

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
DEPARTAMENTO EDUCACION FISICA DEPORTE Y RECREACION  
CATEDRA CIENCIAS APLICADAS  
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**ACTIVIDADES RECREATIVAS COMO MEDIO PARA PREVENIR EL USO  
DE LOS VIDEOS JUEGOS QUE GENERAN VIOLENCIA EN EL NIVEL DE  
EDUCACION SECUNDARIA**

**Autores: Luis Rodríguez  
Jesús Rojas  
Tutora: Aida Fernández**

**Bárbula, Abril 2016**

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
DEPARTAMENTO EDUCACION FISICA DEPORTE Y RECREACION  
CATEDRA CIENCIAS APLICADAS  
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**ACTIVIDADES RECREATIVAS COMO MEDIO PARA PREVENIR EL USO  
DE LOS VIDEOS JUEGOS QUE GENERAN VIOLENCIA EN EL NIVEL DE  
EDUCACION SECUNDARIA**

**Trabajo Especial de Grado para optar al título de Licenciado en Educación  
Mención Educación Física, Deporte y Recreación de la Facultad de Educación  
de la Universidad de Carabobo**

**Autores: Luis Rodríguez  
Jesús Rojas  
Tutora: Aida Fernández**

**Bárbula, Abril 2016**

## *Agradecimiento*

*Principal mente a nuestro padre celestial ya que sin él no hubiera alcanzado esta meta que hoy en día he logrado. Además a mis padres por ser la principal motivación en los momentos duro, y darle las gracias por estar siempre disponibles a cualquier intriga.*

*A nuestros profesores como lo es especialmente a: Lésvia Dirino, Wilcon Franco, Denis Núñez, Eglis Gómez, Stanley Steele, Miguel Hernández, y la tutora Aida Fernández.*

*Luis Alfredo Rodríguez Rodríguez.*

## *Dedicatoria*

*Dedico este humilde esfuerzo primeramente a Dios, autor de nuestra existencia.*

*Para las personas más importantes de vida, "mis Padres", José Rafael Rodríguez y María Nilda Rodríguez Gonzales, que han hecho todo lo posible para este logro, con amor, dedicación y su ayuda en todo momento.*

*A mis compañeros de clase y andanza como los son: mi compadre Nelson Peralta, Mi compañero de trabajo especial de grado Jesús Rojas, igual mi compañeros José Cardenas, Gudiño Regulo, David Jiménez. Eternamente agradecido con ustedes.....*

*Luis Alfredo Rodríguez Rodríguez.*

# *Agradecimiento*

*Principalmente a Dios, quien me ha dado la oportunidad de vivir y ser quien soy, por su infinita misericordia, además de brindarme la sabiduría necesaria para salir airoso en momentos en los cuales creí no poder superar.*

*A mis Padres, Abuelos (as), Tíos (as).*

*A Yesenia Caballero, quien desde ese primer semestre me ha ayudado y ha dicho presente en todo momento cuando la he necesitado, por eso la considero mi Amiga Especial.*

*A Dulce Piña, quien sin conocernos, me ofreció una ayuda que para su momento, fue determinante para que yo pudiera continuar con mis estudios. Ella luego pasó a ser una persona muy especial e importante en mi vida, ya que la considero mi Amiga.*

*A mi compañero, amigo, compadre y ahora colega Daniel Isarra por el apoyo brindado durante esta etapa de mi formación profesional.*

*A todos los profesores que formaron parte de mi formación como persona y profesional. En especial a: Livia Dirino, Maricarmen Camacho, Denis Nuñez, Eglis Gómez, Stanley Steele y la tutora Aida Fernández.*

*Jesús Enrique Rojas Pulido*

## *Dedicatoria*

*A mis padres Carmen Victoria Pulido y Jesús Enrique Rojas, quienes me han impulsado de una u otra manera a lograr el Éxito.*

*A mis hermanos Luis Enrique, José Enrique y Dalgiís Vitoria, con los cuales me siento comprometido en darles un buen ejemplo, ya que soy el mayor.*

*A mis Abuelos (as), tíos (as), primos (as) y demás familiares. En especial a mis tías: Mirian Elena Rojas y Carmen Estilita Rojas, por su apoyo incondicional.*

