

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA



TESIS

**INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO DE LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO "A" DE LA I. E.
MARISCAL CÁCERES AYACUCHO, 2010.**

PRESENTADA POR

ROSIO DURÁN CIPRIÁN

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESOR

Lic. JULIO NAJARRO LAURA

AYACUCHO – PERÚ

2014

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, por haberme acogido en sus claustros y haberme formado en la carrera que tanto admiro.

A la Pontificia Universidad Católica del Perú por haberme recibido y compartido un semestre de estudio.

A la profesora Francisca Bartra Gross, por haberme brindado apoyo incondicional.

A la escuela de Formación Profesional de Educación Primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación. Alma Máter de la educación huamanguina.

A la selecta plana de docentes de la Escuela de Formación Profesional de Educación Primaria, quienes contribuyeron en mi formación profesional.

A la Institución Educativa Mariscal Cáceres, por las facilidades brindadas para la realización de esta investigación.

Al Profesor Julio Najarro Laura, por el asesoramiento y apoyo incondicional durante el desarrollo de la investigación.

A mis amigos y compañeros de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, por los momentos gratos compartidos durante nuestra vida estudiantil y, a todas las personas, quienes colaboraron desinteresadamente en este trabajo.

DEDICATORIA

Con mucho cariño a mis padres
Zócimo Durán Gutiérrez y Victoria
Ciprián Casqui, por sus consejos,
orientación y apoyo incansable en el
logro de mi formación profesional.

A mis queridos hermanos Percy,
Braulio, Bladimir, Kelly y Emily
Por su comprensión y apoyo en
los momentos difíciles de mi
vida.

A la memoria de mi abuela Saturna Gutiérrez,
a mi tía Paty, Alisia, quienes estuvieron conmigo
en los momentos más difíciles y a toda mi familia,
por el cariño y afecto que me brindan.

A mis amigos, por los momentos
gratos, inolvidables, compartidos
con todos y cada uno de ellos.

Rosio

CONTENIDO

Agradecimiento	i
Dedicatoria	iii
Contenido	iv
Índice de cuadros	vii
Resumen	Viii
Introducción	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1 Identificación del problema	12
1.2 Descripción del problema	14
1.3 Justificación del problema	15
1.4 Formulación del problema	16
1.4.1. Problema general	16
1.4.2. Problemas específicos	16
1.5 Objetivos	16
1.5.1. Objetivo general	16
1.5.2. Objetivos específicos	17
6. Limitaciones	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes Teóricos	18
2.2. Teorías y enfoques	20
2.2.1. Los videojuegos	20
2.2.2. Videojugador	22
2.2.3. Historia de los Videojuegos	23

2.2.4. Antecedentes en el Perú	24
2.2.5. Videojuegos y sus efectos	25
2.2.6. Videojuegos, educación y desarrollo intelectual	26
2.2.7. Problemas debido al uso incontrolado de los videojuegos	27
2.2.8. Problemas derivados del contenido	29
2.2.9. Algo positivo	29
2.3. Características de los videojuegos	30
2.3.1. Gráficos	30
2.3.2. Jugabilidad	31
2.3.3. Sonido	31
2.3.4. Precio	31
2.4. Tipos de videojuegos	32
2.4.1. Juegos de Arcade	33
a. Plataformas	33
b. Laberintos	33
c. Deportivos	33
2.4.2. Juegos de simulación	33
a. Simuladores instrumentales	34
b. Simuladores deportivos	34
c. Simuladores de Dios	34
2.4.3. Juegos de estrategia	35
a. Aventuras gráficas	35
b. Juegos de rol y aventura	35
c. Juegos de mesa	36
2.5. Rendimiento Académico	36
2.5.1. Importancia del rendimiento académico	37
2.5.2. Características del rendimiento académico	37

2.5.3. Factores que influyen en el Rendimiento Académico	38
2.6. Sistema conceptual	39
CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES	41
3.1 Hipótesis	41
3.2 Variable de investigación	42
3.2.1. Variable independiente	42
3.2.2. Variable dependiente	42
3.2.3. Definición de variables	42
3.2.4. Operacionalización de las variables	43
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	44
4.1 Enfoque de investigación	44
4.2 Tipo de investigación	44
4.3 Nivel de investigación	44
4.4 Diseño de la investigación	45
4.5 Métodos	45
4.6 Población	46
4.7 Muestra	46
4.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
4.6.1. Técnicas	47
4.6.2. Instrumentos	47
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE RESULTADOS, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	48
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	95
CONCLUSIONES	99
RECOMENDACIONES	102
BIBLIOGRAFÍA	105
ANEXO	107

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 01	49
CUADRO N° 02	51
CUADRO N° 03	53
CUADRO N° 04	55
CUADRO N° 05	57
CUADRO N° 06	59
CUADRO N° 07	61
CUADRO N° 08	63
CUADRO N° 09	65
CUADRO N° 10	67
CUADRO N° 11	69
CUADRO N° 12	71
CUADRO N° 13	73
CUADRO N° 14	75
CUADRO N° 15	77
CUADRO N° 16	79
CUADRO N° 17	81
CUADRO N° 18	83
CUADRO N° 19	85
CUADRO N° 20	87
CUADRO N° 21	89
CUADRO N° 22	91
CUADRO N° 23	93

RESUMEN

La aparición de los videojuegos como forma de entretenimiento de niños y adolescentes ha suscitado una gran polémica y preocupación acerca de las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre el desarrollo y el rendimiento académico de aquellos que los utilizan con regularidad. En este trabajo se seleccionan 38 estudiantes entre 11 y 12 años pertenecientes al Sexto Grado de Primaria de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres" de Ayacucho. Los resultados indican que el grado de implantación de esta actividad es mínima, apareciendo de forma manifiesta diferencias asociadas al género: la mayoría de videojugadores son chicos, dedicando más del doble de tiempo que las chicas. Por otra parte, videojugadores y no videojugadores no difieren significativamente ni en cuanto al rendimiento académico ni en la estructura básica de personalidad.

Palabras claves: videojuegos, rendimiento académico, estudiantes.

INTRODUCCIÓN

La investigación realizada acerca de la Influencia de los Videojuegos en el Rendimiento Académico tiene como objetivo principal efectuar un acercamiento al fenómeno de los videojuegos y el modo de cómo el público joven los ha incorporado a sus prácticas de entretenimiento. Se ha buscado conocer el lugar que ocupan los videojuegos en la vida personal y de relación de los niños desde una perspectiva interdisciplinar a partir de las ciencias de la comunicación y la sociología. Investigar el acceso que tienen los niños al Nintendo y Supernintendo en lugares de alquiler, en el hogar, así como los juegos de computadora y el pimball, el espacio que estas prácticas tienen en su tiempo libre, el sentido de la rapidez y destreza que propicia el uso de éstas máquinas.

Es muy importante reflexionar sobre el papel de la tecnología, las semejanzas y las diferencias con otros medios masivos. Asimismo, las características de los usuarios de acuerdo al tipo de videojuegos que hacen uso, y del lugar que éstas representan en la vida social de cada uno, precisando el papel que desempeñan en sus relaciones familiares.

Se trata de un tema sobre el cual no abundan los estudios y el material bibliográfico es muy escaso. Es frecuente encontrar artículos, ensayos que ocupan mucho espacio en criticar a los videojuegos por sus efectos negativos

sobre los niños, motivo por el cual me interesa ofrecer algunas reflexiones al respecto.

Es notorio el carácter interdisciplinar de esta investigación. Desde la psicología que busca profundizar el papel interactivo de los videojuegos, en los procesos de identificación y reglas de juego frente a la máquina; la sociología, que rescata la extensión de los videojuegos como industria y las características socioeconómicas y culturales del consumo del público joven; y las ciencias de la comunicación abiertas por el fenómeno de los videojuegos.

En su tratamiento se han expresado diversas orientaciones, que paso a mencionar:

Los estudios acerca de los efectos de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños. Han hecho hincapié en las relaciones de causa efecto, el negocio que son los videojuegos, dentro de las cuales llegan a la población.

Investigar acerca del lugar que ocupa el videojuego en tiempo libre de los niños de 11 y 12 años, en su relación con la familia y los amigos, y las diferencias entre el uso y el acceso a la televisión, a la computadora y a los videojuegos. Comprender de qué modo los videojuegos forman parte indispensable de la vida cotidiana de los más jóvenes; el sentido de salir a la calle y alquilar un juego, pasando un tiempo fuera del hogar, y el significado de su tiempo libre.

Conocer los motivos de los más jóvenes para hacer uso de los videojuegos y los procesos de identificación que se desarrollan con la actividad, con alguno de los juegos, personajes. Investigar si se trata de una práctica que los satisface, si

se cansan, si cambian de juegos. Detectar hasta qué punto estos juegos puede deshumanizar o afectar en el rendimiento académico, si la fascinación por esta tecnología disminuye otras prácticas o formas de relación social o si este tipo de entretenimiento representa una forma de escape que llena ciertos vacíos en su vida. Conocer los tipos de videojuegos que prefieren y la relación que se produce entre sus diferentes prácticas de entretenimiento.

Este trabajo de investigación lo he organizado del siguiente modo, en el **Capítulo I**, Planteamiento del Problema: Identificación del problema, Descripción del problema, Justificación del problema de investigación, Formulación del problema, Problema general, Problemas específicos, Objetivos, Objetivo general, Objetivos específicos y las Limitaciones; el **Capítulo II**, está articulado por el Marco Teórico, Antecedentes de la investigación, Teorías y enfoques; **Capítulo III**, Hipótesis y Variables con su operacionalización; **Capítulo IV**, Metodología de la Investigación, Tipo de investigación, Enfoque Mixto, Métodos, Población, Muestra; **Capítulo V**, Presentación de resultados, análisis e interpretación; luego, Discusión de resultados, Conclusiones; Recomendaciones; Bibliografía y Anexos.

La autora.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El panorama actual nos muestra una sociedad en constantes cambios en todos los niveles y ámbitos, como las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pues, nadie está libre de estos cambios que nos trae el avance tecnológico que, poco a poco se está introduciendo en nuestros hogares, instituciones educativas, Institutos, universidades, etc. Y su presencia lo vemos a través de las computadoras, la televisión, la radio y otros medios. Lo que está de moda es el internet que, está referido al tema de investigación, éste se encargó de crear redes de comunicación entre los hombres de diferentes nacionalidades, no importando la cultura, la raza o el credo que profesan. Esto facilita a que las personas puedan acceder a la información en cualquier momento y lugar del mundo.

Por lo demás, la investigación está orientada al estudio de los **Videojuegos** en la Red y su Influencia en el Rendimiento Académico de los niños, ya que

en nuestra actualidad los niños pasan más tiempo frente a la pantalla de la computadora.

Es indiscutible que la televisión, la radio, el internet han empoderado bastante, pero en este último se ofertan los videojuegos gratuitos y esto hace que los más pequeños vivan inmersos en los videojuegos que pueden llegar a tener gran influencia en la generación de los niños, ya que se han convertido en pasatiempos infantiles muy populares, por ello concurren durante largas horas a las cabinas de internet, donde son partícipes de juegos con contenidos fantasiosos, violentos y agresivos. Es por ello que debemos manejar el impacto de las TIC en el desarrollo y aprendizaje de los niños de forma positiva.

Si bien, son actividades pasivas con potencial adictivo y contenido cuestionable, existe buena programación para su educación y recreación. De hecho, hasta algunos videojuegos fomentan la concentración, la coordinación, y la determinación.

El internet es un medio que sirve de consulta para desarrollar trabajos y/o tareas y brindan información, diversión, entretenimiento, etc. Sin embargo, los videojuegos, son como armas peligrosas capaces de causar daños o deformar el proceso de aprendizaje del niño (desarrollo de capacidades) y en el rendimiento académico de los niños y niñas que hacen uso de estos videojuegos de manera continua.

Es por esta razón que, me motiva realizar esta investigación denominado “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños de la Institución Educativa “Mariscal Cáceres” de Ayacucho-2010”.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Con la encuesta básica y de diagnósticos suministrada a los estudiantes del Sexto Grado “A” de la Institución Educativa “Mariscal Cáceres” de Ayacucho 2010, se ha observado lo siguiente:

Primero. Un porcentaje mínimo de estudiantes hacen uso de los videojuegos, o se conectan al internet, para buscar información que les permita concluir satisfactoriamente con las tareas asignadas en clases.

Segundo. Los motivos por lo que los estudiantes buscan información en el internet es porque están acostumbrados a hacer un mal uso de estos medios porque buscan el “facilismo”, si tienen tareas lo hacen lo más rápido posible sin importar el contenido, es allí donde hacen uso de los videojuegos usurpando el tiempo, en vez de dedicar al estudio y a las tareas escolares.

Tercero. Durante las horas de clases los niños, generalmente, no prestan atención a las actividades que los profesores y sus compañeros están realizando en el aula, lo que ellos hacen, es comentar con sus compañeros sobre los ataques, defensa, los armamentos y estrategias de pelea que han realizado, en el nivel en que se encuentran, planear sus siguientes ataques para poder superar el nivel en que se encuentran.

Si los videojuegos se utilizan sin control, tienen efectos negativos que trasciende en el rendimiento académico.

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Los videojuegos se han convertido en una atracción especialmente para la población de niños y jóvenes, quienes pasan muchas horas al frente de una computadora sin ser supervisados por los adultos (padres, hermanos mayores, tíos, abuelos, entre otros), que están en contacto directo con ellos. Lo cual influye en la conducta agresiva que cotidianamente exhiben en la escuela y fuera de ella.

La educación está inmersa en una realidad, los avances científicos son tan vertiginosos, que sorprenden al profesor en su práctica pedagógica más aún cuando los videojuegos pueden generar conductas impulsivas, trastornos en el lenguaje, lo cual incrementa la posibilidad de adoptar o reforzar actitudes agresivas o violentas.

Este trabajo de investigación se justifica de la siguiente manera: en **primer lugar**, se estudia la teoría para lograr mayores conocimientos sobre la influencia que ejercen los videojuegos en la población escolar, se conocerá a profundidad las causas y consecuencias de los videojuegos a través de los resultados obtenidos podrá generarse una propuesta que coadyuve en la solución de la situación planteada, con respecto a la práctica, a través de ella se aplicará un programa que logre minimizar los índices de agresión que se generan en la institución, en el estudio y pueda aplicarse en otras Instituciones con características similares.

1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿De qué manera los videojuegos, influyen en el rendimiento académico de los niños del sexto grado “A” de la Institución Educativa “Mariscal Cáceres” de Ayacucho 2010?

1. 4.2. Problemas específicos

- A. ¿Cómo influyen los juegos electrónicos de aventura en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado “A” de la Institución Educativa “Mariscal Cáceres”?
- B. ¿Cómo influyen los juegos electrónicos de estrategia en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado “A” de la Institución Educativa Mariscal Cáceres?
- C. ¿Cómo influyen los juegos electrónicos de simulación en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado “A” de la Institución Educativa Mariscal Cáceres?

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo general

Determinar de qué manera influyen los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado “A” de la Institución Educativa “Mariscal Cáceres” de Ayacucho 2010.



1.5.2. Objetivos específicos

- A. Establecer cómo influyen los juegos electrónicos de aventura en la imaginación, creatividad en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres".
- B. Determinar en los juegos electrónicos de estrategia, el tipo de influencia que pueden producir o motivar en los alumnos del sexto grado "A" de la Institución Educativa Mariscal Cáceres.
- C. Precisar la influencia de los juegos electrónicos de simulación en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado "A" de la Institución Educativa Mariscal Cáceres.

1.6. LIMITACIONES

Los trabajos siempre presentan limitaciones, mi caso no es una excepción; pues, en algunos puntos de la ejecución, se han presentado; sin embargo, no fueron de gran magnitud para arribar a los resultados y son:

- a. Carencia de antecedentes específicos tal vez por querer abordar un tema no motivador o escaso.
- b. Escaso insumo bibliográfico sobre la implicancia de los videojuegos en el aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES TEÓRICOS

ATAURIMA y OTROS (2003). En la tesis de pregrado titulada "Los videojuegos y el aprendizaje en el Centro Educativo Francisco Bolognesi", realizan una investigación de tipo básico en el nivel descriptivo, de diseño transversal correlacional. La población que se consideró fue todos los alumnos de la Institución Educativa "Francisco Bolognesi" y una muestra de 70 estudiantes, donde se concluye que el 70% de estudiantes son del sexo masculino y por lo tanto hay mayor cantidad de niños que hacen uso de los videojuegos, asimismo, influye de manera positiva en el desarrollo psicomotor del video jugador.

Los investigadores manifiestan que es un elemento más dentro de los actuales "media" (TV, prensa, libros, vídeos, cine, Internet, etc.) que nos proporcionan distracción, diversión, muchas veces información y generalmente también ciertos aprendizajes (especialmente si se cuenta con una orientación adecuada).

