



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE SECRETARIADO EN ESPAÑOL

**Informe final del trabajo de graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención:**

Secretariado en Español

TEMA

**LOS JUEGOS ELECTRONICOS Y SU INCIDENCIA EN EL BAJO
RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA ABEL
SANCHEZ DEL CANTÓN PILLARO DURANTE EL AÑO LECTIVO
2009/2010.**

AUTORA: Haro Lescano Luci Lilian

TUTOR: Dr. MSc. Héctor Silva Escobar

Ambato – Ecuador

2010

APROBACIÓN POR EL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Héctor Silva Escobar .CC 180089204_2 en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del cantón Pillaro durante el ano lectivo 2009/2010”** desarrollado por la egresada Luci Lilian Haro Lescano, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 27 de marzo del 2010

TUTOR

DR. MSc. HECTOR Silva Escobar

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORIA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

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

Luci Lilian Haro Lescano

CC. 18034729_9

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 juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del cantón Píllaro durante el año lectivo.”, presentada por la Srta. Luci Lilian Haro Lescano, egresada de la Carrera de promoción marzo - julio 2009 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de 9 (nueve) en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

.....
ING. RAEL ACOSTA PEREZ

.....
MSc. MARCELO PARRA BONILLA

DEDICATORIA

Al culminar una de mis metas anheladas, ser profesional,

Dedico este trabajo a los formadores de mi existencia,

De mi vida y de mi ser:

A DIOS por ser mi soporte espiritual

A mis padres,

Porque sin su apoyo y ayuda incondicional

No hubiera alcanzado este peldaño,

Que fue el sueño compartido de tantas noches de desvelo.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial al Dr. MSc. Héctor Silva Escobar por su invaluable y acertada dirección, como también a las Autoridades, Personal Docente, Alumnos de la escuela Abel Sánchez a todas las autoridades de la Universidad Técnica de Ambato y a todos sus docentes, que con su mano firme supieron inculcar y transmitir todos sus conocimientos, logrando con esto cultivar el grado de responsabilidad y de cultura para todos los que hoy terminamos el tercer nivel de estudios.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN POR EL TUTOR	ii
AUTORIA DE LA TESIS	iii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
RESUMEN EJECUTIVO	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I	13
1. EL PROBLEMA	13
1.1. Tema	13
1.2. Planteamiento del problema	13
1.2.1. Contextualización	13
1.2.2. Análisis Crítico	16
1.2.3. Prognosis	20
1.2.4. Formulación del problema científico	20

1.2.5. Delimitación del problema	21
1.3. Justificación	22
1.4. Objetivos	25
1.4.1. Objetivo General	25
1.4.2. Objetivos Específicos	25
CAPÍTULO II.	26
2. MARCO TEÓRICO	26
2.1. Investigaciones previas	26
2.2. Fundamentación filosófica	30
2.3. Fundamentación legal	32
2.4. Categorías fundamentales	34
2.4.1. Los juegos electrónicos	34
2.4.2. Rendimientos escolar	40
2.4.3. Niveles del conocimiento	41
2.5. Hipótesis	41
2.6. Señalamiento de variables	42
2.6.1. Variable independiente	42
2.6.2. Variable dependiente	42
CAPÍTULO III.	43
3. METODOLOGÍA	43
3.1. Tipo de estudio	43
3.2. Modalidad básica de investigación	44
3.3. Nivel de investigación	44
3.4. Población y muestra	45
3.5. Operacionalización de variables	47
3.6. Recolección de información	48
3.6.1. Técnica de recolección de información	49

3.7. Procesamiento y análisis	51
CAPITULO IV.	52
4. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	52
4.1. Análisis de resultados	62
4.2. Verificación de hipótesis	63
CAPITULO V.	65
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
5.1. Conclusiones	65
5.2. Recomendaciones	66
CAPITULO VI.	67
6. PROPUESTA	67
6.1. Datos Informativos	67
6.2. Antecedentes de la propuesta	67
6.3. Justificación	68
6.4. Objetivos	69
6.4.1. Objetivo general	69
6.4.2. Objetivos específicos	69
6.5. Análisis de factibilidad	69
6.6. Fundamentación	70
6.6.1. Modelo Operativo	73
6.6.2. Talleres	74

6. 7. Administración de la propuesta 78

6.8. Evaluación de la Propuesta 78

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

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

CARRERA D SECRETARIADO EN ESPANOL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA : “Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del cantón Píllaro durante el ano lectivo 2009/2010”

AUTORA: Luci Lilian Haro Lescano

TUTOR: Dr. MSC. Héctor Silva Escobar

RESUMEN

El presente trabajo fue realizado con el objetivo de investigar la incidencia de los juegos electrónicos en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro. Para lo cual se considero la gran incidencia que traen los juegos electrónicos.la otra variable que es el rendimiento escolar se realizo mediante la investigación documental de los registros de calificaciones de los estudiantes , se consideraron los promedios de rendimiento anuales de dos y tres años escolares consecutivos . La investigación de campo se la realizo mediante la técnica de la encuesta utilizando como instrumento cuestionarios restringido, las mismas que se aplicaron los estudiantes y maestros cuya información fue tabulada y representada en tablas y gráficos circulares.

La información obtenida en la investigación documental se utilizó para verificación de la hipótesis, mediante el estadístico t student. Determinándose la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto desfavorable de los juegos electrónicos en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes. Con los resultados de la investigación de

campo y documental se formularon conclusiones y recomendaciones. Esta investigación pretende ser un soporte para dimensionar la problemática en las instituciones educativas y estrategias, las mismas pueden ejecutarse para afrontar esta importante causal de bajo rendimiento escolar. Esta investigación pretende ser un aporte en la solución a este fenómeno que cada día se muestra mas visible en las instituciones educativas, pues es necesario dar una salida, utilizando nuevas alternativas para mejorar el rendimiento escolar

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación denominado: **“LOS JUEGOS ELECTRONICOS Y SU INCIDENCIA EN EL BAJO RENDIMEIENTO DE LOS NINOS DE LA ESCUELA ABEL SANCHEZ DEL CANTÓN PILLARO DURANTE EL ANO LECTIVO 2009/2010”**.

Pretende de alguna manera mejorar la, permitiendo que los estudiantes mejoren su rendimiento escolar, disminuya la pérdida de ano, como propuesta de la presente investigación cuyo contenido está estructurado en seis capítulos distribuidos de la siguiente manera:

En Capitulo I, se encuentra el problema con el respectivo planteamiento, además se realizó la contextualización, análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema científico, la delimitación del problema, la justificación y el planteamiento de los objetivos.

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

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

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

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

En el Capítulo VI, se encuentra la propuesta detallada con los antecedentes, justificación, objetivos, análisis de factibilidad y fundamentación científica, técnica, se encuentra la Administración de la Propuesta con su estructura administrativa, plan de acción, talleres y evaluación de la propuesta.

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA

Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar en los niños de la Escuela “Abel Sánchez” de la ciudad de Píllaro, durante el año lectivo 2009-2010.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

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

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

precio; la concurrencia masiva de algunos niños y jóvenes a los juegos electrónicos, la incidencia de juegos agresivos en el rendimiento y comportamiento de niños y adolescentes.

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

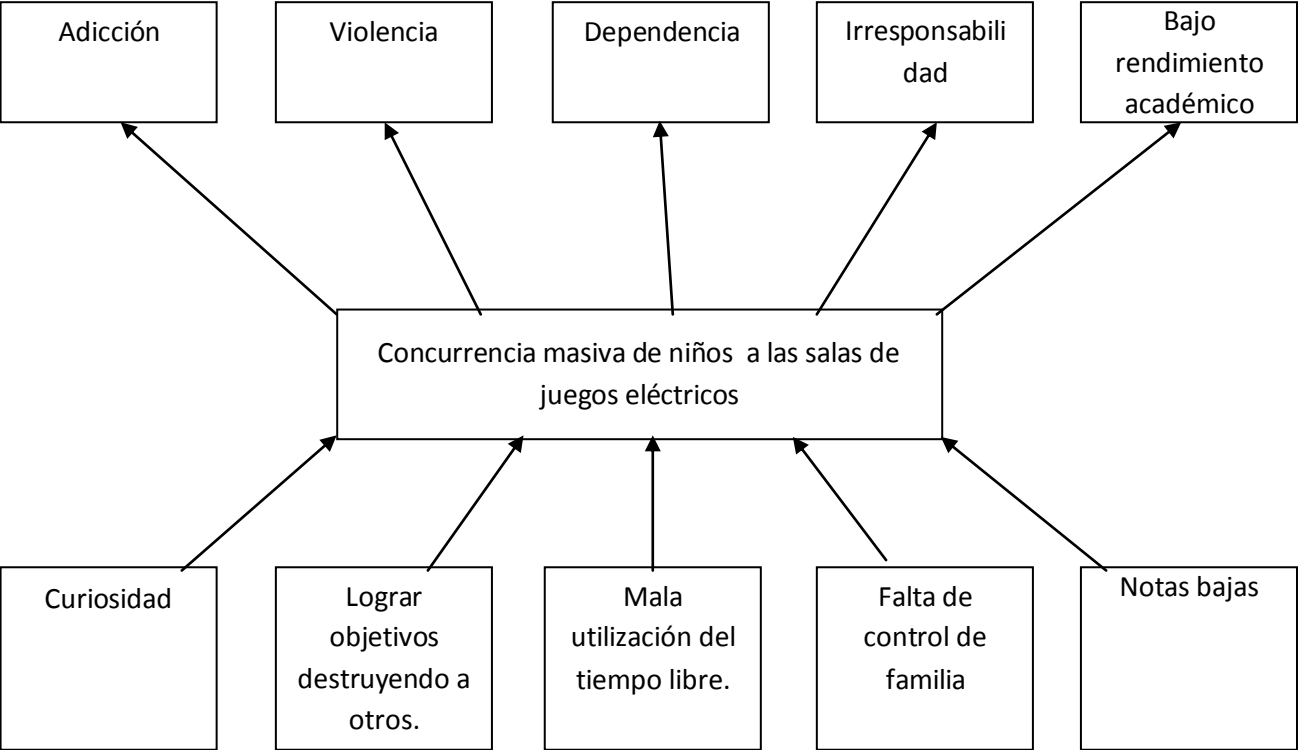
El niño moldeado por los sentimientos que va acumulando en el subconsciente y lo rige como norma de vida, lo toma como una forma de entretenimiento en sus tiempos libres.

