

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION

Enrique Guzmán y Valle

Alma Máter del Magisterio Nacional

FACULTAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Escuela Profesional de Educación Infantil



TESIS

Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la

Institución Educativa N° 115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau -

Chaclacayo – 2017

Presentada por:

Caceres Buleje, Katherine Cinthia

Canchari Chacchi, Cristina Monica

Carrasco Candia, Nilda

Asesora:

Dra. Tobalino López, Donatila

Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación

Área principal: Educación Inicial - Área secundaria: Niñez Temprana

Lima, Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION

Enrique Guzmán y Valle

"Alma Mater del Magisterio Nacional"



FACULTAD DE EDUCACION INICIAL

"Año de la universalización de la salud"

ACTA DE SUSTENTACIÓN

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

En la Cantuta, siendo las 09:00 horas del 16 de enero del 2020, en la sala de grados de la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, dando cumplimiento a la Resolución N°047-2020-D-FEI, que autoriza la sustentación de la tesis titulada: **Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau – Chaclacayo – 2017**, ante el jurado presidido por (el) (la) Dr. Artemio Manuel Rios Rios e integrada por (el) (la) Dra. María Salomé Hilares Soria, en calidad de secretario (a) y (el) (la) Mtra. Susy Elita Saavedra Yoshida, como vocal.

Se inició en Sesión Pública, la Sustentación y Evaluación, en la modalidad de Sustentación de Tesis de: **CACERES BULEJE KATHERINE CINTHIA**

Concluida la sustentación y la estación de preguntas, el jurado deliberó llegando al siguiente resultado: nota cualitativa de: "Muy Bueno", nota cuantitativa de: 17 y la distinción de Magna Cum Laude, resultado que se comunicó a la interesada.

En fe de lo cual, se asentó la presente Acta que firman el (la) Señor (a) Presidente (a) y los demás miembros del Jurado.

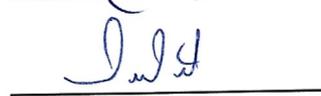
Presidente (a) :



Secretario (a) :



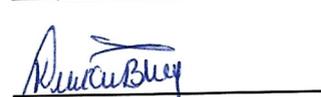
Vocal :



Asesor (a) :



TESISTA :



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION

Enrique Guzmán y Valle

"Alma Mater del Magisterio Nacional"



FACULTAD DE EDUCACION INICIAL

"Año de la universalización de la salud"

ACTA DE SUSTENTACIÓN

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

En la Cantuta, siendo las 09:00 horas del 16 de enero del 2020, en la sala de grados de la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, dando cumplimiento a la Resolución N°047-2020-D-FEI, que autoriza la sustentación de la tesis titulada: **Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau – Chaclacayo – 2017**, ante el jurado presidido por (el) (la) Dr. Artemio Manuel Rios Rios e integrada por (el) (la) Dra. María Salomé Hilares Soria, en calidad de secretario (a) y (el) (la) Mtra. Susy Elita Saavedra Yoshida, como vocal.

Se inició en Sesión Pública, la Sustentación y Evaluación, en la modalidad de Sustentación de Tesis de: **CANCHARI CHACCHI CRISTINA MONICA**

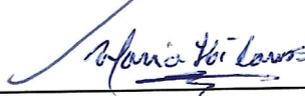
Concluida la sustentación y la estación de preguntas, el jurado deliberó llegando al siguiente resultado: nota cualitativa de: " Muy Bueno ", nota cuantitativa de: 17 y la distinción de Magistra Linda Kavelly , resultado que se comunicó a la interesada.

En fe de lo cual, se asentó la presente Acta que firman el (la) Señor (a) Presidente (a) y los demás miembros del Jurado.

Presidente (a) :



Secretario (a) :



Vocal :



Asesor (a) :



TESISTA :



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION

Enrique Guzmán y Valle

"Alma Mater del Magisterio Nacional"



FACULTAD DE EDUCACION INICIAL

"Año de la universalización de la salud"

ACTA DE SUSTENTACIÓN

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

En la Cantuta, siendo las 09:00 horas del 16 de enero del 2020, en la sala de grados de la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, dando cumplimiento a la Resolución N°047-2020-D-FEI, que autoriza la sustentación de la tesis titulada: **Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau – Chaclacayo – 2017**, ante el jurado presidido por (el) (la) Dr. Artemio Manuel Rios Rios e integrada por (el) (la) Dra. María Salomé Hilares Soria, en calidad de secretario (a) y (el) (la) Mtra. Susy Elita Saavedra Yoshida, como vocal.

Se inició en Sesión Pública, la Sustentación y Evaluación, en la modalidad de Sustentación de Tesis de: **CARRASCO CANDIA NILDA**

Concluida la sustentación y la estación de preguntas, el jurado deliberó llegando al siguiente resultado: nota cualitativa de: "Muy Bueno", nota cuantitativa de: 17 y la distinción de Magnífico, resultado que se comunicó a la interesada.

En fe de lo cual, se asentó la presente Acta que firman el (la) Señor (a) Presidente (a) y los demás miembros del Jurado.

Presidente (a) :

Secretario (a) :

Vocal :

Asesor (a) :

TESISTA :

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION
Enrique Guzmán y Valle
"Alma Mater del Magisterio Nacional"



FACULTAD DE EDUCACIÓN INICIAL
Dirección de la Unidad de Investigación

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0197-2023-DUI-FEI-UNE

La Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación Inicial.

Hace constar que:

La tesis titulada: **Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau – Chaclacayo-2017**, de las autoras **CACERES BULEJE, Katherine Cinthia, CANCHARI CHACCHI, Cristina Monica Y CARRASCO CANDIA, Nilda**, ha sido sometida, en su versión final, al software Turnitin y obtuvo un porcentaje del **21%** de similitud con otras fuentes verificables, lo cual garantiza su originalidad e integridad académica. Asimismo, se comprobó la aplicación de las normas APA/Vancouver de acuerdo con las disposiciones vigentes.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

La Cantuta, 06 de octubre de 2023.


CACERES BULEJE Katherine
Cinthia
DNI N°




Dra. Consuelo Nora Casimiro Urcos
Directora de la Unidad de Investigación
DNI N° 06968808


CANCHARI CHACCHI
Cristina Monica
DNI N°


CARRASCO CANDIA Nilda
DNI N°

C.c.
CNCU/CEG.

ev.turnitin.com/app/carta/es/?o=2160797097&lang=es&u=1086518979&s=1

feedback studio Katherine Cinthia Careces Buleje... /100

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION
Enrique Guzmán y Valle
Alma Mater del Magisterio Nacional
FACULTAD DE EDUCACIÓN INICIAL
Escuela Profesional de Educación Infantil



TESIS
Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la
Institución Educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau -
Chaclacayo - 2017
Presentada por:
Caceres Buleje, Katherine Cinthia
Canchari Chacchi, Cristina Monica
Carrasco Candia, Nilda
Asesora:
Dra. Tobalino López, Donatila
Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación
Área principal: Educación Inicial - Área secundaria: Niñez Temprana
Lima, Perú
2020

Resumen de coincidencias

21 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	repositorio.une.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	10 %
2	renati.sun.edu.gob.pe <small>Fuente de Internet</small>	6 %
3	repositorio.ucv.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	1 %
4	Entregado a Universida... <small>Trabajo del estudiante</small>	1 %
5	Entregado a Universida... <small>Trabajo del estudiante</small>	<1 %
6	Entregado a Universida... <small>Trabajo del estudiante</small>	<1 %
7	Entregado a Pontificia... <small>Trabajo del estudiante</small>	<1 %
8	repositorio.ulidtech.ed <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
9	pt.alidoshare.net <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
10	Entregado a California... <small>Trabajo del estudiante</small>	<1 %

Página: 1 de 103 Número de palabras: 20453 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado

11:49 8/09/2023


Dra. Donatila Tobalino López
Asesora
DNI. N° 07674889


Dra. Consuelo Nora Casimiro Urcos
Directora de la Unidad de Investigación
DNI. N° 06968808

Dedicatoria

A mis padres por brindarme su apoyo incondicional,
por guiar mis pasos en esta nueva etapa de mi vida
inculcándome siempre los buenos valores.

Katherine

A mi hijo que fue el motor y la fuerza para poder salir
adelante, pese a las adversidades que se me
presentaron en el camino.

Nilda

Dedico este trabajo a todas las personas significativas
en mi vida: en primer lugar a mis padres por los
valores y principios que me inculcaron desde
pequeña, a mi hija y esposo quienes día a día me
dieron fuerzas y mucho apoyo a lo largo de mi
formación profesional.

Cristina

Reconocimientos

A mi “Alma Máter”, la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle por forjar la investigación a los estudiantes de dicha casa de estudios.

A nuestra asesora de tesis, Dra. Donatila Tobalino López por su tiempo y paciencia que nos brindó a lo largo de este proyecto, gracias a su experiencia profesional y vasto conocimiento pudo conducirnos de manera correcta y adecuada, así mismo también por exigirnos al máximo a cada una de nosotras.

Índice de contenidos

Portada.....	i
Hoja de firmas de jurado	ii
Dedicatoria	iv
Reconocimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	xi
Resumen.....	xii
Abstract	xiii
Introducción.....	xiv
Capítulo I. Planteamiento del problema	15
1.1 Determinación del problema	15
1.2 Formulación del problema: problema general y problemas específicos.....	16
1.2.1 Problema general.	16
1.2.2 Problemas específicos	16
1.3 Objetivos: general y específicos	17
1.3.1 Objetivo general.	17
1.3.2 Objetivos específicos.....	17
1.4 Importancia y alcance de la investigación	18
1.5 Limitaciones de la investigación	18
Capítulo II. Marco teórico	19
2.1 Antecedentes del estudio.....	19
2.1.1 Antecedentes nacionales.	19
2.1.2 Antecedentes internacionales.....	20

2.2	Bases teóricas	21
2.2.1	Videojuegos.....	21
2.2.1.1	Los niños en los videojuegos.....	22
2.2.1.2	Tipos de videojuegos.....	23
2.2.1.3	Importancia de los videojuegos.....	25
2.2.1.4	Los videojuegos promueven temas negativos.....	26
2.2.1.5	Efectos negativos del videojuego	27
2.2.1.5.1	Psicológicos.....	28
2.2.1.5.2	Fisiológicos.....	31
2.2.1.6	Efectos positivos del videojuego.....	31
2.2.1.6.1	Relaciones sociales.....	31
2.2.2	Aprendizaje.....	32
2.2.2.1	Tipos de aprendizaje:.....	52
2.2.2.1.1	Por la forma de adquirir información.....	52
2.2.2.1.2	Por la forma de procesar información.....	53
2.2.2.2	Teorías del aprendizaje.....	53
2.2.2.2.1	Teoría conductista.....	53
2.2.2.2.2	Teoría constructivista.....	54
2.2.2.3	Área personal social.....	54
2.3	Definiciones de términos básicos.....	60
2.3.1	Videojuego.....	57
2.3.2	Aprendizaje.....	57
	Capítulo III. Hipótesis y variables	58
3.1	Hipótesis: general y específica.....	58
3.1.1	Hipótesis general.....	58

3.1.2	Hipótesis específicas.....	58
3.1.3	Variables.....	59
3.2	Operacionalización de variables.....	60
	Capítulo IV. Metodología	62
4.1	Enfoque de la investigación.....	65
4.1.1	Tipo de investigación.....	65
4.1.2	Población y muestra.....	65
4.2	Técnicas e instrumentos de recolección de información:.....	63
4.3	Tratamiento estadístico.....	65
	Capítulo V. Resultados	66
5.1	Validación de los instrumentos de recolección de datos	70
5.1.1	Validez externa de los instrumentos de recolección de datos.	66
5.1.2	Validez externa del cuestionario sobre aprendizaje del área de personal social.....	67
5.1.3	Validez interna de los instrumentos de recolección de datos.	68
5.2	Presentación y análisis de los resultados.....	70
5.2.1	Análisis descriptivo del tratamiento estadístico de los datos.	70
5.2.2	Análisis descriptivo de la variable videojuegos.....	71
5.2.3	Prueba de la hipótesis general.	81
5.3	Discusión de resultados.....	82
	Conclusiones.....	87
	Recomendaciones	89
	Referencias	90
	Apéndice(s).....	91

Lista de tablas

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	61
Tabla 2. Validez de contenido por juicio de expertos del cuestionario sobre Videojuegos.....	70
Tabla 3. Validez de contenido por juicio de expertos del cuestionario aprendizaje.....	70
Tabla 4. Valores de los niveles de validez.....	71
Tabla 5. Resumen del procesamiento de los casos.....	72
Tabla 6. Estadístico de fiabilidad.....	72
Tabla 7. Nivel de confiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach.....	72
Tabla 8. Resumen del procesamiento de los casos.....	73
Tabla 9. Estadísticos de fiabilidad.....	73
Tabla 10. Frecuencia de la dimensión la Lucha.....	74
Tabla 11. Frecuencia de la dimensión Combate.....	75
Tabla 12. Frecuencia de la dimensión Disparo.....	76
Tabla 13. Frecuencia de la Dimencion Plataforma.....	77
Tabla14. Comparación porcentual entre las cuatro dimensiones de la variable Videojuegos.....	78
Tabla 15. Frecuencia de la dimensión Afirma su identidad.....	79
Tabla 16. Frecuencia de la dimensión Practica actividades físicas y hábitos saludables.....	80
Tabla 17. Frecuencia de la dimensión Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.....	81
Tabla 18. Frecuencia de la dimensión Convive respetando así mismo y a los demás.....	82
Tabla 19. Cuadro comparativo entre las cuatro dimensiones de la variable Aprendizaje de Personal Social.....	83

Tabla 20. Resumen del procesamiento de los casos.....	87
Tabla 21. Pruebas de Chi-cuadrada.....	87

Lista de figuras

Figura 1. Diagrama porcentual de la dimensión video la lucha.....	75
Figura 2. Diagrama porcentual de la dimensión combate.....	76
Figura 3. Diagrama porcentual de la dimensión Combate.....	77
Figura 4. Diagrama porcentual de la dimensión Plataforma.....	78
Figura 5. Base de datos de las dimensiones de la variable videoguegos.....	79
Figura 6. Diagrama porcentual de la dimensión afirma su identidad.....	80
Figura 7. Diagrama porcentual de la Practica actividades físicas y hábitos saludables.....	81
Figura 8: Diagrama porcentual de la dimensión participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.....	82
Figura 9. Diagrama porcentual de la dimensión convive respetando así mismo y a los demás.....	83
Figura 10. Base de datos del autor.....	84

Resumen

El trabajo realizado sobre Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau-Chaclacayo – 2017, tiene como problemática principal: ¿Cuál es la relación que existe entre los videojuegos y el aprendizaje de los niños de 5 años? Se formuló el objetivo: Determinar la relación entre los videojuegos y el aprendizaje de los niños de 5 años.

Los métodos utilizados corresponden a estudios descriptivos con diseños relacionados. El número de participantes de la muestra es de 20. En este caso, la probabilidad es la misma. Para medir las variables se utilizó un cuestionario según las variables (videojuegos y aprendizaje). Si verificamos el resultado confirmamos el valor $X^2 = 12,871$ se ubica entre los valores $11,591 < X^2 < 32,671$ hecho que confirma la hipótesis alterna y la relación significativa entre las variables los videojuegos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa de N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

Palabras clave: videojuegos y aprendizaje

Abstract

The work carried out on Videogames and their relationship with the learning of 5-year-old children of the Educational Institution No. 115 "Smiles and Colors" Miguel Grau - Chaclacayo - 2017, has as its main problem: What is the relationship that exists between the video games and learning for 5 year olds? The objective was formulated: To determine the relationship between video games and learning in 5-year-old children.

The methods used correspond to descriptive studies with related designs. The number of participants in the sample is 20. In this case, the probability is the same. To measure the variables, a questionnaire was used according to the variables (video games and learning). If we verify the result, we confirm the value $X^2 = 12,871$, it is located between the values $11,591 < X^2 < 32,671$, a fact that confirms the alternative hypothesis and the significant relationship between the variables video games and learning in 5-year-old children from the educational institution of N ° 115 "Smiles and Colors" Miguel Grau - Chaclacayo 2017.

Keywords: videogames and learning.

Introducción

El presente estudio titulado Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau-Chaclacayo – 20117 se realizó con la finalidad de determinar la relación entre las variables videojuegos y aprendizaje de los niños de 5, en base a la aplicación de los procesos de análisis y construcción de los datos obtenidos. Nuestro artículo actual espera brindar apoyo para futuras investigaciones y nuevas recomendaciones que ayudarán a mejorar la calidad de la educación en las instituciones educativas iniciales.

Esta investigación se divide en cinco capítulos. El primer capítulo introduce la determinación del problema a escala nacional e internacional, elevando así la generalidad y especificidad del problema a escala local. De manera similar, se mencionaron los objetivos generales y los objetivos específicos, se describieron la importancia y el alcance de la investigación y se detallaron algunas de las limitaciones de la investigación.

En el segundo capítulo detalla las bases teóricas constituidos por los antecedentes tanto nacional e internacional sobre ambas variables. Sigue la reflexión teórica que fundamenta el trabajo, al final de la definición de los términos básicos de las palabras importantes que se describen en este capítulo. El capítulo tres es la formulación de supuestos generales y específicos. La definición de cada variable se da para explicar el funcionamiento de la variable en detalle.

El cuarto capítulo presenta el método de investigación, que revela el tipo de investigación y el diseño de la investigación. Además de una introducción detallada de la población, muestras, técnicas y métodos de recopilación de información, este capítulo también resume este capítulo. Estadísticas.

El capítulo 5 presenta los resultados: la validez y fiabilidad del instrumento, incluida la presentación y análisis de los resultados mediante SSPS V.25. Finalmente, continuamos discutiendo los resultados.

Finalmente, el documento resumió la investigación y presentó algunas sugerencias. También introduce las referencias utilizadas a lo largo del proceso de investigación y / o de acuerdo con las disposiciones de la 6ª edición del Manual de la Asociación Americana de Psicología (APA) y los anexos correspondientes.

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1 Determinación del problema

En los últimos años, la tecnología ha estado avanzando considerablemente. Uno de ellos es los videojuegos que han sido creados con el fin de entretener a grandes y pequeños y están al alcance de todos como en las: las consolas, computadoras, Tablet, celulares, etc. Pero al crearse no se tomó en cuenta las consecuencias que podría ocasionar: los cambios de conducta, adicción, agresividad, etc.

El Perú no es ajeno a esta realidad ya que nuestros niños también están expuestos a los videojuegos. Observamos niños que desde temprana edad interactúan y manipulan con facilidad cualquier tipo de dispositivo tecnológico que contengan videojuegos, los cuales son proporcionados por los padres o familiares cercanos a ellos, con el fin de mantenerlos ocupados para realizar sus actividades personales o evitar berrinches, sin darse cuenta de las consecuencias que generan a largo plazo dichos videojuegos.

Por tal motivo se ha visto conveniente hacer referencia a la institución educativa N° 115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo, donde se observan a los niños de 5 años que tienen problemas de conducta a causa de los videojuegos notándose efectos negativos en su aprendizaje social como: agresión, violencia, imitación excesiva de su

personaje preferido, además de no prestar atención a la maestra y estar comentando aquellos juegos en todo momento.

