

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**Uso de la T.V., los video Juegos e internet con relación al  
rendimiento académico de las áreas de Comunicación Integral y  
Lógico Matemático en los alumnos del C.E. No. 2055 del distrito de  
Comas de la provincia de Lima – Perú**

**Para optar el grado académico de Bachiller en:**

**Ciencias de la Educación**

**Autora:**

**Norma Perpetua SANTIAGO GARCÍA**

**Asesora:**

**Mg. María Celia CARBAJAL ARROYO**

**Cerro de Pasco – Perú – 2002**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**Uso de la T.V., los video Juegos e internet con relación al  
rendimiento académico de las áreas de Comunicación Integral y  
Lógico Matemático en los alumnos del C.E. No. 2055 del distrito de  
Comas de la provincia de Lima – Perú**

**Sustentado y aprobado ante los miembros del jurado:**

---

**Mg. Rudy CUEVAS CIPRIANO**  
**PRESIDENTE**

---

**Lic. Guillermo ROJAS SOTOMAYOR**  
**MIEMBRO**

---

**Lic. Germán Dionisio ANCO TORRES**  
**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

*Con mucho amor dedico este  
trabajo a dios por guiarme y  
estimularme en seguir  
adelante en mí caminar, a mi  
esposo por su apoyo diario y  
a mis hijos.*

## RESUMEN

Permítame presentarles la presente tesis del Trabajo de Investigación, el mismo que sirve como testimonio del estudio realizado a través del Proyecto de Investigación Titulado "USO DE LA T.V., LOS VIDEO JUEGOS E INTERNET EN RELACIÓN AL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS ÁREAS DE COMUNICACIÓN INTEGRAL Y LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ALUMNOS DEL C.E. N° 2055 DEL DISTRITO DE COMAS EN LA PROVINCIA DE LIMA- PERÚ".

El presente trabajo se refiere al estudio o relación entre el uso de la Televisión, Video Juego e Internet con el Rendimiento Académico

La problemática general o contexto donde se desenvuelve el fenómeno bajo estudio, los temas relacionados con el uso de Televisión, Vídeo Juegos e Internet. Así como su historia, objetivos, influencia, electos, usuarios con importancia de cada uno de ellos.

El método empleado en el proceso de investigación se determina la población y muestra donde se enmarca el estudio, de igual manera se detalla las técnicas tanto de recolección de información como de procesamiento.

Se presenta la forma sistemática de los hallazgos, el análisis estadístico para establecer importantes conclusiones y sobre todo evidenciar la hipótesis planteada.

De esta manera se encuentra estructurado el informe de investigación que le corresponde.

**Palabras clave:** Televisión, Video Juego e Internet; Rendimiento Académico.

## ABSTRACT

Let me present the present research work thesis, which serves as a testimony of the study carried out through the research project entitled "Use of T.V., Video Games and Internet in relation to the academic performance of the areas of integral and logical communication Mathematician in the students of the C.E. No. 2055 of the Comas district in the province of Lima- Peru ".

This work refers to the study or relationship between the use of television, video game and internet with academic performance

The general problem or context where the phenomenon is developed under study, the topics related to the use of television, video games and internet.

As well as its history, objectives, influence, elected, users with importance of each of them.

The method used in the research process is determined by the population and shows where the study is framed, in the same way the techniques of information collection and processing are detailed.

The systematic form of the findings is presented, the statistical analysis to establish important conclusions and above all to show the hypothesis raised.

In this way, the corresponding research report is structured.

**Keywords:** television, video game and internet; Academic performance.

## INTRODUCCIÓN

La preocupación constante es que los niños y aun los adultos hemos reemplazado nuestras reuniones familiares por el televisor.

La televisión cada día ha ido absorbiéndonos cada vez más en nuestros hogares y está formada gran influencia en la vida de nuestros niños, llegando de una manera a cambiar comportamientos establecidos, otros descuidan sus labores escolares y se sumergen en este mundo.

Lo mi año ocurre con los Vídeo Juegos e Internet, que de una y otra manera ellos se las ingenian para conseguir algunas monedas y poder acudir a estos establecimientos.

Por todo lo dicho anteriormente, este trabajo pretende demostrar las influencias que tienen estos medios de comunicación masivos en el desarrollo de las áreas de Comunicación y Lógico Matemático.

## INDICE

Pág.

DEDICATORIA

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

INDICE

### I. DATOS GENERALES

1.1. Título del proyecto .....	1
1.2. Línea de investigación .....	1
1.3. Tesista .....	1
1.4. Duración del proyecto .....	1

### II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1. Identificación y planteamiento del problema .....	2
2.2. Delimitación de la investigación .....	3
2.3. Formulación del problema.....	3
2.3.1. Problema general .....	3
2.3.2. Problemas específicos.....	3
2.4. Formulación de objetivos .....	3
2.4.1. Objetivo general.....	3
2.4.2. Objetivos específicos.....	3
2.5. Justificación de la investigación .....	3

### III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de estudios.....	5
3.2. Bases teóricas - científicas .....	5
3.3. Definición de términos .....	36
3.4. Formulación de hipótesis .....	38
3.5. Identificación de variables.....	38
3.6. Definición operacional de variables e indicadores.....	38

### IV METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

4.1. 4.1. Tipo de investigación .....	39
4.2. Métodos de investigación .....	39
4.3. Diseño específico de la investigación. ....	39
4.4. Población y muestra del estudio .....	40
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	40
4.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	40

4.7. Tratamiento estadístico.....	48
4.8. Orientación ética.....	51

## VI. BIBLIOGRAFÍA

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

ANEXO



## **I. DATOS GENERALES**

### **1.1. Título del proyecto**

Uso de la T.V., los video Juegos e internet con relación al rendimiento académico de las áreas de Comunicación Integral y Lógico Matemático en los alumnos del C.E. No. 2055 del distrito de Comas de la provincia de Lima – Perú

### **1.2. Línea de investigación**

La temática de la investigación es de comunicación, educación y cultura. Por ello la línea es sobre los medios de comunicación y su impacto en la educación.

### **1.3. Tesista**

Norma Perpetua Santiago García

### **1.4. Duración del proyecto**

La realización de la investigación será durante el año académico 2002.

## **II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **2.1. Identificación y planteamiento del problema**

#### **DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.**

En nuestra sociedad los Medios de Comunicación masiva desempeñan un papel muy importante. Podemos decir que todos nosotros dependemos de una y otra manera de estos medios

La televisión ha pasado a ser el medio de comunicación por excelencia ya que a través de ellos día nosotros nos informamos de acontecimientos actuales y de cómo va avanzando nuestra sociedad, cultura, etc.

Por los programas que se emiten en la televisión crea valores, ya sea en forma positiva o negativa y estos a su vez son absorbidos por nuestros alumnos en donde ellos van creando patrones de conducta y a sumen roles de sus personajes o héroes favoritos.

Mientras nuestros patrones culturales la hablan al niño de solidaridad, honestidad, respeto, la T.V. a través de sus programas, está hablando de competitividad, de agresividad, de arribismo.

Según estudios realizados por la UNESCO sobre la influencia de la televisión en niños y adolescentes, se llega a conclusiones realmente

sorprendentes: dónde se constató entre escolares de 6 a 14 años se dedicaban de doce a veinticuatro horas semanales en ver televisión.

Lo mismo ocurre con los videos juegos o Internet que cada vez más generan violencia en la conducta del niño y sobre todo absorbiéndoles mucho y a su vez descuidando sus labores escolares.

## **2.2. Delimitación de la investigación**

La investigación se realizará en el ámbito de los alumnos del C.E. No. 2055 del distrito de Comas de la provincia de Lima – Perú

## **2.3. Formulación del problema**

### **2.3.1. Problema general**

¿Existen diferencias en el rendimiento Académico en las Áreas de Comunicación Integral y Lógico Matemático según el tiempo que el adolescente dedica a la televisión, los vídeo Juegos e Internet?

### **2.3.2. Problemas específicos**

¿Rendimiento Académico en las Áreas de Comunicación Integral y Lógico Matemático en el adolescente que dedica a la televisión, los vídeo Juegos e Internet?

## **2.4. Formulación de objetivos**

### **2.4.1. Objetivo general**

- Determinar el tiempo que los niños dedican a ver Televisión, estar en los Vídeo Juegos, o Internet

### **2.4.2. Objetivos específicos**

- Determinar si existe diferencias en las preferencias y Rendimiento en las Áreas de Comunicación Integral y Lógico Matemático.

## **2.5. Justificación de la investigación**

Se quiere hacer un estudio exploratorio sobre las prácticas, de los alumnos acerca de los juegos y programas de televisión e Internet. Se ha venido

señalando que nuestra cultura ha pasado de ser una cultura oral, a una cultura escrita, hasta una cultura visual. ¿En qué formas estas culturas y sus electos vienen difundándose entre nuestra población adolescente? La controversia al respecto es bastante grande, no obstante, para una mayor parte de la población el acceso a los medios visuales: Televisión, Vídeo Juego e Internet se está expandiendo prácticamente sin control. Frente a ello la transmisión de contenidos en la escuela resulta con frecuencia poco atractivo. ¿Cuál es la situación de este balance? Pensamos que la expansión de los medios visuales y los comportamientos que lleva consigo están afectando negativamente el aprendizaje en general, en especial en el campo de las Áreas de Comunicación Integral y Lógico Matemático.

### **III. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. Antecedentes de estudios**

- CANCHO y ROJAS: Encontraron en su estudio que la mayoría de los programas televisivos, influyen en forma negativa en la formación cultural, emocional de los niños, creando situaciones irreales en su comportamiento y en sus actos
- CARBAJAL y DIQUES: La formación de actitudes sociales del escolar de la comunidad nativa de Poye ni - Rio Tambo se ve influenciado negativamente por la programación de la televisión.

#### **3.2. Bases teóricas - científicas**

##### **LA TELEVISIÓN:**

Al respecto se tiene:

Transmisión de imágenes inmóviles o en movimiento por medio de ondas eléctricas. De hecho, las emisoras y receptores de televisión emiten y reciben al mismo tiempo sonidos.... “ (I) La televisión es la emisión de imágenes por medio de impulsos eléctricos, los mismos que se producen por medio de dos aparatos: Emisor y receptor, el mismo que se encarga de transmitir a través de la .pantalla a las personas.” (Churchil A., 1995, pág. 360)

## **HISTORIA DE LA TELEVISIÓN:**

La historia del desarrollo de la televisión ha sido en esencia la historia de la búsqueda de un dispositivo adecuado para explorar imágenes. El primero fue el llamado disco Nipkow, patentado por el inventor alemán Paul Gottlieb Nipkow en 1884. Era un disco plano y circular que estaba perforado por una serie de pequeños agujeros dispuestos en forma de espiral partiendo desde el centro. Al hacer girar el disco delante del ojo, el agujero más alejado del centro exploraba una franja en la parte más alta de la imagen y así sucesivamente hasta explorar toda la imagen.

Los primeros dispositivos realmente satisfactorios para captar imágenes fueron el iconoscopio, descrito anteriormente, que fue inventado por el físico estadounidense de origen ruso Vladimir Kosma Zworykin en 1923, y el tubo disector de imágenes, inventado por el ingeniero de radio estadounidense Philo Taylor Farnsworth poco tiempo después. En 1926 el ingeniero escocés John Logie Baird inventó un sistema de televisión que incorporaba los rayos infrarrojos para captar imágenes en la oscuridad. Con la llegada de los tubos y los avances en la transmisión radiofónica y los circuitos electrónicos que se produjeron en los años posteriores a la 1 Guerra Mundial, los sistemas de televisión se convirtieron en una realidad.

## **MISIONES DE LA TELEVISIÓN:**

**Misión de información.** - Es quizás una de las principales misiones que tiene la televisión, ya que ésta a diario nos ofrece noticias e informaciones procedentes de todas partes del mundo.

Por su combinación de imagen y sonido, la Televisión proporciona una ilusión de la realidad más fuerte que la de cualquier otro medio de difusión popular, pero a su vez la Televisión nos estimula a informarnos de los acontecimientos más sobresalientes ocurridos en un determinado lugar.

**Misión de Instrucción.** - Es una misión especial en la tarea educativa, ya que la televisión es un instrumento inestable al servicio de la enseñanza; porque las clases que se dan por medio de ella están minuciosamente planificadas y excelentemente ilustradas, lo cual requiere del trabajo conjunto de varios profesores y especialistas.

Un programa de Televisión instructivo no podrá ser simplemente un discurso fotografiado o una serie de cuadros estáticos. Hay que tener en cuenta que el impacto se debilitará si la experiencia se encuentra cargada de comentarios sobre una acción que nunca se ve en la pantalla.

**Misión de Diversión,** - Es una de las misiones que tiene la Televisión, porque sirve como medio de recreación al televidente que muchas veces se deleita con diversos programas, que son producidos con esa finalidad

### **OBJETIVOS DE LA TELEVISIÓN**

**Informar.** - A las personas a través de los programas que propagan la Televisión. Se puede decir auditivo, visual o audiovisual.

**Presentar,** -Criterios de opinión para que las personas puedan hacer análisis de los hechos a fin de tener sus propias ideas

**Entretener,** -A través de sus programas creados con ese fin a su audiencia.

### **IMPORTANCIA DE LA TELEVISIÓN:**

La Televisión es el instrumento que mejor adapta su función a la formación de valores, de modos de vida, de estereotipos, etc. que al medio le convienen.

Los niños y los adolescentes aprenden viendo Televisión, esto ocurre si se seleccionan los programas que transmiten los diferentes canales.

La Televisión es un medio de gran penetración y que en los niños surte efecto en las áreas emocionales, cognoscitivas y conductuales, es decir influye

en sus intereses y motivaciones hacia objetos comerciales o hacia la formación integral del niño.