Allí está la labor de autoridades en controlar y otorgar permisos de funcionamiento de locales que prestan esta clase de servicio. Por lo anterior citado y lo que he podido observar en ciertos centros que tienen juegos electrónicos, la concurrencia masiva de niños y adolescentes; como maestra experimenté con mis alumnos este problema y porque existe el interés de muchos padres de familia en resolver esta situación; surge la idea de investigar acerca de los juegos electrónicos y su incidencia en el rendimiento escolar en los niños de la Escuela Abel Sánchez del cantón Píllaro durante el periodo 2009/2010.

Es necesario que la familia y los establecimientos educativos que son objeto de mi investigación organicen estrategias que conduzcan a concientizar a los estudiantes a no ser partícipes activos de los juegos electrónicos.

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

ÁRBOL DE PROBLEMAS



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

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

De lo anterior enunciado los estudiantes de manera especial los varones por asistir con frecuencia a los juegos electrónicos tienden a:

- Disminuir en sus promedios de estudios.
- Apatía a la lectura
- No se interesa por la investigación
- Ortografía deficiente
- Inadecuado uso del lenguaje oral y escrito, lo que no permite un aprendizaje significativo

Conocedora de estos problemas que se han presentado por la influencia de los juegos electrónicos, puedo manifestar que hace falta una

verdadera capacitación, para padres de familia, docentes, alumnos y autoridades para un control de esta clase de juegos.

Según lo que he investigado en forma oral y mi observación espontánea los juegos electrónicos estimulan 2 efectos:

EFFECTOS POSITIVOS

- Despiertan en el ser humano la habilidad
- La lógica
- Los reflejos
- Hacen al niño y joven más imaginativo

EFFECTOS NEGATIVOS

Este aspecto daré a conocer por medio de un árbol de problemas.

En este aspecto los niños acuden a los juegos electrónicos por conocer como son, que juegos tienen, es decir por una curiosidad, luego de una vez, asisten otra vez y así de manera sucesiva hasta que llegan a ser adictos al juego; tomemos en cuenta que todo exceso causa adicción.

Por otra parte hay juegos violentos que para lograr llegar a una meta tienen que destruir un obstáculo o a una persona, por lo que el niño va asumiendo dicho rol y en su contexto reacciona con violencia.

Por lo general los estudiantes van a los juegos electrónicos luego de las clases normales, en los tiempos libres, temporada de exámenes como salen pronto van allá, cuando no realizan trabajos, deberes, lecciones no van a clases y se quedan en los juegos por lo que no utilizan el tiempo

libre en otras actividades como el deporte, la lectura, la investigación; esto lleva a los estudiantes a ser dependientes de esas máquinas.

El deber de los padres de familia es la de controlar a sus hijos tanto dentro del hogar como fuera de él, al dejar en libertad a sus hijos, éstos asumen una actitud irresponsable en sus deberes como estudiante y como hijo.

El estudiante al no cumplir con sus obligaciones, más tarde se reflejará en sus notas y su aprendizaje será deficiente.

Es propicio de que autoridades del cantón controlen el funcionamiento de locales con juegos electrónicos.

Maestros en nuestras manos está el de concientizar a los estudiantes que no hagan uso de manera excesiva los juegos electrónicos.

Padres de familia controlen a sus hijos, que sitios y lugares frecuentan cuando salen de clases.

Señores dueños de locales con juegos electrónicos, analicen el daño intelectual y moral que ocasionan en los estudiantes está clase de juegos, sobre todo los violentos.

1.2.3 PROGNOSIS

Si no se soluciona este problema de la concurrencia masiva de los estudiantes a los juegos electrónicos y su influencia en el rendimiento académico, más tarde estos alumnos serán unas personas irresponsables, actuarán con violencia con sus compañeros, hermanos y padres; ya que los adultos se forman en la adolescencia, es decir, en la juventud.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide los juegos electrónicos en el rendimiento escolar de los niños de la Escuela Abel Sánchez del cantón Pillaro durante el periodo 2009/ 2010?

1.2.5 INTERROGANTES (Subproblemas)

¿Por qué se originó el problema?

¿Qué motivó a los estudiantes a ir a los juegos electrónicos?

¿Los juegos electrónicos una forma de entretener o una mala utilización del tiempo libre?

¿Cómo asumen los estudiantes frente a la violencia que propagan los juegos electrónicos?

¿Qué estrategias utilizan para ganar en los juegos?

¿Cuántas horas permanecen en dichas máquinas?

¿Cuánto de dinero emplean en los juegos electrónicos?

¿Cuántos días a la semana los estudiantes van a los vídeos juegos?

¿Cuántas horas dedican los estudiantes a realizar sus tareas?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

DELIMITACIÓN DEL CONTENIDO

Campo: Educativo

Área: Escuela “Abel Sánchez”

Aspectos: Los juegos electrónicos

DELIMITACIÓN ESPACIAL

Esta investigación se realizará en la Escuela Abel Sánchez del cantón Pillaro, Provincia del Tungurahua

DELIMITACIÓN TEMPORAL

La presente investigación se desarrollará durante el año lectivo 2009-2010

1.3 JUSTIFICACIÓN

Los maestros que están al pendiente del progreso del proceso de enseñanza aprendizaje, manifiestan que, los estudiantes en especial los varones no progresan en sus estudios, con algunas excepciones; no participan en clase, se encuentran distraídos, molestan actúan con violencia, con sus compañeros y sobre todo no cumplen con deberes, lecciones, por lo tanto estos factores contribuyen a obtener un bajo rendimiento escolar .

Sabemos que el futuro de nuestro país depende de nuestros niños y adolescentes, por tal razón la educación cumple un rol muy importante en la formación integral de los estudiantes a través del desarrollo de destrezas cognitivas, socios afectivos y psicomotrices. Por ello el país para mejorar la educación implantó una reforma curricular que tienen sus pro y sus contras, la misma que no fue entendida a plenitud por quienes trabajamos en la docencia, y de hecho a veces la aplicamos mal por falta de capacitación, la actitud de los maestros frente a este nuevo reto, que todavía en ciertos casos se trabaja con el sistema tradicional y caduco, también por el facilismo con que se trabaja, la mentalidad de los niños y adolescentes; ahora en la actualidad tenemos a disposición una carga de información y desinformación a través de la televisión, Internet, los juegos electrónicos y otros .

Por ello que es necesario la presente investigación y porque existe un gran interés para resolver el problema planteado, ya que en la actualidad existen muchos centros que ofrecen los llamados juegos electrónicos y que muchos estudiantes van allá a entretenerse.

Existe una gran preocupación por parte de padres de familia ante esta situación, por cuanto sus hijos mienten que tienen que realizar consultas, trabajos y lo que es grave no lo realizan sino que van a las computadoras y tienen acceso a los juegos en donde pasan horas en ellos; en otros casos van a las máquinas electrónicas que de igual manera tienen estos juegos, esta investigación es de vital importancia ya que se buscará soluciones a dicho problema.

En la actualidad los estudiantes están dotados de una gama de accesorios como el celular, un discman y algunos tienen en sus casas computadoras con juegos electrónicos como el PlayStation, entonces la presente investigación es muy interesante y novedosa por cuanto se analizará estos aspectos que hoy en día están en proliferación.

De esta investigación, conociendo los resultados, los más beneficiados serán los estudiantes, profesores, autoridades, padres de familia y por tanto toda la comunidad educativa.

Una vez que se tomen los correctivos necesarios, espero que se refleje el impacto de la presente investigación, al mismo tiempo que se podrá observar en el cambio de actitud de los estudiantes, harán conciencia del daño que se están haciendo, darán muestras de responsabilidad, mejorarán su comportamiento dentro del aula y fuera de ella, actuarán con criticidad, reflexión, salud mental y afectividad; solo de esta manera los jóvenes aportarían al desarrollo de la sociedad.

Por que no reemplazar en cierta medida los juegos electrónicos por una buena lectura, realizando deportes, tomando el juego como desarrollo de habilidades y de la creatividad. El tratamiento y la búsqueda de posibles soluciones a cada una de las partes del problema, se rescatarán valores como el respeto a los demás, responsabilidad como estudiante, como hijo

y sobre todo asumirán una actitud reflexiva sobre lo que es bueno y lo que es malo.

La presente investigación es factible de realizarla porque cuento con el apoyo de las autoridades, de los estudiantes y docentes del establecimiento educativo enunciado, además se dispone de los recursos materiales y económicos suficientes y sobre todo porque quiero aportar a la solución de un grave problema educativo.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVOS GENERALES

Investigar la influencia de los juegos electrónicos en el bajo rendimiento escolar, utilizando métodos, técnicas, para lograr alumnos con un criterio positivo.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Detectar las causas que llevan a los estudiantes a ser partícipes de los juegos electrónicos mediante la observación directa e indirecta para determinar los efectos que producen en el rendimiento escolar
- Determinar el tiempo que emplean los estudiantes en los juegos electrónicos para fomentar correctivos adecuados, con la finalidad que optimicen el tiempo en actividades provechosas.
- Implementar un programa tendiente a que los estudiantes sean capaces de analizar críticamente, en ocupar su tiempo libre en investigaciones, tareas, deporte y otros, para mejorar su rendimiento

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

El presente tema de investigación siempre ha sido motivo de comentarios y análisis y se han realizado muchas investigaciones en torno al tema. Los juegos electrónicos han sido por 20 años el campo de investigación de la Escuela Politécnica de Colombia. Los juegos electrónicos forman parte hace mucho de las diversiones mediáticas.