Debido a la frecuencia con que realiza estos malos hábitos, el niño pierde su identidad afectando las capacidades que debería lograr “acorde a su edad” en el área de personal social, ya que esta edad es la base de la formación de la personalidad de cada individuo.

1.2 Formulación del problema: problema general y problemas específicos

1.2.1 Problema general.

P.G: ¿Cuál es la relación que existe entre los videojuegos y el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?

1.2.2 Problemas específicos.

PE1: ¿Qué relación existe entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: afirma su identidad en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?

PE2: ¿Qué relación existe entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: practica actividades físicas y hábitos saludables en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?

PE3: ¿Qué relación existe entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: participa en actividades deportivas en interacción con el entorno, en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?

PE4: ¿Qué relación existe entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: Convive respetándose a sí mismo y a los demás en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?

1.3 Objetivos: general y específicos

1.3.1 Objetivo general.

O:G.: Determinar la relación que existe entre los videojuegos y el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa de N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

1.3.2 Objetivos específicos.

OE1: Determinar la relación entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: afirma su identidad en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

OE2: Determinar la relación entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: practica actividades físicas y hábitos saludables en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

OE3: Determinar la relación entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: participa en actividades deportivas en interacción con el entorno, en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

OE4: Determinar la relación entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: convive respetándose a sí mismo y a los demás en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

1.4 Importancia y alcance de la investigación

La importancia de esta investigación puede justificarse desde diversos aspectos. A partir del fundamento hipotético el trabajo brinda información actualizada acerca del problema de los videojuegos en la edad parvularia de cinco años de la I.E. N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau-Chaclacayo, lo cual servirá a los docentes como apoyo para un mejor desempeño laboral en la institución educativa.

Desde el panorama educativo, el trabajo desea generar nuevas investigaciones como también dar a conocer la relación del videojuego en el aprendizaje del niño de forma positiva y así incentivar el uso de manera lúdica con la finalidad de encaminar mejor la enseñanza y aprendizaje a través de la reflexión. Asimismo disminuir el uso de los videojuegos comerciales y violentos que causan efectos perjudiciales en los niños.

Por lo tanto, la siguiente investigación se centra en la relación del videojuego con el aprendizaje social que conllevan a la formación integral del niño.

El alcance de esta investigación es dar a conocer a la I.E. el impacto que causan los videojuegos en la conducta del niño de manera negativa. Esto llevará a la maestra a una reflexión de modo que utilizará estos videojuegos como un material didáctico; así gestionar cambios y mejorar la educación, lo cual será motivo para iniciar otras investigaciones.

1.5 Limitaciones de la investigación

Durante el desarrollo de la investigación tuvimos la siguiente limitación: la poca cantidad de informaciones, tesis y trabajos relacionadas con las variables a estudiar en niños de nivel inicial.

Capítulo II

Marco teórico

2.1 Antecedentes del estudio

2.1.1 Antecedentes nacionales.

Pérez y Prada (2015) en su investigación titulada “*Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, sector Jerusalén, distrito la esperanza, Trujillo*”. Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Enfermería. Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo-Perú.

Los investigadores llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los estudiantes que usan los videojuegos una vez a la semana son más o menos alrededor de 32 por ciento y los estudiantes que lo usan dos veces por semana son alrededor de 31 por ciento.
- Los estudiantes prefieren jugar los videojuegos de deporte y luego le siguen los violentos en un 36 y 37 por ciento respectivamente.
- Mientras que el doce por ciento de los estudiantes tienen un comportamiento agresivo media y baja con 34 y 54 por ciento respectivamente.

- Por lo tanto llegamos a la conclusión de que la relación que existe entre la conducta agresiva y el uso de los videojuegos se relacionan significativamente causando muchas alteraciones psicológicas, de comportamiento y de ludopatía.

2.1.2 Antecedentes internacionales.

Verjel (1997) en su investigación titulada: *“El impacto de los videojuegos en los niños de 5 a 12 años de edad, en la ciudad de Minatitlán, Veracruz”*. Tesis para obtener la licenciatura en trabajo social. México. Universidad Veracruzana.

- En conclusión podemos afirmar que los estudiantes del nivel inicial y primaria son afectados física y psicológicamente gracias a la existencia de muchos lugares donde ofrecen el alquiler de videojuegos a los niños.
- También podemos afirmar que el uso de los videojuegos ha ocasionado en los párvulos actitudes negativas, cambios de conducta y comportamiento como por ejemplo golpear y gritar frente al fracaso de la pérdida del juego así como lo ven en las películas del mismo video.
- Mediante la investigación también se pudo observar como es el vocabulario de los niños que usan los videojuegos ya que conviven con distintas personas y de diversas edades, el resultado de su léxico es inadecuado para su edad.
- Pudimos darnos cuenta también que el uso de los videojuegos de manera excesiva causa daños físicos como tics, y daños psicológicos como de querer estar todo el día en estos juegos de video.
- La investigación nos ayudó a reconocer acerca de los tipos de videojuegos que usan a diario, que personajes existen y como los imitan ellos.

- En el medio que vivimos existe una gran cantidad de máquinas y de locales que facilitan de manera inadecuada el uso de los videojuegos a menores de edad y eso está prohibido.
- Es de suma importancia que el estudiante sea consciente de que los videojuegos son muy peligrosos si no hay quien los guíe trayendo consigo consecuencias irreparables.

Leguizamón (2012) en su investigación titulada *“El uso excesivo de los videojuegos en niños de 4-5 años y su relación con los aspectos cognitivos del aprendizaje”*. Tesis para obtener Licenciatura en Psicología. Chile. Universidad Abierta Interamericana.

Después de revisar los antecedentes existentes acerca de los videojuegos como lo son el play station, consola de videojuegos, internet entre otros, además de relacionarlos con el aprendizaje de los estudiantes, podemos afirmar que el uso inadecuado de los videojuegos influye significativamente en el aprendizaje de los niños llevándolos al abandono y mala formación personal. Los resultados pueden ser el resultado de las preguntas y dudas que se les hicieron a los padres de familia de los niños de cinco años de edad, donde dicen que si existe un descontrol de los niños hacia los videojuegos.

Pero cabe resaltar que dentro de las respuestas que dieron los padres de estos niños la mayoría afirma que sus hijos todavía no hacen el uso a los videojuegos y los pocos padres que dejan que su hijo lo hagan son pocos y lo hacen solo una hora.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Videojuegos.

Para González (2014) afirma que:

El concepto de videojuego no está claramente definido, ya que varios autores lo caracterizan de distinta manera. Aquí se muestra algunas de ellas. Desde la década

de 1990, los videojuegos se han convertido en una de las principales formas de entretenimiento del mundo y aparecen en los cibercafés de Hanoi y las salas de juegos en Casablanca (p. 3).

Un juego electrónico software computarizado donde el navegante interactúa mediante una imagen que se muestra en la pantalla. El tamaño de la imagen puede variar. Como cualquier juego, tiene reglamento y un método de recompensas, por lo que hay un incentivo tácito que une para derrotar. En los videojuegos, debe luchar consigo mismo (es decir, con la programación de la misma computadora), o puede competir con otros oponentes.

2.2.1.1 Los niños en los videojuegos.

Nos preguntamos siempre cómo es que el videojuego llegó a ocupar un lugar muy importante en la vida de los niños. Cada vez que observamos a un niño jugando notamos que él se encuentra en un mundo imaginario y que no quiere salir de ahí.

¿Por qué se sienten tan atraídos los niños por los videojuegos y qué buscan a través de ellos? Lo preponderante y atrayente es el poder.

Según Levin (2006) afirma lo siguiente:

En los videojuegos los niños tienen la impresión de ser libres, creen saber hacer lo que quieran con el aparato, cuando en realidad, toda la trayectoria y la secuencia del juego esta predeterminada matemáticamente desde el principio hasta el final. Solo pueden recorrerlo en un espacio transitorio, sin cuerpo y efímero, con el cual “inter-actúan” en un sistema imaginario fijo .las opciones están planificadas y se reproducen estereotipadamente de modo predecible. Los pequeños construyen pensamientos y experiencias en la soledad y fijeza que les imponen las imágenes (p. 43).

2.2.1.2 Tipos de videojuegos.

Según Ferrer (s/f) los videojuegos se clasifican en:

- **Juegos de lucha:** se basa en una pelea práctica que se da entre 2 competidores seleccionados y controlados por el jugador: en la elección del dispositivo, el competidor donde se tiene que derrotar a todos los oponentes, y el programa se opondrá uno por uno. A medida que avanza la etapa del juego, el diseño gráfico de la escena de acción también cambiará.
- **Juego de combate:** los juegos de lucha se han confundido otra vez con los juegos de combate, la lúdica de lucha muestran mas violencia extrema que los juegos de combate, generalmente el jugador asume la personalidad del personaje y determinada el sistema estar ubicados en las afueras de las grandes ciudades y, en muchos casos, el papel es un joven de apariencia informal. En cualquier caso, son innumerables los protagonistas y escenas con diferentes características.
- **Juego de disparo:** Son excelentes videojuegos violentos. El propósito es dejar de disparar temporalmente en todo lo que se muestra en el monitor. Existen 2 formas: el tipo de marcianitos, y el tipo que sigue la tradición del tiro al blanco clásico en la feria y se utiliza directamente en los equipos de tiro electromecánicos. Entre estos objetivos, el objetivo suele ser una persona o un vehículo no tripulado.
- **Plataforma:** Es un excelente género de juegos de videos que se conectan al monitor. El personaje debe viajar a través de áreas hostiles durante la misión. En los juegos de plataformas, la tarea suele ser rescatar a la princesa. El personaje puede recolectar superpoderes y acumular vidas, lo que le permite evolucionar con mas agilidad mediante obstrucciones que son siempre dificultades oponentes perniciosos. Los juegos de plataformas jugaron un rol importante en la fusión de dédalos y pasajes misteriosos.

- Simuladores: Hoy en día, los simuladores de conducción que son extremadamente populares en los juegos de arcade aún mantienen una estructura física similar a estos juegos electromecánicos. La mejora de la fidelidad de la imagen y la rápida respuesta del programa a las acciones del jugador han hecho de estos complejos juegos de simulación el foco de atención en los lugares donde están instalados.
- Juegos de deporte: Son infundidos en las actividades siempre han gozado de una gran reputación dentro de todos los usuarios. En ocasiones se incorporan a juegos de acción o simuladores. Hay juegos deportivos para máquinas recreativas, computadoras personales, consolas de video de nueva generación y viejas en los cassettes en CDROM
- Estrategia: En el juego de estrategia el participante adquiere la particularidad del contrincante se reconoce al finalizar el juego, debe apuntar el objetivo final a cada una de sus acciones y desarrollar múltiples tipos de emprendimientos tácticos para lograr resultados fructíferos.

Aventura: un juego cuya característica principal es proporcionar un equilibrio aproximado de reflexión y movimiento. Clasificamos aventuras gráficas, películas interactivas y aventuras de video en esta categoría.

Los juegos de rol: Es un juego cuyo bocetos de las figuras lo completa el participante juntando diversas series de particularidades así como el coraje, ímpetu y razonamiento, etc.

Juegos de guerra: fundamentalmente, tienen similares atractivos que las aventuras y los personajes, pero su singularidad radica en su posición en el campo de la guerra, en los conflictos armados en cualquier momento o ubicación geográfica.

Simuladores de sistemas (sims): El soporte de estas actividades lúdicas también se denomina "Juego de Dios". El supuesto es la tarea de controlar y organizar diversas acciones comunitarias y vivenciales.

- Juegos de sociedad: Vienen a ser juegos adaptados de las lúdicas típicas como el ajedrez, el solitario, el tic-tac-toe, el bridge, el monopolio, el horror ..., no existen en los juegos de arcade, y son casi invaluable en las consolas de juegos. Son casi parte de los ordenadores personales. Tipo de género. Son similares a las estrategias y en ocasiones son difíciles de distinguir.

Ludo-educativos (edutainment): estos programas combinan actividades de entretenimiento con contenido educativo. La introducción de novedosos programas computarizados que propicien la aparición de muchos juegos de manera rápida, por lo tanto diversas compañías piensan que son de tipo es casi exclusivamente para computadoras personales.

2.2.1.3 Importancia de los videojuegos.

El uso de videojuegos como herramienta en las escuelas puede satisfacer las necesidades de uso. La mayoría de los estudiantes participarán activamente en tales actividades de forma regular.

Según Morales (2009) afirma que:

Desde el punto de vista emocional, los juegos tienen motivaciones importantes que pueden utilizarse en aspectos relacionados con la autoestima. Además de los videojuegos, la industria multimedia ha comenzado recientemente a diseñar los llamados juegos educativos. ¿Cuál es la diferencia entre unos y otros? La primera respuesta es obvia: intención: en los videojuegos, la intención es el entretenimiento y el entretenimiento, pero el propósito de los juegos educativos es permitir que los niños aprendan a través de actividades lúdicas obvias. Esta combinación puede implicar la aceptación y comprensión de los términos del juego. Difícil de asimilar a determinadas edades (p. 65).

2.2.1.4 Los videojuegos promueven temas negativos.

Según Sánchez (s.f) afirma que:

Los juegos son cada vez más complejos y realistas: algunos videojuegos afectarán a las personas que empiecen a analizarlos. En estos juegos, los niños pueden aprender mucho jugando. Hay algunos videojuegos que permiten a un niño controlar una criatura, un personaje, un mono y operar de acuerdo con los requisitos del niño o mandarlos a través de controles (p. 89).

Debes tener mucho cuidado al elegir un videojuego. ¿Qué puedes elegir entre los muchos juegos existentes? Hay que tener en cuenta que existen algunos videojuegos que serán útiles y educativos, pero también hay algunos videojuegos que pueden tener valor educativo pero son inconvenientes o muy inapropiados.

La mayor parte de estas lúdicas de computadora remarcan situaciones malas y negativas y abogan por liquidar a animales o individuos, por ejemplo. Además, otros temas negativos que se pueden promover son la conducta delictiva y la falta de respeto a la autoridad y la ley.

Como se muestra en el ejemplo anterior, el niño juega el papel de un delincuente, y lo único que hace es robar, violar las leyes de tránsito y desobedecer a las autoridades (como la policía).

El comportamiento delictivo está afectando a Estados Unidos y a muchos países. Es decir, falta de respeto a las autoridades, falta de respeto a todo lo que constituye orden y reglas de convivencia entre los ciudadanos.

Lo que es muy preocupante es que el juego permite a los niños participar en diversos actos que violan la ley, y la promoción del juego como método de juego y transferencia puede afectar la conciencia de los niños.

2.2.1.5 Efectos negativos del videojuego.

Según López (2012) afirma que:

Existe un vínculo entre jugar videojuegos violentos e ideas radicales. Por ejemplo, los videojuegos violentos no pueden convertir a los niños en asesinos cibernéticos, pero si pueden hacer que los niños sean violentos y repitan en el medio que los rodea lo que hacen en los juegos de computadora causando consecuencias negativas (p. 78).

Podemos concluir estas definiciones afirmando que los juegos de video causan una “atención reducida” al momento de concentrarse mas no pueden causar mejoras en la atención visual. Resulta que al reducir la presión asociada con la observación de acciones antisociales aumentando la no aceptación social del medio que lo rodea, se puede reducir la empatía.

Los videojuegos y las simulaciones virtuales se utilizan cada vez más para capacitar al personal militar. Pueden permitir de manera eficaz a los "jugadores" superar los desafíos sociales y eliminar la presión relacionada con la observación de la violencia, o iniciar voluntariamente comportamientos agresivos y violentos.

Los juegos violentos no conducen necesariamente a un comportamiento violento, ya que la agresión del ser humano es muy complicada y tiene muchas razones.

Sin embargo se muestra que en el ejercicio, estamos ensayando guiones cuando buscamos enemigos y luego reaccionamos rápidamente ante posibles amenazas ofensivas.

De hecho, esto ha sido confirmado en muchos estudios: Jugar videojuegos violentos aumenta el llamado "sesgo de atribución hostil", que es el sesgo de percepción y cognitivo que atribuye intenciones hostiles a las acciones de otros.

2.2.1.5.1 *Psicológicos.*

Comportamiento agresivo: la teoría y los métodos metodológicos de las personas que estudian la relación entre los videojuegos y la agresividad suelen seguir la línea de investigación de los medios generales, especialmente los efectos televisivos.

Según Etxeberria (2011) menciona que:

La dimensión de la violencia a considerar al evaluar el impacto de los videojuegos violentos en niños y adolescentes reconoce que existen sutiles diferencias. El comportamiento violento es diferente al punto de vista o la emoción que generan los videojuegos (p. 37).

El producto de los videojuegos se pueden analizar mediante las siguientes funciones:

- Comportamiento agresivo: usar armas, golpear, gritar, insultar, etc.
- Agresividad cognitiva: características de hostilidad, asociación con determinados grupos o individuos, atribución hostil a grupos o personas, creencias, actitudes hacia la agresión, etc.
- Excitación fisiológica: presión arterial, conductancia cutánea, ritmo cardíaco, etc.
- Compasión: El grado en que las personas están de acuerdo con la víctima o se sienten tristes.
- Desensibilización: Reducir las reacciones emocionales ante escenas violentas.
- Comportamiento prosocial: ayudar, defender, ayudar a la víctima.

La adicción a los videojuegos.

Según Sánchez (s.f) afirma que:

Los juegos no son la causa de la adicción. Las preguntas incluyen cómo los niños enfrentan los videojuegos, cómo se adaptan a los juegos y qué actitudes hacia ellos.

Este niño puede estar jugando a cualquier videojuego, puede ser un juego de

carreras, y es tan adicto al juego que su mundo es solo un videojuego, y solo piensa en eso. Básicamente, el tema es sobre un monstruo que invade la ciudad, los niños son una especie de soldado, disparándole, lanzando bombas, usando estrategias de guerra y tratando de detener esta existencia. El juego terminó cuando fue destruido (p. 98).

Esto nos dice lo atractivos que son los videojuegos para los niños, ¿cómo participan realmente en ellos y se olvidan del entorno? Si el juego termina rápidamente debido a la imposibilidad de completar la primera etapa, espere nuevamente, busque técnicas y encuentre el camino a la siguiente etapa.

De esta forma, el niño tendrá que dedicar mucho tiempo a encontrar el camino a la siguiente etapa, y así sucesivamente.

El poder de la atracción. Los videojuegos tienen un gran atractivo, y el hecho de que se pase mucho tiempo jugando puede provocar muchas enfermedades psicosociales, es decir, los niños pueden verse afectados de diferentes formas.

Esto crea una distancia al estilo familiar, en cierto sentido, el niño comienza a aislarse, y todo su mundo se compone únicamente de videojuegos, lo que genera problemas en la vida social del niño y su comportamiento normal con los demás.

Según las estadísticas, los niños son más propensos a disfrutar de los videojuegos que las niñas. Cuanto más pequeños comienzan a jugar, mayor es su dependencia de los videojuegos.

¿Qué impacto tendrán los videojuegos?

Salud: Los niños muestran síntomas de inactividad, permanecen estáticos por mucho tiempo, el ejercicio y el ejercicio físico se reducen, se quedan mucho tiempo frente al televisor, si se suma a los malos hábitos alimenticios y la comida chatarra muy común, los niños comienzan a tener El problema de tener sobrepeso y afectar su salud.

