



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la  
Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,  
MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

---

“LOS VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO CONDUCTUAL DE LOS ESTUDIANTES Y LAS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “FISCAL MANABÍ”, PARROQUIA PIFO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”.

---

**AUTORA: Nelly Aguayo Quishpi**

**TUTOR: Dr. Washington Wilfrido Montaña Correa Mg.**

**Ambato - Ecuador**

**2013**

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

**CERTIFICA:**

Yo, Dr. Washington Wilfrido Montaña Correa Mg. CC 030076939-7 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO CONDUCTUAL DE LOS ESTUDIANTES Y LAS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “FISCAL MANABÍ”, PARROQUIA PIFO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA” desarrollado por la egresada Nelly Aguayo Quishpi , 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.

.....  
Dr. Mg Washington Wilfrido Montaña Correa  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

.....  
Nelly Aguayo Quishpi

C.C: 172160638-0

**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LOS VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO CONDUCTUAL DE LOS ESTUDIANTES Y LAS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “FISCAL MANABÍ”, PARROQUIA PIFO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....  
Aguayo Quishpi Nelly

C.C: 172160638-0

**AUTORA**

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

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO CONDUCTUAL DE LOS ESTUDIANTES Y LAS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “FISCAL MANABÍ”, PARROQUIA PIFO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”**, presentada por la Srta. Nelly Aguayo Quishpi egresada de la Carrera de Educación Básica promoción: Septiembre 2012 – Agosto 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, 03 de Septiembre del 2013

**LA COMISIÓN**

.....  
Ing. Mg Wilma Lorena Gavilánez López

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....  
Psc Edu. Mg Paulina Alexandra Nieto Viteri

MIEMBRO

.....  
Ing. Daniela Mercedes Mora Castro

MIEMBRO

### **DEDICATORIA:**

A Dios supremo dador de la inteligencia y la sabiduría por darme la fortaleza y el espíritu batallador para cumplir con este caro anhelo.

A los seres que más amo mis padres y familiares por su apoyo incondicional y su fe ciega en creer que si soy capaz de culminar lo que me propongo.

**Mil gracias**  
**Nelly**

### **AGRADECIMIENTO:**

A la Universidad Técnica de Ambato a su persona del señor Rector Ing. MSc Luis Amoroso Mora y del señor Decano de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Dr. José Romero

A la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y en los docentes y tutores de los diferentes módulos que con responsabilidad y cumplimiento pusieron a nuestro servicio su alto nivel de conocimiento.

Al señor Dr. Washington Montaña por su dirección y entrega total en orientar una investigación que nos llena de satisfacción

Al señor Director de la escuela Fiscal Manabí y a los maestros que nos permitieron realizar la investigación de mi trabajo de titulación

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### PÁGINAS PRELIMINARES

|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| PORTADA.....                      | i    |
| APROBACIÓN DEL TUTOR.....         | ii   |
| AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....  | iii  |
| CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....  | iv   |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....      | v    |
| DEDICATORIA: .....                | vi   |
| AGRADECIMIENTO: .....             | vii  |
| ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS..... | viii |
| ÍNDICE DE TABLAS .....            | xii  |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS .....          | xiii |
| RESUMEN EJECUTIVO .....           | xiv  |

### CONTENIDOS

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| INTRODUCCIÓN .....                    | 1 |
| CAPÍTULO I.....                       | 3 |
| EL PROBLEMA .....                     | 3 |
| 1.1. TEMA.....                        | 3 |
| 1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... | 3 |
| 1.2.1. Contextualización.....         | 3 |
| 1.2.2. Análisis Crítico .....         | 5 |
| 1.2.3. Prognosis .....                | 7 |
| 1.2.4. Formulación del problema ..... | 7 |
| 1.2.5. Preguntas Directrices .....    | 7 |
| 1.2.6. Delimitación del problema..... | 8 |
| 1.3. JUSTIFICACIÓN .....              | 8 |

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| 1.4. OBJETIVOS .....                                          | 10 |
| 1.4.1. Objetivo General .....                                 | 10 |
| 1.4.2. Objetivos Específicos.....                             | 10 |
| <br>                                                          |    |
| CAPÍTULO II .....                                             | 12 |
| MARCO TEÓRICO .....                                           | 12 |
| 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....                        | 12 |
| 2.2. FUNDAMENTACIONES .....                                   | 15 |
| 2.2.1. Fundamentación Filosófica .....                        | 15 |
| 2.2.2. Fundamentación Epistemológica. ....                    | 16 |
| 2.2.3. Fundamentación Axiológica .....                        | 17 |
| 2.2.4. Fundamentación Social .....                            | 18 |
| 2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....                                | 19 |
| 2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....                           | 23 |
| 2.4.1. Variable independiente .....                           | 26 |
| 2.4.2. Variable Dependiente.....                              | 49 |
| 2.5. HIPÓTESIS .....                                          | 63 |
| 2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES .....                          | 63 |
| <br>                                                          |    |
| CAPÍTULO III .....                                            | 64 |
| METODOLOGÍA .....                                             | 64 |
| 3.1. ENFOQUE.....                                             | 64 |
| 3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN .....               | 64 |
| 3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN .....                      | 65 |
| 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....                                 | 65 |
| 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....                    | 67 |
| 3.5.1. Variable Independiente: Los videojuegos .....          | 67 |
| 3.5.2. Variable Dependiente: Desarrollo Conductual .....      | 68 |
| 3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....                       | 69 |
| 3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN .....           | 70 |
| 3.8. PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN ..... | 71 |

|                                               |         |
|-----------------------------------------------|---------|
| CAPITULO IV .....                             | 72      |
| ANÁLISIS E INTREPRETACIÓN DE RESULTADOS ..... | 72      |
| 4.2. Encuesta Aplicada Docentes .....         | 83      |
| 4.3. Comprobación de la Hipótesis .....       | 94      |
| <br>CAPÍTULO V .....                          | <br>98  |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....          | 98      |
| 5.1. CONCLUSIONES .....                       | 98      |
| 5.2. RECOMENDACIONES.....                     | 99      |
| <br>CAPÍTULO VI.....                          | <br>100 |
| LA PROPUESTA .....                            | 100     |
| 6.1. TÍTULO .....                             | 100     |
| 6.2. DATOS INFORMATIVOS .....                 | 100     |
| 6.3. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....        | 100     |
| 6.4. JUSTIFICACIÓN .....                      | 102     |
| 6.5. OBJETIVOS .....                          | 102     |
| 6.5.1. Objetivo General .....                 | 102     |
| 6.5.2. Objetivos Específicos.....             | 103     |
| 6.6. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA .....     | 103     |
| 6.6.1. Fundamentación Filosófica .....        | 103     |
| 6.6.2. Fundamentación Psicológica.....        | 103     |
| 6.6.3. Fundamentación Sociológica .....       | 104     |
| 6.6.4. Fundamentación Axiológica .....        | 104     |
| 6.7. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....             | 105     |
| 6.8. IMPORTANCIA.....                         | 118     |
| 6.9. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....        | 119     |
| 6.10. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....        | 119     |
| 6.11. MODELO OPERATIVO.....                   | 120     |
| 6.12. FACTIBILIDAD .....                      | 127     |
| 6.13. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA .....    | 127     |

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| 6.14. MARCO ADMINISTRATIVO .....                           | 128 |
| 6.15. IMPACTO .....                                        | 129 |
| 6.16. EVALUACIÓN .....                                     | 129 |
| <br>                                                       |     |
| BIBLIOGRAFÍA .....                                         | 131 |
| <br>                                                       |     |
| ANEXOS .....                                               | 133 |
| Anexo A: Encuesta a Estudiantes.....                       | 134 |
| Anexo B: Encuesta a Docentes .....                         | 135 |
| Anexo C: Autorización Para realizar la Investigación ..... | 136 |
| Anexo D: Fotografías .....                                 | 137 |
| Anexo E: La propuesta .....                                | 140 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------|-----|
| Tabla No. 1 Estratificación de la Población .....            | 66  |
| Tabla No. 2: Variable dependiente: Los videojuegos .....     | 67  |
| Tabla No. 3 Variable dependiente: Desarrollo Conductual..... | 68  |
| Tabla No. 5.....                                             | 72  |
| Tabla No. 6.....                                             | 73  |
| Tabla No. 7.....                                             | 74  |
| Tabla No. 8.....                                             | 75  |
| Tabla No. 9.....                                             | 76  |
| Tabla No. 10.....                                            | 77  |
| Tabla No. 11.....                                            | 78  |
| Tabla No. 12.....                                            | 79  |
| Tabla No. 13.....                                            | 80  |
| Tabla No. 14.....                                            | 81  |
| Tabla No. 15 Cuadro de resumen de estudiantes .....          | 82  |
| Tabla No. 16.....                                            | 83  |
| Tabla No. 17.....                                            | 84  |
| Tabla No. 18.....                                            | 85  |
| Tabla No. 19.....                                            | 86  |
| Tabla No. 20.....                                            | 87  |
| Tabla No. 21.....                                            | 88  |
| Tabla No. 22.....                                            | 89  |
| Tabla No. 23.....                                            | 90  |
| Tabla No. 24.....                                            | 91  |
| Tabla No. 25.....                                            | 92  |
| Tabla N° 26 Cuadro de resumen de docentes.....               | 93  |
| Tabla No. 27 Frecuencia observada .....                      | 95  |
| Tabla No. 28: Frecuencia Esperada .....                      | 96  |
| Tabla No. 29: Chi cuadrado .....                             | 96  |
| Tabla N°:30 Plan operativo .....                             | 121 |
| Tabla N° 31 Cronograma de actividades .....                  | 122 |
| Tabla N° 32 Administración de la propuesta.....              | 127 |
| Tabla No. 35 Evaluación .....                                | 130 |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Gráfico No. 1 Árbol de problemas .....                           | 5  |
| Gráfico N 2 Categorías Fundamentales .....                       | 23 |
| Gráfico No. 3 Constelación de Ideas Variable Independiente ..... | 24 |
| Gráfico No. 4: Constelación de Ideas Variable Dependiente .....  | 25 |
| Gráfico No. 4.....                                               | 72 |
| Gráfico No. 5.....                                               | 73 |
| Gráfico No. 6.....                                               | 74 |
| Gráfico No. 7.....                                               | 75 |
| Gráfico No. 8.....                                               | 76 |
| Gráfico No. 9.....                                               | 77 |
| Gráfico No. 10.....                                              | 78 |
| Gráfico No. 11.....                                              | 79 |
| Gráfico No. 12.....                                              | 80 |
| Gráfico No. 13.....                                              | 81 |
| Gráfico No. 14.....                                              | 83 |
| Gráfico No. 15.....                                              | 84 |
| Gráfico No. 16.....                                              | 85 |
| Gráfico No. 17.....                                              | 86 |
| Gráfico No. 18.....                                              | 87 |
| Gráfico No. 19.....                                              | 88 |
| Gráfico No. 20.....                                              | 89 |
| Gráfico No. 21.....                                              | 90 |
| Gráfico No. 22.....                                              | 91 |
| Gráfico No. 23.....                                              | 92 |

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD: PRESENCIAL**  
**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** “LOS VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO CONDUCTUAL DE LOS ESTUDIANTES Y LAS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “FISCAL MANABÍ”, PARROQUIA PIFO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”

**AUTORA:** Nelly Aguayo Quishpi

**TUTOR:** Dr. Washington Wilfrido Montaña Correa Mg.

**Resumen**

Los videojuegos durante mucho tiempo se han instalado en la sociedad actual, y hoy por hoy es la primera opción de ocio siendo el más preferido por los niños, niñas y adolescentes en sí el videojuego es una herramienta de doble filo, ayuda como un recurso pedagógico y didáctico ayuda al desarrollo de destrezas y habilidades sociales y cognitivas ,pero también con cierta frecuencia, favorecedora de valores ligados a la violencia por los altos contenidos de agresividad con la que se manejan los personajes de los juegos hacia sus semejantes y al cambio radical en su conductual , por esta razón se ha visto la necesidad de la presente investigación tomando en cuenta la realidad de la Escuela Fiscal “Manabí” sobre los videojuegos y el desarrollo conductual. Por otro lado los docentes no conocen mucho sobre los videojuegos y los efectos de los videojuegos que perturban la conducta adecuada de sus alumnos hacia sus semejantes que se encuentran alrededor entorpeciendo un buen ambiente escolar dentro del aula .La información obtenida en la investigación documental se utilizó para verificación de la hipótesis, mediante el estadístico .La investigación pretende ser un soporte para dimensionar la problemática en las instituciones educativas, además pretende dar una pauta para mediante una capacitación permanente a estudiantes y docentes sobre los efectos de los videojuegos que está afectando al correcto desarrollo personal, profesional de nuestros futuros jóvenes debemos en donde se tratara que los niños y docentes tome conciencia sobre la problemática para que busquen alternativas adecuadas que ayuden a mejorar la calidad de vida de nuestros niños.

**Palabras claves:** Videojuegos violentos, agresión, adicción, sexismo, soledad, conducta, racismo, trastorno del carácter, violencia, pérdidas año.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como tema: “Los Videojuegos y el desarrollo conductual de los estudiantes y las estudiantes del cuarto grado de educación básica de la escuela “Fiscal Manabí”, parroquia Pifo, cantón Quito, provincia Pichincha”

En la actualidad los videojuegos forman parte importante en la vida de los jóvenes debido a su contenido interactivo, envolvente y llamativo, han tomado un lugar significativo en su cotidianidad, logrando, involucrarles en un mundo completamente alejado de la realidad siendo incapaces de tener control sobre su afición a los juegos convirtiéndose en adicción provocando que los niños no realicen sus labores educativas y su desarrollo conductual no sea el correcto

**En el capítulo 1 se detalla:** El PROBLEMA, contiene el análisis Macro, Meso y Micro que hace relación al origen de la problemática Nacional, Provincial e Institucional, respectivamente los cuales están relacionadas con el mundo en el cual habitamos también por el árbol de problemas, análisis crítico, formulación del problema, delimitación del objeto de investigación, objetivo general y objetivos específicos.

**En el capítulo 2 denominado:** MARCO TEÓRICO se fundamenta en una visión filosófica, epistemológica, sociológica y legal, categorías fundamentales interrelacionadas, en donde se analiza y se desglosa el tema en subtemas para desarrollar cada una de ellas, hipótesis y señalamiento de las variables.

**En el capítulo 3 titulado:** METODOLOGÍA se desarrolla el enfoque, Modalidad de investigación, Nivel o tipo de investigación, Población muestra, Operacionalización de las variables en donde se obtendrá las preguntas para la obtención de la entrevista a ser aplicada a los estudiantes y la encuesta a los

docentes de la institución, Recolección de la información, Procesamiento y análisis.

**En el capítulo 4 titulado: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**, incluye todo el análisis estadístico con sus porcentajes, el cuadro de resumen de los datos obtenidos tanto como de los estudiantes y docentes y la comprobación de la hipótesis mediante CHI CUADRADO.

**En el capítulo 5 titulado: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**, las conclusiones y recomendaciones pertinentes, de acuerdo al análisis realizado por los datos estadísticos de la investigación.

**En el Capítulo 6 titulado: LA PROPUESTA**, contiene el tema, los antecedentes de la propuesta ,objetivo general y específicos, fundamentación epistemológica, sociológica, axiológica, importancia, ubicación sectorial y física , descripción de la propuesta, factibilidad y el impacto que se dará a los niños y docentes de la institución .

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA**

**“LOS VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO CONDUCTUAL DE LOS ESTUDIANTES Y LAS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACION BÁSICA DE LA ESCUELA “FISCAL MANABI”, PARROQUIA PIFO, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”.**

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1. Contextualización**

La tecnología es un puntal importante en el acontecer diario del ser humano, En las últimas décadas, junto con el explosivo desarrollo tecnológico, especialmente de las llamadas Tecnologías de la información y Comunicación (TIC) que incluyen la televisión (TV), radio, música, videos juegos, telefonía, Internet, etc.; se comprueba también, la gran influencia que estas tecnologías, a través de su omnipresencia en los hogares, escuelas, instituciones, etc., tienen sobre la salud infanto-juvenil. Varias investigaciones, dan cuenta de dicha influencia, particularmente en aspectos como conducta violenta, consumo de alcohol y drogas, conductas sexuales de riesgo, trastornos alimentarios, nutritivos y otros ya que la tecnología nos ha dado libre acceso y albedrio haciéndonos creer que todo lo que se ve y se escucha está bien viendo ídolos en las personas que aparecen en las pantallas que tienen comportamientos dudosos en el ambiente que se desenvuelven provocando en nuestros niños una confusión de la realidad en la que vive , las autoridades de salud de muchos países desarrollados han

implementado políticas y medidas regulatorias de educación para los niños y sus familias.

Ecuador no es exento de esta realidad evidenciada en países de primer mundo, la accesibilidad a las consolas de videojuegos debido al precio, así como la proliferación de lugares donde se puede alquilar estos dispositivos a costos relativamente módicos, constituyen una parte fundamental que respalda al problema. El desarrollo tecnológico es tan avanzado que hoy en la actualidad los mismos centros de cómputo, constituye una alternativa al alquiler de consolas, la facilidad que el internet posibilita para interactuar con jugadores de otras partes del mundo los vuelven más atractivos que el simple hecho de solo competir con una simple computadora que predisponen a los niños y niñas a aceptar la violencia con demasiada facilidad o provocar trastornos más complejos.

A nivel de la provincia de Pichincha, no se tiene una precisión de cuantos son los locales destinados a esta actividad, ya que muchos de ellos actúan al margen de la ley, y son estos precisamente los más concurridos por los estudiantes de las escuelas y colegios; a modo global, según el último Censo de Población y Vivienda del año 2010, se menciona que cerca de un 65% de la población de la provincia tiene acceso a internet, celular o algún dispositivo tecnológico de última generación. Por lo que se deduce que un buen porcentaje del universo infanto-juvenil se ve influenciado a utilizar alguno de estos medios como el videojuego que es el más elemental y preferido por la gran mayoría de niños.

A nivel de la población estudiantil de la Institución Educativa, se observó que un buen número de estudiantes es asiduo visitante de estos lugares de entretenimiento, sobre todo con mayor frecuencia a la salida de clases, a esto hecho habrá que sumarle aquellos estudiantes que posean consolas en casa o a aquellos que tengan accesos a internet; en diálogos con maestros, se ha podido evidenciar un descenso de calificaciones de estudiantes y una modificación en la conducta de varios de ellos conforme avanza el año lectivo.

### 1.2.2. Análisis Crítico

#### ÁRBOL DE PROBLEMAS

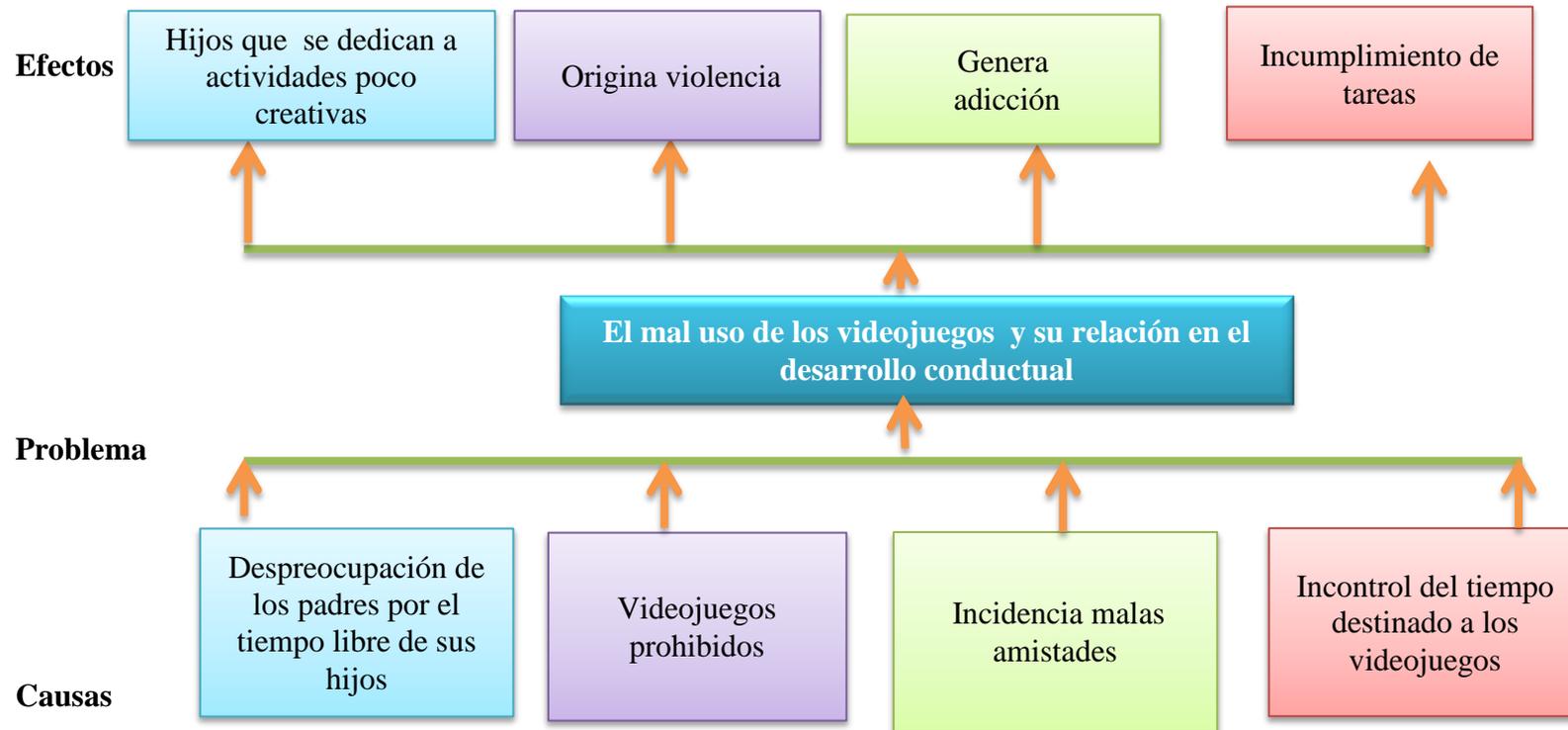


Grafico No. 1 Árbol de problemas  
Elaborado por Nelly Aguayo Quishpi

El mal uso de los videojuegos tiene que ver mucho con el desarrollo conductual es así que se ha producido que en mucho hogares ecuatorianos ambos padres de familia tengan que trabajar o migrar hacia otros países; dejando a sus hijos al cuidado de otras personas ajenas a ellos; esto genera que los padres sean ajenos a la manera que sus hijos destinan su tiempo libre, en mucho de las ocasiones los menores salen fuera del hogar dedicándose a actividades pocas creativas.

La utilización y practica de juegos con contenidos violentos que a su vez se vuelven los más practicados aunque sean prohibidos por sus alto contenido de violencia su mala utilización hace que los niños y adolescentes manejen estos juegos como normales ya que al exponerse a la violencia se vuelven inmunes, insensibles al horror y la violencia que ellos ven en las pantallas llegando en ocasiones a imitar la violencia como una forma de manejar los problemas afectando su interacción social con los demás.

Los niños y adolescentes se involucran a los videojuegos ya sea individualmente o por soledad buscan un medio de distracción pero también lo conocen por las amistades que influyen ya sea por saber quién es mejor la existencia de múltiples niveles puede ser también responsable de las propiedades fomentadoras de adicción de los juegos un participante en video-juegos realiza visibles progresos mejorando puntuaciones y llegando al alcanzar el nivel próximo creando un persistente atractivo, siendo así que se involucran demasiado hasta obsesionarse con los videojuegos.

El jugar videojuegos se ha convertido en una actividad popular entre los niños y adolescentes que dedican una enorme cantidad de tiempo hasta convertirse en aficionados a estos hasta el punto de llegar jugarlos olvidándose de cumplir sus tareas escolares y actividades que cumplían dentro de sus hogares el juego en un gran porcentaje de niños después de salir de clases se dirigen a centros de cómputo donde alquilan una máquina y se pasan horas frente a las pantallas desesperados por ganar una partida enojados consigo mismo y con las demás

personas que se encuentran a su alrededor hay oportunidades que es tal su impotencia que mencionan malas palabras en algunas ocasiones agrediendo a sus compañeros de clases o a sus amigos de juegos ofendiéndoles verbalmente, físicamente y psicológicamente descuidándose y a veces olvidándose de sus labores estudiantiles trasladándose a sus hogares en altas horas de la noche no teniendo tiempo para realizar sus actividades educativas .

### **1.2.3. Prognosis**

De no llegar a realizarse la presente investigación, en primera instancia no se tendrá una idea clara de la relación entre el uso de videojuegos y las modificaciones de conducta de los niños; llegando a tener a futuro jóvenes con una realidad bastante incierta; de igual manera el ambiente escolar se verá afectado al tener problemas en la relación entre compañeros y con sus maestros, y lo más importante se estaría dejando de lado la relación armónica que debe existir al interior de la familia que es el núcleo central de la sociedad llegando a producirse que descuiden sus estudios no realicen sus tareas, en un total descontrol por parte de sus padres, maestros por lo cual su tiempo libre no lo emplean en actividades productivas y evitando la comunicación entre padres e hijos.

### **1.2.4. Formulación del problema**

¿De qué manera influye el uso de los videos juegos en el desarrollo conductual de los estudiantes y las estudiantes del cuarto año de educación básica?

### **1.2.5. Preguntas Directrices**

- ¿Cuáles son los principales tipos de videojuegos que prefieren los niños?
- ¿Cuándo el uso de juegos de video se convierte en adicción?
- ¿Qué problemas en la conducta puede generar el uso de los videojuegos?
- ¿Qué alternativas de solución se puede plantear para los problemas conductuales identificados?

### **1.2.6. Delimitación del problema**

- Campo: Educativo
- Área: Informática
- Aspecto: Videojuegos

#### **1.2.6.1. Delimitación espacial**

En el presente estudio se realizara en el espacio físico que ocupa la escuela de educación básica Manabí.

#### **1.2.6.2. Delimitación temporal**

La presente investigación se llevara a cabo en el periodo comprendido en septiembre del 2012 a marzo del 2013

#### **1.2.6.3. Unidades de observación**

- Profesores
- Estudiantes de cuarto grado de educación básica

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se ha realizado pensando en los estudiantes del establecimiento educativo ya que en muchas ocasiones su conducta no es la adecuada por la utilización indebida de los videojuegos creando un mal hábito en los estudiantes que perduran y se propagan ya que en estos locales no hay un control por parte de las autoridades para el funcionamiento de los mismos, también se necesita concientizar sobre las futuras consecuencias que estos tendrían en la vida de nuestros niños y adolescentes provocando conductas inadecuadas.

El **interés** por abordar este problema, surge de la observación de cómo ciertos menores han modificado su conducta de manera progresiva, los mismos que se los ha visto continuamente en ciertos locales de videojuegos ubicados a los alrededores de la institución.

La presente investigación es de vital **importancia**, ya que al abordar esta problemática y dar solución a la misma estaremos contribuyendo a mejorar el ambiente escolar en que se desenvuelven su manera de comportarse hacia a los demás entregando a futuro jóvenes con una visión real del entorno, con conocimientos amplios y asegurándoles una vida digna sin violencia.

La **novedad** de esta investigación es interesante porque en esta institución educativa es la primera vez que se realiza un proyecto sobre este tema por lo tal motivo se dará a conocer tanto como a la familia, comunidad educativa que a pesar que los niños tienen problemas en la conducta, muchas veces no se han fijado en el detalle, debido a sus ocupaciones y por falta de conocimiento de las consecuencias que puede ocasionar el uso constante de los videojuegos a manera de entretenimiento.

Además debemos señalar la **factibilidad** de realizar esta investigación, por cuanto para su ejecución no se requiere ingentes cantidades de dinero, ni equipos y materiales relativamente costosos; así mismo se cuenta con el apoyo de las autoridades de la institución, maestros y padres de familia para llevarla a cabo.

Sin lugar a dudas los niños y niñas en si toda la comunidad educativa, serán **beneficiarios** directos al momento de la culminación de este trabajo, su desempeño escolar, la relación en el aula con sus compañeros se potencializara y lo más importante sus relaciones interpersonales fuera y dentro del aula con su familia y la sociedad permitirá su completa integración a futuro.

La **originalidad** de este estudio asegura que los resultados sean óptimos y la toma de decisiones sean las correctas para el beneficio de la comunidad educativa, al

no existir ningún trabajo parecido en la institución educativa en la cual se pretende poner en marcha debido a los altos porcentajes de conductas inadecuadas, bajo rendimiento escolar, problemas en el ambiente escolar principalmente con sus compañeros de clase detectadas en la institución educativa.

La **misión** principal de la institución educativa es propiciar el desarrollo de las metas personales, sociales, académicas y ocupacionales para contribuir a la formación integral capaz de entenderse a sí mismo y a la sociedad en que vive, y de incorporarse en forma productiva y responsable al proceso de cambio social y económico.