La historia de los videos juegos data de 1.948, cuando la idea de un video juego fue concebida y patentada por Thomas Golsmith Jr. y Estle Ray Mann, los cuales llenaron una aplicación de patente en Estados Unidos. El éxito de los videos juegos se ha extendido hoy en día y posee un futuro prometedor para beneficio de la industria y de los usuarios.

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer video juego debido a las múltiples definiciones que se han establecido.

En 1.952 Alexander S. Douglas creó el primer video juego que permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

Niginbothan como otros llaman, un físico estadounidense que con el objetivo de entretener a los visitantes en una de sus exposiciones diseño un sistema de juego simulando al tenis, el invento de Will no tuvo intención comercial y nunca patentó su invención, reflejándose sólo como una simple curiosidad científica. Sin embargo 15 años más tarde se perfeccionó esta idea añadiendo algunas modificaciones e implementando un marcador de puntos y se convirtió en el juego más relevante de la

historia, simulando el tenis de mesa que permitía el juego entre 2 jugadores humanos.

Atarí se encargó de desarrollarlo y comercializarlo bajo el nombre de: PONG que apareció en las primeras máquinas arcade recreativas.

Los juegos electrónicos desde su creación fueron evolucionando y cambiando en su forma y capacidad de procesamiento.

Los juegos actuales se juegan en pequeñas computadoras miles de veces más poderosas que las primeras. Su capacidad de procesamiento es inigualable.

A continuación se detallarán el año de fabricación y el nombre del juego y quién lo fabricó.

En 1972 Magnavox Odyssey, Revestimiento plástico para pantalla TV.

En el año 1975 Pong de Atarí versión casera de juegos de galería de máquinas.

En 1977, Atarí 2.600, primer sistema multijuegos.

En 1.979, Mattel Intellivision, teclado y sonidos.

En 1.982, Colecovision, juego Donkey Kong.

En 1.986, sistema de entretenimiento Nintendo, computadora de 8-bit; juego super Mario Bros.

En 1.989 Nintendo, Gameboy, consola; "Hand- Held" popular, -Sega Genesis 16-bit. CD-ROM drive.

En 1995 Sony Play station sistema CD-ROM, 32-bit.

En 1.996 Nintendo 64,64-bit; último con juego de cartuchos.

En 1.999, Sega Dreamcast, Modem incorporado.

En el 2.000 PlayStation 2, DVD drive y conexión Internet.

En el 2.001 Microsoft x box, Sistema CD-ROM.

En el 2.005 Sony playstation, portátil, sistema Hand-held CD-ROM.

En el 2.006, Nintendo Wii, sistema reusor de movimiento.

En el 2.007, El jugador se para sobre el tablero Wii Fit y mueve el cuerpo imitando los movimientos del personaje en la pantalla. (Diario el comercio octubre 2.007).

El 19 de febrero del 2.008 el HD DVD, fue derrotado por el Blu-Ray ya que tan solo en una semana casi todos los estudios cinematográficos se unieron al blu-ray y el HD DVD fue descontinuado. (Internet)

Un estudio presentado por el Instituto de Investigación criminológica de baja Sajonia preciso que los juegos electrónicos son los responsables del bajo rendimiento académico de muchos alumnos y, lo que es peor, de que muchos de ellos abandonen la escuela y se desorienten.

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

El uso exagerado de estos medios electrónicos hace que el rendimiento escolar, especialmente de los varones, decaiga. Según el estudio realizado, se pudo apreciar una clara caída del rendimiento escolar de los varones en comparación con sus compañeras durante los últimos 10 años.

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

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

Los videos juegos son una parte muy importante de nuestra historia reciente, además de una expresión creativa y un negocio, por lo que se piensa que es una manifestación artística.

Los videos juegos se encuentran entre los negocios más lucrativos en el mundo del ocio. Industria que se ha situado en el centro de la polémica en Estados Unidos que asociaciones y políticos están llevando contra los juegos de contenido violento.

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

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

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

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

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

Se seguirá un paradigma en el cual confluyan todos sus niveles como son: Epistemológico, Ontológico, Metodológico, Axiológico y Psicopedagógico.

La investigación se enfocará relacionando los juegos electrónicos con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA.- Se hará un estudio en su totalidad concreta en donde se relacione lo social, político, económico, científico, técnico y cultural, en donde se interrelacione dialécticamente sujeto y objeto.

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.- Infiere en el estudio del ser, en toda su generalidad y abstracción, tomando en cuenta sus realidades dependientes de sus contextos particulares de sus cambios y transformaciones.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.- Se realizará una práctica educativa con un compromiso moral y a la práctica de valores como son respeto, honestidad, sinceridad, autoestima, solidaridad, amistad.

2.2.4 FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA.- Con la utilización de métodos cualitativos y cuantitativos, lo teórico irá enriqueciendo y perfeccionando en la medida que desarrolle la investigación.

2.2.5 FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA.- Se aplicarán métodos educativos que tienen en cuenta la singularidad de cada alumno y se valoran los rasgos psicológicos, afectivos, actitudinales, y de personalidad.

Desde la perspectiva del constructivismo social, ya que solo en un contexto social se logra un aprendizaje significativo.

Se tomará como base aportes científicos-técnicos de Piaget, Ausubel, Brunner, Vygotski.

Piaget impulsador de la psicología genética se abarcará el estudio de la evolución mental del niño.

Ausubel sostiene que la mayoría de los niños en edad escolar ya han desarrollado un conjunto de conceptos que le permitirán el aprendizaje significativo.

Brunner, gestor del aprendizaje por descubrimiento en donde el alumno debe descubrir el contenido.

Vygotski, los procesos cognitivos se dan a través de un triángulo abierto en el que las tres vértices se representen por sujeto, objeto de conocimiento y los artefactos o instrumentos socioculturales.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

N.- 0234-DP

LA DIRECCIÓN PROVINCIAL DE EDUCACIÓN Y CULTURA DE TUNGURAHUA

CONSIDERANDO:

QUE: el señor Director de la escuela Fiscal “Abel Sánchez” del Cantón Píllaro, ha solicitado se conceda una nueva resolución actualizando su creación y funcionamiento en razón de no disponer de dicho documento en los archivos del plantel.

QUE: el establecimiento en cuestión, ha venido laborando en forma normal y apegada a las leyes y reglamentos de educación, sirviendo a la comunidad en forma satisfactoria desde el año 1956.

QUE: la División Provincial de Planeamiento, considerando que en los archivos de esta Dependencia no existe el instrumento legal requerido, recomienda al señor Director de Educación, se atienda favorablemente el pedido formulado; y,

En uso de sus atribuciones

RESUELVE

Actualizar: la resolución y creación de la escuela Fiscal “Abel Sánchez “
Del Cantón Píllaro.

LEGALIZAR: el funcionamiento del indicado establecimiento educativo,
desde al año de su creación inicial.

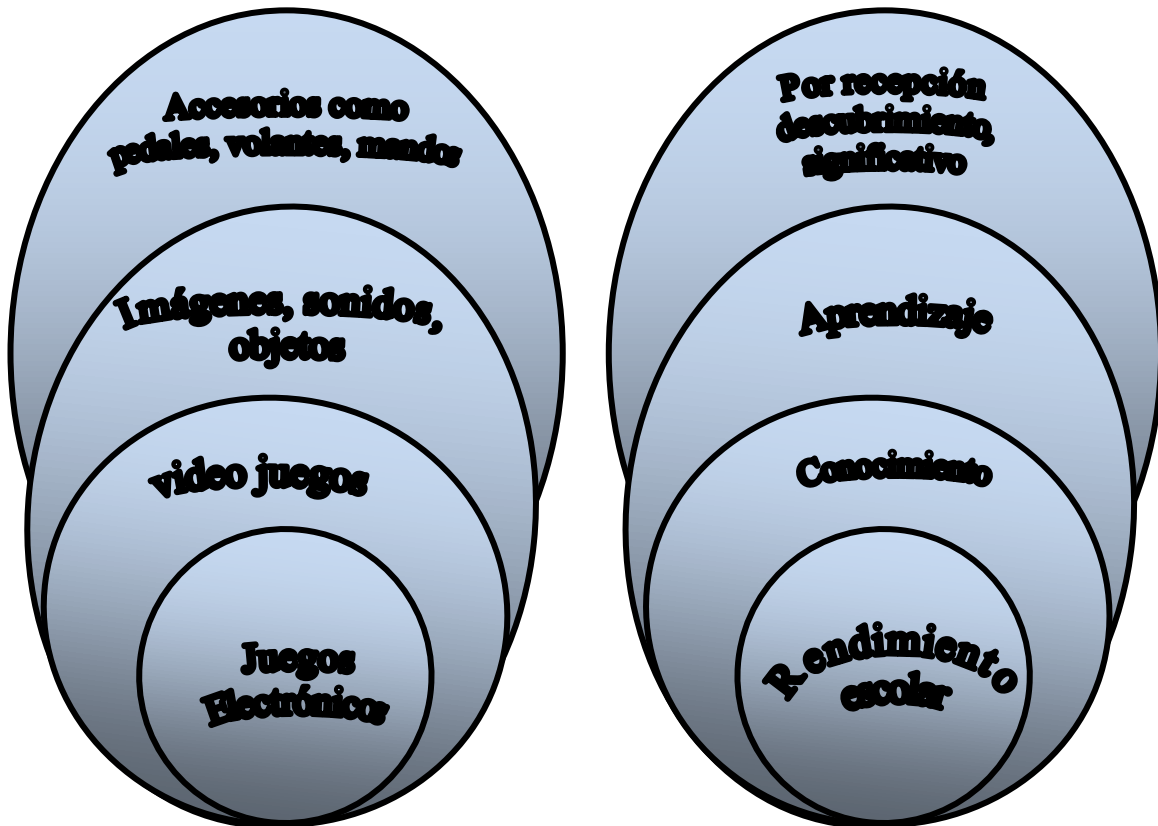
Constitución política del Ecuador

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

Se tomará también el reglamento del código penal, Capítulo II de las contravenciones de segunda clase, en el artículo 605, que dice: Serán reprimidas con multa de 4 a 7 dólares y prisión de un día.