Visión: Los niños encontrarán ciertos estereotipos, malos hábitos o comportamientos cuando jueguen. Por lo tanto, los niños aprenden a vender alcohol, fumar o ir al tráfico para ganar dinero y comprar más y más cosas.

No se respeta la vida: vemos muchos videojuegos, se matan entre ellos en el juego, estamos hablando de personajes, pero son las personas en el juego.

En algunos juegos, se mata a animales o criaturas de otros planetas, pero también se mata a humanos. En este sentido, la vida comienza a perder valor para los niños y ya no se respeta, lo que conduce a la delincuencia. Hay que tener mucho cuidado porque este tipo de contenido es preocupante.

Lenguaje vulgar: palabras incorrectas e insultantes. Algunos personajes del juego usan este idioma y son héroes.

Violencia: según un estudio de la Asociación Estadounidense de Psicología, jugar juegos con contenido violento durante mucho tiempo puede estimular pensamientos, emociones y comportamientos ofensivos.

Satanismo: en algunos videojuegos, se utilizan los contratos de Satanás, poderes misteriosos y hechizos, de modo que las fuerzas del mal les dan a los jugadores el poder de competir con éxito.

Empatía: En cuanto a la compasión, los videojuegos violentos juegan un papel importante en el crecimiento de los niños. Al no formar un sentido de pertenencia o justicia social, tienen un impacto negativo en su interacción social con otros compañeros; cabe agregar que los videojuegos juegan un papel importante en el crecimiento de los niños.

Cuando se enfrentan a conflictos, no se brinda diálogo o tolerancia, lo que deja a los jugadores con una sola opción: usar la violencia como solución.

Factores que influyen en el desarrollo personal: cabe mencionar el tiempo que ocupan los jugadores. Los videojuegos pueden distraer su vida familiar, el trabajo escolar, los deportes o interferir a largo plazo con su trabajo.

Estilo de vida sedentario. Los niños pasan cada vez más tiempo sentados frente a las pantallas de las computadoras. Esto hace que muchos de ellos sean cada vez más sedentarios.

Aislamiento social. Los seres humanos nacen personas sociales. Necesitamos conectarnos con más individuos para poder sobrevivir, ya que los juegos de video nos involucran en un mundo imaginativo solo para nosotros y nos permiten ver alrededor de la realidad virtual.

2.2.1.5.2 Fisiológicos.

Según el tiempo pasado en el juego, se mostrará la siguiente información, nuestro sistema nervioso, recibe un probable resultado negativo para los niños cuando se encuentran mucho tiempo frente a esta lúdica denominada “epilepsia fotosensible” que se ha estudiado en personas que ven episodios de televisión desde 1950 .

Aunque la incidencia de epilepsia fotosensible en la población general es muy baja (es decir, 1 persona por 4.000 residentes), se ha encontrado que la incidencia de epilepsia fotosensible entre adolescentes de entre 7 y 19 años es cinco veces mayor que la de estos últimos.

2.2.1.6 Efectos positivos del videojuego.

2.2.1.6.1 Relaciones sociales.

En la parte social los juegos de video pueden promover la socialización, el liderazgo, la cohesión, la amistad, también la experiencia de la participación grupal. Para

que de esa manera los papas participen en este avance, logra promover mejores relaciones familiares. Los videojuegos también benefician a los niños hospitalizados, mejorando su tolerancia al dolor, adaptándose al entorno hospitalario y olvidando su enfermedad.

Se señala que los videojuegos están predispuestos hacia los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y la autonomía, pudiendo ser introducidos en la educación con fines didácticos para ayudar a alcanzar determinadas metas educativas. Por tanto, destacan:

- Los juegos deportivos pueden ejercitar algunos talentos de organización y profundizar la comprensión de las normas y técnicas deportivas.
- Los juegos de aventuras y de rol pueden proporcionar información y estimular la motivación sobre ciertos temas.
- Los simuladores y constructores permiten experimentar y estudiar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Cabe señalar siempre que precede al modelo, por lo que solo constituye un acercamiento de los sucesos que ocurren en el medio que nos rodea. El contexto suele ser demasiado complicada.
- Los juegos de estrategia necesitan gestionar recursos (dinero, tiempo, armas ...) para predecir el comportamiento del oponente y desarrollar estrategias de acción para alcanzar las metas.

2.2.2 Aprendizaje.

Según Rivas (2008) afirma que:

La formación se logra conceptualizar aproximadamente mediante una fase interna de transformación, que es causado por la experiencia personal del alumno. Según el significado que le ha dado Dewey, la terminación de la palabra vivencia se entiende en la importancia mas profunda y amplia. Incluye no solo la experiencia

espontánea o accidental del sujeto en la vida diaria, sino también la experiencia deliberada y sistemática que ocurre al leer textos, resolver problemas geométricos o realizar experimentos químicos en los laboratorios escolares (p. 66).

Conduciendo a cambios, el contenido del aprendizaje es la obtención o integración de cosas nuevas, lo que implica algunos cambios o modificaciones en obtenciones anteriores.

El desarrollo o variación tiene lugar en el medio y sus fines son al principio en un determinado momento y el final después de haberse dado el aprendizaje, después del cambio subsiguiente. Asimismo, es necesario distinguir entre aprender e implementar o poner en práctica los conocimientos aprendidos.

Como proceso interno, el proceso de aprendizaje no se puede observar directamente. Al mismo tiempo, el rendimiento se puede observar o incluso medir.

En otras palabras, observe las actividades personales del alumno bajo ciertas condiciones y luego realice ejecuciones de seguimiento basadas en estos resultados.

Como se muestra en la figura, el resultado del aprendizaje es el cambio del alumno como resultado o resultado del proceso. Sin embargo, si se realiza un estudio más profundo de la historia de Roma, se pueden evocar con relativa facilidad ciertos hechos históricos e ideas políticas, como los relacionados con la terrible misión de Calígula y su sobrino Nerón. Concepto, esta es la manifestación más absoluta de poder y rendimiento. Totalitarismo, esto es casi absurdo.

Del mismo modo, las definiciones construidas adecuadamente elaborados por el alumno tienen la capacidad de generalizarse o transferirse a otras situaciones o entornos.

El aprendizaje es típico de los seres humanos. Según la conceptualización original de la filosofía aristotélica, similar al lenguaje, aunque el aprendizaje no es la esencia de la

naturaleza humana, es propiedad humana o atributo básico. Estos alumnos se denominan aprendices y lo hacen durante toda su vida.

Los trabajadores aprenden en la realización de tareas y los atletas aprenden en actividades prácticas. Los ancianos pueden haber aprendido la diferencia entre propiedad desnuda, derecho de uso y otras disposiciones de voluntad en la cama.

Cabe señalar que el vocablo aprendizaje se utiliza para expresar el proceso y el producto del proceso. Es decir, los cambios provocados por el procedimiento de aprendizaje también se denominan conocimiento.

De acuerdo con el carácter de preparación de este capítulo, a continuación se analizarán brevemente algunas de las características del aprendizaje, por ejemplo, un procedimiento que es permanente y están implícitos a una variación o revisión de conocimientos y conductas, que tienen un atributo más o menos equilibrada.

Igualmente considere los prototipos o métodos sustantivos de enseñanza y aprendizaje son particularmente importantes del punto de vista del profesor. Para quienes lean dicho contenido por primera vez, estas representaciones activarán sus propios conceptos o planes previos, que son generados por su propio aprendizaje implícito.

El aprendizaje recesivo, accidental, espontáneo, recesivo e inconsciente ocurre constantemente y el sujeto no tiene ningún propósito de aprender, ni es consciente de la conciencia de aprender. Encarna la amplia experiencia del aprendiz en la interacción diaria con el medio que los rodea y destaca lo fundamental que es el entorno social y cultural, que el bielorruso Vygotsky analizó de manera aguda y fructífera.

Incluye captar la regularidad en el entorno e incidir en el pronóstico y el monitoreo en los eventos que suscitan en el entorno, aunque no agota las enormes aptitudes de la teoría del aprendizaje de los individuos, tiene un gran valor adaptativo.

Según Meza (2005) manifiesta que:

Es una especie de recurso de supervivencia conductual a través del cual los organismos pueden obtener patrones de respuesta individuales (almacenados en la memoria del individuo) No existe una relación causal estricta entre estímulos y patrones de respuesta (p. 87).

Por tanto, las características del aprendizaje son las siguientes:

- Es un recurso conductual de supervivencia que puede ser plástico en respuesta a las demandas ambientales.
- En cierto sentido, no tiene por qué ser compartido con otros miembros de la especie, el patrón de respuesta obtenido es individual.

La respuesta no tiene una relación necesaria con el estímulo y no desencadenará la respuesta. Como una serie de definiciones en el aspecto psicológico, ya que no hay solo un concepto de la palabra aprendizaje.

La enseñanza es una reforma que se encuentra perenne dentro de la conducta biológica que se produce debido a la práctica o la experiencia. Conozca los términos clave en la definición del producto:

- Variación: se refiere dentro de la definición de la enseñanza como resultado a la modificación y adquisición de interrogantes.
- Comportamiento: Desde el punto de vista del comportamiento, el nombre se reserva para referirse a los hechos observables producidos en el sujeto por sucesos mediosambientales denominados impulsos.
- Respectivamente constante: la variación de la conducta del individuo tiene que ser bastante prolongado para unirse o salir de la biblioteca de respuestas del sujeto (la biblioteca se compone de respuestas de alta disponibilidad), excluyendo todos los

cambios temporales en el aprendizaje, como fatiga, enfermedades y envenenamiento por drogas. y muchos más

- Por práctica: Las practicas o experiencias tienen que saberse que es la presentación repetida a estímulos específicos; también le gusta repetir respuestas consistentes frente a ella.

Los parámetros aprendidos cambian como producto:

- Con qué frecuencia sucede (por ejemplo, cuando estamos interesados en ver la cantidad de estudiantes que asisten a clases).
- Fuerza (por ejemplo, cuando nos interesa la energía del puño de un boxeador).
- Duración (por ejemplo, cuando nos interesa el tiempo que tiene un estudiante de ballet para mantener el equilibrio en una determinada posición).
- Topografía o forma de comportamiento (por ejemplo, cuando estamos interesados en la estudiante de ballet, cómo toma su mano mientras realiza una determinada danza).

La enseñanza como procedimiento:

La enseñanza la definimos como el procedimiento absoluto de obtención de saberes, creencias, habilidades, costumbres, actitudes, etc.

Además de otros procesos sociales ideológicos, también involucra una serie de procesos emocionales y cognitivos (no observables).

Por lo tanto el concepto de enfoque se encuentra en los sucesos interiores ocurren mientras alguno se está en un estado de enseñanza y aprendizaje.

Instancias a considerar en un modelo integral del aprendizaje:

- Las condiciones
- Los procesos
- Los resultados

Las condiciones del aprendizaje y su clasificación:

Las capacidades de aprendizaje son todas las situaciones del alumno o del entorno que afectan el aprendizaje. La primera se llama condiciones internas y la segunda se llama condiciones externas.

Condiciones internas.

- La situación en el aprendizaje puede ser: biológica y psicológica.

Condiciones biológicas importantes

- Características genéticas: No se debe olvidar que las habilidades son altamente heredables, por lo que el aprendizaje de habilidades y destrezas depende de características genéticas.
- Estado de salud: Aquí debe hacer referencia a salud física y salud mental.
- En el primer caso, las personas que son severamente torturadas por una determinada enfermedad generalmente no están dispuestas a participar en tareas de aprendizaje y sus procesos de procesamiento de información (como atención, percepción, memoria, etc.) se verán reducidos o interferidos.
- Tus preocupaciones sobre la enfermedad

Estado nutricional: Normalmente, el nivel nutricional está relacionado con el estado de salud y el aprendizaje. Condición psicológica importante Condiciones afectivas: condiciones relacionadas con la tendencia a iniciar y mantener actividades de aprendizaje, que incluyen:

- Incentivo.
- Nivel de ansiedad
- Valores y actitudes
- Interés

Motivación: si un evento proporciona la energía para iniciar o mantener una actividad, entonces el evento es motivación. La motivación se define como un proceso

emocional, a través de este proceso, las personas se dan cuenta de la carencia o necesidad, determinan la meta a resolver, representan psicológicamente la meta deseada, desarrollan un plan para seguir la meta y toman las acciones correspondientes. Esta es la condición básica del aprendizaje y está directamente relacionada con el estado de alerta y el nivel de atención.

A continuación, desarrollamos algunos aspectos de la motivación:

Motivación de logro: está relacionada con la ambición o experiencia de desempeño. Si la motivación de logro es alta, entonces el esfuerzo por lograr un alto nivel de desempeño es mayor que el esfuerzo cuando la motivación de logro es baja.

Las características de las personas con alta motivación al logro son:

- Responsable de los resultados obtenidos.
- Sentirse contigo mismo con una persona fuerte.

Motivación intrínseca y motivación extrínseca

Motivación intrínseca: desde el propio sujeto, el sujeto toma la actividad en sí como punto final, y mantiene la actividad a través de la satisfacción que produce; si alguien sabe que no tiene la intención de evaluarla, está sobre un tema. Ampliada su información, esta situación es continua.

Motivación extrínseca: Se origina fuera del sujeto, y es la motivación que puede lograr algo en el entorno para satisfacer las necesidades; en esta motivación, la actividad es un medio para un fin.

Motivación y atribución: La teoría de la atribución es una propuesta que intenta explicar la motivación al logro a través de la explicación cognitiva. Se propone que la motivación para el logro estará mediada por la comprensión de la causalidad, la respuesta emocional al éxito y el fracaso, la expectativa de éxito futuro y la comprensión del desempeño posterior.

Los estudios han demostrado que las personas tienden a atribuir el éxito o el fracaso a diferentes razones, atribuidas al propio sujeto (atribución interna o fuente de control interno), como atribuibles a su propia capacidad o ajenas al sujeto, Esfuerzos realizados para realizar una actividad en el entorno o en otros entornos (atribución externa o fuente de control externa), por ejemplo por suerte o por la naturaleza de la tarea.

El interés: puede definirse como un estado motivacional que explica la conducta exploratoria, el acontecimiento de la resolución de situaciones problemáticas, el involucramiento en la adquisición de habilidades y destrezas; se evalúa, por ejemplo, por el tiempo que una persona dedica a una actividad o por la frecuencia en que aparece una conducta de manera espontánea.

En la relación con el aprendizaje, el interés puede ser buen predictor del grado de compromiso con una determinada tarea de aprendizaje; la tarea del maestro será dotar de “interesabilidad” a los contenidos de aprendizaje de cualquier naturaleza. Hay una fuerte relación entre interés y motivación intrínseca. Pueden generarse intereses a través del modelado.

Condición cognitiva Son características de las personas y constituyen los recursos que utilizan para procesar la información. Entre estas condiciones cognitivas, tenemos: Estilo cognitivo: generalmente, el estilo es una forma única de hacer algo: caminar, hablar, vestirse, etc. El estilo cognitivo está relacionado con la forma especial de procesar la información. estilo:

Impulso y reflexión: primero, la persona actúa apresuradamente sin considerar detenidamente la elección de acción en una situación determinada; segundo, si la considera detenida y apresuradamente.

Simplicidad y complejidad: la dirección de estos estilos se puede describir mediante la siguiente metáfora: las personas que se enfrentan a la simplicidad ven las gotas

de agua en el universo, y las personas que enfrentan la complejidad ven las gotas de agua en el universo; estos estilos y aspectos motivacionales son Relaciones sólidas, por lo tanto, aquellos que persiguen la simplicidad no encontrarán motivación para participar en trabajos complejos, y al contrario.

Los dependientes de campo procesan información influidos por el arreglo ambiental; están a la búsqueda de señales sociales (gestos, miradas, posturas, otros) y acomodan a ellas su conducta; se interesan por las personas; tienden a ser autoritarios; muestran poca disposición para las innovaciones; y su moral se acomoda a la opinión mayoritaria o está determinada por los otros.

- Estilo de aprendizaje: Existen dos clasificaciones, la primera se deriva considerando la universalidad de ciertos métodos perceptivos ante situaciones de aprendizaje, y estos estilos pueden ser visuales, auditivos, cinestésicos o táctiles.
- Estructura cognitiva: se refiere a la organización de conocimientos previos. La estructura cognitiva se define por su amplitud y nivel de organización: hay organizaciones extensas y flexibles, organizaciones extensas y altamente organizadas, organizaciones limitadas y flexibles, y estructuras limitadas y altamente organizadas. Los conocimientos previos se estructuran en forma de guines y diagramas.
- Desarrollo cognitivo: Se refiere a la etapa de desarrollo mental del aprendiz (sensorial motor, preoperatorio, cirugía específica y cirugía formal). La posibilidad de procesamiento de la información (perceptiva, verbal y conceptual) depende del nivel de desarrollo cognitivo.
- Capacidad intelectual: La posibilidad de aprender también depende de la capacidad intelectual expresada en términos de CI, edad intelectual y tipo de inteligencia (en este sentido, es interesante el consejo de Gardner sobre el tipo de inteligencia).

Condiciones externas

Las condiciones externas al aprendizaje son las circunstancias en el ambiente que facilitan u obstaculizan. Pueden clasificarse en:

Proximales: son las condiciones que resultan de los ambientes mediatos al estudiante (familia, escuela).

- **Familiares**: Hay una serie de circunstancias en la familia que afectarán el proceso de aprendizaje, por ejemplo, su tamaño, estructura y principales métodos de crianza.
- **Alumnos de primaria**: Existen una serie de situaciones en el entorno escolar que inciden directamente en el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, dominan la calidad de los servicios que brinda el centro educativo, su infraestructura, la calidad de los docentes (no solo académica, sino ante todo individual), el estilo de gestión administrativa, la educación, los conceptos ideológicos e incluso los religiosos.

Distales: son las condiciones que resultan de los mediatos y de carácter macro estructural (el medio social, económico, cultural, jurídico, etc.).

- **Socioeconómicas**: Las condiciones socioeconómicas impregnan todos los ámbitos de la humanidad: acceso a la educación, atención médica, servicios financieros, etc. Las condiciones socioeconómicas determinan, por ejemplo, la calidad de la participación en los centros educativos y el apoyo extraescolar para el desarrollo académico y personal.
- **Socioculturales**: A nivel sociocultural, uno de los aspectos más importantes es el idioma; por favor recuerde que el Perú es un país multilingüe, además del quechua y aymara, debemos sumar más de 50 más a la selva. La existencia de la lengua; también hay que señalar que, dada la diversidad geográfica y ecológica del Perú, se han identificado siete variantes dialectales para España, que determinan la “distancia de comunicación”, y estas variantes se han pasado por la sociolingüística y la psicología. Se ha estudiado la lingüística.

Procesos cognitivos en el aprendizaje: los procesos cognitivos son todos eventos mentales que suelen permitir adquirir conocimientos y procesar información. Se pueden dividir en:

Proceso cognitivo básico: eventos vinculado con la percepción, almacenamiento y registro de conocimientos.

Son eventos que se relacionan con el registro, la percepción y la acumulación de informaciones:

- Memoria.
- Atención
- Percepción.

El proceso cognitivo superior son eventos que se relacionan con la utilización de informaciones haciendo uso del conocimiento previo.

- Lenguaje
- Atención.
- Pensamiento.