La institución educativa tiene como **visión** fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje, fomentando el desarrollo de condiciones óptimas que mejoren la calidad de vida, a través de la creación de una red de apoyo, integrada por la escuela, el hogar y la comunidad para facilitar la transición de la escuela y el trabajo social y económico.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo General**

- Determinar la influencia que los videojuegos tienen en la alteración del desarrollo conductual de los estudiantes y las estudiantes del cuarto grado de Educación Básica de la Escuela “Fiscal Manabí” de la parroquia Pifo cantón Quito, provincia Pichincha.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

1. Analizar los tipos de videojuegos que los niños y las niñas prefieren y detectar la incidencia en la conducta.

2. Identificar las alteraciones en el desarrollo conductual a causa de las escenas violentas de los videojuegos de los estudiantes y las estudiantes.
3. Diseñar un plan de capacitación sobre los efectos de los videojuegos en el desarrollo conductual.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En el Repositorio Digital de la Universidad Técnica de Ambato, se pudo evidenciar la existencia de algunos trabajos al respecto; y se ha tomado como referencia las siguientes investigaciones:

**Autora:** Martha Cecilia Morales Villacrés

**Tutora:** Lcda. Lupe del Rocío Llerena Pérez en el tema

**Tema:** “Los video juegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto año de educación básica de la escuela Reinaldo Espinoza, parroquia Ambatillo, cantón Ambato, provincia de Tungurahua, periodo junio – octubre 2010”

#### **Conclusiones:**

- Luego de realizar las encuestas a los estudiantes se dedican a los videojuegos en sus hogares en un 50% en la ausencia de los padres lo cual no les permite llegar a la institución ni cumplir con sus obligaciones.
- También concluye que los padres de familia debido a sus ocupaciones casi nunca se preocupan por el bienestar de sus hijos y recomienda mantener un mayor control de los padres de familia y sostener un diálogo permanente con sus hijos, de todas las actividades realizadas durante el día.

#### **Recomendaciones**

- Para exigir a una persona que sea responsable se debe educar con el ejemplo y la mejor escuela para empezar es la familia.

- En la tesis tomada se hace referencia que los problemas dados en el rendimiento escolar tienen que ver mucho con el descuido de los padres por las diferentes ocupaciones dentro del hogar en donde desperdician su tiempo en los videojuegos
- Dentro del repositorio también se pudo encontrar una investigación que hace hincapié los juegos en el comportamiento.

**Autora:** Siza Siza Carlos Efraín

**Tutora:** Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri.

**Tema:** “Los juegos electrónicos violentos y su influencia en el comportamiento intra-áulico de los niños de sexto año de la escuela “Juan León Mera” de la parroquia el Rosario cantón Pelileo durante el período de junio del 2010 – octubre 2010”

**Conclusiones:**

- Son que los docentes y padres de familia de la escuela “Juan León Mera” conocen poco acerca de los juegos electrónicos violentos.
- Existen varios casos de niños con comportamientos violentos que repercute en las buenas relaciones que deben tener dentro del aula. Recomendando fortalecer la comunicación entre docentes, padres de familia y estudiantes para tomar en cuenta las opiniones y sugerencias sobre los juegos electrónicos violentos, que afectan el comportamiento de los niños.

**Recomendaciones:**

- Se debe considerar que el niño es capaz de asimilar y comprender “TODO” en la cual es recomendable que las docentes siempre tengan la predisposición de estar en contacto con los estudiantes motivándolos a estudiar, para que el interés sobre los juegos electrónicos disminuya.

- En esta investigación hace notar que el desconocimiento del contenido o en sí de los juegos electrónicos hace que nadie del medio educativo puede saber sobre el efecto que causa en los niños los juegos afectando su desarrollo cognitivo y social en sí por lo tanto esta investigación me ayudara a entender rasgos principales de los muchos problemas de cada día de cada uno de los estudiantes en la institución educativa.

Para la segunda variable se encontró un tema parecido en donde hace referencia a la conducta.

**Autora:** Castillo Saguay Patricia Catalina

**Tutora:** Psicóloga Clínica Guadalupe Núñez Sara Verónica.

**Tema:** “Los problemas paterno filiales como mantenedores de conductas no asertivas en los adolescentes estudiantes del 1er informe de investigación sobre: año de electromecánica del colegio técnico popular Leonardo Murialdo de la ciudad de Ambato”

### **Conclusiones:**

- El tipo de problema paterno – filial más significativo en los adolescentes estudiantes del 1 año de electromecánica del Colegio Técnico Popular Leonardo Murialdo en el periodo Septiembre – Diciembre 2010, es el deterioro de la comunicación entre padres e hijos; siendo un 92 % de la población quienes es lo padecen.
- El 80% de los adolescentes en estudio, se relacionan con un nivel de asertividad medio, estos adolescentes con problemas paterno filiales tienden a equilibrar su Comportamiento social entre conductas asertivas y no asertivas, el 20 % restante de los adolescentes estudiantes del se relacionan con un nivel de asertividad alto es decir generalmente responden a situaciones sociales de forma asertiva.

## **Recomendaciones:**

- Trabajar de forma urgente en la reestructuración de las relaciones entre los adolescentes estudiantes del y sus padres; mediante un plan terapéutico sistémico Familiar para la reestructuración de la comunicación con el fin de mejorar el funcionamiento de la relación entre padres e hijos.
- Planificar reuniones de padres de familia para hacer conocer los problemas paternos filiales, concientizar y lograr la asimilación de un cambio en la relación entre padres e hijos.
- El trabajo investigativo me ayuda a tener una idea sobre los problemas paternos en la vida de los niños y las niñas siempre tienen que ver con la falta de comunicación entre padres e hijos si no hay comunicación no hay una armonía dentro del hogar provocando conductas inadecuadas que en muchas ocasiones hay un rompimiento en la relación entre padres e hijos.

## **2.2. FUNDAMENTACIONES**

### **2.2.1. Fundamentación Filosófica**

La fundamentación filosófica de la investigación se sustenta en el paradigma crítico-propositivo. Es decir se desea transformar la educación a través de la participación y se logre un aprendizaje significativo de calidad enmarcado en un ambiente de colaboración y respeto mutuo. Se encamina al futuro donde la educación deberá ir de la mano con el pensamiento crítico y analítico de los estudiantes para cambiar la realidad en vez de limitarse a interpretarla.

“Cada etapa constituye, por tanto, mediante las estructuras que la definen, una forma particular de equilibrio, y la evolución mental se efectúa en el sentido de una equilibración cada vez mejor. (Piaget1991)

Definiéndose así que cada etapa del niño o niña no se puede saltar ya que le ayuda a definir su personalidad y a tener equilibrio mental y emocional lo cual le dará la confianza para decir no o saber cuándo está actuando bien o mal y si lo hizo como remediar las cosas en su totalidad.

Edgar Morín manifiesta “la causa actúa sobre el efecto y el efecto sobre la causa, como en un sistema de calefacción en el que el termostato regula el trabajo de la caldera...” (Morín 2004)

Las personas por naturaleza en un determinado tiempo queremos imitar lo que vemos lo mismo pasa con nuestros niños ven como solucionan los problemas con violencia en los medios de comunicación, juegos e internet piensa que con la violencia solucionarían sus conflictos sin imaginarse que la violencia genera más violencia sin remediar los problemas solamente apaciguándolos y dejando que se acumulen hasta el límite de explotar y esto puede ocasionar mucha más violencia sin que nadie la pueda detener y comprender la magnitud de la frustración ocasionada en la vida de cada ser humano que habita en este planeta sin remediar y componer lo que ya se hizo ya que no se puede arreglar lo que ya está realizado u ocasionado .

### **2.2.2. Fundamentación Epistemológica.**

La epistemología es una disciplina que estudia cómo se genera y se valida el conocimiento de las ciencias. Su función es analizar los preceptos que se emplean para justificar los datos científicos, considerando los factores sociales, psicológicos y hasta históricos que entran en juego.

Dice Javier Monserrate “los niveles de reflexión epistemológico se mueven para cumplir adecuadamente sus objetivos científicos: auto-observación de los procesos cognitivos tales como se da en su propia experiencia o introspección observación de la estructura de la experiencia global de la realidad en que el hombre se encuentra para tratar de entender como el hecho del conocimiento humano es en ella un elemento coherente; estudiar cómo se manifiesta el conocimiento tal como es ejercitado por el hombre dentro de la cultura que vive , visión del curso de la historia y del desarrollo del conocimiento científico; finalmente, reflexión científica sobre el conocimiento humano y elaboración de investigaciones sobre él, que conduzcan a determinados ensayos epistemológicos y a elaborar una idea científica de lo que éste sea.”(Monserrate, 2002)

Las investigaciones que se realicen sobre algún problema que aqueje a nuestra sociedad deben ser elaboradas de manera científica y clara en donde se pueda solucionar y ayudar a la sociedad para mejorar las vidas de muchas personas principalmente de nuestros niños que están a merced de tanta información en algunas ocasiones erróneas afectando su desarrollo normal.

D`Alembert manifiesta "nuestras sensaciones tienen, en efecto, fuera de nosotros, la causa que les suponemos, puesto que el efecto que puede resultar de la existencia real de esta causa no podría diferir en modo alguno del que experimentamos" (Alembert, 1974)

Mediante la ciencia podemos conocer la verdad de situaciones que se encuentran a nuestro alrededor para entender las causas y efectos que traería en la vida y la realidad de toda la sociedad cuando tomamos una mala decisión ya sea en nuestra vida o en la de los demás no tendrá explicación alguna con la ciencia lo que se haga porque se debe a la intuición o carácter de la persona.

### **2.2.3. Fundamentación Axiológica**

La axiología es el estado de los valores esto se refiere a la importancia preferencia y selección que se le atribuye a una cosa. Existiendo valores, morales, estéticos, educativos, sociales, y económicos.

David Hume manifiesta "Extinguid todo los sentimientos y predisposiciones entrañables a favor de la virtud, así como todo disgusto y aversión con respecto al vicio; haced que los hombres se sientan indiferentes acerca de estas situaciones, y la moral no será ya una disciplina practica ni tendrá ninguna influencia en la regulación de nuestras vidas y acciones" (Hume, 2006)

En la cultura ecuatoriana, con mucha frecuencia en el concepto de valor con el concepto de virtud, aunque en la realidad no son conceptos idénticos, definiendo

así que el valor es la cualidad y características que hacen buena a una persona siendo esto bueno y positivo, orientando al ser y al buen hacer de la persona pero la virtud es una cualidad del alma por la que se vive y nadie usa mal en todo su desarrollo como ser humano.

Friedrich Nietzsche y su concepción genealógica de los valores, según la cual no sólo los juicios estéticos y morales dependen de valores, sino que hasta las verdades científicas y las observaciones cotidianas responden a ciertos valores y formas de valorar.( Nietzsche,2008)

La axiología no sólo trata abordar los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio

#### **2.2.4. Fundamentación Social**

La fundamentación social estudia los problemas sociales aparece como un objetivo del ser humano en donde busca relacionarse de la mejor manera con los demás Desde que el hombre apareció en la tierra han existido los conflictos, y estos se producen cuando la relación existente entre dos o más partes es afectada o se supone en cuestionamiento un interés o valor que refleja competencia entre sí.

“Se orientan a la resolución de problemas, con el fin de intentar satisfacer las necesidades básicas del individuo. Existe una cierta relación entre la fragilidad y la carencia, por un lado, y la responsabilidad por el otro.”

(Solano Luis Felipe 2007)

La gran mayoría de las personas pensamos que un problema no tiene una solución pero toda en la vida tiene solución solamente hace falta que busquemos las normas y las maneras de buscarlas manteniendo nuestro pensamiento del hacer bien y no el mal a nuestro prójimo.

## **2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **Constitución de la República del Ecuador**

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

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

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

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

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

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

**Art. 46.-**El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.
1. Protección y atención contra todo tipo de violencia, maltrato, explotación sexual o de cualquier otra índole, o contra la negligencia que provoque tales situaciones.
2. Prevención contra el uso de estupefacientes o psicotrópicos y el consumo de bebidas alcohólicas y otras sustancias nocivas para su salud y desarrollo.
3. Protección frente a la influencia de programas o mensajes, difundidos a través de cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género. Las políticas públicas de comunicación priorizarán su educación y el respeto a sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad. Se establecerán limitaciones y sanciones para hacer efectivos estos derechos.

### **Código de la Niñez y la Adolescencia:**

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

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

- d. Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e. Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsables y la conservación de la salud;
- f. Fortalecer el respeto a su progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;
- g. Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;
- h. La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos.
- i. El respeto al medio ambiente

**Art. 75.- Prevención del maltrato institucional.-** El Estado planificará y pondrá en ejecución medidas administrativas, legislativas, pedagógicas, de protección, atención, cuidado y demás que sean necesarias, en instituciones públicas y privadas, con el fin de erradicar toda forma de maltrato y abuso, y de mejorar las relaciones entre adultos y niños, niñas y adolescentes, y de éstos entre sí, especialmente en el entorno de su vida cotidiana. Las prácticas administrativas, pedagógicas, formativas, culturales tradicionales, de protección, atención, cuidado y de cualquier otra clase que realice toda institución pública o privada, deben respetar los derechos y garantías de los niños, niñas y adolescentes, y excluir toda forma de maltrato y abuso.

#### **Ley Orgánica de Educación Intercultural:**

**Art. 6.- Obligaciones.-** La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

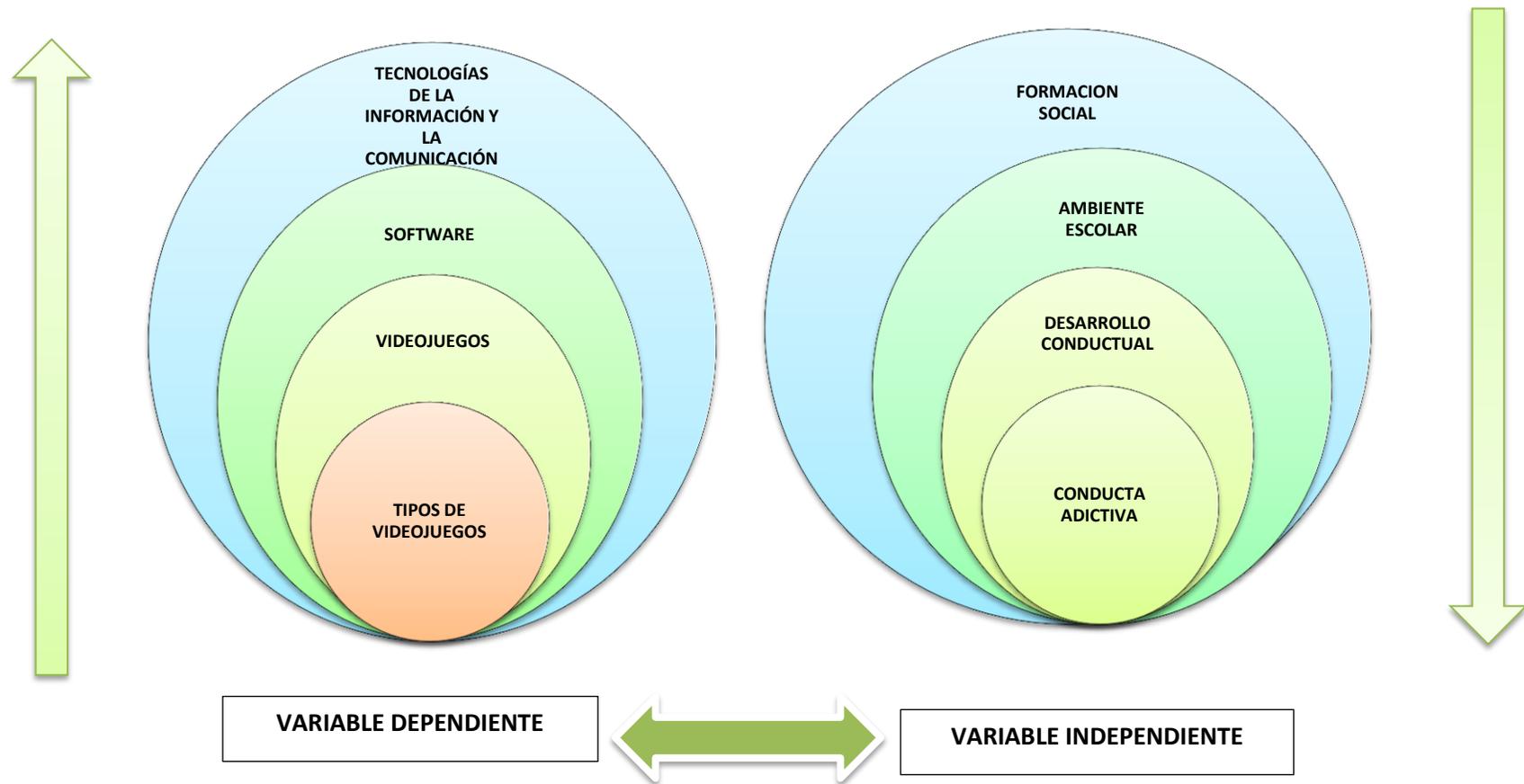
- b.** Garantizar que las instituciones educativas sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica;

**h.** Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de los integrantes de las instituciones educativas, con particular énfasis en las y los estudiantes.

**Art. 7.- Derechos.-** Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

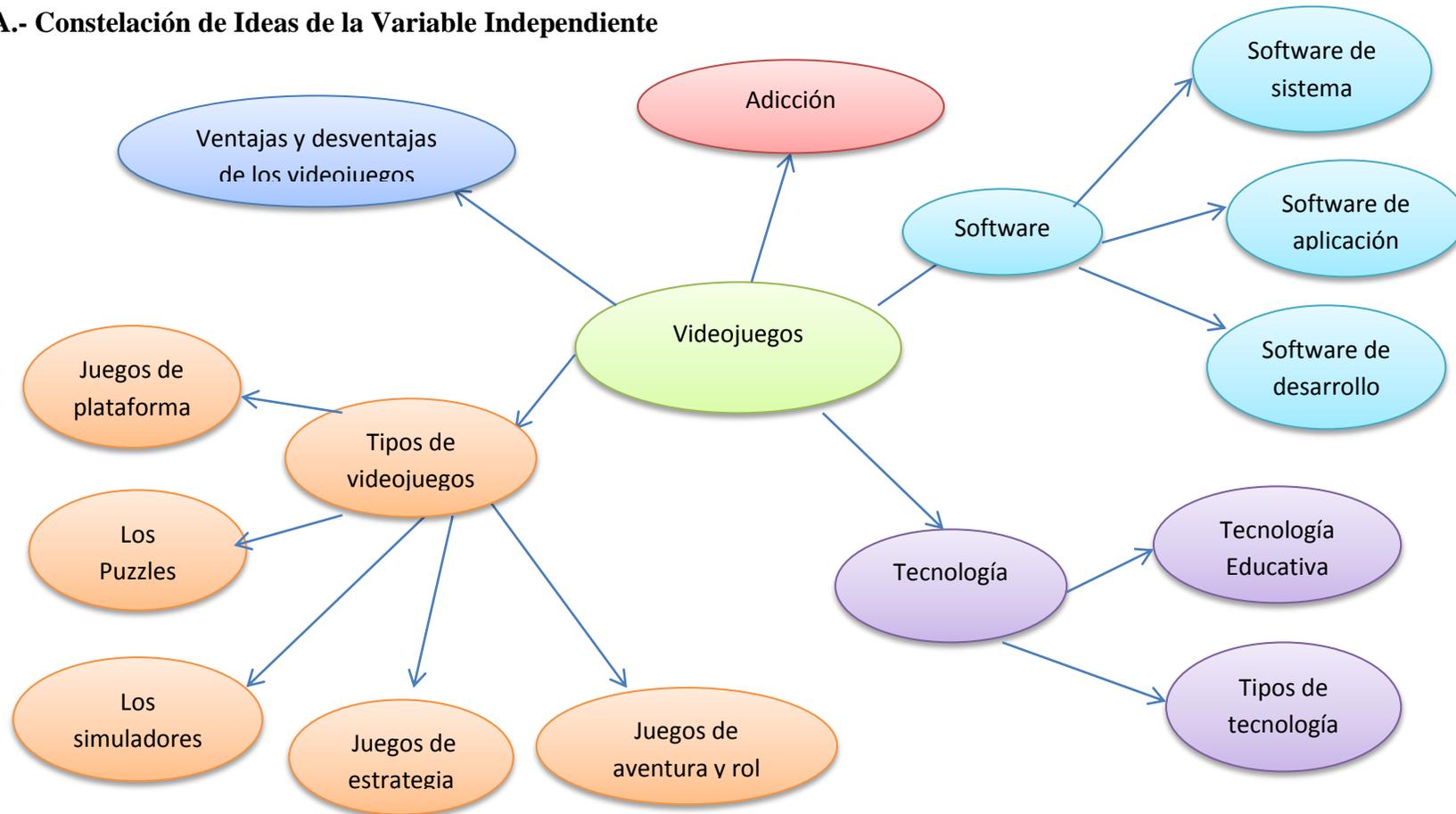
**i.** Ser protegidos contra todo tipo de violencia en las instituciones educativas, así como a denunciar ante las autoridades e instituciones competentes cualquier violación a sus derechos fundamentales o garantías constitucionales, cualquier acción u omisión que atente contra la dignidad e integridad física, psicológica o sexual de la persona; a ejercer su derecho a la protección.

## 2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



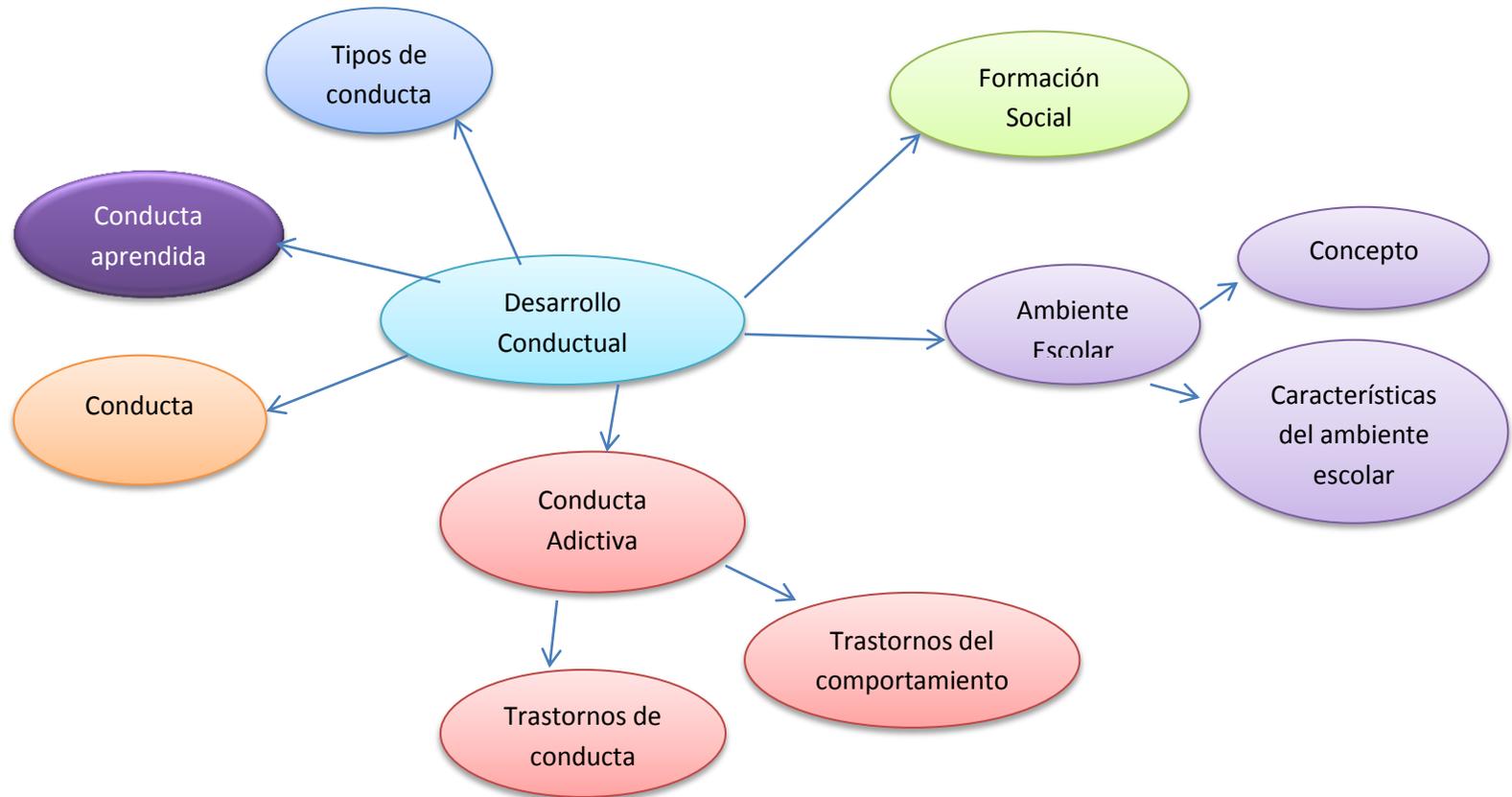
**Gráfico N 2 Categorías Fundamentales**  
Elaborado por Nelly Aguayo Quishpi

**A.- Constelación de Ideas de la Variable Independiente**



**Grafico No. 3 Constelación de Ideas Variable Independiente**  
Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

## B.- Constelación de Ideas Variable Dependiente



**Grafico No. 4: Constelación de Ideas Variable Dependiente**  
Elaborado por: Nelly Aguayo

## 2.4.1. Variable independiente

### 2.4.1.1.1. Tipos de videojuegos

Los medios de comunicación han dado una imagen bastante negativa respecto a los efectos de los juegos de computación sobre los usuarios. En la mayoría de las ocasiones las críticas se refieren que generan adicción, aíslan o incitan a la violencia. Sin entrar en las discusiones que se producen sobre el tema se destacan aquí el uso de este tipo de programas pueden tener en la escuela.

Aunque los juegos existentes en el mercado presentan una gran variedad, existen dos tipos: videojuegos de entretenimiento, educativos:

- a) **Los juegos de plataformas** pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Riesgos a considerar por parte del profesorado: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego.
- b) **Los puzzles**, como el "tetris", y los programas constructores desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos.
- c) **Los simuladores** (deportes, aviones...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones.
- d) **Los juegos de estrategia** exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, "vidas", armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas en clase que aseguren que todos los estudiantes se dan cuenta de ello.

- e) **Los juegos de aventura y rol** pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. También aquí la principal preocupación de los educadores será promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego. (Morata, 1985)

Los diferentes tipos de video juegos si su contenido no es revisado adecuadamente por personas con criterio antes de entregar a los niños para su utilización no estaremos cumpliendo con salvaguardar la integridad de nuestros niños porque hay videojuegos con alto contenido de violencia provocando conductas agresivas que a su vez son practicadas dentro del aula de clase también en algunos juegos existen contenidos altamente educativos que ayudan al aprendizaje dentro de las aulas de clase en su aprendizaje diario para su vida .

#### **2.4.1.2. Videojuegos de entretenimiento con contenido violento**

- 1. Call of Duty: Modern Warfare 2 (2010)** – El juego y toda la serie está inspirado en la guerra y por obvias razones resulta violento, pero lo que más causó polémica entre la población es que se incluye una escena en donde los jugadores controlan a un agente encubierto que actúa como parte de un grupo terrorista que ataca un aeropuerto. Es posible participar en la masacre contra civiles inocentes, lo que volvió locos a miles de padres de familia.
- 2. Postal (1997)** – Un juego de disparos con perspectiva isométrica en donde debes eliminar a enemigos utilizando una amplia variedad de armas incluyendo ametralladoras, escopetas, minas, napalm y muchos otros artefactos violentos. En su momento causó polémica que también podías eliminar a inocentes sin recibir ninguna penalización.
- 3. Mortal Kombat (1992)** – Describir la razón para que este juego se encuentre en este top es debido a combates a muerte, sangre por litros, columnas vertebrales desprendidas del cuerpo y mucho más es lo que se incluye en este popular juego de peleas de Midway Games. Mortal Kombat ha sido ejemplo de violencia digital en docenas de ocasiones, ha

causado debates gubernamentales e incluso fue una de las razones principales para la creación de la ESRB que actualmente da clasificación a los videojuegos.

4. **Grand Theft Auto III (2001)** – La serie GTA ya era conocida por su inspiración en el mundo criminal, pero fue hasta que se cambió la perspectiva a 3D cuando en verdad se reflejó la crudeza de la violencia incluida en el juego. Esta entrega pone a los jugadores en el papel de un criminal que busca tomar venganza, lo que los lleva a robar autos, matar policías, matar inocentes, matar prostitutas después de tener sexo con ellas y muchas cosas más. Un juego con clasificación Mature que comenzó toda una revolución en lo que a violencia digital se refiere.
5. **MadWorld (2009)** – Un juego desarrollado por Platinum Games que antes que nada llegó a cambiar esa imagen que tenía la consola Wii con sus títulos generalmente familiares. Este título muestra unas atractivas gráficas que parecen extraídas de un libro de comics en donde todo es blanco y negro a excepción de la sangre, lo que resalta aún más los galones de este líquido vital que se derraman por todo el entorno. El protagonista acaba con sus enemigos utilizando una amplia variedad de armas y herramientas incluyendo la motosierra integrada en su brazo. Una obra que fue prohibida en lugares como Alemania.
6. **Manhunt (2003)** – De los creadores de Grand Theft Auto III llegó Manhunt para redefinir el significado de videojuegos violentos. En el juego tomas el papel de James Earl Cash, un preso condenado a muerte que se convierte en el protagonista de una concurso/película snuff creada por un maniático. Para ganar y así recibir la libertad deberás matar a todos los que se pongan en tu camino, utilizando una amplia variedad de métodos y objetos incluyendo barras de acero, bolsas de plástico, cuchillos y otras herramientas. Brutalidad con toda la extensión de la palabra.
7. **Splatterhouse (2010)** – Una nueva versión de un beat'em up clásico de Namco en donde el gore y la violencia se ven mucho más impactantes debido a las diferencias gráficas. Sin duda uno de los juegos más

sangrientos que se han creado ya que el protagonista parte enemigos por la mitad, les corta sus extremidades y los inserta contra otros objetos puntiagudos. Literalmente un baño de sangre.