De acuerdo a este artículo en el numeral 27 manifiesta, los dueños o administradores de tabernas o casas de juegos que admitieren en ellas menores de edad.

RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES



Variable Independiente

Variable Dependiente

Grafico N° 2

Elaborado por: LuciLilianHaroLescano

2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

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

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

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

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

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

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

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

- Descontrolan sus hábitos y aprenden otros, consecuencia de la ficción que les ofrece la pantalla.
- Llega a ser obsesivo y forma parte de sus sueños y pesadillas.
- Los incita a la violencia y les quita espacio de socialización, toda vez que la relación es del joven y la máquina en sitios oscuros, sórdidos y mal ventilados.
- Mal gastan y despilfarran el dinero.
- Los hacen propensos al inicio de los juegos de azar y a probar otras áreas.

Según las compañías con quienes se relacionan en este sitio.

La función del Estado

2.4.1 LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SUS EFECTOS

A este respecto se han realizado investigaciones académicas con el fin de determinar si los efectos de tales juegos producen en usuarios menores son benéficos o no.

Existen dos posiciones encontradas que se expone a continuación.

Para algunos investigadores los juegos electrónicos genera efectos negativos en la conducta especialmente cuando los usuarios se encuentran en etapa de formación física y mental, ya que producen adicción ya que repercute de manera directa en su rendimiento académico y en su comportamiento social y familiar.

Busca la manera de conseguir dinero de cualquier forma para satisfacer sus necesidades de diversión. (Rossel. R. Addictive video games. Psychology today. Mayo de 1.983) (Internet). Para los defensores de los juegos electrónicos, estos se justifican en la medida que aportan elementos educativos. Los participantes desarrollan sus habilidades en la solución de problemas de una manera rápida. Además, se ha dicho que el uso de estos juegos puede prevenir el uso de sustancias como el alcohol y las drogas ya que esto no es compatible con el objetivo de los juegos.

(P. En Donkey kong goes to harrard. time. Junio de 1.983 Pág. 49) (Internet).

En tanto el club Saudita de Tecnología de la información, una organización sin fines de lucro establecida por jóvenes entusiastas Sauditas llevaron a cabo una iniciativa única que tenía como tema los efectos de los juegos electrónicos.

Con la presentación del ingeniero Yasser M. Bahjat, dicho suceso estuvo dirigida a los padres, para darles a conocer los potenciales daños y beneficios de los juegos electrónicos y las pautas para un juego seguro. Los juegos electrónicos no son juguetes, es lo primero que debemos entender. No se debe criticar ni aprobar un juego electrónico de inmediato; primero se tiene que probar, luego leer acerca de él y escuchar lo que las comunidades de juego dicen sobre él.

Además, Bahjat mencionó que la edad promedio de los individuos que participan en video juegos, al menos 4 horas por semana es de 34 años. También citó un interesante estudio lleva a cabo en Nueva York en el que cirujanos, que pasaban al menos 3 horas a la semana jugando video juegos cometían 37% menos errores en cirugía laparoscópica y llevan a cabo la tarea 27% más rápido que los homólogos que no jugaban video juegos.

De las investigaciones realizadas sobre los efectos que producen los juegos electrónicos puedo aportar manifestando que sí se puede hacer uso de ellos de manera moderada y controlada por los padres de familia para que sus hijos tengan acceso a juegos no violentos.

Rossel. R. Addictive video games.

2.4.2 TIPOS DE JUEGOS.

Los juegos se han dividido en varias categorías.

HABILIDAD

Un juego denominado tetris, creado en Rusia que se basaban que se caían tetraedros, consistía en que tenias que formar una línea para eliminar los tetraedros, como si estuvieran ensamblando piezas de un

rompe cabezas, en este juego tienen que aumentar la capacidad de habilidad, es decir de mover tus dedos mas rápidos para terminar este juego.

Otro ejemplo de un juego que se basa de ir recordando todos los números de uno en uno, para aumentar la habilidad de la memoria

PUZZLE

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

PLATAFORMAS

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

AVENTURAS GRAFICAS

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

RPG.

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

ESTRATEGIA

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

SIMULADORES

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

DEPORTE

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

ACCIÓN O PELEAS

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

FACTORES QUE SE RESALTAN EN UN JUEGO

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

VIRTUDES EN LOS VIDEOJUEGOS.

En el mundo de los videos juegos es grande y se puede dar cuenta de que el juego puede en realidad divertir o servirles a las personas. Manifiestan que los juegos despiertan tres actitudes en el ser humano: la habilidad, la lógica y los reflejos

Psychology today. Mayo de 1.983

RENDIMIENTO ESCOLAR

Rendimiento Escolar.- Es un nivel de conocimiento que el alumno obtiene durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Rendimiento.- Se refiere a la cantidad de trabajo realizado por unidad de tiempo.

El rendimiento se lo puede dar una puntuación mediante un test de aptitudes: Sobresaliente, Muy bueno, Bueno, Regular, Insuficiente.

Conocimiento.- Proceso mediante el cual se conoce que son las cosas como reflejo activo e interpretativo de la realidad objetiva en la conciencia de ser humano

NIVELES DE CONOCIMIENTO

Cotidiano.- Es la opinión particular y subjetiva que cada uno tiene sobre el tema, se adquiere a través de la experiencia.

Científico.- Conjunto de conocimientos sistemáticos y fundamentados, con pretensión de objetividad, precisión y unidad.

Filosófico.- Se aplica en las cuestiones más inquietantes del hombre, el por que de los hechos, el por que del dato científico y el para qué del mismo.

APRENDIZAJE.- Es un proceso dinámico por el cual se cambian las estructuras cognoscitivas de los espacios a través de experiencias interactivas a fin de que lleguen a ser útiles como guías en el futuro.

www.psicopedagogía.com/definición/rendimiento%20escolar

2.5 HIPÓTESIS

Los juegos electrónicos inciden de forma directa en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes de la escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente.- La adicción por los juegos electrónicos.

Variable Dependiente.- Bajo rendimiento académico.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

El presente trabajo investigativo seguirá un esquema estructurado, sistemático y metodológico y a más de ello se aplicará técnicas para la recolección de datos como la encuesta, entrevista y la observación.

3.1 ENFOQUE.

Se investigará tomando en cuenta dos enfoques.

Enfoque Cualitativo, ya que se enunciará cada una de las circunstancias o caracteres, naturales o adquiridos, que distinguen a las personas o cosas; calidad, manera de ser.

Enfoque Cuantitativo, se enunciará el número de estudiantes que se investigará, es decir relativo a la cantidad.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

La presente investigación seguirá la siguiente modalidad.

De Campo. Ya que se realizará entre sujeto y objeto, en el lugar mismo donde se presenta el hecho, suceso o fenómeno que quiero estudiar por cuanto se realizará entrevistas y encuestas a los maestros y estudiantes en el plantel educativo.

Bibliográfica. Se investigará y consultará todo documento escrito en el que exista la temática de investigación: libros, revistas, periódicos.

Se tomarán además criterios de diversos autores basados en documentos.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La presente investigación llegará a un nivel:

Descriptivo. Ya que se va a describir un fenómeno o situación mediante el estudio del mismo de acuerdo a la realidad de un contexto determinado, puesto que se realizará comparaciones entre dos situaciones como son los juegos electrónicos y rendimiento académico.

Asociación de variables. Permite un análisis de las dos variables del problema; también da lugar a predicciones estructuradas, es decir, que se explicará parcialmente las variables.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Para la investigación, la población la conforman los niños que visitan las máquinas electrónicas en el Cantón Pillaro, aplicando la siguiente formula.

FORMULA:

$$n = \frac{N}{E^2 (N - 1) + 1}$$

n= Muestra

N= Población o Universo

E= Error probabilístico

$$n = \frac{110}{(0.05)^2 (110 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{110}{0.0025 \times 109 + 1}$$

$$n = \frac{110}{0.0025 \times 109 + 1}$$

$$n = \frac{110}{0.2725 + 1}$$

$$n = \frac{110}{1.2725}$$

$$n = 86.44$$

n= muestra

N= Población

E= Error probabilístico que puede existir 0,05

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Los juegos electrónicos.

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Los juegos electrónicos son videos juegos que están insertados en máquinas electrónica, son un medio de de almacenamiento en cual se graba de manera digital y computarizada	Video Juegos Máquinas Digital	Acude seguido a las salas de juegos electrónicos. Falta a clases. Desconcentración Desesperación.	¿Van todos los días a los juegos electrónicos? ¿Por qué tienen los estudiantes bajas calificaciones? ¿Por qué los alumnos no atienden las clases? ¿Por qué razón el alumno esta intranquilo?	Encuesta a los estudiantes por medio de un cuestionario. Entrevista al inspector del curso. Entrevista a maestros. Entrevista al maestro guía del curso.