La atención se puede definir como el procedimiento de elegir conocimientos, o como la energía asignada en diversos procedimientos, conforme a que se esté percibiendo conocimientos o realizando tareas. El concepto de enfermería refleja dos situaciones que involucran directamente a la enfermería:

Recepciona información: cuando estás en clase, asistiendo a conferencias o leyendo. En estos casos, el estímulo relevante o relevante se selecciona de una gama muy amplia de estímulos.

Han sido elaborados varios modelos para explicar el funcionamiento de la atención, de ellos pueden derivarse algunas pre-descripciones:

- No se puede atender a dos mensajes simultáneamente, sobre todo cuando estos vienen por el canal auditivo.
- Al estar en circunstancia en las que se debe atender simultáneamente a más de un mensaje, todos son atendidos pero hay una pérdida de “porciones” de información en cada uno de ellos.
- Las expectativas guían la atención, de modo que hay que tener cuidado de generarlas antes de iniciar una actividad de aprendizaje.

Los cuidados intensivos se refieren al cuidado que una persona necesita bajo ciertas condiciones irritantes. Estos aspectos incluyen:

Atención: se refiere a la "actividad" que pone en contacto el mayor número de receptores con el mayor número de estímulos, a esto también se le llama comportamiento exploratorio.

Atención selectiva: la máxima energía de atención es para ciertos aspectos externos de todas las entradas sensoriales que existen en una situación dada.

Enfoque: la atención dura mucho tiempo y el alcance del estímulo seleccionado se reduce considerablemente percepción

Procedimiento cognoscitivo posibilita el análisis:

Reconocer el patrón: Se define primeramente como reflexivo que no es el estímulo ambiental el que se aplica al perceptón en el proceso de percepción, sino que el perceptón se coloca en la percepción y hace que el estímulo al que se enfrenta tenga sentido, por lo que antes del próximo estímulo. Ejemplo: los profesores (de cualquier nivel educativo) deben proponer a la construcción de un repertorio amplio de patrones en el estudiante para el éxito de las tareas perceptivas y educativas en general.

Memoria: la memoria básicamente tiene dos enfoques para su explicación: un enfoque estructural y otro procedural. Aquí vamos a restringir presentación de la memoria a lo propuesto por el enfoque estructural.

Memoria de corto plazo: Interpretación de la identificación del patrón de información, por supuesto, no se trata de que los estímulos ambientales se apliquen al perceptón en el proceso de percepción, sino que el perceptón se coloca en la percepción y causa el estímulo. La cara tiene sentido, así que antes del próximo estímulo.

- Necesidad de concentrarse en los recursos.
- El formato de grabación de datos es dual: sonido e imagen.
- El ancho de la información almacenada en la memoria de un adulto está limitado a 5 a 9 bloques.
- La duración es de entre 30 y 60 segundos.
- El proceso es: codificación, verificación y recodificación.
- Su función es mantener actualizada la información.

La amplitud de la memoria de corto plazo está limitada a un promedio de 7 trozos de información, en la memoria adulta. Un trozo de información no es una unidad física sino una unidad psicológica; un trozo puede ser una cifra, una letra, una palabra, una frase, una imagen, etc.

La capacidad de la memoria a corto plazo crece a razón de una unidad cada dos años a partir de un trozo para los dos años de edad (a los dos años su capacidad es un trozo, a los cuatro años su capacidad es de dos trozos) una de las características más importantes de la memoria de corto plazo es la de funcionar como una memoria de trabajo, es decir permite tener en conciencia actual los datos que se van recuperando para realizar una actividad.

Memoria a largo plazo: MLP es permanente y se puede utilizar como base de datos de conocimientos. Sus características son:

- Requiere muchos recursos de atención.
- Utilice la dimensión de reconocimiento semántico.
- Su diversidad es limitada.
- Por su duración, es un recuerdo permanente.

El almacenamiento a largo plazo requiere una cantidad considerable de recursos de atención, porque los datos que se van a almacenar en la memoria generalmente deben ser procesados en profundidad: es necesario analizarlos, compararlos, correlacionarlos, etc., por lo que necesitan atención.

Los datos que ingresa a la memoria de largo plazo quedan almacenados permanentemente debido que al ingreso de datos a esta memoria hay cambios de naturaleza bioquímica en el cerebro.

Los datos son recuperados de la memoria a largo plazo en forma serial cuando la recuperación ocurre con percatamiento y los datos van saliendo uno a uno; por ejemplo, cuando alguien recuerda los departamentos en el Perú.

Los resultados del aprendizaje: resultados del aprendizaje son todos los cambios que ocurren en los aspectos internos de la naturaleza psicológica (afectivos, cognitivos) o todos los cambios en aspectos externos (posturales, esquelético-motores) al individuo atribuibles al aprendizaje.

Hay otros cambios en aspectos externos como cuando se aprende un nuevo paso de baile, un tipo de movimiento al usar la raqueta al jugar tenis, aprender a relajar los músculos, etc.).

Se han propuesto diversidad de clasificaciones de los resultados del aprendizaje, pero las de mayor uso son:

Taxonomía de los dominios del aprendizaje (Bloom)

- Dominio cognoscitivo: incluye conocimiento (tener información sobre algo), comprensión (descripción, interpretación), aplicación (uso de información para producir algo o resolver un problema), análisis (identificar los componentes y la estructura de algo), síntesis (expresar de modo abreviado o crear un objeto original por la integración de aspectos separados), evaluación (tomar decisiones luego de enjuiciar un hecho).
- Ámbito psicomotor: incluye movimiento reflejo (automático), habilidades motoras generales, habilidades perceptivas, habilidades físicas y habilidades motoras.
- Dominio afectivo: incluye disposición para recibir (interés), responder (componente de acción), valoración (aceptar o preferir un valor, mostrar compromiso), organización (ordenación y clasificación de valores).

Taxonomía de los “resultados del aprendizaje” (Cagné)

- Información verbal: conocimiento de cosas o hechos.
- Habilidades intelectuales: Los métodos flexibles y eficientes de hacer las cosas implican el uso de discriminación, conceptos y reglas.
- Estrategia cognitiva: capacidad de la organización interna para orientar la atención, el proceso de la memoria y la forma visual de procesar la información.
- Habilidades motoras: En el caso de utilizar el sistema de movimiento esquelético, es posible aprender a hacer posible una ejecución precisa, suave y regular.
- Actitud: resultados de aprendizaje orientados por expresión de preferencias.

Taxonomía de las formas de representación del conocimiento

En las taxonomías derivadas del enfoque de procesamiento de información se propone que los resultados del aprendizaje son conocimientos y que están representados de algún modo en la memoria de largo plazo.

Conocimiento declarativo: Se expresa a través de enunciados o proposiciones, por lo que también se le llama conocimiento proposicional, por ejemplo; “las algas son vegetales pluricelulares acuáticos o propios de lugares húmedos, provistos de tallo”.

Los conceptos interrelacionados unos con otros dan lugar a lo que se le conoce como redes conceptuales, el tamaño y riqueza de la red depende de las experiencias vitales y culturales de cada individuo en particular.

La representación proposicional ocurre gracias a que el sistema de memoria es capaz de registrar conceptos y acontecimientos individuales, relacionarlos entre si y proporcionar modos de obtener información.

En general, las taxonomías tienden a diferenciar tres clases de resultados del aprendizaje: aquellos que tienen que ver con lo afectivo, los que tienen que ver con lo cognitivo y lo que tiene que ver con la actuación.

El aprendizaje cognoscitivo social: es una forma de aprendizaje en la que los cambios conductuales, afectivos y cognoscitivos de las personas son resultado de la imitación de modelos. Estudiado o investigado principalmente por Bandura, esta forma de aprendizaje:

- Se basa en el supuesto de que buena parte de aprendizaje ocurre en el medio social.
- Se sitúa en el contexto de la reciprocidad triádica, en el sentido que en el proceso de aprendizaje interactúan recíprocamente la conducta modelada, variables ambientales y factores personales..
- Tiene como punto de partida la observación, entendida como la dirección intencional de la atención para captar una conducta.
- Suele ser incidental en el sentido que se imitan conductas que las personas no pretenden modelar; su papel de modelos se adquieren impensadamente.

- Es fundamentalmente vicaria; es decir, indirecta, valiéndose de la observación (ver, oír...) de modelos reales o simbólicos, sin necesidad de ejecutar abiertamente la conducta a ser aprendida, que si se requería en los condicionamientos clásico y operante.
- Es provechosa especialmente para la adquisición de habilidades cognoscitivas: a través de demostraciones modeladas se puede enseñar a resolver problemas o a ser análisis o síntesis.
- Se denomina cognoscitiva porque, por un lado, su ocurrencia implica la intervención de procesos cognitivos, como la atención o la retención; por otro lado, la conducta imitada no resulta en una “copia del original” sino que esta mediada cognoscitivamente, adecuándola a la realidad, necesidades y estilo personal.
- Se denomina, entonces, cognoscitivo social porque está interesada en los aprendizajes que ocurren en el medio social en la vida de relación y que están mediadas cognoscitivamente.
- Está inscrita en el enfoque de procesamiento de información, que se basa en la analogía entre el sistema cognitivo y la computadora. Se ocupa de estudiar como ingresa, se almacena, recupera y utiliza la información extraída de los estímulos.

Etapas en el aprendizaje por imitación de modelos: en esta forma de aprendizaje participan un observador y un observado, este modela la conducta que eventualmente será imitada por aquel. Para lograrlo el observador avanza por las siguientes etapas:

- Atención: implica percatarse (conscientemente) de la conducta modelada, activar el sistema psicológico para poder captarla; seleccionar aspectos relevantes de la misma y descartarlos irrelevantes; y extraer informaciones adecuadas a las intenciones del aprendiz.

- Retención: como resultado de la primera etapa se tiene información que debe ser retenida y almacenada en la memoria de largo plazo, de la manera más efectiva posible.
- Reproducción motriz: consiste en traducir la información codificada a ejecuciones abierta (imitaciones). Este proceso no siempre es sencillo como cuando alguien que tiene un conocimiento básico sobre el procedimiento para usar un electrodoméstico no lo puede demostrar en la práctica.
- Motivación: es una etapa de naturaleza afectiva (las anteriores son cognitivas) y tiene como efecto hacer deseable una conducta, querer imitarla.

Factores que influyen en el aprendizaje cognoscitivo social: son los siguientes:

Con respecto al observador

- Estado de desarrollo
- Expectativa

Con respecto al observado (modelo)

- Prestigio y competencia
- Consecuencias vicarias
- Sexo

Con respecto a la conducta

Utilidad: de modo que los aprendices de mayor edad están en ventaja respecto de los niños pequeños. Otro factor destacable son sus expectativas que esperan de la conducta modelada si considera que esta es apropiada y tendrá consecuencias agradables o satisfactorias se inclinara a imitarla. Si observa que el modelo se está comportando asertivamente, defendiendo su derecho de reclamar ante un mal servicio, y cree que es así como la gente lo va a respetar, tendera a imitarlo.

Y en la conducta un factor importante es la su utilidad, que cosa se puede lograr con ella cuanto sirve para resolver problemas o alcanzar objetivos. La utilidad es un concepto relativo porque está definida por las expectativas del aprendiz, de modo que mientras más útil considere a la conducta, más marcada será la tendencia imitarla.

Autoeficacia: la autoeficacia es una característica personal estudiada también por Bandura que influye en los aprendizajes, entre ellos los de naturaleza cognoscitiva social. Se refiere a los juicios que cada quien hace de su capacidad para organizar y emprender las acciones necesarias para alcanzar un estándar de rendimiento dado.

Relación entre autoeficacia y aprendizaje académico: la autoeficacia influye de hecho en el aprendizaje académico. Ayuda a explicar los diferentes niveles de rendimiento y de adaptación observados entre los estudiantes, en el sentido que el aprendizaje académico no solo depende de capacidades o habilidades sino de creencias y juicios entorno a las mismas, entre otros factores más. Por ejemplo, alguien muy capaz puede creer que no lo es y como consecuencia, ver menguado su evolución de enseñanza y aprendizaje.

La autoeficacia se encuentra estrechamente ligada aprendizaje cognoscitivo social en dos sentidos: influye al momento que el observador va a emprender un aprendizaje y es influida por las características mostradas por el modelo, pudiéndose modificar. Las investigaciones han trabajado con modelos de diferente edad, número, y estilos de abordar las situaciones de aprendizaje; observándose que ayudan, en mayor o menos medida, a que el observador evalúe su capacidad y mejore su sentido de autoeficacia. Dentro de los modelos adultos, los que muestran confianza (versus pesimismo⁹ al abordar un aprendizaje son los más influyentes.

Los modelos coetáneos (de edad similar a la del observado) son muy importantes porque hacen más fácil que los observadores encuentren que son parecidos a ellos, de

modo que si tienen éxito en alguna tarea emprendida, por efecto vicario mejoraran su sentido de autoeficacia.

Al interior de los estudios con modelos coetáneos, se ha trabajado con grupos de diferentes tamaño, hallándose que los numerosos son los más efectivos porque la probabilidad de que el observador encuentre a un modelo aparecido a él se incrementa.

Y los últimos reaccionaban igual que los emotivos, pero sin expresar opiniones negativas. Los modelos motivos de afrontamientos resultaron ser los más efectivos.

La relación entre las redes sociales y el aprendizaje cognitivo social. En una colectividad del cognoscitivismo no se limita a espacios específicos, así como las escuelas.

Aprender a conocer: el conocimiento es un término de amplio contenido semántico. Se refiere al sentido común que los individuos tienen sobre el mundo y al sentido común que usamos en la vida diaria; el conocimiento de la materia de diferentes campos de la naturaleza y la realidad social y cultural constituye diferentes ciencias y conocimientos; conocer la propia identidad personal; relacionados Conocimiento en sí o conocimiento metacognitivo.

Estudiar para sentir y apreciar: la enseñanza continua es necesario para reconocer la colectividad requiere un compromiso activo con programas de entrenamiento personal que requieren perseverancia, trabajo duro y resignación. Más del ochenta por ciento de los individuos en la etapa adulta cree que la instrucción es la clave, no obstante menos del 25% ha desarrollado y participado en planes de formación individuales.

Aprender a hacer cosas: Tradicionalmente, los currículos escolares se han centrado en difundir el conocimiento, aunque no sea exclusivo, con poca consideración a los protocolos, preparación y formas realizar las cosas. Sin embargo, la tecnología patentada impone requisitos especiales a la colectividad del día de hoy.

No solamente es un problema de distinción de preparación en dirección a las tareas definidas y de estabilización del trabajo en el tiempo. Hoy tenemos que seguir aprendiendo a adaptarnos a este entorno en constante cambio.

Aprender a convivir: en diversos espacios donde vivimos: familiar, escolar, laboral, social y cultural, quizás lo primordial y urgente. Dentro del medio que nos rodea de la globalización y las informaciones volvemos a ser espectadores imposibilitados de aquellos que originan y sustentan el conflicto agresividad.

Aprender a ser: Durante la época de los años 2000, mejorar la enseñanza y aprendizaje no se encargaba de la educación de la nueva generación que nos ayuda a subsistir en el medio que nos rodea. Pero proporcionar a todos las habilidades y estándares para que puedan entender a la colectividad del medio que es variante y los circunda para mostrar una actitud responsable y solidario.

2.2.2.1 Tipos de aprendizaje.

Para Ausubel (1996) nos manifiesta que el aprendizaje se puede conceptualizarse de varias formas:

2.2.2.1.1 Por la forma de adquirir información.

Aprendizaje a través de la percepción: esto ocurre cuando los estudiantes reciben información de forma pasiva, como cuando asisten a una reunión, dan un discurso o miran un video.

Aprender a través del descubrimiento: aprendizaje generado por los propios alumnos, que descubren nueva información por sí mismos.

Ausubel (1996) describe dos formas:

Autodescubrimiento y aprendizaje: ocurre cuando todos descubren o crean nueva información, nuevos trabajos y nuevos procesos por sí mismos. Por ejemplo, cuando un arquitecto diseña un plano de planta para un cuadrado o un compositor crea una melodía (p. 89).

2.2.2.1.2 Por la forma de procesar información.

Aprendizaje repetitivo o mecánico: ocurre cuando los estudiantes recuerdan información sin conocer el verdadero significado de lo aprendido. Repita mecánicamente lo aprendido. Dentro del aprendizaje repetitivo, la estructura cognitiva del alumno, la conexión entre los conocimientos nuevos y los conocimientos previos es literal y arbitraria, por lo que el aprendizaje que se produce es mecánico, con baja capacidad de retención, resultando en superficiales, sin modificaciones. Aprendiendo (de Zubiria, 1995). Por ejemplo, al recitar un poema.

Aprendizaje significativo: el aprendizaje significativo ocurre cuando una idea está sustancialmente relacionada con lo que el estudiante ya sabe. Por lo tanto, los nuevos conocimientos están estrecha y constantemente vinculados con los conocimientos previos.

2.2.2.2 Teorías del aprendizaje.

2.2.2.2.1 Teoría conductista.

Según Yataco (s/f) afirma lo siguiente:

De acuerdo con la corriente conductista, el comportamiento del modelo mental es como una "caja negra", a través del comportamiento, el conocimiento se percibe como la manifestación externa de los procesos psicológicos internos, aunque este último es desconocido. Las sugerencias de aprendizaje basadas en este paradigma

miden la efectividad en términos de resultado (es decir, comportamiento final), por lo que el estímulo inmediato antes del resultado del estudiante se utiliza como condición para proporcionar retroalimentación o reforzar la misma acción (p. 22).

2.2.2.2.2 Teoría constructivista.

Según Chico (2010) afirma que:

La corriente constructivista considera el aprendizaje como un proceso en el que los estudiantes pueden construir de manera activa pensamientos nuevos, definiciones que se basen en los aprendizajes actuales y defasados. En otras palabras, "el aprendizaje se forma acumulando el propio conocimiento a partir de la propia experiencia". Este tipo de cooperación de igual forma se sabe más o menos como un procedimiento social de edificación del aprendizaje (p. 260).

2.2.2.3 Área personal social.

Según la ruta de aprendizaje 2015, existen cuatro áreas de actuación en el ámbito social de cada persona:

El desarrollo personal: es importante para estar en armonía contigo mismo, con los demás y con la naturaleza. Es la base de la convivencia y la realización personal.

Los seres humanos tienden a ser felices, lo que corresponde a nuestro pleno entendimiento. Solo a través del desarrollo de la autonomía se puede lograr. La autonomía es el eje claro del proceso, y el eje del proceso determina las diferentes dimensiones que definen a las personas.

Su competencia es la siguiente:

- Confirma su identidad.

Sus capacidades son:

- Sabe cuanto vale el como persona.
- Controla su conducta y emociones.

La evolución de la parte psicomotora y su conservación de su cuerpo así como la evolución de sus movimientos mentales y el aprendizaje del cuidado autónomo para conservar una excelente salud emocional y física son cosas fundamentales para formación general del parvulo.

La iniciativa y la autonomía de los niños se van construyendo habilidades y dependen del entorno favorable para su desarrollo.

Su competencia es la siguiente:

Construye su corporeidad

Sus capacidades son:

Con puede realizar diversas acciones de forma autónoma y controlar la parte corporal y sus diversas fracciones de espacios y periodo determinado. Interactuando con el medio que lo rodea siendo consciente de ti mismo y mejorando la autoestima.