Normalmente su uso no tiene por qué resultar negativo (como no suele ser la lectura de libros y revistas o la contemplación de los programas de TV). En todo caso, y refiriéndome especialmente a los más jóvenes, corresponderá a

la familia y a los educadores la responsabilidad de controlar su uso y limitar las eventuales adicciones y excesos provocados por un determinado tipo de materiales, de manera que no interfieran negativamente en los estudios, en su desarrollo personal.

MIRANDA y LUJÁN (2007), en la tesis de pregrado de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Facultad de Ciencias de la Educación, realizaron una investigación titulada "Crisis lectora y rendimiento académico" de tipo no experimental, método transaccional descriptivo-correlacional y documental, utilizaron la encuesta y análisis documental, y como instrumento de recolección de datos el cuestionario y la lista de cotejo. Con una muestra de 108 estudiantes por serie. De una población de 298 estudiantes. Concluyen que la falta de hábito de lectura constituye un factor condicionante del bajo índice académico.

Los estudiantes universitarios muestran poco interés por la lectura. Los docentes no entregan materiales de estudio.

LLORCA y VILLAR (2006). En la tesis de pregrado de la universidad de Salamanca, España en la tesis titulada "Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico" el estudio se realizó con una muestra de 266 menores escolarizados en diversos centros de la ciudad de Salamanca, aquellos tras solicitar su colaboración accedieron a participar. Los alumnos previamente autorizados por sus padres, tutores de forma voluntaria, entraban a formar parte del estudio si cumplían los siguientes criterios de inclusión en muestra: Edad 11-16 años. Los resultados informan que más de la mitad de participantes tienen preferencias muy concretas acerca de los

videojuegos, el 29,7% son completamente partidarios y tan solo un 13,5% no lo son.

“El uso excesivo de los videojuegos afecta en el rendimiento académico, los padres y los educadores deben de ser los encargados de controlar los posibles efectos perniciosos de este tipo de ocio, promoviendo en los menores el autocontrol enseñándoles a administrar su tiempo de forma más efectiva contextualizando su mundo digital.” COTRINA (2006)

QUIROZ y TEALDO (1996). En la tesis de post grado, titulada “Videojuegos o los compañeros virtuales”. Se realizó el estudio a escolares entre 12 y 14 años por considerar que esta es una edad en la cual la socialización de los niños adquiere ciertas peculiaridades ligadas al desarrollo de sus intereses. Los resultados informan que los videojuegos SÍ influyen en el rendimiento académico de los encuestados de acuerdo al tiempo y tipo de videojuego del que hacen uso.

2.2. TEORÍAS O ENFOQUES

2.2.1. LOS VIDEOJUEGOS

QUIROZ y TEALDO (1996). Manifiestan que los llamados videojuegos se han extendido en la vida social de múltiples maneras y han ido generando formas de consumo cultural de gran importancia. Esto se expresa en su volumen de ventas, en su incorporación a los hogares, en las revistas de videojuegos que circulan en todas partes del mundo y en todos los idiomas (se habla de 300 revistas), en los campeonatos internacionales, series televisivas de dibujos animados, películas que humanizan personajes, libros e enciclopedias de pistas y trucos, que muestra del espacio que han alcanzado. Para ello se desarrollan sofisticadas estrategias de marketing, inversión de millones de dólares,

al lado del tiempo que destinan millones de personas en todo el mundo, todo lo cual nos habla de un fenómeno comunicacional que continuará desarrollándose. Además, aseveran que “El concepto de juego actualmente está relacionado con el disfrute, el entretenimiento, sirve para que el individuo, en el plano simbólico y material pueda destinar su energía a otras actividades, que no son las obligatorias, de trabajo, etc. Estamos ante un tipo de juego con características peculiares. “para nosotros, occidentales, jugar con los hijos, los amigos o el perro; el ajedrez, fútbol o al tenis es la recompensa después de un día de trabajo”.

En general los juegos, desde tiempos muy antiguos suponen una relación entre personas de acuerdo a las reglas preestablecidas y donde hay dos grupos, los que ganan y los que pierden. En el caso del videojuego se trata de una modalidad con características peculiares, pues éste se define no por una relación entre personas, sino entre personas y máquinas, cuya tecnología es electrónica digital.

ATAURIMA et al (2003; 22). Sostienen que los videojuegos: “Son juegos electrónicos en donde, uno participa de mundos completamente virtuales, interactuando con personas reales, generando grupos de ataque, mejorando habilidades, y estableciendo vínculos de amistad en base a cumplir con misiones fantásticas. Es un mundo aparte atrapante al que no es fácil ingresar de inmediato. Uno toma el rol de un personaje ficticio, para vivir experiencias que nada tiene que ver con el día a día.”

2.2.2. EL VIDEOJUGADOR

GRIMALDO (2010) VIDEOJUGADOR. Es la persona que juega los videojuegos completándolos parcial o totalmente. El video jugador se divide en tres grupos.

GAMERS: Estos pertenecen al grupo de jugadores experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Además es un consumidor asiduo que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias.

VIDEO JUGADORES CASUALES: El video jugador casual u ocasional, pertenece al grupo de jugadores no tradicionales, estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, arcade y los juegos sociales. Este tipo de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión.

PROGAMER: Es un videojugador profesional, que lucra participando en campeonatos oficiales, o trabajando para las compañías desarrolladoras como *testeadores* de errores en los videojuegos o

contribuyendo con retroalimentación y críticas hacia el equipo desarrollador.

Otros términos más específicos usados habitualmente para los gamers, es GOSU; que se refiere al videojugador que tiene una habilidad destacable en los videojuegos. El GOSU dedicará todo su potencial al dominio casi total del videojuego. El jugador trata de jugar todos los videojuegos posibles y terminarlos descubriendo trucos del juego para ser considerado el mejor jugador.

2.2.3. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

ORTEGA (2005). En los años cuarenta del siglo pasado sitúa el origen de esta modalidad de entretenimiento digital en el primer simulador de vuelo diseñado en los Estados Unidos para el entrenamiento de pilotos.

Otros estudios mencionan a que el primer videojuego fue "spacewar", muy parecido al posteriormente famoso "asteroids". Al parecer fue creado en 1961 (1962, según otros documentos), por Esteve Rusell, un joven estudiante, en un ordenador del tamaño de un armario que contaba con una pequeña pantalla de rayos catódicos, como la de un televisor o un monitor de ordenador. Aunque fue muy popular en las universidades, cuando intentó comercializarse fue un absoluto fracaso.

Incluso hay quienes ubican el nacimiento de estos juegos a comienzos de los setenta, momento en el que los grandes

ordenadores, atendiendo el enorme tamaño de sus procesadores se transformaron en dispositivos prácticamente portátiles, gracias al nacimiento del microprocesador.

En 1972 se desarrolla el primer videojuego, llamado PONG, que consiste en una simplificada partida de ping-pong virtual.

Con la generalización del uso de los ordenadores personales en las dos últimas décadas del siglo XX, comienzan a aparecer las primeras empresas dedicadas a liderar el emergente y prometedor mercado de los videojuegos. Este esfuerzo por captar clientes hace que los nuevos productos sean cada vez más fantásticos, de mayor calidad gráfica y sonora, con enorme realismo y una gran interactividad.

“Los videojuegos hoy son bastante más que un producto informático; también son un negocio, un instrumento de información y formación, un objeto de investigación y un fenómeno social.”(ORTEGA, 2005; 12)

Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y video, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.

2.2.4. ANTECEDENTES EN EL PERÚ

GRIMALDO (2010). Compara los gráficos o el gameplay del tetris, el famoso puzzle creado por el ruso AlekséiPázhitnov el 6 de junio de 1984, con las espectaculares escenas de los modernos videojuegos y sus complejas tramas, uno puede darse cuenta de la enorme

evolución que han tenido éstas en las últimas décadas. Más aún si se toman en cuenta los gastos de millonadas en la producción de cada uno (estimados entre \$ 11 y 13 millones), hecho que difícilmente haría pensar que en el Perú podría crearse algún título a la altura del último **godofwar**, uno de los más esperados este 2010, o el aclamado **Uncharted 2**, de los mejores del 2009.

Muchos son los fanáticos de los videojuegos en el mundo, Por eso, el Grupo Avatar trajo al país a uno de los mejores consultores mundiales en la materia, Jasón DellaRocca, quien brindo una charla el 17 de febrero pasado en la Universidad La Católica. En ella, aseguró que, pese a que la industria nacional no debería aspirar a competir con los grandes desarrolladores, podrá apuntar a la creación de juegos en línea o para redes sociales; es decir, dirigir su atención hacia un mercado más asequible.

2.2.5. VIDEOJUEGOS Y SUS EFECTOS

"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." JOCELYN (2008-38).

Los videojuegos comenzaron a extenderse de forma imparable durante estos años. Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas.

Sus efectos en los adolescentes y sobre todo en los niños han sido discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos sobre todo para los niños.

Según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del contenido de los juegos utilizados y del tiempo dedicado a ellos. A la hora de hablar de los videojuegos se procura comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos, así como una serie de recomendaciones para su uso adecuado.

2.2.6. VIDEOJUEGOS, EDUCACIÓN Y DESARROLLO INTELECTUAL

GARCÍA (2005). Desde el punto de vista educativo los videojuegos, permiten una enseñanza eficaz, si es usado con supervisión.

- Carácter lúdico de los aprendizajes.
- Dificultad creciente y progresiva de las habilidades, pero adaptada al ritmo de cada uno, posibilidad de repetir y corregir los errores.
- Recompensa inmediata, que además responde a un plan predeterminado y conocido.
- Reconocimiento social de los logros adquiridos, inscripción personalizada de las puntuaciones alcanzadas o los niveles superados.
- Estimulación simultánea a múltiples niveles: visual, auditivo. Etcétera.
- Identificación con héroes o personajes que fomentan la imitación.

A la vista está que, habitualmente, ni la escuela, ni la familia, agentes educativos, proponen aprendizajes que conlleven estas características.

GREENFIELD (2000). Investigó el aprendizaje producido en niños y niñas de 12 a 16 años que utilizaron videojuegos de aventuras. Las principales conclusiones fueron:

- Aumentaban las estrategias de lectura visual de imágenes y de lectura del espacio tridimensional.
- Ayudaban a trabajar el aprendizaje por observación y la verificación de hipótesis.
- Facilitaban la comprensión de simulaciones científicas.
- Incrementaban las estrategias para recibir y procesar información recibida de varias fuentes simultáneamente (procesamiento en paralelo).

Los videojuegos "Allanan la adquisición y el desarrollo de ciertas estrategias fundamentales para el aprendizaje: la resolución de problemas, el aprendizaje de secuencias, el razonamiento deductivo y la memorización. También, simplifican la realización de trabajos en grupo de tipo cooperativo o en colaboración y el aprendizaje basado en la resolución de tareas." MCFARLANE (2005; 56).

Además, pueden ser utilizados como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor, desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades de los pilotos de avión, reducir el número de errores de razonamiento.

2.2.7. PROBLEMAS DEBIDO AL USO INCONTROLADO DE LOS VIDEOJUEGOS

LLORCA y VILLAR (1998). Por un lado, están ampliamente descritos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer 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 según algunos autores en un verdadero ludópata.

La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrando 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 desfavorables. 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 y violento.

2.2.8. PROBLEMAS DERIVADO DEL CONTENIDO

AZABACHE (2008). 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). Estos videojuegos pueden introducir comportamiento enfermizo, cambio de personalidad.

Aquí algunos problemas presentados en los niños y adolescentes que juegan por largas horas a los videojuegos:

- Pobres habilidades sociales.
- Falta de tiempo para la familia, el trabajo y los estudios.
- Calificaciones bajas.
- Ejercitar menos y ganar peso.
- Comportamientos y pensamientos agresivos.

2.2.9. LO POSITIVO

NUÑEZ (2004). 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 sociedad".

La adquisición 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 de retención e identificación de colores facilitando el contacto del niño con el entorno informático.

2.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEOJUEGOS

LLORCA y VILLAR (2006). Caracterizan a los videojuegos del siguiente modo:

2.3.1. Gráficos

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

2.3.2. Jugabilidad

El control del juego es una de las facetas más importantes. La forma de manejar el juego debe ser fácil e intuitiva, sino el aprendizaje puede ser costoso y por consiguiente el juego no llame la atención. Por ejemplo si para manejar un avión en un juego de simulación necesitamos muchas teclas, el juego será muy complicado y los usuarios iniciados necesitarán mucho tiempo para tener cierta habilidad.

2.3.3. Sonido

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

2.3.4. Precio

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

juego. Se estimaron 50.000 descargas en la primera semana de venta al público.

2.4. TIPOS DE VIDEOJUEGOS

GARCÍA FERNÁNDEZ y MCFARLANE (2005). El mercado de los videojuegos está en constante ebullición; prácticamente cada mes aparecen novedades, cada vez más sofisticadas y que ofrecen mayores posibilidades al jugador. Por ello, resulta difícil realizar una clasificación de los videojuegos sin riesgo de dejar fuera a algunos de ellos. En cualquier caso, sin ningún ánimo de ser exhaustivo y dado que puedan observarse ciertas características comunes, optaremos por utilizar la siguiente clasificación elaborada con las distintas propuestas existentes en la bibliografía.

TIPO DE JUEGO	MODALIDADES
Arcade	Laberintos Deportivos Dispara y olvida
Simuladores	Instrumentales Situaciones Deportivos
Estrategia	Aventuras gráficas Juegos de rol Juegos de guerra
Otros juegos	Juegos de mesa Cartas y ajedrez

Analicemos con un poco más de detalle cada uno de estos tipos.

2.4.1. Juegos de Arcade

El ritmo de juego es rápido, requiere un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. La atención del jugador tiene un foco muy concreto.

Dentro de este tipo podemos encontrar hasta cuatro subcategorías:

- a. Plataformas:** El protagonista es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos transversales y longitudinales. Puede que el ejemplo más conocido sea Super Mario Bros, Street Fighter, Hi Life.
- b. Laberintos:** El escenario del juego es un laberinto que el protagonista debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros. El más famoso representante es Pacmán, Pacmanía.
- c. Deportivos:** El núcleo argumental es un deporte, seguramente recordarán las primeras versiones de máquinas en las que se podía jugar al fútbol, al baloncesto o al tenis, con una complejidad o realismo considerablemente menor que las versiones más modernas.

2.4.2. Juegos de simulación

Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de aparatos con las más sofisticadas

tecnologías, simulando que nos encontramos en dichos contextos.

Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes, por lo que el ritmo del juego es mucho más pausado. Por el contrario, requieren la puesta en práctica de estrategias variadas y, en ocasiones, muy complejas. Son necesarios conocimientos muy precisos, por ejemplo el manejo de complicados aparatos. Las partidas son de larga duración ocupando varias sesiones por lo que se puede guardar lo realizado en cada uno de ellas.

Podemos distinguir hasta tres subcategorías:

- a. **Simuladores instrumentales:** Por ejemplo, los que reproducen la cabina de un avión cuyos mandos deben accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave el más conocido sería el Flighsimulator.
- b. **Simuladores deportivos:** juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie FIFA 2000.
- c. **“Simuladores de Dios”:** el jugador asume el papel de un personaje sobre natural o de varios personajes simultáneamente. Toda la serie TheSims entraría dentro de este apartado.

2.4.3. Juegos de estrategia:

Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de las variadas pruebas. Dentro de esta categoría podemos distinguir hasta tres subcategorías.

a. Aventuras gráficas: El jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que llevará a vencer en innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos. En ocasiones los personajes provienen del cine o la literatura, aunque últimamente suelen ser al revés: primero triunfan en el videojuego y luego dan el salto al papel o a la pantalla gigante. Quizá el más conocido sea: Tom Raider, cuya protagonista es la escultural y sin embargo aguerrida Lara Croft, Monkey Island, Final Fantasy. Pokémon, Tarzán, Hércules.

b. Juegos de rol o aventura: Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida, combinando ciertas virtudes dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia, etcétera. En el fondo es la transposición de sus homónimos de mesa al ordenador, que asume el papel de director del cotarro, Pokémon, Tarzan, Hércules.

- c. **Juegos de mesa:** Se trata de simples versiones digitales de los juegos de mesa más tradicionales, con lo que nos ahorramos el tablero, las fichas o, incluso, el contrincante, ya que este puede ser el propio ordenador. De esta manera se puede jugar al ajedrez, a las damas, al monopolio al trivial pursuit.

2.5. RENDIMIENTO ACADÉMICO

CRISÓLOGO (1994). Es el resultado del proceso de aprendizaje de los estudiantes, es una medida de las capacidades que manifiesta en forma estimativa lo que un estudiante ha aprendido como consecuencia del proceso de instrucción o de formación.

CASAS (2004). Manifiesta que "el rendimiento escolar se define como el nivel de conocimientos de un estudiante medido por una prueba de evaluación".