Cuadro N° 2

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE: Bajo rendimiento escolar de los estudiantes.

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Bajo rendimiento. Es obtener lo mínimo en el nivel de conocimiento tanto en las capacidades conceptuales, procedimentales y actitudinales.	Bajo rendimiento Conceptual. Procedimental actitudinal	No estructura conceptos. No comprende y define hechos y principios. No analiza, sintetiza, induce, deduce, relaciona y transfiere el conocimiento. Respeto a los compañeros. Demuestra responsabilidad.	¿El alumno estructura conceptos? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> ¿El estudiante utiliza estrategias, métodos y técnicas durante el aprendizaje? Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> ¿Cómo actúa el alumno con sus compañeros? Bien <input type="checkbox"/> Mal <input type="checkbox"/> Indiferente <input type="checkbox"/>	Entrevista a maestros. Entrevista a maestros. Entrevista a los estudiantes mediante un cuestionario.

Cuadro N°3 Elaborado por: LucililianHaroLescano

3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

El plan que se empleará para la recolección de información será:

- Mediante la utilización de técnicas como la observación, la encuesta y entrevista utilizando como instrumento los cuestionarios.
- Observación. Constituye un valioso instrumento para obtener información mediante la intervención de los sentidos.

Para ello seguiré los siguientes pasos:

- Determinar el objeto de observación, en este caso la afluencia de estudiantes de la escuela Abel Sánchez, a las salas de juegos electrónicos.

Señalar los objetivos de la observación a que horas van a las salas de juegos electrónicos.

- Observación metódica y crítica, que juegos les gusta más a los niños .
- Registrar los datos, anotar lo que se observa.
- Analizar e interpretar la información, dar un criterio de lo que se ha palpado.

Según la participación del observante la presente investigación será individual, participante y directa.

- Encuesta. Es un cuestionario que se lo puede aplicar al mismo tiempo a un determinado grupo de personas, es por escrito; el encuestado deberá

Responder a las preguntas que se les plantea y así se obtendrá información de las dos variables que se desea estudiar.

- Entrevista. Es un encuentro entre dos o más personas, en la que el investigador formulará preguntas con previa elaboración, la respuesta será oral y se tomará los apuntes necesarios para luego analizarlos.
- Otra técnica para obtener información es la documental o la de análisis de documentos y el procedimiento para registrar esta información será a través de los contenidos que se encuentra en la presente investigación.

Para una mejor comprensión en cuanto al procedimiento que se utilizará para la recolección de información daré a conocer por medio de un cuadro explicativo.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Concientizar a los estudiantes sobre la influencia que ejerce sobre ellos los juegos electrónicos.
¿De que personas u objetivos?	Estudiantes y las máquinas de juegos electrónicos.
¿Sobre que aspectos?	Influencia de los juegos electrónicos en el rendimiento escolar
¿Quién o quienes?	Lucí Lilian Haro Lescano
¿Cuándo?	Marzo 2010
¿Dónde?	Escuela Abel Sánchez
¿Cuántas veces?	Se aplicará una sola vez los cuestionarios.
¿Qué técnicas de recolección utilizará?	La observación, encuesta, entrevista.
¿Con qué?	Cuestionarios estructurales.
¿En qué situación?	Aula de la Escuela Abel Sánchez

Cuadro N° 4

Elaborado por: Lucí Lilian Haro Lescano

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Con la información recopilada mediante la aplicación de los cuestionarios, como fichas de campo y registros de observación, se procederá a realizar lo siguiente:

Tabulación de las encuestas y entrevistas.

- Realización de cuadros estadísticos con sus respectivos gráficos.
- Análisis de resultados.
- Interpretación de los resultados.
- Verificación de la hipótesis

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA ABEL SANCHEZ DEL CANTÓN PILLARO

Pregunta N° 1. ¿Acudes los días que tienes clases a las máquinas de juegos electrónicos?

Cuadro N° 1

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	11	31.4%
NO	76	68.6%
Total	87	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

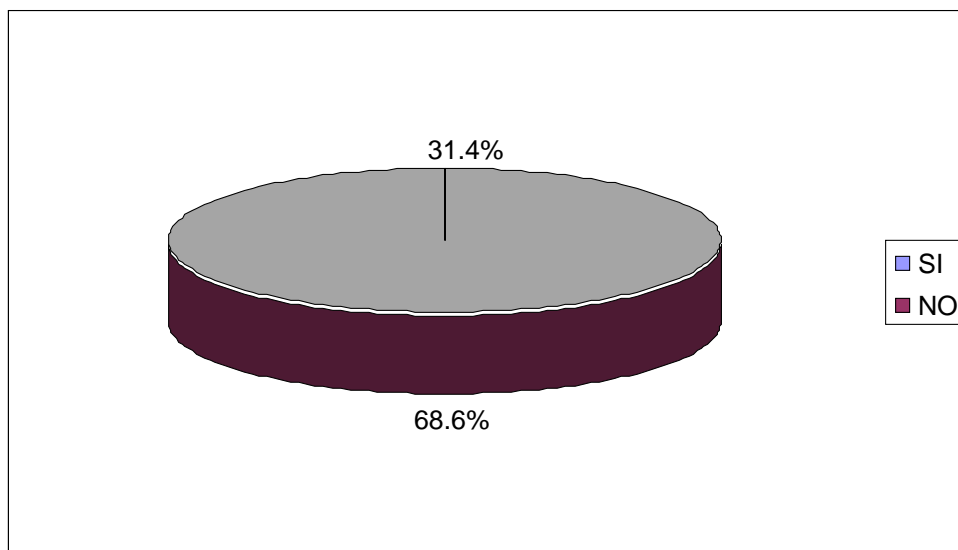


Gráfico N° 1

Análisis e interpretación. De los 87 estudiantes encuestados el 31.4% acuden a veces los días que tienen clases a las máquinas de los juegos electrónicos, el 68.6% nunca van a los juegos electrónicos.

Del análisis anterior puedo decir que los estudiantes de la escuela, solo una minoría acude a los juegos electrónicos

Pregunta Nº 2. ¿Sabes tus padres que vas a los juegos electrónicos?

Cuadro Nº 2

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	14,3%
No	67	85,70%
Total	87	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

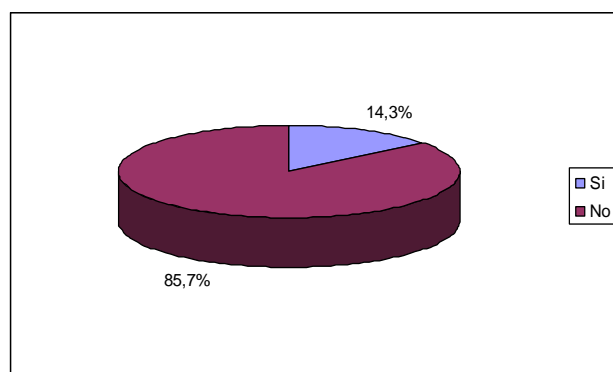


Gráfico Nº 2

Análisis e interpretación. De los 87 estudiantes encuestados el 14.3% manifiestan que sus padres saben que van a los juegos electrónicos, el 85.7% los padres no tiene conocimiento que sus hijos van a los juegos

electrónicos, porque en su mayoría en el pregunta N. 1 dicen que nunca van a dichos juegos.

Del análisis anterior puedo decir que los estudiantes de la escuela Abel Sánchez, solo 14.3% de padres de familia tienen conocimiento que sus hijos van a los juegos electrónicos.

Pregunta N° 3. ¿Te gustan demasiado los juegos electrónicos?

Cuadro N° 3

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	31,4%
No	50	68,6%
Total	87	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

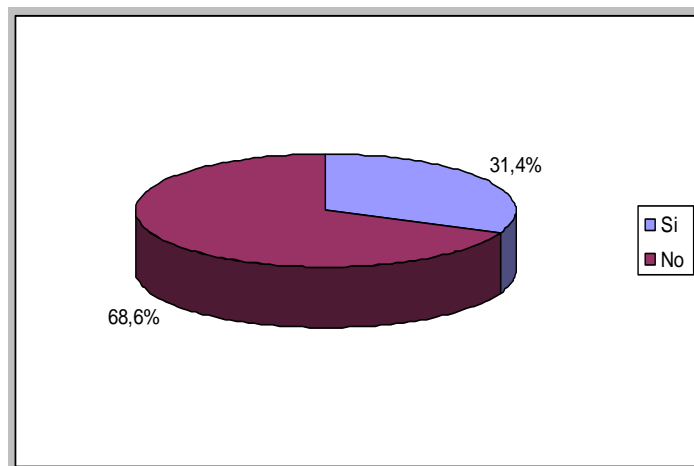


Gráfico N° 3

Análisis e interpretación. De los 87 estudiantes encuestados el 31.4% le gustan demasiado los juegos electrónicos, el 68.6% no les gusta los juegos electrónicos.

Del análisis anterior puedo decir que los estudiantes de la escuela Abel Sánchez, solo un pequeño grupo le gusta demasiado los juegos electrónicos.

Pregunta N° 4. ¿Cumples siempre con las tareas que te envía a casa?