### **LA PUBLICIDAD A TRAVÉS DE LA TELEVISIÓN:**

La eficiencia persuasiva de la televisión empieza con la vulneración del espacio privado que antes estaba reservado para intimidad de la familia. Debido a la capacidad, penetran en los ambientes más íntimos del hogar, nuevos rostros que informan ofrecen mensajes comerciales, dramatizan problemas reales o ficticios o representan sobre comedias sobre la vida en sociedades distintas a la nuestra.

La publicidad representa el espíritu de los negociantes industriales, debido a la existencia de estas empresas mercan ti listas, porque de lo contrario perdería el poder que tiene sobre la población consumista.

La publicidad en la televisión está dirigida en **los últimos años con** creciente frecuencia hacia los niños y adolescentes, trata de que adquieran cierto producto ligándole con personajes televisivos y que aparte de condicionar al consumo permanente de productos y servicios variados.

La publicidad es la causante para que los niños y adolescentes no consuman alimentos propios de la región, prefiriendo aquellos que ve en la televisión, los cuales no ayudan adecuadamente para su desarrollo y crecimiento.

### **LOS PROGRAMAS TELEVISIVOS:**

En nuestra sociedad, en el Perú y se supone que en cualquier parte del mundo son los niños quienes dedican más tiempo a la Televisión.

Los niños están sujetos a las constantes influencias de la televisión por la poca vigilancia de los padres y otras veces porque son indiferentes de la actitud del niño ante esta distracción. Comparada la televisión con el cine, ella



ejerce mayor influencia en las personas, sobre todo en los niños, por su mayor frecuencia.

Hace falta educar a los niños en el contenido y argumento de los programas televisivos que puedan tener influencia nociva en el espíritu del niño. Esta orientación deben hacerlo los padres o una persona mayor responsable que conozca el lado desfavorable, la interpretación equivocada que pueden darse a los niños.

Pérez<sup>1</sup>, en una conferencia en el Instituto Pedagógico Nacional expresó: "De programas transmitidos por los distintos canales de televisión comercial son grabaciones; es decir, películas y videotapes, de series de violencia, de espionaje, de guerras, películas de terror, telenovelas, etc., ninguna transmite programas do bien educativo. Dichos programas son la causa del mal comportamiento de la comunidad infantil y adolescente."<sup>2</sup> (Pérez Palacios, 2000, pág. 24)

## 1. Producción de Programas.

La Televisión peruana hasta el momento no ha demostrado capacidad para producir programas de calidad, ya que el 90% de los programas llamados los "enlatados" que vienen principalmente de Estados Unidos, México, Argentina, Venezuela, Brasil y de Japón o China; Por lo que millones de televidentes peruanos ven programas con mensajes ajenos a nuestra realidad, lo que sumado a la publicidad existente va realizando un proceso de alimentación.

Por otra parte, los programas culturales de carácter reivindicativos son muy escasos, suelen transmitirse en horarios inadecuados dándose

---

<sup>1</sup> Matilde Pérez Palacio Carranza, política acciopopulista, sufragista, diputada peruana. Defendió los derechos cívicos, educativos, sociales y políticos de la mujer. Pertenece a la primera generación de parlamentarias peruanas.

<sup>2</sup> Matilde Pérez Palacio participo en la "Conferencia sobre T.V." en Lima, Perú por parte del INP

preferencia a series y telenovelas, todas ellas teñidas de falsos valores y violencia.

Según la Constitución Política del Perú, en su artículo 37, dice que los medios de comunicación social deben servir a la educación y a la cultura.

En el Artículo 10" de la nueva Ley General de Educación No 23384, se estipula que:

"...los medios de Comunicación Social están al servicio de la educación y la cultura, y que los del sector privado colaboran obligatoriamente con los dichos fines, dentro del espíritu y la práctica de la libertad de expresión y las necesidades de la comunidad" <sup>3</sup>

Sin embargo, es fácil comprobar que estas disposiciones legales no se cumplen.

Los grandes propietarios de los medios de comunicación masiva imponen una "cultura de masas" que es una cultura silenciosa, sin capacidad de respuesta; pero dirán que el público ha elegido su programación y que dan lo que le gusta a la gente, cuando está claro que la televisión y los demás medios son modeladores de grupos e intereses, produciendo ideología al **servicio** del sistema imperante de acuerdo con los intereses del imperialismo.

## **ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE LOS PROGRAMAS TELEVISIVOS.**

No podemos decir que la televisión es estrictamente positiva o negativa, sino que está supeditada al punto de vista de cada sujeto; pero, si es indudable que tiende más a lo negativo en lo que a educación se refiere, veamos:

### **1. Aspectos Positivos de los Programas Televisivos:**

a) La televisión puede ensanchar los horizontes del interés del niño y

---

<sup>3</sup> OREILLO LEDESMA, Winston Ob.Cit. pág. 369

suscitar nuevas actividades, preocupaciones.

b) La televisión despierta

## 2. Aspectos Negativos de los programas Televisivos:

La televisión contribuye a la violencia Infantil, esto se suscita cuando nuestros niños son expuestos a programas con alto contenido de violencia.

En un estudio que se realizó en los EE. UU durante cerca de 10,000 horas de televisión había un 61% de violencia en horarios infantiles, (incluyendo los dibujos animados) y en un 26% de esos actos se usaban pistolas.

### EFFECTOS DE LA TELEVISIÓN

En toda comunicación se persigue lograr un "efecto". Puede considerarse como un "efecto de los medios, todo cuanto se quiera que ocurra como resultado de una lectura, audición o de la observación de los mismos". (Santoro, 1990, pág. 395)

La TV es el instrumento que mejor adapta su función a la formación de valores, de modos de vida, de estereotipos, etc. que al medio le conviene.

El hecho de ver T.V. a una edad temprana está asociado con menor autocontrol y más conductas agresivas en una edad más tardía.

Los efectos psicológicos de la violencia en los medios se dan en cuatro aspectos importantes:

#### a) Efectos en el aprendizaje

Los niños aprenden viendo TV. La pregunta obligada es ¿Qué aprenden?

De acuerdo con lo señalado en 1982 por el Instituto de Salud Mental de EE. UU., la violencia de TV conduce a conductas agresivas en niños y adolescentes. Gran proporción de las conductas agresivas son aprendidas por observación y retenidas por largos periodos de tiempo.

No obstante, los niños también pueden aprender de la TV muchos valores sociales, como cooperación y ser amables con los demás y aspectos relacionados con su escolaridad. De hecho, en muchos niños "en desventaja" se recomienda 2 horas diarias de TV para de esta forma ayudar en el aprendizaje,

**b) Efectos emocionales**

La TV es un medio de gran penetración y que en los niños surte efecto en las áreas emocionales, cognitivas y conductuales, es decir influye en sus intereses y motivaciones hacia objetos comerciales o hacia la formación integral del niño.

Como resultado de la repetición de violencia en los medios de comunicación de masas hay un decremento en la sensibilidad emocional del niño ante la violencia.

Por otra parte, hay un incremento en la agresión y la capacidad de ser violento o agresivo con otros. Además, los niños demuestran mayor agresividad en sus juegos y prefieren seleccionar la agresión como respuesta a situaciones conflictivas,

**c) Efectos en la respuesta de Catarsis:**

La observación de escenas de dolor, horror y sufrimiento resulta en catarsis, es decir, estos sentimientos pueden ser descargados en forma continua durante o después de la observación de programas de contenido violento,

**d) Efectos en la conducta**

La imitación es muy importante en la adquisición de la conducta ya sea, adaptada o desviada.

La TV ofrece modelos simbólicos, que juegan un papel fundamental en la conformación de la conducta y la modificación de normas sociales.

Dichos modelos simbólicos pueden ser positivos (conductas normalmente aceptadas por la sociedad) o negativos (conductas rechazadas por la misma)

Los mitos pueden aprender a creer que las conductas agresivas son una solución aceptable a la provocación, ya que en los programas violentos estas conductas son vistas como moralmente justificables.

### **TIEMPO RECOMENDABLE DE VER T.V.**

Más que dar una receta de tiempo se recomendaría a los padres que se tomen un tiempo para ver T.V. con sus niños y hablar sobre ellos. Que evalúen los programas que sus niños ven y orientar a sus niños a tomar una actitud crítica frente a lo que ve.

El tiempo recomendable que se da es de dos horas diarias y seleccionando los padres que programas deben ver sus hijos.

### **CORRELACIÓN ENTRE RENDIMIENTO ACADÉMICO Y LA TELEVISIÓN**

El tiempo que pasa frente al televisor es tiempo que se le resta a actividades importantes, tales como la lectura, el trabajo escolar, el juego, la interacción con la familia y el desarrollo social. Los niños pueden aprender cosas de la televisión que son inapropiadas e incorrectas. Los niños que miran demasiada televisión están en mayor riesgo de:

- Sacar malas notas
- Leer menos
- Hacer menos ejercicios
- Listar en sobre peso

Podemos decir que a mayor exposición a programas televisivo mayor será la baja en sus notas.

### **LOS VIDEO JUEGOS**

Cuando el hombre comenzó a desarrollar las primeras computadoras, no tardó en darse cuenta de que ellas no solo nos servían para acelerar el cálculo de complejas ecuaciones, facilitar la investigación de los científicos o automatizar procesos, también podría ser una fuente alternativa de entretenimientos.

Así comenzaron a aparecer los primeros juegos de computadoras. Inertes, monocromáticos y silenciosos, pero novedosos y algo adictivos, fueron insertando rápidamente en la vida cotidiana. En la actualidad existen inmensas empresas dedicadas pura y exclusivamente al desarrollo de video juegos (video games) y, es más pasaron a ocupar una parte importante en la infancia de los niños. Hoy los video juegos constituyen sin duda, el objeto preferido por los niños, la nueva generación al alcanzar la madurez habrá pasado miles de horas ante estas maquinitas incomprensibles para los adultos, quizá sea pronto para conocer el impacto del video juego en la sociedad, sin embargo, alguna de sus características produce escalofríos y resultan nada tranquilizadores sus resultados por su adicción.

Además, fue un proyecto que se desarrolló en seis colegios cubriendo los estratos socioeconómicos, pero favoreciendo la extrema pobreza, conformada una muestra de 300 niños donde además participaron más de veinte docentes y directivos de los mismos planteles, cuyo resultado fue el efecto del uso de las herramientas de los niños con problemas de aprendizaje, quienes incrementaron sus destrezas lectoras. Igualmente, destacable es el impacto de la herramienta sobre la motivación y concentración de los niños. Por otra parte, los profesores calificaron positivamente la herramienta, destacándola como un material innovador y complementario tradicionalmente por ellos en la sala de clases.

## **HISTORIA**

En 1971, Nolan Bushell diseñó el primer "ping-pon electrónico", el éxito fue impresionante. El 27 de junio de 1972 inicia la transformación tecnológica que impulsó y mantiene indirecta o directamente el sucesivo y constante progreso de la informática. Su primera máquina de videojuego que llamó "Pong".

En 1979 "Atari" intentó comercializar las primeras consolas caseras, pero su precio las hizo prohibitivas, debió competir con la primera generación de "ordenadores domésticos"; estos equipos de 8 y 16 bytes funcionando con sistemas operativos CP/M y MSX, encontraron en el videojuego su aplicación generalizada.

En 1983 la industria del vídeo juego sufrió graves pérdidas que condujeron al receso temporal de las mismas, de modo que las investigaciones y avances se paralizaron. El Data Glove fue vendido a la NASA.

A partir de 1986, se produjo una progresiva caída en los precios de los ordenadores personales, a la que aumentaba su capacidad de memoria y velocidad de procesado.

A partir de 1988 el ordenador personal entró masivamente a los hogares y en fechas siguientes se hizo evidente que existía una incompatibilidad de uso entre padres e hijos.

A partir de 1991 puede hablarse del "boom del vídeo juego", pero se pronostica que sólo permanecía por cinco años. Nadie es capaz de predecir lo que pasará después; a decir verdad, la revolución informática no solo devora a sus hijos, sino también a sus bisnietos y a quienes están aún por nacer.

Posteriormente "Nintendo" popularizó su héroe u mascota "Súper Mario" que luego será incluso llevado al cine; un fontanero italiano protagonista de persecuciones y carreras que solamente encontrará competencia en "Sonic" la mascota de "Sega".

Desde 1972 hasta 2001 "Atari" uno de los objetos más exitosos creados en estas tres últimas décadas ha sido el video juego. Desde la invención de las primeras consolas de video juego el mercado de las "maquinitas" ha obtenido incrementos violentos en el consumo y en los consumidores, lamentablemente la ideología de los programadores y de las corporaciones ha devenido exclusivamente en superar las ventas del competidor implantando en sus productos la mejor resolución violencia gráfica y sonidos descomunales.

Atari, más allá de los juegos, reconstituyó el principio hombre-máquina y estableció una nueva forma de interacción entre el aparato y el usuario.

Sus creaciones invitaban a explorar y asumir nuevos roles, nuevas misiones. Los beneficiados con esta tecnología abarcan a las grandes empresas de desarrollo del software y hardware, la industria del cine, diversos campos de investigación científica y médica, incluso la ingeniería aeroespacial, entre otros.

Muy pocos saben que existió algo llamado Atari Mindlink, una interfaz que permitía controlar la máquina sin usar las manos. Otra de las novedades que fueron implementadas es el Atari Data Glove, un guante que procesaba datos y que posteriormente sirvió para dar inicio a lo que se conoce hoy como la Realidad Virtual.

Posteriormente gran parte de los derechos y secretos de Atari fueron adquiridos por sus colaboradores como Konami y Sega, entre otros, iniciándose la segunda parte de la revolución de los video juegos. No obstante, la influencia del Atari en sus fieles seguidores, combinado con el conocimiento desatado por el auge de la tecnología y de la cultura, dio origen a la nueva generación de creadores que representan el presente y el futuro, es la Generación Atari, El juego como actividad creativa poco a poco se ha olvidado, ahora es una máquina de casino o un billete de lotería.