Practicar actividad física y hábitos saludables: Frente a una cultura saludable, es decir, los niños la ven como algo que les permite alcanzar su máximo potencial, el método es verla como un estado o condición completamente saludable: física, social.y mental.

Sus capacidades son:

- Haces ejercicio físico con regularidad para sentirte bien.
- Adopte todos los días una postura corporal adecuada en situaciones cotidianas.
- Desarrolle hábitos alimenticios saludables y cuide su cuerpo.

Participar en actividades deportivas que interactúen con el medio ambiente:

Sus funciones son:

- Utiliza la motricidad en los deportes y ejercicios físicos.
- Mediante gestos y movimientos para expresar sus emociones y sentimientos.

Ejercicio de ciudadanía:

La competencia relacionada con el ejercicio de la ciudadanía nos autoriza el afrontamiento un gran reto de los años 2000 para edificar un medio dedicado a la consolidación del contexto basado en la independencia, respeto e igualdad.

Sus competencias son:

Convive respetándose a sí mismo y a los demás

Sus capacidades son:

- Con interactuar con todos y darse cuenta de que todos son sujetos de derechos y tienen obligaciones.
- Utilizar el conocimiento y los principios democráticos para construir y aplicar normas y leyes.

Participar en asuntos públicos para promover intereses comunes.

Sus capacidades son:

- Sobre Manejo de asuntos de asuntos públicos basados en análisis crítico.
- Aplicable a principios, conceptos e información relacionados con las instituciones y la ciudadanía.

Establecer interpretación histórica.

Sus capacidades son:

Explique críticamente varias fuentes.

- Entender el periodo memorable y utilizar condiciones de tiempo.
- Produce aclaraciones memorables que reconocen la embergadura de ciertos procedimientos.

Sus capacidades son:

- Explicar la relación entre factores naturales y sociales que interfieren con la construcción de geoespacial.

- Evaluar la situación de riesgo y proponer medidas para reducir el peligro en las zonas que nos rodean.

Actuar responsablemente sobre los recursos financieros

Sus capacidades son:

- Comprender la relación entre los elementos del sistema económico y financiero.
- Darse cuenta de que esto es parte del sistema económico.
- Los recursos gestionan los recursos de forma responsable.

2.3 Definiciones de términos básicos

2.3.1 Videojuego.

Se define los videojuegos como los videojuegos que se muestran en pantalla.

También hay un dispositivo electrónico que puede simular un juego en una pantalla de televisión o computadora a través de los controles apropiados.

2.3.2 Aprendizaje.

Este es el proceso de establecer una representación mental, un proceso de establecer un significado. El aprendizaje se entiende en las actividades constructivas de los estudiantes y no significa necesariamente la acumulación de aprendizajes.

Capítulo III

Hipótesis y variables

3.1 Hipótesis: general y específica

3.1.1 Hipótesis general.

H. G.: Los videojuegos se relacionan significativamente con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

3.1.2 Hipótesis específicas.

HE1: Los videojuegos se relacionan significativamente con la competencia del área de Personal Social: afirma su identidad en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

HE2: Los videojuegos se relacionan significativamente con la competencia del área de Personal Social: practica actividades físicas y hábitos saludables en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

HE3: Los videojuegos se relacionan significativamente con la competencia del área de personal social: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno en los

niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

HE4: Los videojuegos se relacionan significativamente con la competencia del área de Personal Social: Convive respetándose a sí mismo y a los demás en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.

3.2 Variables.

- Variable 1: videojuegos
- Variable 2: aprendizaje

3.3 Operacionalización de variables

Tabla 1.

Operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimension	Indicadores
Videojuegos	Los videojuegos son las nuevas interacciones de la tecnología y el pronto entretenimiento de los niños y jóvenes próximamente. futuro.	Los videojuegos son juguetes de la era tecnológica y se clasifica en: Lucha Combate Disparo Plataforma Simuladores Estrategia Deporte Sociedad Ludo educativos	lucha	- Emplea la lucha cuerpo a cuerpo. - Tira puñetazos sin control.
			combate	- Agrede a su compañero. - Imita a personajes.
			Disparo	- Juega a disparar. - Improvisa con su cuerpo una pistola.
			plataforma	- Demuestra súper poderes. - Imita el lenguaje y cualidades.
Aprendizaje	El aprendizaje incluye la adquisición o incorporación de cosas nuevas, lo que significa que hay algunos cambios o modificaciones a adquisiciones anteriores. Aprendizaje social Según Bandura: Es un cambio conductual, afectivo y cognoscitivo de la	El ámbito social personal se compromete a contribuir al desarrollo integral de los niños, para que se conviertan en personas autónomas que puedan desarrollar su potencial y convertirse en miembros conscientes y activos de la sociedad. Por lo tanto el area se divide en 4 campos de acción:	Desarrollo personal	Afirma su identidad - Expresa sus características. - Actúa y toma decisiones propias. - Expresa sus emociones.
			El desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo	Practica actividades físicas y hábitos saludables - Participa en actividades físicas. - Adopta una postura adecuada.

persona como resultado de la observación de un modelo para luego reproducirlo mediante la imitación.	Desarrollo personal.	El ejercicio de la ciudadanía.	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	<ul style="list-style-type: none"> - Disfruta al participar en juegos grupales. - Respeta las normas de seguridad. - Propone alternativas de solución.
	Desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo.		Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	<ul style="list-style-type: none"> - Incluye a sus compañeros en los juegos. - Dialoga de manera pacífica. - Cuida los materiales.
	El ejercicio de la ciudadanía.			
	El testimonio de la vida en la sociedad cristiana.			

Nota: La tabla 1 representa a las variables de la investigación. Fuente: Autoría propia.

Capítulo IV

Metodología

4.1 Enfoque de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) nos cuenta que “los métodos utilizados en este trabajo de investigación son cuantitativos. Establecimiento de un código de conducta y teoría de las pruebas” (p. 4).

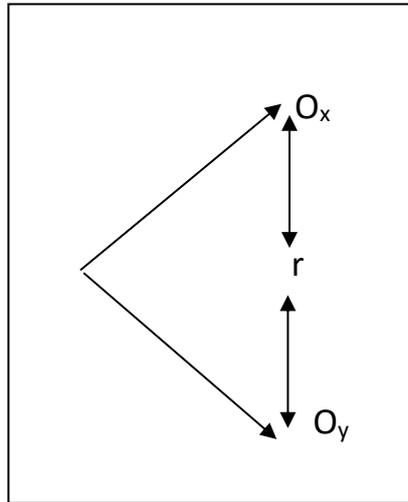
4.1.1 Tipo de investigación.

Descriptivo: El propósito de este tipo de investigación es: "Precisar las características y características importantes de cualquier fenómeno a analizar. Describir el grupo o la tendencia del grupo.

Correlacional: Según Hernandez, Fernandez y Baptista (2014) manofiestan que “El propósito de este tipo de investigación es averiguar la relación o correlación entre dos o más variables en una muestra o entorno específico” (p. 100).

Diseño de investigación: El diseño de la investigación no es experimental, porque se realizó sin manipulación deliberada de variables y el fenómeno solo puede observarse en ambientes naturales y programas relacionados.

La siguiente tabla muestra el diseño relevante de este estudio:



Dónde:

M: Muestra de estudio

O: Coeficiente de relación. Los subíndices "x", "y" en cada O nos indican las observaciones obtenidas en cada una de las dos variables distintas.

r : Relación de variable o correlación.

X: videojuego

Y: aprendizaje

4.1.2 Población y muestra.

Población: la población a evaluar es los estudiantes de cinco años de edad pertenecientes a la Institución Educativa n° 115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau-Chaclacayo es de 120 niños.

Muestra: La muestra está compuesto por 20 niños y niñas de 5 años del aula fucsia. Es una muestra intencional.

4.2 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Técnicas de recolección de datos. Tecnología de recopilación de datos. Las técnicas utilizadas en el siguiente trabajo de investigación son:

Observación: Para medir variables se utiliza la técnica de seleccionar instrumentos.

Ficha de observación de los videojuegos

Ficha técnica:

- Nombre: ficha de observación de los videojuegos para niños de 5 años de la Institución Educativa N° 115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau-Chaclacayo – 2017
- Autores: Caceres Buleje Katherine Cinthia
- Canchari Chacchi Cristina Monica
- Carrasco Candia Nilda
- D1 videojuego de lucha.
- D2 videojuego de combate.
- D3 videojuego de disparo.
- D4 videojuego de plataforma.

Ficha de observación del aprendizaje social

Ficha técnica:

- Nombre: ficha de observación del aprendizaje social para niños de 5 años de la Institución Educativa N° 115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau-Chaclacayo – 2017
- Autores: Caceres Buleje Katherine Cinthia
- Canchari Chacchi Cristina Monica
- Carrasco Candia Nilda
- Estructura:
- Las dimensiones que evalúa la ficha de aprendizaje social son las siguientes:
- D1 afirma su identidad.
- D2 practica actividades físicas y hábitos saludables.
- D3 participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.
- D4 convive respetándose así mismo y a los demás.

4.3 Tratamiento estadístico

El método que se usaron para el proceso de la base datos que fueron recibidos mediante el empleo de los instrumentos, fueron agrupadas los resultados de cada item para investigar mediante un conteo o tabulación con puntos de distintas descripciones y categorías que se tienen que interpretar para lograr comprobar la hipótesis para eso necesitamos que la estadística fue descriptivo- correlacional (Hernández, R., 2014). El procesamiento de la data se realizará con el Software estadístico para Windows SPSS, versión 25.

Capítulo V

Resultados

5.1 Validación de los instrumentos de recolección de datos

La validación de los instrumentos de recolección de datos corresponde a realizar la validez externa o de expertos y la validez interna o de confiabilidad estadística. Son procesos que se realizan para determinar si dichos instrumentos son confiables o no. A continuación se hace el estudio de cada una de las dos exigencias académicas.

5.1.1 Validez externa de los instrumentos de recolección de datos.

Validez externa del instrumento sobre videojuegos

La validez externa o de contenido del cuestionario sobre videojuegos, se ha realizado mediante juicio de expertos, que son docentes calificados con el grado de maestro o doctor. Cada experto, luego de haber revisado y sugerido los cambios correspondientes, emitió un juicio valorativo sobre el cuestionario de videojuegos, cuyos resultados se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 2.
Validez de contenido por juicio de expertos del cuestionario sobre Videojuegos

Expertos	Videojuegos Puntaje
Artemio Manuel Ríos Ríos	80
Consuelo Nora Casimiro Urcos	60
Juan Abel Palomino Orizano	60
Promedio de valoración	66,67

Nota: La tabla 2 nos muestra la validez del juicio de expertos. Fuente: Autoría propia.

5.1.2 Validez externa del cuestionario sobre aprendizaje del Area de Personal Social.

La validez externa o de expertos del instrumento sobre aprendizaje del Area de Personal Social, se realizo mediante juicio de expertos, que fueron docentes calificados. Cada experto, luego de revisar el cuestionario y realizar las sugerencias correspondientes, emitió un juicio valorativo sobre el cuestionario del Area de personal social, cuyos resultados se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 3.
Validez de contenido por juicio de expertos del cuestionario aprendizaje

Expertos	Aprendizaje Puntaje
Artemio Manuel Ríos Ríos	80.00
Consuelo Nora Casimiro Urcos	60.00
Juan Abel Palomino Orizano	60.00
Promedio de valoración	66.67

Nota: La tabla 3 nos muestra el contenido de juicio de expertos. Fuente: Autoría propia.

Los valores resultantes después de tabular la calificación emitida por los expertos, en ambas variables, para determinar la validación de sus respectivos cuestionarios, fue un promedio de 66,67 equivalente a 70, en ambos casos, considerado como muy bueno, tal como se observa en la siguiente tabla estandarizada de Cabanillas.

Tabla 4
 .Valores de los niveles de validez.

Valores	Niveles de validez
81-100	Excelente
61-80	Muy bueno
41-60	Bueno
21-40	Regular
0-20	Malo

Nota: La tabla 4 nos muestra los niveles de validez. Fuente: Autoría propia.

5.1.3 Validez interna de los instrumentos de recolección de datos.

Validez interna del instrumento sobre videojuegos

La validez interna o confiabilidad del instrumento sobre videojuegos que es un cuestionario de 20 preguntas con alternativas politomicas, se realizo mediante un trabajo piloto con 20 estudiantes cuyas calificaciones se procesaron con el Coeficiente Alfa de Cronbach (*alfa* α) y el software SPSS - 25 a fin de reconocer su respectiva consistencia interna.

Con respecto al coeficiente Alfa de Cronbach, Muñiz (2003, p. 54) afirma que “ α es función directa de las covarianzas entre los ítems, indicando, por tanto, la de consistencia interna del test”. Así, se empleo dicho coeficiente debido a que los instrumentos tienen preguntas con alternativas politomicas o tipo Escala de Likert. En el caso de realizar el proceso manualmente se debe utilizar la siguiente formula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Donde:

k : El número de ítems

$\sum s_i^2$: Sumatoria de varianza de los ítems

s_t^2 : Varianza de la suma de los ítems

α : Coeficiente de alfa de Cronbach

A continuacion se presenta la confiabilidad del cuestionario mediante el Coeficiente Alfa de Cronbach y con el uso del software SPSS versión 25:

Tabla 5.
Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	20	100.0
	Excluidos ^a	0	.0
	Total	20	100.0

Nota: La tabla 5 nos muestra el resumen del procedimiento de los casos. Fuente: Autoria propia.

Tabla 6.
Estadístico de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,924	20

Nota: La tabla 6 muestra estadística de fiabilidad. Fuente: Autoría propia.

Tabla 7.
Nivel de confiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach

Rango	Nivel
0,9 - 1,0	Excelente
0,8 - 0,9	Muy bueno
0,7 - 0,8	Aceptable
0,6 - 0,7	Cuestionable
0,5 - 0,6	Pobre
0,0 - 0,5	No aceptable

Nota: La tabla 7 muestra el nivel de confiabilidad. Fuente: George y Mallery (1995).

En la Tabla 7 se presenta lo obtenido en el proceso estadístico del trabajo piloto, donde se observa que se ha realizado con el 100% de los examinados correspondiente a los 20 estudiantes integrantes del trabajo piloto. En la Tabla 5 se reporta el Coeficiente Alfa de Cronbach resultando 0,924 indicando que el instrumento tiene una confiabilidad de excelente, según la tabla 6. Este resultado de excelente indica que el referido cuestionario se puede aplicar con toda confianza.

Validez interna del instrumento sobre aprendizaje del Area de Personal Social

La validez interna o confiabilidad del instrumento sobre el Area de Personal Social que es un cuestionario de 20 preguntas con alternativas politomicas, también se realizo mediante un trabajo piloto con 20 estudiantes cuyas calificaciones se procesaron con el

Coeficiente Alfa de Cronbach y el software SPSS - 25 a fin de reconocer su respectiva consistencia interna, resultando las siguientes tablas:

Tabla 8.
Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	20	100.0
	Excluidos ^a	0	.0
	Total	20	100.0

Nota: La tabla 8 muestra el resumen del procesamiento de los casos. Fuente: Autoría propia.

Tabla 9.
Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,88	16

Nota: La tabla 8 muestra el resumen del procesamiento de los casos. Fuente: Autoría propia.

En la Tabla 9 se presenta el resultado del trabajo piloto donde se observa que se ha realizado con el 100% de los examinados correspondiente a los 20 estudiantes integrantes del trabajo piloto. En la Tabla 8 se reporta el Coeficiente Alfa de Cronbach resultando 0,88 indicando que el instrumento tiene una confiabilidad muy buena, según la tabla 6 de estandarización de los resultados. Este resultado de muy bueno indica que el referido cuestionario se puede aplicar con toda confianza.

5.2 Presentación y análisis de los resultados

5.2.1 Análisis descriptivo del tratamiento estadístico de los datos.

Según Webster (2001) afirma que “La estadística descriptiva es un proceso de recopilación, agrupación y presentación de datos de una manera que los describe fácil y rápidamente” (p. 10).

En este sentido, luego de recolectar los datos, se construye la tabla de distribución de frecuencias y sus respectivos gráficos, y se calculan las medidas de tendencia central y dispersión.

Sobre la mesa, el estilo de redacción de la investigación científica: "Las tablas y diagramas permiten a los autores mostrar mucha información para facilitar la comprensión de sus datos". Además, Kerlinger y Lee (2002) los clasificaron: "Generalmente, hay tres tipos de tablas: unidimensionales, bidimensionales y k-dimensionales" (p 212).

El número de variables determina el número de dimensiones en la tabla, por lo que este estudio utiliza una tabla bidimensional.

Los gráficos se colocan en una categoría como un tipo de gráfico: los gráficos pueden ser diagramas, gráficos, fotos, dibujos o cualquier otra ilustración, o pueden ser representaciones no textuales.

5.2.2 Análisis descriptivo de la variable videojuegos.

Análisis descriptivo de la dimensión la Lucha

Tabla 10.

Frecuencia de la dimensión la Lucha

V_i	f_i	h_i
Nunca	7	35%
Algunas veces	8	40%
Frecuentemente	3	15%
Siempre	2	10%
Total	20	100%

Nota: En la tabla 10 mostramos frecuencia de la dimensión la Lucha. Fuente: Autoría propia

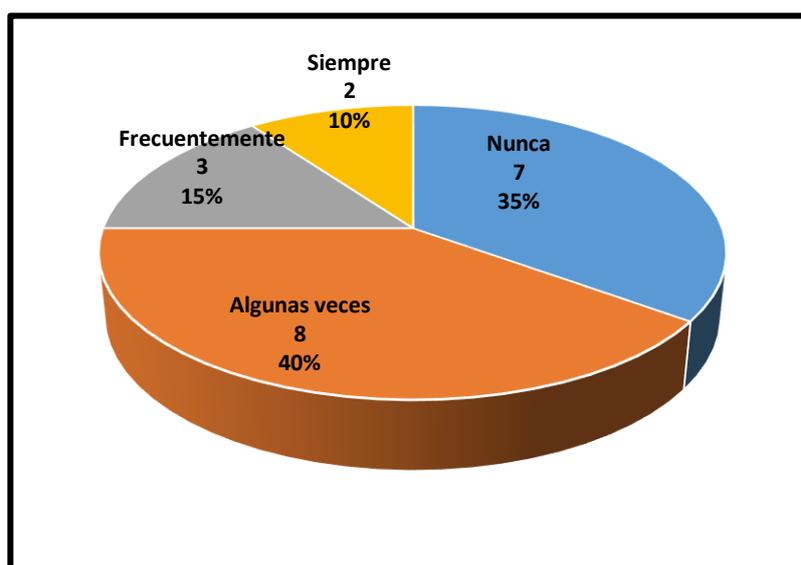


Figura 1. Diagrama porcentual de la dimensión video la lucha. Fuente: Autoría Propia.

Interpretación:

En la tabla 10 de distribución de frecuencias y la figura 1, se observa que 8 niños de 5 años, representando el 40% del total de la institución educativa “Sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017, indican que imitan algunas veces a la dimensión del videogame la Lucha, 7 niños, que representan el 35% mencionan que nunca imitan a la dimensión del videogame la Lucha, 3 niños representando el 15% responden que frecuentemente imitan a la dimensión del videogame la Lucha, solo 2 niños, representando el 10% menciona que siempre imitan a la dimensión del videogame la Lucha.