La evaluación es el proceso que determina el grado en que se han logrado los objetivos de aprendizaje, e indica si el alumno ha modificado sus conductas como consecuencia de las experiencias a las que ha sido sometido en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es necesario señalar que para poder evaluar se deben considerar características físicas, psicológicas y sociales del alumno, además de un diagnóstico de los aspectos cognitivo, afectivo y psicomotriz.

"El rendimiento académico refleja el resultado de las diferentes y complejas etapas del proceso educativo y al mismo tiempo, una de las metas hacia las que convergen todos los esfuerzos y todas las iniciativas de las autoridades educacionales, maestros, padres de familia y alumnos". Navarro (2003; 73).

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

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

2.5.1. IMPORTANCIA DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

Es importante porque permite valorar el desempeño del proceso de aprendizaje que muestra el estudiante.

2.5.2. CARACTERÍSTICAS DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

CASAS (2004). Después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento académico, se puede concluir que hay un doble punto de vista, estático y dinámico, que encierran al sujeto de la educación como ser social. En general, el rendimiento académico es caracterizado del siguiente modo:

- a. El rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno.

- b. En su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento.
- c. El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración.
- d. El rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo.
- e. El rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente.

2.5.3. FACTORES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

A. FACTORES ENDÓGENOS

Estos se encuentran en el mismo estudiante.

- **Factores biológicos:** estado de salud, nutricional, enfermedades frecuentes, etc.
- **Factores psicológicos:** salud mental, características intelectuales, afectivas, volitivas, etc.

B. FACTORES EXÓGENOS

Se encuentran en el mundo circundante

- **Factores sociales:** situación económica, modo de vida, comunicación o clima familiar, tipo de trabajo, migración o procedencia social, etc.
- **Factores pedagógicos:** autoridad educativa, profesor, currículo, metodología de enseñanza, recursos didácticos, ambiente académico, mobiliarios, etc.

- **Factores ambientales:** tipo de clima, contaminación ambiental, ubicación inadecuada de centros de estudio.

2.6. SISTEMA CONCEPTUAL DE TÉRMINOS

- a. **Computadora:** es un sistema electrónico que procesa datos y tiene la capacidad de almacenar esos datos a alta velocidad.
- b. **Videojuegos:** Son juegos en donde uno participa de mundos completamente virtuales, interactuando con personas o seres, generando grupos de ataque, mejorando habilidades, y estableciendo vínculos de amistad en base a cumplir con misiones fantásticas.
- c. **Rendimiento académico:** Relación entre lo obtenido y el esfuerzo empleado para obtenerlo. Nivel de éxito en la escuela, en el trabajo, etc. Respuesta satisfactoria a las exigencias.
- d. **Sociedad de información:** es aquella en la cual las tecnologías que facilitan la creación, distribución y manipulación de la información juegan un papel importante en las actividades sociales, culturales y económicas. La noción de sociedad de la información ha sido inspirada por los programas de los países industrializados. El término sería más bien un término político que teórico, pues se presenta como una aspiración estratégica que permitiría superar el estancamiento social.
- e. **TIC:** sigla de las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un conjunto de servicios, redes, software, aparatos que tienen como fin el mejoramiento de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de

información interconectado y complementario. Esta innovación servirá para romper las barreras que existen entre cada uno de ellos.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. HIPÓTESIS

3.1.1. Hipótesis general

El uso de los videojuegos influyen significativamente en el rendimiento académico de los niños del sexto "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres" 2010.

3.1.2. Hipótesis específicas

- A.** El uso de los juegos electrónicos de aventura desarrolla la capacidad para la resolución de problemas de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres.

- B.** El uso de los juegos electrónicos de estrategia desarrolla la capacidad de reflexión para el uso de sus habilidades, destrezas de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres".

- C.** El uso de los juegos electrónicos de simulación desarrolla la capacidad de creatividad e imaginación de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres".

3.2. VARIABLES

3.2.1. Variable independiente.Los videojuegos

Indicadores

- Aventuras
- Estrategia
- Simulación

3.2.2. Variable dependiente.Rendimiento Académico

Indicadores

- Evaluación y notas.
- Cumplimiento de tarea.

3.2.3. DEFINICIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	Definición
Variable Independiente LOS VIDEOJUEGOS	Son juegos en donde uno participa de mundos completamente virtuales, interactuando con personas reales, generando grupos de ataque, mejorando habilidades, y estableciendo vínculos de amistad en base a cumplir con misiones fantásticas.
Variable Dependiente RENDIMIENTO ACADÉMICO	Relación entre lo obtenido y el esfuerzo empleado para obtenerlo. Nivel de éxito en la escuela, en el trabajo, etc. Respuesta satisfactoria a las exigencias.

3.2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES	
V1.Video juegos	<ul style="list-style-type: none"> • Horas de juego • Tipo de juego • Frecuencia de juegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Totalmente de acuerdo • De acuerdo • Neutral • En Desacuerdo • Totalmente en desacuerdo
V2.Rendimiento académico	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de rendimiento académico 	<ul style="list-style-type: none"> • AD Excelente • A Bueno • B En proceso • C Deficiente

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Enfoque de investigación

4.1.1. Enfoque cuantitativo

El enfoque cuantitativo permitirá presentar los datos cuantificados, para encaminar el análisis e interpretación de los mismos en cuadros estadísticos para arribar a las conclusiones y generalizaciones

4.2. Tipo de investigación

Teórico básico

En esta investigación se realiza una pesquisa teórica básica, pues, la investigación consistirá en determinar de qué manera influyen los videojuegos en el rendimiento académico; establecer cómo influyen los videojuegos; previa delimitación de las variables.

4.3. Nivel de la investigación

Descriptivo

En este aspecto, me abocaré de especificar propiedades, características y rasgos importantes de la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico. Desde aspectos generales hasta los más específicos.

Se han analizados fenómenos ocurridos en el año 2010, influencia de los videojuegos (variable independiente) en el rendimiento académico (variable dependiente) utilizando el análisis de datos.

4.4. Diseño de investigación

Experimental

Fase pre experimental

En la investigación, si bien no se manipulan las variables ni existe grupo de control; sin embargo, se van a administrar o tener muy en cuenta la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes que forman parte de la muestra. De acuerdo a las respuestas de los tipos de los videojuegos y el tiempo que le dedican se va comprobar el nivel de rendimiento académico.

4.5. MÉTODOS

Métodos generales

a. Deductivo.

Porque, durante y después de las pesquisas me permitirá a partir de una premisa general, sacar una conclusión de un caso particular.

b. Inductivo.

Me permitirá analizar y describir fenómenos específicos a partir de los cuales extraeré conclusiones de carácter general (campo educativo).

Métodos específicos

a. Descriptivo.

Me permitirá especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno de investigación en el momento y espacio de mi investigación.

4.6. POBLACIÓN

La población del Sexto Grado A, B, C y D del turno de la mañana está constituido, por 158 estudiantes de la I.E. "Mariscal Cáceres" de Ayacucho 2010.

4.7. MUESTRA

La muestra es no probabilística dirigido a niños y niñas del Sexto Grado "A" que cuenta con 38 estudiantes, por ser homogénea en cuanto a la edad y algunas de similares condiciones socioeconómicas, y es propio del inicio de la pubertad. Resulta; sin embargo, una decisión orientada a la necesidad de seleccionar un grupo de edad. Hubiera podido trabajar con niños entre 7 y 10 años, o mayores de 14. Queda pendiente para futuros trabajos estudiar la relación de estos otros grupos de edad con los videojuegos.

Por otra parte, pese a que el trabajo de indagación que realicé con la finalidad de detectar a los usuarios de videojuegos en lugares de alquiler, se muestra que en su gran mayoría son varones, también se considera que el género es importante para diferenciar los intereses particulares de cada uno las prácticas y

hábitos de entretenimiento. Por ello realicé una selección de colegios, por una parte por ser la más grande y con mayor demanda a nivel de la ciudad de Ayacucho, en segundo lugar por ser mixto, también se tomó en cuenta el nivel del colegio.

Se toma en cuenta de cómo los niños ocupan su tiempo libre, cuáles son las actividades que realizan preferentemente y qué lugar ocupan los videojuegos dentro de ellas.

4.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

4.6.1. TÉCNICAS

- **Encuesta:** Es la técnica más apropiada para obtener informaciones necesarias al proceso de evaluación, a base a un cuestionario de preguntas.
- **Análisis documental:** Para analizar los logros de cada estudiante por área

4.6.2. INSTRUMENTOS

- Cuestionario
- Formulario de análisis documental

CAPÍTULO IV

4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En este capítulo voy a presentar la información que se ha recolectado a través de la encuesta suministrada a los estudiantes del Sexto Grado de la I.E. "Mariscal Cáceres" de Ayacucho 2010.

Seguidamente se procederá al análisis e interpretación de los cuadros y gráficos procesados según los objetivos e intenciones de la investigación.

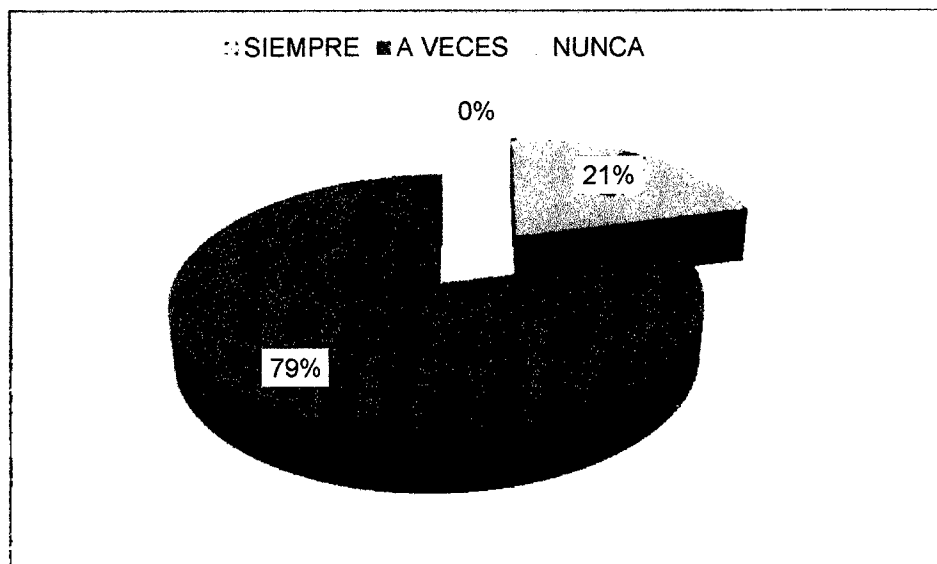
CUADRO N° 01

FRECUENCIA CON QUE ASISTEN A LOS VIDEOJUEGOS

Frecuencia de asistencia a los videojuegos	Frecuencia		
	N°	V.R.	%
Siempre	8	0,21	21
A veces	30	0,79	79
Nunca	0	0,0	0
TOTAL	38	1	100

GRÁFICO N° 01

FRECUENCIA CON QUE ASISTEN A LOS VIDEOJUEGOS



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 01, se observa que de 38 estudiantes, 8 estudiantes gustan de los videojuegos, la cual representa el 21 % de encuestados, 30 estudiantes juegan a veces a los videojuegos representando el 79 %, 0 estudiantes nunca les ha gustado los videojuegos que representa el 0% de la muestra.

187374

Estos resultados nos muestran que los videojuegos siempre están presentes en la vida cotidiana de los niños. La encuesta realizada nos muestra que todos los niños sin excepción siempre han jugado videojuegos, no importando la cantidad de veces que lo hicieron.

La prueba se realizó a 38 estudiantes y todos hacen uso de los videojuegos, en algunos casos lo hacen de forma constante, y algunos en ocasiones, pero se confirma que siempre han hecho uso de estos videojuegos.

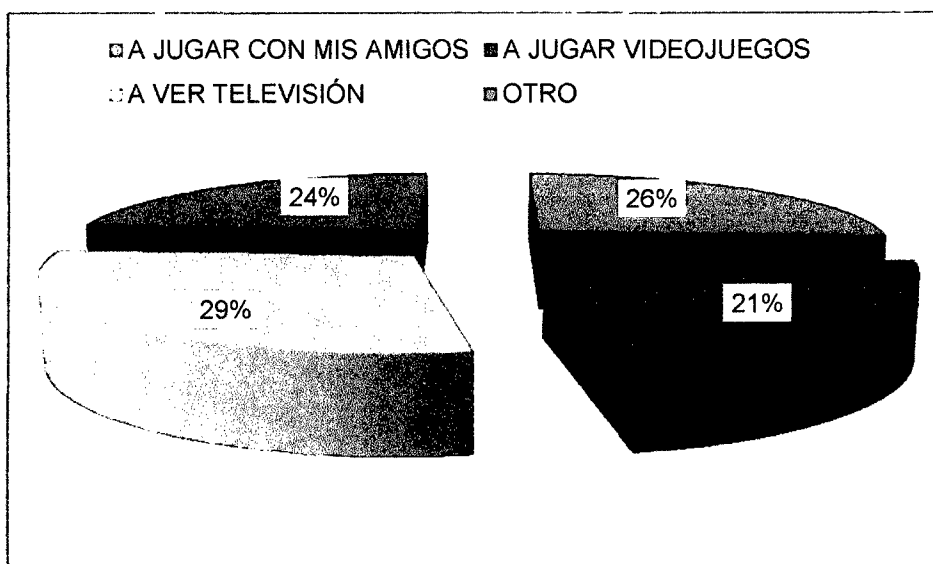
CUADRO N° 02

¿QUÉ HACEN EN SUS TIEMPOS LIBRES LOS ESTUDIANTES?

Dedicación en tiempos libres	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
A jugar con amigos	10	0,26	26
A jugar videojuegos	8	0,21	21
Ver televisión	11	0,29	29
Otro	9	0,24	24
TOTAL	38	1	100

GRÁFICO N° 02

¿QUÉ HACEN EN SUS TIEMPOS LIBRES?



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Uno de los objetivos de la aplicación de la encuesta ha sido conocer el papel que los videojuegos desempeñan en el uso del tiempo de los escolares. Se les preguntó acerca de las principales actividades que realizan. Los resultados arrojaron lo siguiente: En el cuadro y gráfico N° 02, se observa que de 38 estudiantes, 11 estudiantes se dedican a ver televisión que

representa el 29%, 10 estudiantes se dedican a jugar con sus amigos representando el 26%, 9 estudiantes que representa el 24% se dedican a realizar otras actividades, mientras que 8 estudiantes se dedican a jugar videojuegos, el cual representa el 21.1% de la muestra. Que un buen porcentaje de niños prefieren ver la televisión, en segundo lugar jugar con amigos, pero los videojuegos siempre están presentes en la vida de los niños. Son variadas las actividades más practicadas porque su realización se da dentro y fuera del hogar. Es decir, no se puede afirmar que los escolares tengan como actividad exclusiva la televisión y los videojuegos, porque en primer lugar están los deportes, que podemos presumir lo hacen no sólo solos, sino con amigos, así como salir con amigos a la calle o montar bicicleta.

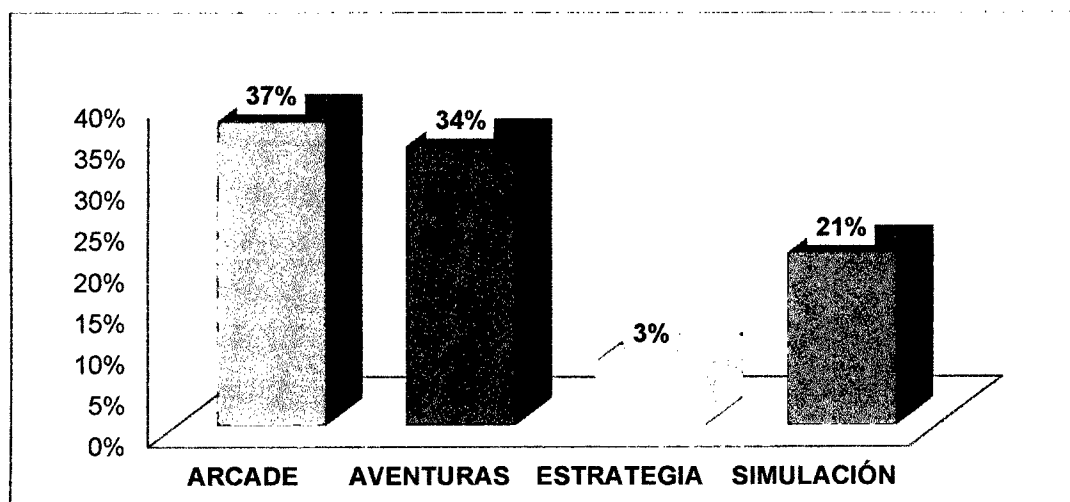
CUADRO N° 03

TIPO DE VIDEOJUEGOS QUE LES PARECEN MÁS DIVERTIDOS

Tipo de videojuegos divertidos	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
Arcade	14	0,37	37
Aventuras	13	0,34	34
Estrategias	3	0,8	8
Simulación	8	0,21	21
TOTAL	38	1	100

GRÁFICO N° 03

TIPO DE VIDEOJUEGOS QUE LES PARECEN MÁS DIVERTIDOS



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro y gráfico N° 03, se observa que de 38 estudiantes, a 14 estudiantes les parece más divertidos el cual representa el 37%; a 13 estudiantes los videojuegos de tipo aventuras les parecen más divertidos la cual está representando por el 34 %, a 3 estudiantes los videojuegos de tipo estrategia les parecen más divertidos que representa el 8%, a 8 estudiantes

los videojuegos de tipo simulación les parece los más divertidos la cual representa el 21%.