Gran Bretaña ha tenido un extraordinario éxito en el sector de los vídeos juegos. Tom Raider se ha convertido en el vídeo computacional más vendido, transformando a su heroína, Lara Croll, es la "chica digital"

Más popular del planeta. Incluso le han ofrecido hacer una película en Hollywood

### **OBJETIVO**

Al momento de su creación estos videos juegos se definieron dos áreas de contenido de los juegos: Matemáticas y Lenguaje. En el área de Matemáticas hay dos grandes objetivos:

- a) Familiarizar al niño con la estructura básica de conceptos y operaciones matemáticas, con el propósito de fomentar el desarrollo de destrezas y pensamientos matemáticos.
- b) Aprender y ejercitar contenidos matemáticos básicos, enfocados en las áreas de numeración, operaciones y geometría.
- c) Por su parte, en el área de lenguaje se definió un único objetivo, que es apoyar el proceso de decodificación a través del vocabulario visual, discriminación visual de letras, análisis fonológico y análisis mor fémico, que son diferentes estrategias para enfrentar el reconocimiento y análisis de las palabras.

Por otro lado, el objetivo del proceso a nivel educacional era diseñar, desarrollar y evaluar juegos educativos autorregulados sobre una plataforma de video juego portátil de bajo costo. 1:1 uso de la herramienta debe ser inmediato por parte del niño sin requerir de conocimiento computacional previo ni de soporte técnico, para asegurar la adopción de la tecnología por parte de las personas tecnológicamente iletradas. Estas características permiten utilizar las herramientas cuando el profesor lo requiera, macizando la exposición do los contenidos educativos. Los juegos deberían apoyar lodos los contenidos del

currículum de lectura y de matemática del currículum del primer y segundo año de Educación Básica. Sin embargo, estos juegos deben seguir los esquemas de los vídeos juegos de forma de aumentar la motivación del educando dentro del contexto escolar.

### **MISIÓN**

Como “enganchar” a los estudiantes con su aprendizaje. Los vídeos juegos logran atrapar entre sus redes a niños y jóvenes como también a adultos jugando contra una máquina ávidos por alcanzar el siguiente nivel. Algunos profesores liemos pensado:" como quisiera motivar y atrapar a mis estudiantes en los contenidos de mi curso". Con el propósito de aprender algo de ellos, ponernos las siguientes reflexiones: estos juegos se caracterizan por plantear al jugador un reto que, para ser superado totalmente, propone uno nuevo y más completo. Los que "enganchan" mejor al jugador son los que otorgan el control de la situación y el protagonismo.

Lo sorprendente es que mantienen la atención del jugador sin ofrecerles premios externos, sólo la satisfacción de haber superado la dificultad. ¿Cómo lo logran? Los seres humanos no toleramos el misterio sin resolver y el reto: sin enfrentar, sobro todo si parece posible vencerlo. El éxito tiente a una tarea refuerza la motivación inicial e impulsa hacia nuevos o mayores retos. Los profesores podemos aprovechar esos mismos principios de la siguiente manera:

- Haga del problema el punto de partida y no el de llegada de cada nuevo aprendizaje - Plantee un problema que requiere de nuevos conceptos y habilidades para ser resuelto.
- Proponga problemas, retos o situaciones reales.
- Diseñe su curso y cada una de sus clases como una serie de retos a superar.
- Brinde frecuentemente información sobre el desempeño.

- Con espíritu socrático, proponga preguntas en lugar de dar respuesta.
- Proponga preguntas y problemas abiertos que permitan su confrontación de diversos puntos de vista y estrategias.

## **CAUSAS Y EFECTOS**

### **A. Causas:**

Imaginémonos lo que supone una familia en la que el padre sea un Adicto a los vídeo juegos: recientemente una revista de publicidad de estos productos al entrevistar a una minoría refería que existe de entre los padres que se pasan seis horas de la tarde del domingo enganchados a la video consola de sus hijos... podemos imaginar cual será la situación de tales unidades familiares.

Por otro lado, la diferencia que existe entre la TV. Clásica y la consola de videojuego consiste en la interactividad de la segunda. En efecto, mientras "ver la TV. " Consiste sólo en sentarse ante el aparato, sin más estímulo sensorial que las escenas que emite, la video consola permite implicarse más de la imagen e introducirse en una historia en la que se intenta salir airoso.

### **B. Efectos**

El riesgo de estas máquinas es el alto. Se ha insistido en la naturaleza violenta de la mayor parte de vídeo juego comercializados o en su componente agresiva que está presente en juegos, en principio, que no incluyen contenidos violentos, por ejemplo, en juegos de carrera o deportes. Esta crítica tiene mucho que ver con la visión humanista y pacifista que domina hoy y que, por encomiarse que sea, no tiene en cuenta el problema real de este mercado: su capacidad adictiva y alienante del sujeto.

Por otro lado, la posibilidad de repetir la jugada y mejorar la posición supone la componente adictiva: el adolescente, cuyos datos sobre el mundo

real son aún limitados, al dejar horas enteras en la consola pasa a vivir una realidad que tiene muy poco que ver con la realidad virtual y que finalmente termine condicionando su percepción de la vida misma.

Cualquier tipo de alineación supone un desvío de la percepción desde la realidad objetiva a cualquier subjetividad que pasa a ser considerado como normal desde este punto de vista la "realidad virtual" se sitúa en el grado máximo de alineación, sino por la reducción de la realidad a impulsos eléctricos.

No es raro que los jugadores compulsivos tiendan a refugiarse en los espacios virtuales que actúan a modo de nuevo líquido amniótico dentro del cual solo pueden experimentarse sensaciones de placer. Paralelamente a ello se produce una desvinculación creciente con el mundo real. Estamos ante un proceso generalizado de "educastración" que aféela a los más jóvenes de la sociedad: una educación que no tiene como objetivo fácil ni dar conocimientos del mundo real, pasado, presente y futuro, si no para amputar las posibilidades de acceso al conocimiento y su reducción a los canales requeridos y marcados por el fabricante.

La creatividad es, como mucho, la capacidad que resulta más mermada en los jugadores habituales de vídeo juegos. Antes un niño con cualquier juego de construcciones pasaba ha dispuesto de piezas en distintos órdenes y el mismo con sus propias manos, construía palacios, castillos, estaciones y todo: el escenario requerido para realizar una dramatización lúdica: el único límite práctico era su imaginación. En los videos juegos ocurre algo muy diferente: sirven solamente para aquello para lo que han sido diseñados, nunca para otra cosa. Es imposible salirse de los causes marcados por el fabricante, lo único que cuenta es la habilidad -

susceptible de ser educada para tal o cual juego - en alcanzar los objetivos prefijados, nunca en la creatividad; pero la creatividad es lo más importante a desarrollar que ciertas habilidades parciales: gracias ella el sujeto podrá afrontar victoriosamente situaciones inesperadas en las que inevitablemente se encontrará a lo largo de su vida, deberá dar soluciones no codificadas en coacciones y problemas profesionales y sociales imprevistos. La creatividad es una habilidad mental que, como cualquier otro aspecto del cerebro, o se desarrolla o se atrofia.

### C. INFLUENCIAS SEGÚN PROGRAMAS.

Podemos hacer una clasificación de los vídeos juegos, dependiendo de sus aplicaciones, en la que nos encontraríamos con los siguientes:

a) **ACCIÓN O ARCADES.** - Estos juegos desarrollan la habilidad de la persona que los utiliza, en los que potencia sobre todo los reflejos. Consisten, principalmente, en ser lo más rápido posible en la coordinación viso motriz. A estos juegos se les puede diferenciar por el grado de violencia que contienen.

- Los menos violentos: Son juegos de habilidad.
- Los más violentos; los juegos suelen estar más elaborados, sobre todo, en la ambientación que presentan (escenario donde se realiza la acción)

b) **SIMULACIÓN.** - No Nacieron como juegos en sí, sino como aprendizaje de profesionales con aparatos caros con lo que no se puede permitir ningún error.

Su objetivo último es que sea lo más real posible y por lo tanto no se pueda diferenciar en nada con lo que existe en la realidad (aunque hay muchas veces que es difícil el conseguirlo y el avance de la técnica no ha logrado salvar estas diferencias)

- c) **ESTRATEGIAS.** - Es parecido a la simulación, pero implica más juego, no siendo tan técnico, aunque se intenta ser lo más parecido a la realidad. Es más, pensar y reflexionar sobre un determinado tema para tener la posibilidad de llegar a un objetivo concreto.
- d) **AVENTURAS GRAFICAS.** - No implica ningún tipo de fin educativo. Con ello lo único que se pretende es conseguir la diversión de aquellas personas que lo utilicen.

Están basados en una historia con trama, en la que se van resolviendo distintos enigmas. Hay distintos objetos que te ayudan a conseguir una acción que estás persiguiendo. Además, en muchos casos los propios personajes de la historia te ayudan a decir los objetos que debes coger para posibles necesidades futuras.

- e) **JUEGOS EDUCATIVOS.** Son un compuesto de juego lúdico y aprendizaje que forman a los usuarios de algún modo. Normalmente están basados para el aprendizaje de niños, dándose en pocas ocasiones vídeo juegos de este tipo para los adultos.

Sin duda los vídeos juegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también puede utilizarse en el ámbito educativo, son una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetos educativos.

### **CONCLUSIONES.**

En definitiva, los vídeo juegos son un elemento más dentro de los actuales "media" (TV., Prensa, Libros, Videos Cine Internet...) que nos proporcionan distracción, diversión, muchas veces información y generalmente también ciertos aprendizajes (especialmente si se cuenta con una orientación adecuada).

Normalmente su uso no tiene porqué resultar negativo (como suele serlo la lectura de libros y revistas o la contemplación de los programas de TV.) En todo caso, y refiriéndose especialmente a los más jóvenes, corresponderá a la familia y a los educadores la responsabilidad de controlar su utilización y limitar las eventuales adicciones y excesos provocados por un determinado tipo de materiales, de manera que no interfieran negativamente en los estudios o su desarrollo de su personalidad.

### **INTERNET**

Algunos definen Internet Como "La Red de Redes", y otros como "La Autopista de la Información"

Según la Revista ingrese a Internet Explorer, Internet es:

"Un conjunto de redes de equipos (servidores) que conecta a millones de computadoras en todo el mundo (usuarios finales), quienes a su vez son registrados por los proveedores de servicios de Internet en su localidad (proveedores de Servicio Internet)"

Electivamente Internet es una Red de Redes porque está hecha a base de unir muchas redes locales de ordenadores, o sea de unos pocos ordenadores en un mismo «edificio o empresa.

### **HISTORIA DE LA RED DE INTERNET.**

Internet es "La Red de Redes" porque es la más grande. Prácticamente todos los países del mundo tienen acceso a Internet. En algunos, como los del Tercer Mundo, solo acceden los multimillonarios y en otros como USA o los países más desarrollados de Europa, no es difícil conectarse.

Por la Red Internet circulan constantemente cantidades increíbles de información. Por este motivo se le conoce también como la Autopista de la r Información. Hay 50 millones de "Internautas", es decir de personas que "navegan" por Internet en todo el mundo. Se dice "navegar" porque es normal

el ver información que provienen de muchas partes distintas del Mundo en una sola sesión.

Una de las ventajas de Internet es que posibilita la conexión con todo tipo de ordenadores, desde los personales, hasta los más grandes que ocupan habitaciones enteras. Incluso podemos ver conectados a la Red cámaras de vídeo, robots y máquinas de refrescos.

Internet nació en EE. UU. hace unos 30 años. Un proyecto militar llamado ARPANET. La revista "ingresa a Internet" (6).

Pretendía poner en contacto una importante cantidad de ordenadores de las instalaciones del ejército de EE. UU. Este proyecto gastó mucho dinero y recursos en construir la red de ordenadores más grande en aquella época.

Al cabo de un tiempo, a esta red se fueron añadiendo otras empresas. Así se logró i que creciera por todo el territorio de EE. UU. hará unos 10 años se conectaron las | instituciones públicas como las Universidades y también algunas personas desde sus: casas. Fue entonces cuando se empezó a extender Internet por los demás países del Mundo, abriendo un canal de comunicaciones entre Europa y EE. UU.

Internet crece a un ritmo vertiginoso. Constantemente se mejoran los canales de comunicación con el fin de aumentar la rapidez del envío y recepción de datos. Cada día que pasa se publican en la Red miles de documentos nuevos, y se conectan por primera vez miles de personas. Con relativa frecuencia aparecen nuevas posibilidades de uso de Internet y constantemente se están inventando nuevos términos para poder entenderse en este nuevo mundo que no para de crecer.

Hoy se conectan a Internet 50 millones de personas. Se estima que para el año 2002 se conectarán 200 millones. Internet crece potencialmente, tanto en recursos como en usuarios.



Equipo necesario para instalar Internet.

Al menos necesario un ordenador PC (aunque es recomendable usar un 486 como mínimo). Bajo Windows, con 4Mb de RAM. Quizá con ordenadores más antiguos, 286 o 8086, también podamos conectarnos, si logramos ponerles Windows. También es posible que con menos de 4Mb logremos conectar. Sin embargo, para poder estar relativamente seguro de que todo nos va a funcionar correctamente, lo recomendable es disponer de un PC 486 33 Mhz Con Windows y 4Mb de RAM como mínimo.

En el tema del módem, para Internet es recomendable tener un módem de 14.400 bps como mínimo. Antes de que apareciera Internet en el ámbito doméstico, ya existían los módems de 1200, 2400, 4800 y 9600 bps para conectar con los llamados servicios On-Line. Estos módem también se pueden usar para Internet. Sin embargo, la conexión será muy lenta.