Cuadro N° 4

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	77	94.3%
No	10	5.7%
Total	87	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

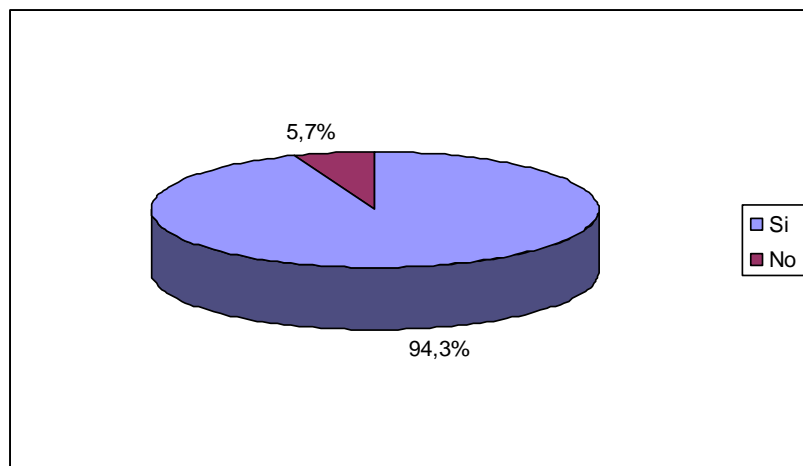


Gráfico N° 4

Análisis e interpretación. De los 87 estudiantes encuestados el 94.3% cumple siempre con las tareas que le envían a casa, y solo el 5.7% no cumple con las tareas.

Del análisis anterior puedo decir que los estudiantes de la escuela Abel Sánchez, en su gran mayoría cumple siempre con las tareas que sus maestros le envían a casa.

Pregunta N° 5. ¿Cuándo sales de clases a dónde te diriges primero?

Cuadro N° 5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casa	77	94.3%
Juegos electrónicos	10	5.7%
Total	87	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

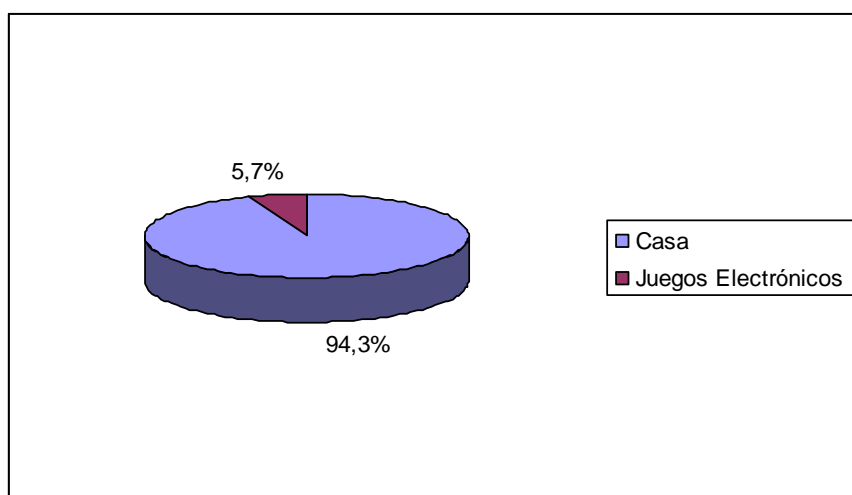


Gráfico N° 5

Análisis e interpretación. De los 87 estudiantes encuestados el 94.3% cuando salen de clases se dirigen a sus casas y solo el 5.7% van primero a los juegos electrónicos.

Del análisis anterior puedo decir que los estudiantes de la escuela Abel Sánchez, casi en su totalidad, cuando salen de clases se van directo a sus hogares.

Pregunta N° 6 ¿Cuándo vas a realizar una consulta a donde te diriges primero?

Cuadro N° 6

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Biblioteca	68	85.7%
Sala de Juegos electrónicos	19	14,.3%
Total	87	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

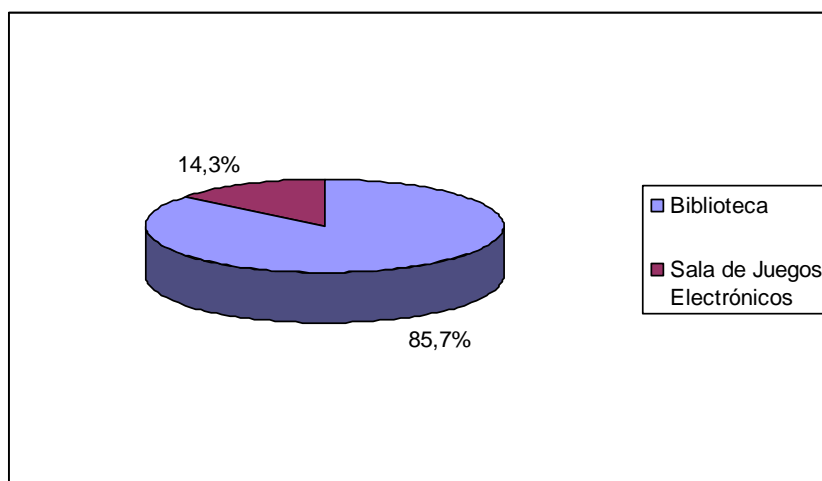


Grafico N° 6

Análisis e interpretación. De los 87 estudiantes encuestados el 85.7% van primero a la Biblioteca a realizar una consulta y el 14.3% van primero a las salas de juegos electrónicos.

Del análisis anterior puedo decir que los estudiantes del noveno escuela Abel Sánchez , en su mayoría van primero a la biblioteca cuando van a realizar una consulta.

ENCUESTA REALIZADA A LOS MAESTROS DE LA ESCUELA

“ABEL SÁNCHEZ”

Pregunta N° 1. ¿Cree Usted que los juegos electrónicos influyen en el bajo rendimiento de los estudiantes?

Cuadro N° 7

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100%
No	0	0%
Total	12	100,00%

Fuente: Entrevista aplicada a maestros de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

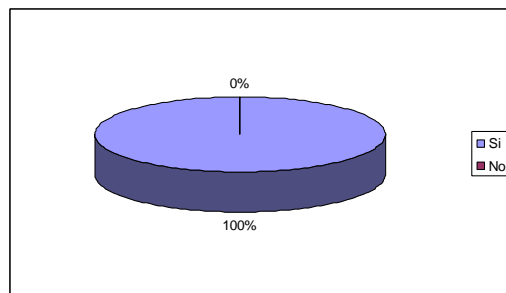


Gráfico N.-7

Análisis e interpretación. De los 12 maestros entrevistados el 100% manifiesta que si influye los juegos electrónicos en el bajo rendimiento de los estudiantes. Por lo manifestado puedo añadir que, cuando salen de clases van allá y pasan una hora o a veces toda la tarde en dichos juegos, y no tienen tiempo de realizar los deberes, pierden la concentración de las clases, se distraen, pierden su tiempo, gastan su dinero, pierden el deseo de estudiar, todos estos factores o elementos representan en el bajo rendimiento de los estudiantes.

Pregunta N° 2. ¿Por qué razón los estudiantes van a los juegos electrónicos?

Cuadro N° 8

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
No tienen control de sus padres	6	50%
Por influencia de amigos	2	16.7%
Por divertirse	1	8.3%
Por vicio	2	16.7%
Por que no realizan los deberes	1	8.3%
Total	12	100.00%

Fuente: Entrevista aplicada a maestros de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

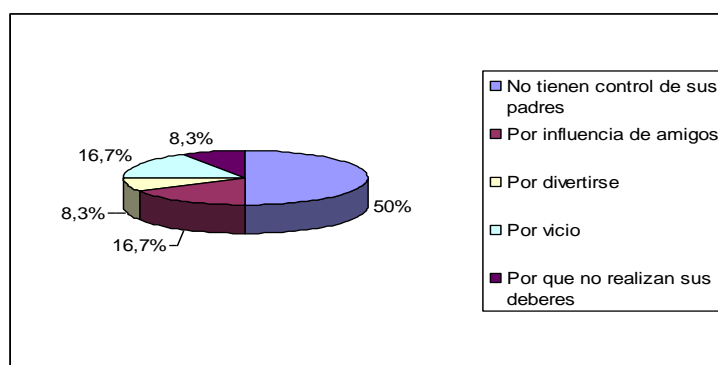


Gráfico N° 8

Análisis e interpretación. De los maestros entrevistados el 50% manifiestan que los estudiantes van a los juegos electrónicos porque no tienen el control de sus padres, el 16.7% van allá por influencia de amigos, en el mismo porcentaje por vicio; el 8.3% por divertirse y porque no realizan los deberes.

De lo anterior puedo decir que la mayoría de estudiantes van a los juegos electrónicos porque no existe un verdadero control de sus padres en primera instancia y segunda instancia por influencia de amigos.

Pregunta N° 3. ¿Qué efectos ocasiona en los estudiantes al asistir a los juegos electrónicos?

Cuadro N° 9

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Agresividad	6	50%
Adicción	1	8.3%
Pierden las ganas de estudiar	2	16.7%
Bajo rendimiento	3	25%
Total	12	100.00%

Fuente: Entrevista aplicada a maestros de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

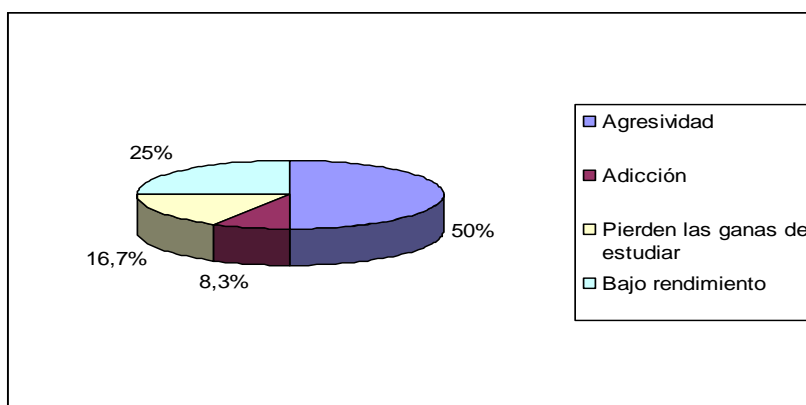


Gráfico N° 9

Análisis e interpretación. De los 12 maestros entrevistados el 50% manifiestan que los juegos electrónicos producen en los estudiantes agresividad el 25%, bajo rendimiento, el 16.7% pierden las ganas de estudiar, y el 8.3% que producen adicción.