8. **Soldier of Fortune (2000)** – Un FPS desarrollado por Raven Software que en su momento impactó por su violento contenido gráfico. Gracias al engine GHOUL este juego permite desmembrar a los enemigos, lo que causó polémica en diversos niveles incluyendo el gobierno de Alemania que lo catalogó como un medio de daño para personas jóvenes.
9. **God of War III (2010)** – Aunque las entregas anteriores ya mostraban violencia al mayoreo, es en esta tercera entrega en donde las ejecuciones lucen más impactantes debido al apartado visual y al hecho de que se incrementó la cantidad de secuencias en donde aparecen desmembramientos, decapitaciones y baños de sangre. Kratos no muestra piedad de nadie y te hará sentir toda la ira de su interior.
10. **Dead Space (2008)** – Un ingeniero que para sobrevivir de unas monstruosas criaturas debe utilizar los recursos a su alcance. Esto ocasiona que controlando al protagonista deberás acabar con los enemigos haciendo uso de armas y herramientas para rebanar sus extremidades. Tan espectacular como violenta la manera de acabar con las amenazas del entorno.

#### 2.4.1.3. Videojuegos educativos

La práctica en el aula con los videojuegos resulta de gran atractivo para los estudiantes. La selección del videojuego siempre debe estar supeditada a los objetivos de aprendizaje y será el docente el que los elija. En este apartado se encontrarán ejemplos de juegos comerciales que se han usado con fines didácticos y juegos gratuitos disponibles online.

##### ➤ Comerciales

1. Age of empires (Edad de los imperios): Usado para el análisis de la formación de las sociedades y sus diferentes estratos en función de desarrollo tecnológico, económico y político. Casos: Proyecto, Grupo F.

2. Civilization: Proporciona un entorno en el que los alumnos deben administrar recursos, planificar acciones y competir con otras civilizaciones, se exige la toma de decisiones y se puede ver los efectos de las mismas en las civilizaciones conducidas. Propuesta, análisis, video.
3. Los Sims: Ayuda a la comprensión de procesos complejos como la socialización, la gestión de la economía doméstica, y la construcción de ciudades, entre otros.
4. World of Warcraft: útil para el desarrollo de competencias para el trabajo en equipo y práctica de inglés.
5. Games for the brain: se encuentran una variedad de juegos, sencillos y atractivos que pueden usarse como dinamizadores del aprendizaje.
6. Juegos Brain Trainnig: Los llamados juegos "entrena cerebros" del Dr. Kawasaki, resultan ser un valioso recurso para la estimulación de la atención y motivación de los alumnos. Están clasificados en jugos de habilidad, de inteligencia, de entrenamiento cerebral. Habilidades como la atención, concentración, memoria, agudeza visual, análisis general son habilidades que se estimulan con la práctica de dichos juegos. Se encuentran disponibles en Braintraining.
7. Juegos abiertos: sitio web donde se pueden encontrar diferentes tipos de juegos inicialmente comerciales, pero que por su antigüedad, se consideran abandonware. Los abandonware son todos los juegos que tienen mucho tiempo de haber salido al mercado y que no representan un interés comercial ni para sus creador los usuarios. Bien porque ya han salido versiones más avanzadas del juego o porque no representó un éxito en las demandas.
8. Mini juegos: Plataforma de publicación de una variedad de minijuegos clasificados por categorías, donde se pueden seleccionar diferentes tipos de videojuegos: de memoria, de razonamiento espacial, de habilidad visual. Los videojuegos de este portal están diseñados en flash, se requiere que el plug-in correspondiente esté instalado en los equipos del aula.

#### **2.4.1.4. Los videojuegos**

Entendemos por videojuegos todos tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte hay videojuegos sencillos y otros más complejos, algunos son capaces de narrar historias y acontecimientos usando audio y video creados, demostrando que el videojuego es otra manifestación del arte. Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo conoce como controlador de videojuego, y varía dependiendo de lo que se trate la plataforma

#### **2.4.1.5. Breve historia de los videojuegos**

Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de ordenadores, reduciendo su tamaño y coste de manera drástica y a partir de ahí el proceso ha sido continuado. En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes ordenadores de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestros ordenadores, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños. Tras una rápida evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitió nuevas mejoras, en 1986, la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás.

La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo, pasando en poco tiempo a constituirse en uno de los juguetes preferidos de los niños. La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial.

Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones están haciendo un hueco a la preocupación por uno de los temas preferidos a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

Los videojuegos, son una herramienta tecnológica de moda, y se han convertido en un arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas sus efectos en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos sobre todo para las últimas generaciones.

Ahora bien, según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados y del tiempo que dedican a ellos.

En el periódico el universo manifiesta que en los últimos años el juguete más regalado a niños en menor medida a niñas y adolescentes es el videojuego en sus versiones para consola u ordenador. El boom de los videojuegos, su constante crecimiento e imprevisible futuro, hacen de este producto tecnológico de consumo para el entretenimiento, el ocio, la información y, por supuesto, para la educación, una poderosa herramienta interactiva de doble filo, apta como recurso pedagógico y didáctico para el desarrollo y fomento de habilidades

sociales y cognitivas, pero, también, y con cierta frecuencia, favorecedora de valores ligados a la violencia, la agresividad y la discriminación de todo tipo. (<http://www.eldiario.com.ec/centro/6128-los-videojuegos-y-los-ninos.html>)

El tema de los videojuegos, aun cuando tenga una trayectoria histórica de más de veinticinco años, presenta lagunas importantes y opiniones contrapuestas entre los propios expertos y expertas.

Los padres de familia piensan que el mejor regalo para un niño es un videojuego que ayudara a su entretenimiento ya que muchos padres de familia no dedican tiempo a sus hijos ya sea por su trabajo o por otras ocupaciones lo que no saben es que si no ponen atención lo que contienen los videojuegos estarán afectando su desarrollo intelectual y emocional provocando conductas inadecuadas y cambios en su personalidad en algunas ocasiones llevando a practicar lo que ven en los videos juegos a sus aulas de clases también afectando la relación, comunicación y convivencia con su familia. (Estallo 2001)

#### **2.4.1.6. Ventajas y desventajas de los videojuegos**

##### **i. Desventajas:**

1. Puede generar adicción.
2. El uso excesivo de videojuegos puede causar rechazo hacia otros medios didácticos como los libros, CD, etc.
3. Puede causar conductas violentas si el recurso utilizado se basa en este tipo de comportamientos.
4. Puede resultar costoso para el centro educativo, no sólo la adquisición de videojuegos, sino también los equipos y programas necesarios para ejecutarlos es importante el papel que desempeñan los videojuegos en la educación, pero siempre deben utilizarse con medida y bajo la supervisión de padres y docentes.
5. Quienes juegan, se desconectan del mundo real y dejan de existir en el tiempo y el espacio, el afuera, la realidad exterior.

6. Los videojuegos evitan la comunicación y la familia.
7. Restan tiempo a las tareas escolares
8. Generan estrés y fatiga ocular
9. Dan lugar a dolores musculares y articulares
10. En relación a su contenido, estimulan la violencia.
11. Pueden producir nerviosismo y ansiedad.
12. Pueden transmitir valores inadecuados.
13. Pueden provocar un cierto retraso en el proceso de socialización e incluso un aislamiento.

#### **2.4.1.7 Ventajas de los videojuegos**

1. Fomentan la motivación: Muchos de ellos tienen una atractiva interfaz y navegación que permite estimular varios sentidos al mismo tiempo.
2. Tienen gran interactividad, lo que permiten que el alumno sea un sujeto activo y participativo mientras lo usa.
3. Facilitan la atención a la diversidad: Permite establecer varios ritmos de aprendizaje y la facilidad de adaptar el nivel de contenidos según las necesidades de cada uno.
4. Estimulan la capacidad de razonamiento y discernimiento.
5. Permiten la interdisciplinariedad, en un solo videojuego podemos encontrar desarrollo de varias áreas.
6. Permiten un sistema de evaluación que genera la sana competencia.
7. Favorecen la organización espacio temporal.
8. Desarrollo de destrezas básicas como la rapidez de reflejos y la memoria.
9. Desarrollan el instinto de superación.
10. Algunos permiten mejorar y acrecentar la rapidez de razonamiento.
11. Estimulan la concentración, por lo que pueden ser muy adecuados para niños hiperactivos o con déficit de atención.

([http://www.educacion.navarra.es/portal/digitalAssets/49/49760\\_8\\_libro\\_videojuegos.pdf](http://www.educacion.navarra.es/portal/digitalAssets/49/49760_8_libro_videojuegos.pdf))

Todas las características beneficios o desventajas siempre tienen un efecto que a larga o la corta terminara afectando la vida de los seres humanos por su mala utilización llegando a convertirse en un arma muy poderosa para la destrucción propia del ser humano, provocando malas actitudes si es mal utilizada pero si bien utilizada nos dará beneficios como la de aprender y mejorar nuestros conocimientos.

#### **2.4.1.8. La adicción a los videojuegos**

La adicción se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo. En otras palabras una adicción es el no poder dejar algo que causa emoción o placer en la persona en este caso los videojuegos.

La adicción a los videojuegos consolas, móviles, ordenadores, etc. significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de la persona y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

(Salguero, otros 2008)

La repetitiva utilización de los videos juegos hace que los niños se vuelvan dependientes ya sea para satisfacer su ego ante los demás por ser el ganador de todos los juegos o por la soledad que siente por que sus padres no se encuentran en el hogar.

##### **a) Desarrollo de la adicción**

La adicción es un proceso que se desarrolla a lo largo del tiempo. Al principio, el tipo de uso que la persona hace de la sustancia o conducta, no es adictivo, pero progresivamente, el tipo de uso varía aumentando hacia la habituación primero, y luego hacia el abuso. Aun en este momento no se puede hablar de adicción, pues

el abuso es un estado en el cual la persona conserva el control sobre su uso en este caso aún controla su abuso hacia los videojuegos. La línea que divide al abuso de la adicción es muy fina y muchas veces inadvertida, pero lo cierto es que si la persona predispuesta se expone al uso del videojuego a conducta de riesgo, puede pasar esa línea y convertirse en adicto.

En sus primeras fases, la adicción puede pasar inadvertida, por la levedad de los síntomas, o por la habilidad de la persona para compensar las consecuencias negativas que la adicción tiene sobre su propia vida y sus relaciones.

A lo largo de este proceso la persona pasa por diversas etapas que reflejan el agravamiento progresivo del desorden adictivo.

(<http://gamepolitics.com/2007/05/24/tv-news-offers-balanced-look-at-mmo-addiction/>)

#### **b) Etapas de la adicción**

Las distintas etapas de la adicción se relacionan a la severidad del proceso adictivo y el impacto que la adicción tiene en la vida del adicto:

1. **Etapas Temprana:** En esta etapa ya la química cerebral está alterada, y esto se manifiesta en episodios de uso descontrolado que pueden no ser tan severos y frecuentes, pero son evidencia de la instalación del desorden bioquímico cerebral. Aun así la relación que la persona ha desarrollado con el sustrato de su uso, lo motiva a continuar usando, debido al refuerzo psicológico que el uso del juego o la práctica de la conducta, tiene sobre su comportamiento. Ya existe el pensamiento adictivo y comienza a manifestarse como una preocupación con el uso. Puede haber deseos automáticos y ya la persona en este caso el niño comienza a invertir tiempo no programado en actividades relacionadas con el uso.
2. **Etapas Media:** La pérdida de control es obvia y los episodios de uso son y frecuentes. Ya comienza a haber problemas familiares serios debido al tiempo que la persona ocupa en actividades relacionadas con la adicción y

el uso. El pensamiento adictivo se hace más intenso debido a la necesidad aumentada de negar o racionalizar su conducta. Comienzan a presentarse problemas escolares debido al malfuncionamiento psicosocial. La química cerebral ha cambiado de manera importante y la personalidad del niño también ha cambiado, casi siempre con más irritabilidad, ansiedad e intolerancia. El ego de la persona se ha hipertrofiado para poder mantener una imagen de "normalidad" que pueda disminuir la ansiedad tanto del adicto como de las personas que lo rodean.

3. **Etapa Agravada:** La inhabilidad para detener el consumo marca esta etapa del proceso adictivo. El aislamiento social se hace evidente y marcado. Problemas severos en las relaciones familiares que pueden llegar a la rebeldía. Pérdidas de amigos y deterioro del funcionamiento en la escuela se hacen presentes de manera que el adicto no puede muchas veces, ni dedicar tiempo a sus tareas etc. La depresión severa característica de esta etapa puede ser malinterpretada como primaria, pero es en realidad secundaria al desorden adictivo. Igualmente la autoestima se ha deteriorado mucho y puede aparecer, ideación psicótica en las adicciones de conducta.

Estas fases no están separadas realmente y se sobreponen de manera que, es difícil saber exactamente donde está ubicado un adicto en el proceso, pero en la mayoría de los casos se pueden utilizar para entender mejor la severidad del problema y las necesidades individuales de tratamiento que se debe aplicar para cada uno de los casos de adicción para cada una de ellas hay etapas de tratamiento adecuado para cada paciente en su manera de pensar, su sensibilidad, su ideología para no afectar de lleno su personalidad y así se lograra que acepten que tienen un problema y necesita ayuda.

Frustración estado afectivo que experimenta cuando no se satisface una necesidad o cuando no se alcanza una meta por la presencia de algún impedimento.

(Parra, 2008)

La mayoría de personas cuando no conseguimos afecto nos volvemos insensibles a la gran mayoría de sucesos que ocurre en nuestra vida lastimando a otras personas que nos dan su cariño sincero y los dejamos culpándolos haciendo que se sientan mal y cuando nos pregunta si su cariño a ellos se terminó les respondemos que el tiempo lo dirá todo pero no entendemos la magnitud de nuestra palabra para ese ser que su vida se acaba en ese momento pero para esa persona que sufre un amigo siempre le dice la vida continua esa persona que te lastima , te hace llorar ,te miente no te quiere te uso pero tú tienes que levantarte por que la vida tiene sus altos y bajos y de los errores se aprende y no debes dejarte morir en algún momento Dios pondrá en nuestro camino a la persona solo hay que esperar y no buscar otra decepción esa persona que te hirió después de un tiempo sabrá lo que perdió y será muy tarde.

#### **c) Causas que llevan a una adicción**

Las causas de que exista una adicción a los videojuegos son diversas, pero nos podemos encontrar con las siguientes: - Personalidad dependiente: Hay personas que por su personalidad tienden más a la adicción que otras. Problemas familiares falta de comunicación, incomprensión, separaciones dramáticas, poca dedicación al individuo por motivos laborales u otros motivos. Problemas escolares sobre todo falta de amigos.

#### **d) Síntomas de la adicción**

1. El niño parece estar absorto al jugar, sin atender cuando le llaman.
2. Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.
3. No aparta la vista de la televisión o pantalla.
4. Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba.
5. Trastornos del sueño.
6. Mayor distanciamiento de la familia y amigos.

7. Problemas con los estudios.
8. Ya no mira televisión.
9. No respeta de ninguna manera los horarios.
10. No come cuando el cuerpo se lo pida sino cuando el juego haya terminado.

#### **2.4.1.9. Desarrollo Cognitivo**

Se reconoce por un lado, el videojuego "favorece el aprendizaje y crecimiento del niño o adolescente al obligarlo a superarse a sí mismo, buscar nuevos conocimientos y ganar en concentración", pero también "lo enajena del mundo real, lo aparta de la sociabilidad necesaria de su edad y trastoca su individualidad".

La consecución de un determinado objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a éste a perseverar en él. De esta forma se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Además, el niño perderá en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo. La necesidad de rapidez en la toma de decisiones predispone al niño a actuar de esta forma sin dejarse llevar excesivamente por las dudas.

También los juegos son beneficiosos a la hora de favorecer la coordinación visual y manual, potenciándose la adquisición de habilidades manuales. Se estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos e identificación de colores facilitando el contacto del niño con el entorno informático.

(<http://psicolatina.com/infantil/influencia-de-los-videojuegos-en-la-agresividad-delos-ninos-67.1.htm>)

#### **2.4.1.10. Software**

##### **i. Concepto**

Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware. Los componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, las aplicaciones informáticas; tales como el procesador de texto, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a la edición de textos; el software de sistema, tal como el sistema operativo, que, básicamente, permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando también la interacción entre los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, y proporcionando una interfaz con el usuario. El anglicismo "software" es el más ampliamente difundido, especialmente en la jerga técnica, el término sinónimo "logical", derivado del término francés "logiciel", es utilizado en países y zonas de habla francesa.

##### **ii. Tipos de Software**

Clasificar al software en tres categorías es la forma más común, así puede ser: software de sistema, software de aplicación, software de programación. Sin embargo, esta distinción es arbitraria y muchas veces un software puede caer un varias categorías en lo que en el mundo en que estamos nos ayuda a realizar muchos avances en la vida daría de un ser humano.

##### **iii. Software de sistema**

Se llama Software de Sistema o Software de Base al conjunto de programas que sirven para interactuar con el equipo de cómputo; en todo caso proporciona control sobre el hardware, permite dar soporte a otros programas, y en general dar

mantenimiento al sistema global; siempre procurando adecuadas interfaces de alto nivel, tanto para el usuario como para el programador. Su propósito es evitar lo más posible los detalles complejos de la computación; desvinculando al usuario, y al programador, de los detalles del sistema informático, aislándolo especialmente del procesamiento referido a las características internas de: la memoria, los discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas, teclados, etc.

Incluye al gestor de arranque, sistema operativo, controladores de dispositivos, cargadores de programas, programas utilitarios, herramientas de diagnóstico, herramientas de corrección y optimización, gestores de ventanas, líneas de comandos, bibliotecas para la aceleración gráfica, y demás programas que permiten el mantenimiento del sistema. Existe dentro de esta categoría el llamado firmware, que es un bloque de instrucciones de máquina que proporciona la funcionalidad básica para operar y controlar el hardware conectado o integrado en el equipo; ya que establece la lógica de más bajo nivel para controlar los circuitos electrónicos. Este software de sistema se almacena en memoria ROM, donde se guarda información importante de la computadora, especialmente el BIOS (Basic Input/Output System -sistema básico de entrada y salida) el cual es un tipo de firmware cuyo propósito es el encendido de la máquina, localizando y preparando los componentes electrónicos o periféricos, para comunicarlos con algún sistema operativo que la gobernará. En términos generales el software de sistemas se divide en: sistema operativo, controladores de dispositivos, y programas utilitarios que ayuda a crear a partir de un software o unos de sus elementos varios programas a partir de uno solo.

#### **iv. Software de Aplicación**

El Software de Aplicación son los programas diseñados para o por los usuarios para facilitar la realización de tareas específicas en la computadora, en cualquier

campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios. Este software lo instala el usuario y se ejecuta sobre el S.O., suele resultar una solución informática para la automatización de ciertas tareas complicadas como pueden ser contabilidad, la redacción de documentos, o la gestión de un almacén. Existen ciertas aplicaciones que son desarrolladas a medida y suelen ofrecer una gran potencia ya que están exclusivamente diseñadas para resolver un problema específico. Existen también los llamados paquetes integrados de software (suite), que ofrecen menos potencia pero a cambio incluyen varias aplicaciones (como un programa procesador de textos, de hoja de cálculo y de base de datos).

Algunos ejemplos de programas de aplicación pueden ser: programas de comunicación de datos, multimedia, presentaciones, diseño gráfico (editores gráficos), cálculo, finanzas, correo electrónico, navegador web, compresión de archivos, presupuestos de obras, gestión de empresas, editores de música, editores de texto, antivirus, mensajeros, videojuegos, software médico, software educativo, etc. Existen varias categorías para el software de aplicación, porque hay muchos programas, por ejemplo: aplicaciones de negocios, aplicaciones de utilerías, aplicaciones personales, aplicaciones de entretenimiento.

#### **v. Software de desarrollo**

El software de desarrollo puede llamarse también software de programación o lenguaje de programación del software. De forma general podría creerse que el software de desarrollo es cualquier lenguaje artificial (lenguaje de programación que podemos utilizar para definir una secuencia de instrucciones para su procesamiento por una computadora, sin embargo, los lenguajes de programación se utilizan para el desarrollo e implementación de aplicaciones y programas, y requieren de ciertos programas especiales para procesar el código escrito por el programador.

Así que para escribir cualquier programa se suele emplear un lenguaje de programación de alto nivel, al programa escrito siguiendo las reglas sintácticas del lenguaje de programación se le llama código fuente, y a la traducción a código máquina se le llama código objeto. Este código en lenguaje máquina es el que puede ser ejecutado por el procesador. Los compiladores e intérpretes son los encargados de traducir un programa escrito por el programador código fuente, y según el lenguaje de programación puede compilarse o interpretarse.

Así que como software de programación no solo se trata del lenguaje de programación, sino que se incluye a toda una serie de herramientas que permiten soportar la creación de los programas con un lenguaje de programación, es decir, permiten al desarrollador informático crear programas usando diferentes alternativas de una manera práctica. Dentro de las herramientas de asistencia al programador que se proveen para el lenguaje de programación se incluyen principalmente: editores de texto, compiladores, intérpretes, ensambladores, enlazadores, depuradores (debuggers).

Algunos lenguajes pueden requerir de la escritura en consola de las órdenes para lograr la traducción a código máquina, sin embargo, por lo general la mayoría de los lenguajes de programación vienen con un entorno de desarrollo integrado (IDE) el cual permite programar con mayor facilidad, ya que proveen un marco de trabajo amigable para el programador. Estos IDE han sido empaquetados como un programa de aplicación, ya que pueden considerarse como aplicaciones por sí solas, o pueden ser parte de aplicaciones existentes.

En el paquete se incluyen las herramientas mencionadas (editor, compilador, ensamblador, enlazador, depurador), y normalmente cuentan con una avanzada interfaz gráfica de usuario (GUI), de forma tal que el programador no necesite introducir múltiples comandos en una consola para poder compilar, interpretar, depurar, etc., sino que simplemente lo haga con un clic sobre un botón .

Gracias a la tecnología el día de hoy podemos crear varios programas mediante un solo programa para beneficios de la comunidad educativa para poder enseñar y mejorar de diferente manera para conocimiento.

#### **2.4.1.11. Tecnologías de la información y comunicación**

##### **➤ Concepto**

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. (Cabero, 1998)

El término tecnología viene del griego *technología*, de *téchne*, arte, y *logos*, tratado. De acuerdo a las variadas definiciones que encontramos en los libros de texto, el término tecnología se refiere a:

A el estudio de las leyes generales que rigen los procesos de transformación conjunto de los conocimientos propios de un oficio mecánico o arte industria tratado de los medios procedimientos empleados por el hombre para transformar los productos de la naturaleza en objetos usuales aprovechamiento sistemático de conocimientos y prácticas una manera determinada de conducir la acción, una forma de planificar y controlar el proceso operativo el conjunto de todos los conocimientos, adecuadamente organizados y necesarios para la producción y comercialización de un bien o de un servicio técnicas para organizar lógicamente cosas, actividades o funciones de manera que puedan ser sistemáticamente observadas, comprendidas u transmitidas

#### **2.4.1.12. Tecnología educativa**

Si adaptamos esta definición al campo educativo diríamos que la Tecnología Educativa es la aplicación de conocimientos científicos del aprendizaje humano a las tareas prácticas de enseñar y aprender. Más aún, la Tecnología Educativa es un campo dedicado al mejoramiento del proceso enseñanza y aprendizaje. Abarca e integra un sin número de disciplinas que sirven de fundamento teórico y práctico, para ayudar a que el hombre descubra por sí mismo su relación con el ambiente que le rodea.

La Tecnología Educativa integra y desarrolla teorías, experiencias y medios de difusión tecnológicas con el fin de mejorar un sistema instruccional.

Una de sus facetas más importantes es el diseño instruccional. El diseño instruccional es el área que estudia los procesos relacionados a la creación de la instrucción, como por ejemplo, la creación de materiales instruccionales que facilitara el aprendizaje mediante la tecnología a entender el porqué de las cosas. Estas actividades están fundamentadas en la investigación y la elaboración de teorías de aprendizaje, enseñanza, psicológicas, filosóficas, sistémicas, tecnológicas y de comunicación.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) son un factor de vital importancia en la transformación de la nueva economía global y en los rápidos cambios que están tomando lugar en la sociedad. En la última década, las nuevas herramientas tecnológicas de la información y la comunicación han producido un cambio profundo en la manera en que los individuos se comunican e interactúan en el ámbito de los negocios, y han provocado cambios significativos en la industria, la agricultura, la medicina, el comercio, la ingeniería y otros campos. También tienen el potencial de transformar la naturaleza de la educación en cuanto a dónde y cómo se produce el proceso de aprendizaje, así como de introducir cambios en los roles de profesores y alumnos.

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) han impactado la vida cotidiana del hombre en los albores del siglo XXI, y esta irrupción tenderá a socializarse cada día más. El llamado triángulo de oro, que es la complementariedad entre las telecomunicaciones, la televisión y la computación, que se integran en el Internet, es ya tan familiar en todos los hogares, como lo es la TV. Las instituciones educativas, indudablemente, no están ajenas a este fenómeno, y se moverán bajo el enfoque constructivista en torno al uso de las NTIC, en donde lo importante es aprender a aprender, (tomar) el objeto de conocimiento y saber dónde encontrar la información adecuada para la solución de problemas determinados.

El uso de NTIC con fines educativos, como radio, televisión, telefonía, computadoras, han creado amplias posibilidades de capacitación, razón por la que el rumbo de la educación debe ser transformado de un sistema clásico y conservador a un ambiente dinámico y creativo.

La presencia y facilidad para el uso de medios interactivos en la educación, permiten que el ser humano aumente sus habilidades para convertir la información en conocimientos ya que favorece a su autonomía, logra una progresiva comprensión y adaptación al medio y genera un nexo entre sí mismo y la sociedad cuando utiliza todo su intelecto e imaginación para crear o comprender toda la información que tiene a su disposición.

La actual tendencia educativa está encaminada hacia la elaboración de sistemas interactivos que permitan a los alumnos concentrarse en el razonamiento y en la solución de problemas. Andrea DiSessa, comenta: "el truco consiste en no utilizar la computadora para convertir las experiencias en abstracciones, sino en transformar las abstracciones, como las leyes de la física, en experiencias".

Lo que importa para conseguir un adecuado desempeño en la economía actual no es tanto el conocimiento que poseen los agentes y organizaciones en un momento determinado, sino sobre todo la capacidad de aprender, desaprender y adaptarse. En consecuencia, el aprendizaje continuo y la habilidad para desarrollar nuevas competencias adquieren un papel de relevancia sustantiva.

En este contexto, las tecnologías de información y comunicación se convierten en dispositivos facilitadores y articuladores de muchas de las tareas que debe llevar a cabo un profesional del siglo XXI. Un uso estratégico y a la vez crítico de las TIC, así como del conocimiento, ha de perfilarse como un eje transversal en los proyectos educativos de nuestros días. (Lundvall, 1999)

Las TIC se definen colectivamente como innovaciones en microelectrónica, computación (hardware y software), telecomunicaciones y optoelectrónica - microprocesadores, semiconductores, fibra óptica - que permiten el procesamiento y acumulación de enormes cantidades de información, además de una rápida distribución de la información a través de redes de comunicación. La vinculación de estos dispositivos electrónicos, permitiendo que se comuniquen entre sí, crea sistemas de información en red basados en un protocolo en común. Esto va cambiando radicalmente el acceso a la información y la estructura de la comunicación, extendiendo el alcance de la red a casi todo el mundo.

Herramientas que las personas usan para compartir, distribuir y reunir información, y comunicarse entre sí, o en grupos, por medio de las computadoras o las redes de computadoras interconectadas. Se trata de medios que utilizan tanto las telecomunicaciones como las tecnologías de la computación para transmitir información.

Es esencial tener en cuenta los nuevos usos que se da a las viejas tecnologías. Por ejemplo, el mejoramiento o el reemplazo de la transmisión televisiva pueden incorporar la interactividad a lo que de otra manera sería un medio de una sola vía de comunicación. Como resultado, este medio tradicional puede tener características de una nueva TIC.

Thompson clasifica la tecnología en dos tipos básicos:

- a. **Tecnología flexible:** la flexibilidad de la tecnología infiere a la amplitud con que las máquinas, el conocimiento técnico y las materias primas pueden ser utilizadas en otros productos o servicios. Dicha de otra manera es aquella que tiene varias y diferentes formalidades por ejemplo: la industria alimenticia, la automotriz, los medicamentos, etc.
- b. **Tecnología fija:** es aquella que no puede utilizarse en otros productos o servicios. También puede decirse que es aquella que no está cambiando continuamente por ejemplo: Las refinerías de petróleo, la siderúrgica, cemento y petroquímica.