También hay que diferenciar entre módem internos y externos. Los internos van alojados dentro de la carcasa del ordenador y para instalarlos hay que desarmarlos. Los externos funcionan fuera del ordenador, y para instalarlos sólo hay que enchufarlos a un puerto serie del PC (los puertos son los conectores que encontramos en la parte trasera de la caja del ordenador). Los externos suelen ser más caros que los internos. La velocidad de conexión es igual para ambos modelos. Solo depende del número de bps alcanzado: 14.400, 28.800, 33.600, etc.

### **OBJETIVOS DE INTERNET.**

Internet es una red de alcance mundial que une una gran cantidad de redes locales de ordenadores. Esto afecta al usuario de Internet, puesto que le permite conectar con gente y ordenadores de todo el mundo desde su propia casa.

Internet funciona con la estrategia "Cliente / servidor", lo que significa que en la red hay ordenadores Servidores que dan una información concreta en el momento que se solicite, y por otro lado están los ordenadores que piden dicha información, los llamados Clientes.

Existe una gran variedad de "lenguajes" que usan los ordenadores para comunicarse por Internet. Estos "lenguajes" se llaman protocolos. Se ha establecido que, en Internet, toda la información ha de ser transmitida mediante el Protocolo TCIVIP.

TCP/IP son las siglas de "Transfer Control Protocol / Internet Protocol". Este es el **lenguaje** establecido para la Red Internet. Para acceder a los recursos de Internet lo primero que necesitas es conectar el ordenador a la red. Esto se puede hacer mediante conexiones temporales o permanentes. Un proveedor de servicios te dará acceso a Internet. La localización donde el proveedor tiene el equipamiento para **conectar** al cliente es el punto de acceso. A continuación, encontrarás los métodos más comunes y efectivos para conectarte.

### **IMPORTANCIA DE INTERNET**

La función o labor que realiza Internet es proporcionar una vasta fuente de información que está cambiando y expandiéndose constantemente. La gran ventaja de usar esta información es el costo, puesto que la comunicación entre las computadoras de todo el mundo se hace al costo de una llamada local. Desde su creación Internet ha crecido exponencialmente y la utilizan ahora millones de personas, desde instituciones comerciales y educativas profesionales, particulares y estudiantes.

Las últimas tendencias son las famosas intranet, un conjunto de redes de computadoras con tecnología Internet exclusivas para uso interno en una corporación, intranet información interna distribución y tratamientos de datos

colaborativo y ofrece un simple pero poderosa implementación de datos Cliente Servidor.

Para explorar al máximo los beneficios de Internet, como Vídeo conferencias, tener audio de radios virtuales, correo electrónico, publicación de páginas Web, hablar con otro usuario de Internet, etc. Deberá tener tarjeta de vídeo digitalizado, tarjeta de sonido, micrófono, parlantes, etc. todos estos requerimientos de hardware se llama comúnmente Multimedia.

### **MISIÓN DE INTERNET EN LA EDUCACIÓN.**

Porque y cómo se deben utilizar las computadoras en Internet en los Colegios:

- a) La forma de trabajar y de producir en nuestro planeta ha cambiado dramáticamente desde el tiempo de nuestros abuelos y cambiará mucho más rápido para nuestros hijos y nietos. Se nota con claridad cómo está aumentando la cantidad de información año a año y cómo es que aparecen nuevas ciencias y profesiones.
- b) Eso nos obliga a alcanzar nuevos niveles educativos, cada vez más flexibles y **dinámicos**. **Lo** que necesitamos es un cambio en el paradigma del aprendizaje. Las nuevas generaciones deben lidiar con la era de la información, con los mercados **globalizados** y con los nuevos cambios que aún no conocernos.

La nueva ventaja competitiva estará en la habilidad para aprender.

- c) ¿Qué cosa debemos aprender?

Debemos aprender nuevas formas de pensar que nos permitan: acceder a nuevas habilidades y competencias, a nuevos conceptos, a evaluar situaciones nuevas.

- d) Sin embargo, la computadora con la Internet en el sistema Educativo proporcionará un elemento clave que permita que la educación dé ese gran

salto esperado La interactividad individualizada.

e) ¿Y qué se logrará con esta interacción individualizada?

Con la ayuda de la Internet, lograremos traer al mundo de la investigación y la información a los padres del aula, permitiremos la simulación y exploración de fenómenos, alcanzaremos un uso intensivo de poderosas herramientas de oficina, en lugar de clases aisladas profesores y alumnos se comunicarán con sus pares en el mundo entero para intercambiar información y conocimiento, de todos los aprendizajes significativos adicionales que podemos lograr debido a ese permanente interés de los niños y jóvenes por el internet.

f) Las aplicaciones pedagógicas pueden ser: Proyectos colaborativos (uso de e-mail Internet y herramientas de las diferentes Áreas, ambientes de pintura y dibujo, uso multimedia, creación de páginas web, educación a distancia y otros beneficios más para mejorar el Sistema Educativo.

### **USUARIOS Y SERVICIOS DE INTERNET.**

**USUARIOS**, - Los usuarios de Internet se clasifican en dos:

**a) Usuario Principal.** - Todas las computadoras que están conectados a Internet y que no son servidores, vienen a ser Usuarios principales o clientes, son las computadoras que se conectan a Internet en busca de información que proporcionan los servidores. Todas las operaciones que se pueden realizar con Internet se reducen a una sola: Usted (cliente) pide información a un servidor, que se la devuelve en el formato apropiado.

**b) Usuario Secundario.** - vienen hacer la persona que quiere obtener información, utilizando el Usuario principal, entre ellos tenemos:

Todas las personas que pueden ser desde niños hasta ancianos, que hacen uso de Internet a través del usuario principal que es una computadora

conectada a Internet, el cual se usa para obtener información o quiera comunicarse con otro usuario Secundario.

El usuario de Internet puede enviar y recibir mensajes de cualquier otro usuario de la red. Es más, puede enviar mensajes a otros sistemas de correo que estén conectados a Internet.

Sin embargo, el Correo Electrónico no sólo significa mensajes personales, sino cualquier cosa que se pueda almacenar en un archivo se puede enviar, como por ejemplo un programa fuente o una foto escapeada.

### **SERVICIOS.**

Las posibilidades que ofrece Internet se denominan servicios. Cada servicio es una manera de sacarle provecho a la Red independiente de las demás. Una persona podría especializarse en el manejo de sólo uno de estos servicios sin necesidad de saber nada de los otros. Sin embargo, es conveniente conocer todo lo que puede ofrecer Internet, para poder trabajar con lo que más nos interese.

Hoy en día los servicios más usados en Internet son: Correo Electrónico. Word Wide Web. FTP. Grupos de Noticias, IRC y Servicios de Telefonía.

- a. El Correo Electrónico. - nos permite enviar cartas escritas con el ordenador a otras personas que tengan acceso a la Red. Las cartas quedan acumuladas en Internet hasta el momento que se las piden, las entonces cuando son enviadas al ordenador del destinatario para que pueda leerlas. El correo electrónico es casi instantáneo, a diferencia del correo normal, y además muy barato. Podemos cartearnos con cualquier persona del Mundo que disponga de conexión a Internet.
- b. La World Wide Web, o WWW.- Como suele abreviar, se inventó a (males de los 80 en el CF.RN, el laboratorio de Física de Partículas más importante del Mundo. Se trata de un sistema de distribución de información tipo

revista. En la Red quedan almacenadas lo que se les llama Páginas Web, que son más que páginas de texto con gráficos o fotos. Aquellos que se conecten a Internet pueden pedir acceder a dichas páginas y acto seguido estas aparecen en la pantalla de su ordenador. Este sistema de visualización de la información revolucionó el desarrollo de Internet. A partir de la invención de la WWW, muchas personas empezaron a conectarse a la Red desde sus domicilios, como entretenimiento. Internet recibió un gran impulso, hasta el punto de que hoy en día casi siempre que hablamos de Internet, no referimos a la WWW.

- c. El FTP (File Transfer Protocol).- nos permite enviar ficheros de datos por Internet. Ya no es necesario guardar la información en disquetes para usarla en otro ordenador. Con este servicio, muchas empresas informáticas han podido enviar sus productos a personas de todo el mundo sin necesidad de gastar dinero en miles de disquetes ni envíos. Muchos particulares hacen uso de este servicio para, por ejemplo, dar a conocer sus creaciones informáticas a nivel mundial.

Los Grupos de Noticias son el servicio más apropiado para entablar debate sobre temas técnicos. Se basa en el servicio de correo electrónico. Los mensajes que enviamos a los Grupos de Noticias se hacen públicos y cualquier persona puede enviarnos una contestación. Este servicio es de gran utilidad para resolver dudas difíciles, cuya respuesta sólo la sepan unas pocas personas en el mundo.

- d. El servicio IRC (Internet Relay Chat).- Nos permite enlazar una conversación en el tiempo real con una persona o varias por medio del texto. Todo lo que escribimos en el teclado aparece en las pantallas de los que participan de la charla. También permite el envío de imágenes u otro tipo de ficheros mientras se dialoga.

e. Los Servicios de Telefonía. - Son las últimas aplicaciones que han aparecido para Internet. Nos permiten establecer una conexión con voz entre dos personas conectadas a Internet desde cualquier parte del mundo sin tener que pagar el costo de una llamada Internacional. Algunos de estos servicios incorporan no sólo voz, sino también imagen. A esto se le llama Videoconferencia.

### **INFLUENCIA: PROVEEDORES.**

En los últimos años se han desarrollado grandes redes que unían ordenadores de empresas o de particulares, listas redes, era de tipo LAN o WAN. Internet es otra Red que está por encima de éstas y que las une a todas.

Tenemos como ejemplo los conocidos "Servicios On - Line" en EE.UU: son redes de ordenadores a los que se podían conectar con otros usuarios por correo. A estas redes se subscribían los usuarios pagando una cuota. "América On-Line". "Corr puserver" ó "The Microsoft NetWork" son algunas de estas redes. Con la llegada de Internet, los usuarios de estas redes disponen de más alcance puesto que se les permite contactar con ordenadores que están fuera de su Red, o sea en Internet.

La conocida "Info vía" viene a ser uno de estos servicios en España. Su aparición, sin embargo, fue posterior a la de Internet. InfoVía da dos servicios que es importante diferenciar. Por un lado, está InfoVía como red de ordenadores a nivel nacional, y por el otro lado está el servicio de conexión entre ordenadores de proveedores y usuarios a través de InfoVía a precio de llamada local.

### **Proveedores de Internet.**

Un proveedor Internet nos permite conectar nuestro ordenador a la Red Internet. No podemos conectarlo directamente, puesto que las líneas de comunicaciones que forman Internet en sí, sólo las pueden manejar las grandes

empresas de las telecomunicaciones a nivel Mundial: Telefónica, British Telecom, etc.

Los Proveedores conectan a muchos usuarios (normalmente varios miles de ellos por proveedor) a estas grandes líneas de telecomunicaciones. Como tienen tantos clientes, pueden permitirse el lujo de negociar las conexiones a Internet con las grandes empresas de telecomunicaciones.

Aparte de esta principal funcionalidad, los Proveedores también ofrecen otros servicios: instrucciones de instalación de la conexión, ayuda telefónica, ficheros de datos y programas, servicios de conversación, etc.

a. Navegados.

Los navegadores son los programas de ordenador que nos permite visualizar la World Wide Web. No hay que confundir el navegador con el programa que establece la conexión telefónica, que en Windows 95 es el Acceso telefónico a Redes, y en el Windows 3 X es el Trumpet Winsock. El navegador funciona correctamente sólo si antes hemos establecido a conexión con Internet a través del módem.

Los navegadores más conocidos y usados en el Mundo so Netscape y Microsoft Internet Explorer. En ambos productos, cada cierto tiempo, medio año o un año, aparece una nueva versión con grandes mejoras respecto a la anterior.

Normalmente, la última versión oficial de los navegadores de Netscape y Microsoft está disponible en varios idiomas. En castellano también por su puesto,

b. Direcciones URL.

Las páginas Web que encontramos en Internet Se designan mediante lo que se llama k dirección URL (Universal Resource Locator: Localizador Universal de Recursos). Cuando queremos cargar de la red una imagina,



escribimos su dirección URL en la celda dispuesta para este propósito en el navegador. Así, Por ejemplo, cuando queremos ver la página de Microsoft, escribimos la dirección `http://www.microsoft.com`. Esta es precisamente la URL de la página principal.

### **¿Cómo Navegar?**

Navegar por la Word Wide Web es muy sencillo. Para empezar, debemos: introducir una dirección de partida en el navegador. Si la página Web que aparece a continuación dispone de enlaces a otras páginas, no tenemos más que hacer un clic con el ratón sobre alguno de los enlaces (que normalmente suelen ser frases en azul subrayadas, o bien imágenes con un marco azul). Y aparecerá la página correspondiente al enlace marcado.

De esta manera vamos recorriendo una serie de páginas Web enlazadas hasta que nos cansamos o hasta que llegamos a una sin enlaces, por la que ya no podremos seguir avanzando. Todos los navegadores tienen dos botones que se usan mucho en la navegación.

El botón de retroceder nos permite volver a la página de la que provenía la actual que estamos visualizando. De este modo, pulsando consecutivamente este botón por medio del ratón, podemos retroceder todas las páginas por las que hemos pasado durante la navegación hasta llegar al punto de partida.

Durante el proceso de carga de una página Web, Jo cual puede llevar varios segundos, se nos va mostrando en pantalla la información que se va recibiendo. De este modo lo normal es que primero no aparezca el esqueleto de la página Web. El esqueleto es el texto y los enlaces. Allá donde deba aparecer una imagen, primero nos aparecerá un icono con un pequeño dibujo, indicando que todavía no se ha recibido la imagen. Al cabo

de rato, cuando el navegador consiga reunir toda la información de la imagen, se sustituirá el icono por la imagen real, d buscadores Web.

Existen dos modos de búsqueda por la WWW. Que se explican a continuación.