Los resultados reflejan que los videojuegos de tipo arcade son los más divertidos. El ritmo de juego es rápido, requiere un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. La atención del jugador tiene un foco muy concreto a través de desplazamientos en el escenario de juego, y tiene la urgencia de responder los ataques de los otros jugadores; pero tienen que utilizar de forma adecuada los recursos proporcionados durante las horas de juegos.

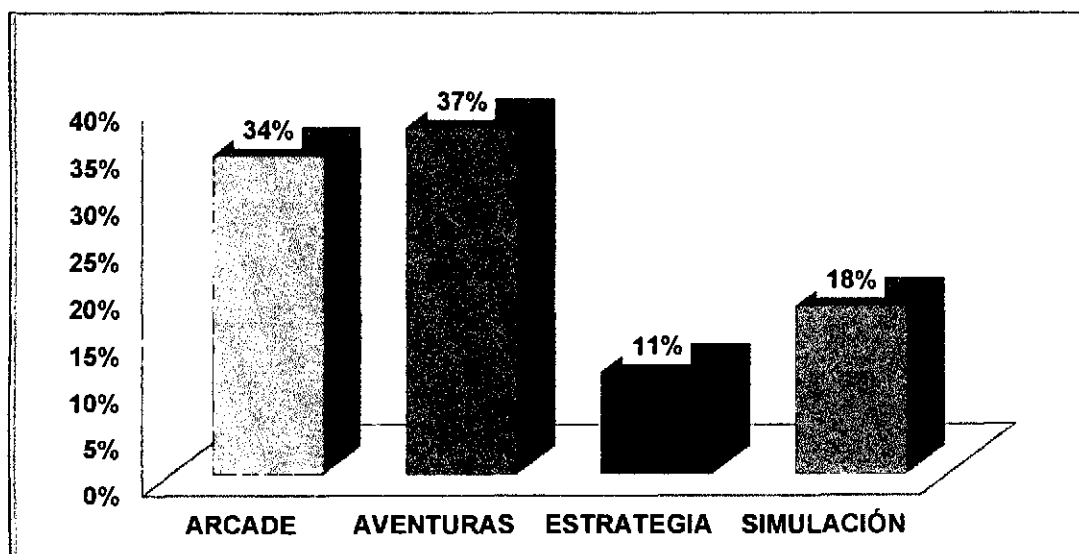
CUADRO N° 04

TIPO DE VIDEOJUEGOS QUE LES PARECE MÁS FÁCILES Y JUEGAN CON FRECUENCIA

Tipos de videojuegos	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
Arcade	13	0,34	34
Aventuras	14	0,37	37
Estrategia	4	0,11	11
Simulación	7	0,18	18
TOTAL	38	1	100

GRÁFICO N° 04

TIPO DE VIDEOJUEGOS QUE LES PARECE MÁS FÁCILES Y JUEGAN CON FRECUENCIA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 04, se observa que de 38 estudiantes a 13 estudiantes los videojuegos de tipo arcade les parecen los más fáciles y juegan con mayor frecuencia y son el 34 %, a 14 estudiantes los videojuegos de tipo aventuras son más fáciles la cual está representando por el 37 %, a 4

estudiantes los videojuegos de tipo estrategia les parecen más fáciles que representa el 11%, y para 7 estudiantes los videojuegos de tipo simulación son más fáciles y juegan con mayor frecuencia y es representado por el 18 % de la muestra.

Estos resultados nos muestran que los videojuegos más fáciles de jugar son las de aventura, ya que las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o personaje, o pueda construirse una a su medida, combinando ciertas virtudes dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia.

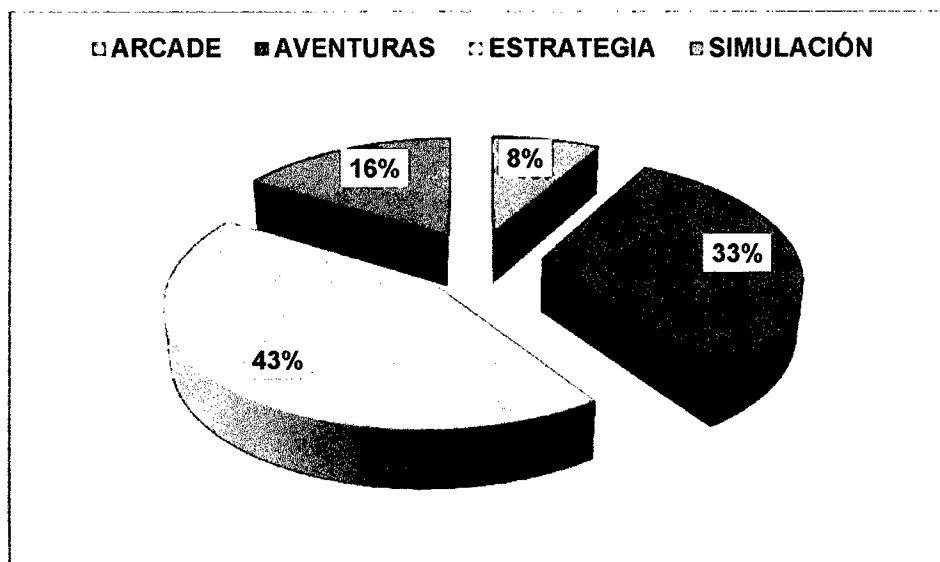
CUADRO N° 05

VIDEOJUEGOS QUE LES PARECEN PROVECHOSOS EN LOS ESTUDIOS

Tipos de videojuegos	FRECUENCIA		
	Nº	V.R.	%
Arcade	3	0,8	8
Aventura	12	0,33	33
Estrategia	16	0,43	43
Simulación	6	0,16	16
Total	38	1	100

GRÁFICO N° 05

VIDEOJUEGOS QUE LES PARECEN PROVECHOSOS



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 05, se observa que de 38 estudiantes, para 3 estudiantes, los videojuegos de tipo arcade son más provechosos para el estudio, la cual representa el 8%, para 12 estudiantes los videojuegos de tipo aventura son los más provechosos para sus estudios, la cual está

representando por el 33%, para 16 estudiantes los videojuegos de tipo estrategia les parecen los más provechosos que representa el 43%, para 6 estudiantes los videojuegos de tipo simulación son más provechosos para sus estudios y es representado por el 16 % de la muestra.

Los resultados reflejan que los niños en su mayoría consideran que los videojuegos de estrategia vienen a ser los más provechosos en la parte académica, del cual se deduce que los niños lo consideran así, porque este tipo de videojuegos son pasivos, cuyo único objetivo es llegar a la meta superando todos los obstáculos que les presenta durante la partida, además los comandos son más sencillos y accesibles. Por otro lado un porcentaje de niños refieren que los videojuegos de tipo estrategia son los más provechosos para los estudios, los videojugadores de este tipo refieren que los juegos de estrategia despierta ciertas habilidades y destrezas para vencer al enemigo y llegar a la meta.

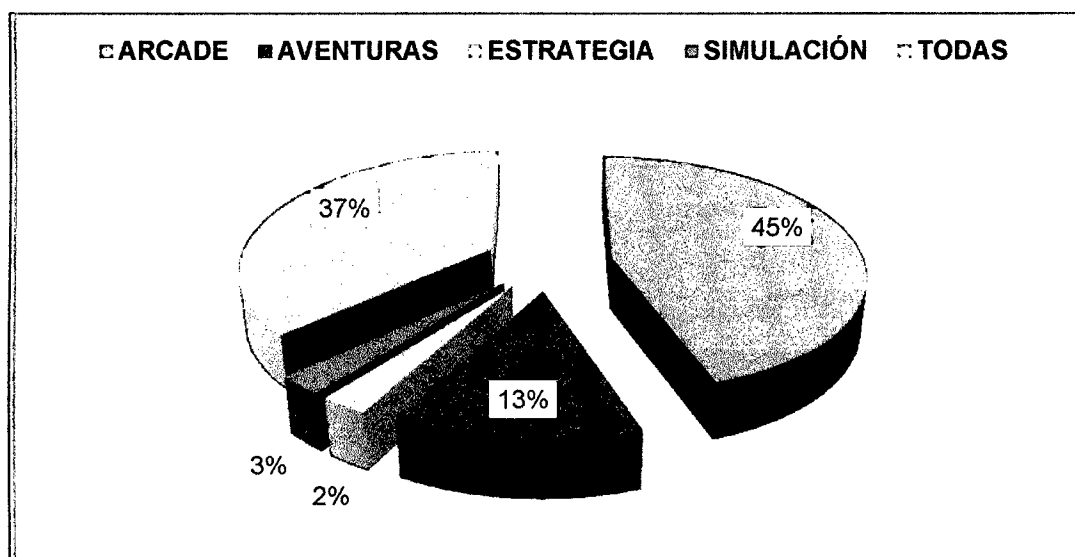
CUADRO N° 06

**VIDEOJUEGOS QUE LES PERJUDICA EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO**

Videojuegos que perjudican	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
Arcade	17	0,8	8
Aventura	5	0,33	33
Estrategia	1	0,43	43
Simulación	1	0,16	16
Todas	14	0,37	37
TOTAL	38	1	100

GRÁFICO N° 06

**VIDEOJUEGOS QUE LES PARECE QUE PERJUDICA EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO**



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 06, se observa que de 38 estudiantes para 17 estudiantes, los videojuegos de tipo arcade son los que más perjudican sus estudios y representa el 45%, para 5 estudiantes los videojuegos de tipo

aventura son perjudiciales para sus estudios, la cual está representando por el 13%, para 1 estudiante el videojuego de tipo estrategia perjudica sus estudios y representa el 2%, para 1 estudiante el videojuego de tipo simulación son los que más perjudican sus estudios y es representado por el 3%, y 14 alumnos afirman que todos los videojuegos son perjudiciales para sus estudios, la cual está representada por 37% de encuestados de la muestra.

Los resultados indican que la mayoría de los encuestados concuerdan que los videojuegos de tipo arcade son perjudiciales, no solo en el aspecto educativo, también genera actitudes violentas, impulsivas, dependientes, adicción, etc. Ya que este tipo de videojuegos tienen alto contenido de violencia, la cual genera actitudes violentas en los videojugadores quienes juegan de forma excesiva a estos juegos.

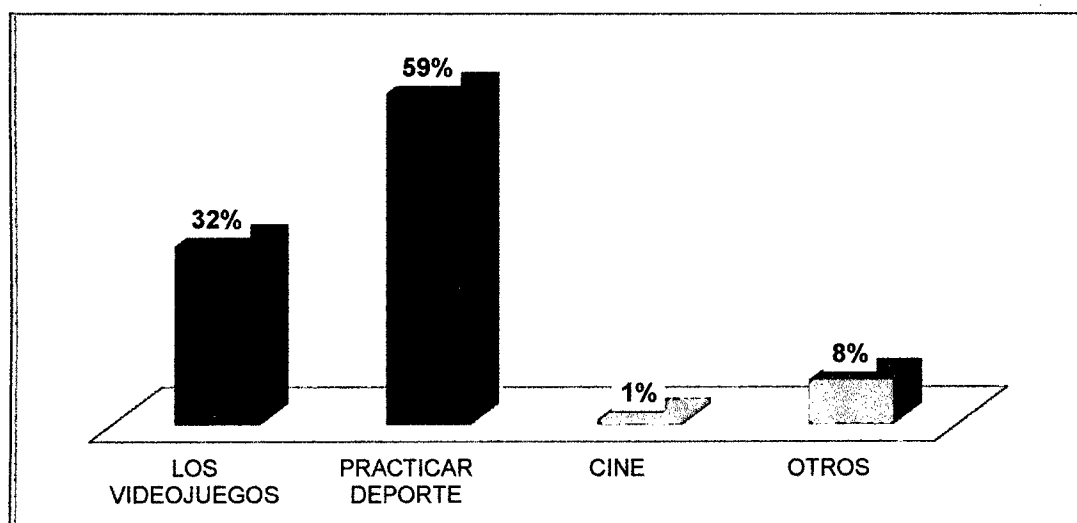
CUADRO N° 07

PREFERENCIAS DURANTE SUS TIEMPOS LIBRES

Preferencia en sus tiempos libres	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
Los videojuegos	12	0,32	32
Practicar deporte	22	0,59	59
Cine	1	0,1	1
Otros	3	0,8	8
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 07

PREFERENCIAS DURANTE SUS TEMPOS LIBRES



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 07, se observa que de 38 estudiantes, a 12 estudiantes prefieren los videojuegos la cual representa el 32%, a 22 estudiantes prefieren practicar deportes lo cual está representando por el 59%, 1 estudiante prefiere acudir al cine lo que representa el 1%, y 3 estudiantes prefieren hacer otro tipo de actividades y es representado por el 8% de la muestra.

Los resultados reflejan que los niños, en su mayoría consideran que prefieren practicar deportes lo cual es un porcentaje alto, y consideran que los deportes son sanos y mantienen su mente activa, pero los videojuegos no se quedan atrás porque siempre están presentes en las actividades que lo alumnos realizan de forma constante, ya sea a través de los videojuegos, o haciendo uso de las páginas del internet para las tareas encomendadas.

Los deportes están presentes, no con la fuerza de los videojuegos, pero aparecen regularmente representados, sobre las actividades menos importantes: es evidente que el cine ha sido desplazado por otras formas de entretenimiento y no se encuentra a algún estudiante que asista al cine, lo cual podría explicarse porque es una edad en la cual el cine no parece ser parte de la socialización con los amigos, en cambio a la computadora todos tienen acceso y con los avances de hoy en día es más fácil el uso de una máquina.

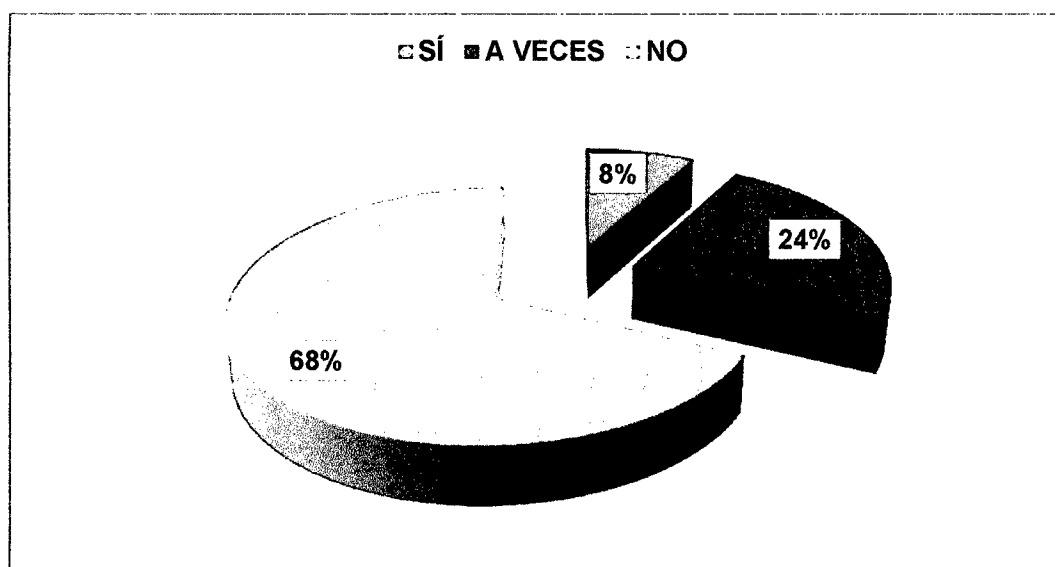
CUADRO N° 08

ASISTENCIA A LOS VIDEOJUEGOS DURANTE DIAS DE CLASES

Asistencia a los videojuegos	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
Sí	3	0,8	8
A veces	9	0,24	24
No	26	0,68	68
TOTAL	38	1	100

GRÁFICO N° 08

ASISTENCIA A LOS VIDEOJUEGOS DURANTE DIAS DE CLASES



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 08, se observa que de 38 estudiantes, 3 estudiantes afirman que asisten a los videojuegos la cual representa el 8%, 9 estudiantes asisten a los videojuegos a veces lo cual está representando por el 24%, y 26 estudiantes no juegan a los videojuegos, lo que representa el 68%, de la muestra.