Sin embargo a pesar de la clasificación de Thompson existen otras, las cuales se mencionan a continuación:

- c. Tecnología Blanda** (“sofá tecnología”). Se refiere a los conocimientos de tipo organizacional, y de comercialización excluyendo los aspectos técnicos.
- d. Tecnología de Equipo.** Es aquella cuyo desarrollo lo hace el fabricante de equipo y/o el proveedor de materia prima; la tecnología está implícita en el equipo mismo, y generalmente se refiere a industrias de conversión como plástico, textiles y hules.
- e. Tecnología de Operación.** Es la que resulta de largos períodos de evolución; los conocimientos son productos de observación y experimentación de años en procesos productivos. En este tipo de tecnología es frecuente la incidencia de tecnologías de equipo y de proceso, por lo que a veces se le considera como una mezcla de condicionantes tecnológicas.
- f. Tecnología de Producto.** Es el conocimiento de las características y especificaciones de un producto o servicio diseñado de conformidad a las necesidades de los procesos de manufactura y del mercado. La tecnología específica para la fabricación del producto/servicio, su método, procedimiento, especificaciones de diseño, de materiales, de estándares y de mano de obra. Es el conjunto de conocimientos y experiencias que permite conocer la estructura, propiedades y características funcionales de un producto.
- g. Tecnología Dura.** Es la parte de conocimientos que se refiere a aspectos puramente técnicos de equipos, construcciones, procesos y materiales.
- h. Tecnología Limpia.** Término para designar las tecnologías que no contaminan y que utilizan los recursos naturales renovables y no renovables en forma racional.

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

([www.alegsa.com.ar/dic/tecnologia.php](http://www.alegsa.com.ar/dic/tecnologia.php))

## **2.4.2. Variable Dependiente**

### **2.4.2.1. Formación social**

Fortalece el desarrollo de actitudes, valores y habilidades que le permiten al sujeto relacionarse y convivir con otros. Bajo esta dimensión, el sujeto aprender a trabajar en equipo, a convivir con armonía, a luchar en grupo por las mejoras requeridas, a valorar las tradiciones y la cultura en general; a escuchar, a discutir ideas con otras personas, a fomentar el compromiso con los más necesitados y propiciar el desarrollo, sustentable que busca combinar la conservación de la naturaleza y la biodiversidad para que todos los pueblos sin importar la raza el color o alguna diferencia de las demás personas afecta el adecuado desenvolvimiento del individuo .

La sociedad está acostumbrada que solamente hay formación para el ámbito económico en donde más se capacite para conseguir dinero le sirve y si no hay remuneración no se siente conforme, sin saber que la mejor educación es formarnos como personas, sensibles ayudando a nuestros semejantes.

La formación social, es considerada como categoría teórica podría contribuir al estudio de problemas humanos, la explotación de la mujer, la mediación entre la estructura y superestructuras, las contradicciones anti burguesas e interpartidos.

La formación social, es considerada como categoría teórica podría contribuir al estudio de problemas humanos, la explotación de la mujer, la mediación entre la

estructura y superestructuras, las contradicciones anti burguesas e interpartidos las nuevas funciones asumidas por el estado capital contemporáneo, las tendencias de las luchas de clases y de las principales revoluciones, en fin, una teoría política acabada para la transformación

En síntesis para muchos autores la formación es solamente una sociedad histórica determinada. Para nosotros es una categoría que permite analizar de manera totalizante la sociedad, incluidas las formaciones sociales históricas concretas.

#### **2.4.2.2. Formación económica social:**

Sociedad humana en una determinada fase de su desarrollo histórico, caracterizada por el modo de producción y por la superestructura política y jurídica, por las formas de conciencia social, una y otras determinadas por dicho modo de producción. El concepto de formación económico-social se debe al marxismo y constituye la piedra angular de la concepción materialista de la historia proporciona la clave para explicar el curso y desarrollo de las relaciones sociales entre los hombres en el proceso de producción, de distribución y consumo de bienes materiales.

En la historia de la humanidad se conocen cinco formaciones económico-sociales, que se han ido sucediendo consecutivamente unas a otras: la de la comunidad primitiva, la esclavista, la feudal, la capitalista y la comunista. Cada formación económico-social posee leyes económicas propias que rigen su aparición y desarrollo. Al mismo tiempo, en cada formación actúan leyes generales que enlazan a las formaciones todas en el proceso único, de la historia mundial de la humanidad. El modo de producción de los bienes materiales, base de cada formación económico-social concreta, constituye la unidad de las fuerzas productivas y las relaciones de producción.

El desarrollo de una determinada formación económico-social se expresa en el paso de una de sus etapas o fases a otra más elevada. En una determinada etapa, como consecuencia del conflicto entre las fuerzas productivas y las relaciones de

producción se hace necesario cambiar el viejo modo de producción por otro nuevo, más progresivo, cuyo establecimiento hace que también se transformen todos los demás aspectos de la vida de la sociedad.

Cada actividad humana pasa por un proceso o llamada fase para alcanzar cualquier objetivo o meta en la vida de cada uno de nosotros ya sea este en lo social o económico.

En las formaciones económico-sociales antagónicas que precedieron al socialismo, el nuevo modo de producción se estableció como resultado de la lucha de clases y de la revolución social llevada a cabo bajo la dirección, de la clase avanzada. El capitalismo es la última formación económica-social basada en la explotación del hombre por el hombre. La revolución socialista y la construcción del socialismo imprimen un cambio radical en el carácter del desarrollo de la sociedad. El modo comunista de producción se halla libre de contradicciones antagónicas, y las que surgen en su desenvolvimiento entre las fuerzas productivas y las relaciones de producción se resuelven perfeccionando estas últimas.

En la vida actual no solamente tienen poder los grandes capitalistas por tener mucho dinero si no ahora la justicia social llamada la Revolución Ciudadana ha promovido la igualdad social los más pobres son atendidos con más prioridad en todas las áreas ya sea en salud, educación y justicia

En la sociedad soviética, ha vencido plena y definitivamente el socialismo, primera fase de la formación económico-social comunista. Se crea la base material y técnica del comunismo, se perfeccionan las relaciones de producción, se eleva el nivel cultural y técnico de los trabajadores. En la época actual en que la humanidad pasa del capitalismo al socialismo, el nuevo modo de producción se establece en varios países del globo terráqueo. (Amartya ,1998)

### **2.4.2.3. Ambiente escolar**

#### **a. Concepto**

El desarrollo del concepto de Ambiente escolar (clima escolar), tiene como precedente el concepto de “clima organizacional”, resultante del estudio de las organizaciones en el ámbito laboral, a partir de finales de la década del 60. Este concepto surge como parte del esfuerzo de la psicología social por comprender el comportamiento de las personas en el contexto de las organizaciones, aplicando elementos de la Teoría General de Sistemas.

Provoca gran interés ya que abre una oportunidad para dar cuenta de fenómenos globales y colectivos desde una concepción holística e integradora en todos los niveles ya sea en lo social, en sus espacios físicos en donde se desarrolla la interacción de varias personas que se encuentran en medio.

Al revisar la literatura sobre el ambiente en el contexto escolar se reconocen varias definiciones, entre las cuales se encuentra entre las más citadas. Este autor lo entiende como “el conjunto de características psicosociales de un centro educativo, determinados por aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución, que, integrados en un proceso dinámico específico, confieren un peculiar estilo a dicho centro, condicionante, a la vez de los distintos procesos educativos.”. En forma más simple, se lo define como la percepción que los miembros de la institución escolar tienen respecto del ambiente en el cual desarrollan sus actividades habituales. Tales percepciones, se basarían en la experiencia que el propio individuo desarrolla en la interacción. (Hernández 2004)

El ambiente escolar en todas las dimensiones tiene que ver mucho ya sea con el espacio físico y emocional de todos los integrantes de la institución educativa ya que todas las personas son un mundo diferente y muchos de ellos lastimas a otros o los que son los lastimados pero en estas situaciones tiene que haber alguien que no permita estas situaciones tan lastimosas que el ser humano no entiende que

nadie tiene derecho a lastimar otro ser y si no hay sentimientos iguales con la otra persona es mejor decir.

#### **2.4.2.4. Características del Ambiente Escolar**

Según varios autores se los suele clasificar en positivos y negativos, entre los más importantes mencionaremos los siguientes:

- **Ambiente Escolar Positivo:**

1. Conocimiento continuo, académico y social: los profesores y alumnos tienen condiciones que les permiten mejorar en forma significativa sus habilidades, conocimiento académico, social y personal.
2. Respeto: los profesores y alumnos tienen la sensación de que prevalece una atmósfera de respeto mutuo en la escuela
3. Confianza: se cree que lo que el otro hace está bien y lo que dice es verdad.
4. Moral alta: profesores y alumnos se sienten bien con lo que está sucediendo en la escuela. Hay deseos de cumplir con las tareas asignadas y las personas tienen autodisciplina y lo más importante que su ambiente es el más adecuado para su desarrollo.
5. Cohesión: la escuela ejerce un alto nivel de atracción sobre sus miembros, prevaleciendo un espíritu de cuerpo y sentido de pertenencia al sistema.
6. Oportunidad de input: los miembros de la institución tienen la posibilidad de involucrarse en las decisiones de la escuela en la medida en que aportan ideas y éstas son tomadas en cuenta.
7. Renovación: la escuela es capaz de crecer, desarrollarse y cambiar.
8. Cuidado: existe una atmósfera de tipo familiar, en que los profesores se preocupan y se focalizan en las necesidades de los estudiantes junto con trabajar de manera cooperativa en el marco de una organización bien manejada
9. Reconocimiento y valoración: por sobre las críticas y el castigo
10. Ambiente físico apropiado

11. Realización de actividades variadas y entretenidas
12. Comunicación respetuosa: entre los actores del sistema educativo prevalece la tendencia a escucharse y valorarse mutuamente, una preocupación y sensibilidad por las necesidades de los demás, apoyo emocional y resolución de conflictos no violenta.
13. Cohesión en cuerpo docente: espíritu de equipo en un medio de trabajo entusiasta, agradable, desafiante y con compromiso por desarrollar relaciones positivas con los padres y alumnos.

#### **2.4.2.5. Ambiente Escolar Negativo:**

1. Por el contrario, los climas escolares negativos u obstaculizadores del desarrollo de los actores de la comunidad educativa, generan estrés, irritación, desgano, depresión, falta de interés y una sensación de agotamiento físico.
2. Desde la perspectiva de los profesores, un clima negativo desvía la atención de los docentes y directivos, es una fuente de desmotivación, disminuye el compromiso de éstos con la escuela y las ganas de trabajar, genera desesperanza en cuanto a lo que puede ser logrado e impide una visión de futuro de la escuela. En los estudiantes un clima negativo puede generar apatía por la escuela, temor al castigo y a la equivocación.
3. Además estos climas vuelven invisibles los aspectos positivos, por lo tanto, provocan una percepción sesgada que amplifica los aspectos negativos, volviéndose las interacciones cada vez más estresantes e intensificándose una resolución de conflictos constructiva  
(Mena y Valdés, 2008)

#### **2.4.2.6. Desarrollo conductual**

- **¿Qué es la conducta?**

La conducta está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el término

puede emplearse como sinónimo de comportamiento, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos que establece con su entorno.

Entendemos por conducta el acto realizado como reacción ante el estímulo. Este acto incluye el pensamiento, movimientos físicos, expresión oral y facial, respuestas emocionales.

Realización es el resultado de la conducta, e incluye el cambio en la estimulación, la supervivencia, la evasión. El producto de la interacción estímulo- persona es la percepción que nos ayuda a entender el universo que nos rodea la influencia de las condiciones individuales de cada uno sobre el estímulo hace que lo percibamos de manera distinta los fines pueden ser finitos.

A los modos constantes y generales de interpretar una situación y reaccionar ante ella se denomina actitud. El estudio de la conducta humana se caracteriza porque sostiene que la conducta está causada y por lo tanto, para conocerla hay que analizar los hechos que la preceden varía con la naturaleza del estímulo y debe hacerse cargo con él y de la situación en que se da también con la naturaleza de la persona, debe ser analizada para ser comprendida y se debe tratar de saber de sus aptitudes, temperamento, carácter, experiencias anteriores.

(Castillo Marcelo, 2007)

Situaciones, diferencias individuales, hábitos, actitudes y fines son los datos fundamentales que se debe analizar científicamente, rigurosamente, para entender la conducta humana la psicología tiene por objeto conocer científicamente a los seres humanos, para ello, observa su conducta o comportamiento describe las diferentes formas de la conducta, identifica cada una de estas formas y las distingue de las demás, las explica e interpreta y también aplica todo este saber organizado a los asuntos de la vida práctica.

El hombre se expresa a sí mismo mediante actos de conducta. Si pudiéramos saber qué es lo que hace una persona y cómo lo hace, la conoceríamos bastante bien.

Las formas de la conducta son cuatro:

- Las actitudes corporales, los gestos, la acción y el lenguaje.
- La conducta de los seres humanos es una reacción frente a las circunstancias de la vida. Decimos que estas circunstancias constituyen estímulos para nuestras reacciones.

La vida psíquica es activa, porque el hombre reacciona frente a las circunstancias con actitudes corporales, gestos, acciones y lenguaje. En todas estas reacciones hay diversos factores.

- a) **El pensar:** cuando enunciamos con palabras la solución de un problema.
- b) **El imaginar:** cuando el sujeto crea con su acción una obra de arte.
- c) **El percibir:** cuando excita al sujeto a coger el objeto percibido.
- d) **El recuerdo**
- e) **La voluntad**
- f) **Las afecciones:** cuando el sujeto es preso de una emoción violenta, actúa exaltadamente.

La personalidad, animada por el carácter y el temperamento, es el factor global de la conducta al lado de estos factores, hay otros que son o tienden a ser de naturaleza puramente mecánica.

### 1) **Los reflejos**

Los reflejos constituyen reacciones mecánicas y constantes de músculos y glándulas, frente a estímulos físicos luz, golpe, contacto, químicos el olor de los alimentos, y aun psíquicos una emoción violenta desencadena reacciones instantáneas de las glándulas suprarrenales.

En los reflejos, los estímulos se convierten inmediatamente en reacciones orgánicas todas estas son reacciones mecánicas: se producen sin la intervención del yo. La función de los reflejos es la de contribuir a adaptar mecánicamente el organismo a su ambiente.

#### **2.4.2.7. Los instintos**

- i. Los animales son muy ricos en conducta instintiva. Los seres humanos en cambio, ostentan instintos muy pobres. La conducta llamada instintiva se ha debilitado considerablemente en el hombre. Lo que el hombre tiene de común con los animales son las necesidades instintivas, es decir, impulsos a cumplir ciertos actos con los cuales está ligada la conservación de la vida.
- ii. Podemos definir los instintos como las reacciones impulsivas destinadas a satisfacer necesidades biológicas fundamentales.
- iii. Los instintos fundamentales del hombre son los siguientes:
- iv. Los instintos de conservación: impulsan al hombre a satisfacer su necesidad de alimentarse, de protegerse contra el frío y el calor excesivo, etc..., lo impulsan a huir automáticamente, ciegamente ante los peligros, a la lucha cuando ella es inevitable para conservar la vida, etc.
- v. Los instintos de reproducción: impulsan al hombre a perpetuar la especie humana.
- vi. Los instintos gregarios: impulsan al hombre a buscar la sociedad con otros seres humanos.

#### **2.4.2.8. Los hábitos**

Una vez que el organismo ha adquirido una habilidad motor como caminar, ocurre que esa habilidad repite innumerables veces en actos de conducta el hábito es una reacción adquirida no innata y relativamente invariable.

La función del hábito es la de disminuir el esfuerzo de la voluntad al caminar, no nos proponemos deliberadamente adelantar un pie luego el otro, el esfuerzo de la

atención no necesitamos poner atención ni ser conscientes de los movimientos que efectuamos al caminar y del pensar.

El niño desde el nacimiento comienza a aprender todas las habilidades que le son necesarias para vivir. Los padres, los hermanos, los familiares, los amigos, los profesores, las personas extrañas, la calle, los medios de comunicación, etc., influyen en ese aprendizaje. También se producen aprendizajes erróneos de las conductas que no son deseables como las rabietas, las peleas, la desobediencia, los problemas con las comidas, los miedos, la falta de atención, la ansiedad.

(<http://www.e-torredabel.com/Psicologia/Vocabulario/Conducta.htm>)

#### **2.4.2.9. Conductas Aprendidas**

Tendemos a realizar aquello que resulta agradable y gratificante y se tiende a apartarse de aquello que produce malestar. Si un niño pega a otro niño y recibe una felicitación de un compañero experimentará una emoción agradable. Esta relación hace que el niño aprenda a pegar para recibir la aprobación de los demás.

El proceso de aprendizaje del comportamiento es mucho más complejo pero con este ejemplo se quiere resaltar cómo la conducta está en función de las consecuencias que obtiene el niño. La conducta infantil se aprende y puede cambiarse si les entrenamos para ello, administrando reforzadores sociales (Sonrisa, elogio, motivación, etc.) y convirtiéndonos en modelos a imitar.

(<http://www.monografias.com/trabajos/conducta/conducta.shtml#ix2JqdPy3VX>)

El proceso de desarrollo del Hombre, como individuo, es complejo y reflejo, de algún modo, el camino de la evolución de la especie. El llamado ciclo vital del ser humano es la forma de evolución de la existencia, desde el mismo nacimiento hasta la muerte. En él se distinguen principalmente tres grandes periodos: desarrollo, madurez e involución.

El desarrollo va desde el nacimiento hasta la iniciación de la madurez, comprendiendo la infancia, la niñez, la adolescencia y la juventud. La madurez es un periodo de relativa estabilidad y plenitud vital; comprende desde el final de la juventud hasta el comienzo de la vejez. Por último, el periodo involutivo o vejez.

#### **2.4.2.10. Tipos de Conducta**

##### **1) Conducta agresiva**

Es un comportamiento verbal o no verbal que busca lograr objetivos personales sin respetar el derecho de los otros. Se entiende por agresividad la violencia sobre algo o alguien que impide, fuerza, altera, trastorna o destruye su propia estructura o dinamismo. Cualquier forma de conducta física o verbal destinada a dañar, ofender o destruir, al margen de que se manifieste con hostilidad o como medio calculado para alcanzar un fin, se considera una conducta agresiva.

La agresividad física o verbal puede ir dirigida contra uno mismo (autoagresión) o contra otros (hetero-agresión), ya sean personas, animales u objetos. Las conductas agresivas forman parte del repertorio normal de las personas.

No está claro el papel que juegan la herencia y el ambiente en su desarrollo, pero se considera que la agresividad es una consecuencia conductual de la maduración biológica y social característica de la infancia. Por lo general, estas conductas se van reduciendo a medida que los adolescentes incorporan nuevas habilidades físicas y sociales con que enfrentarse a los estímulos aversivos que puedan encontrar en su exploración del entorno y en el ejercicio de su creciente autonomía. Las conductas agresivas son susceptibles de adquirirse y mantenerse a través del aprendizaje social. Numerosos estudios confirman la importancia que tiene el refuerzo en el modelado y el mantenimiento de la conducta agresiva. Así los sistemas familiares que permiten un control de la conducta mediante la utilización del dolor o castigo físico producen niños y jóvenes que exhiben un elevado índice de respuestas agresivas. (Montagu, 2004)

#### **2.4.2.11. Conducta pasiva**

Con este comportamiento la persona es sumisa o no hace nada, puede quedarse en silencio o simplemente aceptar lo que los otros digan, a pesar de desear lo contrario, con lo que puede no hacer respetar sus derechos. La Conducta No Asertiva o Pasiva se caracteriza por no defender los propios derechos al no expresar correctamente las opiniones porque no se conocen, por no saber el modo de hacerlo o por creer que no son importantes para los demás. La conducta pasiva está provocada a menudo por una falta de confianza en uno mismo y por atribuir superioridad al otro.

De forma observable, esta conducta puede caracterizarse, entre otras cosas, por:

- a. Evitar la mirada, ojos hacia abajo.
- b. Habla poco fluida, con vacilaciones, con silencios.
- c. Expresión abatida o preocupada.
- d. Volumen bajo de voz.
- e. Postura cerrada, tensa, encogida, brazos cerrados.
- f. Empleo de muletillas.
- g. Movimientos corporales nerviosos o inadecuados.
- h. Gestos de huida, alejamiento.
- i. Miedos al momento de entablar conversaciones
- j. Soledad
- k. Dolor

Como consecuencia de haber actuado así, la persona no se enfrenta al problema el otro lo hace por él, evita o escapa de los conflictos y se alivia momentáneamente de toda ansiedad. Sin embargo, el problema queda sin resolver, de manera que sufre accesos de ira incontrolada provocada por aguantar situaciones no resueltas y padecer la inexistencia de relaciones sociales cálidas. .

#### **2.4.2.12. Conducta asertiva**

Es un comportamiento adecuado a la situación con la que expresamos nuestras necesidades y defendemos nuestros derechos. Es así que podemos obtener aquello que nos proponemos, sin dejar de respetar a los demás. El comportamiento asertivo es aquel que implica la expresión directa de los propios sentimientos, necesidades, derechos legítimos u opiniones que no amenazan, castigan ni violan los derechos de los demás. Se debe atender a las habilidades que conlleva este tipo de conducta.

#### **2.4.2.13. Características de una conducta asertiva:**

- a. Autenticidad: congruencia, capacidad de expresar sentimientos y actitudes que existen en uno.
- b. Aceptación incondicional: aceptar al otro como ser único, tal como es.
- c. Empatía: situarse en el lugar del otro. Dada la importancia que tiene la empatía para establecer una conducta asertiva y considerando que es una habilidad fundamental para poder explorar, comprender y resolver problemas, he aquí los puntos fundamentales para transmitir una conducta empática: Transmitir cordialidad, aceptar al otro, evitar cualquier evaluación, juicio o consejo sobre lo que expresa la otra persona.
- d. Evitar descalificaciones. Ayudará a que el otro pierda sus temores y se sienta valorado.
- e. No adoptar una actitud de mando. Provoca que la persona no crea en sus posibilidades para solucionar sus problemas.
- f. No utilizar la amenaza ni el chantaje.

#### **1.4.2.14. Conducta adictiva**

La categorización del «trastorno del comportamiento perturbador en la infancia y adolescencia» hace referencia a la presencia de un patrón de conducta persistente, Repetitivo e inadecuado a la edad del menor. Se caracteriza por el incumplimiento de las normas sociales básicas de convivencia y por la oposición a los

requerimientos de las figuras de autoridad, generando un deterioro en las relaciones familiares o sociales

No todos los comportamientos perturbadores son similares ni tienen la misma intensidad. Las conductas englobadas en estas categorías son muy dispares: agresión física o verbal, desobediencia, absentismo escolar, consumo de drogas o robos. Muchos investigadores consideran que existe un continuo en cuanto a intensidad, severidad, frecuencia y cronicidad de las conductas incluidas dentro del trastorno del comportamiento perturbador.

En este sentido, las clasificaciones internacionales (DSM y CIE), a pesar de ser clasificaciones de tipo categorial, reflejan en cierta medida la existencia de este continuo al distinguir entre cuatro trastornos dentro de esta categoría, que, de menor a mayor gravedad, pueden ordenarse así: problemas paterno-filiales, si el objeto de la atención clínica es el menor), comportamiento antisocial en la niñez o adolescencia, trastorno negativista desafiante y trastorno disociar. Aunque todos los problemas indicados más arriba pueden ser, y de hecho son, objeto de intervención clínica, el negativismo desafiante y el trastorno disocial son los trastornos que mayor repercusión social tienen y, debido a sus características y consecuencias. (Fernández, otros 2007)

#### **2.4.2.15. Trastornos del comportamiento**

Al revisar el contenido de las definiciones y clasificaciones sobre los trastornos del comportamiento, se constata que existen diversas facetas que, de forma más o menos explícita y con diferente peso para unos y otros.

Una, que ya se ha comentado anteriormente, y que es la más generalizada resalta la referencia social como criterio para la identificación y definición del trastorno; esto se supone su consideración como patrones de conducta estables que implican la violación o no adquisición según la edad del sujeto.

Otra faceta o rasgo implica su consideración como manifiesta externa de un trastorno global del niño, bien personalidad o de su relación con el entorno.

Y por lo último, otro criterio está relacionado con las posibles consecuencias negativas que de dichas conductas tendrían para el desarrollo global del sujeto en el aprendizaje, adaptación social y desarrollo afectivo (Gross, 2007)

## **2.5. HIPÓTESIS**

Las escenas de violencia que los estudiantes observan en los videojuegos no alteran el desarrollo conductual del cuarto grado de Educación Básica de la Escuela “Fiscal Manabí”, parroquia Pifo, cantón Quito, provincia Pichincha.

Las escenas de violencia que los estudiantes observan en los videojuegos si alteran el desarrollo conductual del cuarto grado de Educación Básica de la Escuela “Fiscal Manabí”, parroquia Pifo, cantón Quito, provincia Pichincha.

## **2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

**Variable Independiente:** Videojuegos

**Variable Dependiente:** Desarrollo conductual

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. ENFOQUE**

La investigación se centrara en lo cualitativo porque trabajamos con grupos humanos buscando el cambio y la trasformación , respondiendo al paradigma critico propositivo que posibilita la generación de aprendizajes constructivistas de los datos cuantitativos que se obtenga permitirán un análisis de las realidades educativas en las que incurren la relación de las dos variables.

#### **3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

En el presente trabajo de investigación las modalidades de la investigación a se utilizaron dos modalidades bibliográficas documentales y de campo.

##### **3.2.1 Bibliográfica – Documental**

Es la investigación que realizamos apoyados por la documentación que sustenta nuestros argumentos científicos experienciales llegando a comprobar la verdad teórica – científica de nuestra propuesta de los libros de textos, documentos, folletos, revistas, internet o investigaciones realizadas las cuales fortalecerán el análisis que arrojan las encuestas, entrevistas focalizadas u observaciones.

##### **3.2.2. Investigación de Campo**

El estudio de investigación se lo realizo en el lugar de los hechos por medio de los instrumentos diseñados por el investigador, como son las encuestas y la entrevista con las unidades de observación propuestas en esta investigación realizada.

### **3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Los niveles o tipos de investigación utilizados son: Exploratoria, descriptiva, explicativa y correlacionar.

#### **3.2.1. Exploratoria:**

Este tipo de investigación permite diagnosticar el problema detectando, analizando las posibles causas y consecuencias para proponer estrategias que permitan aplicar la teoría hacia la práctica.

#### **3.2.2 Descriptiva ,explicativa:**

Por medio de esta podemos describir como sucede el fenómeno detectado de manera clara y concreta con el fin de que se tome los reactivos necesarios cuando se elabore la propuesta.

#### **3.2.3 Correlacional:**

Permite comprender el comportamiento de una variable con respecto a otra y la relación de la influencia por un medio de modelo estadístico para nuestro caso el CHI CUADRO.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.4.1. Población:**

La población universo de la presente investigación estará constituida por los 27 docentes y los 106 estudiantes del cuarto grado de educación básica.

La población se caracteriza por tener un nivel económico medio y bajo, por lo cual educan la mayor parte a sus hijos e hijas en los establecimientos fiscales de la parroquia y en número menor en planteles particulares.

Su fuente de trabajo está dada en la agricultura el comercio y las ventas ambulantes ya que muchas de las personas se han dedicado a tener su negocio propio para poder satisfacer sus necesidades y las necesidades de su familia.

La mayoría de las familias profesan la religión católica aunque en la parroquia hay sectas evangélicas y testigos de Jehová.