De lo anterior puedo decir que los juegos electrónicos por lo general hacen que los estudiantes sean agresivos y tienden a bajar su rendimiento.

Pregunta N° 4. ¿Que hacer para que los estudiantes no vayan a los juegos electrónicos?

Cuadro N° 10

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Mayor control de padres de familia	7	58%
Mayor control de autoridades del cantón	1	8.3%
Incentivar a los estudiantes	2	16.7%
Ocupar el tiempo libre en actividades productivas (estudiantes)	2	16.7%
Total	12	100.00%

Fuente: Entrevista aplicada a maestros de la escuela Abel Sánchez

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

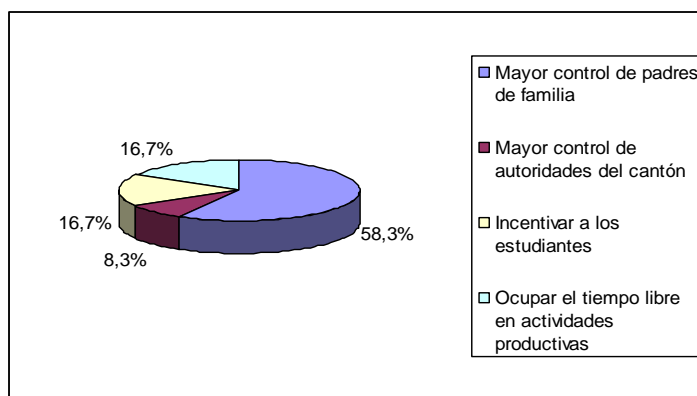


Gráfico N° 10

Análisis de Interpretación: De los 12 maestros entrevistados el 58.3% manifiesta que debe existir mayor control de los padres de familia el

16.7% se debe incentivar a los estudiantes, en el mismo porcentaje que los estudiantes deben ocupar el tiempo libre en actividades productivas y el 8.3% que debe existir control de las autoridades cantorales.

De lo anterior puedo decir que, para que los estudiantes no vayan a los juegos electrónicos debe existir mayor control de los padres de familia en cuanto a la hora de salida y entrada de sus hijos a los hogares.

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

Para probar la hipótesis de la investigación se ha utilizado la técnica estadística de los porcentajes.

Cuadro N° 11

La adicción por los juegos electrónicos no influye de manera negativa en el rendimiento escolar.		La adicción por los juegos electrónicos si influye de manera negativa en el rendimiento escolar		N. total 35	Total 100%
N° 1	%	N° 2	%		
50	68.6%	11	31.4%	87	100%
20	14.3%	68	85.7%	87	100%
50	68.6%	11	31.4%	87	100%
77	94.3%	10	5.7%	87	100%
10	5.7%	77	94.3%	87	100%
19	14.3%	68	85.7%	87	100%

Fuente: De los resultados tabulados de las encuestas

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

Interpretación.- De los resultados tabulados de la encuesta realizada a los estudiantes de la escuela Abel Sánchez demuestran que el 44.3% en los estudiantes la adicción por los juegos electrónicos no influye de manera negativa en el rendimiento escolar , mientras el 55.7% de los resultados indican que si influye de manera negativa la adicción por los juegos electrónicos en el rendimiento escolar .

Cuadro N° 12

La adicción por los juegos electrónicos no incide de manera negativa en el rendimiento escolar.		La adicción por los juegos electrónicos sí incide de manera negativa en el rendimiento escolar.		N. total 12	Total 100%
N° 1	%	N° 2	%		
0	0.0%	12	100.00%	12	100%
2	16.7%	10	83.3%	12	100%
1	8.3%	11	91.7%	12	100%
1	8.3%	11	91.7%	12	100%

Fuente: De los resultados tabulados de las entrevistas.

Elaborado por: Luci Lilian Haro Lescano

Interpretación.- De los resultados tabulados de la entrevista realizada a los maestros, demuestran que, el 8% no influye en los estudiantes de manera negativa en el rendimiento académico a causa de la dicción por los juegos electrónicos, mientras que el 92% de los resultados indican que la adicción por los juegos electrónicos sí influye de manera negativa en el rendimiento académico, por lo tanto al ser superior al 50% en las dos verificaciones se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

De la investigación realizada he llegado a las siguientes conclusiones.

CONCLUSIONES.

- Casi en la totalidad de los criterios y artículos que se encontró en Internet, acerca de los juegos electrónicos son negativos.
- La mitad de los estudiantes varones encuestados admiten que van a los juegos electrónicos en los días laborables.
- Todos los maestros consideran que los estudiantes tienen problemas de rendimiento a causa de los juegos electrónicos.
- Estar demasiado tiempo en las salas de juegos electrónicos, es un factor que influyen en el bajo rendimiento de los estudiantes.
- Los juegos electrónicos más nocivos para los estudiantes son los que fomentan la violencia y agresividad.
- Los juegos electrónicos si influye en forma negativa tanto en el rendimiento como en la conducta de los estudiantes.

RECOMENDACIONES.

- A los padres de familia mayor control a sus hijos, en cuanto a los lugares que frecuenta como las salas de juegos electrónicos. Estar muchas horas en ellos es perjudicial.
- Los padres deberán ir a la escuela de manera periódica a preguntar sobre el rendimiento de sus hijos, estar pendiente de los riesgos externos que puedan ocasionar en el desarrollo emocional del niño.
- A los estudiantes concienciar que dedicarse al estudio es mejor que ir a los juegos electrónicos.
- Orientar a los estudiantes sobre las causas y efectos en cuanto a los juegos electrónicos ya son agresivos y violentos.
- Utilizar de la mejor manera el tiempo libre, realizando las tareas escolares, leer, hacer deporte, ayudar en los quehaceres del hogar y así contribuir en el adelanto de la familia.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA

Tema

Elaborar un programa destinado, a ocupar su tiempo libre en investigaciones, tareas, deporte y otros, para mejorar su rendimiento escolar de los niños de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro

6.1 DATOS INFORMATIVOS.

Provincia: Tungurahua

Cantón: Pillaro

Institución: Escuela Abel Sánchez

Tiempo: noviembre 2009- marzo 2010

ANTECEDENTES

Casi en la totalidad de los criterios y artículos que se encontró en Internet, acerca de los juegos electrónicos son negativos. La mitad de los estudiantes varones encuestados admiten que van a los juegos electrónicos en los días laborables.

- Todos los maestros consideran que los alumnos tienen problemas de rendimiento a causa de los juegos electrónicos. Estar demasiado tiempo en las salas de juegos electrónicos, es un factor que incide en el bajo rendimiento de los estudiantes, es por eso que los padres de familia deberían poner mayor control a sus hijos, en cuanto a los lugares que frecuenta como las salas de juegos electrónicos. Estar

muchas horas en ellos es perjudicial. Como también los padres deberían visitar las instituciones educativas de manera periódica a preguntar sobre el rendimiento de sus hijos, estar pendiente de los riesgos externos que puedan ocasionar en el desarrollo emocional del niño.

JUSTIFICACIÓN

De acuerdo a la información obtenida es de suma importancia la propuesta planteada, ya que se va a ofrecer charlas, proyectar videos, para los estudiantes.

Lo novedoso de la propuesta consiste en que los estudiantes se volverán más creativos y dueños de si mismo convirtiendo al tiempo libre que ellos utilizaban en las máquinas electrónicas en algo provechoso, también viviendo su realidad dejarán de ser incididos por los juegos electrónicos

OBJETIVOS

GENERAL

- Crear conciencia y compromiso por parte de los estudiantes , con la finalidad de dedicar más tiempo a sus actividades estudiantiles y reducir el tiempo libre

ESPECIFICOS

>Analizar la propuesta y de que manera los estudiantes puedan dedicar más tiempo a sus actividades estudiantiles y reducir el tiempo libre

>Aplicar la propuesta para lograr que los estudiantes puedan dedicar más tiempo a sus actividades estudiantiles y reducir el tiempo libre.

6.5 ANALISIS DE LA FACTIBILIDAD

La propuesta concreta del presente trabajo de investigación como es la de los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar , a pesar de la delicado del tema es factible en campo educativo por que se cuenta con el apoyo de autoridades, padres de familia, comunidad educativa y en especial con los estudiantes.

6.6 FUNDAMENTACION

Sustentándome en el Marco Teórico con relación a implementar un programa destinado a que los estudiantes sean capaces de analizar críticamente, en ocupar su tiempo libre en investigaciones, tareas, deportes y otros para mejorar su rendimiento escolar.

LOS JUEGOS ELECTRONICOS

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

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

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

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

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

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

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

- Los incita a la violencia y les quita espacio de socialización, toda vez que la relación es del joven y la máquina en sitios oscuros, sórdidos y mal ventilados.
- Mal gastan y despilfarran el dinero.
- Los hacen propensos al inicio de los juegos de azar y a probar otras áreas.

RENDIMIENTO ESCOLAR

Rendimiento Escolar.- Es un nivel de conocimiento que el alumno obtiene durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Rendimiento.- Se refiere a la cantidad de trabajo realizado por unidad de tiempo.

El rendimiento se lo puede dar una puntuación mediante un test de aptitudes: Sobresaliente, Muy bueno, Bueno, Regular, Insuficiente.

Conocimiento.- Proceso mediante el cual se conoce que son las cosas como reflejo activo e interpretativo de la realidad objetiva en la conciencia de ser humano

6.6.1 METODOLOGIA PLAN DE ACCION

De acuerdo a implementar un Programa destinado a que los estudiantes sean capaces de analizar críticamente, en ocupar su tiempo libre en investigaciones, tareas, deportes y otros para mejorar su rendimiento escolar.