#### POR TEMAS.

Yahoo, es el principal representante de este modo de búsqueda. Lo podemos encontrar en la dirección: <http://www.ynhno.com/>. en castellano, también disponemos de buscadores por temas, como es Olé en la dirección <http://www.ole.es/>.

Este tipo de búsqueda es ideal para cuando estamos buscando información sobre un tema importante, como puede ser, "Revistas en Internet" o "Astronomía" o "Música Moderna".

#### c. **Descarga** de Juegos.

En Internet hay gran cantidad de juegos de Ordenador algunos de calidad realmente sorprendente. Los Juegos de Ordenador son programas que se ejecutan en nuestro PC que lo único que pretende es darnos entretenimiento. Tenemos desde juegos do ajedrez, o de carreras de coches, o de cartas o de acción (disparos, explosiones, héroes, etc.)

A igual que los demás programas de ordenador que hay en Internet, los juegos también pueden ser Shareware o Freeware o Demos. Lo más interesantes suden ser las Demos. Puesto que son los comerciales muy trabajados, con gráficos de alta calidad v buenos efectos de sonido.

Aparte de estas tres categorías, también podemos diferenciar dos tipos distintos de juegos: los que se ejecutan en nuestro ordenador sin más y los que para funcionar necesitan que estemos conectados a Internet, puesto

que su desarrollo es a través de la Red. Listo significa que podemos jugar con otras personas que están conectadas a Internet simultáneamente. Este tipo de juegos han aparecido junto con Internet, dado que antes no se podía poner en contacto varios ordenadores más que con métodos muy complejos. Sin embargo, ahora es tan sencillo como conectarlos a la Red.

d. **Acceso Dial-Up**

E: el servicio de acceso a Internet vía módem es relativamente bajo. Funciona con línea telefónica analógica standard y ofrece una velocidad de conexión de hasta 33,6 Kbps. Las conexiones por módem están pensadas para las conexiones temporales a Internet.

e. World Wide Web. Es el servicio más utilizado actualmente dentro de internet, junto con el Correo Electrónico. Es una herramienta basada en hipertexto que permite recuperar y mostrar información de muchos tipos.

La manera de maniobrar en el hipertexto es seleccionar con el ratón las palabras que aparecen marcadas de distinta forma que el resto, accediendo entonces a otra parte de ese documento o a otro, donde que será el enlace de una información relevante,

f. Cable Módem

El "Cable Módem" es un dispositivo que permite el acceso a alta velocidad a Internet y a intranets, asimismo, brinda servicios de transporte de datos, empleando para ello la red de televisión por cable (CATV). La mayoría de los Cable Módem son dispositivos externos que se conectan por un lado a la red de televisión por cable, mientras que por el otro se conectan a la red de televisión por cable, mientras **que por** el otro se conectan a **la PC** del usuario.

Cualquier persona que navega por Internet utilizando los medios convencionales puede constatar las velocidades de transmisión

relativamente bajas para el manejo de páginas Web el alto contenido multimedia y VRML (fotografías, gráficos, vídeos digitalizados, etc.). La tecnología de los Cables Módem permite acceder a Internet rápidamente en cualquier momento, lo que implica navegar instantáneamente, eliminándose la frustración diaria de un típico navegante en Internet.

### **RENDIMIENTO ESCOLAR.**

Lo podemos conceptualizar como la capacidad que presentan los educandos en sus estudios, en la sociedad y también en sus actos cotidianos. El rendimiento escolar se presenta como problema que se solucionará. Científicamente cuando se halle la relación entre el trabajo realizado por el Docente los alumnos por una parte y la educación o sea aquella perfección intelectual y moral por otros.

Existe así una tendencia corriente a considerar que el rendimiento escolar por lo que menos en lo que a instrucción se refiere, se debe predominantemente a la inteligencia, cuando ni siquiera el aspecto intelectual de la inteligencia es el único factor, sino que influyen factores ambientales (familiar, social. Televisión y la escuela misma.

### **3.3. Definición de términos**

**Televisión:** Es en general la técnica de la transmisión secuencial de imágenes animadas mediante sistemas específicas de telecomunicaciones, en "blanco y negro" o en "color".

La televisión es un medio de información masiva con dos significantes: Uno de orden visual y el otro de orden auditivos.

La televisión hace posible "Contemplar el drama de las relaciones humanas, reales o imaginarias y transportar al espectador a lugares y hechos distantes en el tiempo o en el espacio.

**El Internet:** Llamada también la "súper carretera de la Información. Internet está formada por computadoras de colegios, universidades y

empresarios de todo el mundo, Internet conecta de 5 000 redes con alrededor de 10 millones a 15 millones de usuarios de todo el mundo. Comunicándose con computadoras conectadas a Internet, se obtiene cualquier información imaginable. Mientras usted esté conectado a Internet podrá enviar y recibir correo electrónico, transferir archivos entre su computadora y cualquier computadora de Internet y hasta registrarse en una computadora anfitriona como si tuviera una terminal conectada directamente a ella.

**Vídeo Juegos:** Video Juegos es la técnica que permite grabar la imagen y el sonido de juegos en un soporte magnético, diagramado con la ayuda de una computadora. Para su utilización es necesario contar con un televisor o una computadora.

**Aprendizaje:** Es el proceso de interacción resolutive de situaciones establecidas entre el sujeto y el objeto tomando en cuenta la experiencia o conocimientos previos adquiridos social y culturalmente, el aprendizaje es la característica innata del ser humano porque aprendemos a cada momento de la vida cotidiana a solucionar activamente los problemas que se presentan con el aprendizaje como parte de construcciones significativas.

**Rendimiento Escolar:** Lo podemos conceptualizar como la capacidad que presentan los educandos en sus estudios, en la sociedad y también en sus actos cotidianos.

El rendimiento escolar se presenta como un problema que se solucionará científicamente cuando se halle la relación entre el trabajo realizado por el Docente y los alumnos por una parte y la educación ósea aquella perfección intelectual y moral por otra.

En el estudio científico del rendimiento escolar, es fundamental la consideración de los factores que intervienen en él. Existe así una tendencia corriente a considerar que el rendimiento escolar, por lo menos en lo que a

instrucción se refiere, se debe predominantemente a la inteligencia, cuando ni siquiera el aspecto intelectual de la inteligencia es el único factor, sino que también influyen factores ambientales (familiar, social y la escuela misma).

#### **3.4. Formulación de hipótesis**

"Existen diferencias en el rendimiento Académico en las áreas de Lógico matemático y Comunicación Integral de acuerdo con el tiempo de exposición de los niños a los medios visuales".

#### **3.5. Identificación de variables**

Por razones metodológicas se han considerado las siguientes variables

a) Variable Independiente.

- Tiempo de uso de la T.V., Vídeo Juegos e Internet

b) Variable Dependiente

- Rendimiento Académico en las áreas de Lógico Matemático y Comunicación Integral.

c) Variables de Control

- Edad ( 9 a 11 años)
- Sexo
- Ambiente familiar
- Nivel educativo primario

#### **3.6. Definición operacional de variables e indicadores**

## **IV METODOLOGÍA Y TECNICAS DE INVESTIGACIÓN**

### **4.1. 4.1. Tipo de investigación**

La investigación es sustantiva en el nivel descriptivo; ya que se orienta a describir y explicar la influencia de los medios masivos en el rendimiento académico de los niños cuyas edades se encuentra entre los 9 y 11 años.

### **4.2. Métodos de investigación**

Se realizó por el método descriptivo a través del cual se describió e interpretó los cebos relacionados con la influencia de la Televisión, los Videos Juegos e Internet con el rendimiento académico en las arcas de Lógico Matemático y Comunicación Integral la información se recogió a través de una encuesta aplicada a los niños de muestra.

### **4.3. Diseño específico de la investigación.**

El diseño que se utilizó fue el causal comparativo; debido a que se recolecto formación de cada uno de los medios masivos como; T.V., Vídeo Juegos e Internet así mismo se trató de controlar otras variables que pudieran afectar la variable independiente.

#### **4.4. Población y muestra del estudio**

La población estuvo conformada por los estudiantes del periodo vacacional de la I.E. N° 2055 del Distrito de Comas en la Provincia de Lima.

##### **Muestra a seleccionar.**

**El tipo** de muestreo correspondió al muestreo no probabilístico de tipo intencional o no intencionado; ya que no se conoció la probabilidad de que los elementos de una población pudieran ser seleccionados.

La muestra total ha sido conformada por 62 alumnos:

- 32 individuos de sexo masculino y 30 individuos de sexo femenino de los cuales 14 individuos son del 3°, 25 individuos son del 4°, 13 individuos son del 5° y 10 individuos son del 6°. La muestra total de 62 individuos ha sido elegida por razones estadísticas.

#### **4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **Técnica de Campo**

- Observación
- Encuesta

##### **Técnicas documentales**

- Fichaje
- Registro

Otros instrumentos de acopio de Datos

#### **4.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Se utilizará la estadística descriptiva como técnica de investigación. Se organizará los datos en cuadros estadísticos y se presentarán las informaciones utilizando los diseños de:

- Barras simples
- Barras Compuestas
- Tablas de contingencias.



Los datos obtenidos desde el Cuadro 1 hasta el cuadro ó han sido analizados utilizando los siguientes estadísticos

MEDIA ARITMÉTICA ( $\bar{x}$ )  $\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$

VARIANZA (S)  $S = \frac{\sum (x - \bar{x})^2}{N}$

DESVIACIÓN ESTÁNDAR (S)  $S = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N}}$

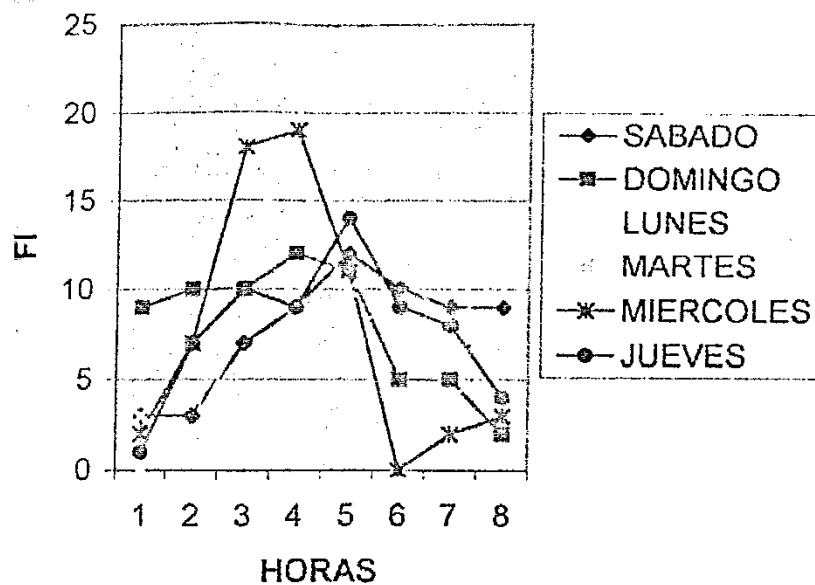
**CUADRO N° 1**

**TIEMPO QUE EL NIÑO VE LOS PROGRAMAS TELEVISIVOS**

HORA	SÁBADO	DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
0	3	9	0	3	2	1
1	3	10	2	2	7	7
2	7	10	12	8	18	10
3	9	12	21	9	19	9
4	12	11	8	10	11	14
5	10	5	9	11	0	9
6	9	5	4	8	2	8
7	9	2	6	11	3	4
	62	62	62	62	62	62
TOTAL	X=3,5	X=3,5	X=4	X=3,5	X=3,2	X=3,5

X=3,5

**HORAS DE T.V.**



Del total de encuestados podemos afirmar el promedio de horas por día que se pasan en los video juegos es de 2.2. Horas diarias

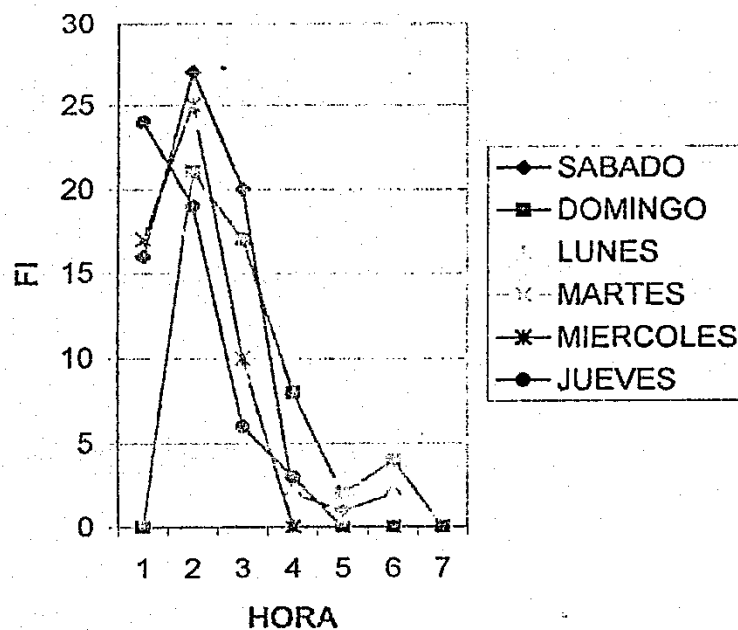
## CUADRO N° 2

### TIEMPO QUE LOS NIÑOS ACUDEN A LOS VIDEO JUEGOS

HORA	SÁBADO	DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
0	16	0	12	24	17	24
1	27	21	24	16	25	19
2	20	17	9	9	10	6
3	2	8	2	2	0	3
4	1	2	3	0	0	0
5	2	4	2	0	0	0
6	0	0	0	1	0	0
TOTAL	52	52	52	52	52	52
	X=3	X=3	X=2,5	X=2	X=1	X=1,5