### 3.4.2. Población y Muestra

| <b>Unidad</b>      | <b>Población</b> | <b>Muestra</b> |
|--------------------|------------------|----------------|
| <b>Docentes</b>    | <b>27</b>        | <b>27</b>      |
| <b>Estudiantes</b> | <b>106</b>       | <b>106</b>     |
| <b>Total</b>       | <b>133</b>       | <b>133</b>     |

**Tabla No. 1 Estratificación de la Población**

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

**Nota: Como el universo es muy pequeño no se aplicara ninguna fórmula.**

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.5.1. Variable Independiente: Los videojuegos

| Conceptualización                                                                                                                                              | Categoría/Dimensiones                 | Indicadores                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Ítems                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Técnicas e instrumentos                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Es un software o programa que ha sido creado con el fin de entretenimiento donde interactúan uno o varios jugadores teniendo ventajas y desventajas en su uso. | Entretenimiento<br><br>No interacción | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingresar a programas y jugar por distracción.</li> <li>• Desarrolla habilidades</li> <li>• Desarrolla destrezas para hallar lógica al juego.</li> <li>• Contenido muy violentos.</li> <li>• No hace amigos muy fácilmente.</li> <li>• Es agresivo físicamente y verbal contra objetos inanimados y compañeros de juego durante la sesión de juegos</li> <li>• Aumento de conductas agresivas</li> <li>• Es adicto a los videojuegos</li> </ul> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Practicas videojuegos en tu tiempo libre?</li> <li>2. ¿Alguna persona adulta te controla el contenido de los juegos?</li> <li>3. ¿Prefieres videojuegos con temática de violencia?</li> <li>4. ¿Dedicar mucho tiempo a los videos juegos?</li> <li>5. ¿Juegas acompañado los videojuegos?</li> <li>6. ¿Practicas dentro del aula lo que ves en los juegos de videos?</li> <li>7. ¿Después de clases vas a los centros de cómputo a jugar?</li> </ol> | <p><u>Técnica:</u></p> <p>Entrevista Encuesta</p> <p><u>Instrumento:</u></p> <p>Cuestionario</p> |

**Tabla No. 2: Variable dependiente: Los videojuegos**  
Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

### 3.5.2. Variable Dependiente: Desarrollo Conductual

| Conceptualización                                                                                                                                                                                                                                                     | Categoría/Dimensiones                                 | Indicadores                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Ítems                                                                                                                                                                                                                             | Técnicas e instrumentos                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Es entendida con la forma en que el estudiante se desenvuelve y es analizada a través de sus manifestaciones externas, En la vida escolar, posee dos aspectos insolubles: La conducta y la Instrucción; que son dos manifestaciones claras de todo proceso educativo. | <p><b>Desenvolvimiento</b></p> <p><b>Conducta</b></p> | <p><b>Conducta agresiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbal</li> <li>• No verbal</li> </ul> <p><b>Conducta pasiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La persona es sumisa</li> </ul> <p><b>Conducta asertiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• comportamiento adecuado a la situación</li> <li>• Tiene buenas calificaciones</li> <li>• Se ambienta sin problema al contexto.</li> </ul> | <p>8. ¿Existen niños con conductas violenta dentro del aula?</p> <p>9. ¿Tu conducta violenta dentro del aula es aceptable ante los demás?</p> <p>10. ¿Respetas los horarios que te imponen tus padres para jugar videojuegos?</p> | <p><u>Técnica:</u></p> <p><u>Entrevista</u></p> <p><u>Encuesta</u></p> <p><u>Instrumento:</u></p> <p>Cuestionario</p> |

**Tabla No. 3 Variable dependiente: Desarrollo Conductual**

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

### 3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS

| <b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>         | <b>EXPLICACIÓN</b>                                                                     |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ¿Para qué?                    | Para alcanzar los objetivos de la investigación                                        |
| 2. ¿A qué persona?               | Estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, y docentes de la institución. |
| 3. ¿Sobre qué aspectos?          | Indicadores y operacionalización de variables                                          |
| 4. ¿Quién?                       | Investigadora: Nelly Aguayo                                                            |
| 5. ¿Cuándo?                      | Enero 2013                                                                             |
| 6. ¿Dónde?                       | Escuela Fiscal” Manabí “                                                               |
| 7. ¿Cuántas veces?               | Una vez                                                                                |
| 8. ¿Qué técnicas de recolección? | Encuesta<br>Entrevista                                                                 |
| 9. ¿Con qué?                     | Cuestionarios estructurados                                                            |
| 10. ¿En qué situación?           | Investigación                                                                          |

Tabla N° 4 Plan de recolección de datos  
Elaborado por: La investigadora Nelly Aguayo

### **3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Las fuentes de información determinarán las técnicas que se emplearán para la recolección de datos y pueden ser primarias y secundarias.

#### **3.7.1. Técnicas Primarias:**

Son las que toman información de primera mano, de fuentes directas, es decir, de fuentes de origen en el lugar de los hechos.

Dentro de estas técnicas primarias está la entrevista y la encuesta con su instrumento el cuestionario que será aplicado a los dos grupos estudio: profesores y estudiantes del cuarto grado de básica para obtener información mediante la formulación de preguntas y el hallazgo de respuestas.

#### **3.7.2. Técnicas Secundarias:**

Obtienen información de fuentes indirectas, es decir, segunda mano permitiendo realizar una investigación documental bibliográfica, pues será necesario tener una amplia Fundamentación sobre el problema que es el objeto de investigación.

Esta técnica se realizará mediante las técnicas de recolección bibliográficas que nos proporcionarán leyes, teorías e investigaciones anteriores sobre el problema de investigación, para lo cual se recurrirá a bibliografía especializada sobre las categorías investigadas.

Dentro de las técnicas secundarias se emplearán las siguientes:

- La lectura científica
- El subrayado
- El fichaje. (fundamental)

### **3.8. PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

#### **3.8.1. Plan de Procesamiento de información**

- Revisión crítica de la información recogida; es decir a la información defectuosa, se realiza una limpieza, las mismas que puede estar: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.

- Los datos van a ser recopilados y analizados mediante la aplicación de entrevistas, cuestionarios y encuestas, la elaboración de las mismas facilitará eficazmente la tabulación de los resultados obtenidos.

#### **3.8.2. Plan de análisis e interpretación de resultados**

- **Análisis de los resultados estadísticos.-** Los datos una vez tabulados van a ser comprobados de acuerdo a proyecciones estadísticas planteadas.
- **Interpretación de los resultados.-** Una vez que los datos obtenidos se interpreten, estos van a ser utilizados para plantear las conclusiones y recomendaciones, para sustentar la propuesta establecida, además de verificar los objetivos planteados.
- **Comprobación de hipótesis.-** La comprobación de la hipótesis se lo hará con el método matemático Chi cuadrado con el que será demostrada la hipótesis correspondiente.

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS E INTREPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Entrevista aplicada a los estudiantes de la escuela “ Fiscal Manabí”

##### 1. ¿Practicar juegos de video en tu tiempo libre?

Tabla No. 5

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 28         | 26.41        |
| A veces      | 40         | 37.73        |
| Nunca        | 38         | 35.84        |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |

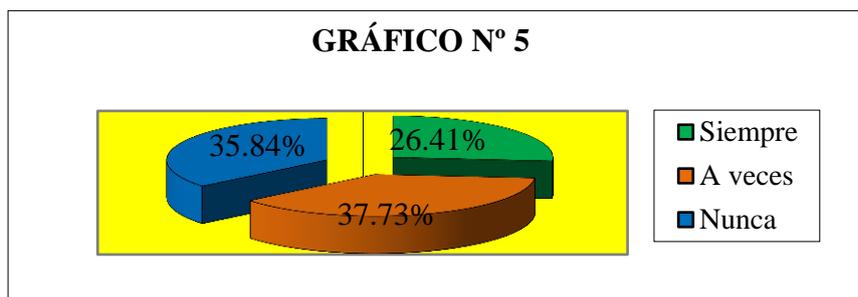


Gráfico No. 4

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

#### Análisis:

Veinte y ocho estudiantes que representan el 26.41% afirman que siempre practica videojuegos en sus tiempos libres, mientras que el 35.84% que son 38 estudiantes aseveran que no lo hacen nunca y el 37.73% que serían 40 alumnos como la mayoría testifican que a veces practican juegos de video en su tiempo libre.

#### Interpretación:

Relacionando los resultados podemos ver que los niños no tienen claro que actividades productivas podrían realizar su tiempo libre ni cómo invertirlo cuando sus padres no están en sus hogares por lo cual la gran mayoría de niños buscan refugio y compañía en los videojuegos.

## 2. ¿Alguna persona adulta te controla el contenido de los juegos?

Tabla No. 6

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 91         | 85.84        |
| A veces      | 8          | 7.33         |
| Nunca        | 7          | 6.42         |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |

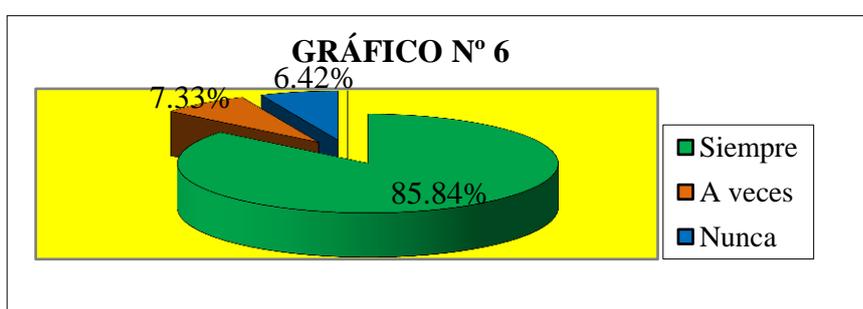


Gráfico No. 5

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Estudiantes en un 85.84% siendo esta la mayoría aseguran que siempre hay una persona adulta quien controla el contenido de los juegos, mientras que el 7.33% afirma que a veces una persona adulta que les controla y el 6.42% asevera que nunca hay un adulto que les controle el contenido de los video juegos.

### Interpretación:

La mayoría de los videojuegos son la reproducción de películas de terror o de acción más sangrientas y taquilleras de los 106 encuestados 91 son aquellos que los contenidos de los videojuegos son controlados por una persona adulta son analizados a cabalidad en la cantidad de violencia difundida en las pantallas.

### 3. ¿Prefieres videojuegos con temática de violencia?

Tabla No. 7

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 51         | 48.11        |
| A veces      | 26         | 24.52        |
| Nunca        | 29         | 27.35        |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |

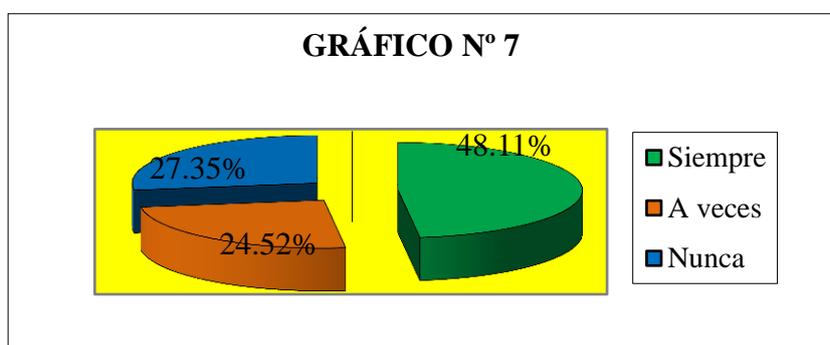


Gráfico No. 6

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

#### Análisis:

Los estudiantes en un 48.11% coinciden en que siempre prefieren los videojuegos con temática violenta, mientras que el 24.52% afirma que a veces prefiere este tipo de juegos y el 27.35% ratifica que nunca prefiere los videojuegos con temática violenta.

#### Interpretación:

Para los niños ver sangre terror y otros es interesante y su adrenalina se pone al punto máximo dándoles satisfacción es así que de los 106 encuestados 51 prefirieron jugar esta clase de juegos con alto contenido de violencia debido que muchos niños pierden la noción de la realidad que afecta su conducta y su nivel de aceptación de sus compañeros por los múltiples evidencias de agresividad.

#### 4. ¿Dedicas mucho tiempo a los videojuegos?

Tabla No. 8

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 61         | 55.96        |
| A veces      | 27         | 24.77        |
| Nunca        | 18         | 16.98        |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |

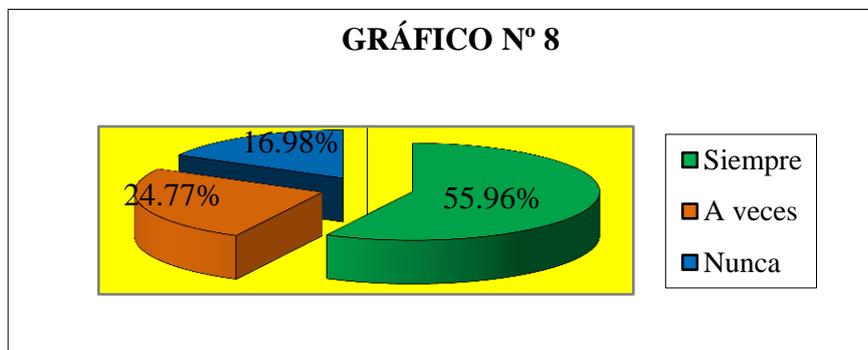


Gráfico No. 7

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

#### Análisis:

Los estudiantes aceptan en un 55.96% que siempre dedican tiempo a los videojuegos, otros en cambio dicen que a veces dedican tiempo a los videojuegos siendo estos el 27.77% y los que afirman que nunca lo hacen son el 16.98%.

#### Interpretación:

Es claro el porcentaje para darse cuenta que los estudiantes que dedican mucho tiempo a los videojuegos ya presentan una conducta adictiva, mostrándose así que de los 106 encuestados 61 dedican un tiempo exagerado a los videojuegos generen una repercusión en la exposición diaria y constante a los juegos provocando alteraciones

## 5.- ¿Juegas acompañado los videojuegos?

Tabla No. 9

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 103        | 97.16        |
| A veces      | 3          | 2.83         |
| Nunca        | 0          | 0            |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |

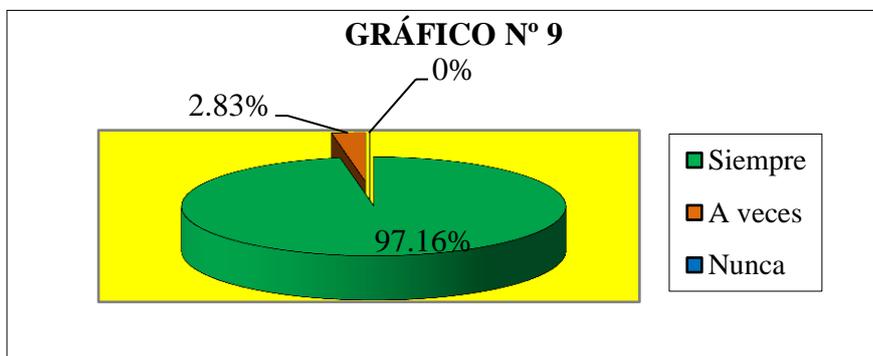


Gráfico No. 8

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Los estudiantes que siempre juegan acompañados son en la gran mayoría representando el 97.16%, mientras que el 2.83% afirma que a veces juega acompañado los videojuegos.

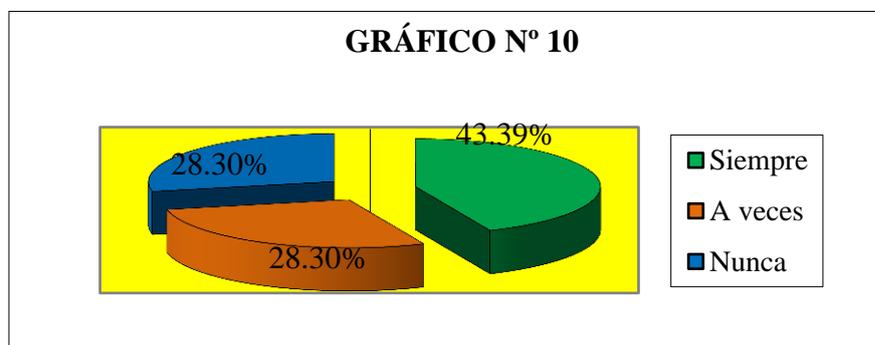
### Interpretación:

Mostrándose así que de los 106 encuestados los 103 lo hacen acompañado sea por amigos, primos, hermanos y hasta muchas veces sus padres pues piensan que es un modo de compartir tiempo de calidad con sus hijos sin pensar que el tiempo de calidad que invierten es un tiempo desperdiciado en estos juegos que no ayudan al desarrollo en si del niño ni a que tenga una adecuada conducta así los demás.

## 6.- ¿Prácticas dentro del aula lo que ves en los juegos de videos?

Tabla No. 10

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 46         | 43.39        |
| A veces      | 30         | 28.30        |
| Nunca        | 30         | 28.30        |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |



**Gráfico No. 9**

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

En esta pregunta el 43.39% afirma que siempre practica dentro del aula lo que observa en los videojuegos, aunque coinciden en el mismo porcentaje del 28.30% que a veces lo practican y el 28,30% nunca practican lo que ven en los videojuegos.

### Interpretación:

Notándose que aunque no hay mucha diferencia si predomina en la mayoría el gusto de imitar lo que ve en este tipo de juegos luego de observar los resultados de un gran porcentaje de los encuestados se puede apreciar que la gran mayoría no diferencia la ficción de la realidad y es por eso que lo practica sin medir las consecuencias a futuro que tendrá ya sea en su nivel educativo y su vida diaria.

## 7. ¿Después de clases vas a los centros de cómputo a jugar?

Tabla No. 11

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 57         | 53.77        |
| A veces      | 29         | 27.35        |
| Nunca        | 20         | 18.86        |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |

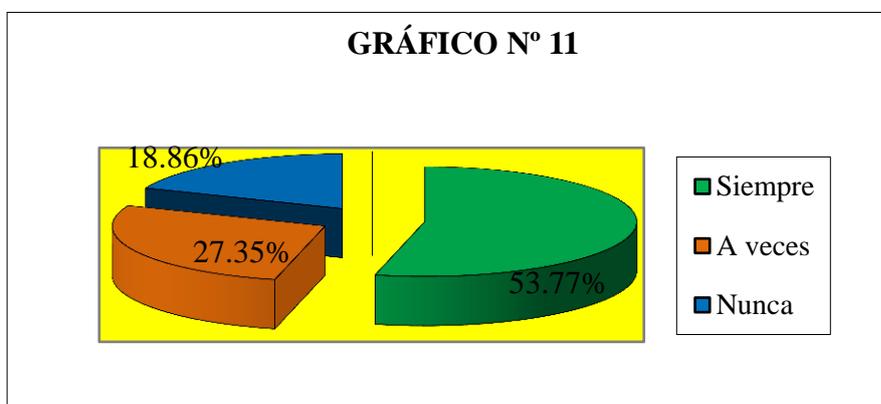


Gráfico No. 10

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

En un 53.77% los estudiantes admiten que van a centros de cómputo a jugar después de clases, el 27.35% coincide que a veces van al centro de cómputo a jugar y el 18.86% concuerda que nunca va a estos centros después de clases.

### Interpretación:

Mostrándose así que de los 106 encuestados 57 que es una gran mayoría en donde se puede observar y apreciar que los niños en su gran mayoría van a los centros de cómputo después de clase porque dispone del factor económico que les proveen los padres para su colación y sus gastos de consulta el cual no lo realizan.

## 8. ¿Existen niños con conductas violentas dentro del aula?

Tabla No. 12

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 27         | 25.47        |
| A veces      | 45         | 42.45        |
| Nunca        | 34         | 31.19        |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |

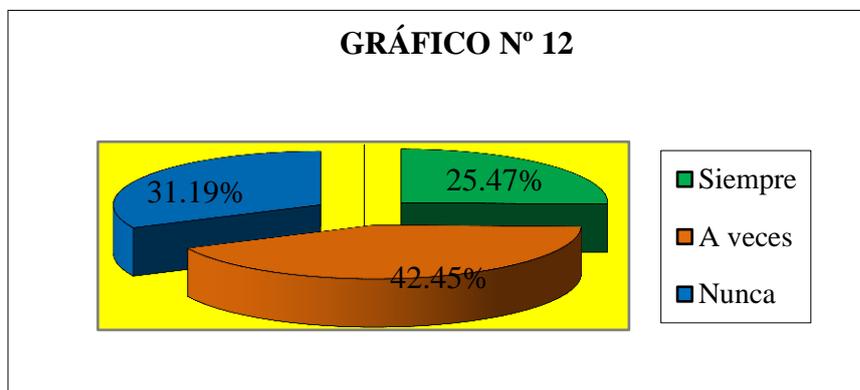


Gráfico No. 11

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Los estudiantes mencionan que dentro de su aula de clase en un 25.47% siempre hay estudiantes con conductas violentas, lo cual se contrapone con el 42.45% que afirma que a veces hay compañeros con conductas violentas dentro del aula y en un 31.19% sustenta que nunca hay niños con conductas violentas dentro del aula.

### Interpretación:

Mostrándose así que de los 106 encuestados 27 aunque no es la mayoría se puede apreciar que hay estudiantes con conductas violentas que pueden ser generadas por lo que ven en las diferentes situaciones en la sociedad, por el medio donde se desenvuelven.

## 9. ¿Tu conducta violenta dentro del aula es aceptable ante los demás?

Tabla No. 13

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 82         | 77.35        |
| A veces      | 14         | 13.20        |
| Nunca        | 10         | 9.43         |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |

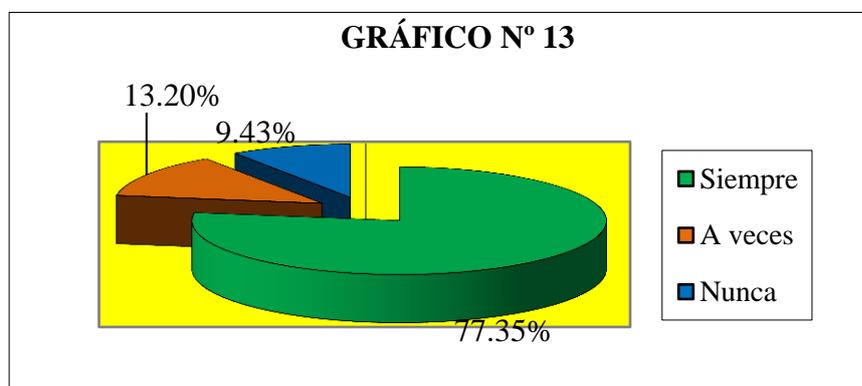


Gráfico No. 12

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Los estudiantes mencionan en un 77.35% que la conducta violenta que tienen dentro de su aula de clases es aceptable, el 13.20% coinciden que a veces es aceptada la conducta violenta que tienen dentro del aula y tan solo el 9.43% está de acuerdo que nunca es aceptada la conducta violenta presentada por ellos dentro de su aula.

### Interpretación:

Mostrándose así de los 106 encuestados 82 nos da una visión que la gran mayoría observa como normal el maltrato físico y psicológico hacia ellos y de ellos hacia los demás de sus compañeros provocando un ambiente hostil.

## 10. ¿Respetas los horarios que te imponen tus padres para jugar?

Tabla No. 14

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 86         | 81.13        |
| A veces      | 10         | 9.43         |
| Nunca        | 10         | 9.43         |
| <b>TOTAL</b> | <b>106</b> | <b>100 %</b> |

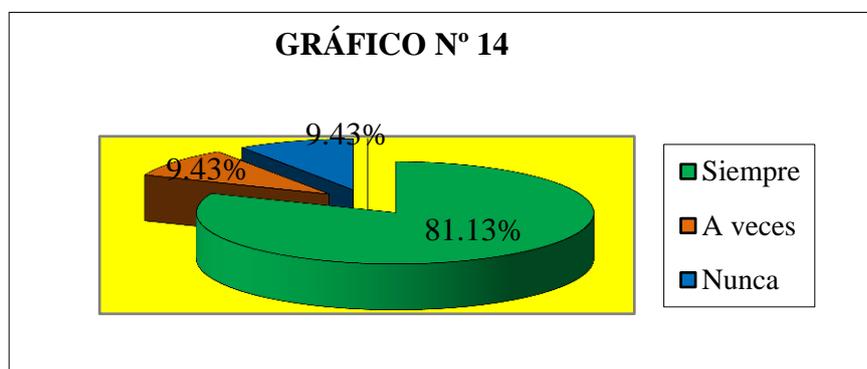


Gráfico No. 13

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Los estudiantes están de acuerdo en un 81.13% que siempre respetan los horarios para jugar dados por sus padres en donde se divide los tiempos en la realización de sus tareas y el tiempo que se dedica a los videojuegos, mientras que el 9.43% coincide en que a veces y nunca lo hace.

### Interpretación:

Debido a las ocupaciones variadas de sus padres que no se encuentran en su hogar para tener un control adecuado de los tiempos que establecen para sus hijos notándose así que aunque los padres pongan horario a sus hijos para jugar este se ha convertido en la niñera de los mismos siendo un enemigo silencioso.

#### 4.1.1. Cuadro Resumen de Estudiantes

##### Los videojuegos y el desarrollo conductual

| Pregunta     | Criterios a favor | Criterios en contra |
|--------------|-------------------|---------------------|
| 1            | 28                | 78                  |
| 2            | 91                | 15                  |
| 3            | 51                | 55                  |
| 4            | 61                | 45                  |
| 5            | 103               | 3                   |
| 6            | 46                | 60                  |
| 7            | 57                | 49                  |
| 8            | 27                | 79                  |
| 9            | 82                | 24                  |
| 10           | 86                | 20                  |
| <b>TOTAL</b> | <b>632</b>        | <b>428</b>          |

Tabla No. 15 Cuadro de resumen de estudiantes  
Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

#### Análisis:

Si establecemos una relación porcentual entre criterios a favor y los que están en contra, los 632 criterios a favor, que representan el 59,6% están de acuerdo que los videojuegos deben ser considerados como el factor que afecta al desarrollo conductual, la contraparte, esto es 428 criterios en contra, representan el 40.3%, no está de acuerdo que los videojuegos afecta el desarrollo conductual.

#### Interpretación

Este tipo de tecnología ha adquirido entre los niños y niñas la práctica de estos juegos violentos y la conducta agresiva y desadaptada posterior que provocan entre los niños socialmente marginados.

## 4.2. Encuesta Aplicada Docentes

### 1. ¿Sus alumnos practican juegos de video en su tiempo libre?

Tabla No. 16

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 27         | 100          |
| A veces      | 0          | 0            |
| Nunca        | 0          | 0            |
| <b>TOTAL</b> | <b>27</b>  | <b>100 %</b> |

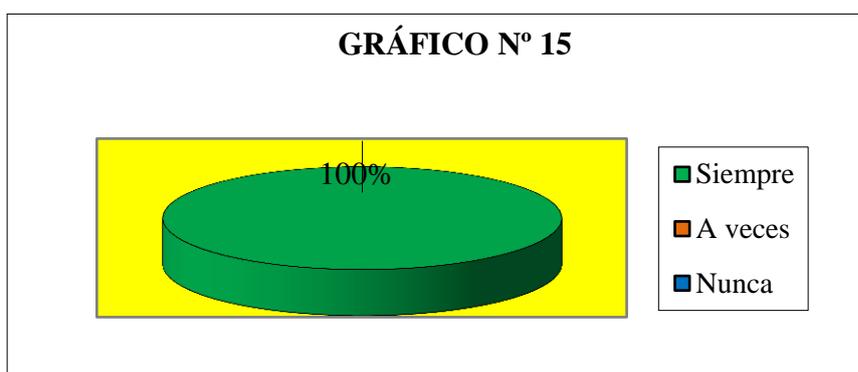


Gráfico No. 14

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Siendo manifestado por los 27 docentes, que generan el 100%, lo que hace suponer que en cada año de básica tienen la misma problemática en común preocupando a todo el grupo de maestros y de la institución educativa.

### Interpretación:

La totalidad de profesores coinciden que la gran mayoría de sus alumnos practican los videojuegos en su tiempo libre por que han visto a sus estudiantes que luego de clases no se dirigen a sus hogares si no a centros de cómputo.

2. ¿Alguna persona adulta controla el contenido de los juegos a sus alumnos?

Tabla No. 17

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 9          | 33,33        |
| A veces      | 8          | 29,62        |
| Nunca        | 10         | 37,03        |
| <b>TOTAL</b> | <b>27</b>  | <b>100 %</b> |

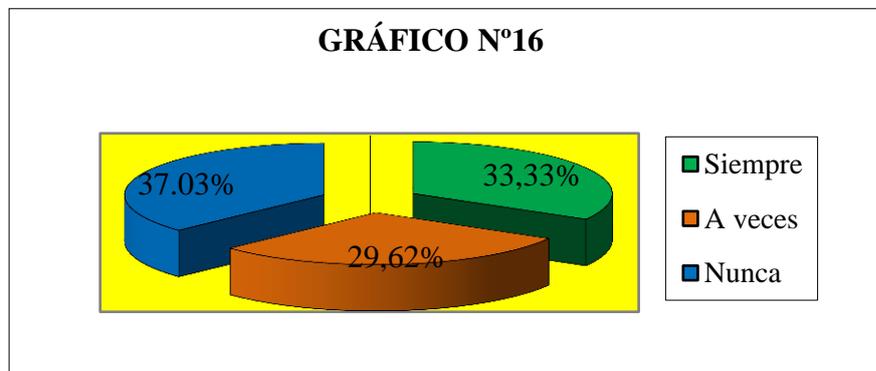


Gráfico No. 15

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

**Análisis:**

Los maestros afirman en un 37.03% que son la gran mayoría de sus alumnos practican los videojuegos en un 29.62% la apreciación de que a veces lo hacen y el 33.33% de docentes sustentan que si hay personas adultas controlando los contenidos de los video juegos.

**Interpretación:**

Sin una persona adulta que les controle el contenido ya sea por sus horarios de trabajo pasan solos en sus hogares o pasan al cuidado de personas ajenas al vínculo familiar que se preocupe por su integridad, y bienestar.