En el presente proyecto se trata de diseñar un conjunto de acciones que propicie un trabajo sistemático basado en los efectos electrónicos.

Mediante una propuesta metodológica basada en concepción flexible, describiremos el plan de acción con las siguientes fases

6.6 Plan de Acción

Fases	Metas	Actividad	Recursos	Tiempo	Responsable	Resultados
Sensibilización	Sensibilizar a los estudiantes sobre la ocupación del tiempo libre	Reuniones de Socialización de grupos entre los estudiantes	Recursos Humanos Materiales	1 semana	Investigador Director	Estudiantes Motivados
Capacitación	Capacitar a los estudiantes sobre los efectos negativos de los juegos electrónicos	Charlas los el tiempo libre	Humanos Y Materiales	1 semana	Autoridades Investigador	Estudiantes Motivados
Ejecución	Aplicación de técnicas de estudio para organizar el tiempo libre	Talleres Trabajo en equipo	Humanos Y Materiales	1 semana	Maestros Investigador	Aplicación de técnicas de trabajo
Evaluación	Determinar el grado de interés y participación de los estudiantes en la aplicación de técnicas	Talleres sobre la Participación de los estudiantes en la aplicación de técnicas	Humanos Y Materiales	1 semana	Investigador	Los estudiantes Emplean el programa

Taller No.1

TEMA. Difusión y socialización de la propuesta

TIEMPO. 3H15

DIRIGIDO. Estudiantes de la Escuela Abel Sánchez

FECHA .26/02/2010

TEMA. Difusión y socialización de la propuesta

OBJETIVO GENERAL. Lograr que los estudiantes participen en el programa de tiempo libre.

OBJETIVO ESPECIFICO. Conocer todas las actividades que se van ha desarrollar en el programa

Contenidos	Actividades	Materiales	Responsables	Tiempo
Introducción	Saludo	Hoja de expectativas	Organizador del evento	15
Los juegos electrónicos	Explicación de objetivos	Registro de participación	Autoridades	20
Las causas y efectos de los juegos electrónicos	Presentación de la Propuesta	Videos , tv	Investigador	
Exposición sobre los objetivos y desarrollo de la Propuesta	Analizar los aspectos positivos y negativos	Equipo de multimedia		80
Organizar el tiempo libre ¿Como ocupar el tiempo libre?	Determinar a través de intervenciones de los asistentes la acogida o no de la propuesta			80
	Inscripción en los talleres	Hoja de inscripciones	Investigador	
compromiso				

Taller No.2

TEMA. Autoestima

TIEMPO. 3h00

DIRIGIDO. Estudiantes de la Escuela Abel Sánchez

FECHA . 05/03/2010

OBJETIVO GENERAL. Conseguir que los estudiantes se sientan bien con si mismo, en el entorno escolar

OBJETIVOS ESPECIFICOS. Identificar cualidades positivas y negativas, y aquellas que quisiera o debería cambiar.

CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES	RESPONSABLES	TIEMPO
Introducción	Saludo			10
¿Cómo soy?	Dinámica.	Recursos Humanos	Autoridades	10
¿Cómo me ven los demás?	Escribir cualidades positivas y negativas de la responsabilidad de su compañero.	Papel boom		30
¿Qué debo hacer para mejorar?	Analizar las cualidades positivas y negativas	Pliegos de papel Marcadores	Investigador	40
¿Qué es el autoestima?	Exposición de la temática por parte del facilitador.	Proyector		30
	Determinación de estrategias para mejorar el autoestima.	Exposición Documento de apoyo	Facilitador	40

Taller No.3

TEMA . Rendimiento Escolar

TIEMPO. 2h20

DIRIGIDO. Estudiantes de la Escuela Abel Sánchez

Fecha. 12/03/2010

OBJETIVO GENERAL. Concientizar a los estudiantes sobre como mejorar el rendimiento escolar

OBJETIVO ESPECIFICO. Estimular la formación de hábitos positivos que ayuden a mejorar el rendimiento escolar.

Contenidos	Actividades	Materiales	Responsables	Tiempo
Introducción	Saludo	Recursos Humanos	Organizador del evento	10
Rendimiento escolar	Exposición de objetivos	Registro de participación	Autoridades	10
	Exposición de facilitador.		Facilitador	
	Análisis en grupos	Proyector		60
Que es rendimiento	Contestar preguntas	Videos		
	Exposición del facilitador	Equipo de multimedia		
Importancia	Socializar		Investigador	40
		Proyector		
		Hojas		30

Taller No. 4

TEMA. Las técnicas de estudio

TIEMPO. 3h20

DIRIGIDO. Estudiantes de la Escuela Abel Sánchez

FECHA .19/03/2010

OBJETIVO GENERAL. Difundir al estudiante técnicas de estudio y trabajo que se adapten a su particularidad

OBJETIVO ESPECIFICO. Procurar que el estudiante identifique la forma de trabajo y estudio que más se adapte

Contenidos	Actividades	Materiales	Responsables	Tiempo
Introducción	Saludo Exposición de los objetivos	Recursos Humanos Documento de apoyo Pliegos de papel Marcadores	Autoridades Organizador del evento	15
Condiciones para que el estudio sea provechoso	Exposición del facilitador Análisis		Facilitador	30
Normas recomendables para el estudio	Exposición del facilitador	Equipo de multimedia \ D.V.D y T V	Investigador	35
Características de un buen plan de estudio	Análisis en grupos Plenaria			60
Como utilizar el tiempo libre en estudiar	Conclusiones	Proyector Videos		60

6.7 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Los propósitos planteados se conseguirán tomando en cuenta las importantes relaciones existentes entre distintos individuos que intervienen en la institución en mejorar, todos aquellos están involucrados en mejorar la imagen de la Institución, esforzándose cada día en ofrecer mas de lo que tradicionalmente realiza.

Con la aplicación de la propuesta se espera que los estudiantes de la Escuela Abel Sánchez, tenga una aptitud deferente para realizar sus diferentes actividades.

Por lo tanto la implementación de un programa será el modelo operativo en el proceso. Para buscar y formar entes positivos en la utilización del tiempo libre, con formación integral.

6.8 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Lineamiento para evaluar la propuesta

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

La Valoración debe cubrir los siguientes aspectos

- Comprobar si se ha fortalecido la propuesta en la escuela Abel Sánchez.
- Detectar las debilidades de la propuesta con el propósito de reajustar.

- Redefinir las estrategias para programar, desarrollar y evaluar la implementación del programa.

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA

Constitución política del Ecuador, 2008

INTERNET

- ▶ www.dw.world.de/dwarticle0.2144.1416643.00.html
- ▶ [es.wikipedia.org/wiki/historia de los videos juegos. html.](http://es.wikipedia.org/wiki/historia_de_los_videos_juegos.html)
- ▶ www.monografias.com/trabajos16/videojuego.shtml.113k
- ▶ www.psicopedagogia.com/definición/rendimiento%20escolar
- ▶ www.google.com.ec/search?h=esdq=define%3A++electronico&meta=
- ▶ [http://www.dw-world.ed/dw/article0,2144,1942567,00html.](http://www.dw-world.ed/dw/article0,2144,1942567,00html)
- ▶ http://www.secretariasenado.gov.com/leyes/scoos_93.HTM
- ▶ [http://es.globalvoicesonline.org/2008/04/14/arabia-saudita-juegos-electronicos-lo-bue.](http://es.globalvoicesonline.org/2008/04/14/arabia-saudita-juegos-electronicos-lo-bue)
- ▶ Diario el comercio, 2007- 10-14

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD SECRETARIADO EN ESPAÑOL

Señores Estudiantes:

TEMA: Los Juegos electrónicos y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro.

Instructivo.- Lea detenidamente cada pregunta y responda marcando con una x la opción que considere correcta.

Cuestionario

1.- ¿Acude los días que tiene clases a las máquinas de juegos electrónicos?

SI () NO ()

2.- ¿Sabes tus padres que acude a los juegos electrónicos?

SI () NO ()

3.- ¿Encuentra satisfacción al ir a los lugares que tienen juegos electrónicos?

SI () NO ()

4.- ¿Cumple siempre con las tareas que le envían a casa?

SI () NO ()

5.- ¿Cree Usted que los juegos electrónicos influyen en el bajo rendimiento de los estudiantes?

SI () NO ()

6.- ¿Considera que existe una razón por lo que los estudiantes acuden a los juegos electrónicos?

SI ()

NO ()

7.-¿Los juegos electrónicos ocasionan efectos negativos en los estudiantes?

SI ()

NO ()

8.- ¿Los juegos electrónicos afectan a la disciplina de los niños en su entorno familiar?

SI ()

NO ()

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD SECRETARIADO EN ESPAÑOL

Señores Maestros:

TEMA: Los Juegos electrónicos y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro.

Instructivo.- Lea detenidamente cada pregunta y responda marcando con una x la opción que considere correcta

CUESTIONARIO

1. **¿Cree usted que los juegos electrónicos influyen en el bajo rendimiento de los estudiantes?** (Si, No)
2. **¿Por qué razón los estudiantes van a los juegos electrónicos?** (No tienen control de sus padres, influencias de amigos, divertirse vicio)
3. **¿Qué efectos ocasiona en los estudiantes al asistir a los juegos electrónicos?** (Agresividad, adicción, pierden las ganas de estudiar, bajo rendimiento)
4. **¿Qué hacen para que los estudiantes no vayan a los juegos electrónicos?** (Mayor control de padres de familia, mayor control de autoridades del cantón incentivar a los estudiantes, ocupar el tiempo libre en actividades productivas)