Como lo he indicado, los resultados nos muestran una escasa dedicación de tiempo a los videojuegos durante los días de clases. Esto varía

ligeramente entre hombres y mujeres, ya que los hombres le dedican un poco más de su tiempo a los videojuegos, aunque no resulta ciertamente significativo, pero en ocasiones un buen porcentaje de los niños hacen uso de los videojuegos en días de clases.

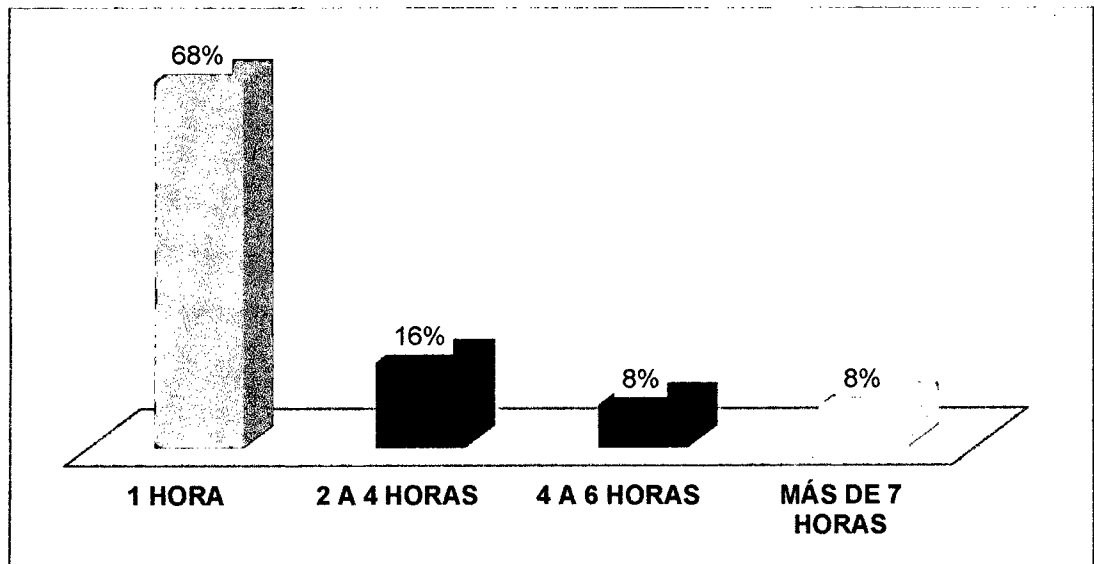
CUADRO N° 09

HORAS DE PERMANENCIA DURANTE LA SEMANA

Horas de permanencia	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
1 hora/día	26	0,68	68
2 a 4 horas/día	6	0,16	16
4 a 6 horas/día	3	0,8	8
Más de 7 horas/día	3	0,8	8
Total	38	1	100%

GRÁFICO N° 09

HORAS DE PERMANENCIA DURANTE LA SEMANA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 09, se observa que de 38 estudiantes, 26 permanecen durante 1 hora a la semana jugando a los videojuegos la cual representa el 68%, 6 estudiantes permanecen durante la semana de 2 a 4 horas jugando a los videojuegos lo cual está representando por el 16%, 6 estudiantes juega de 4 a 6 horas durante la semana lo que representa el 8%,

y 3 estudiantes permanecen más de 7 horas a la semana jugando a los videojuegos y es representado por el 8% de la muestra.

El tiempo que le dedican al juego ha sido medido considerando la semana de lunes a viernes y el fin de semana: sábado y domingo. En primer lugar sobre la semana de lunes a viernes habría que señalar que la mayor parte el 68% no indica el tiempo que invierte en el juego, lo que podría hacernos suponer que juegan muy poco durante la semana o que se han sentido un poco desconfiados de revelar que durante el tiempo del colegio se dedican a los videojuegos, lo cual podría ser mal visto por padres y maestros.

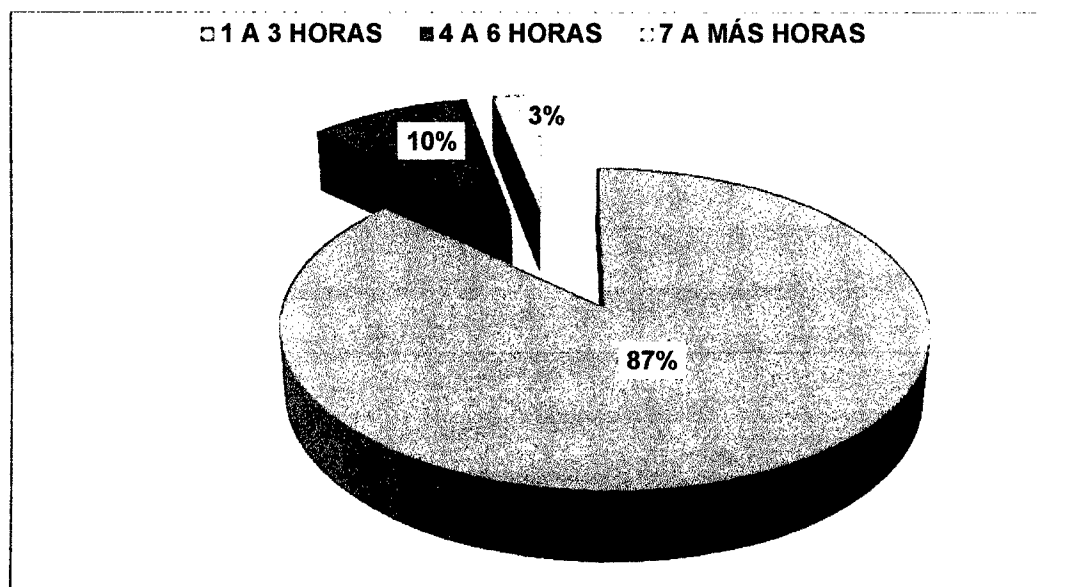
CUADRO N° 10

HORAS DE PERMANENCIA DURANTE EL DÍA

Permanencia en los videojuegos	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
1 a 3 horas al día	33	0,87	87
4 a 6 horas al día	4	0,10	10
7 a más horas al día	1	0,1	3
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 10

HORAS DE PERMANENCIA DURANTE EL DÍA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 10, se observa que de 38 estudiantes, 33 permanecen de 1 a 3 horas al día jugando a los videojuegos, lo cual representa el 87%, 4 estudiantes permanecen de 4 a 6 horas al día jugando a los videojuegos, lo cual está representando por el 10%, 1 estudiante juega de 7 a 6 más horas durante el día, lo que representa el 3%, de la muestra.

El tiempo que le dedican al juego ha sido medido considerando las horas que hacen uso de los videojuegos en el día. Se puede afirmar que los que más horas al día juegan a los videojuegos, son los niños que tienen buen nivel económico. Esto podría explicarse porque tienen los aparatos en sus casa, porque cuentan con más medios en su hogar o en las casa de sus familiares para hacerlo y porque disponen de más dinero. En todo caso la limitación podría venir por parte de los padres, quienes regulan su acceso por orden educativo, para que sus hijos puedan hacer las tareas designadas por los profesores del aula.

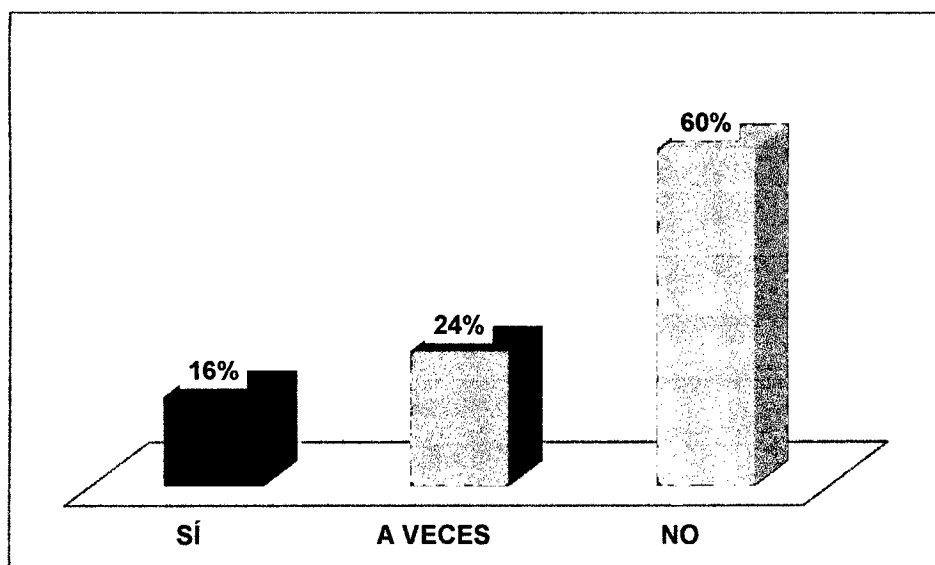
CUADRO N° 11

INCUMPLIMIENTO DE TAREAS

Incumplimiento de tareas	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
Sí	6	0,16	16
A veces	9	0,24	24
No	23	0,60	60
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 11

INCUMPLIMIENTO DE TAREAS



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 11, se observa que de 38 estudiantes, 6 incumplen con las tareas por asistir a los videojuegos, lo cual representa el 16%, 9 estudiantes, afirman que incumplen con las tareas por asistir a los videojuegos, lo cual está representando por el 24%, 23 alumnos aducen de que si cumplen las tareas aunque asisten a los videojuegos, lo que representa el 60%, de la muestra tomada.

Los resultados nos muestran que la mayoría de los niños, no dejan de lado sus tareas escolares. Pero en ocasiones alguno de ellos, deja de lado sus tareas y prefieren jugar a los videojuegos, lo cual representa un porcentaje regular; así mismo, hay pocos niños que dejan por completo sus labores académicas y dedican la mayor parte de su tiempo a los videojuegos, estos casos son mínimos, pero afecta de forma negativa en la formación y personalidad del niño. Esta situación viene a ser un peligro, ya que ellos no controlan sus horas de juego y finalmente esto se convierte en una costumbre, de la cual es difícil de salir.

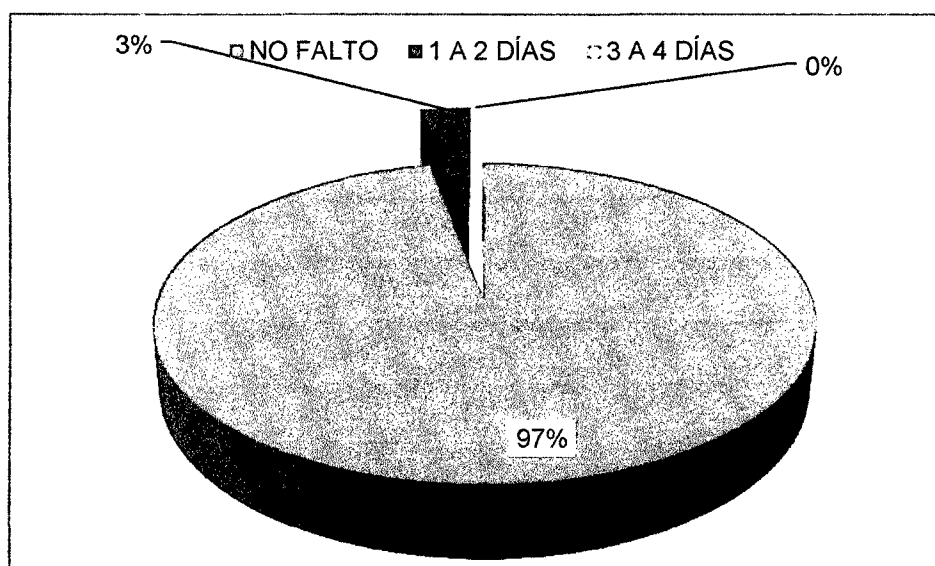
CUADRO N° 12

FALTAS A CLASES POR ASISTIR A LOS VIDEOJUEGOS

Faltas a clases	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
No faltó	37	0,97	97
1 a 2 días	1	0,3	3
3 a 4 días	0	0,0	0
Total	38	1	100%

GRÁFICO N° 12

FALTAS A CLASES POR ASISTIR A LOS VIDEOJUEGOS



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 12, se observa que de 38 estudiantes, 37 no faltan a clases por asistir a los videojuegos, lo cual representa el 97%, 1 estudiante afirma que falta a clases de 1 a 2 días por asistir a los videojuegos, lo cual está representando por el 3%, de la muestra tomada.

Estos resultados nos muestran que en su mayoría los niños, no faltan a clases por asistir a los videojuegos y menos en días de clases, algunos niños la cual representa un mínimo porcentaje, nos indican que en

ocasiones faltan a clases por jugar a los videojuegos, ellos aducen de que el tiempo se les pasa rápido y cuando ya se dieron cuenta ya es tarde para ir a clases deciden quedarse jugando, esto viene a ser un problema, ya que se vuelve en costumbre y finalmente en un mal hábito.

En estos casos se debe de tomar las debidas precauciones, porque podríamos estar hablando, de que los niños ya no juegan por solo pasar el rato o divertirse, por el contrario lo hacen porque para ellos estos juegos ya son parte de su vida "un vicio" y salir de esto es muy difícil.

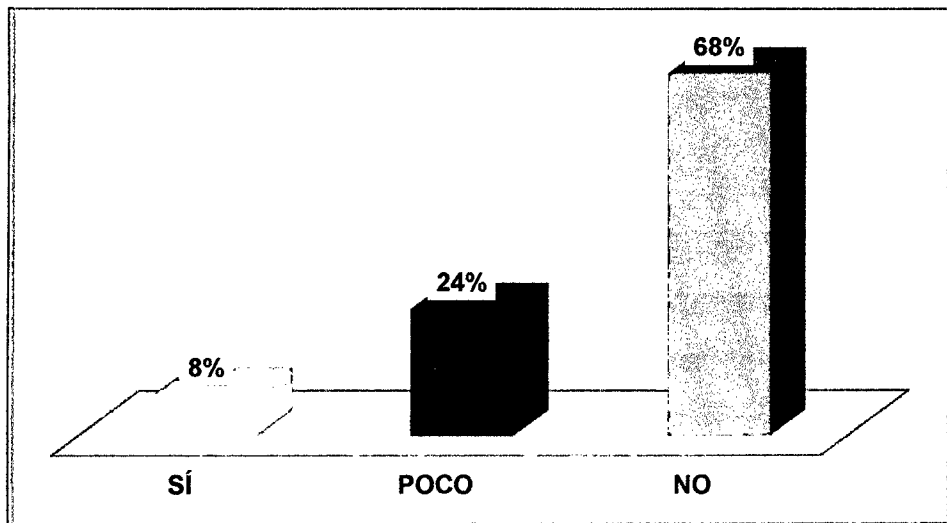
CUADRO N° 13

LOS VIDEOJUEGOS DESPIERTAN HABILIDADES Y DESTREZAS EN LA SOLUCIÓN DE TAREAS

Despiertan habilidades y destrezas	FRECUENCIA		
	Nº	V.R.	%
Sí	3	0,8	8
Poco	9	0,24	24
No	26	0,68	68
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 13

LOS VIDEOJUEGOS DESPIERTAN HABILIDADES Y DESTREZAS EN LA SOLUCIÓN DE TAREAS



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 13, se observa que de 38 estudiantes, 3 afirman que los videojuegos despiertan sus habilidades y destrezas y que les sirve de ayuda para resolver sus tareas, lo cual representa el 8%, 9 estudiantes afirman que los videojuegos les sirven de apoyo para resolver sus tareas, lo

cual está representando por el 24%, 26 estudiantes afirman que los videojuegos no ayudan a despertar las habilidades y destrezas para hacer sus tareas, lo que representa el 68%, de la muestra tomada.

Estos resultados reflejan que los niños en su mayoría consideran que los videojuegos despiertan las habilidades y destrezas para resolver las tareas asignadas, ya que al jugar ellos buscan la forma de ganar la partida y lo hacen con los cinco sentidos para no ser derrotados, y por lo tanto se puede afirmar que son provechosos para sus estudios, por lo tanto se puede decir que ellos lo consideran así porque los videojuegos en su mayoría son pasivos, el único objetivo de estos juegos es llegar a la meta superando los obstáculos además los comandos de juegos son sencillos. Por otro lado existe un mínimo porcentaje que refieren a los videojuegos como no provechosos para sus estudios, por el contrario atrofian la mente y los vuelve violentos y facilistas.

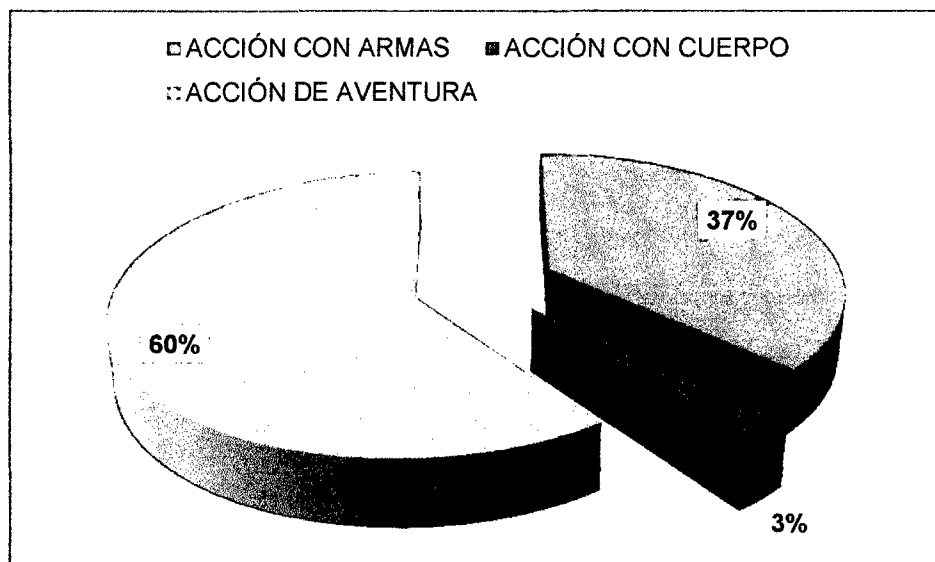
CUADRO N° 14

LOS VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN DE SU PREFERENCIA

Tipos de videojuegos	FRECUENCIA		
	Nº	V.R.	%
Acción con armas	14	0,37	37
Acción con cuerpo	1	0,3	3
De aventura	23	0,60	60
TOTAL	38	1	100

GRÁFICO N° 14

LOS VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN DE SU PREFERENCIA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 14, se observa que de 38 estudiantes, 14 prefieren los videojuegos de tipo acción con armas, lo cual representa el 37%, 1 estudiante prefiere los videojuegos de tipo acción con cuerpo, lo cual está representando por el 3%, 23 estudiantes prefieren los videojuegos de de tipo de acción de aventuras, lo que representa el 60%, de la muestra tomada.

Es interesante reflexionar sobre esto, porque los juegos de los niños están en lo general marcados por las acciones de aventura, mientras que algunos están marcadas por las situaciones o acción con armas, lo cual genera violencia, dinámicas interiores que incita en los niños a ser mejores que los demás niños que hacen uso de estos videojuegos. Habría que mencionar también la importancia que los personajes (mayoritariamente masculinos) influyen en el uso de estos videojuegos, la oferta es además siendo principalmente de estrategias bélicas y deportivas, competitivas hace que los videojuegos sean más llamativos no solo es, también se puede mencionar que el sonido, el costo, la facilidad de juego influyen en la práctica de estos juegos.

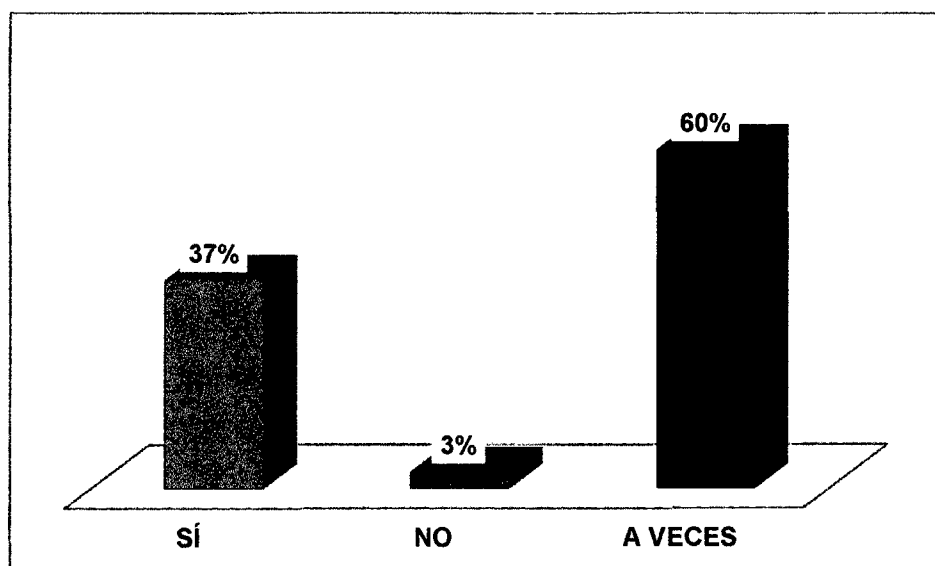
CUADRO N° 15

LOS PADRES SABEN QUE USAN VIDEOJUEGOS

Los padres saben que usan videojuegos	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
Sí	17	0,37	37
No	13	0,3	3
A veces	8	0,60	60
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 15

LOS PADRES SABEN QUE USAN VIDEOJUEGOS



BIBLIOTECA E INFORMACION
CULTURAL
U.N.S.C.H.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 15, se observa que de 38 estudiantes, 17 niños afirman que sus padres tienen conocimiento de que ellos asisten al internet a jugar videojuegos, lo cual representa el 45%, 13 estudiantes dicen que sus padres no saben que ellos acuden al internet a jugar videojuegos, porque no les permitirían acudir, lo cual está representando por el 34%, 8 estudiantes aducen que sus padres aves están informados de que ellos asisten al

internet a jugar videojuegos, lo que representa el 21% de estudiantes, de la muestra tomada.

Estos resultados según los niños reflejan que la mayoría de los padres saben que sus hijos acuden a las cabinas de internet, no sólo para hacer las tareas encomendadas por los maestros, sino saben también que sus niños hacen uso de los videojuegos.

En regular porcentaje de niños afirman, que sus padres desconocen de las actividades que practican al acudir a las cabinas de internet.

Teniendo en cuenta estas respuestas como docentes fomentar a los padres acompañar a los niños a las cabinas para saber a qué actividad se dedican sus niños, si a hacer la tarea o hacer uso de los videojuegos.

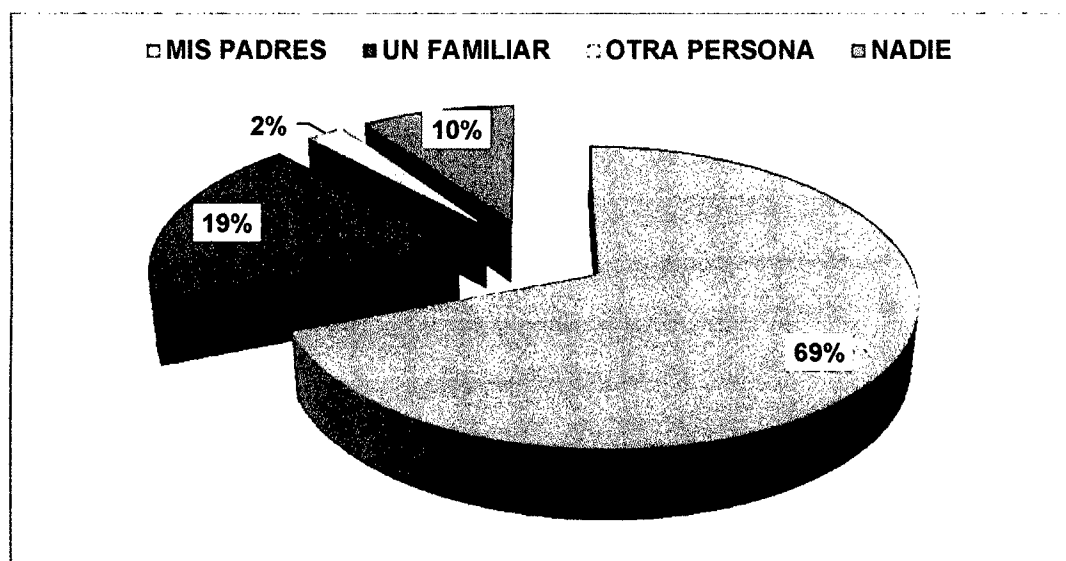
CUADRO N° 16

ALGÚN ADULTO CONTROLA LAS HORAS Y EL CONTENIDO

Quién o quiénes los controlan	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
Mis padres	22	0,58	58
Un familiar	6	0,16	16
Otra persona	2	0,2	2
Nadie	8	0,8	8
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 16

ALGÚN ADULTO CONTROLA LAS HORAS Y EL CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 16, se observa que de 38 estudiantes, 22 estudiantes afirman que sus padres controlan las horas de juego y el contenido de los videojuegos, lo cual representa el 58%, 6 estudiantes dicen que un familiar controla sus horas de juego y el contenido de los videojuegos, lo cual está representando por el 16%, 2 estudiantes aducen de

que otra persona supervisa sus horas de juego y el contenido de los videojuegos, lo que representa el 5%, 8 estudiantes dicen que nadie supervisa sus horas de juego, ni el contenido de los videojuegos, lo que representa el 21% de la muestra tomada.

Los resultados nos muestran, que la mayoría de los padres supervisan o tienen apoyo por parte de algún familiar quienes supervisan las horas y el contenido del videojuego que usan sus niños, cabe resaltar que en su gran mayoría son las madres quienes se encargan de supervisar las actividades permanentes que sus hijos realizan a la hora de usar la computadora o internet. Por otro lado existe un porcentaje quienes no supervisan a sus niños por diferentes motivos mayormente laborales, o porque se encuentran en su mayoría lejos de la ciudad y eso hace que no puedan supervisar las actividades que sus niños realizan al acudir a las cabinas de internet o al usar la computadora en casa.

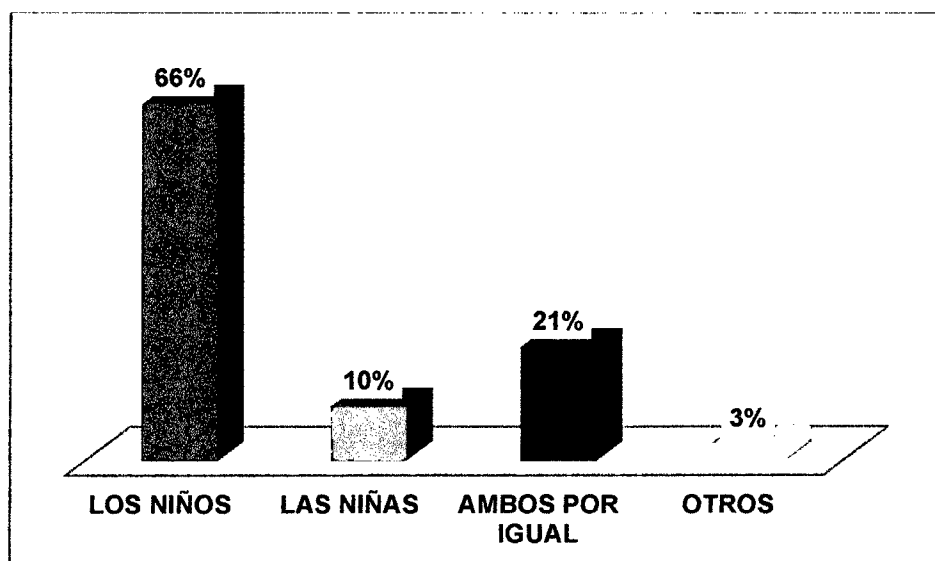
CUADRO N° 17

QUIÉNES JUEGAN CON MAYOR FRECUENCIA

Quiénes juegan con mayor frecuencia	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
Los niños	25	0,66	66
Las niñas	4	0,10	10
Ambos por igual	8	0,21	21
Otros	1	0,3	3
Total	38	1	100%

GRÁFICO N° 17

QUIÉNES JUEGAN CON MAYOR FRECUENCIA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

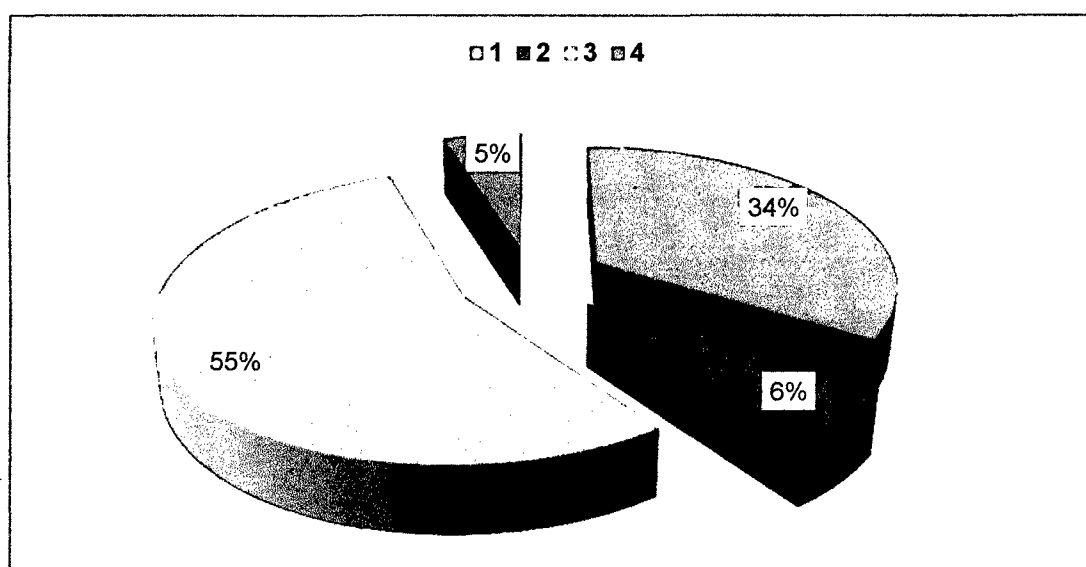
En el cuadro y gráfico N° 17, se observa que de 38 estudiantes, 25 niños juegan más a los videojuegos, lo cual representa el 66%, 4 niñas juegan a los videojuegos con más frecuencia, lo cual está representando por el 10%, 8 aducen que ambos juegan por igual a los videojuegos, lo que representa el 21%, 1 alumno afirma que otros juegan más a los videojuegos, lo que representa el 3% de la muestra tomada.

Los resultados nos muestran que la mayoría de los encuestados concuerdan y responden, que los niños tienen la tendencia de hacer uso de los videojuegos en su mayoría; por ser de exclusividad de este género, sin embargo con el avance de la tecnología y el proceso de igualdad de género, hay una creciente tendencia o afición por parte de las niñas, lo cual es representado por una mínima parte de los encuestados. Los encuestados aducen de que los videojuegos son para los niños, por lo tanto puedo afirmar que los videojuegos influyen en el rendimiento académico en su mayoría de los videojugadores, que vienen a ser en su mayoría los niños, por ello se debe de tomar precauciones , está en manos de los padres y maestros tutores.

CUADRO N° 18
LUGAR DE JUEGOS

Lugar de juegos	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
En casa	13	0,34	34
Casa de amigos (as)	2	0,6	6
Cabinas de internet	21	0,55	55
Otros	2	0,5	5
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 18
LUGAR DE JUEGOS



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 17, se observa que de 38 estudiantes, 34 estudiantes hacen uso de los videojuegos en casa, lo cual representa el 34% de estudiantes, 2 estudiantes juegan a los videojuegos en casa de amigos (as), lo cual está representando por el 6%, 21 estudiantes hacen uso de los videojuegos en cabinas de internet, lo que representa el 55% de los encuestados, 2 estudiantes afirman que hacen uso de los videojuegos en

otros lugares o maquinas: celulares, MP3, lo que representa el 5% de la muestra tomada.

Estos resultados reflejan que en gran porcentaje de los encuestados aducen que el lugar donde juegan a los videojuegos con más frecuencia son las cabinas de internet, y estos centros de "recreación" se encuentra a cada paso o alrededor del colegio "Mariscal Cáceres" y esto hace que los niños falten o escapen de clases porque hay accesibilidad por los precios o las ofertas que se les presenta.

Otra gran parte de los encuestados aduce de que practican los videojuegos en sus casas, ya que tienen acceso a internet, entonces se puede afirmar que no solo fuera de casa se puede jugar también se puede hacer en la casa.

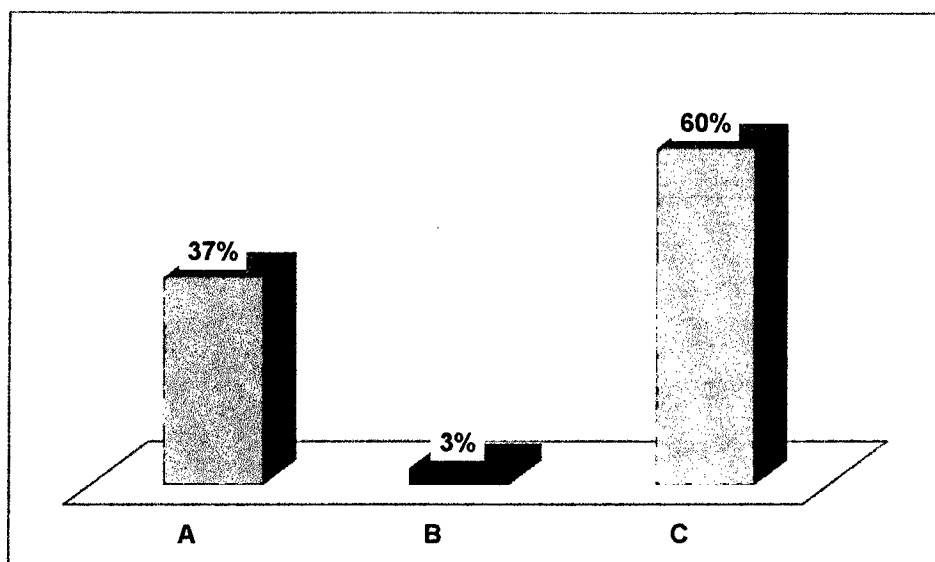
CUADRO N° 19

LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA RELIGIÓN Y ARTE

Rendimiento académico	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
A	21	0,37	37
B	17	0,3	3
C	0	0,60	60
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 19

LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA RELIGIÓN Y ARTE



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 19, se observa que de 38 estudiantes, 21 estudiantes logran la nota A en Áreas de Religión y Arte, lo cual representa el 55% de estudiantes encuestados, 17 estudiantes logran la nota B en los Áreas anteriormente mencionados, lo cual representa el 3%, de encuestados de la muestra.

Los resultados reflejan que en su mayoría las notas que los estudiantes han logrado son positivas, no encontrando ninguna dificultad en las áreas mencionados.

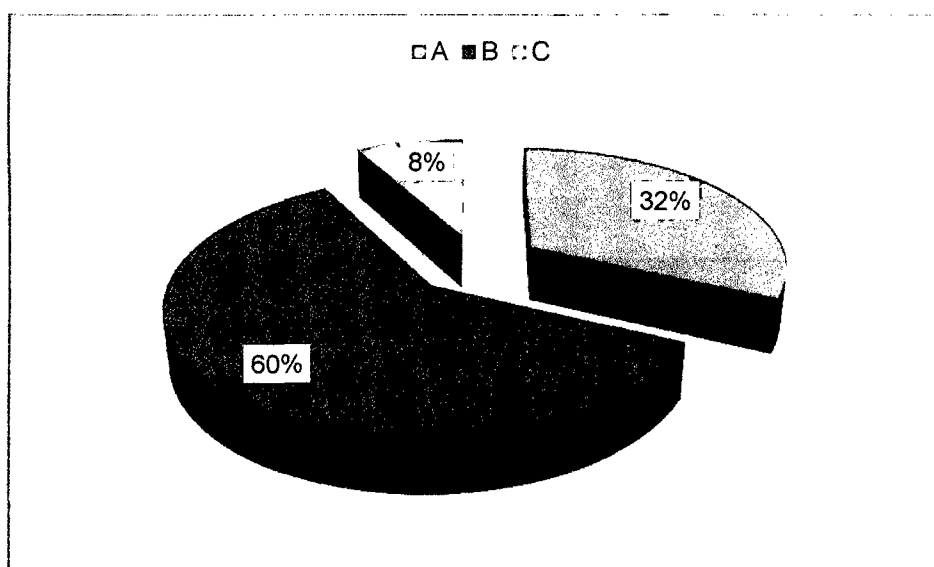
CUADRO N° 20

LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA MATEMÁTICA

Notas	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
A	12	0,32	32
B	23	0,60	60
C	3	0,8	8
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 20

LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA MATEMÁTICA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 20, se observa que de 38 estudiantes, 12 estudiantes logran la nota A en la Área de Matemática, lo cual representa el 32% de estudiantes encuestados, 23 estudiantes logran la nota B en el Área anteriormente mencionado, lo cual representa el 60%, de encuestados, 3 estudiantes no obtienen el logro previsto teniendo la nota C, lo cual es representado por el 8% de estudiantes tomados de la muestra.

Estos resultados permiten deducir que hay un gran porcentaje de estudiantes que ha logrado la nota B, esto nos indica que los estudiantes están en un bajo nivel académico, la nota A lo obtuvieron una parte de estudiantes y puedo deducir que se trata de los niños que no acuden al internet a hacer uso de los videojuegos, y los que consideran que los videojuegos perjudican en su aprendizaje. La nota C lo obtuvieron la mínima parte de estudiantes, y normalmente aquellos son los niños que acuden a los videojuegos y no asisten a clases, se puede constatar con la lista de asistencia del profesor de aula.

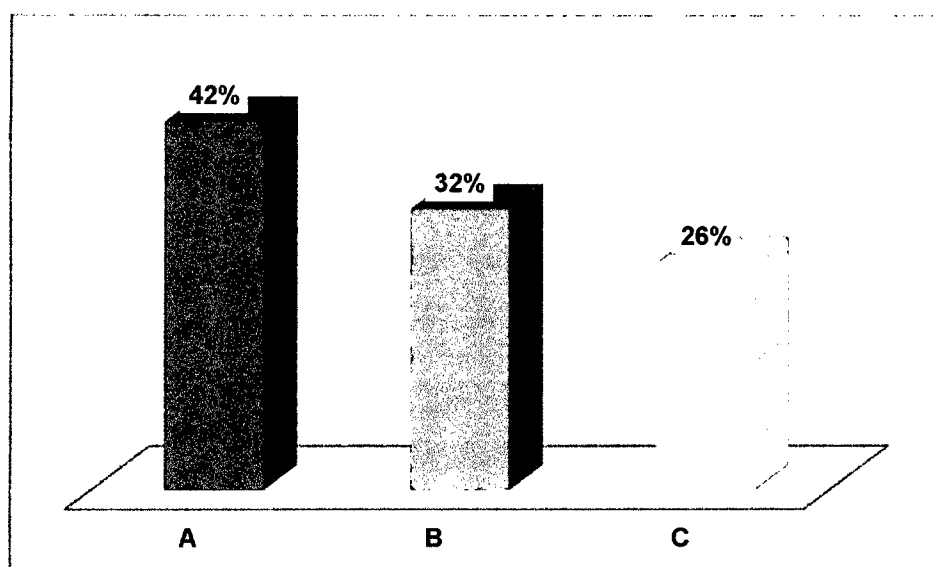
CUADRO N° 21

LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA PERSONAL SOCIAL

Notas	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
A	16	0,42	42
B	12	0,32	32
C	10	0,26	26
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 21

LOGROS DE APRENDIZAJE ÁREA PERSONAL SOCIAL



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 21, se observa que de 38 estudiantes, 16 estudiantes logran la nota A en el Área de Personal Social, lo cual representa el 42% de estudiantes encuestados, 12 estudiantes logran la nota B en el Área anteriormente mencionado, lo cual representa el 32% de estudiantes encuestados, 10 estudiantes no obtienen los logros previstos

obteniendo la nota C, lo cual representa el 26% de estudiantes tomados de la muestra.

Interpretando los resultados obtenidos, puedo afirmar que la mayoría de los estudiantes han obtenido el calificación de A, cabe recalcar que una parte de los estudiantes han obtenido la nota B, es un porcentaje regular a la notas previstas, pero la nota C, es preocupante, hay una mínima parte de los encuestados que han obtenido esta nota que equivale a una nota desaprobatória.

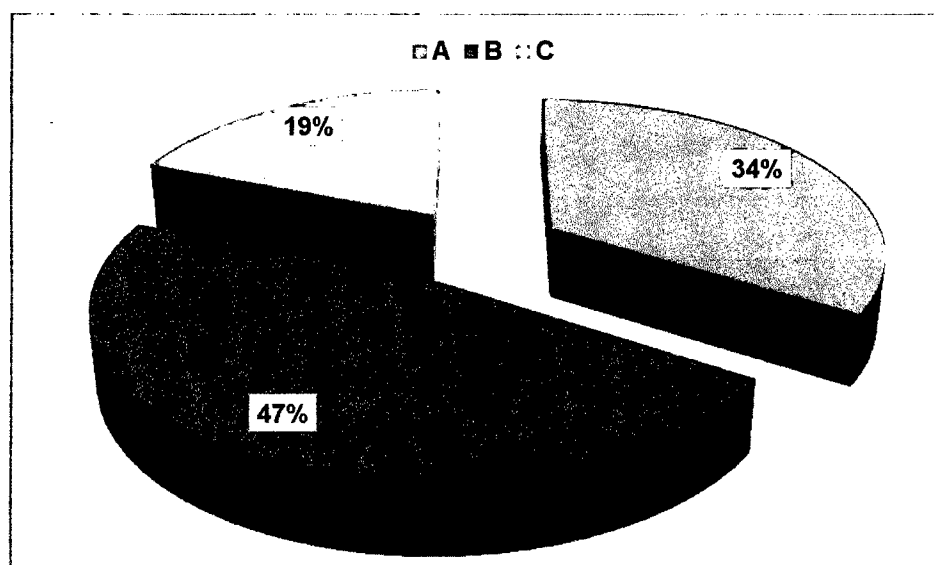
CUADRO N° 22

LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA CIENCIA Y AMBIENTE

Notas	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
A	13	0,34	34
B	18	0,47	47
C	7	0,19	19
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 22

LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA CIENCIA Y AMBIENTE



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 22, se observa que de 38 estudiantes, 13 estudiantes logran la nota A en el Área de Ciencia y Ambiente, lo cual representa el 34% de estudiantes encuestados, 18 estudiantes logran la nota B en el Área anteriormente mencionado, lo cual representa el 47%, 7 estudiantes no obtienen el logro previsto obteniendo la nota C, que se denota en un 19% de los estudiantes muestra.

Estos resultados permiten deducir que la mayoría de estudiantes tienen la nota A, lo cual indica que en el Área de Ciencia y Ambiente los estudiantes ponen mayor empeño, puesto que los resultados lo indican. Otro porcentaje mínimo indica que los estudiantes han logrado la nota B, que indica que los estudiantes están en proceso de lograr la nota A, hay un porcentaje mínimo de estudiantes que han obtenido la nota C, la misma que indica que los estudiantes no han obtenido el logro previsto.

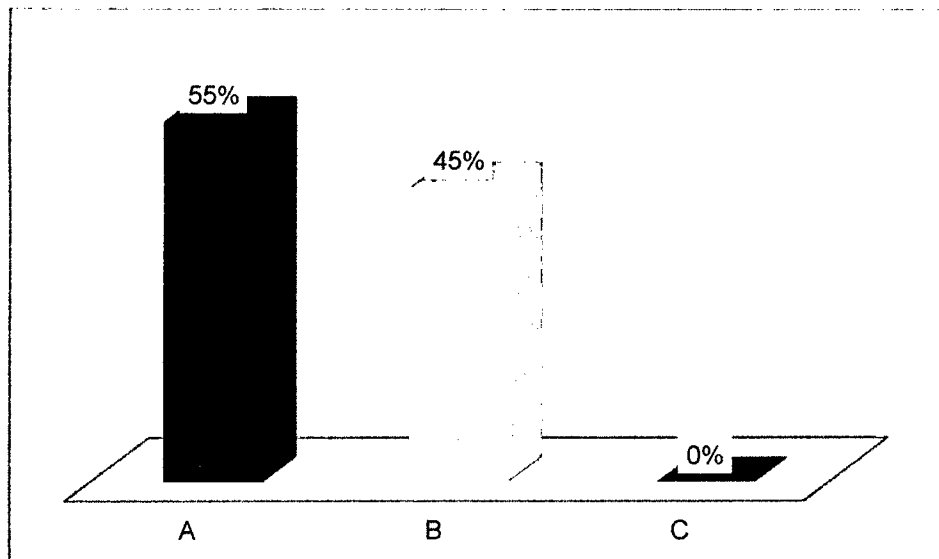
CUADRO N° 23

LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA COMUNICACIÓN

Notas	FRECUENCIA		
	N°	V.R.	%
A	16	0,55	55
B	22	0,45	45
C	0	0,0	0
TOTAL	38	1	100%

GRÁFICO N° 23

LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA COMUNICACIÓN



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro y gráfico N° 23, se observa que de 38 estudiantes, 16 estudiantes logran la nota A en el Área de Comunicación, lo cual representa el 55% de estudiantes encuestados, 22 estudiantes logran la nota B en el Área anteriormente mencionado, lo cual representa el 45%, de encuestados de la muestra.

Los resultados reflejan que en su mayoría las notas que los estudiantes han logrado son positivas A y B, no encontrando ninguna dificultad en este Área.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

1. LOS VIDEOJUEGOS Y LA POPULARIDAD

El uso de los videojuegos ha traído consigo el debate social entre padres, educadores, niños y jóvenes acerca de esta manera de ocio siendo, en líneas generales, la opinión pública poco favorable. Este rechazo viene en parte por el desconocimiento de los videojuegos y de la utilización que se hace de los mismos (fundamentalmente por parte de los niños) generando una actitud renuente frente a ellos. Así, entre los docentes está generalizada la idea de que esta actividad influye negativamente en la interacción social, el rendimiento académico y el tiempo de estudio. Como afirma Estallo (1995), nos encontramos con un ámbito dominado desde su origen por una serie de creencias y tópicos basados en estereotipos más que en observaciones directas. De ahí, creo necesario la realización de estudios que den a conocer de manera objetiva y precisa la incidencia y posibles consecuencias de esta forma de entretenimiento.

2. ¿QUIÉNES USAN LOS VIDEOJUEGOS CON MAYOR FRECUENCIA?

EN EL CUADRO Nº 17 Y GRÁFICO Nº 17, se muestra que el uso de los videojuegos está dominado claramente por los niños, quienes representan el 66%, mientras que la implantación entre las niñas baja al 10%. Esta

diferencia de género en cuanto a incidencia se refleja también en relación al tiempo que llevan practicando esta actividad, la frecuencia de juego, así como en relación al tipo de juego preferido. En este sentido, el público masculino es más fiel a esta forma de entretenimiento ya que, más de la mitad de los niños juegan desde hace más de dos años, cifra que para las mujeres baja. Del mismo modo, la frecuencia de juego está claramente a favor de los niños quienes, tanto en días de clases como durante los fines de semana, invierten un tiempo considerablemente mayor (más de dos horas, que las niñas. Por tanto, queda claro que, coincidiendo con QUIROZ y TEALDO (1996), los hombres emplean más tiempo y mayor frecuencia que las mujeres.

3. LOS VIDEOJUEGOS QUE TIENEN MAYOR DEMANDA

En relación con las preferencias, nos encontramos que los niños prefieren los juegos deportivos y de acción con armas como se muestra en el CUADRONº 14 Y GRÁFICO Nº 14, mientras que las niñas se decantan claramente por los de tipo arcade; de hecho, éstos últimos son los únicos más usados por las chicas, ya que en los demás tipos de videojuegos las aventajan los chicos. En ambos casos, los últimos lugares los ocupan los juegos de mesa y de estrategias. Al mismo tiempo, hemos de indicar que los videojugadores no se inclina por ningún tipo de juego; una posible explicación puede radicar en el desconocimiento y dificultad a la hora de clasificar o catalogar su juego favorito y ello es así porque algunos videojuegos participan de 8 dos o más categorías, conjugando por ejemplo la modalidad deportiva con la de acción o los de estrategias con los de simulación, entre otras posibilidades.

4. LOS MEDIOS Y EL LUGAR QUE MÁS USAN PARA JUGAR A LOS VIDEOJUEGOS

Como se muestra en el CUADRO N° 18 Y GRÁFICO N° 18. El medio utilizado mayoritariamente para practicar esta actividad es el ordenador o computadora, cabinas de internet. Generalmente los videojugadores siempre juegan acompañados por amigos, hermanos. El segundo medio más empleado para videojugador son las videoconsolas domésticas, conectándola al televisor de su dormitorio u otro cualquiera de la casa,

5. VIDEOJUEGOS Y RELACIÓN SIGNIFICATIVA ENTRE VIDEOJUGADORES Y NO VIDEOJUGADORES

En relación a posibles diferencias significativas entre videojugadores y no videojugadores en cuanto a actividades a realizar en su tiempo libre, rendimiento académico y variables de personalidad, los resultados encontrados en general apuntan a la inexistencia de tales discrepancias. Así, si exceptuamos la actividad en sí de videojugar, videojugadores y no videojugadores no difieren en cuanto a la ocupación del tiempo de ocio, realizando ambos las mismas actividades (ver la televisión, ir al cine, jugar con sus amigos, leer o escuchar música). Por tanto, el uso de los videojuegos no va en disminución de otras actividades de ocio más educativas, ni de una menor dedicación a otras actividades sociales, culturales o de ocio que se pudieran considerar más constructivas ya que, en algunos casos, los jugadores acostumbran incluso a superar en estos aspectos a los no jugadores.

6. VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO

- a. Los videojuegos influyen negativamente en el rendimiento académico, si este es usado de forma inadecuada, sin guía de un adulto. Tal como se muestra en el CUADRO Y GRÁFICO N° 15, los niños en un 13% dicen que un adulto no supervisa lo que hacen en el internet y se constata con el CUADRO Y GRÁFICO N° 20 con los logros de aprendizaje en el área de matemática que el 8% de alumnos tienen nota C por acudir a estos lugares de ocio.
- b. FERRER y RUIZ (2006). No considera que los videojuegos sean beneficios o perjudiciales en cuanto al rendimiento académico en todos los casos Cree que utilizados adecuadamente pueden ser un complemento a la formación de los estudiantes y en muchos casos puede incluso reforzar la autoestima, crear unión y vínculos afectivos entre niños y adolescentes o ser un modo de juegos social y personalmente saludable. Pero, a la vez, resulta necesaria la implicación de la industria y de la familia, para que determinados juegos con fuertes contenidos de violencia, comportamiento antisocial en general, limiten su difusión al público adulto.

CONCLUSIONES

1. Considero muy significativo que más del 90% de los estudiantes encuestados entre 11 y 12 años juega con algún tipo de videojuego como se muestra en el CUADRO Y GRÁFICO N° 17. En el caso de los chicos son en torno a un 66% aquellos que tienen o han jugado alguna vez con videojuegos, convirtiéndose en casi un excluido social aquel que no sepa de que tratan o no sepa jugar con ellos. Estos resultados confirman la amplitud del fenómeno y la necesidad de desarrollar estudios sobre “La Influencia de los Videojuegos en el Rendimiento Académico”.
2. Como se muestra en el CUADRO Y GRÁFICO N° 06. Si el uso excesivo y tipo de videojuego afecta el rendimiento académico, deben ser los padres y los educadores los encargados de controlar los posibles efectos perniciosos de este tipo de ocio, promoviendo en los menores el necesario autocontrol enseñándoles a administrar su tiempo de forma más efectiva.
3. Como vemos en el CUADRO Y GRÁFICO N° 05. Lo beneficioso que tienen los videojuegos, es con respecto a la educación como medio didáctico, ya que los videojuegos son un medio que en la actualidad es utilizado como herramienta para despertar las habilidades y destrezas con relación a la educación, es así que, la Pontificia Universidad Católica

del Perú está creando videojuegos relacionado con la “Cultura Moche” como medio educativo y los resultados son buenos y tienen acogida por los docentes.

4. Sobre el uso controlado, Se puede concluir, que los videojuegos son la ayuda para determinados aprendizajes y entrenamientos, es positivo, tal y como se demuestra en el terreno del tratamiento de los problemas de aprendizaje, la ayuda para resolver problemas, para responder a cuestiones relacionadas con la escuela, las drogas, la familia, aspectos morales, etc. Los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas.
5. Como se muestra en el CUADRO Y GRÁFICO N° 10. La mayoría de los niños hacen uso de los videojuegos de forma moderada, es por ello que los videojuegos no tienen incidencia en el rendimiento académico; por lo tanto, se concluye que, cuanto más se practica los videojuegos de tipo SIMULACIÓN influyen significativamente; por otra parte, cuanto más se practica los videojuegos de tipo ARCADE y sin control ni verificación, éste cae en el vicio, descuida el aspecto académico y es inducido a la violencia en el comportamiento.
6. Con respecto a los videojuegos que se practican es menester asegurar que el bajo rendimiento académico, en gran porcentaje, no es causado por la práctica de los videojuegos sino por otros factores que pueden ser motivo de otra investigación. Como lo vemos en los CUADROS Y GRÁFICOS N° 19-20-21, 22 Y 23.

7. Como se muestra en el CUADRO Y GRÁFICO N° 03. En su mayoría los niños hacen uso de todos los videojuegos, el de tipo arcade, de estrategia, de simulación, por ser las más divertidas, además se puede compartir los juegos con los amigos, porque se usa más la actividad mental y superar a los contrincantes. Lo que más llama la atención es que los juegos no son repetitivos, se presentan diferentes escenarios y esto los hace más llamativos.
8. En el CUADRO Y GRÁFICO N° 07. Acerca del lugar que ocupan los videojuegos en las actividades diarias de los niños se puede concluir, que va de la mano con las demás actividades, esto quiere decir que tiene un papel importante como hacer deporte, ver la televisión, la música, etc.

RECOMENDACIONES

1. Como se muestra en el CUADRO Y GRÁFICO N° 15 Que los padres o tutores urge que deben implicarse más en aspectos lúdicos que se relacionan con el rendimiento académico de sus hijos, ya que muchos padres no son conscientes de que tratan, si son adecuados o no. La mayoría de los padres no participan en la elección de los videojuegos que hay sus casas, por eso los niños eligen sus juegos por su cuenta sin tener en cuenta las secuelas académicas que deparan. Esto demuestra, una vez más, que los padres prestan poca atención al consumo lúdico de sus niños.
2. Con los datos obtenidos en la investigación se ha podido comprobar que los videojuegos son una realidad presente en la vida de los niños. No considero que los videojuegos sean beneficiosos o perjudiciales en todos los casos. Utilizados adecuadamente puede ser un complemento a la formación de los adolescentes y en muchos casos puede reforzar la autoestima, crear unión y vínculos afectivos entre niños y adolescentes o ser un modo de juego social y personalmente saludable. Pero, a la vez, resulta necesaria la implicación de la industria y de la familia para que determinados juegos con contenidos fuertes de violencia, sexo explícito, discriminación o comportamiento antisocial en general, limiten su difusión al público adulto.

3. Hablar sobre la selección de programas, lugares y videojuegos; explicarles las causas y consecuencias que estas pueden traer si su uso es excesivo, porque causa adicción y afectan negativamente el desarrollo físico, mental, emocional, rendimiento académico y social de los niños.
4. Los videojuegos despiertan interés porque van indefectiblemente unidos a las últimas tecnologías y esto es del agrado de las nuevas generaciones, nosotros como docentes aprovechar la preferencia de los niños hacia estos juegos. A esto se une que, por un lado, dada la ignorancia manifiesta de los adultos y su poca destreza en el manejo de estos aparatos, podemos encontrarnos con una de las primeras y pocas actividades en las que pueda manifestarse la superioridad evidente de los hijos sobre los padres, y esto es del agrado de los más pequeños. Por otro lado, si los mayores no se involucran, los más jóvenes se encontrarán en un espacio vacío, libre, no sometido a las normas que deben cumplir en otros aspectos de su vida diaria.
5. Las instituciones Educativas deben difundir los efectos negativos que traen el uso incontrolado de los videojuegos, porque son adictivos si no son controlados o usados de forma adecuada por los adultos.
6. Utilicemos y aprovechemos los aspectos positivos, porque el videojuego es capaz de despertar habilidades y destrezas en los niños y reduzcamos los aspectos negativos. Creando cultura de uso controlado de los videojuegos sobre todo videojuegos educativos como los creados por la PUCP.

7. Se debe controlar el tiempo de uso que los niños pasan frente a una computadora; vigilar que no se haga mal uso de la máquina y programas. Que los adultos "padres de familia", darse tiempo para ver qué es lo que sus hijos hacen en las cabinas de internet, si realmente hacen las tareas en páginas adecuadas o si hacen uso de los videojuegos y jugar con ellos incumpliendo sus deberes académicos.

BIBLIOGRAFÍA

1. ATATURIMA HUAYTALLA, Teresa y otros
2003 Tesis **“Los videojuegos y el aprendizaje en el Centro Educativo Francisco Bolognesi”** Ayacucho.
2. AZABACHE CARACCILO, Haydée
2008 **“Videojuegos en la Educación superior, Juegos Serios y Aprendizaje.”** México: Ediciones McGraw-Hill.
<http://es.scribd.com/doc/41199124/videojuegos-en-La-Educación-Superior>.
3. BISQUERA, Rafael.
1982 **“Métodos de la investigación Educativa Guía Práctica”** Barcelona: Ediciones CEAC.
4. CASAS JUAREZ
2004 **“Estrategias para mejorar el rendimiento académico de los adolescentes”.** Alfaguara.Madrid.
5. COTRINA, Wilfredo
2006 **“El Juego Como Técnica de Aprendizaje”** Huánuco: Editó Biblioteca Nacional del Perú.
6. CRISÓLOGO, Aurelio
1994 **“Investigación científica”** Lima: Editorial Abedul.
7. EDEL NAVARRO, Rubén
2003 **“El rendimiento académico”**
<http://www.ice.deusto.es/rinace/reice/vol1n2/Edel.pdf>.
8. FERRER, Marinay RUIZ, José A.
2006 Tesis **“El uso de los videojuegos en niños de 7 a 12 años”**Madrid: Revista de comunicación y nuevas tecnologías.
9. GREENFIELD, P.
2000 **“Conocimiento y socialización con los videojuegos”**
10. GARCÍA FERNÁNDEZ, Fernando y MCFARLANE, A.

- 2005 **Los videojuegos y educación.**
(fgarcia@irabia.org) Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo Fernando
11. GRIMALDO, Diego.
2010 **“Tendencias, un nuevo mundo es posible”** Lima: 19 de abril, pág. 2, Revista PUCP.
12. HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO, Pilar.
2010 **“Metodología de la investigación”** México: Ediciones McGraw-Hill.
13. JIMÉNEZ, Daniel
2007

La Adicción y sus Consecuencias: Rendimiento Escolar, Aislamiento y Obesidad
<http://videojuegosysociedad.com/2007/05/14/la-adiccion-y-sus-consecuencias-rendimiento-escolar-aislamiento-y-obesidad/>
14. LLORCA, Bueno y FERNÁNDEZ, Villar
1998 **Tesis “Frecuencia en el Uso de Videojuegos y Rendimiento Académico”**Salamanca.
15. MARTÍNEZ, Antonio
2008

“Los videojuegos y su influencia en los menores” <http://www.eliceo.com/opinion/los-videojuegos-y-su-influencia-en-los-menores.html>
16. MARTÍNEZ, Antonio 2008

“Los videojuegos y su influencia en los menores” <http://www.eliceo.com/opinion/los-videojuegos-y-su-influencia-en-los-menores.html>
17. MIRANDA Y LUJAN
2007 **Tesis“Crisis lectora y rendimiento académico de los estudiantes de la EFP de Educación Primaria de la UNSCH” 2006.**Ayacucho.
18. NUÑEZ SERAFIN, José.
2004 **“Génesis: un proyecto de educación en la red”** Lima.
19. QUIROZ, María Teresa y TEALDO, Ana Rosa.
1996 **“Los videojuegos o los compañeros virtuales”** Lima: Editorial Universidad de lima, Fondo de desarrollo Editorial.

ANEXO

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN	VARIABLES E INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los videojuegos, influyen en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres" de Ayacucho 2010?</p> <p>Problema específico</p> <p>a) ¿Cómo influyen los juegos electrónicos de aventura en el Rendimiento Académico de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres"?</p> <p>b) ¿Cómo influyen los juegos electrónicos estrategia en el Rendimiento Académico de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa Mariscal Cáceres?</p> <p>c) ¿Cómo influye los juegos electrónicos de simulación en el Rendimiento Académico de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa Mariscal Cáceres</p>	<p>Objetivo general. Determinar de qué manera los videojuegos, influyen en el rendimiento académico de los niños del Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres" de Ayacucho 2010.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <p>-Establecer cómo influyen los juegos electrónicos de aventura en la imaginación, creatividad en el Rendimiento Académico de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres".</p> <p>-Determinar en los juegos electrónicos de estrategia el tipo de influencia que pueden producir o motivar en los alumnos del Sexto Grado "A" de la Institución Educativa Mariscal Cáceres.</p> <p>- Precisar la influencia de los juegos electrónicos de simulación en el Rendimiento Académico de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa Mariscal Cáceres.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>El uso de los videojuegos influyen significativamente en el rendimiento académico de los niños del sexto "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres" 2010.</p> <p>Hipótesis específica:</p> <p>-El uso de los juegos electrónicos de aventura desarrolla la capacidad para la resolución de problemas de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres".</p> <p>-El uso de los juegos electrónicos de estrategia desarrolla la capacidad de reflexión para el uso de sus habilidades, destrezas de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres".</p> <p>-El uso de los juegos electrónicos de simulación desarrolla la capacidad de creatividad e imaginación de los estudiantes de Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres".</p>	<p>Enfoque de investigación</p> <p>Enfoque cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación</p> <p>Teórico básico</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Descriptivo</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>Experimental Fase pre experimental</p> <p>MÉTODOS</p> <p>Métodos generales</p> <p>Deductivo.</p> <p>Inductivo.</p> <p>Métodos específicos</p> <p>Descriptivo.</p> <p>Explicativo.</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>Los videojuegos</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Horas de juego • Tipo de juego • Frecuencia de juegos <p>Variable Dependiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel de rendimiento académico 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta • Análisis documental <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario de encuesta • Formulación de análisis de datos

ANEXO 2

ENCUESTA



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES

INSTRUCCIONES:

Estimado (a) niño, este cuestionario tiene por objeto conocer tu valoración sobre los videojuegos. No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino se tomará en cuenta tus opiniones. Completa los espacios vacíos y marcar con una equis (x) la respuesta que creas por conveniente.

- 1) ¿Te gusta jugar a los videojuegos?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
- 2) ¿A qué te dedicas en tus tiempos libres?

A jugar con amigos

 - a) A jugar videojuegos
 - b) A ver la televisión
 - c) Otro
- 3) ¿Según el cuadro que tipo de videojuegos te parecen más divertidos?

Arcade	supermariobros, pacmán, fútbol, al baloncesto o al tenis,
Aventuras	Tarazan, Hércules. Claw, King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Pokémon, Ultimo Online
Estrategia	Tom Raider, jugar al ajedrez, a las damas, al monopolio al trivial pursuit.
Simulación	Fligh simulator, FIFA2000, The Sims

- a) Arcade
 - b) Aventuras
 - c) Estrategia
 - d) Simulación
- 4) Según el cuadro de la pregunta 3 ¿Qué tipo de videojuegos crees que son más fáciles y juegas con mayor frecuencia?
 - a) Arcade
 - b) Aventuras
 - c) Estrategia
 - d) Simulación
 - 5) ¿Qué tipo de videojuego crees que son más provechosos para tus estudios?

- a) Arcade
- b) Aventuras
- c) Estrategia
- d) Simulación

6) **¿Qué tipo de videojuego crees que son los que perjudican tus estudios?**

- a) Arcade
- b) Aventuras
- c) Estrategia
- d) Simulación
- e) todos

7) **¿De las siguientes alternativas, tú prefieres?**

- a) Los videojuegos
- b) Practicar deporte
- c) Cine
- d) Otros

¿Porqué?.....
.....

8) **¿Asistes a los videojuegos durante los días de clases?**

- a) Si
- b) A veces
- c) No

¿Porqué?.....
.....

9) **Si, concurre a los videojuegos, ¿Cuántas horas aproximadamente permaneces a la semana?**

- a) 1 hora
- b) 2 a 4 horas
- c) 4 a 6 horas
- d) Más de 7 horas

10) **¿Cuántas horas al día podrías jugar a los videojuegos?**

- a) 1 a 3 horas
- b) 4 a 6 horas
- c) 7 a más horas

11) **Por asistir a los videojuegos, ¿Incumples con tus tareas?**

- a) Si
- b) A veces
- c) No

¿Porqué?.....
.....

12) **Durante la semana, ¿Cuántas veces faltas a clases por asistir a los videojuegos?**

- a) No faltó
- b) 1 a 2 días
- c) 3 a 4 días

13) **¿Tus habilidades y destrezas de videojuegos te ayudan a resolver las tareas escolares?**

- a) Si
- b) Poco
- c) No

¿Porqué?:.....
.....

14) ¿Los videojuegos que prefieres son de tipo?

- a) Acción con armas
- b) Acción con cuerpo
- c) Acciones de aventura

¿Porqué?:.....
.....

15) ¿Tus padres saben que tú asistes al internet a jugar videojuegos?

- a) Si
- b) No
- c) A veces

¿Porqué?:.....
.....

16) ¿Algún adulto controla las horas de juego y el contenido de tus videojuegos?

- a) Mis padres
- b) Un familiar
- c) Otra persona
- d) Nadie

17) ¿Quién crees que juega más a los videojuegos?

- a) Los niños
- b) Las niñas
- c) Ambos por igual
- d) Otros

18) ¿Frecuentemente dónde acudes para jugar a los videojuegos?

- a) En mi casa
- b) En casa de amigos (as)
- c) Cabinas de internet
- d) otros

19) Si conoces mas videojuegos menciónalos.

.....
.....
.....
.....

Ayacucho, 09 de junio

¡GRACIAS POR EL APOYO Y TIEMPO DEDICADO!



FOTOGRAFÍA N° 03



FOTOGRAFÍA N° 04



FOTOGRAFÍA N° 05



FOTOGRAFÍA N° 06



FOTOGRAFÍA N° 07



FOTOGRAFÍA N° 08



FOTOGRAFÍA N° 09



FOTOGRAFÍA N° 10

BIBLIOTECA E INFORMACION
CULTURAL
U.N.S.C.H.