### 3 ¿Sus alumnos dedican mucho tiempo a los videos juegos?

Tabla No. 18

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 15         | 55,55        |
| A veces      | 4          | 14,81        |
| Nunca        | 8          | 29,62        |
| <b>TOTAL</b> | <b>27</b>  | <b>100 %</b> |

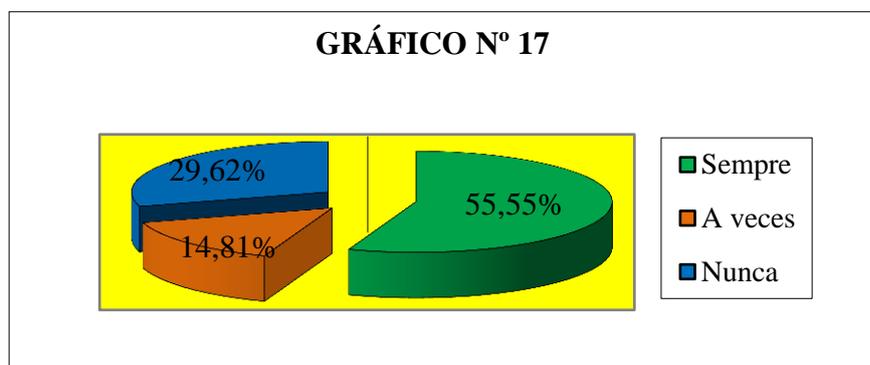


Gráfico No. 16

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

#### Análisis:

Los maestros afirman que la gran mayoría dada en un 55.55% de sus alumnos dedican mucho tiempo a los videojuegos pero por otra parte el 14.81% de docentes manifiesta que a veces dedican tiempo y el 29.62% concuerda en que nunca sus alumnos dedican tiempo a los videojuegos.

#### Interpretación:

Por el entretenimiento que generan los videojuegos descuidan sus tareas y obligaciones propias de la escuela y aún más las tareas dentro de sus hogares ya sea que experimenta demasiada atracción a estos juegos ya sea por las dificultades que estos juegos tienen y quieren ganar a la máquina y no la máquina a ellos.

#### 4. ¿Sus alumnos prefieren videojuegos con temática violenta?

Tabla No. 19

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 19         | 70,37        |
| A veces      | 7          | 25,92        |
| Nunca        | 1          | 3,70         |
| <b>TOTAL</b> | <b>27</b>  | <b>100 %</b> |

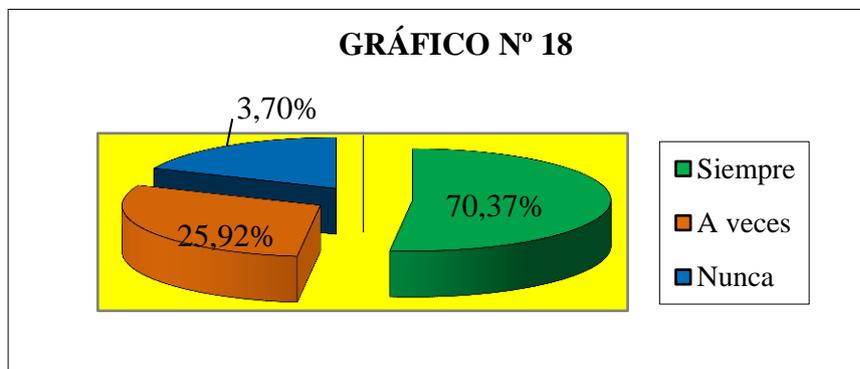


Gráfico No. 17

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

#### Análisis:

El 70.37% de maestros están de acuerdo que la gran mayoría de sus alumnos prefieren videojuegos con temática violenta el 25.92% afirma que a veces prefieren este tipo de juegos y tan solo el 3.70% concluye que sus alumnos nunca prefieren los juegos con temática violenta.

#### Interpretación:

Los juegos educativos les parece aburrido y simple no les representa como un reto los de contenido violento les permite, matar, disparar a los malos que se encuentran en los juegos ganar y saber que ellos son los mejores.

## 5.- ¿Sus alumnos juegan acompañados los videojuegos?

Tabla No. 20

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 14         | 51,85        |
| A veces      | 7          | 25,92        |
| Nunca        | 6          | 22,22        |
| <b>TOTAL</b> | <b>27</b>  | <b>100 %</b> |

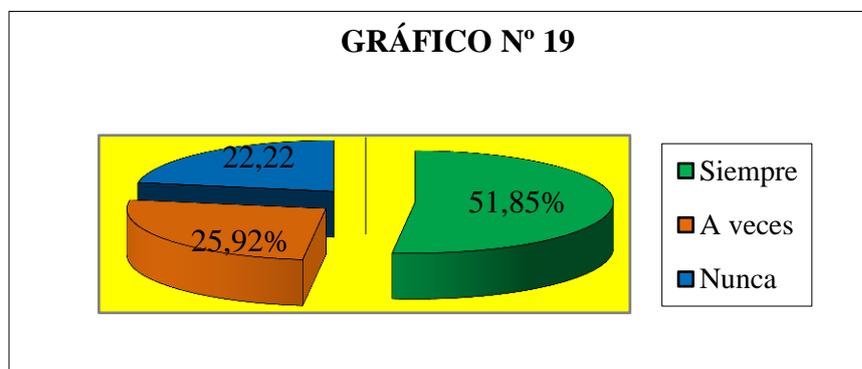


Gráfico No. 18

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Los maestros en un 51.85% han evidenciado que la gran mayoría de sus alumnos siempre practican los juegos de video acompañados ya sean por sus compañeros de clases, amigos, mientras que el 25.92% concuerda en que a veces sus alumnos juegan en compañía de alguien pero el 22.22% asegura que nunca juegan.

### Interpretación:

En el medio que se encuentran siempre encontrara compañeros de juegos, en su gran mayoría en todos los hogares existe una consola de videojuego porque que prefieren jugar solos y no tener competencia o alguien que interrumpa su record en ser el ganador del juego siempre.

## 6.- ¿Practican sus alumnos dentro del aula lo que ven en los juegos de video?

Tabla No. 21

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 21         | 77,77        |
| A veces      | 2          | 7,40         |
| Nunca        | 4          | 14,81        |
| <b>TOTAL</b> | <b>27</b>  | <b>100 %</b> |

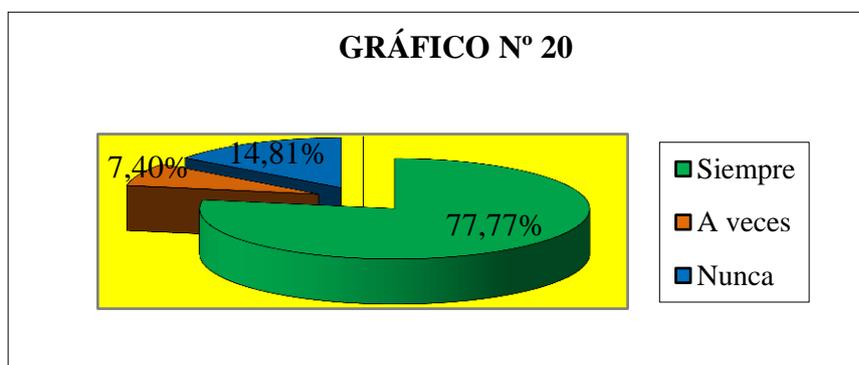


Gráfico No. 19

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Los maestros en un 77,77% sienten que la gran mayoría de sus alumnos practican en el aula lo que ven en los videojuegos aunque el 7,40% manifiestan que solo lo hacen a veces y el 14,81% afirman que no practican sus alumnos lo que ven en los videojuegos.

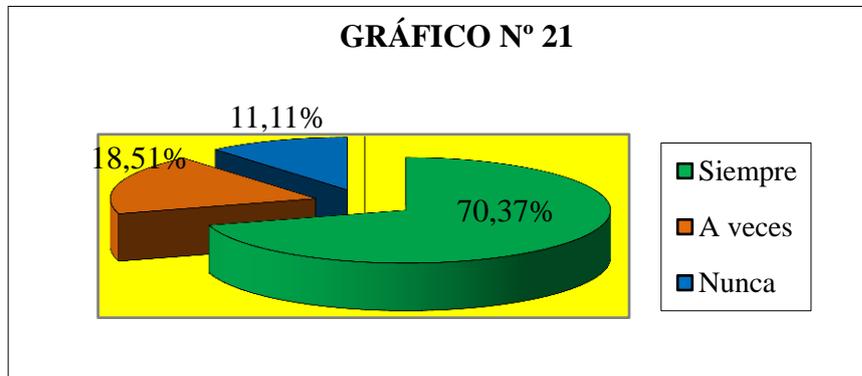
### Interpretación:

Se han evidenciado que hay alumnos que mencionan personajes de videojuegos en todas las conversaciones que mantienen con sus compañeros o en algunas ocasiones practican todos los movimientos de sus personajes favoritos.

**7. ¿Siempre que salen de clase sus alumnos van a centros de cómputo a jugar?**

**Tabla No. 22**

| <b>ALTERNATIVAS</b> | <b>FRECUENCIA</b> | <b>PORCENTAJE</b> |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Siempre             | 19                | 70,37             |
| A veces             | 5                 | 18,51             |
| Nunca               | 3                 | 11,11             |
| <b>TOTAL</b>        | <b>27</b>         | <b>100 %</b>      |



**Gráfico No. 20**

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

**Análisis:**

El 70.37% de maestros afirman que siempre sus alumnos luego de clases se trasladan en su gran mayoría centros de cómputo el 18.51% coincide que esporádicamente asistente y el 11.11% contesta que nunca.

**Interpretación:**

Concluyendo así que la mayoría de docentes ve o encuentra a sus alumnos en centros de cómputo o lugares que alquilan estos juegos sin tener un control adecuado por las autoridad en donde todos ingresan sin importarle a los propietarios que estén en sus locales menores de edad hasta altas horas de la tarde o en algunas ocasiones hasta la noche.

## 8. ¿Existen niños con conductas violentas dentro de su aula de clases?

Tabla No. 23

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 10         | 37.03        |
| A veces      | 12         | 44,44        |
| Nunca        | 5          | 18,51        |
| <b>TOTAL</b> | <b>27</b>  | <b>100 %</b> |

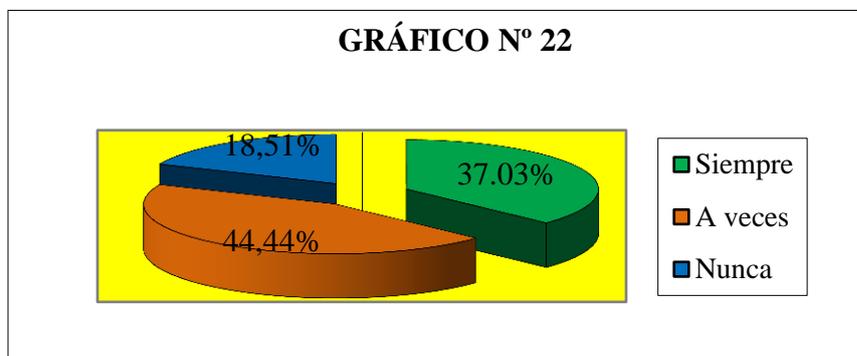


Gráfico No. 21

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Los maestros afirman en un 37.03% que hay niños con conductas violentas, otros manifiestan en un 44.44% que a veces hay alumnos con esta clase de conducta que son identificados los niños que tienen comportamientos inadecuados ya, pero el 18.51% sustentan que nunca en su aula de clases han observado niños con conducta violenta.

### Interpretación:

Siendo que en la mayoría de niños tratan a sus compañeros mal llegando en algunas ocasiones a la agresión siendo su mayoría se da ya sea dentro o fuera de la institución educativa que no se puede controlar porque se encuentran lejanos.

## 9. ¿La conducta violenta dentro del aula de clase es aceptable ante los demás?

Tabla No. 24

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | PORCENTAJE   |
|--------------|------------|--------------|
| Siempre      | 15         | 55,55        |
| A veces      | 12         | 44,44        |
| Nunca        | 0          | 0            |
| <b>TOTAL</b> | <b>27</b>  | <b>100 %</b> |

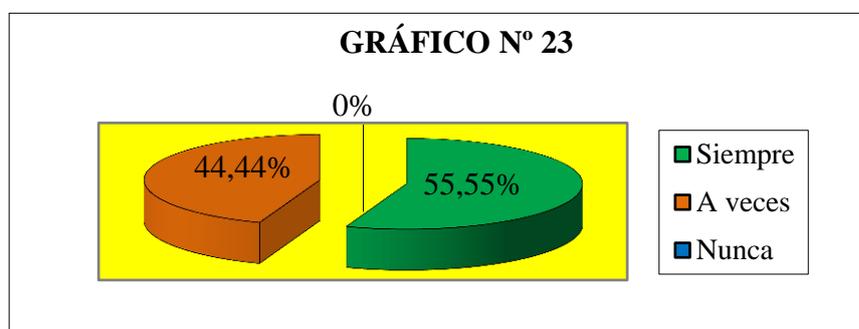


Gráfico No. 22

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

### Análisis:

Los maestros manifiestan en un 55.55% siempre aceptan la conducta violenta dentro del aula como mecanismo de defensa de unos niños contra otros, aunque el 44.44% de docentes sostienen que a veces permiten o aceptan esa conducta por que piden ayuda a sus maestros si observan estas actitudes violentas.

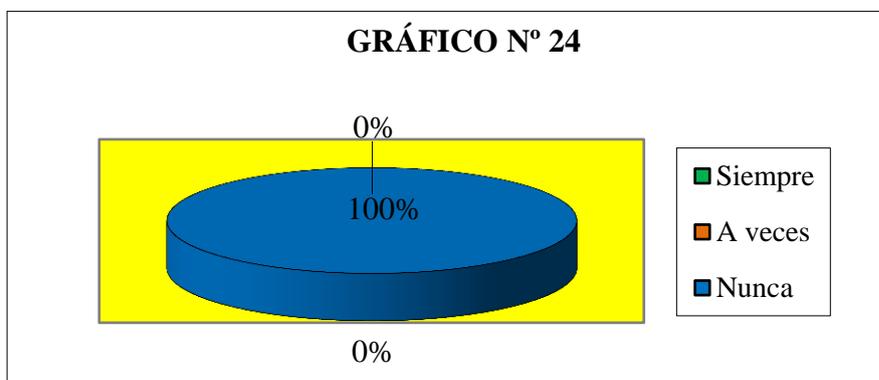
### Interpretación:

Haciendo notar que piensan que los problemas se arreglan de esta manera la más fácil en su medio para no ser abusados por sus compañeros ya es normal para ellos también ver agresión por parte de algunos niños hacia los demás compañeros tomándolo como normal porque lo ven en los juegos de videos que practican a todo nivel y magnitud.

**10. ¿Cree usted que sus alumnos respetan los horarios que les imponen sus padres para jugar videojuegos?**

**Tabla No. 25**

| <b>ALTERNATIVAS</b> | <b>FRECUENCIA</b> | <b>PORCENTAJE</b> |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Siempre             | 0                 | 0                 |
| A veces             | 0                 | 0                 |
| Nunca               | 27                | 100               |
| <b>TOTAL</b>        | <b>27</b>         | <b>100 %</b>      |



**Gráfico No. 23**

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

Fuente: Entrevista aplicada a los estudiantes

**Análisis:**

Los maestros siendo el 100% de los encuestados sienten que sus alumnos nunca respetan los horarios que imponen sus padres.

**Interpretación:**

Esta situación se da porque en el hogar o porque el día de hoy tienen su cuarto individual equipado con todos los medios de distracción uno de ellos las consolas para jugar sus videojuegos ya que en su cuarto es inviolable su privacidad y esto impide también el control de sus padres y en el aula tienen la misma actitud y eso es lo que hace que su desarrollo conductual no sea el adecuado.

#### 4.2.1. Cuadro Resumen de Docentes

##### Los videojuegos y el desarrollo conductual

| Pregunta     | Criterios a favor | Criterios en contra |
|--------------|-------------------|---------------------|
| 1            | 27                | 0                   |
| 2            | 9                 | 18                  |
| 3            | 15                | 12                  |
| 4            | 19                | 8                   |
| 5            | 14                | 13                  |
| 6            | 21                | 6                   |
| 7            | 19                | 8                   |
| 8            | 10                | 17                  |
| 9            | 15                | 12                  |
| 10           | 0                 | 27                  |
| <b>TOTAL</b> | <b>149</b>        | <b>121</b>          |

Tabla N° 26 Cuadro de resumen de docentes  
Elaborado por: Investigadora Nelly Aguayo

#### Análisis.

Los 149 criterios a favor, representan el 55,18 % del total, frente a los 121 que dan un porcentaje del 44,81 % de los criterios en contra, dando a entender que los juegos de video afecta el desarrollo conductual de los estudiantes.

#### Interpretación

La sociedad cree en un pequeño porcentaje que este medio es una niñera a las veinticuatro horas al día sin saber las consecuencias negativas que traerán a futuro permitiendo que la información recolectada me ayude a comprobar la hipótesis mediante la aplicación de la prueba del Chi cuadrado.

### 4.3. Comprobación de la Hipótesis

#### 4.3.1 Prueba de Chi-Cuadrado

##### A. Planteamiento de la Hipótesis:

###### 1. Modelo Lógico

$H_0$ . Las escenas de violencia que los estudiantes observan en los videojuegos no alteran el desarrollo conductual del cuarto grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Manabí”, parroquia Pifo, cantón Quito, provincia Pichincha.

$H_1$ . Las escenas de violencia que los estudiantes observan en los videojuegos si alteran el desarrollo conductual del cuarto grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Manabí”, parroquia Pifo, cantón Quito, provincia Pichincha.

###### 2. Modelo Matemático

$$H_0 = O = E$$

$$H_1 = O \neq E$$

###### 3. Modelo Estadístico

Fórmula:

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

$X^2$  = Chi

$\sum$  = Suma

O = Observadas

E = Esperadas

## B. Nivel de significación

$\alpha = 0.05$  (5 %) de error

95 % de confiabilidad

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

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

(grados de libertad = 2 columnas por dos filas)

$gl = 1$  Resultado de la operación matemática

$gl = 3.841$  (lectura obtenida en la tabla)

$$X_t^2 = 3.84$$

## C. Zona de aceptación y rechazo.

Se acepta  $H_1$  si  $X_c^2 \geq X^2_t$

## D. FRECUENCIA OBSERVADAS

| ALTERNATIVAS | CATEGORIAS        |                     | TOTAL      |
|--------------|-------------------|---------------------|------------|
|              | CRITERIOS A FAVOR | CRITERIOS EN CONTRA |            |
| Pregunta 3   | 51                | 55                  | 106        |
| Pregunta 5   | 103               | 3                   | 106        |
| Pregunta 6   | 46                | 60                  | 106        |
| Pregunta 7   | 57                | 49                  | 106        |
| <b>Total</b> | <b>257</b>        | <b>216</b>          | <b>424</b> |

**Tabla No. 27 Frecuencia observada**

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

### E. FRECUENCIA ESPERADAS

|                            |              |
|----------------------------|--------------|
| $(257 \times 106) / 424 =$ | <b>64.25</b> |
| $(199 \times 106) / 424 =$ | <b>44.75</b> |

**Tabla No. 28: Frecuencia Esperada**  
Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

### F. CHI CUADRADO

| O   | E     | O-E    | (O-E) <sup>2</sup> | (O-E) <sup>2</sup> /E |
|-----|-------|--------|--------------------|-----------------------|
| 51  | 64,25 | 13,25  | 26,50              | 0,41                  |
| 55  | 49,75 | 5,25   | 10,50              | 0,21                  |
| 103 | 64,25 | 38,75  | 77,50              | 1,20                  |
| 3   | 49,75 | -46,75 | 93,50              | 1,87                  |
| 46  | 64,25 | 10,25  | 20,50              | 0,31                  |
| 60  | 49,75 | 10,25  | 20,50              | 0,41                  |
| 57  | 64,25 | -7,25  | -14,50             | 0,22                  |
| 49  | 49,75 | -0,75  | -1,50              | 0,03                  |

**Tabla No. 29: Chi cuadrado** **X<sup>2</sup>**  
Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

**4,66**

### H. Regla de Decisión.

$$\text{Se acepta si } = X_c^2 \ 4,66 \geq^a = X_t^2 \ 3,84$$

#### Conclusión.

Toda la información obtenida en los videojuegos se llega a concluir que si influye en el desarrollo conductual

“El 4,66%” si concuerdan en que las escenas de los videojuegos si inciden el desarrollo conductual de los estudiantes.

El docente puede ayudar a sus alumnos a disfrutar de estos videos juegos y evitar problemas difundiendo sobre los juegos apropiados tanto en contenido como en el nivel de desarrollo y la utilización de su tiempo libre adecuadamente.

Utilizar los videojuegos en el aula para una área específica como un medio de enseñanza para el desarrollo cognitivo, social ayudando a la interacción entre alumnos para que se acoplen al grupo y no estén solos dentro y fuera de clase.

La propuesta para la institución será en base de un proceso de capacitación, con el propósito de aprender, sobre los efectos de los videojuegos, la puesta en marcha de proceso didáctico que permite potenciar los aprendizajes y el desarrollo social en sí de la comunidad educativa.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- El desarrollo conductual de los alumnos está relacionado directamente con la falta de control de sus padres del contenido y el tiempo que dedican a los videojuegos.
- Existen varios casos de niños con comportamientos violentos que repercuten en las relaciones interpersonales con compañeros de la clase y en algunas ocasiones llegando a la agresión.
- El trabajo de capacitación no está considerado dentro de la práctica pedagógica, social en la institución.
- No se puede desarrollar un ambiente de aprendizaje significativo ya que los variados distractores hacen que este sea breve.
- El desarrollo conductual es adecuado cuando hay una persona que este inspeccionando todo el tiempo las acciones de los estudiantes.
- La misión del maestro debe ser contribuir al crecimiento intelectual, tecnológico de los estudiantes, construyendo los espacios favorables para la interacción, del ser humano con las máquinas.
- La función de los videojuegos es la de despertar la inteligencia, e interés en el proceso en el cual los alumnos desarrollan una conducta escolar adecuado, fortaleciendo sus capacidades, destrezas, actitudes y valores pero en muchos casos se puede que no se está cumpliendo este anhelo.

## 5.2. RECOMENDACIONES

- Se debe trabajar en el desarrollo conductual, utilizando como estrategia la capacitación continua, que fortalece los criterios de docentes, alumnos construidos en clase y fuera de ella.
- Se necesita socializar entre los maestros, los efectos positivos y negativos de los videos juegos en el desarrollo comportamental de los alumnos.
- La formación interdisciplinaria de los maestros facilita tratar este tema, a la vez que el conocimiento y experiencia con sus propios hijos, les facilitará a los mismos dar un ambiente digno y pacífico para sus estudiantes.
- Se necesita capacitar a los docentes sobre los tipos de los videojuegos y efectos nocivos de los mismos que muchos alumnos prefieren y repercute en el desarrollo de la conducta.
- Recapacitar sobre la relación que desempeña el docente como agente de cambio e innovación de lo acostumbrado en la educación, a partir de una visión ética y social de sus funciones.
- Desarrollar habilidades conceptuales, técnicas propias de un educador que busque ampliar la capacidad de criterio para escoger entre lo que está bien y lo que no está bien.
- Potenciar la capacidad creativa de los estudiantes para meditar sobre su desarrollo conductual y como pueden beneficiarse de los videojuegos para su aprendizaje.

## **CAPÍTULO VI**

### **LA PROPUESTA**

#### **6.1. TÍTULO**

Plan de capacitación sobre los efectos nocivos de los videojuegos en el desarrollo conductual.

#### **6.2. DATOS INFORMATIVOS**

Institución Ejecutora: **Escuela Fiscal “Manabí”**

Beneficiarios: **106 estudiantes**  
**27 docentes**

##### **Ubicación:**

Provincia: **Pichincha**  
Cantón: **Quito**  
Parroquia: **Pifo**

##### **Tiempo estimado para la ejecución:**

Inicio: **Enero - 2013**

Fin: **Febrero - 2013**

Equipo técnico responsable: **Investigadora: Nelly Aguayo**

Presupuesto: **600 USD**

Email: **escuelamanabi@hotmail.com**

#### **6.3. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

Al analizar los resultados de la investigación que antecede denominada “Los videojuegos y el desarrollo conductual de los estudiantes y las estudiantes

del cuarto grado de educación básica de la Escuela “Fiscal Manabí”, parroquia Pifo, cantón Quito, provincia Pichincha”; se determina aplicar un taller de capacitación en donde se tratara de profundizar los efectos de los videojuegos que tiene en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes en donde se analizara e incorporara en cierta medida al currículo desarrollando en las aulas en las diferentes áreas , para introducir el análisis de los videojuegos desde una perspectiva global.

Así mismo en la investigación se demuestra que los investigados se mantienen al margen del mundo del alumnado constituyéndose en que los juegos de videos gane más terreno y se interrumpe en los problemas señalados en los párrafos anteriores, son una clara evidencia de la baja autoestima de los estudiantes, afectando directamente a la posibilidad para desarrollar relaciones interpersonales adecuadas con los demás estudiantes y otros integrantes de la comunidad educativa, de acuerdo a los preceptos de convivencia social requeridos en la actualidad.

El vínculo que tiene el docente debe estar encaminado a educar a los niños y las niñas logrando así ser un complemento pues los niños tanto como en la casa y la escuela desarrollan habilidades motoras y sobre todo habilidades sociales en el medio en que vive y se desarrolla, logrando una buena relación con la sociedad.

Por otra parte existe un alto porcentaje de educandos que han sido sancionados o llamados la atención por incumplimiento de norma de convivencia en el plantel, los mismos no promueven el respeto por sus compañeros, maestros y más integrantes de la institución, es decir; no cumplen a cabalidad todas las disposiciones normativas que se emiten en la comunidad educativa.

En consecuencia se demostró de forma cualitativa y cuantitativa, las escenas de los videojuegos, afecta directamente al desarrollo conductual, situación que no sólo afecta a las relaciones interpersonales, sino, al desarrollo del proceso educativo y por consiguiente a la formación integral de los seres humanos.

## **6.4. JUSTIFICACIÓN**

Los resultados de esta investigación permiten la implementación de un taller de capacitación permanente para docentes y estudiantes de la Escuelas Fiscal Manabí examinando los efectos de los videojuegos ya sean estos positivos o negativos constituye, también, una reflexión sistemática sobre los grandes problemas nacionales y aporta una crítica constructiva de la sociedad actual.

Contribuye a conocer mejor las diferentes opiniones acerca de la temática de los videojuegos que cada vez es un fenómeno, que ocupa mayor número de niños y niñas que perfilan la identidad, la firmeza histórica de la realidad de hoy y las posibilidades, retos y horizontes que tiene el país en el orden internacional.

Asimismo, ayuda a entender: la pluralidad cultural; las dimensiones, tendencias y cambios demográficos; la pobreza y las desigualdades sociales; las características y limitaciones del sistema educativo, jurídico, político y económico; el legado artístico, lingüístico, documental, cultural, conceptual y simbólico; las normas y valores que nos rigen, y los procesos de transición y cambio, llevándolos a ejercer el liderazgo personal que es la clave de la libertad, ya que con el liderazgo toman decisiones propias e incrementa la capacidad de decisión de cada persona.

Haciendo que los estudiantes sean más libres ya que en cuántas más decisiones importantes tomen sean competentes de no dejarse llevar por las presiones de la publicidad, la sociedad, de sus propios impulsos y aprender a dirigir cada una sus vidas ya que debido que nuestros niños no pueden ser dueños de sus propias decisiones sin que nadie tenga que decidir por el los adultos deben fomentar en los niños el poder de solución para que cuando se caigan se levanten las veces que sean necesarias para alcanzar su objetivo o para que aprendan una lección de vida.

## **6.5. OBJETIVOS**

### **6.5.1. Objetivo General**

Implementar y sustentar el plan de capacitación permanente con orientaciones estructurales y estrategias que viabilicen el desarrollo social económico, inclusivo, equitativo y en armonía, teniendo como fin el buen vivir.

### **6.5.2. Objetivos Específicos**

- a) Desarrollar e implementar propuestas de programas y modalidades de capacitación pertinente a las necesidades identificadas tanto para los estudiantes y docentes sobre las problemáticas de uso de los videojuegos.
- b) Implementar un plan de difusión y socialización sobre los efectos positivos y negativos de los videojuegos.
- c) Evaluar el desempeño de los beneficiarios de capacitación y el impacto resultante de la ejecución de las actividades de capacitación.

## **6.6. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **6.6.1. Fundamentación Filosófica**

“Hemos visto que el ente finito tiene, intrínsecamente una estructura acto-potencial que implica todo el ente finito con posibilidad de cambio precisamente porque este es un paso de la potencia al acto globalmente considerado el cambio ya que es el de un modo de ser a otro modo de ser” (Gabriel Jzanoti 2002)

En la vida todos los seres humanos pasamos por cambios ya sea en nuestra manera de ser con las personas que están a nuestro alrededor la manera de pensar que los conocimientos adquiridos que pensábamos que eran los únicos y verdaderos no lo son y buscamos más información sobre la verdad para cambiar los pensamientos antiguos

### **6.6.2. Fundamentación Psicológica**

"Nadie llega a convertirse en humano si está solo: nos hacemos humanos los unos a los otros. Nuestra humanidad nos la han "contagiado": ¡es una enfermedad mortal que nunca hubiéramos desarrollado si no fuera por la proximidad de nuestros semejantes! Nos la pasaron boca a boca, por la palabra, pero antes por

la mirada: cuando todavía estábamos muy lejos de saber leer, ya leemos nuestra humanidad en los ojos de nuestros padres o de quienes en su lugar nos prestan atención. Es una mirada que contiene amor, preocupación, reproche o burla: es decir, significados. Y que nos saca de nuestra insignificancia natural para hacernos humanamente significativos... (Fernando Savater 2009)

Para la formación de seres humanos que queremos tienen que interrelacionarse pero como esto se ha resquebrajado con la tecnología ya que prefieren pasar largas horas en su dormitorio jugando dejando de lado la palabra y la relación de unos a otros por medio del juego compartido que se hacía hace no muchos años.