Análisis descriptivo de la Dimensión Combate

Tabla 11.

Frecuencia de la dimensión Combate

V_i	f_i	h_i
Nunca	3	15%
Algunas veces	8	40%
Frecuentemente	5	25%
Siempre	4	20%
Total	20	100%

Nota: La tabla 11 muestra la frecuencia de la dimensión combate. Fuente: Autoría propia.

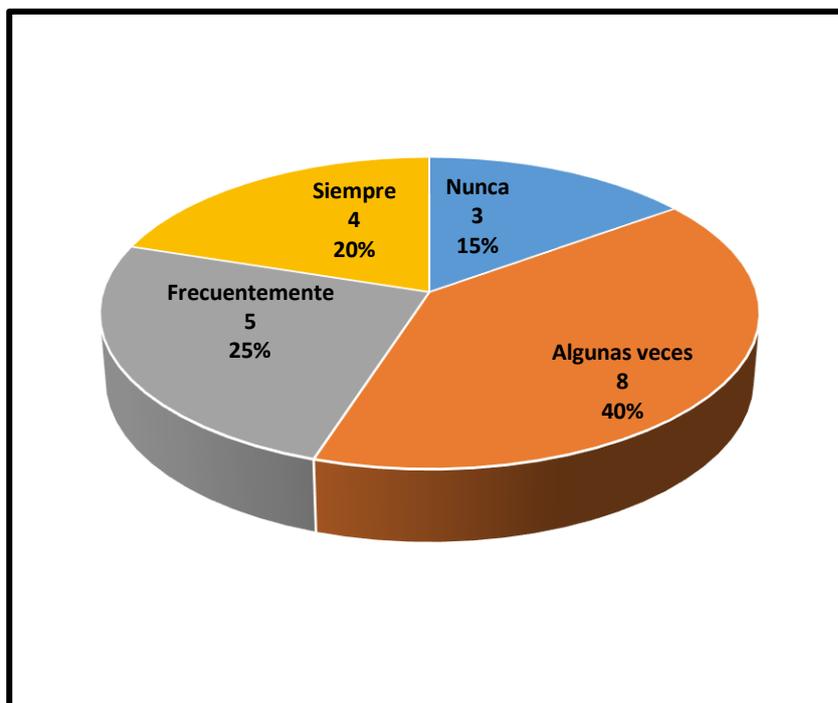


Figura 2. Diagrama porcentual de la dimensión combate. Fuente: Autoría Propia.

Interpretación:

En la tabla 10 de distribución de frecuencias y la figura 2, se observa que 8 niños de 5 años, representando el 40% del total de la institución educativa “Sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017, indican que imitan algunas veces a la dimensión del videogameo Combate, 5 niños, que representan el 25% mencionan que frecuentemente imitan a la dimensión del videogameo combate, 4 niños representando el 20% responden que siempre imitan a la dimensión del videogameo Combate, solo 3 niños, representando el 15% menciona que nunca imitan a la dimensión del videogameo Combate.

Análisis descriptivo de la Dimensión Disparo

Tabla 12.

Frecuencia de la dimensión Disparo

V_i	f_i	h_i
Nunca	3	15%
Algunas veces	5	25%
Frecuentemente	6	30%
Siempre	6	30%
Total	20	100%

Nota la tabla 12 muestra la frecuencia de la dimensión disparo. Fuente: Autoria propia.

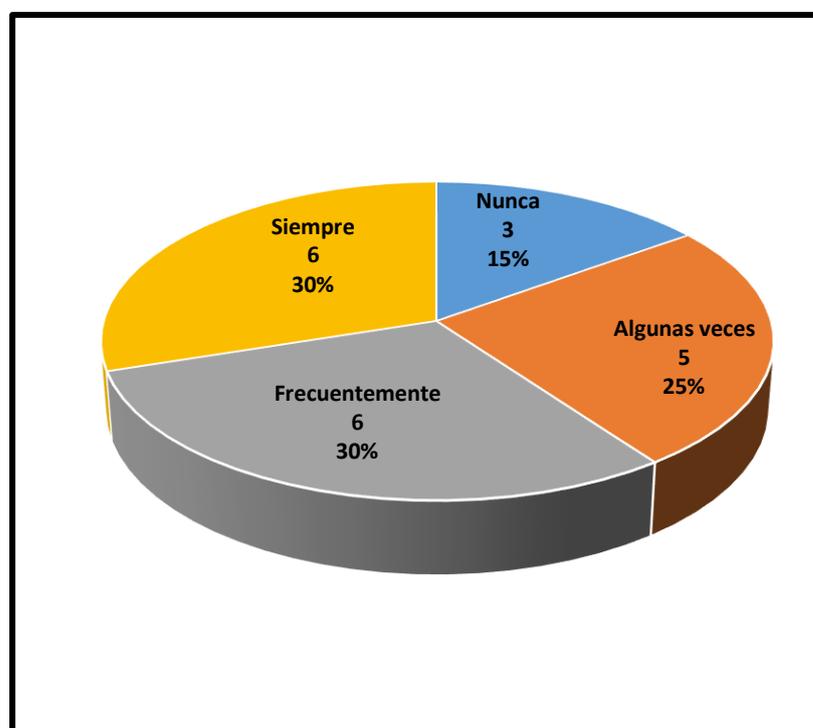


Figura 3. Diagrama porcentual de la dimensión Combate. Fuente: Autoria Propia.

Interpretación:

En la tabla 12 de distribución de frecuencias y la figura 3, se observa que 6 niños de 5 años, representando el 30% del total de la institución educativa “Sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017, indican que imitan frecuentemente a la dimensión del videogame el Disparo, otros 6 niños, que representan el 30% mencionan que siempre imitan a la dimensión del videogame el Disparo, 5 niños representando el 25% responden que algunas veces imitan a la dimensión del videogame Disparo, solo 3 niños, representando el 15% menciona que nunca imitan a la dimensión del videogame el Disparo.

Análisis descriptivo de la Dimensión Plataforma

Tabla 13.
Frecuencia de la Dimensión Plataforma

V_i	f_i	h_i
Nunca	2	10%
Algunas veces	6	30%
Frecuentemente	8	40%
Siempre	4	20%
Total	20	100%

Nota: La tabla 13 muestra la frecuencia de la dimensión plataforma. Fuente: Autoría propia.

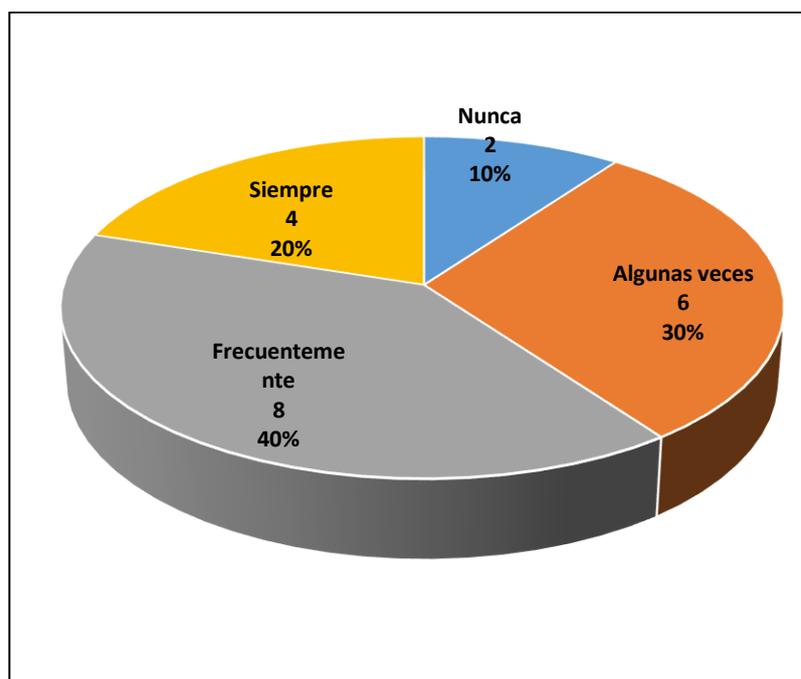


Figura 4. Diagrama porcentual de la dimensión Plataforma. Fuente: Autoría Propia.

Interpretación:

En la tabla 13 de distribución de frecuencias y la figura 4, se observa que 8 niños de 5 años, representando el 40% del total de la institución educativa “Sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017, indican que imitan frecuentemente a la dimensión del videojuego la Plataforma, otros 6 niños, que representan el 30% mencionan que algunas veces imitan a la dimensión del videojuego la plataforma, 4 niños representando el 20% responden que siempre imitan a la dimensión del videojuego la Plataforma, solo 2 niños, representando el 10% menciona que nunca imitan a la dimensión del videojuego la plataforma.

Tabla 14.

Comparación porcentual entre las cuatro dimensiones de la variable Videojuegos.

	Lucha	Combate	Disparo	Plataforma
Nunca	35%	15%	15%	10%
Algunas Veces	40%	40%	25%	30%
Frecuentemente	15%	25%	30%	40%
Siempre	10%	20%	30%	20%
Total	100%	100%	100%	100%

Nota: La tabla 14 muestra la comparación porcentual en todas las dimensiones. Fuente: Autoria Propia.

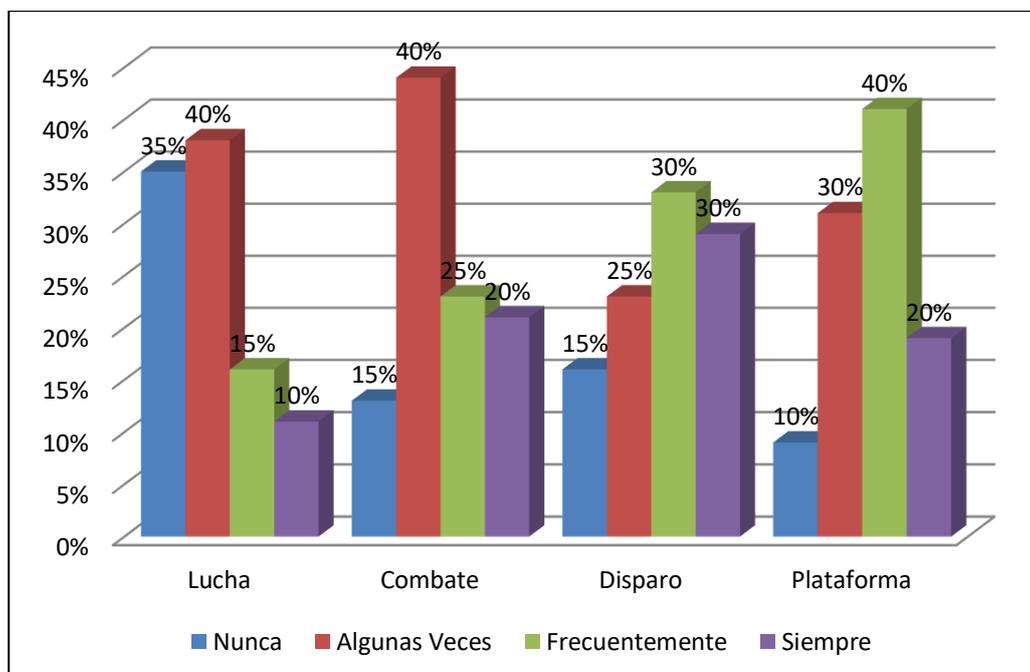


Figura 5. Base de datos de las dimensiones de la variable videojuegos. Fuente: Autoria Propia.

Interpretación:

En la tabla 14 y la figura 5, se puede observar que el 40% de los niños de 5 años de la institución educativa Sonrisas y Colores Miguel Grau-Chaclacayo-2017, indican que el 40% imitan algunas veces el videojuego la Lucha, el 40% de niños respnde que algunas veces imitar el videojuego Combate, el 30% responde que frecuentemente y siempre imitan el videojuego el Disparo y el 40% responde que frecuentemente imitan el videojuego la Plataforma. Así mismo el 35% responde que nunca imitan el videojuego la Lucha, el 25% frecuentemente imitan el videojuego Combate, el 30% siempre imitan el videojuego el Disparo y el 30% algunas veces imita el videojuego Plataforma, según la figura 5.

Análisis descriptivo de la dimensión Afirma su identidad

Tabla 15.
Frecuencia de la dimensión Afirma su identidad

V_i	f_i	h_i
Nunca	1	5%
Algunas veces	6	30%
Frecuentemente	11	55%
Siempre	2	10%
Total	20	100%

Nota: La tabla 15 muestra la frecuencia de la dimensión afirma su identidad. Fuente: Autoria Propia.

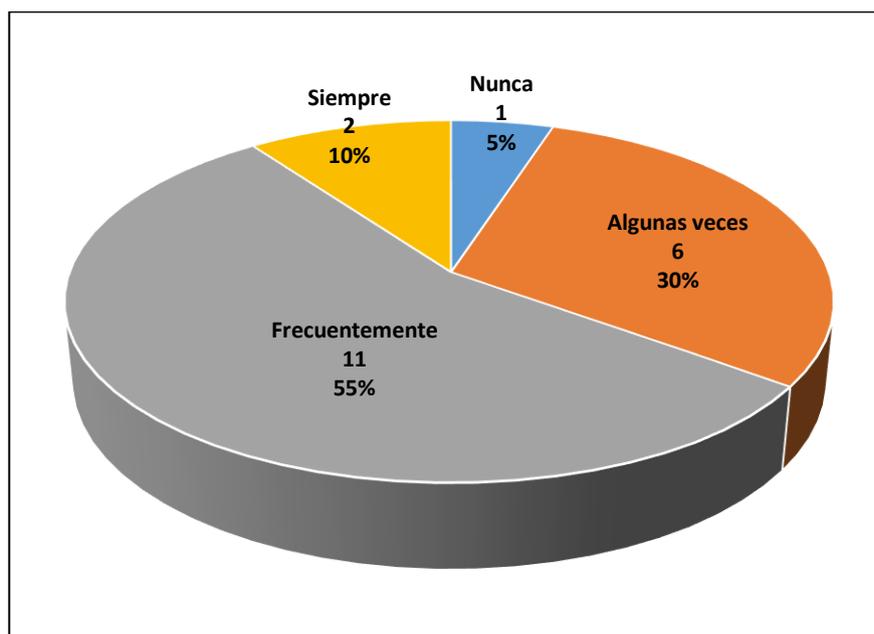


Figura 6. Diagrama porcentual de la dimensión afirma su identidad. Fuente: Autoria Propia.

Interpretación:

En la tabla 15 de distribución de frecuencias y la figura 7, se observa que 11 niños de 5 años, representando el 55% del total de la institución educativa “Sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017, indican que frecuentemente afirman su identidad, otros 6 niños, que representan el 30% mencionan que algunas veces afirman su identidad, 2 niños representando el 10% responden que siempre afirman su identidad, solo un niño, representando el 5% menciona que nunca afirman su identidad.

Análisis descriptivo de la dimensión practica actividad físicas y hábitos saludables

Tabla 16

Frecuencia de la dimensión Practica actividades físicas y hábitos saludables

V_i	f_i	h_i
Nunca	4	20%
Algunas veces	7	35%
Frecuentemente	6	30%
Siempre	3	15%
Total	20	100%

Nota: La tabla 16 muestra la frecuencia de la dimensión practica actividades físicas y habitos saudables. Fuente: Autoria Propia.

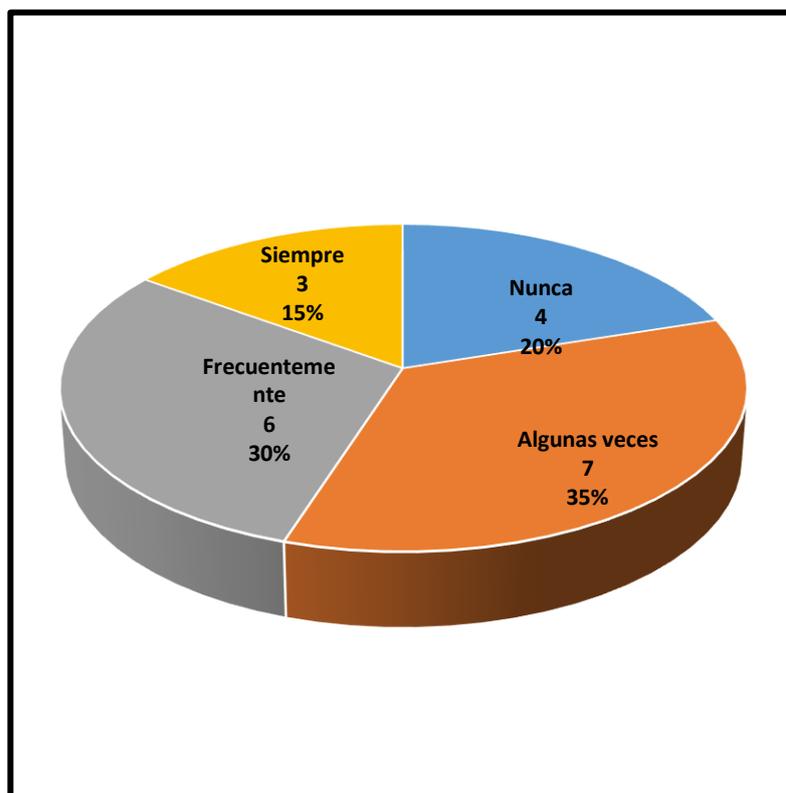


Figura 7: Diagrama porcentual de la Practica actividades físicas y hábitos saludables. Fuente: Autoria Propia.

Interpretación:

En la tabla 16 de distribución de frecuencias y la figura 7, se observa que 7 niños de 5 años, representando el 35% del total de la institución educativa “Sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017, indican que algunas veces practican actividades y hábitos saludables, 6 niños, que representan el 30% mencionan que frecuentemente practican actividades y hábitos saludables, 4 niños representando el 20% responden que nunca practican actividades y hábitos saludables, solo 3 niños, representando el 15% menciona que siempre practican actividades y hábitos saludables.

Análisis descriptivo de la dimensión Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno

Tabla 17.

Frecuencia de la dimensión Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno

V_i	f_i	h_i
Nunca	1	5%
Algunas veces	9	45%
Frecuentemente	8	40%
Siempre	2	10%
Total	20	100%

Nota: La tabla 17 muestra la frecuencia de la dimensión participa en actividades deportivas en interacción con el entorno. Fuente: Autoria Propia.