X=2,2

### HORAS EN VIDEO JUEGOS



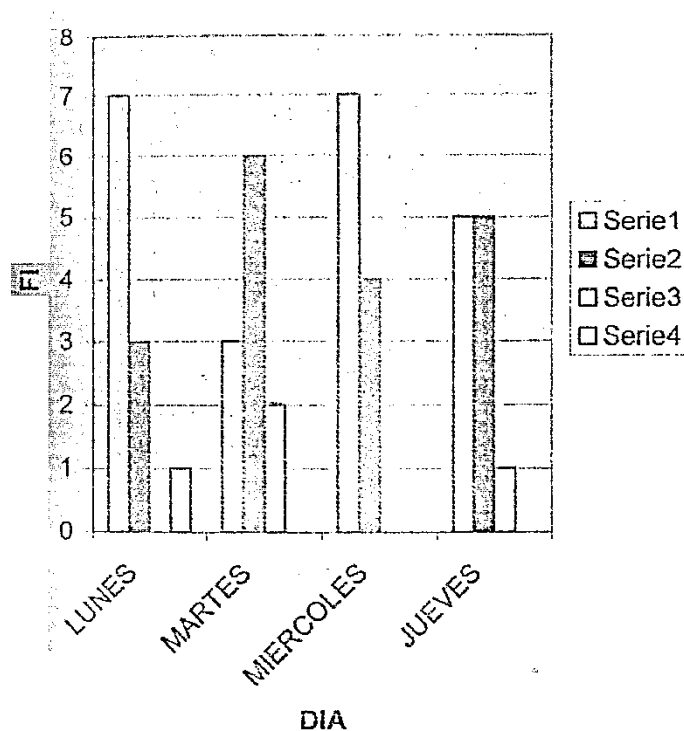
Del total de encuestados podemos afirmar el promedio de horas por día que se pasan en los video juegos es de 22. Horas diarias

**CUADRO N° 3**

**TIEMPO QUE EL NIÑO ACUDE A INTERNET**

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
0	7	3	7	5
1	3	6	4	5
2	0	2	0	1
3	1	0	0	0
TOTAL	11	11	11	11
	X=1,5	X=1	X=1	X=1

X=1,1



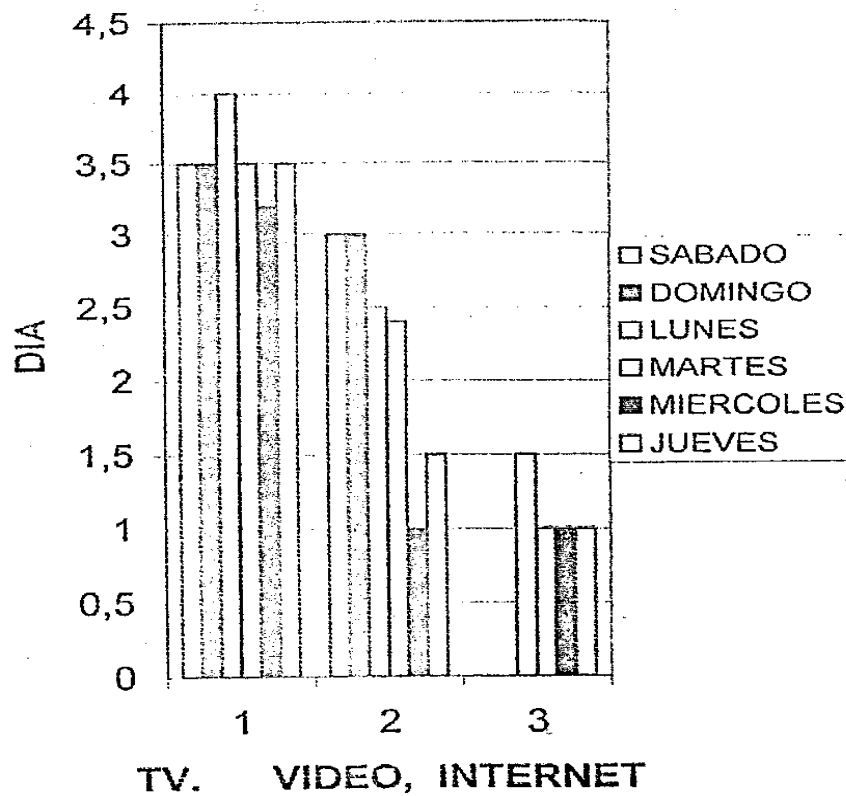
De acuerdo con el cuadro, el tiempo que pasa un niño en internet podemos afirmar que es un promedio de 1.12 horas

**CUADRO N° 4**

**TABLA DE CONTINGENCIAS EN RELACIÓN AL NÚMERO DE HORAS DE T.V. VIDEO JUEGOS E INTERNET**

	SÁBADO	DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
T.V.	3.5	3.5	4	3.5	3.2	3.5
VIDEO	3	3	2.5	2.4	1	1.5
INTERNET			1.5	1	1	1
	2.1	2.1	2.6	2.3	1.7	2

**CONTINGENCIAS**



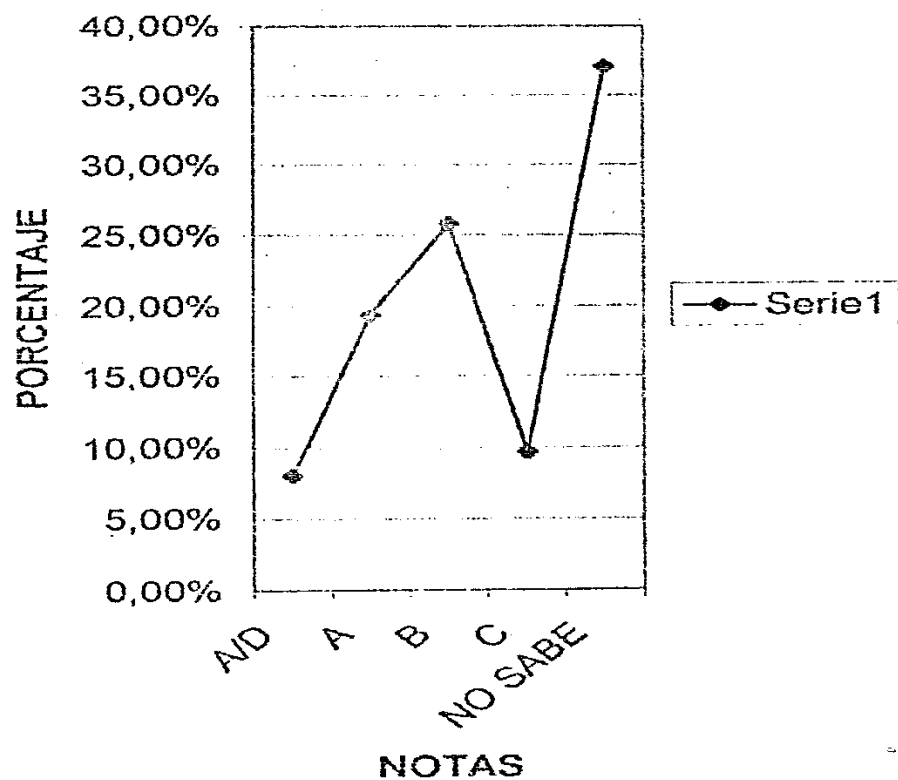
... pasan en  
 a la T.V. 3.5 horas diarias, en los Video Juegos 2.2 horas diarias y en internet  
 1.1 horas diarias haciendo un promedio de 6.8 horas diarias que permanecen  
 en estos audios videos.

### CUADRO N° 5

### DISTRIBUCIÓN DE NOTAS DEL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO

OPCIONES		FI	%
A/D		5	8.06%
A		12	19.35%
B		16	25.81%
C		6	9.68%
NO SABE		23	37.10%
TOTAL		62	100.00%

### NOTAS DE LOGICO MATEMATICO



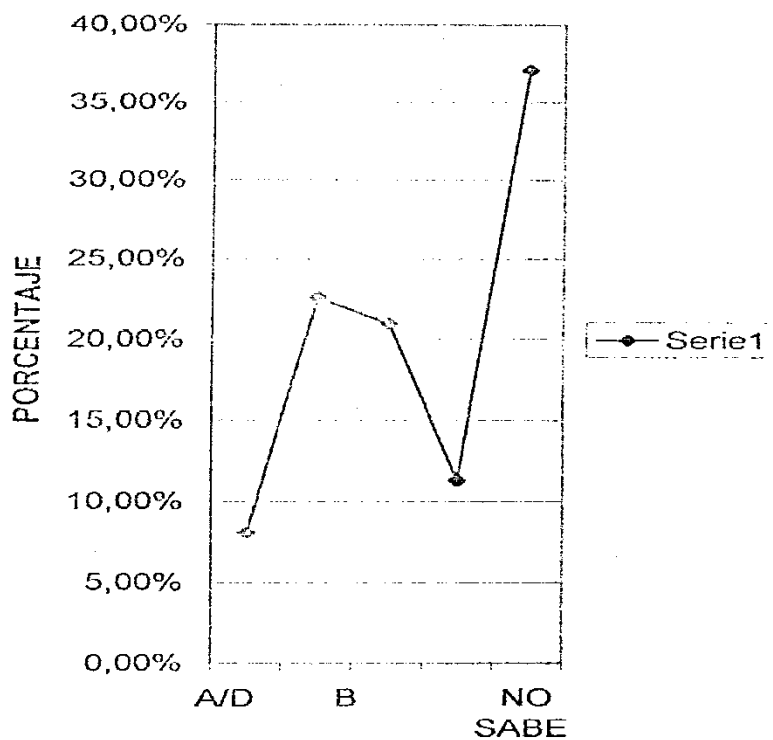
Del total de encuestado el 26% tiene el promedio de B, el 19% tiene el promedio de A, el 9% tiene de promedio C y un 35 % menciona no saber su nota, podemos afirmar que en su mayoría los niños están con promedio aceptables de A y B

### CUADRO N° 06

### DISTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE LENGUAJE

OPCIONES	FI	%
A/D	5	8.06%
A	14	22.58%
B	13	20.97%
C	7	11.29%
NO SABE	23	37.10%
TOTAL	62	100.00%

### NOTAS DEL AREA DE COMUNICACION INTEGRAL



### NOTAS

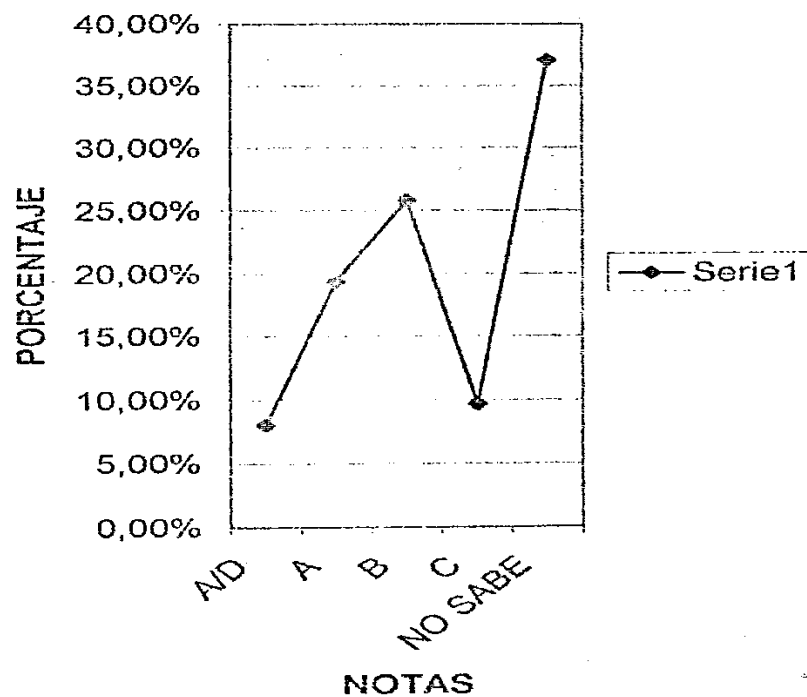
Del total de encuestado el 22.5% tienen promedios de A, el 11% tiene promedio de B y un 37% menciona no saber su nota; esto nos demuestra que la mayor parte tienen promedios aceptables de A.

### CUADRO N° 5

#### DISTRIBUCIÓN DE NOTAS DEL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO

OPCIONES		FI	%
A/D		5	8.06%
A		12	19.35%
B		16	25.81%
C		6	9.68%
NO SABE		23	37.10%
TOTAL		62	100.00%

#### NOTAS DE LOGICO MATEMATICO



Del total de encuestado el 26% tiene el promedio de B, el 19% tiene el promedio de a, el 9% tiene el promedio C y un 35% menciona no saber su nota, podemos afirmar que en su mayoría los niños están con promedios aceptables de A y B

#### **4.7. Tratamiento estadístico**

La investigación se ha centrado en explorar la influencia de la T.V., los Video Juego e Internet en el aprendizaje de los estudiantes.

Los alumnos del C.E, se encuentran comprendidos entre las edades de 9 a 11 años (anexo 1), siendo el 52% de género masculino y el 48% de género femenino (anexo 2). De los cuales el 23% se encuentran en el 3<sup>er</sup>. Grado, el 40% en el 4<sup>to</sup>. Grado, el 29% en el 5<sup>to</sup>. y el 16% en el 6<sup>lo</sup> grado del Nivel Primario.

El 56% de los encuestados viven con ambos padres, el 14% sólo con papá y el 12% sólo con mamá (anexo 3), esto nos hace deducir que a pesar de que la mayoría vive con sus padres ellos no tienen un control adecuado sobre el uso de estos audios vídeos, el promedio de hijos es de 3 por familia que agrupa a un 30% (anexo 4), los encuestados todos manifiestan tener por lo menos un televisor en casa, de ellos el 43% s; encuentran ubicados en el dormitorio y un 29% están en la sala (anexo 5)

Se dice que el televisor o computadora deben ubicarse en habitaciones o sectores de la casa para toda la familia para poder tener mayor control y así evitar que el niño este en su cuarto encerrado y supeditado al televisor.