### **6.6.3. Fundamentación Sociológica**

“En el debate también salió a relucir la responsabilidad de los padres, cuya tutela y supervisión de los objetos de entretenimiento de sus hijos fue puesta en entredicho. Para los creadores de videojuegos el desconocimiento de la tecnología no es un pretexto para abandonar esta tarea, sino un acicate para evitar consecuencias a futuro.”(Blanco y Negro 2008)

Entendiéndose así que la responsabilidad es de los padres es de ellos para con sus hijos y no les exime de esto la excusa de que hay que trabajar los dos creen que el darles todo lo que piden es suficiente pero deben entender que no es suficiente las cosas materiales si no el amor es el más importante lo demás no ayudara a calmar la culpa de no estar ahí sin con sus hijos.

### **6.6.4. Fundamentación Axiológica**

La ética no se podría enseñar con lecciones de moral. Ella debe formarse en las mentes a partir de la conciencia de que el humano es al mismo tiempo individuo, parte de una sociedad, parte de una especie. Llevamos en cada uno de nosotros esta triple realidad. De igual manera, todo desarrollo verdaderamente humano

debe comprender el desarrollo conjunto de las autonomías individuales, de las participaciones comunitarias y la conciencia de pertenecer a la especie humana. (Morín 2012)

Siendo que el ser humano no se forma moralmente con papeles sino que la sociedad y al pasar de los años nos da las pautas y las normas que los individuos nos trazamos para vivir en sociedad con la conciencia de ser humano y tener conciencia de lo que es pertenecer a una sociedad.

Su importancia radica a que actualmente uno de los ocios más preferidos por niños y niñas es el videojuego el cual por su contenido y lenguaje provoca efectos en el desarrollo conductual de nuestros niños.

## **6.7. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **Plan de capacitación**

La capacitación, es un proceso educacional de carácter estratégico aplicado de manera organizada y sistémica, mediante el cual el personal adquiere o desarrolla conocimientos y habilidades específicas relativas al trabajo, y modifica sus actitudes frente a aspectos de la organización, el puesto o el ambiente laboral. Como componente del proceso de desarrollo de los Recursos Humanos, la capacitación implica por un lado, una sucesión definida de condiciones y etapas orientadas a lograr la integración del colaborador a su puesto en la organización, el incremento y mantenimiento de su eficiencia, así como su progreso personal y laboral en la empresa. Y, por otro un conjunto de métodos técnicas y recursos para el desarrollo de los planes y la implantación de acciones específicas de la empresa para su normal desarrollo. En tal sentido la capacitación constituye factor importante para que el colaborador brinde el mejor aporte en el puesto asignado, ya que es un proceso constante que busca la eficiencia y la mayor productividad en el desarrollo de sus actividades, así mismo contribuye a elevar el rendimiento, la moral y el ingenio creativo del colaborador.

## **Plan De Capacitación Sobre Los Efectos Nocivos De Los Videojuegos**

### **I. Actividad De La Institución Educativa**

ESCUELA FISCAL MIXTA MANABI, es una institución educativa fiscal, dedicada a la formación de niños y niñas.

### **II. Alcance**

El presente plan de capacitación es de aplicación para el personal docente y los niños y niñas de la institución educativa Escuela Fiscal Manabí

### **III. Fines Del Plan De Capacitación**

Siendo su propósito general impulsar la eficacia organizacional, la capacitación se lleva a cabo para contribuir a:

Elevar el nivel de conocimiento de los docentes y niños sobre los efectos nocivos de los videojuegos.

- Mejorar la interacción entre los docentes y niños, con ello, a elevar el interés por la tecnología sus beneficios y desventajas.
- Satisfacer más fácilmente requerimientos futuros de la institución en materia de personal, sobre la base de la planeación de recursos humanos.
- Generar conductas positivas y mejoras en el clima de trabajo, la productividad y la calidad y, con ello, a elevar la moral de trabajo.
- Mantener la salud física y mental en tanto ayuda a prevenir accidentes dentro del aula, y un ambiente seguro lleva a actitudes y comportamientos más estables.

### **VI. Metas**

Capacitar al 100% a los docentes y estudiantes de la institución educativa, Escuela Fiscal Mixta Manabí

## **VII. Estrategias**

Las estrategias a emplear son.

- Desarrollo de trabajos prácticos que se vienen realizando cotidianamente.
- Presentación de casos casuísticos de su área.
- Realizar talleres.
- Metodología de exposición – diálogo.

### **Fundamentación plan de capacitación**

#### **A. Los videojuegos.**

##### **1. Tema: Breve historia de los videojuegos**

Los videojuegos, una herramienta tecnológica de moda y casi necesaria en casi todos los hogares del mundo, se han convertido en un arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas. Los videojuegos comenzaron a extenderse de forma imparable a partir de la década de los ochenta, haciéndose un hueco en muchos hogares y generando alrededor un mercado que ejerce una gran presión económica. Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes españoles. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas.

##### **2. Tema: Aspectos positivos del uso de los videojuegos**

Los videojuegos incluyen diversos beneficios pedagógicos. Pueden desarrollar habilidades cognitivas, espaciales y motoras y mejorar las habilidades en las TIC. Se pueden enseñar hechos conocimientos, memorización, repeticiones, principios relación causa efecto y resolución de problemas complejos y aumentar así la creatividad o aportar ejemplos prácticos de un concepto y reglas que son difíciles de ilustrar en el mundo real. Pueden ser muy útiles a la hora de realizar

experimentos peligrosos en la vida real, como es el uso de compuestos químicos tóxicos. A pesar de sus características pedagógicas, no todos los juegos se diseñan con ese objetivo pero todos incluyen cualidades pedagógicas para incitar y promover las habilidades cognitivas de los estudiantes. comprensión de conceptos que, de lo contrario, pueden considerar complicados o aburridos.

- El jugador se implica, toma decisiones y ejecuta acciones.
- Además, percibe que su esfuerzo se ve recompensado.
- Potencian habilidades psicomotrices.
- Se adquieren conocimientos (lenguajes específicos, símbolos, técnicas...)
- Proporcionan un sentido del dominio, control y cumplimiento del que algunos jugadores pudieran estar faltos en sus vidas, aunque no son la solución para ningún problema. En muchos casos reporta un aumento de la autoestima y reconocimiento social por parte de los amigos.
- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales y temporales o de gravedad.
- Favorecen el desarrollo de la coordinación oculomanual, enseñan habilidades específicas y ayudan a "aprender a aprender". Aspectos negativos del uso de los videojuegos.

➤ **Efectos negativos**

- Pueden provocar que se les dedique un tiempo desproporcionado, abandonando otros quehaceres.
- Los jugadores asiduos a los juegos violentos pueden presentar una conducta más agresiva, impulsiva y egoísta. Los juegos violentos pueden predisponer a aceptar la violencia con demasiada facilidad.
- Algunas personas con síntomas de fobia social utilizan esas tecnologías como refugio y defensa de su problema. Corresponde a la familia controlar su uso, de manera que no interfieran negativamente en los estudios o en su desarrollo personal.

- Los videojuegos de contenido agresivo no son recomendables, pues generan ansiedad y sentimientos hostiles, al menos a corto plazo. No existen estudios que reflejen esto a largo plazo que afectan al desarrollo normal de los niños y niñas que afectan sus emociones ya que al ver los jugadores que realizan actividades que afectan su desarrollo intelectual y psicológico porque piensan que todo lo que ven en las pantallas se practican o se realiza en la vida real.

### **3. Tema: Problemas debido al uso incontrolado de los videojuegos**

El empleo incontrolado de estos juegos puede dar un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. Si la adicción a los videojuegos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose en un verdadero ludópata.

La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrandose en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas potenciación del individualismo. En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual.

La atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad. Se produce en esos casos un deterioro en el rendimiento académico significativo apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares.

Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo, violento ayudando a desarrollar el sedentarismo nocivo para los niños causando sobrepeso causado por no ejercitarse.

#### **4. Tema :Problemas derivados del contenido**

Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los videojuegos. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del niño o adolescente llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa.

Especialmente nocivos son los juegos violentos guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos, con contenido racista o sexista mujer como premio o víctima. Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación como la del niño.

He aquí algunos problemas presentados en los niños y adolescentes que se afanan en jugar por largas horas los juegos de video:

- 1-Pobres destrezas sociales
- 2-Falta de tiempo para la familia, el trabajo y los estudios
- 3-Calificaciones bajas
- 4-Ejercitar menos y ganar peso
- 5-Comportamientos y pensamientos agresivos
- 6- Agresión entre los compañeros.

#### **5. Tema :Tipos de Videojuegos**

Sin duda los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en

el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos. Veamos algunas de sus posibles aplicaciones, considerando también algunos de sus riesgos más específicos.

1. **Los juegos de plataformas** pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Riesgos a considerar por parte del profesorado: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.
2. - **Los puzzles**, como el "tetris", y los programas constructores desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos.
3. - **Los simuladores** (deportes, aviones...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.
4. - **Los juegos de estrategia** exigen administrar unos recursos escasos tiempo, dinero, "vidas", armas prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas en clase que aseguren que todos los estudiantes se dan cuenta de ello.

**5. - Los juegos de aventura y rol** pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. También aquí la principal preocupación de los educadores será promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

Además de estos videojuegos existen juegos educativos diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, como por ejemplo "Viaje por la Europa de los ciudadanos" que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros. Los juegos educativos, si están bien diseñados, no deben presentar ningún riesgo específico.

Si se dispone de un "rincón de los videojuegos" en la clase, los profesores pueden "premiar" a los alumnos que han realizado un determinado trabajo o han mejorado un comportamiento permitiéndoles jugar durante un rato. No obstante el profesorado debe organizar sistemas de gestión de la clase que aseguren a todos los alumnos el acceso de una u otra forma al "rincón". No hay que olvidar que, además de su carácter lúdico y motivador, estas actividades con los videojuegos tienen también una dimensión formativa que debe estar al alcance de todos los estudiantes.

Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar para, después de jugar con ellos, analizar los valores que presentan y debatir en clase sobre ello. El profesorado debe promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos.

Como cualquier otro juego, pueden utilizarse como instrumento para la sociabilización de los niños y jóvenes. Hay que evitar, no obstante, que este entusiasmo por los videojuegos aunque dé lugar a ricas actividades grupales pueda significar un abandono de las actividades más específicamente educativas que se realizan en la escuela.

Por todo ello podemos afirmar que, con independencia de sus características, los efectos positivos o negativos del uso de los videojuegos en la escuela dependerán del profesorado, de su habilidad y acierto en la selección de los mismos y en establecer el momento y la forma oportuna de utilización ya sea dentro de su aula de clases.

## **6. Tema: Los videojuegos violentos tienen efectos negativos en el cerebro**



Un análisis mediante resonancia magnética funcional por imágenes, efectuado para detectar en el cerebro posibles efectos a largo plazo de jugar muchas horas con videojuegos violentos, ha revelado cambios temporales en regiones cerebrales asociadas con las funciones cognitivas y el control de las emociones en adultos jóvenes después de una semana dedicando bastantes horas a jugar con un videojuego de ese tipo.

La controversia sobre si los videojuegos violentos son o no son potencialmente perjudiciales para los usuarios está en la palestra desde hace muchos años. Hay, sin embargo, pocas evidencias científicas que demuestren de manera inequívoca que los videojuegos de esa clase tienen un efecto neurológico negativo prolongado.

Se ha constatado en una muestra de adultos jóvenes que, después de una semana jugando con un videojuego violento en casa, se aprecia un menor nivel de activación en ciertas regiones frontales del cerebro. Que se sepa, es la primera vez que se logra detectar este efecto específico.

## **7. Tema: Imagen de los videojuegos**

Aun en la época en que la posesión de ordenadores estaba reservada a las grandes corporaciones y universidades ya se observaba con preocupación la conducta de un nutrido grupo de adolescentes y jóvenes que dedicaban largas horas a la programación de todo tipo de aplicaciones. Esta actitud queda claramente reflejada.

"Jóvenes brillantes de aspecto desaliñado, con frecuencia con ojos hundidos y brillantes, pueden verse sentados frente a la consola de la computadora, con los brazos tensos y esperando accionar los dedos, ya preparados para atacar las teclas y botones los cuales cautivan su atención como lo hace el movimiento del dado para los jugadores. Cuando no están tan desfigurados, generalmente se sientan a la mesa cubiertos por hojas impresas de computación las que leen absortos como poseídos estudiosos de un texto cabalístico. Trabajan hasta que están por caerse, veinte, treinta horas seguidas. Siempre les llevan la comida, si acaso piensan en ella: café, Coca-Cola, bocadillos. Si es posible duermen en catres cerca de las hojas impresas. Su ropa arrugada, cara sin lavar ni afeitarse y cabellos despeinados, todo refuerza la idea de que son indiferentes a sus cuerpos y al mundo en el que se mueven. Son los bohemios de las computadoras, programadores compulsivos." (Reason 1969),

En un principio jugar con videojuegos consistía únicamente en abatir extraterrestres en una sala recreativa, de manera que se atribuían todas las connotaciones negativas de las salas recreativas a este tipo de máquinas. Posteriormente el elemento de mayor peso lo constituyó el interés con que los aficionados perseveraban delante de un monitor o la pantalla del TV, finalizando con el éxito que estas máquinas han registrado en nuestro país a partir de 1991, lo que ha despertado la natural preocupación de padres y educadores. Hoy día existe la tendencia a considerar el juego con videojuegos como el que se realiza mediante consolas de origen japonés olvidando la larga trayectoria del videojuego

en la historia de la informática personal, de donde toman su origen los actuales juegos de consolas, puesto que estas máquinas no son más que ordenadores, de especiales características, destinados a actividades.

La mayor parte del conocimiento popular acerca del videojuego está basado en las opiniones que reflejan los medios de comunicación acerca de este entretenimiento, sin embargo y con excesiva frecuencia estos medios ponen el énfasis en hipotéticos problemas que muy raramente se ven corroborados por los hallazgos de la investigación científica.

- A.- Los temas científicos no siempre son interesantes para los periodistas, y cuando lo son, con excesiva frecuencia se realizan generalizaciones excesivas o se sobrepasan los límites que todo estudio científico implica.
- B.- La mayor parte de opiniones acerca del videojuego se desarrollan a partir de experiencias personales y observaciones anecdóticas, carentes de todo tipo de sistematización. Frecuentemente se asevera que los niños invierten cantidades de tiempo exageradas en este entretenimiento, a partir de la observación de estos en los días inmediatos a la adquisición de un sistema doméstico de videojuegos, obviándose un seguimiento a corto plazo.
- C.- Por último se debe destacar como muchas de estas objeciones son de tipo moralista o estético, lejanas a los objetivos de la investigación científica y pasto de debate entre intelectuales. Como señala Goldstein, es lógico que "...la gente aficionada a la opera no muestre, habitualmente, su predilección por Super Mario Brothers o por las Tortugas Ninja..."

En ausencia de datos empíricos las declaraciones de los oponentes y defensores de estos juegos han producido contrastadas afirmaciones concernientes a las posibles consecuencias derivadas de la exposición a este nuevo medio de actividad recreativa.

1.- El tiempo empleado en ellos es visto en detrimento del dedicado al estudio y como inhibidor de otras actividades de recreo más positivas y "educativas". Los partícipes de esta opinión exponen que podría reforzar el aislamiento social y provocar alienación entre los niños socialmente marginados.

2.- Podría también favorecer una pauta de conducta impulsiva, agresiva y egoísta entre los usuarios más asiduos, sobre todo aquellos que juegan con videojuegos violentos. Incluso se argumenta que podrían predisponer a los niños a aceptar la violencia con demasiada facilidad.

4.- También se argumenta que el juego imaginativo, creativo o de fantasía, así como el desarrollo de habilidades sociales no puede tener lugar mientras se "destruye al enemigo".

5.- Otra razón hace referencia al dinero. Algunos jugadores gastan el dinero destinado al desayuno en la escuela en videojuegos, hurtan dinero a sus padres o realizan pequeños robos a fin de conseguir monedas para jugar.

6.- Finalmente la conducta adictiva de estos jugadores podría inhibir el desarrollo de pautas de conducta más constructivas (especialmente sociales) y podría dar lugar a problemas con el manejo del dinero similares a los de algunos ludópatas.

Veamos ahora algunos de los argumentos ofrecidos por los defensores de esta forma de ocio:

- 1.- Para algunos jugadores, estos juegos pueden proporcionar un sentido del dominio, control y cumplimiento del que pudieran estar faltos en sus vidas.
- 2.- Además la elevada frecuencia de uso de videojuegos puede llevarles a una reducción de la intensidad de otras conductas problemáticas propias de la adolescencia (tóxicos, vandalismo, etc.).
- 3.- Estos juegos pueden constituir una forma de aprendizaje y de entrenamiento para futuras actividades.
- 4.- Estos juegos pueden promover y desarrollar la coordinación óculo-manual, enseñar habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas. Los niños podrían también adquirir estrategias más amplias

para "aprender a aprender" y aplicarlas en nuevos campos o materias de estudio.

- 5.- El dominio de estos juegos es visto como un potencial recurso para el aumento de la autoestima entre aquellos jugadores que, de lo contrario, serían desadaptados sociales.
- 6.- Pueden constituir una forma de preparación o iniciación en los prerrequisitos cognitivos del mundo de la tecnología informática.

## **8. Tema: Cómo controlar la adicción a los videojuegos**

Aunque esta lista no es exhaustiva, ofrece señales de advertencia para padres, amigos y otros familiares que estén preocupados por el uso que alguien hace de los videojuegos. Esta lista también la pueden utilizar como herramienta de autodiagnóstico aquellos que crean que pueden tener un problema.

- Reduce gradualmente el uso de tecnología. Para la pediatra y terapeuta ocupacional Cris Rowan, prohibirle a los jóvenes jugar con sus video juegos de un tajo no es la mejor opción. Según ella, es necesario que primero los padres se desconecten del uso excesivo de tecnología y comiencen a poner límites a sus hijos con el ejemplo.
- Haz una lista de metas y recompensas. De acuerdo a la psicoterapeuta Gilda Carle, autora de Teen Talk with Dr. Gilda, hacer una lista de tareas a realizar con tiempo asignado a cada una de ellas le permitirá a los padres crear un sistema de prioridades y recompensas, entre las que estaría jugar un rato con video juegos, ver una película o ver la tele.
- Reconéctate con ellos. Hacer que los jóvenes se alejen de los videos juegos requiere no sólo de prohibirles que jueguen con ellos sino de designarles tiempo sagrado para convivir con ellos, aconseja Rowan. “La raíz de la adicción es el miedo a sentir una conexión humana o la ansiedad social, como resultado de la poca formación de ese lazo familiar. Designar un tiempo ‘sagrado’ y sin distracciones de tecnología es el primer paso para reconectarse con sus hijos”.

- Explora nuevas actividades. Una buena forma de alejar a tus hijos de los videojuegos es intercambiarles gradualmente esas horas jugadas por otras actividades que les enseñen nuevas habilidades. Sin embargo la doctora Rowan señala que no todos los niños están interesados o valoran las mismas actividades que los adultos, por lo que será necesario buscar alguna que los motive y les cree un reto.
- “Los videojuegos que promueven el resolver problemas de estrategia como los juegos educativos pueden ayudar a mejorar ciertos aspectos del rendimiento académico, pero si no se juegan en exceso”, añade Londoño.
- No antes de ir a la cama. No se debe jugar video juegos por los menos una hora antes de ir a cama, pues algunos juegos pueden interferir con la cantidad y calidad del sueño. Al igual que no se debe dejar de dormir las horas adecuadas a cambio de jugar videojuegos, pues el no dormir puede causar problemas físicos, académicos y de comportamiento para niños y jóvenes, explica Angela Londoño-McConnell, psicóloga latina miembro de la APA en Atlanta.
- Establecer tiempos límite. Es esencial que los padres impongan límites y reglas sobre cuándo y cuánto los niños pueden jugar video juegos y tratar de establecer estas normas desde un principio. La doctora Angela Londoño recomienda menos de 2 horas diarias al frente de una pantalla- ya sea televisión, computadora, o video juegos.
- Crea roles individuales. Los chicos se benefician al saber que ellos tienen un rol en la familia y adquieren autoestima cuando se sienten productivos, explica la doctora Rowan. Establece retos y expectativas realistas para definir su rol y ayúdales a saber cuándo pueden probar con nuevas habilidades.

## **6.8. IMPORTANCIA**

La importancia de la presente propuesta sobre las escenas de los videojuegos, radica en constituir un aporte para mejorar y fortalecer la capacidad del maestro y de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el contenido en mención, mediante el desarrollo de talleres que influyan decisivamente en elevar

el nivel de análisis hasta alcanzar la capacidad de criticar y argumentar sus respuesta.

Como también a explorar los datos generales del contenido de determinado de los efectos nocivos de los videojuegos en los niños que juega en ocasiones un papel importante en el desarrollo cognitivo de los niños pero al ser mal utilizado o al escoger tipos de videojuegos que afectan la conducta por la violencia de los mismos.

El docente debe cumplir con su papel de facilitador y orientador para guiar la formación integral del estudiante como ser humano, con formación crítica, para el desarrollo de sus capacidades y saberes, que contribuyan para su normal desenvolvimiento en una sociedad que crece aceleradamente con muchas dificultades y oportunidades para lo cual deben estar preparados académicamente y emocionalmente.

También es fundamental para la formación de aprendizajes que el conocimiento esté orientado desde la óptica interdisciplinaria, aplicando talleres con propósitos específicos y tomando en cuenta las necesidades del contexto real de los estudiantes.

## **6.9. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA**

La presente propuesta se llevará a cabo en el aula múltiple de la Escuela Fiscal “Manabí” de la parroquia de Pifo, cantón Quito, Provincia de Pichincha. Ubicado en el sector de Pifo frente al parque central de la misma comunidad diagonal a la iglesia de la parroquia en las calles Gonzalo Pizarro Alfredo de Gangotena también alterna al mercado de la parroquia.

## **6.10. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

Esta propuesta se desarrollará en el aula de la Escuela Fiscal “Manabí” y estará a cargo de la investigadora Nelly Aguayo bajo la dirección y orientación de la

Fundación Ismac empresa calificada para brindar capacitación en la provincia de Pichincha.

Esta propuesta tiene como finalidad la actualización docente en las nuevas tecnologías como una forma práctica y efectiva de contribuir para mejorar el desarrollo conductual de los educandos ya que si los docentes se ponen al día en la tecnología conocerán todo sobre los videojuegos y orientaran a sus alumnos a utilizar la tecnología para beneficio en el aprendizaje propio no para la destrucción.

### **6.11. MODELO OPERATIVO**

Para cumplir con lo que se ha propuesto es necesario llevar a la práctica la siguiente planificación que está constituida por las siguientes partes:

| <b>FASES</b>  | <b>OBJETIVOS</b>                                                                                                 | <b>ACTIVIDADES</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <b>RECURSOS</b>                                                                                                 | <b>RESPONSABLE</b>   | <b>TIEMPO</b>          | <b>PRODUCTO</b>                                                                                                                                         |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>¿Cómo?</b> | <b>¿Para qué?</b>                                                                                                | <b>¿Qué?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>¿Con qué?</b>                                                                                                | <b>¿Quién?</b>       | <b>¿Cuándo?</b>        |                                                                                                                                                         |
| Socialización | Socializar a los docentes en la aplicación de talleres sobre los efectos nocivos de los videojuegos.             | Organización de socialización.<br>Sesión del trabajo con el personal docente.<br>Dialogo con los actores estudiantiles.                                                                                                                                                                                         | Laboratorio de la institución<br>Computadora<br>Proyector                                                       | Nelly Aguayo Quishpi | 17 enero del 2013      | Docentes motivados a realizar la propuesta.                                                                                                             |
| Planificación | Planificar los talleres para la capacitación docente y estudiantil sobre los efectos nocivos de los videojuegos. | Análisis de resultados.<br>Toma de decisiones<br>Difusión del contenido de la propuesta.                                                                                                                                                                                                                        | Computadora<br>Proyector<br>Impresora<br>Proyector<br>Papel bond                                                | Nelly Aguayo Quishpi | 22 de febrero del 2013 | Planificación terminada.                                                                                                                                |
| Ejecución     | Ejecutar la propuesta que comprende talleres de capacitación para los docentes y estudiantes.                    | Socialización de cada uno de las estrategias de la propuesta.<br>Desarrollo de los talleres.<br>1. Efectos nocivos de los videojuegos.<br>2. Aspectos negativos y positivos<br>3. Problemas debido al uso incontrolado de los videojuegos<br>4. Elaboración de material didáctico.<br>5. Evaluación del taller. | Laboratorio de la institución.<br>Computadora<br>Proyector<br>Marcadores<br>Cartulinas<br>Papelotes<br>Internet | Nelly Aguayo Quishpi | 26 de febrero del 2013 | Documentos elaborados con motivación para la ejecución de los talleres para la socialización y toma de conciencia sobre los efectos de los videojuegos. |
| Evaluación    | Evaluar la aplicación del proceso de la propuesta.                                                               | Seguimiento a través de indicadores.                                                                                                                                                                                                                                                                            | Hojas de papel bond<br>Lápices<br>Esferos<br>Borradores                                                         | Nelly Aguayo Quishpi | 4 junio de 2013        | Propuesta aplicada en un 95%.                                                                                                                           |

**Tabla N°:30 Plan operativo**

Elaborado por: La Investigadora Nelly Aguayo.

**CRONOGRAMA TALLER SOBRE “LOS EFECTOS NOCIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL DESARROLLO CONDUCTUAL”.**

| DIAS                           | HORA<br>S | OBJETIVO                                                                                                                                        | TEMA                                                                                                                                      | ACTIVIDADES                                                                                                                                        | RESPONSABLES                 |
|--------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Lunes ,26 de febrero de 2013   | 5         | ➤ Integrar al personal docente y estudiantes predisponer para el trabajo, socializar la problemática a tratar.                                  | <b>A.- LOS VIDEOJUEGOS</b><br><u>Primer tema:</u> Breve historia de los videojuegos<br><u>Segundo tema:</u> Beneficios de los videojuegos | *Presentación y bienvenida al taller seminario.<br>*Etapa de inclusión<br>Voces de la granja.<br>Actividades relacionadas a los temas de estudio.  | Capacitador<br>Investigadora |
| Miercoles,15 de marzo del 2013 | 5         | ➤ Retomar la problemática de trabajo, incorporar los conocimientos anteriores a los nuevos.                                                     | <u>Tercer tema:</u> Problemas debido al uso incontrolado de los juegos<br><u>Cuarto tema:</u> Problemáticas derivadas del contenido       | *Bienvenida al taller seminario.<br>*Lluvias de ideas del tema a tratar.<br>*Trabajo en marcha<br>Actividades relacionadas a los temas de estudio. | Capacitador<br>Investigadora |
| 19 de abril del 2013           |           | ➤ Retomar la problemática de los efectos nocivos de los videojuegos.                                                                            | <u>Quinto tema:</u> Tipos de videojuego<br><u>Sexto tema:</u> Los videojuegos tienen efectos negativos en el cerebro                      | Bienvenida al taller seminario<br>Etapa de inclusión<br>Actividades relacionadas con el contenido.                                                 | Capacitador<br>Investigador  |
| Viernes 23 de mayo del 2013    | 5         | ❖ Finalizar la problemática de trabajo concientizando que los videojuegos si son controlados ayudara evitar conductas inadecuadas en los niños. | Séptimo tema: La imagen de los videojuegos<br>Octavo tema: Como controlar la adicción a los videojuegos                                   | *Bienvenida al taller seminario.<br>*Etapa de inclusión.<br>Actividades relacionadas a los temas de estudio.                                       | Capacitador<br>Investigadora |

**Tabla N° 31 Cronograma de actividades**

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

## DESARROLLO DE LA PROPUESTA

### ESTRATEGIA N 1



1. **Tema:** Los videojuegos

2. **Objetivos:**

❖ Conocer en su esencia que son los videojuegos beneficios y desventajas.

3. **Destinatarios:**

Docentes y alumnos de la institución educativa

4. **Contenidos:**

❖ Dinámica voces de la granja.

❖ Breve historia de los videojuegos.

❖ Aspectos positivos y negativos del uso de los videojuegos

5. **Desarrollo:**

Se prepara unos papeles con nombres de animales que hacen sonidos uno por cada participante. Tres o cuatros papeles deben tener el nombre del mismo animal. Antes de repartir los papeles, se explica a los participantes que no deben decir a nadie del animal que está escrito en el papel. Se reparte los papeles.

Cuando todos tienen el papel, cierran los ojos y hacen el sonido que hace el animal y buscan sin abrir los ojos, los otros participantes, abren los ojos y todos los grupos vienen a sentarse en el círculo nuevo.