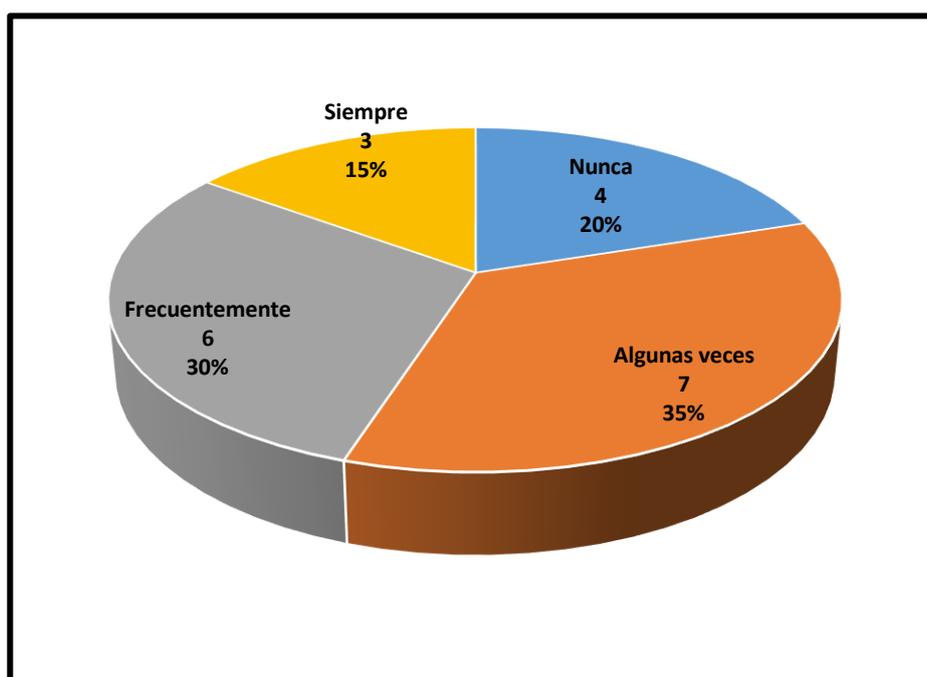


Figura 8: Diagrama porcentual de la dimensión participa en actividades deportivas en interacción con el entorno. Fuente: Autoria Propia.

Interpretación:

En la tabla 17 de distribución de frecuencias y la figura 8, se observa que 9 niños de 5 años, representando el 45% del total de la institución educativa “Sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017, indican que algunas veces participa en actividades deportivas en interacción con el entorno, 8 niños, que representan el 40% mencionan que frecuentemente participa en actividades deportivas en interacción con el entorno, 2 niños representando el 10% responden que siempre participa en actividades deportivas en interacción con el entorno, solo un niño, representando el 5% menciona que nunca participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.

Análisis descriptivo de la dimensión Convive respetando así mismo y a los demás.

Tabla 18.

Frecuencia de la dimensión Convive respetando así mismo y a los demás

V_i	f_i	h_i
Nunca	2	10%
Algunas veces	9	45%
Frecuentemente	7	35%
Siempre	2	10%
Total	20	100%

Nota: Frecuencia de la dimensión convive respetando así mismo y a los demás. Fuente: Autoria Propia.

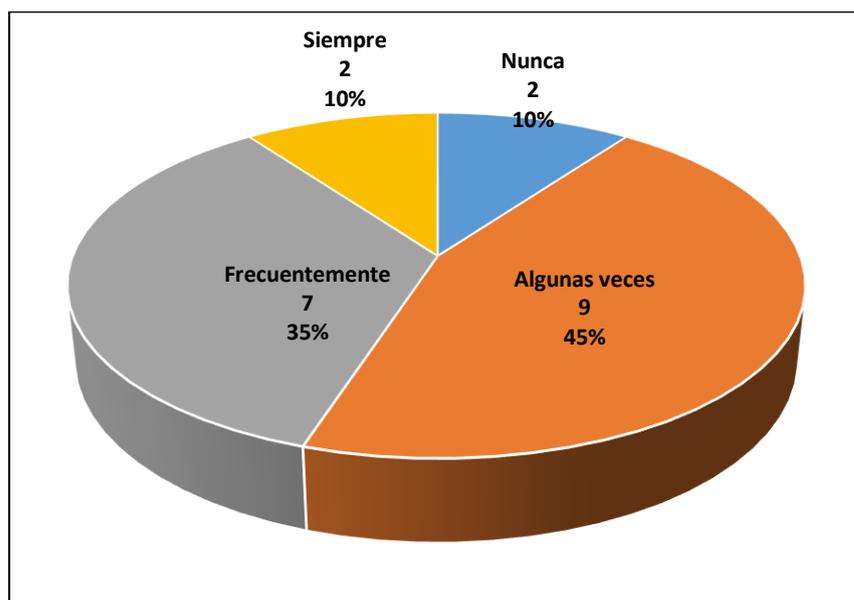


Figura 9. Diagrama porcentual de la dimensión convive respetando así mismo y a los demás Fuente: Autoria Propia.

Interpretación:

En la tabla 18 de distribución de frecuencias y la figura 9, se observa que 9 niños de 5 años, representando el 45% del total de la institución educativa “Sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017, indican que algunas veces convive respetando así mismo y a los demás, 7 niños, que representan el 35% mencionan que frecuentemente convive respetando así mismo y a los demás, 2 niños representando el 10% responden que siempre convive respetando así mismo y a los demás, finalmente 2 niños, representando el 10% menciona que nunca convive respetando así mismo y a los demás.

Análisis descriptivo de las cuatro dimensiones de la variable Aprendizaje.

Tabla 19.

Cuadro comparativo entre las cuatro dimensiones de la variable Aprendizaje de Personal Social

	Afirma su identidad	Practica actividad física y hábitos saludables	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	Convive respetando a sí mismo y a los demás
Nunca	5%	20%	5%	10%
Algunas Veces	30%	35%	45%	45%
Frecuentemente	55%	30%	40%	35%
Siempre	10%	15%	10%	10%
Total	100%	100%	100%	100%

Nota: La tabla 19 muestra el cuadro comparativo entre las cuatro dimensiones de la variable aprendizaje de personal social. Fuente: Autoria Propia. Elaboración: Fuente propia de datos

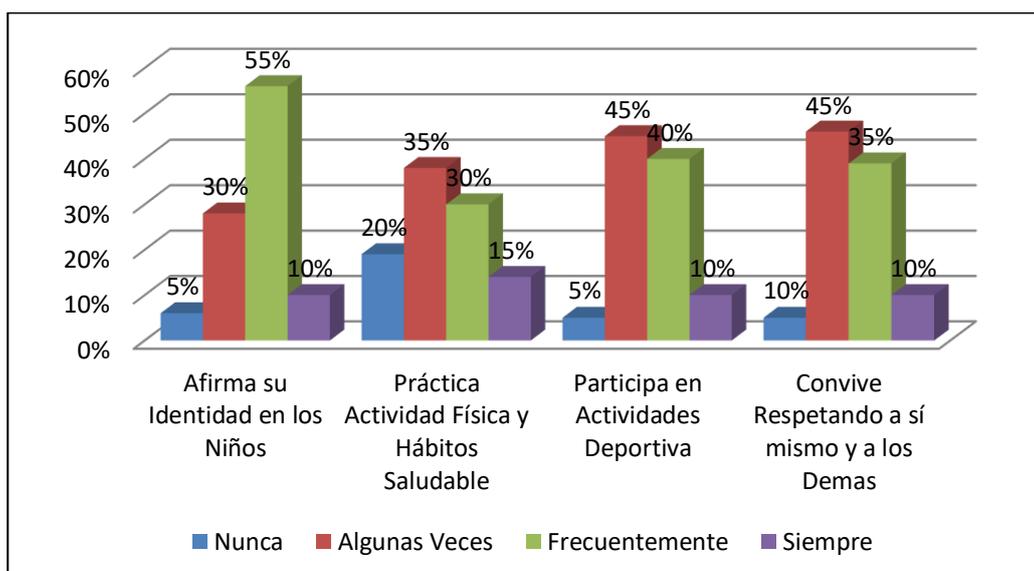


Figura 10. Base de datos del autor. Fuente: Autoria Propia.

Interpretación:

En la tabla 19 y figura 10, se observa que el 55% de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017, afirman su identidad frecuentemente, el 45% Algunas veces participa en actividades deportiva, el 45% algunas veces en convive respetando a sí mismo y a los demás, el 35% algunas veces participan en practica de actividades física y hábitos saludables y el 35% frecuentemente convive respetando a sí mismo y a los demás, de ello se evidencia que existe 55% afirma su identidad frecuentemente en el Aprendizaje del Área de Personal Social.

$$\chi_c^2 = \sum \left[\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \right]$$

Donde:

O_i es la frecuencia observada

E_i es la frecuencia esperada

5.2.4 Prueba de la Hipótesis general.

Planteamiento de la hipótesis estadística

Hipótesis nula (H_0):

Los videojuegos no se relacionan significativamente con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo.

Hipótesis alterna (H_a):

Los videojuegos se relacionan significativamente con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo.

Hipótesis estadística. Se encuentra la siguiente relación:

$$H_1 : r_{xy} \neq 0$$

$$H_0 : r_{xy} = 0$$

Denota:

H₁: El índice de correlación entre las variables no es igual a 0.

H₀: El índice de correlación entre las variables es igual a 0.

Por lo tanto, se ubicará la región de rechazo en dos colas.

Tabla 20.

Resumen del procesamiento de los casos

	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentajes	N	Porcentajes	N	Porcentajes
Videojuegos * Aprendizaje	20	100%	0	0,0 %	20	100 %

Nota: La tabla 20 muestra el resumen del procesamiento de los casos. Fuente: Autoria Propia.

Tabla 21.

Pruebas de Chi-cuadrada

	Valor	gl	Sig. Asintótica (bilateral)
Chi-cuadrada de Pearson	32,671	21	0,00
Razón de verosimilitudes	13,731	21	0,00
Asociación lineal por lineal	0,689	1	0,00
N de casos válidos	20		

Nota: la tabla 21 muestra las pruebas de chi-cuadrada. Fuente: Autoria Propia.

5.3 Discusión de resultados

En esta sección, compararemos brevemente nuestros resultados con otros hallazgos en trabajos sobre temas similares. Se compara cada hipótesis y se menciona su compatibilidad o divergencia.

En la hipótesis específica 1, se concluye que el nivel de significancia es 0.05, en los campos de videojuegos y personal social: confirman su identidad entre los hijos de 5 años de Miguel No. 115 en la institución educativa "Sonrisa y Color". Grau-Chaclacayo, 2017. De acuerdo con los resultados obtenidos con el programa estadístico SPSS, el chi-cuadrado es 39.236, y la probabilidad de ocurrencia de un error tipo 1 es menor o igual a α , que no se incluye entre $13.848 \leq X \leq 36.415 = 0.05$. Esto significa que existe una relación entre las variables, es decir, entre el videojuego y el área social: se confirmó su identidad en el niño de 5 años de la institución educativa N ° 115 "Sonrisa y Color" Miguel Grau-Chaclacayo 2017.

Esta conclusión es consistente con los hallazgos de Pérez, K. y Prada, A. (2015). "El uso de videojuegos y comportamiento agresivo entre los niños de la Escuela Santa María en el área de Jerusalén, Distrito Esperanza, Trujillo". (La tesis es elegible para una licenciatura en enfermería). Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo-Perú, donde: Existe un vínculo entre el uso de juegos violentos y el comportamiento agresivo de los niños de la escuela Santa María en el distrito de La Esperanza en Jerusalén.

En cuanto a la hipótesis específica 2, se concluye que el nivel de significancia es de 0.05, en el ámbito de los videojuegos y trabajadores sociales: ejercicio físico y hábitos saludables de niños de 5 años de la institución educativa 115, Miguel Grau-Chaclacayo, 2017. Según los resultados obtenidos con el programa estadístico SPSS, la chi-cuadrado es 7.762 y no está entre $9.39 \leq X \leq 28.869$, para este tipo la probabilidad de cometer un error tipo 1 es menor o igual a $\alpha = 0.05$. Esto quiere decir que existe una relación entre variables, es decir, existe una relación entre los videojuegos y el ámbito del personal social: la práctica de actividades físicas y hábitos saludables en el niño de 5 años de la institución educativa No. 115 "Sonrisa y Color" Miguel Grau -Chaclacayo 2017 .

Este resultado es algo compatible con los hallazgos de Santiago, Verger y Velázquez. (1997). El impacto de los videojuegos en niños de 5 a 12 años de Minatitlán, Veracruz (Tesis de grado en trabajo social). Universidad de Veracruz. México, su conclusión es:

Debido a la gran cantidad de casas y consolas de videojuegos, los niños se ven afectados tanto psicológica como físicamente. Los resultados de nuestra investigación nos permiten comprobar que el uso excesivo de videojuegos puede provocar en los niños efectos psicológicos y físicos, que son irreversibles en él.

En cuanto a la Hipótesis Específica 3, tiene un nivel de significancia de 0.05, que es el ámbito de los videojuegos y el personal social: y participa en actividades deportivas para niños de 5 años en instituciones educativas para interactuar con el entorno N ° 115 "Sonrisa y Color" Miguel Grau-Chaclacayo , 2017.

Según los resultados obtenidos mediante el programa estadístico SPSS, la chi-cuadrado es 12,64 y dentro de $13,848 \leq X \leq 36,415$, la probabilidad de error tipo 1 es menor o igual a $\alpha = 0,05$. Esto significa que existe una relación entre variables, es decir, existe una relación entre los videojuegos y el área de personal social: y el color de la interacción con el entorno y la participación en actividades deportivas en el niño de 5 años de la institución educativa No. 115 "Miguel Grau-Chaclacayo, 2017.

Este resultado es algo compatible con los hallazgos de Leguizamón, E. (2012). Uso excesivo de videojuegos por niños de 4 a 5 años y su relación con el aprendizaje y la cognición. (Tesis de licenciatura en psicología). Universidad Abierta de las Américas. Chile.

Después de una investigación muy cuidadosa, consulté a varios profesionales sobre la historia de las consolas de videojuegos, la informática, Internet y los videojuegos, y

obtuve información sobre si los videojuegos afectan el aprendizaje cognitivo o diferentes aspectos del aprendizaje. Otros tipos de aprendizaje, no solo el primero.

En cuanto a la Hipótesis Específica 4, tiene un nivel de significancia de 0.05, lo que indica que los videojuegos en el ámbito del personal social: y el respeto a sí mismos y a los demás en niños de 5 años en instituciones educativas. 115 "Sonrisa y Color" Miguel Grau-Chaclacayo, 2017.

De acuerdo con los resultados obtenidos con el programa estadístico SPSS, el chi-cuadrado es 11.539, y dentro de $13.848 \leq X \leq 36.415$, la probabilidad de un error tipo 1 es menor o igual a $\alpha = 0.05$.

Esto significa que existe una correlación entre variables, es decir, existe una correlación entre los videojuegos en el ámbito social personal: en los niños de 5 años de la institución educativa N ° 115 "Sonríe y Colorea", respetar la vida de los demás y la vida de los demás Miguel · Kalaw-Chaclacayo 2017.

Finalmente, la hipótesis general tiene un nivel de significancia de 0.05, y se puede concluir que esta es la correcta aplicación de las pautas para el aprendizaje de niños de 5 años a partir de videojuegos y la institución educativa N ° 115 "Sonríe y Colorea". Miguel Grau-Chaclacayo.

Según los resultados obtenidos mediante el programa estadístico SPSS, la chi-cuadrado es 10,871, y entre $11,591 \leq X \leq 32,671$, la probabilidad de un error tipo 1 es menor o igual a $\alpha = 0,05$. Esto quiere decir que existe una relación entre las variables, es decir, existe una relación entre el videojuego y el aprendizaje del niño de 5 años de la institución educativa N ° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau-Chaclacayo.

Coincidimos con Leguizamón, E. (2012). "Uso excesivo de videojuegos en niños de 4 a 5 años y su relación con los aspectos cognitivos del aprendizaje" (Tesis de

licenciatura en psicología). Chile. La conclusión de la Universidad Abierta de las Américas es:

Luego de realizar una investigación muy cuidadosa y consultar a varios profesionales sobre la historia de las consolas de videojuegos, computadoras, Internet y videojuegos; para obtener información sobre si los videojuegos afectan diferentes aspectos del aprendizaje cognitivo u otros tipos de aprendizaje, y No solo el primer aspecto; luego de una observación en profundidad de un estudiante y un estudio de caso de jardín en profundidad, se puede inferir que esto afectará el aprendizaje del niño, o afectará el estilo de aprendizaje del niño, y producirá algunos efectos negativos, pero la premisa Es imprescindible utilizar videojuegos de forma abusiva.

Esto puede ser confirmado por los resultados de los cuestionarios respondidos por los padres de niños de 5 años que participaron en el jardín de infancia y por las madres de niños abusados por videojuegos.

Conclusiones

Existe una relación importante entre los videojuegos y el ámbito del personal social: se confirmó su identidad en el hijo de 5 años de Miguel Grau-Chaclacayo, No. 115 "Sonrisa y Color" de la institución educativa en 2017, pues el valor obtenido mediante la prueba de chi-cuadrado es Igual a 39,236, no entre $13,848 \leq X \leq 36,415$. Este valor está en el área de rechazo, por lo que no se acepta la hipótesis inválida, pero se acepta la hipótesis alternativa.

Existe una relación importante entre los videojuegos y el ámbito del personal social: se confirmó su identidad en el hijo de 5 años de Miguel Grau-Chaclacayo, No. 115 "Sonrisa y Color" de la institución educativa en 2017, pues el valor obtenido mediante la prueba de chi-cuadrado es Igual a 39,236, no entre $13,848 \leq X \leq 36,415$. Este valor está en el área de rechazo, por lo que no se acepta la hipótesis inválida, pero se acepta la hipótesis alternativa.

Existe una relación importante entre los videojuegos y el ámbito del personal social: en la institución educativa N ° 115 "Sonrisa y Color" Miguel Grau-Chaclacayo participó en actividades deportivas entre niños de 5 años en 2017, pues su valor es el cuadrado obtenido por la prueba Chi igual a 12.641 , No entre $13.848 \leq X \leq 36.415$. Este valor está en el área de rechazo, por lo que no se acepta la hipótesis inválida, pero se acepta la hipótesis alternativa.

Existe una relación importante entre los videojuegos y el ámbito del personal social: los niños de 5 años de la institución educativa N ° 115 "Sonríe y Color" se respetan y se respetan a los demás, Miguel Grau-Chaclacayo 2017 convive, pues pasar la prueba de chi-cuadrado equivale a 11.539 , No entre $13.848 \leq X \leq 36.415$. Este valor está en el área de rechazo, por lo que no se acepta la hipótesis inválida, pero se acepta la hipótesis alternativa.

Existe una relación significativa entre el campo de los videojuegos y personal social y el aprendizaje de la institución educativa N ° 115 "Sonrisa y Color" Miguel Grau-Chaclacayo de niños de 5 años en 2017, debido a que la estadística descriptiva muestra un mayor porcentaje y uso de tarjetas. La estadística de inferencia de la prueba del cuadrado es igual a 10,871, que no se incluye en el rango de $11,591 \leq X \leq 32,671$. Este valor se encuentra en el área de rechazo, por lo que no se acepta la hipótesis inválida, pero se acepta la hipótesis alternativa, confirmando así la relevancia.

Recomendaciones

Realizar más investigaciones en distintas instituciones educativas para poder generalizar la hipótesis, de tal manera que, las maestras de educación inicial fomentemos juegos tradicionales con un enfoque lógico matemático, comunicativo y de actividad física, los cuales estimulan el razonamiento lógico, el equilibrio, el desarrollo motor, la capacidad lingüística y de socialización.

Desarrollar capacitaciones a los padres de familia sobre las adicciones y patologías a los videojuegos que pueden tener sus hijos a largo plazo por el uso en exceso de ello ya que se ha vuelto común en los últimos años que los padres recurran a entregarles el celular o Tablet a sus niños con tal de ponerle fin a una rabieta, esto está ocasionando según estadísticas del MINSA.