La mayoría afirma que ellos son los que eligen el programa que van a ver y de ellos el 52% eligen programas infantiles, un 15% programas cómicos y otro 15% ven telenovelas (anexo 6). De los programas infantiles ellos tienen entre sus favoritos al Chavo del 8, Pokemon, Digimon, Power Ranger, etc. Si nosotros analizamos el contenido de estos programas infantiles podemos ver el alto contenido de violencia, que no tienen mensajes positivos para el niño y que solo le incita a jugar y actuar con violencia. Ellos escogen como sus héroes y modelos de conducta a los protagonistas de estos dibujos ya que ellos no diferencian la realidad con la imaginación.



El promedio de horas diario es de 3,5, esto nos indica que los niños están todo este tiempo sentado frente al televisor absorbiendo todo lo que pasa, que en su mayoría son de violencia.

Según Santoro, los contenidos "violentos" se refieren a "escenas que impliquen la destrucción, lesiones o daño (tanto físico como psicológico) a personas, animales o cosa; que muestren aspectos delictivos".

Cuando uno se pone a analizar estos programas infantiles uno puede ver que en su mayoría es una lucha por el poder, el competitísimos, los súper poderes de los personajes y los comportamientos antisociales; como se dijo que: "el niño no aprende sino copia".

Se observó que algunos niños cuentan con cable y teniendo una variedad de programas con contenido educativo los niños no se inclinan a ver estos programas.

De los encuestados el 83% afirma que asiste a los video juegos y el 16% afirma no asistir a estos juegos (anexo 7). De los que asisten manifiestan que estos Video juegos están ubicados un 42% cerca a su casa y un 30% cerca al Centro Educativo (anexo 8). Como podemos observar que de una y otra forma ellos tienen más acceso a estos lugares ya que están ubicados por los lugares que ellos más frecuentan (casa - colegio)

El 44% manifiestan que están una hora (anexo 9) en los video juegos y que el dinero para solventar estos gastos que oscilan desde los 0,50 céntimos lo consiguen de sus padres 42% y en un 32% son solventados por sus madres (anexo 10), podemos deducir que sus padres tienen conocimiento de ello, les dan todas las facilidades y no ejercen ningún control sobre ellos. Es como si de esa forma los padres se liberaran de sus hijos ya que lo tienen entretenidos en esas máquinas y no les molestan 32% manifiesta que van a veces y el 29% manifiesta que van todos los días (anexo 11).

El tipo de juegos que ellos suelen elegir tienen contenidos violentos, como Mario Bros, box, StreeFaiter, etc. De acuerdo con los estudios que se hicieron los niños que se exponen a estos juegos llegan a sufrir los efectos en su salud mental y emocional. Y cuando ya adolescentes serán pacientes con problemas nerviosos.

El promedio de horas diarias es de 2,2 horas la mayoría que acuden a estos juegos son los que están solos en sus casas ya que ambos padres trabajan todo el día. Como una forma de desahogar su soledad acuden a estos juegos. Cuando los niños ven violencia en la T.V. y también violencia en juegos es algo que ellos mismos buscarán ya que se sentirán identificados con ellos.

De los encuestados el 18% asiste y conoce Internet (anexo 12), los propósitos que le llevan a acudir a estos lugares son en un 64% para jugar, el 27% para buscar información de la vida de los artistas y un 9% para el uso de tareas escolares. Teniendo las facilidades de buscar información sobre temas educativos ellos no optan por conocer más si no en busca de juegos y cada uno alimenta más su deseo de suplir sus ansias de juegos y sobre todo con contenidos violentos (anexo 13)

En su mayoría estos están ubicados cerca de su casa y los recursos para sustentar el pago que por hora esta entre 1.50 a 2.00 nuevos soles, ellos lo obtienen de sus padres.

A los encuestados se les pregunto sobre hechos actuales del Perú que ellos conocen, ellos manifiestan de los huaicos, el incendio de Mesa Redonda algunos dijeron la caída de las torres, pero cuando se les hace acordar que no sucedió en el Perú ellos optan por responder lo que los demás contestaron (anexo 14). La mayoría afirma que se enteraron estas noticias por la televisión. Pero nadie dice que lo leyó en el periódico, pero ellos manifiestan que si les gusta la lectura.

Al preguntarle sobre problemas actuales del Perú ellos manifiestan en un 47% no sabe y un 19% manifiestan que son las pandillas. Esto nos da entender que lo que ocurre en nuestro país no es de su interés.

Es que solo viven en su mundo imaginario y no tienen interés de lo que sucede en nuestro país o es que sólo se está impartiendo conocimientos y no vida.

Cabe hacernos un análisis como docentes de que es lo que realmente nuestros niños están aprendiendo y si lo que han aprendido lo están viviendo.

En el aspecto de las áreas de Comunicación Integral y Lógico Matemático no se ven afectados por los resultados que tenemos ya que en su mayoría oscilan entre A y B.

#### **4.8. Orientación ética**

En la presente investigación se ha considerado los principios fundamentales como son; el respeto por las personas que nos brindaron su participación en las encuestas, así mismo hacerles saber que el beneficio de realizar un estudio para una mejor orientación en el uso de los medios de información, es razonable que todos deben tener acceso a las fuentes de información de manera verás.

## VI. BIBLIOGRAFÍA

- Caldi, M. (2000). "Ingrese a Internet". *Revista Delta*.
- Castillo Rios, C. (1995). *Los niños del Perú*. Lima.
- Churchil A., G. (1995). *Diccionario de pedagogía y metodología*. Lima: Editorial Universitaria.
- Gisper, C. (1995). *Enciclopedia de la ciencia y la Tecnología*. Editorial Océano.
- L Bates, A. W. (1998). Técnicas de la televisión al servicio de la Educación. *Revista Ministerio de Educación*.
- Liber, R. M. (1996). *La televisión y los adolescentes*. Barcelona: Editorial Fontancil.
- Pérez Palacios, M. (2000). "Conferencia sobre T.V.". Lima, Perú: Editorial I.N.P.
- Saens Barrio, O. (1998). *Manual de Medios Audiovisuales*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Sanches Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (1992). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima, Perú: Editorial visión universitaria.
- Santiago, M. (1997). *Medios Audiovisuales y Pedagogía*. Barcelona: CEAC.
- Santoro, E. (1990). *La T.V. venezolana y la formación de esteriotipos en el niño*. Caracas, Venezuela.
- Torres Bardales, C. (s.f.). *Investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.

## CONCLUSIONES

Se estableció que el promedio de horas en T.V. es de 3,5 horas diarias, en vídeo juego de 2,2 horas diarias y en Internet de 1,1 hora diaria.

Encontramos que los programas y juegos preferidos de los niños son los infámales y sobre todo los que son con alto contenido de violencia.

En cuanto a nuestra hipótesis podemos decir que no hay diferencias entre el rendimiento escolar de los niños y la exposición a estos medios audiovisuales, sobre todo en las áreas básicas que son Comunicación Integral y Lógico Matemático. F.1 promedio de notas están entre A y B.

Nos fallaría hacer una comparación con las notas de actas, pero como es de un programa de recuperación no se tuvo acceso a ello y la información que tuvimos es de ellos mismos.

Los niños ignoran de los efectos que puede ocurrir en sus vidas y algunos no lo toman en cuenta.

Nuestra labor docente es de suma importancia ya que viendo nuestra realidad educativa y sobre todo de los niños que son nuestro futuro debemos tomar conciencia e ir más allá de nuestras aulas escolares y orientar a esos niños, guiarles y darles pautas de elección para que vaya en beneficio de ellos mismos.

## RECOMENDACIONES

Después de haber visto nuestra realidad infantil y cómo de una y otra manera nosotros somos los responsables sugiero:

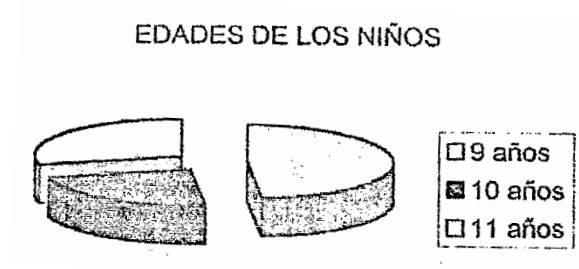
- a. El Ministerio de Educación debe ejercer más control de los programas que se emiten en los medios televisivos y enfatizar más los programas culturales.
- b. A través de nuestras autoridades educativas hacer respetar el horario infantil y que no se emitan propagandas y avances de programas que tienen contenido violento y pornográfica.
- c. Hacer charlas de orientación a los niños para que ellos sepan elegir un buen programa que contribuya en beneficio de ellos mismos y que cuando vea tenga una actitud crítica.
- d. Implementar en la Escuela Para Padres los temas de "Los efectos de los Audio Vídeos v de su uso adecuado"
- e. Ser perseverante en tener al día a nuestros niños de nuestra realidad nacional
- f. identificarse como peruano y a valorarse a sí mismo.
- g. Se sugiere una próxima Investigación sobre ¿Cuánto conocen nuestros niños de nuestra realidad nacional?

# **ANEXO**

**CUADROS DE LA ENCUESTA DE MEDIOS MASIVOS  
COMO T.V. VIDEO JUEGO E INTERNET**

**ANEXO N° 1**

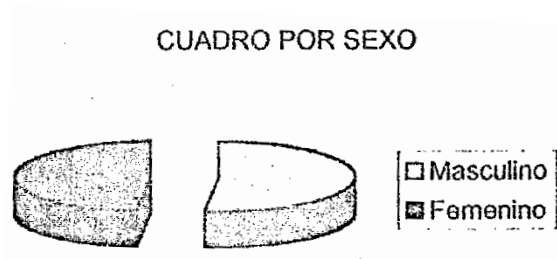
<b>EDAD</b>	<b>PORCENTAJE</b>
9 años	30 48%
10 años	14 23%
11 años	18 29%
Total	62 100%



Por lo cual se ha determinado que los niños en su mayoría están en los 9 años

**ANEXO N° 2**

<b>SEXO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Masculino	32 52%
Femenino	30 48%
Suma	62 100%



El 52% de los entrevistados son varones y un 48% son mujeres

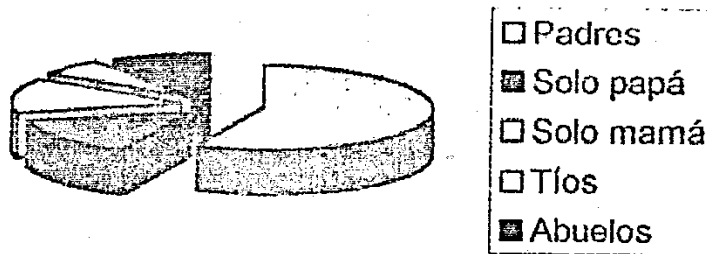


### ANEXO N° 3

#### VIVE CON

Padres	35	56.45%
Solo papá	9	14.51%
Solo mamá	8	12.90%
Tíos	4	6.45%
Abuelos	6	9.68%
Total	62	100.00%

#### CONVIVENCIA



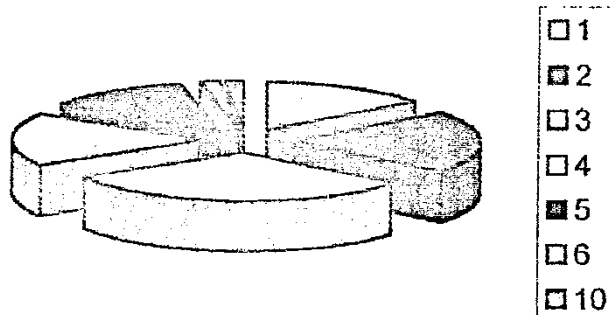
De los encuestado en un 56% manifiesta vivir con ambos padres

### ANEXO N° 4

#### NUMERO DE HIJOS

1	9	15.52%
2	13	20.97%
3	19	30.65%
4	11	17.74%
5	8	12.90%
6	1	1.61%
10	1	1.61%
	62	100.00%

#### NUMERO DE HIJOS



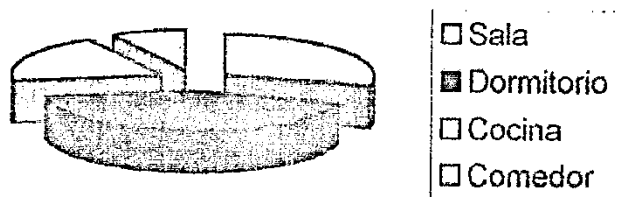
De los encuestados el 30% manifiestan ser la cantidad de tres hijos

## ANEXO N° 5

### UBICACIÓN DE LOS TELEVISORES

Sala	18	29.03%
Dormitorio	27	43.55%
Cocina	12	19.35%
Comedor	5	8.07%
TOTAL	62	100.00%

#### UBICACIÓN DE T.V.



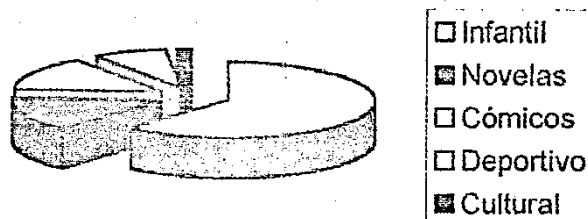
De los encuestados 44% manifiesta tener el televisor ubicado en el dormitorio y el 29% lo tiene en la sala

## ANEXO N° 6

### TIPO DE PROGRAMAS

Infantil	38	61.59%
Novelas	9	14.52%
Cómicos	9	14.52%
Deportivo	5	8.06%
Cultural	1	1.61%
Total	62	100.00%

#### TIPOS DE PROGRAMAS



De los encuestados un 61% manifiesta que ve programas infantiles sobre todos los dibujos animados. Entre los personajes que más se identifican El Chavo y Digimon