Al final de la dinámica se puede hablar y realizar preguntas relacionadas con el tema y se iniciaría la socialización del tema a tratar

6. **Evaluación:**

1. Forma de reflexionar con cada tema y pregunta.

2. Debate entre los participantes

## ESTRATEGIA N° 2



### 1. Tema: Los videojuegos y sus problemáticas

2. **Objetivo:** Afianzar los conocimientos de todo el grupo, para que nadie se quede con dudas.

### 3. Destinatarios:

Docentes y alumnos de la institución

### 4. Contenidos:

- Problemáticas por el uso incontrolado de los videojuegos.
- Problemáticas derivadas del contenido

### 5. Proceso:

1. Presentación del problema de estudio
2. Estimular la responsabilidad de los aportes y registrar indiscriminadamente sin tener en cuenta orden algún.
3. Encontrar algunas ideas brillantes del torbellino de ideas, opiniones o criterios expresados.
4. Sistematización y conclusiones

### 6. Desarrollo

El grupo actúa en un plano de confianza, libertad e informalidad y sea capaz repensar en alta voz, sobre un problema, tema determinado y un tiempo señalado para poder llegar a una socialización de la problemática.

### 7. Evaluación:

Realización de mapas conceptuales de los temas tratados sobre el desarrollo conductual.

### ESTRATEGIA N° 3



**Tema:** Las secuelas de los videojuegos en los niños

**Objetivo:**

Evaluar la comprensión del taller a través de actividades lúdicas.

**Contenidos:**

- Tipos de videojuegos
- Los videojuegos tienen efectos negativos en el cerebro

**Proceso:**

1. Elección del tema a dramatizar
2. Asignación de roles
3. Elegir la forma de presentar o de actuar
4. Ejecución de la dramatización
5. Conclusiones

**Desarrollo:**

Representar una situación de la vida real sobre efectos nocivos de los videojuegos para la cual los estudiantes deberán representar un tema de su interés de toda la capacitación

**Recomendaciones:**

En la dramatización no se deben realizar personajes, es necesario actuar de acuerdo al medio al que se pertenece.

**Evaluación:**

Colash de los tipos de videojuegos realizado en grupo de trabajos.

## ESTRATEGIA N 4



1. **Tema:** Las consecuencias de los videojuegos
2. **Objetivos:**
  - ❖ Dar a conocer las maneras de detectar la adicción a los videojuegos.
  - ❖ **3. Destinatarios:**

Docentes y alumnos de la institución educativa

4. **Contenidos:**
  - ❖ Dinámica : Da tres palmas
  - ❖ Imagen de los videojuegos
  - ❖ Como controlar la adicción de los videojuegos

- **Desarrollo:**

Comienzo del desarrollo de la problemática planteada en esta capacitación se comienza a pasar diapositivas de los múltiples juegos violentos existentes donde las imágenes contienen imágenes sangrientas lo cual impactara la susceptibilidad de los presentes lo cual ayudara a que los presentes vean la realidad que varios estudiantes ven en las pantallas a diario lo cual altera su conducta y la manera de comportarse lo cual hace que se den ideas y la discusión en sí .

- **Evaluación**

Identificar las formas en que los videojuegos afectan tu cerebro y realizar un mapa conceptual del mismo.

## 6.12. FACTIBILIDAD

Se puede decir que la ejecución de esta propuesta es **factible** ya que se dispone de los siguientes recursos:

- **Materiales:** Se cuenta con materiales, equipos y suministros de oficina suficientes, así también de la infraestructura de la institución educativa.
- **Económicos:** La totalidad de la inversión de la presente propuesta estará financiada por la proponente, por consiguiente se dispone de los recursos económicos suficientes para el efecto.
- **Talento humano:** Existe la predisposición de estudiantes, maestros guías y dirigentes, así como también de la autorización y apoyo de las autoridades del plantel y asesoría de la Fundación Ismac para la capacitación.

## 6.13. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

El proceso administrativo de la propuesta la superación personal se desarrollará de acuerdo al siguiente cuadro de actividades:

| INSTITUCIÓN                      | ACTIVIDAD                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | RESPONSABLE |
|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Escuela Fiscal Mixta<br>"Manabí" | <ul style="list-style-type: none"><li>• Recopilación de información sobre " Los videojuegos y el Desarrollo Conductual "</li><li>• Elaboración de cronograma de actividades.</li><li>• Elaboración de material didáctico.</li><li>• Motivación a los estudiantes y docentes (dinámica)</li><li>• Exposiciones</li><li>• Actividades en equipo.</li><li>• Evaluación de la jornada.</li><li>• Planificación de la evaluación (identificación de técnica)</li><li>• Ejecución de la evaluación (aplicación)</li><li>• Socialización de resultados.</li></ul> |             |

**Tabla N° 32 Administración de la propuesta**

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

## **6.14. MARCO ADMINISTRATIVO**

### **6.14.1. Recursos Humanos:**

- 1 investigador
- 27 docentes
- 106 estudiantes
- Asesor

### **6.14.2. Materiales**

- Aula de uso Múltiple
- Hojas de papel bond
- Papelotes
- Lápices
- Sacapuntas

### **6.14.3. Tecnológicos**

- Computadora
- Impresora
- Copiadora
- Flash memory
- CD

### **6.14.4. Económicos**

El financiamiento de la presente la propuesta está totalmente a cargo de la investigadora en todo lo que impliquen gastos para la capacitación a realizarse dentro de la institución

## **6.15. IMPACTO**

Los impactos de esta propuesta sobre la capacitación de los efectos de los videojuegos en el desarrollo conductual tendrán los siguientes aspectos:

**Personal.-** Incrementa la creatividad y el desarrollo de las capacidades, habilidades, valores y actitudes deseados en las diferentes etapas del desarrollo humano

**Profesional.-** Eleva la capacidad de impartir nuevos conocimientos por parte de los docentes porque al capacitarse adquirirá nuevos conocimientos que están en boga en la tecnología y no quedándose como analfabetos tecnológicos ante sus estudiantes

**Institucional.-** Contribuye a mejorar el nivel práctico – tecnológico conjuntamente con el intelectual y reflexivo del personal docente, directivos y alumnado.

**Social.-** Brinda un modelo educativo, donde se interrelaciona el uso de los videojuegos en el desarrollo de la inteligencia mediante la utilización en las diferentes áreas, con un enfoque holístico e innovador, para formar una sociedad donde los estudiantes sean competentes y logren a través de la educación mejorar las condiciones del contexto en el cual se desenvuelven.

## **6.16. EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará durante todo el proceso de capacitación, ya que se considera que cada uno de los talleres necesita ser monitoreado con la finalidad de establecer correctivos a tiempo.

Es importante la evaluación de los talleres, conjuntamente con la forma como responden a esta propuesta tanto profesores como estudiantes, mediante la observación de los resultados que se vaya para determinar si es necesario

reestructurar el proceso de capacitación y verificar si se cumple el objetivo principal de la propuesta, y en los tiempos planificados.

Para realizar una evaluación imparcial se ha utilizado el siguiente esquema, donde se plantean interrogantes sobre aspectos fundamentales de la propuesta con el fin de obtener una información concreta:

| <b>EVALUACIÓN</b>         |                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>¿Para qué evaluar?</b> | Para valorar los objetivos relacionados con conocimientos, habilidades y actitudes desarrolladas en el seminario taller asumir las decisiones pertinentes en caso de ser requeridos y retroalimentar individual o grupalmente a los estudiantes. |
| <b>¿Qué evaluar?</b>      | Los conceptos, procedimientos y actitudes desarrollados por los docentes y estudiantes durante el seminario taller.                                                                                                                              |
| <b>¿Cómo evaluar?</b>     | Mediante la técnica de la observación directa y la encuesta con sus respectivos instrumentos ficha de observación y cuestionario.                                                                                                                |
| <b>¿Cuándo evaluar?</b>   | Durante todo el proceso de desarrollo del seminario taller con la evaluación diagnóstica, evaluación formativa y evaluación sumativa.                                                                                                            |
| <b>¿Quién evaluará?</b>   | La proponente que estará desarrollando el seminario taller, los estudiantes, los maestros y autoridades.                                                                                                                                         |

**Tabla No. 35 Evaluación**

Elaborado por: Nelly Aguayo Quishpi

## BIBLIOGRAFÍA

- AGUAGUIÑA Cesar, Taller de música infantil, Universidad Técnica de Ambato 2010.
- CASTILLO Marcelo, Formación por competencias, Universidad Técnica de Ambato, 2007
- CASTILLO Saguay Patricia, Los Problemas Paterno Filiales Como Mantenedores De Conductas No Asertivas En Los adolescentes Estudiantes Del 1er Informe De Investigación Sobre: Año De Electromecánica Del Colegio Técnico Popular Leonardo Murialdo De La Ciudad de Ambato , Informe Final de Graduación, Ambato (2010)
- ESTALLO Juan Alberto, otros, Efectos a largo plazo del uso de los video juegos, Apuntes de Psicología, Barcelona (2001)
- GALO Naranjo López y otros, Tutoría de la investigación científica, Diemerino Editores, Ambato, (2004)
- GABRIEL Jzanoti, Acción Humana, Unión Editorial, Madrid, (2002)
- GROSS, Richard, La Psicología la ciencia de la mente y la conducta, Editorial El manual, México (2007) MARCO TEORICO
- GARCÉS Ortiz Danilo Javier, Incidencias de los Rasgos de la Personalidad en las Conductas Agresivas de los integrantes de las Barras Del “Club Macará, Informe Final de Graduación, Ambato (Temporada 2010 - 2011)
- HERNANDEZ Fernando y otros, El Clima Escolar en la secundaria más allá de los tópicos, Realizado por el centro de investigación, España (2004)
- HUME David, Investigación sobre los Principios de la Moral, Alianza editorial; Madrid España (2006)
- FERNANDEZ José otros, Modelos teóricos de la conducta adictiva y recuperación natural análisis de la relación y consecuencias, vol.28, Red de revistas científicas, Madrid España (2007)
- MORATA Javier, El niño y los medios de comunicación, Ediciones Morata, España, (1985)

MONTAGU Ashley, La naturaleza de la agresividad humana, Alianza Editorial, S.A, Madrid (1978)

OLIVARES, J., Servera, M. y Rosa, A. El modelo conductual infantil: aspectos conceptuales e históricos. En Servera, M. (Coord.). Revista Una perspectiva conductual de sistemas, Madrid: Pirámide. (2002)

DR.PARRA Marcelo, Psicología General, Modulo de profesionalización de licenciatura, Ambato (2008)

Siza Siza Carlos Efraín, Los Juegos Electrónicos Violentos y su Influencia en el Comportamiento Intra-Áulico de los niños de sexto año de la escuela “Juan León Mera” de la parroquia El Rosario cantón Pelileo. , Informe final de graduación Ambato (período de Junio del 2010 – Octubre 2010)

VILLACRÉS Morales Martha Cecilia , Los video juegos y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto año de educación básica de la escuela Reinaldo Espinoza, Informe final de graduación, Ambato (2010)

## **WEB GRAFIA**

[www.alegsa.com.ar/dic/tecnologia.php](http://www.alegsa.com.ar/dic/tecnologia.php)

<http://psicolatina.com/infantil/influencia-de-los-videojuegos-en-la-agresividad-delos-ninos-67.1.html>

[http://www.educacion.navarra.es/portal/digitalAssets/49/49760\\_8\\_libro\\_videojuegos.pdf](http://www.educacion.navarra.es/portal/digitalAssets/49/49760_8_libro_videojuegos.pdf)

<http://www.eldiario.com.ec/centro/6128-los-videojuegos-y-los-ninos.html>

<http://gamepolitics.com/2007/05/24/tv-news-offers-balanced-look-at-mmo-addiction/>

<http://www.monografias.com/trabajos/conducta/conducta.shtml#ixzz2JqdPy3VX>

<http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Conducta.htm>

# **ANEXOS**

## Anexo A: Encuesta a Estudiantes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**Entrevista aplicada los estudiantes**

**Objetivo:** La presente investigación tiene el carácter de educativo, solicito veracidad en sus respuestas, la información es anónima y será tratada de forma seria y responsable.

**INSTRUCTIVO:** Señale con una X en el paréntesis de la respuesta que considere correcta

### CUESTIONARIO

| PREGUNTAS                                                                    | SIEMPRE | AVECES | NUNCA |
|------------------------------------------------------------------------------|---------|--------|-------|
| 1. ¿Practicar juegos de videos en tu tiempo libre                            |         |        |       |
| 2. ¿Alguna persona adulta te controla el contenido de los juegos?            |         |        |       |
| 3. ¿Prefieres videojuegos con temática de violencia?                         |         |        |       |
| 4. ¿Dedicas mucho tiempo a los videojuegos?                                  |         |        |       |
| 5. ¿Juegas acompañado los videojuegos?                                       |         |        |       |
| 6. ¿Practicar dentro del aula lo que ves en los juegos de videos?            |         |        |       |
| 7. ¿Después de clases vas a los centros de cómputo a jugar?                  |         |        |       |
| 8. ¿Existen niños con conductas violentas dentro del aula?                   |         |        |       |
| 9. ¿Tu conducta violenta dentro del aula es aceptable ante los demás?        |         |        |       |
| 10. ¿Respetas los horarios que te imponen tus padres para jugar videojuegos? |         |        |       |

## Anexo B: Encuesta a Docentes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**Encuesta aplicada a docentes**

**Objetivo:** La presente investigación tiene el carácter de educativo, solicito veracidad en sus respuestas, la información es anónima y será tratada de forma seria y responsable.

**INSTRUCTIVO:** Señale con una X en el paréntesis de la respuesta que considere correcta

### CUESTIONARIO

| PREGUNTAS                                                                                               | SIEMPRE | AVECES | NUNCA |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------|-------|
| 1. ¿Sus alumnos practican juegos de videos en su tiempo libre                                           |         |        |       |
| 2. ¿Alguna persona adulta controla el contenido de los juegos a sus alumnos?                            |         |        |       |
| 3. ¿Sus alumnos prefieren jugar videojuegos con temática de violencia?                                  |         |        |       |
| 4. ¿Sus alumnos dedican mucho tiempo a los videojuegos?                                                 |         |        |       |
| 5. ¿Juegan acompañado sus alumnos los videojuegos?                                                      |         |        |       |
| 6. ¿Practican dentro del aula lo que ves en los juegos de videos sus alumnos?                           |         |        |       |
| 7. ¿Siempre que salen de clases sus alumnos van a los centros de cómputo a jugar?                       |         |        |       |
| 8. ¿Existen niños con conductas violentas dentro su aula de clases?                                     |         |        |       |
| 9. ¿La conducta violenta dentro del aula de clases es aceptable ante los demás?                         |         |        |       |
| 10. ¿Cree usted que sus alumnos respetan los horarios que le imponen sus padres para jugar videojuegos? |         |        |       |

## Anexo C: Autorización Para realizar la Investigación



ESCUELA FISCAL MIXTA "MANABÍ"

Pifo – Pichincha - Ecuador

Telf. 2380651

Mail: [escuelamanabi@hotmail.com](mailto:escuelamanabi@hotmail.com)

Ofc. N° 004

Pifo, 9 de Enero del 2013

Sr. Dr. José Romero

**DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

Ambato.

De nuestra consideración:

Con el mayor respeto, comunico a Usted que recibí el oficio de parte de la Señorita Aguayo Quishpe Nelly, para realizar en esta Institución educativa, un trabajo de investigación; la respuesta de maestras y maestros es de darle todas las facilidades para que pueda realizar el trabajo que le permita obtener su Título.

Señor Decano, usted sabrá encausar a cada estudiante de la mejor manera.

Atentamente.



Lic. Julio R. Villagómez B.

DIRECTOR

## Anexo D: Fotografías



**Escuela Fiscal Mixta Manabí**





**Sr. Director Lcdo. Julio Villagómez**

**Personal Docente**



**Investigadora trabajando con los estudiantes**



**Estudiantes recibiendo el desayuno escolar**



**Patio central**

## Anexo E: La propuesta

**ESCUELA FISCAL MIXTA MANABI  
TALLER DE CAPACITACIÓN**



**TEMA: Los efectos nocivos de los videojuegos en el desarrollo conductual**  
Facilitadora: Nelly Aguayo  
Pifo – Ecuador  
2013

**Aspectos positivos del uso de los videojuegos**

No todo es malo si sabe elegir lo correcto.

**ASPECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS**

- Los videojuegos incluyen diversos beneficios pedagógicos.
- Ayudan a mejorar las habilidades a las TICs.
- Resolución de problemas complejos y aumentar su la creatividad o aportar ejemplos prácticos de un concepto y reglas que son difíciles de ilustrar en el mundo real.



Hoy en día se observan a jóvenes :

- sentados frente a el ordenador,
- navegando en internet,



Por lo que:

- vemos a adolescentes que se quedan dormidos durante las sesiones de clase,
- igual con los que tienen internet instalado en sus habitaciones etc.

.....consecuencias de un ocio no saludable

- El caso de los videos juegos y la falta de control familiar sobre ellos, que hoy acusan grandes y sensibles problemas de atención, concentración y bajo rendimiento de los aprendizajes.
- ¿Cuánto podría ayudar a la familia, la escuela y a los propios niños, programas comunitarios dirigidos a sensibilizar, informar y abrirse a prácticas físicas deportivas y recreativas en la comunidad sin exclusión?

**Tema: Los videojuegos**

**Objetivo:**  
Conocer en su esencia que son los videojuegos beneficios y desventajas



- **Videojuegos**  
Entendemos por videojuegos todos tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte hay videojuegos sencillos y otros más complejos, algunos son capaces de narrar historias y acontecimientos usando audio y video creados, demostrando que el videojuego es otra manifestación del arte. Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo conoce como **controlador de videojuego**, y varia dependiendo de lo que se trate la plataforma
- **Breve historia de los videojuegos**  
Los videojuegos, son una herramienta tecnológica de moda y casi necesaria en casi todos los hogares del mundo, y se han convertido en un ama de doble filo para los aficionados a estas máquinas. Los videojuegos comenzaron a entenderse de forma imparabla a partir de la década de los ochenta, haciéndose un buceo en muchos hogares y generando alrededor un mercado que ejerce una gran presión económica. Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes españoles. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas.

El mal uso de las nuevas tecnologías coinciden en describir comportamientos regulares en los sujetos estudiados, así como un registro de las enfermedades mayormente encontradas refieren:

- Hipo dinámica
- Falta de concentración en las tareas
- Ineficacia en el desempeño de lo que tienen que hacer
- Conflictos de integración social
- Conductas agresivas, y violentas
- Anomia social
- Sedentarismo

Todos ellos aspectos negativos que deben ser tratados y resueltos en el menor tiempo posible y la pregunta que nos une sería:

¿Cómo contribuir a atenuar la influencia de estos factores a través de actividades físicas deportivas y recreativas?



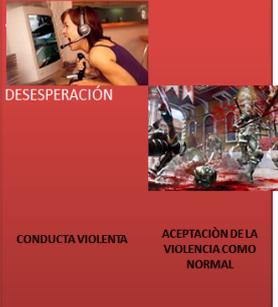
**Videojuegos educativos**

Los videojuegos educativos nos ayudan aprender geografía, matemáticas, lenguaje, ciencias naturales, computación.



**Efectos Negativos de los videojuegos**

- ❖ Provoca que se les dedique un tiempo desproporcionado, abandonando otros quehaceres.
- ❖ Los jugadores adictos los juegos violentos pueden presentar una conducta más agresiva, impulsiva y egocista
- ❖ Los juegos violentos pueden predisponer a aceptar la violencia con demasiada facilidad.
- ❖ Algunas personas con síntomas de Robia social utilizan estas tecnologías como refugio y defensa de su problema.
- ❖ Los videojuegos de contenido agresivo no son recomendables, pues generan ansiedades y sentimientos hostiles, al menos a corto plazo.



**DESESPERACIÓN**

**CONDUCTA VIOLENTA**

**ACEPTACIÓN DE LA VIOLENCIA COMO NORMAL**

### Problemas debido al uso incontrolado de los videojuegos

- 1-Pobres destrezas sociales
- 2-Falta de tiempo para la familia, el trabajo y los estudios
- 3-Calificaciones bajas
- 4-Ejercitar menos y ganar peso
- 5-Comportamientos y pensamientos agresivos
- 6- Agresión entre los compañeros.



### ...lo que puede pasar sin control.

- Un mayor control por parte de los adultos seguramente reduciría y evitaría las consecuencias de los actos de los niños, quienes al no encontrar límites en las posibilidades tecnológicas, se encaminan en actos de barbarie, ya sea discriminación, agresión verbal y en el peor de los casos agresión física, hacia un "igual"

### Tipos de Videojuegos

Los juegos de plataformas pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes.

Los puzzles, como el "tetris" y los programas constructores desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad.

Los simuladores. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven.

Los juegos de estrategia exigen administrar unos recursos escasos: tiempo, dinero, "vidas", armas, prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos.



### Tema: Los videojuegos violentos tienen efectos negativos en el cerebro

Un análisis mediante resonancia magnética funcional por imágenes, efectuado para detectar en el cerebro posibles efectos a largo plazo de jugar muchas horas con videojuegos violentos, ha revelado cambios temporales en regiones cerebrales asociadas con las funciones cognitivas y el control de las emociones en adultos jóvenes después de una semana dedicando bastantes horas a jugar con un videojuego de ese tipo.



### Nuevas ADICCIONES

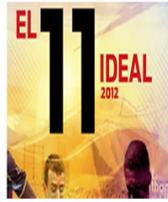
- Adicción a Internet,
- Al teléfono móvil,
- A los videojuegos,
- A las redes sociales: [tuenti](#), [facebook](#), etc.
- A la televisión,

### QUÉ DICEN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AL RESPECTO

#### EL DIARIO EL COMERCIO

**LOS VIDEOJUEGOS Y LOS NIÑOS**

- Categorías: [Familia](#)
- Los padres siempre se preocupan por las actividades que realizan sus hijos. Antiguamente cuando se masificó el uso de televisores hubo detractores y defensores. Actualmente la atención se centra en los videojuegos. Son muchos los especialistas que dicen que los videojuegos presentan efectos negativos que producen adicción, aislamiento y restan tiempo a los estudios. Los padres responsables deben buscar un equilibrio manteniendo un control de los contenidos, es decir a sus hijos deben presentarle opciones de entretenimiento como juegos al aire libre y actividades deportivas. Considere que los niños que tienen mayor adicción a los juegos son aquellos que al salir de clases cumplen con sus tareas y se quedan en casa acompañados de un adulto. Estos niños son los que más recurren a la televisión y los videojuegos.
- Juegos. Los videojuegos también ayudan a promover la superación, esto cuando los pequeños no pueden avanzar en una fase, entonces ellos intentan superar esta barrera. Pero considere que según expertos en la materia un pequeño no debe jugar con videojuegos por más de 60 minutos diarios. Un buen momento donde puede permitir que sus hijos usen los videojuegos cuando al realizar un viaje el tiempo que recorre es superior a 60 minutos. Esta es una excelente oportunidad para que su niño no se aburra en el transcurso del viaje. Lo que usted le debe explicar es que al llegar ellos deberán cumplir con sus actividades como hacer tareas o ayudar con los chicos de la casa.



### Nuevas ADICCIONES

- Se puede hablar de adicción en todos aquellos casos en los que la adicción interfiere en la vida diaria, o cuando se practica esa adicción para no pasarla mal en vez de para pasarla bien.

Entre las señales de alerta que pueden indicarnos una adicción destacan las siguientes:

- Pérdida de tiempo de estudio, con o sin malos resultados académicos.
- Deferioro o menor dedicación a las relaciones interpersonales y a otras actividades de ocio.
- Incremento de las conductas que implican agresividad.
- Sufrir ansiedad, irritabilidad, incluso malestar físico en caso de no poder utilizar el objeto de la adicción.

### Tema: Imagen de los videojuegos

Los videojuegos afectan la imagen de los niños es su aspecto físico "jóvenes brillantes de aspecto detallado, con frecuencia con ojos húmedos y brillantes, pueden verse sentados frente a la consola de su computadora, con los brazos tensos y esperando accionar los botones, ya preparados para atacar las teclas y botones los cuales capturan su atención como lo hace el movimiento del dardo para los jugadores. Cuando no están tan desafiados, generalmente se sientan a la mesa cubiertos por hojas impresas de computadora. Así que leer algunos como poseídos estudiados de un texto cabalístico. Trabajan hasta que están por cansarse, veinte, treinta horas seguidas. Siempre les llevan la comida, si acaso piensan en ella café, Coca-Cola, bocadillos. Si es posible duermen en camas cercas de las hojas impresas. Su ropa amagada, cara sin lavar ni afeitar y cabellos desordenados, todo refuerza la idea de que son indiferentes a sus cuerpos y al mundo en el que se mueven. Son los bohemios de las computadoras, programadores compulsivos.



Niños son aspecto detallado

Estudiantes sentados frente a consolas de videojuegos

Se sientan poseídos por los videojuegos

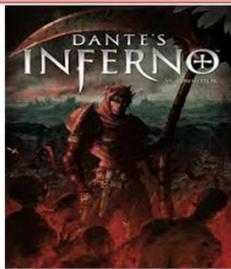
IMÁGENES DE ALGUNOS VIDEOJUEGOS SANGRIENTOS QUE SON LOS MAS PRÁCTICADOS POR LOS NIÑOS EN LA ACTUALIDAD



LA PRACTICA DE VIOLENCIA ES TAN BRUTAL QUE SE PUEDE VER COMO SE HACEN PEDAZOS ENTRE SÍ HACIENDO CREER QUE ES NORMAL LA VIOLENCIA



NOMBRES DE ALGUNOS JUEGOS QUE SON LOS MAS SANGRIENTOS Y DAÑINOS PARA LA MENTE DE NUESTROS NIÑOS



JUEGOS SANGRIENTOS NO ACEPTABLES



JUEGOS QUE DAÑAN LA MENTE



¿CREE QUE ESTO ES REAL?



- Adoptar actitudes preventivas resulta muy importante, pero en caso de sospechar que pudiera existir una adicción, se debe buscar ayuda profesional especializada.

Tema: Cómo controlar la adicción a los videojuegos

- 1 CONSEJO
- Reducir gradualmente el uso de tecnología. Para la pediatra y terapeuta ocupacional Cris Rowan, prohibirle a los jóvenes jugar con sus videojuegos de un tajo no es la mejor opción. Según ella, es necesario que primero los padres se desconecten del uso excesivo de tecnología y comiencen a poner límites a sus hijos con el ejemplo.



## Diálogo

- Es importante hablar de los posibles peligros de los videojuegos.
- fundamentalmente para los más pequeños.



### 2. CONSEJO PARA PADRES, MAESTROS

Hacer una lista de metas y recompensas, hacer una lista de tareas a realizar con tiempo asignado a cada una de ellas le permitirá a los crear un sistema de prioridades y recompensas, entre las que estaría jugar un rato con videojuegos, ver una película o ver la tele.



## Adicción a los videojuegos

- Los videojuegos no sólo son divertidos, sino que estimulan la coordinación visomotora, el razonamiento deductivo, son buenos para la memoria a corto y largo plazo, mejoran el razonamiento abstracto, así como la atención y el autocontrol.
- Una vez más, el problema surge cuando se hace un mal uso en cuanto a tiempo, dedicación o contenidos no apropiados para la edad del usuario.
- Es importante ceñirse a las normas de uso que aparezcan en los videojuegos y juegos de ordenador. Estas normas están establecidas por la Pan-European Game Information (PEGI), siguiendo los estándares de varios países europeos.

### 3. CONSEJO PARA PADRES Y MAESTROS

Hacer que los jóvenes se alejen de los videojuegos requiere no sólo de prohibirles que jueguen con ellos sino de designarles tiempo sagrado para convivir con ellos,



### 4. CONSEJO PARA PADRES , MAESTROS NIÑOS

- ❖ Explora nuevas actividades. Una buena forma de alejar a los niños de los videojuegos es intercambiarles gradualmente esas horas jugadas por otras actividades que les enseñen nuevas habilidades.
- ❖ Los videojuegos que promueven el resolver problemas de estrategia como los juegos educativos pueden ayudar a mejorar ciertos aspectos del rendimiento académico



### 5. CONSEJO PARA PADRES , NIÑOS Y MAESTROS

No se debe jugar video juegos por los menos una hora antes de ir a cama, pues algunos juegos pueden interferir con la cantidad y calidad del sueño.

Establecer tiempos límite. Es esencial que los padres impongan límites y reglas sobre cuándo y cuánto los niños pueden jugar video juegos y tratar de establecer estas normas desde un principio.



### 7. CONSEJO PARA PADRES NIÑOS Y MAESTROS

- ❖ Crea roles individuales. Los chicos se benefician al saber que ellos tienen un rol en la familia y adquieren autoestima cuando se sienten productivos
- ❖ Al igual que no se debe dejar de dormir las horas adecuadas a cambio de jugar videojuegos, pues el no dormir puede causar problemas físicos, académicos y de comportamiento para niños



Por último, hay que señalar:

- la importancia que tiene un uso eficaz del ocio y el tiempo libre. Se debe hacer un esfuerzo para optimizar el ocio, y el tiempo libre:
  - planificando actividades diferentes y
  - teniendo en cuenta que resulta muy recomendable destinar algo de tiempo a
    - no hacer nada y
    - simplemente descansar.