Aspecto de la teoría de la sntaxis* . Planiuc.
10. Cominetti, & Ruíz. (1997). *Algunos factores del rendimiento: las expetativas y géneros.* The World Bank.
11. Covington, & Omelich. (1997). *Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género* . Human Development Deparment .
12. Estallo. (2010). *Uso y abuso del internet* . Barcelona: Planeta.
13. Etxeberria. (2008). Videojugo, Consumo y Eduación. *Revista Electronica Teoría de la Educacion. Eduación y Cultura en la Sociedad de la Información.*, 18.
14. Freitas. (2008). *Emerging trends in serious game and virtual words.* Emerging Technologies for learning.
15. Friedman, Brogni, Antley, Guger, & Slater. (2005). *Sharing and analyzing presence experiments data.* Lodon: University College London.
16. García. (2015). *Prácticas educativas familiares y autoestima.* Psicothema.
17. García, J. A. (2005). *Prácticas educativas familiares y autoestima.* Psicothema.
18. Gil, A. &. (2007). Los Videojuegos. *MEDIAactive, S.L.*, 189.
19. Gros. (2004). *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento* . Bilbao: Desclée de Brouwer.
20. Jiménez. (200). *Competencia social : intervención preventiva en la escuale* . Infancia y Sociedad.
21. Lazo, & Gabelas. (2008). *La televisión: epicentro de la convergencia entre pantallas.* The Lancet.
22. León, Luján, Machargo, López, & Martín. (2005). *Videojuegos por los adolescentes.* Anuario de Filosofía, Psicología y Sociología.
23. Levis. (2012). *Videojuegos: cambios y permanencias.* Comunicación y pedagogía.
24. Merino , C. (27 de febrero de 2010). *Interdisciplinaria.* Obtenido de Interdisciplinaria: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-70272010000200007
25. Merino. (27 de 02 de 2019). *Inteerdiciplinaria*. Obtenido de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-70272010000200007
26. Mrales. (2017). *El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación.* Madrid: Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social.
27. Navarrol. (2003). *Rendiemiento académico: concepto, investigación y desarrollo.* España: REICE.
28. Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos.* Madrid: Fundación de Ayudantes contra la Drogadicción.
29. Ruíz. (2012). *Instrumentos de investigación.* Centro de investigación y evaluación educativa.
30. Thews. (1997). *La conducta animal, un modelo para el hombre.* Barcelona : Círculo de lectores.
31. Torres. (2015). *La teoria del aprendizaje significativo de David Ausbel.* Psicología y mente .
32. Vila, Castellano, & Coloma. (2018). *Rendimiento académico y cognitivo en el uso problematico del internet.* Madrid: Centro de Psicología aplicada.
33. Watson. (1963). *Conductismo.* Seix- Barral: Madrid.