A las Instituciones Educativas capacitarse sobre los videojuegos y las nuevas patologías que están causando a nuestros niños y como combatirlas desde el aula, ya que estos niños estarán en las distintas aulas en el año escolar, y no sabemos en que condiciones estarán llegando, según nos menciona los estudios del Instituto Nacional de Salud Mental (INSM) Honorio Delgado-Hideyo Noguchi, durante enero y noviembre del 2017 se detectaron 1,664 casos en niños y adolescentes por juegos patológicos de los cuales niños de 1.5 años a 5 años atendidos el 11.9% está en zona de riesgo y el 20.3% de los casos atendidos tienen patologías, esto nos da a entender la importancia que tiene la Institución Educativa en brindar apoyo desde el aula para mejorar la calidad educativa partiendo desde este problema actual.

Referencias

- Aliaga, C. (2008). *Psicología del aprendizaje*. Huancayo: Pirámide.
- Araujo, R. (2010). *Teorías contemporáneas del aprendizaje*. Perú: Magíster.
- Cervantes, M. (2016). *Estadística Descriptiva y Probabilidad*. México: Facultad De Estudios Superiores Cuautitlán (UNAM).
- Chico, P. (2010). *Teorías del aprendizaje*. Lima. Bruño.
- Huerta, M. (2005). *Aprendizaje Estratégico*. Lima: San Marcos.
- Levin, E. (2006). *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Meza, A. (2005). *Tópicos básicos sobre psicología del aprendizaje*. Lima: Universitaria.
- Ministerio de Educación (2013). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima: MINEDU.
- Rivas, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Madrid: BOCM.
- Santiago, V. (1997). *El impacto de los videojuegos en los niños de 5 a 12 años de edad, en la ciudad de minatitlan, Veracruz* (tesis para obtener licenciado en trabajo social). México: Universidad Veracruzana.
- Yataco, L. (s.f). *Bases teóricas contemporáneas del aprendizaje: constructivismo y conductismo*. Lima: "J.C".

Apéndice(s)

Apéndice A: Matriz de consistencia.

Apéndice B: Operacionalización de variables.

Apéndice C: Ficha de observación de los videojuegos.

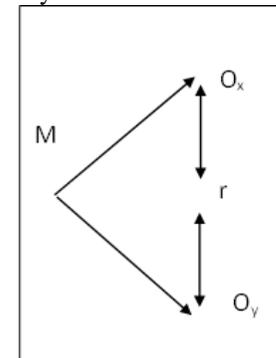
Apéndice D: Ficha de observación del aprendizaje social

Apéndice F: Ficha de juicio de expertos.

Apéndice A: Matriz de consistencia.

Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 115 “jardín de niños” Miguel Grau-Chaclacayo - 2017

Problema general	Objetivo general	Hipotesis general	Variable 1	Metodo	Población
¿Qué relación existe entre los videojuegos y el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?	Determinar la relación entre los videojuegos y el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa de N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.	Los videojuegos se relacionan significativamente con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.	video juego	Descriptivo.	-Institución educativa N° 115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau-Chaclacayo.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótes específicas	Variable 2	Diseño	Muestra
¿Qué relación existe entre los videojuegos y la competencia del área del área de personal social: afirma su identidad en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?	Determinar la relación entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: Afirma su identidad en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.	Los videojuegos se relacionan significativamente con la competencia del área de Personal Social: Afirma su identidad en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.	Aprendizaje.	D.correlacional. M= muestra Ox= video juego Oy= atención	Los niños de 5 años del aula fucsia turno tarde.
¿Qué relación existe entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: Practica actividades físicas y hábitos saludables en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?	Determinar la relación entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: Practica actividades físicas y hábitos saludables en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.	Los videojuegos se relacionan significativamente con la competencia del área de Personal Social: Practica actividades físicas y hábitos saludables en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.			



<p>¿Qué relación existe entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno, en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?</p>	<p>Determinar la relación entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno, en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.</p>	<p>Los videojuegos se relacionan significativamente con la competencia del área de personal social: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.</p>
<p>¿Qué relación existe entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: Convive respetándose a sí mismo y a los demás en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017?</p>	<p>Determinar la relación entre los videojuegos y la competencia del área de personal social: Convive respetándose a sí mismo y a los demás en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.</p>	<p>Los videojuegos se relacionan significativamente con la competencia del área de Personal Social: Convive respetándose a sí mismo y a los demás en los niños de 5 años de la institución educativa N°115 “Sonrisas y Colores” Miguel Grau – Chaclacayo 2017.</p>

Fuente: Autoría Propia.

Apéndice B: Operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores			
Videojuegos	Los videojuegos son los juguetes de la era tecnológica y el entretenimiento del futuro. (Ferrer, S. (s.f.) p. 5)	Los videojuegos son juguetes de la era tecnológica y se clasifica según Ferrer, S. (s.f.) en: Lucha Combate Disparo Plataforma Simuladores Estrategia Deporte Sociedad Ludo educativos	lucha	1. Emplea la lucha cuerpo a cuerpo. 2. Tira puñetazos sin control.			
			combate	3. Agrede a su compañero. 4. Imita a personajes.			
			disparo	5. Juega a disparar. 6. Improvisa con su cuerpo una pistola.			
			plataforma	7. Demuestra súper poderes. 8. Imita el lenguaje y cualidades.			
			Aprendizaje	El aprendizaje consiste en la adquisición o incorporación de algo nuevo, que supone alguna variación o modificación en las adquisiciones previas. (Rivas, M, 2008.) Aprendizaje social Según Bandura: Es un cambio conductual, afectivo y cognoscitivo de la persona como resultado de la observación de un modelo para luego reproducirlo mediante la imitación.	Segun MINEDU (2015) El área personal social busca contribuir al desarrollo integral de los niños como personas autónomas que desarrollan su potencial, y como miembro consciente y activo de la sociedad. Por lo tanto el area se divide en 4 campos de acción: Desarrollo personal. Desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo. El ejercicio de la ciudadanía. El testimonio de la vida en la sociedad cristiana.	Desarrollo personal	Afirma su identidad a. Expresa sus características. b. Actúa y toma decisiones propias. c. Expresa sus emociones.
						El desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo	Practica actividades físicas y hábitos saludables d. Participa en actividades físicas. e. Adopta una postura adecuada.
							Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno. f. Disfruta al participar en juegos grupales. g. Respeta las normas de seguridad.
							h. Propone alternativas de solución.
	i. Incluye a sus compañeros en los juegos.						
	j. Dialoga de manera pacífica.						
	k. Cuida los materiales.						
		El ejercicio de la ciudadanía.				Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	

Apéndice C: Ficha de observación de los videojuegos

Adaptada por:

- Cristina Monica Canchari Chacchi
- Katherine Cinthia Caceres Buleje
- Nilda Carrasco Candia

Indicaciones:

Esta ficha nos va a permitir medir la influencia que tienen estos videojuegos en los niños(as). Por consiguiente dicha información nos servirá para recopilar datos y así obtener pruebas veraces sobre el problema.

Se marcará con una X en las alternativas correspondientes según lo observado en cada niño.

Nombre: Edad: Fecha:

Nunca = 1 Algunas veces = 2 Frecuentemente = 3 Siempre = 4

Nº	VIDEOJUEGO DE LUCHA	NUNCA	ALGUNAS VECES	FRECUENTEMENTE	SIEMPRE
1.	Emplea la lucha cuerpo a cuerpo imitando a un personaje del videojuego.				
2.	Tira puñetazos sin control a sus compañeros.				
3.	Está contento cuando lo tumba y vence a su compañero.				
4.	Y así tumbado lo sigue golpeando.				
VIDEOJUEGO DE COMBATE					
5.	Agrede a su compañero utilizando un objeto como arma.				
6.	Al momento de jugar ve a todos sus compañeros como enemigos.				
7.	Juega formando grupos para combatir entre ellos.				
8.	Imita a personajes de combate.				
VIDEOJUEGO DE DISPARO					
9.	Le gusta jugar a disparar a sus compañeros o a cualquier objeto que este a su alcance				
10.	Le gusta hacer disparos imitando a un personaje justiciero				
11.	Trata de armar o improvisar con su cuerpo una pistola para luego usarla				
12.	Los niños juegan a disparos simulando muertes, escabullidas, etc.				
VIDEOJUEGO DE PLATAFORMA					
13.	Imita las acciones que hace el personaje para pasar obstáculos.				
14.	Demuestra súper poderes imitando a su personaje favorito.				
15.	Imita el lenguaje y cualidades de su personaje favorito de juegos de plataforma.				
16.	El niño utiliza prendas de vestir, loncheras con imagen de dicho personaje popular protagonista del videojuego.				

Fuente: Autoría Propia.

Apéndice D: Ficha de observación del aprendizaje social

Adaptada por:

- Cristina Monica Canchari Chacchi
- Katherine Cinthia Caceres Buleje
- Nilda Carrasco Candia

Indicaciones:

Esta ficha nos va a permitir medir el aprendizaje social que los niños(as) están teniendo. Por consiguiente dicha información nos servirá para recopilar datos y así obtener pruebas veraces sobre el problema.

Se marcará con una X en las alternativas correspondientes según lo observado en cada niño.

Nombre:.....Edad:.....Fecha:.....

Nunca = 1 Algunas veces = 2 Frecuentemente = 3 Siempre = 4

Nº	COMPETENCIA: AFIRMA SU IDENTIDAD	NUNCA	ALGUNAS VECES	FRECIENTE- MENTE	SIEMPRE
1.	Expresa sus características físicas, las reconoce como suyas y las valora.				
2.	Actúa y toma decisiones propias en diversas actividades que se realizan en el aula.				
3.	Expresa sus emociones frente a diferentes situaciones de juego con sus compañeros.				
4.	Hace usos de la palabra adecuada para manifestar y regular sus emociones frente a sus compañeros.				
COMPETENCIA: PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES					
5.	Participa activamente en juegos al aire libre demostrando satisfacción por la actividad física que realiza				
6.	Adopta posturas que le permiten cuidar su salud.				
7.	Muestra independencia en higiene, nutrición y cuidado personal				
8.	Ingiere sus alimentos de manera correcta y adecuada.				
COMPETENCIA: PARTICIPA EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN INTERACCIÓN CON EL ENTORNO.					
9	Disfruta al participar en juegos grupales y tradicionales respetando las reglas establecidas por ellos.				
10	Propone alternativas de solución para resolver un problema que se suscitó durante el juego.				
11	Participa en juegos grupales interactuando, compartiendo y aceptando otras propuestas de juegos.				
12	Respeto las normas de seguridad y reglas al momento de jugar.				

COMPETENCIA: CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS.					
13	Incluye a sus compañeros en los juegos o actividades que realiza.				
14	Participa en la elaboración de normas en el aula.				
15	Dialoga de manera pacífica para empezar a resolver los conflictos con los que se encuentra.				
16	Participa en el cuidado de los materiales y espacio de la institución educativa.				

Fuente: Autoría Propia.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION
ENRIQUE GUZMAN Y VALLE
Alma Mater del Magisterio Nacional



FICHA DE OPINION DE EXPERTO

III. DATOS PERSONALES

- 1.6. Apellidos y nombre(s) del informante: Ríos Ríos Artemio
 1.7. Cargo e institución del informante: Docente E.P.E.
 1.8. Nombre del instrumento a validar: Ficha de observación del aprendizaje
 1.9. Título del proyecto de investigación: Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau - Chaclacayo - 2017
 1.10. Autores del proyecto: Cáceres Buleje Katherine Cinthia
Canchari Chacchi Cristina Monica
Carrasco Candia Nilda

IV. ASPECTOS DE VALIDACION

Variable II : Aprendizaje

INDICADORES	CRITERIOS cuantitativo	Deficiencia (01-20)	Regular (21-40)	Bueno (41-60)	Muy bueno (61-80)	Excelente (81-100)
	cuantitativo					
CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.				X	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				X	
ACTUALIDAD	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente entre las preguntas.				X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar aspectos referidos a la mención en relación con el logro de la calidad académica.				X	
CONSISTENCIA	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.				X	
COHERENCIA	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones.				X	
METODOLOGIA	Responde al propósito de la investigación.				X	
PERTINENCIA	Es pertinente para los propósitos de la investigación				X	
PROMEDIO DE VALORACIONCUANTITATIVA					X	

D. Valoración cuantitativa: (total x 0.4) 80%

E. Valoración cualitativa: muy bueno

F. Opinión de aplicabilidad: aplicable

DNI N°: 06705934
 Teléfono: 79-8-17
 Lugar y fecha: 7-9-17

[Firma]
 Firma

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION

ENRIQUE GUZMAN Y VALLE

Alma Mater del Magisterio Nacional

FICHA DE OPINION DE EXPERTO

III. DATOS PERSONALES

- 1.6. Apellidos y nombre(s) del informante: CONSUELO NORES CASIMIRO
 1.7. Cargo e institución del informante : UNE
 1.8. Nombre del instrumento a validar : Ficha de observación del aprendizaje
 1.9. Título del proyecto de investigación : Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau - Chacabuco - 2017
 1.10. Autores del proyecto : Cáceres Buleje Katherine Cinthia
 Canchari Chacchi Cristina Monica
 Carrasco Candia Nilda

IV. ASPECTOS DE VALIDACION

Variable II : Aprendizaje

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiencia (01-20)	Regular (21-40)	Bueno (41-60)	Muy bueno (61-80)	Excelente (81-100)
	cuantitativo					
	cuantitativos					
CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.			/		
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			/		
ACTUALIDAD	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología.			/		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente entre las preguntas.			/		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.			/		
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar aspectos referidos a la mención en relación con el logro de la calidad académica.			/		
CONSISTENCIA	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.			/		
COHERENCIA	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones.			/		
METODOLOGIA	Responde al propósito de la investigación.			/		
PERTINENCIA	Es pertinente para los propósitos de la investigación			/		
PROMEDIO DE VALORACION CUANTITATIVA				/		

D. Valoración cuantitativa: (total x 0.4) 60E. Valoración cualitativa: de buena opinionF. Opinión de aplicabilidad: de buena opinion

DNI N°: 06468103
 Teléfono: 993336415
 Lugar y fecha: 23/01/2017

Firma

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION

ENRIQUE GUZMAN Y VALLE

Alma Mater del Magisterio Nacional

FICHA DE OPINION DE EXPERTO

I. DATOS PERSONALES

- 1.1. Apellidos y nombre(s) del informante : CONSUELO HORA CASIMIRO
 1.2. Cargo e institución del informante : UNE
 1.3. Nombre del instrumento a validar : Ficha de observación de videojuegos
 1.4. Título del proyecto de investigación : Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau - Chacacayo - 2017
 1.5. Autores del proyecto : Cáceres Buleje Katherine Cinthia
 Canchari Chacchi Cristina Monica
 Carrasco Candia Nilda

II. ASPECTOS DE VALIDACION

Variable I : Videojuegos

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiencia (01-20)	Regular (21-40)	Bueno (41-60)	Muy bueno (61-80)	Excelente (81-100)
	cuantitativo					
	cuantitativos					
CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.			/		
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			/		
ACTUALIDAD	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología.			/		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente entre las preguntas.			/		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.			/		
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar aspectos referidos a la mención en relación con el logro de la calidad académica.			/		
CONSISTENCIA	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.			/		
COHERENCIA	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones.			/		
METODOLOGIA	Responde al propósito de la investigación.			/		
PERTINENCIA	Es pertinente para los propósitos de la investigación			/		
PROMEDIO DE VALORACION CUANTITATIVA						

- A. Valoración cuantitativa: (total x 0.4) 60
 B. Valoración cualitativa: Buena
 C. Opinión de aplicabilidad: Se puede aplicar

DNI N°: 06 968 808
 Teléfono: 988 333 645
 Lugar y fecha: 23/8/2017

[Firma manuscrita]
 Firma

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION

ENRIQUE GUZMAN Y VALLE

Alma Mater del Magisterio Nacional

FICHA DE OPINION DE EXPERTO

I. DATOS PERSONALES

- 1.1. Apellidos y nombre(s) del informante : Galimino Orizano Juan Abel
 1.2. Cargo e institución del informante : Director de la Unidad de Investigación
 1.3. Nombre del instrumento a validar : Ficha de observación de videojuegos
 1.4. Título del proyecto de investigación : Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau - Chaclacayo - 2017
 1.5. Autores del proyecto : Cáceres Buleje Katherine Cinthia
Canchari Chacchi Cristina Monica
Carrasco Candia Niida

II. ASPECTOS DE VALIDACION

Variable I : Videojuegos

Variable II : Aprendizaje

INDICADORES	CRITERIOS cuantitativo	Deficiencia (01-20)	Regular (21-40)	Bueno (41-60)	Muy bueno (61-80)	Excelente (81-100)
CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.			X		
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			X		
ACTUALIDAD	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología.			X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente entre las preguntas.			X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.			X		
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar aspectos referidos a la mención en relación con el logro de la calidad académica.			X		
CONSISTENCIA	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.			X		
COHERENCIA	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones.			X		
METODOLOGIA	Responde al propósito de la investigación.			X		
PERTINENCIA	Es pertinente para los propósitos de la investigación			X		
PROMEDIO DE VALORACION	CUANTITATIVA					

- A. Valoración cuantitativa: (total x 0.4) 60%
 B. Valoración cualitativa: Bueno
 C. Opinión de aplicabilidad: Aplicable

DNI N°:
 Teléfono:
 Lugar y fecha: 29/08/17

.....
 Firma

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION

ENRIQUE GUZMAN Y VALLE

Alma Mater del Magisterio Nacional

FICHA DE OPINION DE EXPERTO

III. DATOS PERSONALES

- 1.6. Apellidos y nombre(s) del informante: Palemino Orizano Juan Abel
 1.7. Cargo e institución del informante : Director de la Unidad de Investigación
 1.8. Nombre del instrumento a validar : Ficha de observación del aprendizaje
 1.9. Título del proyecto de investigación : Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau - Chaclacayo - 2017
 1.10. Autores del proyecto : Cáceres Buleje Katherine Cinthia
Canchari Chacchi Cristina Monica
Carrasco Candia Nilda

IV. ASPECTOS DE VALIDACION

Variable I : Videojuegos
 Variable II : Aprendizaje

INDICADORES	CRITERIOS cuantitativo	Deficiencia (01-20)	Regular (21-40)	Bueno (41-60)	Muy bueno (61-80)	Excelente (81-100)
CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.			X		
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			X		
ACTUALIDAD	Esta adecuado al avance de la ciencia y tecnología.			X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica y coherente entre las preguntas.			X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.			X		
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar aspectos referidos a la mención en relación con el logro de la calidad académica.			X		
CONSISTENCIA	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y las hipótesis.			X		
COHERENCIA	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones.			X		
METODOLOGIA	Responde al propósito de la investigación.			X		
PERTINENCIA	Es pertinente para los propósitos de la investigación			X		
PROMEDIO DE VALORACIONCUANTITATIVA				X		

- D. Valoración cuantitativa: (total x 0.4) 60%
 E. Valoración cualitativa: Bueno
 F. Opinión de aplicabilidad: Aplicable

DNI N°:
 Teléfono:
 Lugar y fecha: 28/08/17

.....
 Firma