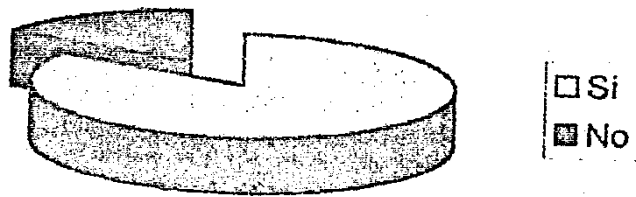
## ANEXO N° 7

### VIDEO JUEGOS

#### JUEGAN EN LOS VIDEO JUEGOS

SI	52	83.87%
NO	10	16.13%
TOTAL	62	100.00%

#### JUEGAN EN LOS VIDEO JUEGOS



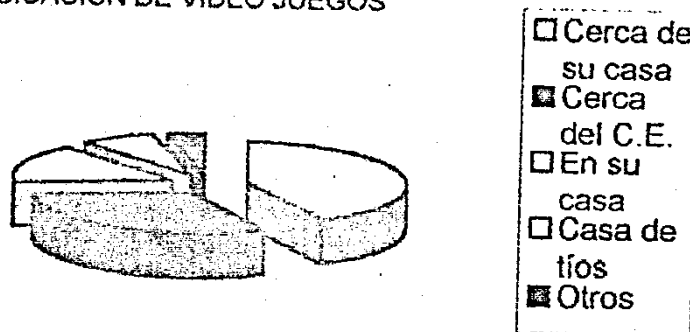
De los encuestados un 84% asiste a un video juego y el 16% no gustan de los videos juegos

## ANEXO N° 8

### UBICACIÓN DE LOS VIDEO JUEGOS

Cerca de su casa	22	42.31%
Cerca de C.E.	16	30.77%
En su casa	8	15.38%
Casa de tíos	4	7.69%
Otros	2	3.85%
TOTAL	52	100.00%

#### UBICACIÓN DE VIDEO JUEGOS

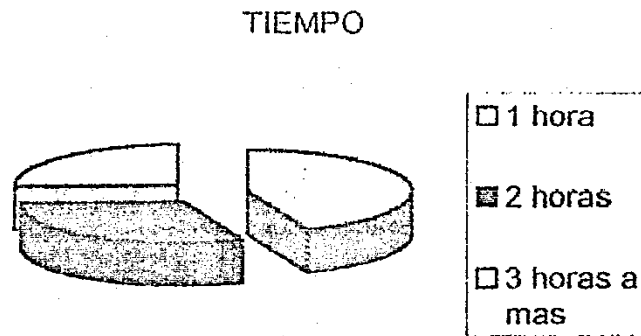


De los entrevistados podemos ver que el 42% acude a un video juego cerca de su casa y el 31% acude a los que están cerca del C.E.

### ANEXO N° 9

#### TIEMPO QUE SE DEDICAN A JUGAR EN LOS VIDEO JUEGOS

1 HORA	23	44.23%
2 HORAS	16	30.77%
3 HORAS A MAS	13	25%
TOTAL	52	100.00%



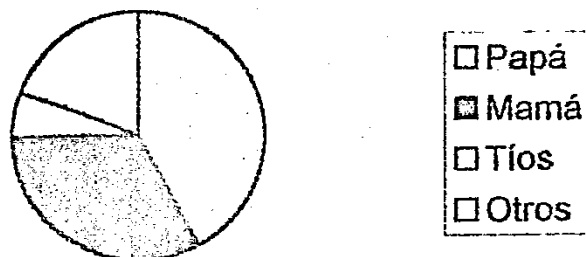
El 43% de los encuestados asiste una hora diaria al video juegos y el 31% asiste dos horas diarias

### ANEXO N° 10

#### ¿QUIÉN LE DA DINERO?

Papá	22	42.31%
Mamá	17	32.69%
Tíos	3	5.77%
Otros	10	19.23%
TOTAL	52	100.00%

#### LES PROVEEN DINERO



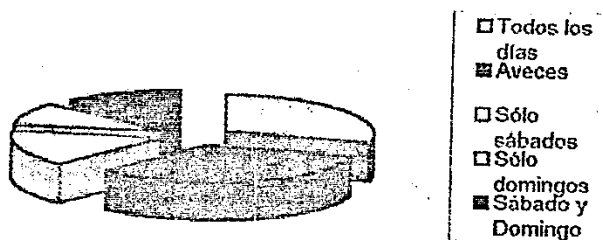
Al 42% de los encuestados sus papás les proveen de dinero y al 33% les proveen sus mamás.

## ANEXO N° 11

### ¿CON QUE FRECUENCIA VAN?

Todos los días	15	28,85%
A veces	17	32.69%
Sólo sábados	8	15,38%
Sólo domingos	5	9.62%
Sábado y Domingo	7	13,46%
TOTAL	52	100,00%

#### ACUDEN CON FRECUENCIA



El 33% de los encuestados dice asistir algunas veces a los video juegos y el 29% asiste todos los días.

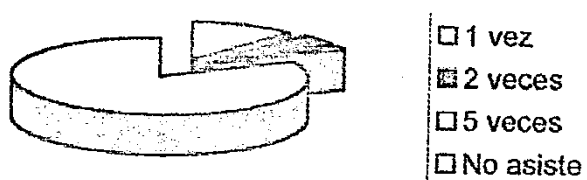
## ANEXO N° 12

### INTERNET

#### VECES QUE ASISTE

1 vez	7	11,29%
2 veces	3	4,84%
5 veces	1	1,61%
No asiste	51	82,26%
Total	62	100,00%

#### ASISTE A INTERNET

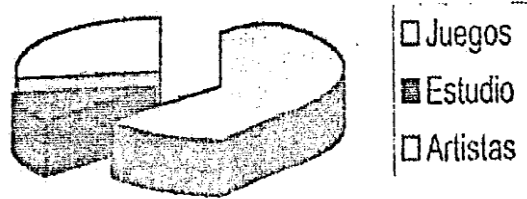


De los encuestado el 82% manifiesta que no asiste a internet solo el 18% asiste

### ANEXO N° 13

#### USA INTERNET PARA

Juegos	7	63.64%
Estudio	1	9.09%
Artistas	3	27.27%
TOTAL	11	100.00%



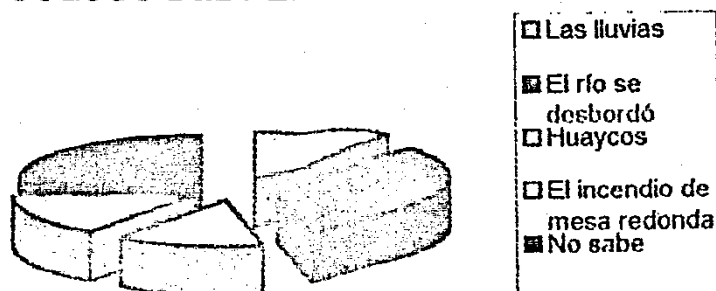
El 64% de los encuestados acude a Internet para jugar, el 27% asiste para informarse de la vida de los artistas y el 9% acude para buscar información del colegio.

### ANEXO N° 14

#### SUCESOR EN EL PERÚ

Las lluvias	9	14.52%
El río se desbordó	20	32.26%
Huaycos	8	12.90%
El incendio de mesa redonda	9	14.52%
No sabe	16	25.80%
TOTAL	62	100.00%

#### SUCESOS DEL PERÚ



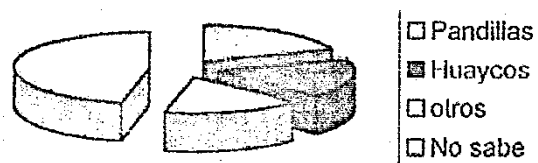
El 32% de los encuestados manifiestan que el río se desbordó como suceso actual y un 26% no sabe se enteraron a raves de la televisión

## ANEXO N° 15

### PROBLEMAS EN EL PERÚ

Pandillas	12	19,36%
Huaycos	11	17,74%
otros	10	16,13%
No sabe	29	46,77%
	62	100,00%

#### PROBLEMÁTICA ACTUAL



Los encuestados manifiestan el 47% no saber de problemas, el 19% dicen que son las pandillas y el 18% manifiestan que son los huaycos.

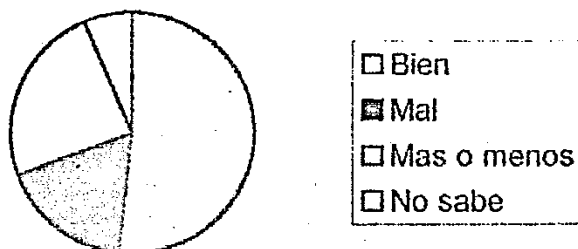
## ANEXO N° 16

### NIVEL ACADÉMICO

#### ¿CÓMO ESTÁN EN SUS CURSOS?

Bien	32	51.61%
Mal	11	17.74%
Más o menos	15	24.20%
No sabe	4	6.45%
TOTAL	62	100.00%

#### SITUACION ACADÉMICA



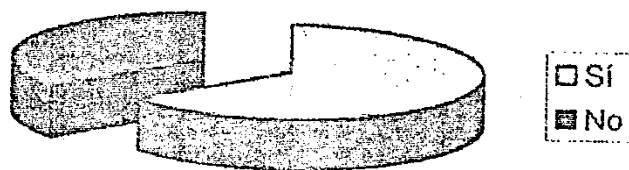
De los encuestados el 51% manifiesta estar bien en sus cursos y un 24% manifiesta que están más o menos

## ANEXO N° 17

### GUSTAN DE LA LECTURA

SI	40	64.52%
NO	22	35.48%
TOTAL	62	100.00%

### GUSTAN DE LA LECTURA



De los encuestados el 65% manifiesta que gusta de la lectura y el 35% expresa que no porque tienen limitaciones al leer.



## ENCUESTA SOBRE CONSUMO DE MEDIOS MASIVOS COMO T.V. VIDEO JUEGO E INTERNET

### IDENTIFICACIÓN:

Nombre del Centro Educativo:.....

Tipos Estatal ( ) Particular ( )

Fecha de la entrevista: .....

### INDICACIONES:

La Universidad Daniel A. Carrión de Cerro de Pasco está realizando una encuesta en 14 colegios de Lima, elegidos al azar. Para ello necesitamos que responda verdaderamente el tiempo que dediques a ver televisión, estar en el video juego como también que le dedicas a internet.

Es necesario que leas bien las indicaciones para no cometer errores a la hora de rellenarlos.

### I. DATOS GENERALES

1. ¿Cuántos años tienes actualmente?.....
2. Sexo masculino ( ) femenino ( )
3. ¿En qué grado de estudios te encuentras?.....
4. Vives con tus padres ( ) solo con mamá ( ) solo con papá ( ) con los hermanos ( ) con tus tíos ( ) con tus abuelos ( )
5. ¿Cuántos hijos son?..... en qué orden te encuentras .....

### II. T.V.

1. ¿Tienes televisor en la casa donde vives? Si ( ) No( )
2. ¿Cuántos televisores tienes? .....
3. Señala donde se hallan ubicados. En la Sala ( ) en la cocina ( ) en el dormitorio ( ) en otro lugar ( ) especifique .....
4. Si no tienes televisor ¿Cómo haces para ver tus programas favoritos?

Especifique .....

5. Escribe que programas has visto el día sábado y domingo

N°	PROGRAMA	HORA	CANAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

6. Elige los programas de T.V. que ves: Si ( ) No ( ) ¿Quién lo hace?.....

7. ¿Qué tipo de programa es el que más te gusta?

.....

8. Menciona los programas preferidos que ves en la T.V.....

9. Escribe el personaje que más te gusta .....

10. Que comercial, propaganda o reléame de la T.V. te gusta .....

11. Te gusta leer. Si porque ..... No

porque .....



- .....
2. Que temas te gusta más buscar en internet, especificar  
.....
  3. Tienes correo, escribe tu dirección .....
  4. Donde se halla ubicado la cabina que frecuentas  
.....
  5. ¿Quién te da el dinero para hacer uso de internet?.....
  6. ¿Cuánto es el costo de alquiler por hora?.....
  7. ¿Si te dejan trabajos del colegio recurres a internet para sacar información? Si ( )  
 ) porque ..... y No ( ) Porque .....
  8. Te escribes con algunas personas por Internet, Sí ( ) ¿cuántas veces por  
semana? No( )
  9. ¿Qué Juegos prefieres por Internet, señala?

No	Juegos y/o programas	Hora
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

10. Escribe un hecho importante que haya ocurrido en nuestro país estos últimos días:
11. ¿Cómo te enteraste de este hecho?.....
12. ¿Qué problema atraviesa nuestro País? Especificar.....
13. ¿Crees que haya solución?, ¿cómo?.....

14. ¿Cómo estás en tus cursos: bien( ) mal ( ) más o menos ( ) no sabe ( ) ¿por qué?

15. ¿Qué curso te gusta más ¿ especifique.....

16. Recuerdas ¿cuánto de promedio tienes en matemáticas y en comunicación integral? Especificar.....

V. T.V.

Escribe que programas has visto el día .....y en que horarios.

<u>N°</u>	<u>Programas</u>	<u>Hora</u>	<u>Canal</u>
<u>1</u>			
<u>2</u>			
<u>3</u>			
<u>4</u>			
<u>5</u>			
<u>6</u>			
<u>7</u>			
<u>8</u>			
<u>9</u>			
<u>10</u>			

VI. VIDEO JUEGO

Señala los juegos que con más frecuencia alquilas y el tiempo que empleas en cada una de ellas:

<u>N°</u>	<u>Juegos</u>	<u>Hora</u>
<u>1</u>		
<u>2</u>		
<u>3</u>		
<u>4</u>		
<u>5</u>		
<u>6</u>		
<u>7</u>		
<u>8</u>		
<u>9</u>		
<u>10</u>		

VII. INTERNET

¿Qué juegos prefieres por Internet?, señala.

<u>N°</u>	<u>Juegos y/o programas</u>	<u>Hora</u>

MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN.