

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y
HUMANIDADES



AFICIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y APATÍA ESCOLAR DE
LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA FORTUNATO ZORA CARBAJAL DE LA CIUDAD
DE TACNA, EN EL AÑO 2014

PRESENTADO POR:

Bach. Angie Lissette Nina Quenta

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

TACNA – PERÚ

2015

DEDICATORIA:

A todas aquellas personas que me
alentaron y me apoyan día a día, gracias
mamá.

INTRODUCCIÓN

Se está formando un nuevo tipo de ciudadanía a través de la televisión, los videojuegos y las redes telemáticas, creándose así, nuevos espacios de socialización. En este escenario el uso de los videojuegos se ha convertido en una de las actividades más comunes entre niños y jóvenes. Su uso, es controversial, en tanto, algunos sostienen que ayudan a la socialización y el aprendizaje, mientras que otros sostienen que atentan contra el aprendizaje, ya sea por los contenidos a los que están expuestos o por el gran porcentaje de tiempo que invierte un niño frente a los videojuegos.

Esta tecnología en la que se ven envueltos los niños enfrenta a los sistemas de aprendizaje que se ejercen en la escuela, ya que los videojuegos condiciona la mente de los niños, rechazando todo aquello que no tenga estos entornos interactivos como los métodos de enseñanza de la escuela. Por esta razón en el presente trabajo se propone investigar cual es la relación entre la afición a los videojuegos y la apatía escolar en los niños de la Institución educativa “Fortunato Zora Carbajal” de la ciudad de Tacna.

Los resultados de la investigación se exponen en el presente informe que se ha organizado de la siguiente manera:

En el primer capítulo: se expone el problema de investigación, donde se expone el planteamiento, la formulación, los objetivos, justificación y definiciones operacionales.

En el segundo capítulo: los fundamentos teóricos sobre la apatía escolar y la afición a los videojuegos.

En el tercer capítulo: El marco metodológico, compuesto por las hipótesis de investigación, el tipo, el diseño, las variables, la población y muestra, las técnicas e instrumentos y el procesamiento de datos.

En el cuarto capítulo: Se presentan los resultados sobre la apatía escolar, la afición a los videojuegos y la comprobación de las hipótesis.

En el quinto capítulo: Las conclusiones y recomendaciones.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I.....	8
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.2.1 Problema General	9
1.2.2 Problemas específicos.....	9
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
1.4 OBJETIVOS	11
1.4.1 Objetivo General.....	11
1.4.2 Objetivos Específicos	11
1.5 DEFINICIONES OPERACIONALES	12
CAPÍTULO II	155
2.1 LOS VIDEOJUEGOS.....	155
2.1.1 Definición de los videojuegos.....	¡Error! Marcador no definido.5
2.1.2 Tipos de videojuegos	177
2.1.3 Formas de jugar en los videojuegos.....	188
2.1.4 Clasificación de los videojuegos.....	20
2.1.5 Los Ciberjuegos	244
2.1.6 Afición a los videojuegos	288
2.1.7 El tiempo como afición a los videojuegos	299
2.1.8 El ocio como motivador a la afición de los videojuegos	311
CAPÍTULO III.....	34
3.2 APATÍA ESCOLAR.....	344
3.2.1 Definición de Apatía Escolar	¡Error! Marcador no definido.4

3.2.2	Desarrollo de la apatía escolar	366
3.2.3	Rasgos de la apatía escolar	388
3.2.4	Tipos de apatía escolar.....	39
3.2.5	La escuela y la apatía escolar.....	399
3.2.6	Causas de la apatía escolar.....	411
3.2.7	Consecuencias de la apatía en la escuela	433
CAPÍTULO IV		455
4.1	FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	455
4.1.1	Hipótesis General.....	455
4.1.2	Hipótesis Específicas	455
4.2	OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	466
4.2.1	Variable Independiente: Afición a los videojuegos.....	466
4.2.2	Variable Dependiente:	466
4.3	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	477
4.3.1	La Población	477
4.3.2	Muestra	477
4.4	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	488
4.4.1	Tipo de investigación.....	488
4.4.2	Diseño de investigación.....	499
4.5	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS ...	499
4.6	ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE DATOS	499
CAPÍTULO V		511
5.1	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	511
5.2	RESULTADOS SOBRE LA AFICIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	522
5.3	RESULTADOS DE APATÍA ESCOLAR.....	80
5.4	PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA COMPROBAR LA CORRELACIÓN ENTRE APATÍA ESCOLAR Y AFICIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	822
5.5	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	834
5.5.1	Comprobación de las hipótesis específicas.....	844
5.1.2	Comprobación de la hipótesis general	866

CAPÍTULO VI.....	877
6.1 CONCLUSIONES	878
6.2 RECOMENDACIONES	878
BIBLIOGRAFÍA	899
ANEXOS	944

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En nuestra experiencia educativa a nivel de prácticas profesionales, hemos tenido la oportunidad de involucrarnos en pláticas informales y entrevistas formales, con profesores que se desempeñan en diversos niveles de la Educación Pública en Tacna, encontramos un denominador común llamado apatía escolar. El problema en general se presenta en toda la población escolar de Tacna, pero nuestro interés se fijó especialmente en la Institución Educativa “Fortunato Zora Carbajal”, donde observamos que los alumnos de la Educación Primaria no toman la atención adecuada en escuela, y ese estado emocional los lleva a perder interés por el estudio, situación, en la que el sujeto no logra las metas esperadas con relación con su nivel de inteligencia, repercutiendo negativamente en su rendimiento integral y en su adaptación social. El problema se presenta en las aulas cuando observamos que los alumnos que físicamente están presentes, pero su mente parece estar “en blanco”, concentrado en sus propias

preocupaciones u ocupado en molestar a sus compañeros de clase; se siente ajeno y en muchas ocasiones manifiesta incomodidad.

La escuela prioriza: cumplir con las actividades programadas, contenidos curriculares que al parece encapsulan la información que debe cubrirse a lo largo del ciclo escolar. Situación contraria con el contexto actual, donde lo prevaleciente es la fluidez de múltiple información que proviene de distintas y diversas fuentes (Internet, videos, juegos, etc.) y está constantemente entrando a nuestro cerebro. Muchos de los niños de esta Institución Educativaaficionados a los videojuegos, ingresan a un círculo vicioso y a veces excesivo que puede suponer un desorden grave en la vida de los niños. Porque es el propio juego el que marca hasta dónde puede llegar, al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema General

¿De qué manera la afición a los videojuegos influye en la apatía escolar de los niños de Educación Primaria de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la Ciudad de Tacna, en el año 2014?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de afición a los videojuegos en los niños de Educación Primaria de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna?

¿Cuál es nivel de apatía escolar en los niños de Educación Primaria de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna?

¿Cuál es la relación entre la afición a los videojuegos y la apatía escolar en los niños de Educación Primaria de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna?

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La sociedad y la Educación transcurren a ritmos paralelos y los desafíos y retos de la escuela en la sociedad compleja en la que nos encontramos, son los mismos retos y desafíos de las sociedades democráticas actuales, por eso, la escuela no puede ser ajena al cambio. Por otra parte, la información que se transmite en la sociedad contemporánea, es una información esencialmente virtual. Se está formando un nuevo tipo de ciudadanía a través de la televisión, los videojuegos, las redes telemáticas, creándose así nuevos espacios de socialización. El uso de los videojuegos se ha convertido en una de las actividades más comunes entre niños y jóvenes. Su uso, ha llevado a levantar un sin número de críticas y reflexiones respecto al tema, ya sea

por los contenidos a los que están expuestos o por el gran porcentaje de tiempo que ocupa un joven frente al televisor o computador mientras está jugando. En este sentido la presente investigación es importante porque busca estudiar el problema de la afición a los videojuegos de los niños y de otro lado, la apatía, hacia el aprendizaje, los resultados que se obtengan serán un aporte a los Directivos de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal, que permitirán abrir espacios de discusión entre los docentes y educadores.

Por el lado práctico la investigación servirá como marco referencial para otras investigaciones en torno a la problemática que abordamos, como también serán motivadores para encausar un conjunto de recomendaciones validas orientadas a la solución del problema.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar de qué manera la afición a los videojuegos influye en la apatía escolar de los niños de Educación Primaria de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, en el año 2014.

1.4.2 Objetivos Específicos

- a. Establecer el nivel de afición a los videojuegos en los niños de Educación Primaria de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna.

- b. Determinar el nivel de apatía escolar en los niños de Educación Primaria de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna.

- c. Establecer la relación entre el nivel de afición a los videojuegos con la apatía escolar en los niños de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna.

1.5 DEFINICIONES OPERACIONALES

Afición: Es una actividad que se practica habitualmente y que para la persona que la realiza tiene el estricto fin del entretenimiento sin que medie ninguna causa de producción ni de obligación como ocurre con un trabajo.

Aficionado, Es aquella persona que practica una actividad, por placer y sin recibir dinero a cambio.

Afición a los videojuegos: Involucramiento habitual con los videojuegos, dejando de lado otros modos de pasatiempos.

Apatía: Es la falta de emoción, motivación o entusiasmo. Es un término psicológico para un estado de indiferencia, en el que un individuo no responde a aspectos de la vida emocional, social o física

Apatía social o apatía ciudadana, Es aquella por la cual los habitantes de una sociedad son ajenos a los problemas de su ciudad o de su país, es decir, tiene pleno desinterés y no les importa de manera alguna lo que sucede en su alrededor.

La apatía escolar: Trastorno de la afectividad que importa indiferencia, desánimo referido a los estímulos del aprendizaje.

La pereza, Es la falta de ganas o de disposición a la hora de la realización de determinadas tareas, actividades, acciones o movimientos.

Tedio, Sensación de malestar o fastidio provocada por la falta de diversión o de interés por algo. Aparece cuando un individuo no le encuentra sentido a una actividad. Por lo tanto, en ese momento siente fastidio y desgano ya que no existe algo que le provoque interés o entusiasmo.

Videojuegos: Medio de entretenimiento que acapara la atención de niños y adultos, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo, se

han infiltrado en todos los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicio, constituyen el principal medio de esparcimiento de los niños.

CAPÍTULO II

LOS VIDEOJUEGOS

2.1 LOS VIDEOJUEGOS

Entendemos por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo) (Marqués, 2001).

Para Juul(2005) cuando hablamos de videojuego “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos” (p.18).

Aarseth(2007) resalta: “consisten en contenido artístico, no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes) que colocan a los juegos

mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético” (p.95).

Para DiegoLevis(2003), los videojuegos consisten en un entorno informático que reproduce en una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Detrás de su inocente apariencia de juguete, los videojuegos fueron la primera tecnología informática a la cual un gran número de personas tuvo un acceso directo y personal.

Los videojuegos como dispositivo electrónico y elemento activo de la industria del entretenimiento, tienen más que ver con la producción y la difusión audiovisual que con la industria del juguete o con el campo del ocio. En este sentido se puede considerar como un nuevo medio audiovisual.

Los videojuegos son los pioneros de un nuevo concepto: el multimedia interactivo. La interactividad de un sistema es mayor cuanto mayor es el nivel de actuación posible del usuario sobre el mensaje emitido, sin olvidar el volumen de información que maneja el sistema. La evolución de los videojuegos permite prever el nacimiento de un nuevo lenguaje cinematográfico interactivo que puede definir las formas de ficción del futuro (Levis, 2003, p. 33).

Los videojuegos son “el primer fruto del encuentro de la Televisión y la computadora”. “Gracias a los videojuegos el usuario por primera vez

podía controlar lo que sucedía en la pantalla” ya que se han convertido en una forma de mayor interacción para los menores, los videojuegos se diferencian de la TV en cuatro aspectos:

- Actividad frente al videojuego en contraposición a la TV donde predomina la pasividad.
- La TV no requiere de concentración a diferencia de los videojuegos.
- La participación en los videojuegos es individual, mientras que en el caso de la TV es una experiencia compartida con miles de televidentes.
- La TV se adscribe a sí misma como reflejo de la realidad, mientras que los videojuegos aceptan su carácter lúdico y de simulación.

2.2 TIPOS DE VIDEOJUEGOS

En los diferentes tipos de videojuegos que existen básicamente se distinguen las maquinitas, computadoras personales, consolas domésticas. Aquí cabe mencionar que el gran éxito de los videojuegos se debe en gran parte a las videoconsolas domésticas y las consolas portátiles, cada uno de estos aparatos tiene sus propias características diferenciándose uno del otro. Por ejemplo las maquinitas funcionan con una moneda, el juego suele ser breve y sencillo.

En cambio el ordenador personal o computador necesitan de un CD-ROM), para realizar un juego, estos aparatos como bien sabemos son utilizados para una gran cantidad de cosas, entre las que están el jugar con videojuegos.

Ahora hablemos de las *Videoconsolas*; estos aparatos requieren de un televisor para poder jugar, tienen sus propios medios de lectura por eso nada más necesitan la pantalla que es una TV, son sistemas diseñados especialmente para el juego además de que son muy fáciles de utilizar por ejemplo el Xbox 360 o el Playstation.

Consolas portátiles; a diferencia de las videoconsolas portátiles éstas no necesitan de ninguna pantalla como la TV, porque ya cuentan con una integrada. Para este tipo de consolas existen diferentes tipos de cartuchos dependiendo del modelo por ejemplo están el Gameboy, NintendoDS o la consola Pandora entre muchas otras.

2.3 FORMAS DE JUGAR EN LOS VIDEOJUEGOS

Existen diferentes formas de jugar con los aparatos antes mencionados, a continuación mencionamos algunas modalidades de juego:

1. Se puede jugar de manera individual contra la máquina; se trata de una forma tradicional de juego informático. Este tipo de modalidad se puede utilizar también “off line” y cambiar cualquier tipo de plataforma, además como forma adicional se puede reanudar la partida cuantas veces quiera el jugador.

2. También se conoce la modalidad arena o de competencia; en el que los jugadores se enfrentan entre ellos, bien sea en una computadora o utilizando una consola doméstica con la ayuda de una pantalla de televisión. Hay algunos juegos que ofrecen la opción de jugar contra la máquina, como los deportivos o los de luchas, principalmente la modalidad en modo arena la utilizan las máquinas recreativas (maquinitas públicas), y las videoconsolas aunque también la podemos encontrar en la computadora pero es mucho más aceptada en las maquinitas o las consolas.

3. En red de modo arena; en esta modalidad se permite jugar contra alguien más utilizando máquinas diferentes, conectadas a través de una red, cabe mencionar que con esta modalidad se puede jugar con personas de cualquier parte del mundo, por ejemplo los simuladores de autos de carreras tienen esta modalidad.

4. En red en modo asociativo o en equipo(multiplayer); en esta modalidad los jugadores pueden jugar a través de internet o bien si el juego se encuentra en alguna máquina también lo pueden hacer, cabe mencionar que los jugadores pueden formar un equipo para jugar contra la máquina.

5. En red, competencia de equipos; esta modalidad sólo se puede jugar en una computadora, al igual que la forma de modo asociativo en equipo, aquí también se puede jugar en equipo con personas de países o ciudades diferentes y todos buscan un solo objetivo vencer a la máquina.

6. Multiusuarios en red; con esta forma de juego pueden jugar miles de participantes a través de la red.

2.4 CLASIFICACION DE LOS VIDEOJUEGOS

Los diferentes tipos de videojuegos como las máquinas, computadoras o las videoconsolas que ya mencionamos anteriormente tienen una gran variedad de juegos, pero fue a principios de los ochentas según Castells (2002), que se empezaron a utilizar licencias para vender títulos y personajes de películas exitosas y a su vez se empezaron a caracterizar por géneros.

Aunque debemos señalar que hay múltiples clasificaciones, finalmente debemos recordar que se unen en géneros porque comparten ciertas características que los hacen similares y precisamente por eso se hace difícil una sola clasificación.

La clasificación en la que podemos poner a los videojuegos, según Levis (2003), en sus distintos géneros es la siguiente, cabe mencionar que algunos están íntimamente ligados.

En lo que respecta a nosotros creemos que la clasificación es vigente ya que buscamos otras que resultaron muy relacionadas, además de que en nuestra investigación lo pudimos corroborar pues esos géneros los podemos encontrar en las maquinitas y la red. Seguidamente describimos cada uno de ellos:

Los juegos de lucha; son aquellos en los que se enfrentan dos personajes que son controlados y elegidos por dos jugadores de carne y hueso, también se puede enfrentar un jugador contra la máquina. La finalidad es vencer a los contrincantes que instala el programa para así avanzar a otro nivel. Las luchas típicamente son de artes marciales, por ejemplo el juego de “puños de dragón o dragón Ball”. Normalmente este tipo de videojuegos se caracterizan por ser muy sangrientos, es decir hay

mucha violencia implícita y conforme se avanza en las fases del juego también avanza el nivel de violencia.

Los Beat' em up (golpealos a todos) o juegos de combate; también violentos se tratan de golpear a todo aquel que se atraviesa en el camino del personaje manipulado por el jugador, algunos juegos de este tipo son los "Grand Theft Auto San Andrés".

Shoot'em up (dispárales a todos) o juegos de disparo; se trata de disparar a todo aquello que aparece en la pantalla, este tipo de juegos es como el de policías y ladrones, donde tienen que casar a los malos, por ejemplo el juego de "Nerf N- Strike".

Juegos de plataforma; normalmente es el básico de las videoconsolas, el personaje tiene una misión, por lo que tiene que pasar por varias situaciones recogiendo sus poderes y venciendo los obstáculos que aparecen, un clásico de este tipo es "Mario Bros".

Simuladores; estos videojuegos han causado una gran atracción para los jugadores gracias al realismo de sus imágenes. Algunos de ellos son los de carreras de autos o los de vuelo.

Juegos de deporte; como bien se sabe son de los preferidos por el público inclusive se llegan a comparar con los simuladores por su realismo, este tipo de videojuegos se recomiendan ampliamente en el estudio de Levis, para jugar en compañía de los amigos ya que no contienen ningún tipo de violencia, en esta categoría existen muchísimos juegos deportivos como los de fútbol, básquet, tenis etc.

Estrategia; son interesantes de acuerdo al tema, son complejos, muy realistas en sus imágenes los más populares son los de aventuras gráficas, rol y los de guerra.

Ludo-educativos; combinan juegos con actividades educativas por ejemplo el juego “ven a jugar con Pipo”, que tiene varios juegos como talleres de cuentos o los de matemáticas. Otro juego es el “ImmuneAttack”, se trata de conocer sobre biología celular un juego más es “Donkeyxote” “el burro y don Quijote” que enseña la obra de Cervantes Saavedra.

Juegos de sociedad; en realidad son casi exclusivos de computadoras, son similares a los de estrategia, se dice que son adaptaciones del juego solitario, un juego clásico de esta categoría es el de ajedrez.

Porno-erótico, estos han extendido su proliferación de la consola Neo Geo CD, Playstation al de las videoconsolas.

Muchos de los videojuegos anteriormente mencionados se pueden descargar de la red, es decir se puede jugar en internet, estos juegos llaman mucho la atención de los jugadores pero de este tema hablamos en el siguiente apartado un poco más a detalle.

2.5 LOS CIBERJUEGOS

Para hablar de los ciberjuegos primero debemos señalar que hay muchos programas de juegos informáticos a los que se puede tener acceso desde una computadora, por supuesto a través de internet.

Se dice que el internet suele ser muy popular pero desde hace muchos años atrás se puede jugar en la red, es decir esto no es algo nuevo aunque sí ha cobrado relevancia.

El internet ofrece la posibilidad de acceder a muchas versiones gratuitas de videojuegos, aunque para algunos de ellos hay que pagar.

Tovar (2010), dice que el internet es concebido como un espacio mental o espacio cibernético (cyberspace). En el podemos encontrar información organizada bajo la siguiente estructura:

- 1) buscadores.
- 2) portales generalistas (aquellos puntos de acceso que permiten a los visitantes a través de una amplia selección organizada de recursos, moverse con cierta comodidad por la red mundial).
- 3) Web site o portales temáticos, páginas o sitios grandes para uso de una empresa, profesionistas, transnacionales o empresas en general.
- 4) Microsite, pequeños sitios con información concreta sobre servicios o productos, resumida en 15 o 20 cuartillas: catálogos, información de servicio a clientes y
- 5) “Banners” o “cintillas” (formato publicitario).

La mayoría de aplicaciones encontradas en Facebook se relacionan con juegos de rol, juegos parecidos al Trivial Pursuit (por ejemplo geografía), o pruebas de habilidades (digitación, memoria). Entre los más célebres se encuentran los juegos de pusckabminecraftPlayfish, como Petsociety, los juegos de ZyngaGames como FarmVille²⁹ y CityVille además los juegos de Digital Chocolate como Tower Bloxx.

Al hablar de videojuegos, dice Tovar (2010) podemos referirnos a una muy amplia categoría que comprende a todos aquellos juegos en los que se hace una combinación de tecnologías de audio y video. Más que un tipo de juego son un medio activo, requieren de una concentración absoluta, su naturaleza es totalmente lúdica en la que se combinan la fantasía y la simulación. Han sido el primer medio en combinar la multiplicación de estímulos y el dinamismo visual de la televisión con la participación activa del usuario.

Los juegos en red son programas digitales de entretenimiento, se instalan en la computadora y que a través de una conexión de banda ancha se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa puedan jugar el mismo juego simultáneamente.

Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro del local o fuera del mismo, pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales. Sin duda los juegos en red se ubican en la tradición que inauguran los videojuegos pero a diferencia de estos últimos, el jugador no compete contra la máquina sino contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados del otro lado del mundo (Cabello, 2006).

Como dice Castells (2002), en los juegos de internet, juegos on line, uno pasa a enfrentarse a personas de carne y hueso. No estás frente a un anónimo personaje-muñeco que cuenta con un número limitado de alternativas. Se trata de competir contra otra persona que piensa y decide libremente en función de situaciones cambiantes.

Herrera (2009), afirma que la red está cambiando toda la industria ya que primero permitió que se pudiera jugar con personas de diferentes ciudades o países, es decir que fuera una experiencia compartida, y después los videojuegos se convirtieron en un gran fenómeno social favoreciendo los juegos on line.

En la práctica del juego por internet las cosas son diferentes. Ese *sujeto* inicial no solo requiere ser más que activo, y más que interactuar tiene una relación en términos de interactividad con un recurso tecnológico que es internet capaz de responder a las acciones de un usuario. Internet constituye a la vez el espacio pero de características totalmente diferentes, en esencia no existe, es imaginario en cierta forma y técnicamente hablando constituido por una red que a la vez es el escenario del juego (Tovar, 2005).

Debemos recordar que los ciberjuegos constituyen un parte del entretenimiento que eligen los niños y adolescentes, ya que también existe

la opción de los videojuegos de maquinitas y que son la otra parte preferida para jugar, pero de ese tema hablamos un poco más en el siguiente segmento.

2.6 AFICION A LOS VIDEOJUEGOS

El concepto de afición hace referencia a cualquier actividad o cosa que uno hace para el regocijo y la alegría de sí mismo.

El diccionario de lengua española Larousse (2007) señala que la afición “es el gusto o interés por alguna cosa” (p.158). De aquí, que podemos entender que una afición, también conocida por algunos como hobby y por otros como pasatiempo, es una actividad que se practica habitualmente y que para la persona que la realiza tiene el estricto fin del entretenimiento sin que medie ninguna causa de producción ni de obligación como ocurre con un trabajo o estudio.

La inclinación por algún arte, juego o deporte es innato en la persona, todos o casi todos los niños tiene una serie de actividades y en los primeros años de definición de la personalidad pueden tener más de dos actividades, posteriormente se irán reduciendo, lo importante es permitir que los niños adopten sus propias aficiones.

Definitivamente los padres siempre querrán influir en las decisiones de sus hijos, pero que realmente no es beneficioso para nadie, una cosa es recomendar y otra decidir por ellos.

Practicar actividades que les gusten y los alegren junto a un grupo de individuos que comparte esa pasión, hará que se rodee de personas que comparten con ellas y ellos una conexión fuerte de conexión y entendimiento, y que será un buen punto de partida para conseguir buenas y positivas amistades.

2.6.1 El tiempo como afición a los videojuegos

Como ya se mencionaba anteriormente una característica importante que se establece entre los niños, adolescentes y los videojuegos es la atracción visual como bien menciona Greenfiel, debido a todas las imágenes que se ven en la televisión, ya sea de alguna serie animada o una película de acción. Los grandes periodos de tiempo que dedican los videojugadores a los videojuegos es una característica importante que a continuación analizamos.

El tiempo tiene un gran poder de atracción en los videojuegos, y jugar demasiado tiempo como forma de entretenimiento puede resultar en cierto grado un abuso por parte de los jugadores.

Hay cierta diferencia entre el jugar y el entretenimiento, Valiño (2006), considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión. La situación imaginaria del juego enseña al niño a sostener su conducta en el significado. Mientras que el entretenimiento en general es entendido como una respuesta personal sobre actividades que pueden ser hechas durante el tiempo libre, permitiendo relaciones interpersonales y una gran satisfacción personal (Loyola, 2007, p. 6).

El tiempo en su transcurrir marca los grandes periodos de nuestras vidas, su medición y administración estructuran nuestras actividades diarias. Hay un tiempo para dormir, un tiempo para comer, un tiempo para trabajar o estudiar y un tiempo convencionalmente denominado libre que se suele ocupar en diversas actividades de ocio.

Pero qué se entiende como ocio, Juárez (1993), define el término “ocio” como toda actividad no obligatoria a la que uno se dedica después de haber cumplido sus deberes laborales, familiares y sociales” (P.19).

Dice Vilella (2005) que los niños y adolescentes pasan muchas horas delante de la pantalla y la mayoría de los padres miran este hecho con

preocupación pues el abuso de los videojuegos por parte de sus hijos aumenta.

2.6.2 El ocio como motivador a la afición de los videojuegos

La aparición de los videojuegos en el universo del ocio y tiempo libre de los niños y adolescentes en particular así como también de los jóvenes, está demandando una formación por parte de los poderes encargados del desarrollo de la socialización Primaria del ser humano, los centros escolares y la familia (Marín, 2006).

Según afirmaciones de Moral (1996), en las sociedades avanzadas los niños y adolescentes dedican su tiempo libre al avance tecnológico en el que se encuentran los videojuegos, cosa que también sucede en la nuestra. La nueva situación conlleva un enriquecimiento del contenido del ocio que bordea la saturación. Y es que el consumo también ha evolucionado debido principalmente a las innovaciones tecnológicas, dando lugar a nuevos medios y nuevas formas de empleo del ocio y por los mismos nuevos problemas lo que ha traído una híper ocupación del ocio lo que se ha sumado a la ya de por si híper ocupada vida cotidiana de las sociedades desarrolladas.

Esta evolución afecta sensiblemente al mundo infantil. En las sociedades avanzadas los niños y adolescentes se encuentran entre la esterilidad del (no hacer nada) y la híper ocupación del tiempo de ocio institucionalizado, que es el dedicado en la Educación informal a actividades extraescolares Moral (1996), en este contexto el actual consumo infantil del ocio presenta una fuerte influencia del avance tecnológico, nos parece que la sociedad mexicana también entra en esa categoría, pues la tecnología va acaparando día a día la atención de las personas sobre todo niños y adolescentes.

Otro elemento interesante es la importancia que adquiere el juego en el tiempo de ocio y entretenimiento. Como dice Bringué(2008), los nativos digitales juegan de un modo distinto y su concepción del juego cambia ya no sólo tiene un carácter lúdico sino también eminentemente social.

Existen en el mercado diversos dispositivos para el entretenimiento digital; los específicos liderados por las videoconsolas (Xbox, Playstation, Wii) y las consolas portátiles (Gameboy, PSP, NintendoDS). Además de estas plataformas, el celular, el ordenador e internet, a través de los juegos en red, emergen como escenarios cada vez más habituales para desarrollar esta actividad (Bringué, 2008 p. 135).

Jugar con videojuegos constituye una actividad de ocio, en una encuesta realizada por Generación interactiva se dio a conocer el tiempo dedicado a jugar entre semana y durante los fines de semana. De lunes a viernes tan sólo uno de cada diez integrantes de la Generación Interactiva declara no jugar en ningún momento a videojuegos bien sea con el ordenador o con la videoconsola.

Un tercio declara una dedicación diaria inferior a una hora (light users); superando ese límite se encuentra un 24% con un consumo de entre una y dos horas (mediumusers), mientras que el grupo de heavy users lo configura el 15% con más de dos horas de dedicación. El fin de semana aumenta el dato de menores que no juegan y disminuyen los casos de consumo bajo, definidos en intervalos de «Menos de una hora» o «Entre una y dos horas». El contraste lo encontramos en el caso de consumos más intensos, cuya frecuencia entre los menores aumenta durante los días no lectivos (Bringué, 2008, p. 135).

En nuestro punto de vista en particular nos parece que el tiempo que se emplea en jugar con videojuegos (ocio), implica un cierto grado de inversión económica sobre todo si se juega durante grandes periodos de tiempo y claro tomando en cuenta el tipo de aparato con el que se juega.

CAPÍTULO III

LA APATIA ESCOLAR

3.1 APATÍA ESCOLAR

El término procede del griego y comúnmente se asocia a otros conceptos como el de indiferencia, desmotivación, dejadez, etc. De este modo, el diccionario de la Real Academia Española lo define como “impasibilidad del ánimo” o, en una segunda acepción, como ‘dejadez, indolencia, falta de vigor o energía’. En esta primera definición, alejada de tecnicismos, se aprecia como el concepto de apatía hace referencia tanto a aspectos cognitivos y afectivos como conductuales. Sin embargo, todas estas definiciones encuentran su punto débil cuando los síntomas apáticos aparecen conjuntamente con otros como la agitación, irritabilidad, euforia, etc., que precisamente no se caracterizan por una ausencia o disminución del componente emocional.

Existe pues actualmente una necesidad de definir la apatía de una forma más adecuada, más precisa, y de operativizar los criterios que definen este trastorno.

Dubois (2006) define la apatía como un “déficit persistente de motivación, una ausencia o disminución de sentimientos, emociones o intereses que desembocan en una disminución significativa de las conductas autogeneradas dirigidas a un fin” (p.135).

Para Clarke (2008) la apatía se define como un síndrome neuroconductual complejo que se caracteriza por un déficit persistente de la motivación.

Tagariello (2009) la apatía es un déficit motivacional primario que hay que diferenciar de la depresión y las dificultades funcionales propias del declive cognitivo.

La apatía puede ser considerada como un síntoma o una dimensión de la conducta humana, y conceptualmente hace referencia tanto a aspectos cognitivos y afectivos como conductuales, que desembocan en una disminución significativa de las conductas autogeneradas dirigidas a un fin.

3.2 DESARROLLO DE LA APATIA ESCOLAR

Para poder analizar el tema de la apatía en la escuela y como afecta el rendimiento del alumno, vamos a ver primero la forma en que se desarrolla el cerebro humano en la infancia y adolescencia, así como la forma en que aprendemos durante estos periodos.

Niños muy jóvenes son capaces de desarrollar entendimientos sofisticados de los fenómenos que los rodean, son aprendices activos. Existen estudios que indican que en sus primeros meses de vida, los infantes ya atienden a los números o cantidades de objetos a su alrededor. También hay evidencia de que los infantes pueden operar con números. Ellos desarrollan habilidades matemáticas al interactuar con su medio y de esa forma construyen su sentido inicial de numeración. Se ha creído durante mucho tiempo que desde la etapa de nacimiento hasta los tres años de edad es cuando los niños son más receptivos al aprendizaje.

El cerebro durante la adolescencia atraviesa por varios cambios: Primero, el cuerpo estriado derecho, que regula el comportamiento 'riesgo-recompensa' cambia de tal forma que podría guiar al adolescente a elevar riesgos para mayor recompensa. Luego el cuerpo caloso, la glándula pineal (produce hormonas que regulan el sueño), el cerebelo que controla la postura, movimiento y equilibrio continua su crecimiento hasta a finales de la adolescencia; el cerebelo también influye en otras áreas del cerebro

que manejan las funciones motoras y cognitivas tales como el lenguaje. La última en desarrollarse es la Corteza pre frontal, encargada de funciones como cognición a nivel elevado, se vincula con la personalidad del individuo y con la regulación de la profundidad de los sentimientos, así como en la determinación de la iniciativa y el juicio del individuo. También interviene en el proceso de atención.

El niño desde su más temprana edad va formando lo que se ha denominado el auto concepto: el conocimiento que tiene de sí mismo. El comportamiento posterior depende de ese auto concepto en cuanto que él mismo se comportará según lo que cree que es capaz y no tanto por lo que realmente es. De ahí que muchos alumnos anticipen porque creen saber los resultados de su actitud. Los indicadores son las reacciones de los adultos que lo rodean; lo que éstos esperan del niño condiciona severamente lo que el niño hará.

El paso por el sistema educativo se corresponde a las etapas de la niñez, la pubertad y adolescencia, momentos de ansiedad y de incertidumbre, donde se da una apertura a lo social que trasciende el reducido mundo familiar, muchas veces sin recibir ayuda por parte de las personas adultas. Durante estos años, los alumnos en la escuela no solo aprenden contenidos curriculares, sino otra programación oculta, sutil y silenciosa con la que aprenden reglas de interacción social, relaciones de

poder, valores que difieren de los que se predicán y que se actúan más allá del lenguaje verbal.

3.3 RASGOS DE LA APATIA ESCOLAR

Es difícil establecer un límite respecto a lo que podemos considerar normal en la actividad de un niño. Sin embargo, en algunos casos resulta evidente y podemos apreciar con facilidad que la actividad del niño es inferior a la que normalmente corresponde para su edad.

El niño apático es un niño aparentemente tranquilo, le gusta estar solo, no realiza juegos activos, muestra poco interés por las cosas y no reacciona ante los estímulos. Normalmente, son niños que se aíslan y se relacionan poco con los demás, suelen tener escasa comunicación con los padres y por lo general tienen pocos amigos. A continuación algunos síntomas.

1. **Anímicos:** tristeza, abatimiento, irritabilidad, nerviosismo, cansancio.
2. **Conductuales:** desmotivación.
3. **Cognitivos:** menos atención, memoria, concentración.
4. **Físicos:** insomnio, pérdida de apetito y menor deseo sexual.

5. **Interpersonales:** se daña la relación con el entorno. La vida social casi desaparece

3.4 TIPOS DE APATIA ESCOLAR

Existen dos tipos de apatía: por convicción y por pereza.

La apatía por convicción mantiene una idea creada por un razonamiento previo derivado de una serie de juicios, fundados en una simplista forma de ver la vida, lo que lo aparta de la realidad y lo aísla de los individuos, para no tomar ningún compromiso, ni comprometerse con nadie, con nada y con esta idea se niega, se opone a sí mismo.

La apatía por pereza, es el tipo de indiferencia provocado cuando el ser humano ha perdido su humanidad, a perdido su impulso por la vida, ha perdido toda razón de ser, todos sus valores que lo hacen ser hombre y se manifiesta por la flojera, la dejadez, el cansancio y la comodidad a no querer actuar, por falta de deseos incluyendo el pensar.

3.5 LA ESCUELA Y LA APATIA ESCOLAR

Es de vital importancia que los docentes revisen críticamente qué es lo que funciona en la práctica y qué es lo que ya no sirve pero se sigue haciendo por comodidad o por inercia. De esta forma se podrá ver qué

modelo de enseñanza podría reemplazar al modelo de institución tradicional que aún predomina y que resulta anacrónico en la sociedad posmoderna.

Las prácticas pedagógicas deben adecuarse a la época que nos toca vivir y la escuela debe explotar al máximo las posibilidades que nos brinda la tecnología, debemos reconocer que el estudio, y por lo tanto el proceso de aprendizaje, implica esfuerzo y requiere tiempo y dedicación individual.

Los adultos nos quejamos de la apatía y de la falta de interés de los adolescentes, pero no debemos olvidar que el colegio es un microcosmos que refleja lo que sucede en la sociedad en la que está inserta. La costumbre de llegar a obtener lo que se quiere con el mínimo esfuerzo y lo más rápido posible se ha enraizado en todos los ámbitos y es lógico por lo tanto que también lo haya hecho en el colegio y, especialmente, en la etapa de la Educación básica regular.

La escuela ya no se posiciona como el lugar del saber, esto ha quedado para el pasado. Ésta se ha convertido en una especie de guardería de adolescentes cuyo único objetivo es alcanzar la nota de aprobado de cualquier manera posible (copiando, mintiendo, etc.), siempre que no incluya el esfuerzo individual que implica estudiar.

Los niños no encuentran el sentido de tener que estudiar cosas que en nada se relacionan con sus propios intereses y que a su juicio, no les servirán para nada en la vida real, en un futuro que vislumbran incierto y sin horizontes. Los modelos que se les muestran como exitosos no son los científicos, los académicos, los esforzados, los perseverantes, los honestos. Por el contrario, triunfan en la vida “el vividor”, el que roba, el que traiciona o el que engaña según vemos en los medios audiovisuales. Los chicos tienen como modelo a imitar, en palabras de los mismos adolescentes, “a aquel que es joven, tiene dinero y hace lo que quiere”.

3.6 CAUSAS DE LA APATIA ESCOLAR

Hoy día se evidencia un gran desinterés de la población hacia su entorno, y cada vez en mayor proporción en la población escolar. Este desinterés, es conocido por los expertos como apatía, que no es más que la pérdida de motivación hacia metas propias y hacia el medio en el cual estamos insertos. Las causas de este síndrome pueden ser muchas, a continuación citaremos algunas:

- El desarrollo motor o cualquier otro problema en el desarrollo del niño.

- También puede ser la consecuencia de una enfermedad física, pero en tal caso lo normal es que vaya acompañado de fiebre, adelgazamiento o un excesivo cansancio.
- La falta de sueño continuado o una mala alimentación hacen que el niño esté habitualmente cansado y muestre pocas ganas de realizar actividades. De igual forma, esto también producirá un bajo nivel de atención y de rendimiento pudiendo derivar en un fracaso escolar.
- También puede ser como reacción ante unos padres excesivamente protectores o autoritarios, o hacia unos padres con una vida muy activa y un horario laboral muy amplio, lo que hace que los niños tomen esta actitud para llamar la atención.
- Puede surgir como consecuencia de un cambio de ciudad o de colegio, tras la separación de los padres, el nacimiento de un nuevo hermano o tras la muerte de un amigo o familiar. Son cambios que pueden crear en el niño una sensación de tristeza, soledad y apatía.
- Por un bajo grado de autoestima, producido en ocasiones por malos resultados académicos o por sentirse aislado del grupo de compañeros.

- Como síntoma del inicio de una depresión, en tal caso debe ser corregido lo antes posible y poner la situación en manos de profesionales, de lo contrario el niño se adentraría en una depresión que diagnosticada tempranamente se podría tratar con total eficacia.

3.7 CONSECUENCIAS DE LA APATIA ESCOLAR

La apatía escolar importa desinterés referido al aprendizaje. El alumno está físicamente presente en la clase, pero su mente está “en blanco” o concentrado en sus propias preocupaciones, o dirigido a molestar el desarrollo de la clase, de la cual se siente ajeno e incómodo.

La apatía es un grave problema, pues el docente puede intentar estrategias diversas para ayudar a alumnos con escasos conocimientos previos, o dificultades para la comprensión lectora, pero motivar a un alumno que se resiste a aprender porque nada lo conmueve, es una tarea casi imposible, sobre todo si tampoco presta atención a la estrategia motivadora que plantea el docente.

Es difícil establecer un límite respecto a lo que podemos considerar normal en la actividad de un niño. Sin embargo, en algunos casos resulta evidente y podemos apreciar con facilidad que la actividad del niño es inferior a la que normalmente corresponde para su edad.

El niño apático es un niño aparentemente tranquilo, le gusta estar solo, no realiza juegos activos, muestra poco interés por las cosas y no reacciona ante los estímulos. Normalmente, son niños que se aíslan y se relacionan poco con los demás, suelen tener escasa comunicación con los padres y por lo general tienen pocos amigos.

El niño se aburre en la escuela, y ese estado emocional lo impele a perder interés por lo que en ella se le trata de enseñar, arribando, finalmente, a la explicación simplista de "fracaso escolar". Situación, se dice, en la que el sujeto no logra las metas esperadas con relación con su nivel de inteligencia, repercutiendo negativamente en su rendimiento integral y en su adaptación social.

CAPÍTULO VI

MARCO METODOLÓGICO

4.1 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

4.1.1 Hipótesis General

La afición a los videojuegos influye en forma directa y significativa en la apatía escolar de los niños de Educación Primaria de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la Ciudad de Tacna, en el año 2015.

4.1.2 Hipótesis Específicas

- a. Los niños de Educación Primaria de la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, presentan alto nivel de afición a los videojuegos.

- b. El nivel de apatía escolar en los niños de Educación Primaria de la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, es alto.

- c. Los niños de Educación Primaria manifiestan una relación significativa entre el nivel de apatía y el nivel de afición a los videojuegos en la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la Ciudad de Tacna

4.2 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

4.2.1 Variable Independiente: Afición a los videojuegos

Indicadores

- Grado de preferencia
- Tiempo que invierte en los videojuegos
- Tipo de juegos
- Número de juegos predilectos

4.2.2 Variable Dependiente: Apatía escolar

Indicadores

- Fala de emotividad para el aprendizaje
- Indiferencia
- Entusiasmo
- Rechazo
- Desgano

4.2.3 Escalas de las variables

- Nivel alto
- Nivel medio
- Nivel bajo

4.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

4.3.1 La Población

La población de estudio está conformado por 521 alumnos que estudian Educación Primaria, en la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la Ciudad de Tacna.

4.3.2 Muestra

La muestra se terminó de la siguiente manera:

A. *Determinación de la muestra.*

- n = Tamaño de la muestra
- Z = Nivel de confianza = 95% = 1.96 (valor de tabla)
- p = Variabilidad positiva = 50%
- q = Variabilidad negativa = 50%
- e = Margen de error = 6%

- N = Tamaño de la población = 521

$$n = \frac{Z^2 pqN}{Ne^2 + Z^2 pq} = 177$$

B. Distribución y Selección de la muestra

La distribución se realizó mediante el siguiente cuadro

Grado	Población	Muestra
Primero	85	29
Segundo	92	32
Tercero	89	30
Cuarto	83	28
Quinto	87	29
Sexto	85	29
Total	521	177

C. Selección de la muestra

La selección de la muestra se realizó al azar simple.

4.4 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

4.4.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación es básica, debido a que tiene por objeto obtener información sobre las variables realizando observaciones en su estado actual.

4.4.2 Diseño de investigación

El problema a investigar corresponde a un diseño descriptivo - correlacional, por cuanto se tratará de investigar la relación que existe entre ambas variables.

4.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Encuesta y su instrumento el cuestionario, para medir la afición a los videojuegos de las alumnas.
- La observación y su instrumento la guía de observación para evaluar la apatía escolar.

4.6 ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Las técnicas utilizadas para la presentación de los datos son:

- Los cuadros de frecuencias
- Gráficos de barras

Los métodos estadísticos para el procesamiento son:

- La frecuencia porcentual,
- La media aritmética
- Puntuaciones ponderadas
- Chi cuadrado

El tratamiento de los datos se realizó mediante el software estadístico SSPS 18.0

CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

Para la realización de la presente investigación, primeramente se realizaron coordinaciones con la dirección de la Institución Educativa, con la intención de obtener los permisos necesarios. Una vez lograda esta acción se procedió a preparar el campo para la aplicación de los instrumentos, en esta etapa se identificó a los alumnos y se seleccionó la muestra correspondiente.

Primeramente se aplicó el cuestionario a los niños, para recoger información sobre la afición a los videojuegos. Seguidamente se procedió a la aplicación de la guía de observación con ayuda de los profesores de aula, a fin de recoger información en relación a la apatía escolar de los niños.

5.2 RESULTADOS SOBRE LA AFICIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

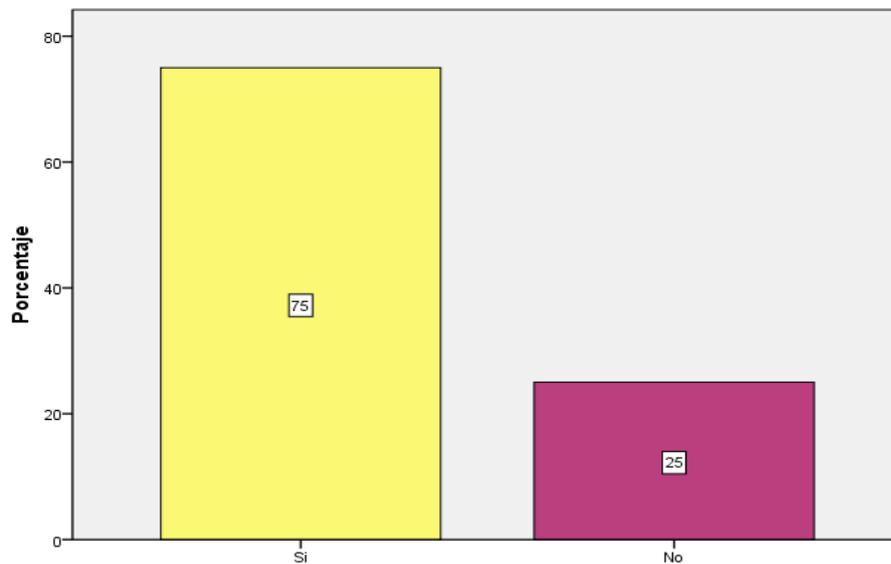
Tabla N° 01

¿Utilizas los videojuegos?

Uso	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	133	75,0	75,0
No	44	25,0	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 01



Fuente: Tabla N° 01

Interpretación

La tabla N° 01 presenta la información sobre la pregunta ¿Utilizas los videojuegos? Los resultados dejan ver que el 75% de los niños dicen si y el 25% no.

De esta información deducimos que la mayoría de los niños de la institución educativa “Fortunato Zora Carbajal” Tiene por costumbre utilizar los videojuegos como medio de diversión.

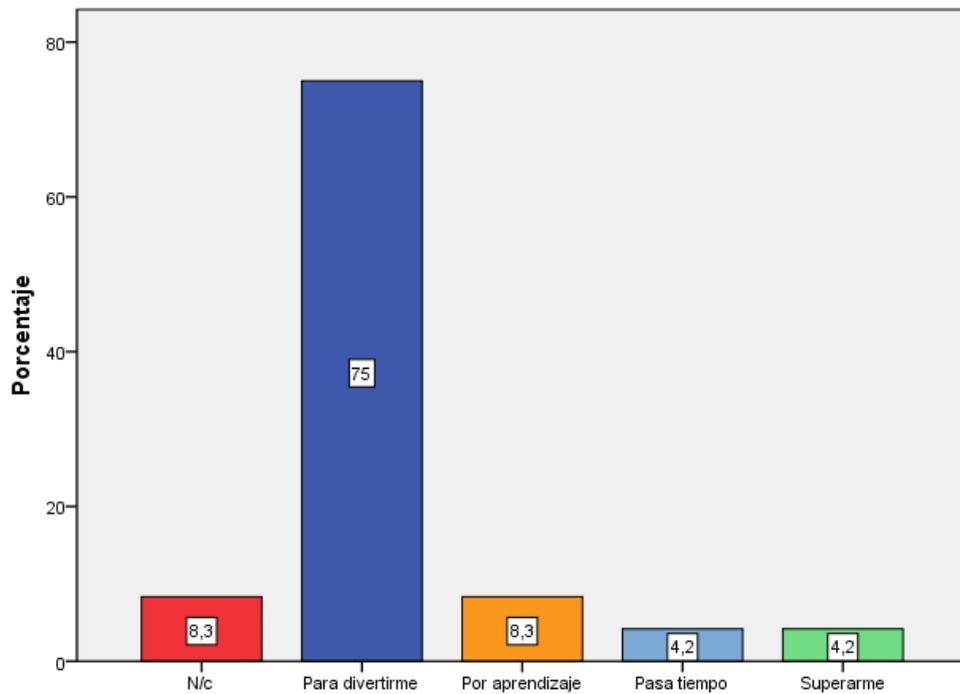
Tabla N° 02

¿Para qué juegas?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No contesto	35	8,3	8,3
Para divertirme	18	75,0	83,3
Para mejorar aprendizaje	2	8,3	91,7
Pasa tiempo	1	4,2	95,8
Para superarme	1	4,2	100,0
Para relacionarme	0	0,0	
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 02



Fuente: Tabla N° 02

Interpretación

La tabla N° 02 presenta la información relacionada a la pregunta ¿Para qué juegas? Los resultados indican que el 8.3% no contesto, el 75% para divertirme, el 8.3% para mejorar el aprendizaje, el 4.2% como pasa tiempo, el 4.2% para superarme, el 0.0% para superarme.

De la información anterior deducimos que la gran mayoría de niños, utiliza los videojuegos como medio de diversión, mientras que la mejora del aprendizaje, superación y/o como medio de relacionarse, presentan muy baja tendencia en los niños. Entonces como podemos apreciar los videojuegos se han convertido en la actividad favorita de los niños para obtener diversión.

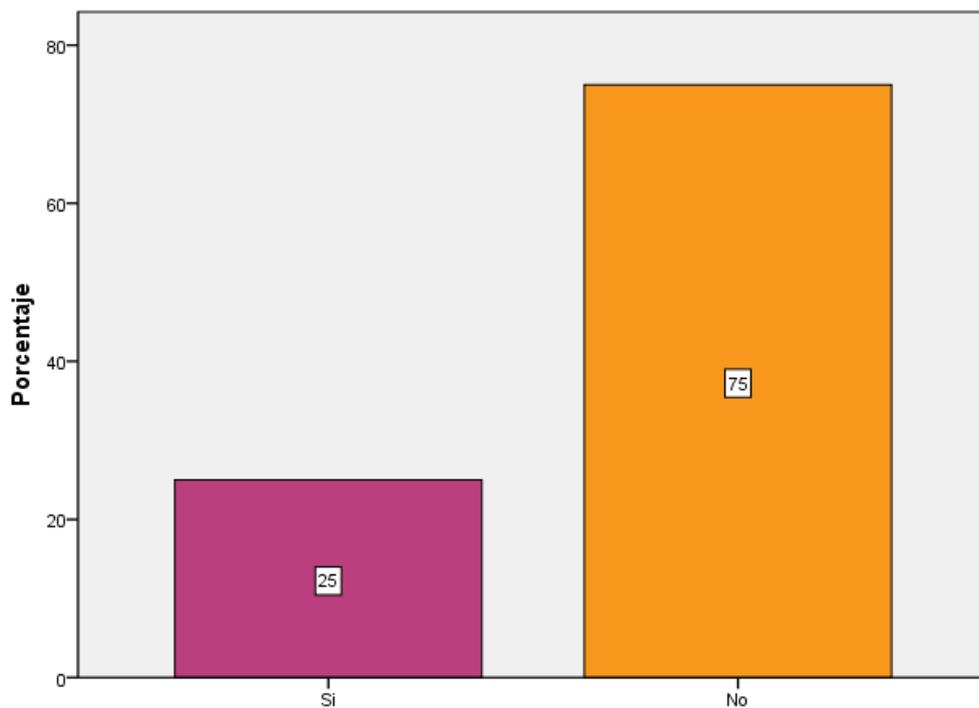
Tabla N° 03

¿Has dejado de hacer otras actividades que antes te gustaban, por jugar videojuegos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	44	25,0	25,0
No	133	75,0	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 03



Fuente: Tabla N° 03

Interpretación

La tabla N° 03 presenta los resultados de la pregunta: ¿Has dejado de hacer otras actividades que antes te gustaban, por jugar videojuegos? Donde apreciamos que el 25% indica que si y el 75% no.

De los resultados anteriores deducimos que la mayoría de los niños no han dejado de lado otras actividades que les gustaban por dedicarse a los videojuegos. Es decir, que tienen tiempo para cumplir con otras actividades que son importantes para ellos.

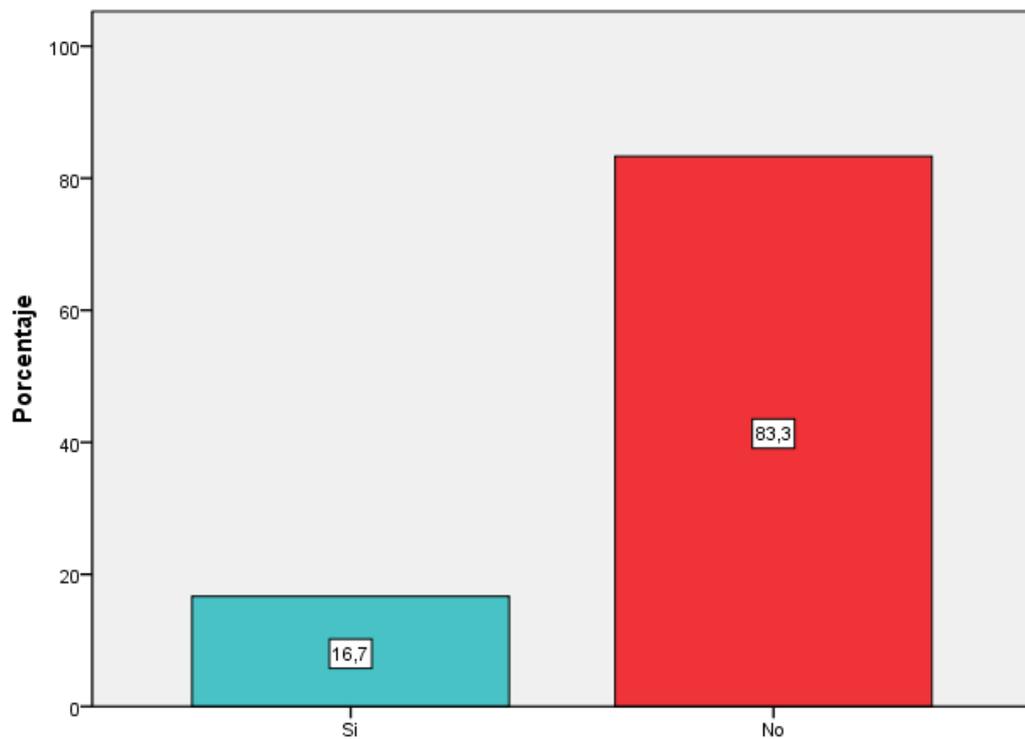
Tabla N° 04

¿Has intentado dedicarle menos tiempo a jugar videojuegos?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	30	16,7	16,7
No	147	83,3	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 04



Fuente: Tabla N° 04

Interpretación

La tabla N° 04 presenta los resultados de la pregunta ¿Has intentado dedicarle menos tiempo a jugar videojuegos?, donde parecíamos que el 16.7% responde si y el 83.3% no.

De la información anterior, deducimos que la mayoría de los niños, no ha intentado dedicarle menos tiempo a los videojuegos. Lo cual, sugiere que los videojuegos tienen mucho significado para ellos, por eso son incapaces de renunciar al tiempo que le dedican a esta actividad.

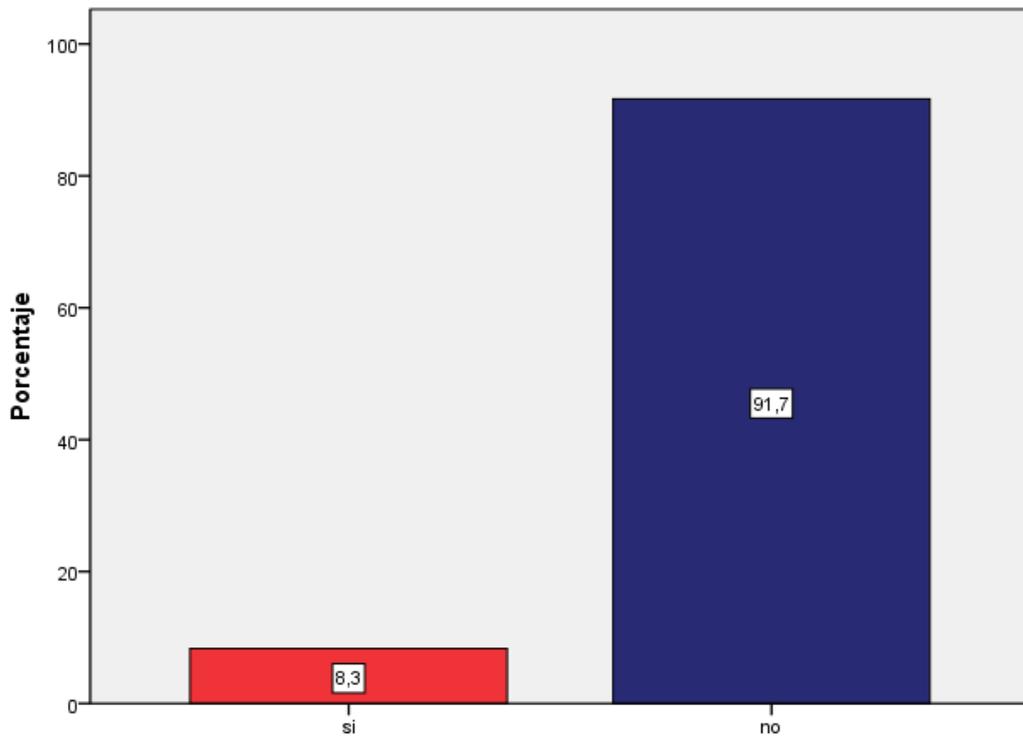
Tabla N° 05

¿Cuándo estas estudiando, en clases, con amigos, en familia, etc.
siempre, estás pensando en los videojuegos?

ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	15	8,3	8,3
no	162	91,7	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 05



Fuente: Tabla N° 09

Interpretación

La tabla N° 05 presenta los resultados de la pregunta: ¿Cuándo estas estudiando, en clases, con amigos, en familia, etc. siempre, estás pensando en los videojuegos?. El 8.3% respondió si y el 91.7% no.

De la información anterior deducimos que la mayoría de los niños no se encuentran condicionados psicológicamente a los videojuegos. Sostienen que desarrollan normalmente sus actividades cotidianas.

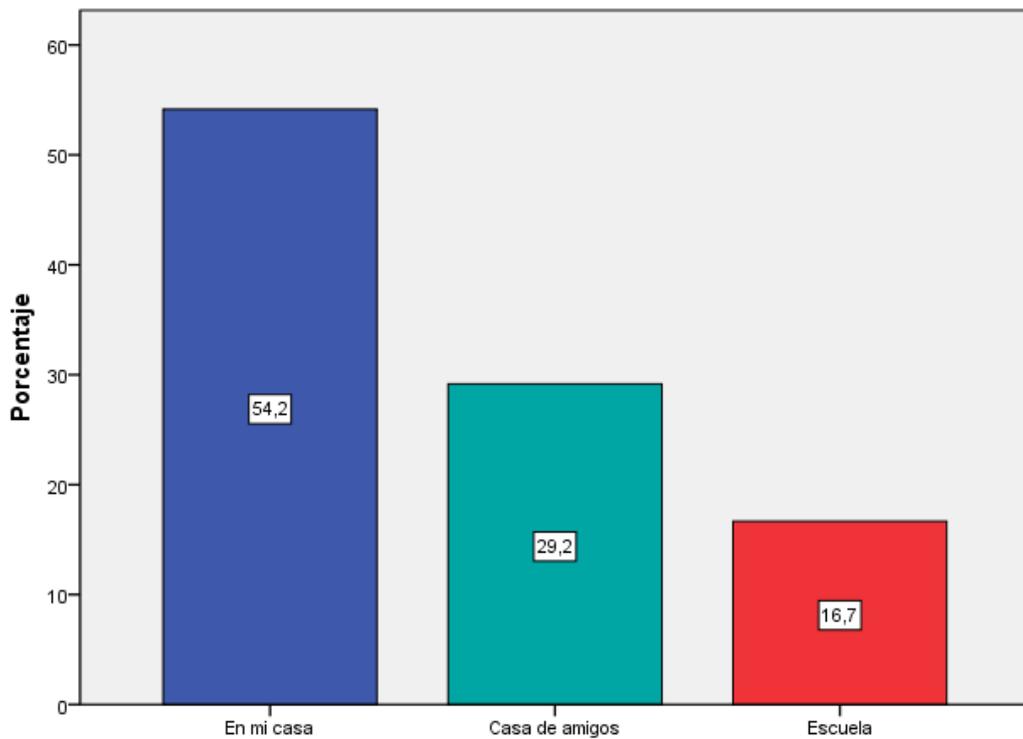
Tabla N° 06

¿Dónde juegas frecuentemente?

Lugar	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En mi casa	96	54,2	54,2
Casa de amigos	52	29,2	83,3
Escuela	29	16,7	100,0
Videosalas	0	0,0	
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 06



Fuente: Tabla N° 09

Interpretación

La tabla N° 06 presenta los resultados sobre la pregunta ¿Dónde juegas frecuentemente? El 54.2% responde que en su casa, el 29.2% en la casa de los amigos el 16.7% en la escuela y el 0% en los videosalas.

De los resultados anteriores concluimos que la mayoría de los niños suele jugar a los videojuegos en su casa. Aunque un porcentaje significativo en casa de los amigos. Estos resultados rechazan la tesis que el lugar preferido para jugar a los videojuegos, son los videosalas.

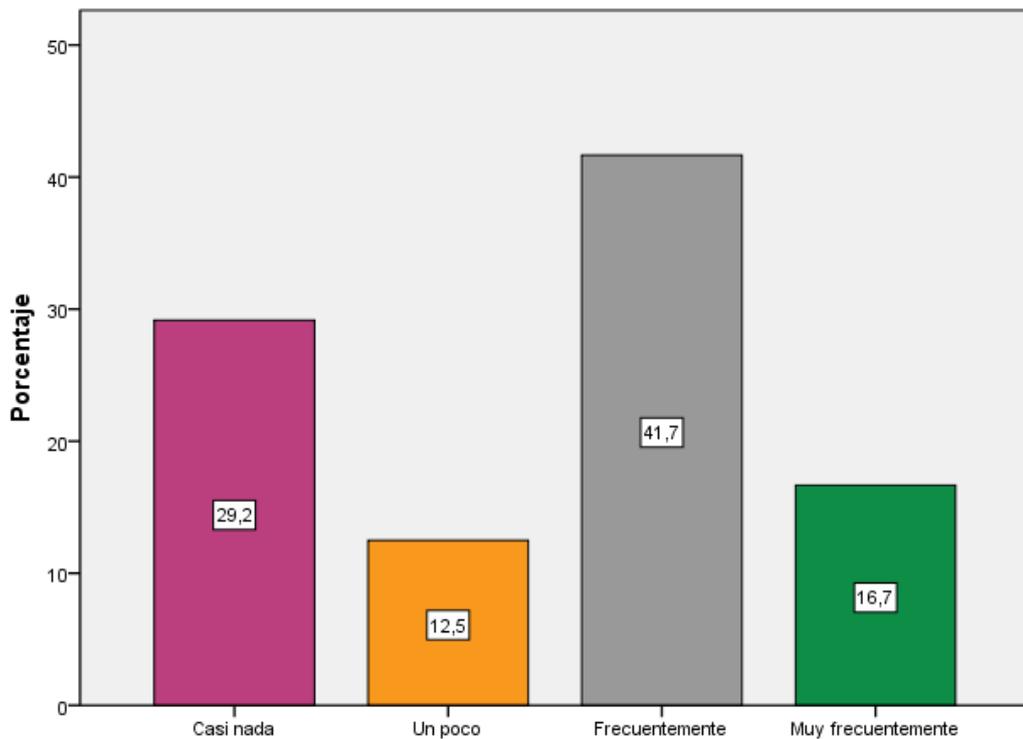
Tabla N° 07

¿Con qué frecuencia juegas a los videojuegos?

Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Casi nada	52	29,2	29,2
Un poco	22	12,5	41,7
Frecuentemente	74	41,7	83,3
Muy frecuentemente	29	16,7	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 07



Fuente: Tabla N° 07

Interpretación

La tabla N° 07 presenta los resultados de la pregunta ¿Con qué frecuencia juegas a los videojuegos? El 29.2% casi nada, el 12,5% un poco, el 41.7% frecuentemente y el 16.7% muy frecuentemente.

De la información anterior concluimos que prácticamente el 58.4% de los niños frecuentemente utilizan los videojuegos, es decir que muestran mucha afición a este tipo de diversiones. Invierten su tiempo y esfuerzo involucrándose con estas aplicaciones vía internet o CDs.

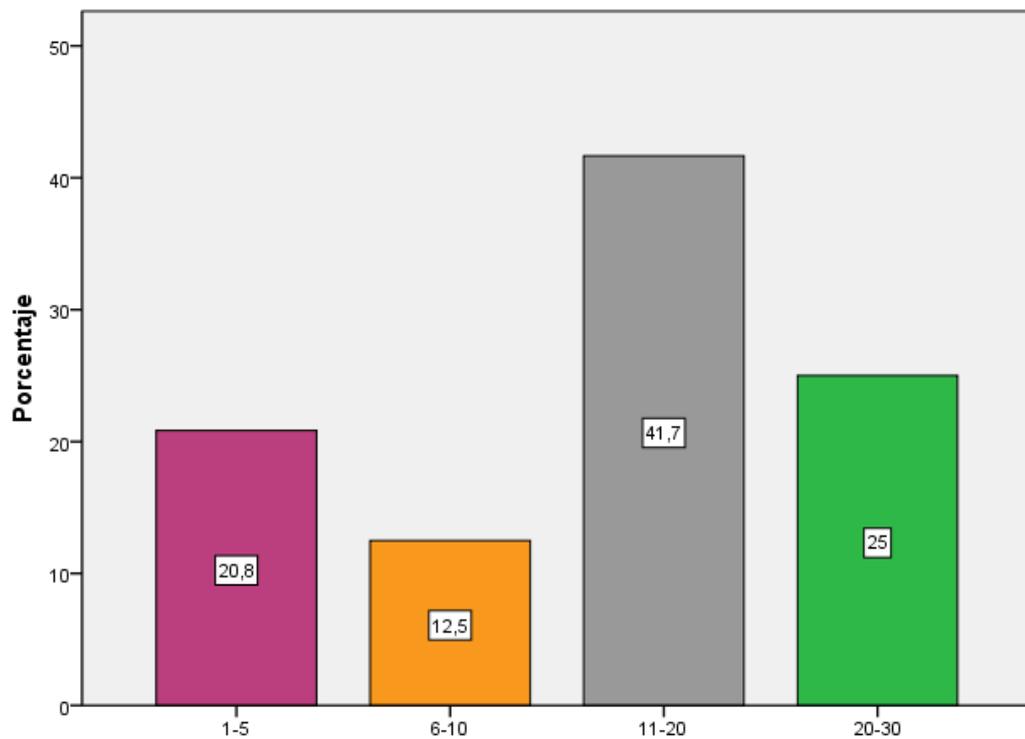
Tabla N° 08

¿Cuántas horas juegas a la semana?

Horas x semana	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1-5	37	20,8	20,8
6-10	22	12,5	33,3
11-20	74	41,7	75,0
20-30	44	25,0	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 08



Fuente: Tabla N° 08

Interpretación

La tabla N° 08 presenta los resultados de la pregunta ¿Cuántas horas juegas a la semana?. Los resultados evidencian que el 37% juega entre 1 a 7 horas semanales, el 12,5% de 6 a 10 horas, el 41,7% de 11 a 20 horas y el 25% de 20 a 30 horas semanales.

De la información anterior concluimos que la mayoría de los niños (66,7%) suele jugar a los videojuegos entre 11 a 20 horas a la semana, lo cual, indica que le dedican gran cantidad de tiempo a los videojuegos. Este resultado de la tabla N° 07 cuando indican que frecuentemente se dedican a jugar con los videojuegos.

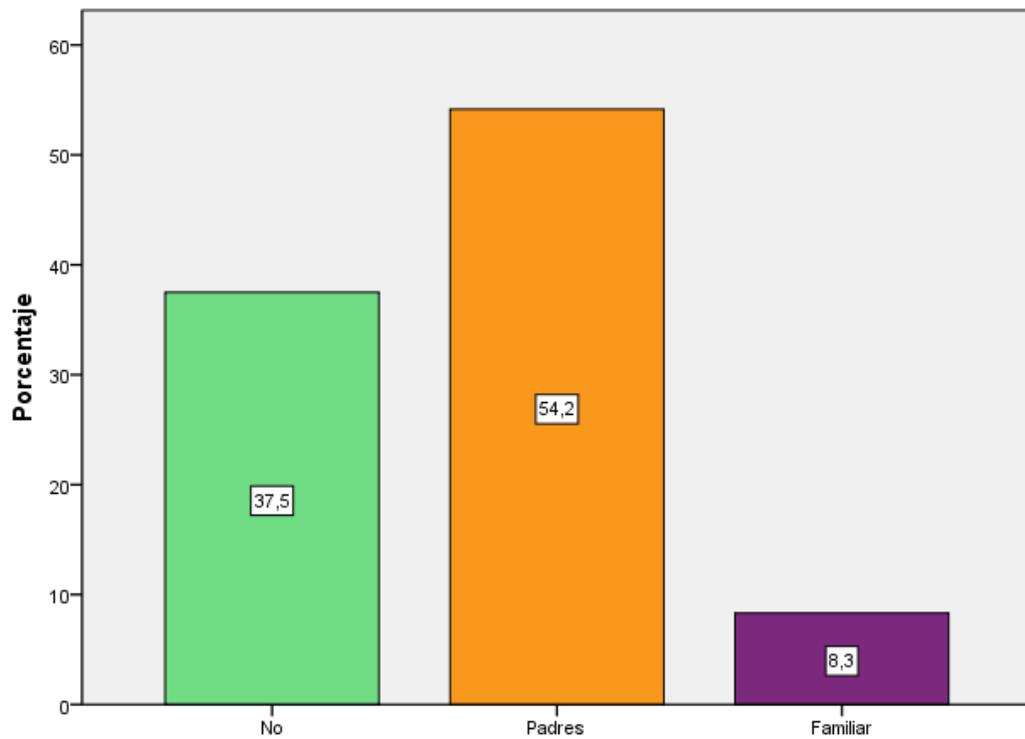
Tabla N° 09

¿Algún adulto controla en las horas que juegas?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No	66	37,5	37,5
Padres	96	54,2	91,7
Familiar	15	8,3	100,0
Profesor	0	0,0	
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 09



Fuente: Tabla N° 09

Interpretación

La tabla N° 09 presenta los resultados relacionados con la pregunta ¿Algún adulto controla en las horas que juegas?. Donde el 37% responde que nadie los controla cuando juegan, el 54,2% los padres, el 8.3% un familiar y el 0,0% los profesores.

De los resultados anteriores deducimos que la mayoría de los niños son controlados por sus propios padres de familia cuando juegan a los videojuegos., sin embargo, a pesar de esta supervisión, muchos de los niños inviertan gran cantidad de tiempo en este tipo de actividades.

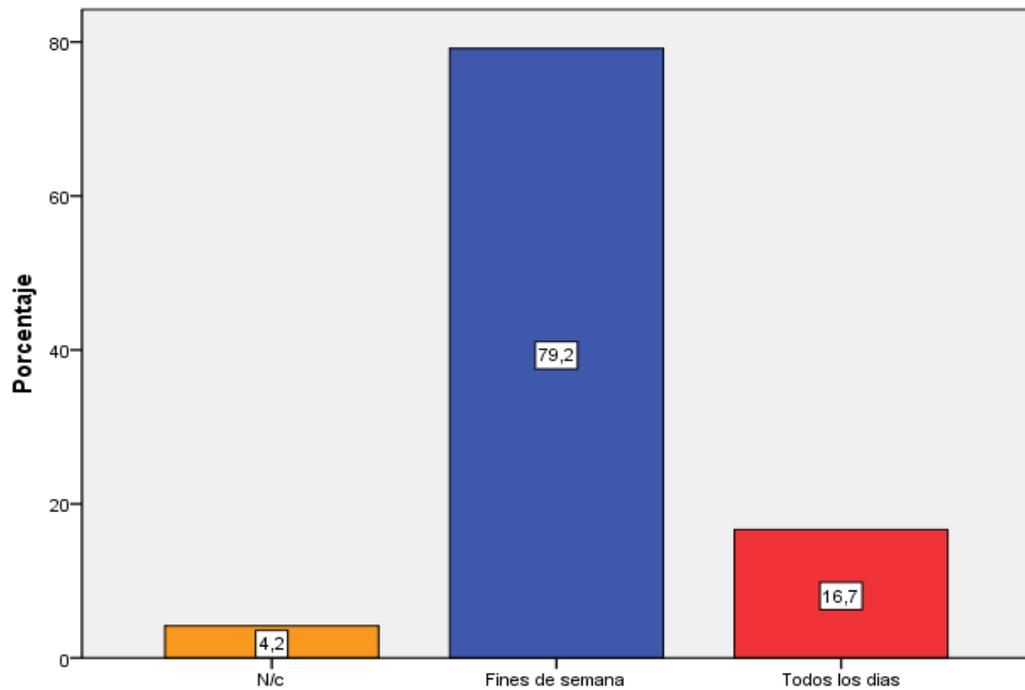
Tabla N° 10

¿En qué momentos acostumbras a jugar videojuegos?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No contesto	7	4,2	4,2
Fines de semana	140	79,2	83,3
Todos los días	30	16,7	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 10



Fuente: Tabla N° 10

Interpretación

La tabla N° 10 presenta la información sobre la pregunta ¿En qué momentos acostumbras a jugar videojuegos?. Las respuestas confirman que el 4.2% no contesto, e 79,2% los fines de semana y el 16,7% todos los días.

De los resultados anteriores concluimos que la mayoría de los niños acostumbran a jugar videojuegos los fines de semana. Lo cual, indica que utilizan los días sábados y domingos, para divertirse con este tipo de juegos, dejando de lado otras opciones de diversión.

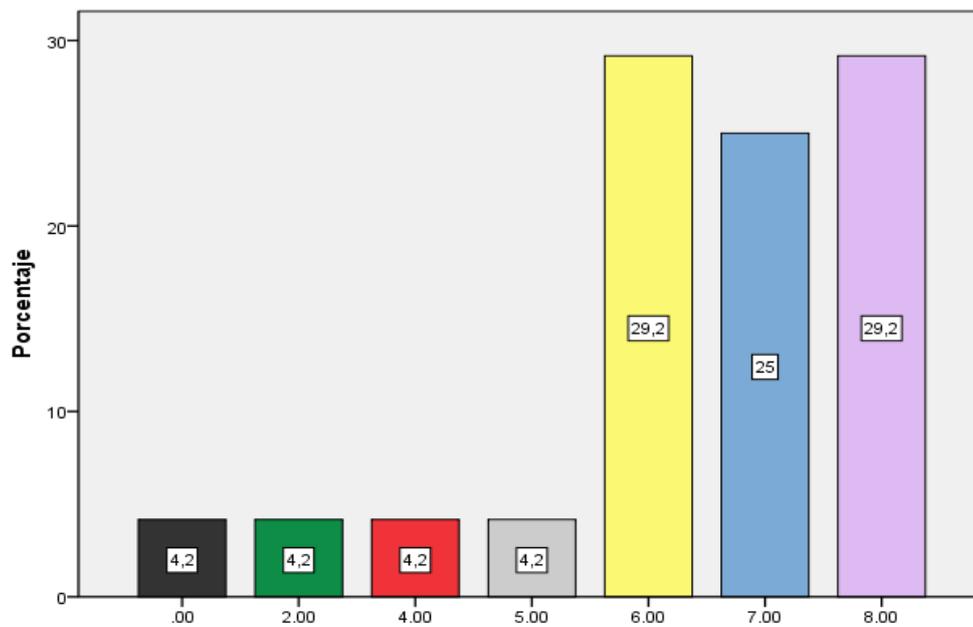
Tabla N° 11

¿A qué edad comenzaste a jugar a los videojuegos

Edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No contesto	7	4,2	4,2
2,00 años	7	4,2	8,3
4,00 años	7	4,2	12,5
5,00 años	7	4,2	16,7
6,00 años	52	29,2	45,8
7,00 años	45	25,0	70,8
8,00 años	52	29,2	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 11



Fuente: Tabla N° 11

Interpretación

La tabla N° 11 presenta la información relacionada con la pregunta ¿A qué edad comenzaste a jugar a los videojuegos?. Las respuestas de los niños indican que el 4,2% no contesto, el 4,2% a los 2años, el 4,2% a los 4 años, el 4,2% a los 5 años, el 29,2% a los 6 años, el 25% a los 7 años y el 29.2% a los 8 años.

De esta información deducimos que la mayoría de los niños (83,4%), se iniciaron en los juegos de los videojuegos entre los 6 y 8 años de edad, es decir a una edad en la cual tiene cierta independencia para elegir las opciones de juegos libremente. También se aprecia que entre los 2 y 5 años son muy pocos los niños que se inician en este tipo de actividades de diversión.

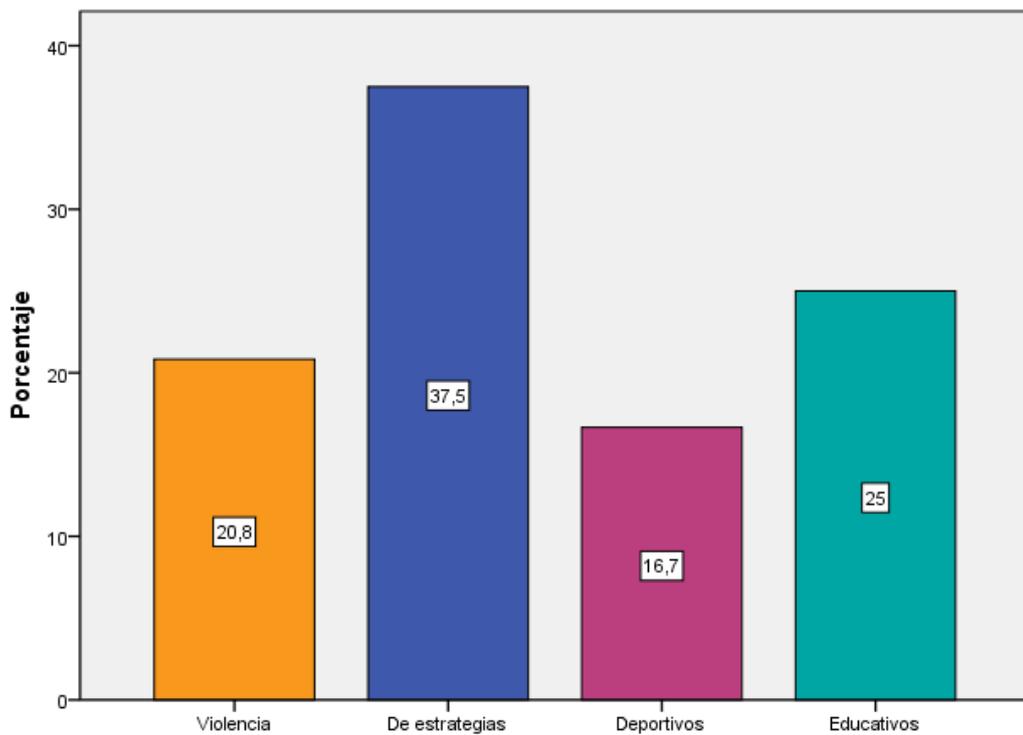
Tabla N° 12

¿Qué temática de videojuegos prefieres?

Tipo videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Violencia	37	20,8	20,8
De estrategias	66	37,5	58,3
Deportivos	30	16,7	75,0
Educativos	44	25,0	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 12



Fuente: Tabla N° 12

Interpretación

La tabla N° 12 presenta la información relacionada con la pregunta ¿Qué tipo de videojuegos prefieres?. La respuesta de los niños indican que el 20,8% prefiere de violencia, el 37,5% de estrategias, el 16,7% deportes y el 25% educativos.

Con los resultados anteriores concluimos que la mayoría de los niños prefieren juegos de estrategias (aventuras, rol, juegos de guerras etc.), sin embargo un alto porcentaje prefiere juegos de violencia o acción (luchas, peleas, etc.).

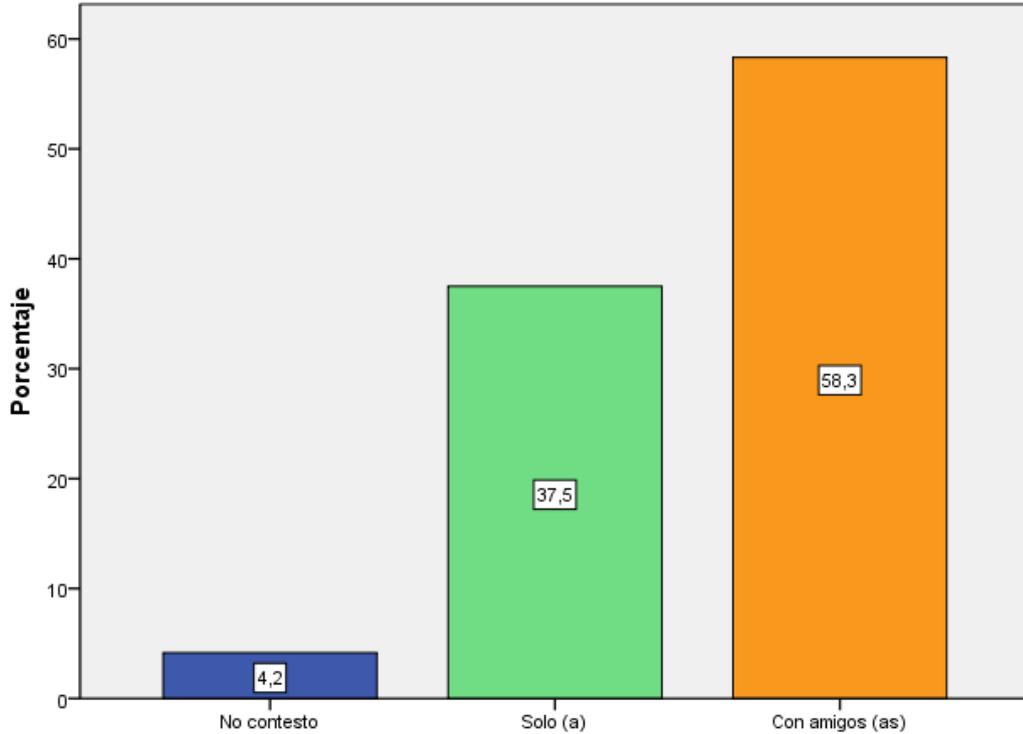
Tabla N° 13

¿Con quién acostumbras a jugar?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No contesto	1	4,2	4,2
Solo (a)	9	37,5	41,7
Con amigos (as)	14	58,3	100,0
Total	24	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 13



Fuente: Tabla N° 13

Interpretación

La tabla N° 13 presenta la información de la pregunta ¿Con quién acostumbras a jugar? El 4,2% no contesto, el 37,5% solo y el 58,3% con amigos.

De la información anterior concluimos que la mayoría de los niños comparte los juegos con amigos, es decir que aprovechan el tiempo de juego para compartir con otras amistades. Pero existe un porcentaje muy importante de niños que prefieren jugar solos.

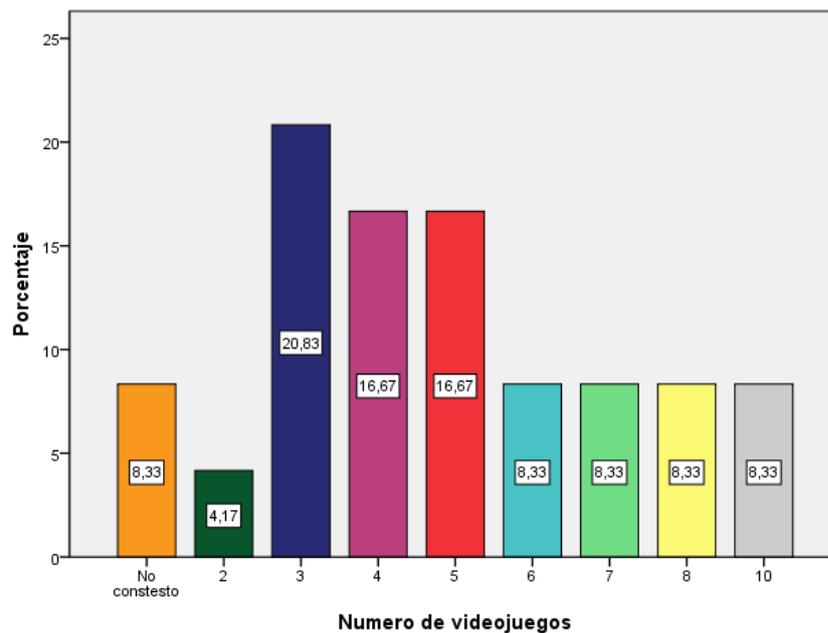
Tabla N° 14

¿Cuántos videojuegos sabes jugar?

N° videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
No contesto	15	8,3	8,3
2,00	7	4,2	12,5
3,00	37	20,8	33,3
4,00	29	16,7	50,0
5,00	29	16,7	66,7
6,00	15	8,3	75,0
7,00	15	8,3	83,3
8,00	15	8,3	91,7
10,00	15	8,3	100,0
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N° 14



Fuente: Tabla N° 14

Interpretación

La tabla N° 14 presenta los resultados de la pregunta ¿Cuántos videojuegos sabes jugar? Donde el 8,3% no contesto, 4,2% 2 tipos de juegos, el 20,8% 3 juegos, el 16,7% 4 juegos, el 16,7% 5 juegos, el 8,3% 6 juegos, el 8,3% 7 juegos, el 8,3% 8 juegos y el 8,3% 10 juegos.

De la información anterior deducimos que la mayoría de los niños saben jugar entre 3 y 5 tipos de videojuegos, siendo la mayor frecuencia los niños que dominan 3 videojuegos. También apreciamos que un porcentaje significativo de niños dominan hasta 10 tipos de videojuegos, lo cual implica un nivel alto de afición.

5.3 RESULTADOS DE APATÍA ESCOLAR

Tabla N° 15

Nivel de apatía escolar en la I.E. Fortunato Zora Carbajal

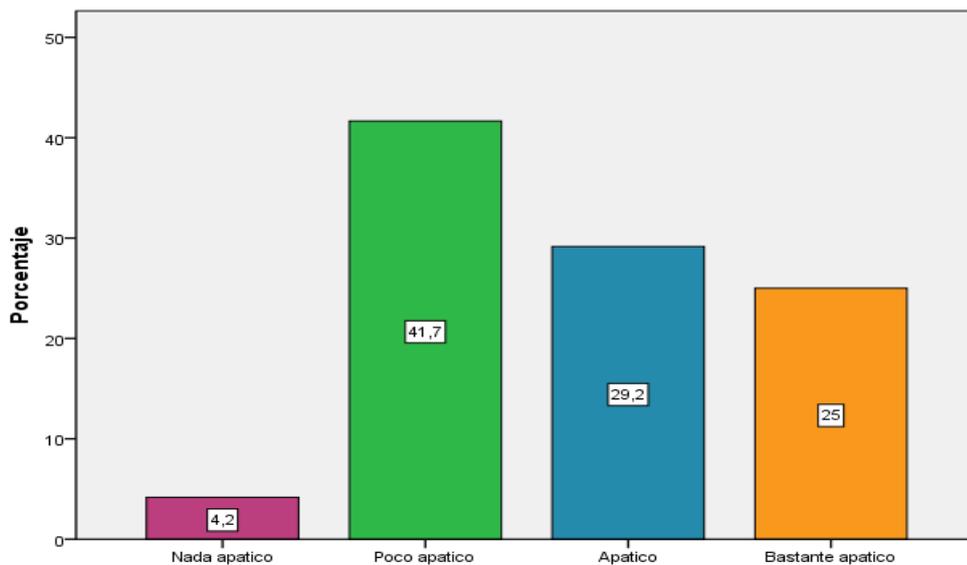
Nivel de apatía	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nada apático	7	4,2	4,2
Poca apatía	74	41,7	45,8
Con apatía	52	29,2	75,0
Bastante apatía	44	25,0	100,0
Mucha apatía	0	0,0	
Total	177	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Escala de evaluación

Nada apático	= 12-21
Poca apatía	= 22-31
Con apatía	= 32-41
Bastante apatía	= 42-51
Mucha apatía	= 52-60

Gráfico N° 15



Fuente: Tabla N° 14

Interpretación

Los tabla N° 15 presenta los resultados sobre la apatía escolar en los niños de la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, donde apreciamos que el 4,2% nada apático, el 41,7% poca apatía, el 29,2% muestra apatía, el 25% bastante apatía y el 0% mucha apatía.

Los resultados anteriores demuestran que la mayoría de los niños de la I.E. Fortunato Zora Carbajal muestran apatía escolar, es decir que no se les observa emotividad durante el aprendizaje, muchos son indiferentes a las explicaciones del profesor, poco entusiasmo para emprender nuevos aprendizajes y esencialmente muestran su rechazo a las formas y contenidos de aprendizaje en el aula.

5.4 PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA COMPROBAR LA CORRELACIÓN ENTRE APATÍA ESCOLAR Y AFICIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

a. Estadístico de prueba

Para comprobar la relación entre la apatía escolar y la afición a los videojuegos recurriremos a la prueba de significancia del estadístico Chi cuadrada, cuya fórmula es:

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

Donde;

“ \sum ” significa sumatoria

“O” es la frecuencia observada en cada celda

“E” es la frecuencia esperada en cada celda.

b. Método estadístico de procesamiento

Aplicación del software estadístico SPSS 18.0

c. Hipótesis estadísticas

H₁: La apatía escolar está directamente relacionada con la afición a los videojuegos en los niños de la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, en el año 2014.

H₀: La apatía escolar no está relacionada con la afición a los videojuegos en los niños de la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, en el año 2014.

d. Resultados de la prueba estadística Chi cuadrado

A continuación se presenta el reporte de la prueba chi cuadrado procesado con SPSS 18.0.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	20,674 ^a	9	,014
Razón de verosimilitudes	22,052	9	,009
Asociación lineal por lineal	7,229	1	,007
N de casos válidos	24		

a. 16 casillas (100.0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es .13.

e. Decisión

Los resultados del reporte SPSS de chi cuadrado es = 20,67 con un p = de 0.14, es decir que: $p < 0.05$. Por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Esto quiere decir que existe una relación significativa entre la apatía escolar y la afición a los videojuegos en los niños de la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, en el año 2014.

5.5 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

5.5.1 Comprobación de las hipótesis específicas

La hipótesis específica “a” dice: “Los niños de Educación Primaria de la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, presentan alto nivel de afición a los videojuegos”

Los resultados de la tabla N° 01 permiten comprobar que el 75% de los niños utilizan los videojuegos, con el propósito de divertirse (75%, tabla N° 02), aunque son conscientes de su actuar ya que no dejan de lado otras actividades propias de su educación (tabla N° 03 y 05). Sin embargo, también comprobamos que no pretenden disminuir el tiempo que le dedican los videojuegos (tabla N° 04), considerando que el 66,7% le dedica entre 11 a 30 horas a la semana (tabla N° 08). Asa mismo, comprobamos que la mayoría de los niños acostumbra a jugar en su casa o en la casa de los amigos (tabla N° 06 y 13) preferentemente los fines de semana (tabla N° 10), bajo el control de sus padres (tabla N° 09). Otro dato importante es que los niños se inician en los videojuegos entre los 6 a 8 años mayormente (cuadro N° 11), prefieren los juegos que contengan estrategias (aventuras, rol, juegos de guerras etc.), la mayoría de los niños tiene dominio entre 3 y 5 juegos (tabla N° 14), pero esencialmente los resultados de la tabla N° 07 demuestran que el 58,4% de los niños juegan frecuentemente a los videojuegos, es decir que muestran alto grado de afición.

La hipótesis específica “b” dice: *“El nivel de apatía escolar en los niños de Educación Primaria de la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, es alto”*

Los resultados de la tabla N° 15 sobre la apatía escolar en base al cuestionario con escala de evaluación Likert, permite comprobar que el 54,2% de los niños manifiesta mucha apatía escolar, es decir, que a través de muecas y/o expresiones faciales muestran su rechazo a las formas de enseñanza y los contenidos de aprendizaje en el aula. Se les observa con poca emotividad, muchos son indiferentes a las explicaciones del profesor, no muestran entusiasmo para emprender nuevos aprendizajes. Por tanto esta hipótesis queda comprobada.

La hipótesis específica “c” dice: *“Los niños de Educación Primaria con problemas de apatía escolar presentan alto nivel de afición a los videojuegos, en la I.E. Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna”*

Los resultados de la prueba de hipótesis mediante el estadístico Chi cuadrada presentada en el apartado 5.5 del presente informe de tesis, nos permite comprobar que: $p < 0,05$ ($0,014 < 0,05$) con un chi cuadrada de 20,67 puntos. Con lo cual, queda demostrado que existe una alta correlación entre la afición a los videojuegos y la apatía escolar, siendo así que los niños que tiene alto nivel de afición a los videojuegos también

presentan problemas de apatía escolar, con lo cual queda demostrada la presente hipótesis.

5.5.2 Comprobación de la hipótesis general

Que dice: *La afición a los videojuegos influye en forma directa en la apatía escolar de los niños de Educación Primaria de la Institución Educativa Fortunato Zora Carbajal de la ciudad de Tacna, en el año 2014.*

Habiendo quedado demostrado las hipótesis específicas “a”, “b” y “c” la presente hipótesis queda automáticamente demostrada.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

PRIMERA: Se comprobó que la afición a los videojuegos influye directamente en la apatía escolar de los alumnos de la institución educativa “Fortunato Zora Carbajal” de la ciudad de Tacna.

SEGUNDA: Los niños presentan alto nivel de afición a los videojuegos, debido a que le dedican gran cantidad de tiempo y muy frecuentemente. Su objetivo es buscar diversión, con los amigos los fines de semana preferentemente y tiene preferencias por los juegos de estrategias (aventuras, roles, guerras, etc.).

TERCERA: Los niños presentan alto nivel de apatía escolar, que se caracteriza por las muestras de rechazo a las formas y los contenidos que desarrollan los profesores en clase, le ponen poca emotividad y se muestran indiferentes a los nuevos aprendizajes.

6.2 RECOMENDACIONES

PRIMERA: Es necesario que los padres de familia ejerzan mayor control en los niños, evitando que los niños inviertan mucho tiempo con este tipo de juegos.

SEGUNDA: Es necesario que los padres de familia incentiven en los niños otro tipo de diversión evitando que los videojuegos sean o se conviertan en la única forma de diversión.

TERCERA: Es necesario que los docentes de aula desarrollen sus clases con ayudas audiovisuales más interactivas a fin de adecuarse a las necesidades de los niños, quienes están acostumbrados ver imágenes con alto nivel de interacción.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos, Vol 7, Barcelona:Artnodes
- Blakemore, S-J.&Frith U. (2007).Cómo aprende el cerebro. Las claves para la educación. Barcelona: Ariel.
- Bringué y Sádaba. (2008). Generación interactiva en Iberoamérica. (En línea), consultado el 23 de junio del 2014. Disponible en: <http://www.scribd.com/doc/13105926/A-Geracao-Interativa-na-IberoAmerica>.
- Cabello y Moyano. 2007). Hábitos de Consumo de Juegos en Red en Zonas Periurbanas. Revista Razón y Palabra #54. (En línea), consultado el 22 de julio del 2014. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n54/cabellomoyano.html>
- Castells P y Bofarull I. (2002). Enganchados a las pantallas Televisión, Videojuegos, Internet y móviles. Guía para padres, educadores y usuarios. Ed planeta.
- Castells P y Bofarull I. (2002). Enganchados a las pantallas Televisión, Videojuegos, Internet y móviles. Guía para padres, educadores y usuarios. España: Ed planeta.
- Clarke D, Van Reekum R, Simard M, Streiner D, Conn D, Cohen T, Freedman M (2008). La apatía en la Demencia: clínicas y sociodemográficas correlatos. J Clin Neurosci Neuropsiquiatría.

- Clarke DE, van Reekum R, Simard M, et al. (2007). La apatía en la demencia: correlatos clínicos y socio demográficos. *J Clin Neuro Neurociencias*.
- Jonsson M, Edman A, Lind K, Rolstad S, Sjögren M, Wallin A. (2010). La apatía es una característica prominente neuropsiquiátrica de los cambios de materia blanca radiológica en pacientes con demencia. *Int J GeriatrPsiquiatría*.
- Juárez G. (1993). La cultura del ocio y su función de cambio social hacia el final de siglo. (En línea), consultado el 18 de agosto del 2014. Disponible en: <http://www.revistas-ucm.es/edu/11302496/articulos/RCED9393120029A.PDF>.
- Juul, J. (2005). *La mitad-Real: Video Juegos entre reglas reales y mundos de ficción*. Cambridge: MIT Press
- La depresión y la apatía en la demencia: mismo síndrome o diferentes construcciones? Una revisión crítica. *Arco Gerontol Geriatr*.
- Levis D. (2003). *Los videojuegos un fenómeno de masas*, Buenos Aires: Ed. Paidós.
- Levy R, Dubois B. (2006). La apatía y la anatomía funcional de los circuitos de los ganglios basales, la corteza prefrontal. *Corteza Cerebral*.
- Levy R, Dubois B. (2006). La apatía y la anatomía funcional de los circuitos de los ganglios basales, la corteza prefrontal. *Corteza Cerebral*.
- Navarrete, M. (2003). *Trastornos escolares: detección diagnóstico y tratamiento*, Colombia: Editores LEXUS.

- Núñez, V. (2003). El vínculo educativo, Reinventar el vínculo educativo: aportaciones de la Pedagogía Social y del Psicoanálisis. Barcelona: Ed. Gedisa.
- Peredo y Velasco (2011). Apatía escolar. Reflexiones para la transformación educativa. España
- Tagariello P, Girardi P, Amore M (2009). Tagariello P, Girardi P, Amore M (2009). La depresión y la apatía en la demencia: mismo síndrome o diferentes construcciones. Una revisión crítica. Arco GerontolGeriatr.
- Varela, F., Thompson, E. & Rosch, E. (2005). De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana. Barcelona: Gedisa
- Vasen, J. (2007). La atención que no se presta: el "mal" llamado ADD. Buenos Aires: Ed. Novedades Educativas.
- Vilella M y Gros S. (2005). Uso y abuso de los Videojuegos. Revista Comunicación y Pedagogía, Nº 208 (En línea) consultado el 05 de junio del 2014. Disponible en: <http://www.xtec.es/~abernat/articles/vilella-gros.pdf>.
- Chirinos N. (2008) Impacto de las nuevas tecnologías en el tiempo libre de los adolescentes (12 - 16 años). Revista Digital - Buenos Aires. Nº 119 – (En línea), consultado, el, 03, de, junio, del. 2014., Disponible. en: <http://www.efdeportes.com/efd119/impacto-de-las-nuevas-tecnologias-en-los-adolescentes.htm>
- Díez G. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela Revista de Educación 342. (En línea), consultado 03 de junio del 2014. Disponible en: http://www.revistaeducacion.mec.es/re342/re342_07.pdf.

- Herrera G. (2009). Evolución al mundo de los videojuegos. Revista Vértigo, (En línea), consultado el 14 de junio del 2014. Disponible en: <http://www.axeleratum.com/noticias/40-visionaria/529-evolucionael-mundo-de-los-videojuegos-iii>.
- Juárez G. (1993). La cultura del ocio y su función de cambio social hacia el final de siglo. (En línea), consultado el 18 de agosto del 2014. Disponible en: <http://www.revistas-ucm.es/edu/11302496/articulos/RCED9393120029A.PDF>.
- Loyola F. (2007). Negocio de entretenimiento familiar. (En línea), consultado el 16 de Setiembre del 2014. Disponible en: http://ponce.inter.edu/cai/Tesis_Graduado/EMtoyola/index.pdf.
- Marín D. (2006). Los videojuegos en el ámbito de la familia. Universidad de Córdoba (En línea), consultado, el 19 de julio del 2014, Disponible, en: dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2583890.
- Marqués G. (2001). Los videojuegos: clave del éxito. (En línea), consultado el 26 de julio del 2014. Disponible en: <http://www.peremarques.net/videojue.htm>
- Moral P. (1996). Algunos aspectos del impacto tecnológico en el consumo infantil del ocio. Facultad de Psicología. Universidad de Barcelona. Revista Cuadernos de Pedagogía. Nº 53 (En, línea), consultado el 29 de octubre del 2014, Disponible, en: <http://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/view/61047/88720>
- Tovar T. (2010). Internet, juegos y juguetes. Una nueva forma de jugar. (En línea), consultado 25 de junio del 2014. Disponible en: <http://s3.amazonaws.com/icp/alaic-internet/myfiles/ponencia.pdf>.

- Tovar T. (s/f). Internet, juegos y juguetes. Una nueva forma de jugar. (En línea), consultado 25 de junio del 2014. Disponible en: <http://s3.amazonaws.com/icp/alaic-internet/myfiles/ponencia.pdf>.
- Valiño G. (2006). La relación juego y escuela: aportes teóricos para su comprensión y promoción. (En línea), consultado el 13 de agosto del 2014. Disponible en: <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/01/la-relacion-juego-y-escuela-aportes.html>.
- Valiño G. (2006). La relación juego y escuela: aportes teóricos para su comprensión y promoción. (En línea), consultado el 13 de Julio del 2014. Disponible en: <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/01/la-relacion-juego-y-escuela-aportes.html>.

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: La presente ficha tiene por objeto evaluar la apatía escolar, mediante la observación a los alumnos de educación primaria.

INSTRUCCIONES: La ficha puede ser aplicada por el profesor de aula y/o el investigador. Quien deberá evaluar utilizando la escala de cada ítems.

1. Se esfuerza para realizar las actividades que le indica el profesor
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
2. Cuando no logra un aprendizaje, busca ayuda de los compañeros o del profesor
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
3. Pone atención a las explicaciones que realiza el profesor durante las clases
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
4. Escucha la clase mostrando indiferencia
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
5. Escucha atentamente las indicaciones del profesor
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
6. Se pasa el tiempo realizando otras cosas diferentes a las clases.
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
7. Se le ve desganado, durante las clases (apoya su cabeza en la carpeta)
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
8. Mantiene la ejecución de una tarea hasta que logra terminarla
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
9. Se muestra capaz de vencer los desafíos que le impone las tareas escolares.
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
10. Hace muecas de descontento durante las clases.
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
11. Realiza comentarios negativos sobre la escuela.
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()
12. Muestra rechazo a las tareas que deja el profesor.
Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()

Indicadores

- Fala de emotividad para el aprendizaje 1,2,3
- Indiferencia 4,5,6
- Entusiasmo 7,8,9
- Rechazo 10,11,12

ENCUESTA

OBJETIVO: la presente encuesta tiene por objetivo recoger información sobre la afición a los videojuegos.

INSTRUCCIONES: lea y responda las preguntas del cuestionario según la escala. Recuerde que la encuesta es anónima.

Sexo: M () F ()

1. Utilizas los videojuegos
Si () No ()
2. ¿Para qué juegas?
Para divertirme simplemente Para mejorar mi aprendizaje Para pasar el tiempo
 Para superarme Para relacionarme con otros aficionados/as
Para ...(especificar) _____
3. ¿Has dejado de hacer otras actividades que antes te gustaban, por jugar videojuegos?
Si () No ()
4. ¿Has intentado dedicarle menos tiempo a jugar videojuegos?
Si () No ()
5. ¿Cuándo estas estudiando, en clases, con amigos, etc. Siempre, estás pensando en los videojuegos?
Si () No ()
6. ¿Dónde juegas frecuentemente?
Casa propia Casa amigos/as Casa de juegos Escuela Otros (especificar) _____
7. ¿Con qué frecuencia juegas a los videojuegos?
Casi nada Un poco Frecuentemente Muy frecuentemente
8. ¿Cuántas horas juegas a la semana?
De 1-5 Entre 6-10 Entre 11-20 Entre 20-30 Más de 30
9. ¿Algún adulto controla en las horas que juegas?
No Sí, (Padre Madre Familiar Profesor/a
10. ¿En qué momentos acostumbras a jugar videojuegos?
Días de clase Fines de semana Todos los días
11. ¿A qué edad comenzaste a jugar a los videojuegos?

12. Qué tipo de videojuegos prefieres:
De violencia De estrategia Deportivos De simulación
 Educativos Temas generales Otros temas
(especificar) _____

13. ¿Con quién acostumbras a jugar?

Sólo/a Con tus amigos Con tus amigas Con ambos Depende del videojuego

14. ¿Cuántos videojuegos sabes jugar? _____

CLAVE DE INDICADORES

Grado de preferencia	1-6
Tiempo que invierte en los videojuegos	7 – 11
Tipo de viideojuegos	12
Numero de juegos	14

**INFORMES DEL
ASESOR Y
DICTAMINADOR**