*A la profesora Ligia Gutiérrez, quien sembró en mi ánimo e interés por los estudios, además de ser esa persona que me motivo a la superación personal, ante cualquier situación.*

*A todos mis compañeros de clase, desde el nivel de preescolar, hasta la educación universitaria, en especial a: Matute Williams, Castillo Manuel, Cegarra Merlin, Tovar Yornali, Caballero Yesenia, Piña Dulce, Flores Maricela, Isarra Daniel, Gudiño Regulo y mi compañero del trabajo especial de grado Rodríguez Luis.*

*Si no es por Dios y estas personas este logro no se hubiese hecho realidad*

*Jesús Enrique Rojas Pulido*

## ÍNDICE GENERAL

|  |    |
|--|----|
| RESUMEN .....                                  | X  |
| INTRODUCCION.....                              | 1  |
| ESCENARIO I .....                              | 3  |
| EL PROBLEMA.....                               | 3  |
| Descripción del Planteamiento .....            | 3  |
| Objetivo General .....                         | 6  |
| Objetivo Específicos .....                     | 6  |
| Justificación de la investigación .....        | 7  |
| ESCENARIO II .....                             | 9  |
| MARCO TEORICO REFERENCIAL.....                 | 9  |
| Antecedentes .....                             | 9  |
| Bases Teóricas .....                           | 10 |
| Bases Conceptuales .....                       | 11 |
| Bases Legales .....                            | 13 |
| ESCENARIO III .....                            | 14 |
| ABORDAJE METODOLÓGICO.....                     | 14 |
| Matriz Epistémica de la Razón Crítica .....    | 14 |
| Paradigma de Investigación .....               | 15 |
| Método de Investigación .....                  | 15 |
| Sujetos de Estudio.....                        | 16 |
| Diseño de la Investigación .....               | 16 |
| Instrumentos de Recolección de Datos .....     | 17 |
| Análisis y Tratamiento de la Información ..... | 17 |

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| ESCENARIO IV .....                                      | 19                                   |
| DIAGNOSTICO .....                                       | 19                                   |
| Análisis de los resultados .....                        | 19                                   |
| Análisis del Diagnostico.....                           | 21                                   |
| Resultados de la jerarquización .....                   | 31                                   |
| Conclusión del diagnóstico .....                        | 32                                   |
| TRIANGULACIÓN .....                                     | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| ESCENARIO V .....                                       | 34                                   |
| PLAN DE ACCIÓN .....                                    | 34                                   |
| Diseño del plan de acción .....                         | 34                                   |
| Justificación del Plan de Acción .....                  | 34                                   |
| Misión .....  | 35                                   |
| Visión:.....  | 35                                   |
| Objetivo general.....                                   | 35                                   |
| Objetivos específicos .....                             | 35                                   |
| PLAN DE ACCIÓN .....                                    | 37                                   |
| Valoración del Plan de Acción.....                      | 43                                   |
| ESCENARIO VI.....                                       | 45                                   |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN..... | 45                                   |
| Conclusiones .....                                      | 45                                   |
| Recomendaciones .....                                   | 46                                   |
| REFERENCIAS.....  | 47                                   |
| ANEXOS .....  | 49                                   |

## **Lista de Grafico**

|                 |    |
|-----------------|----|
| Grafico 1.....  | 21 |
| Grafico 2.....  | 21 |
| Grafico 3.....  | 22 |
| Grafico 4.....  | 22 |
| Grafico 5.....  | 23 |
| Grafico 6.....  | 24 |
| Grafico 7.....  | 25 |
| Grafico 8.....  | 26 |
| Grafico 9.....  | 26 |
| Grafico 10..... | 27 |
| Grafico 11..... | 28 |
| Grafico 12..... | 28 |
| Grafico 13..... | 29 |
| Grafico 14..... | 30 |

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
DEPARTAMENTO EDUCACION FISICA DEPORTE Y RECREACION  
CATEDRA CIENCIAS APLICADAS  
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**ACTIVIDADES RECREATIVAS COMO MEDIO PARA PREVENIR EL USO  
DE LOS VIDEOS JUEGOS QUE GENERAN VIOLENCIA EN EL NIVEL DE  
EDUCACION SECUNDARIA**

**Autores: Luis Rodríguez  
Jesús Rojas  
Tutora: Aida Fernández  
Fecha: Abril 2016**

**RESUMEN**

El propósito de esta investigación fue diseñar un plan de actividades recreativas como medio para disminuir el uso de los videos juegos que generan violencia a nivel de educación secundaria, dirigido a estudiantes de primer año de la U.E Alejo Zuloaga del Estado Carabobo. Metodológicamente se enmarca en el paradigma Socio Crítico y en el enfoque Investigación Acción Participativa (IAP) cuyo modelo básico se sintetiza en cuatro momentos diagnóstico, planificación, implementación y valoración. La muestra seleccionada estuvo constituida por (25) estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron la observación participante y la encuesta. La teoría que sustenta esta investigación es la del conductismo de Bandura en el (2007). Los resultados obtenidos dan evidencia que las actividades recreativas, son agente socializador que genera beneficios físicos, emocionales y sociales en los jóvenes. Este trabajo se enmarca en la Línea de Investigación Educación Física Socio Cultural.

**Descriptor:** Tecnología, video juegos, Recreación, violencia.

## INTRODUCCION

Los tiempos actuales se caracterizan por un vertiginoso acrecentamiento de la tecnología, ya es común en todas las casas el uso de aparatos (computadoras de escritorio, laptop, video consola, Canaima, teléfonos, ds, entre otros) inclusive los estudiantes llevan al liceo teléfonos inteligentes.

La problemática que se abordada desde este trabajo de investigación denominado actividades recreativas como medio para prevenir el uso de los videos juegos que generan violencia en el nivel de educación secundaria, dejan ver que en la U.E Alejo Zuloaga se ha convertido en un inconveniente en el proceso de enseñanza y aprendizaje por la distracción que representa el uso del celular y demás aparatos dentro del aula de clase. En la entrevista realizada al sub- director académico René Bargo, se develo la preocupación del personal docente y la razón por la que ellos trataron de desestimular el uso del celular dentro del liceo, sin embargo, por los argumentos dados por los mismo estudiantes y representantes no se pudo eliminar u obligar su no uso.

Otro problema del cual hizo mención el entrevistado es el excesivo uso de video juegos y también las crecientes actitudes violentas que con el paso del tiempo han ido aumentando.

A partir de este primer acercamiento a la realidad se generaron las siguientes interrogantes ¿Cuál es el impacto del uso de video juego en el incremento de la violencia?

¿De qué manera influyen los juegos de videos en el desarrollo intelectual, social y espiritual de la persona?

¿Cuál será el efecto adictivo del uso de video juegos?

¿Cómo podría la actividad recreativa disminuir los efectos del uso de los videos juegos que generan violencia en la U.E Alejo Zuloaga en el estado Carabobo?

De acuerdo a esto, la investigación tiene como objetivo general Diseñar un plan de actividades recreativas dirigidas a disminuir los efectos del uso de los videojuegos que generan violencia a nivel de Educación Secundaria.

De modo que se utilizara el paradigma socio- crítico con una investigación acción participativa (IAP) cuya idea central es lograr una espiral permanente de acción, reflexión y aprendizaje comunitario permeada por la interpretación y la comprensión crítica y consensuada del grupo investigador. Para ello, acciona y reflexiona sobre la realidad problemática, con una visión emancipadora, para generar los cambios, las transformaciones y/o mejoras.

Las fases del trabajo consistieron en elaboración y aplicación del diagnóstico  
Elaboración y aplicación del plan de acción y la valoración realizada a través de la adaptación de un instrumento llamado PNI.

Los resultados arrojados corroboran el planteamiento teórico en el cual la recreación es un medio que afianza valores y por ende permite la disminución de niveles de violencia así como el uso adecuado del tiempo libre y el no uso de los videos juegos.

## **ESCENARIO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Descripción del Planteamiento**

La tecnología ha ido evolucionado y sus plataformas súper avanzadas, en todos los ámbitos, cultural, económico, social, físico, psicológico y geográfico; son diversos los factores que la engloban; es por ello, que se tiene una gama de ramas, medios de comunicación y herramientas innovadoras. En la actualidad, es un instrumento primordial para el desarrollo de diferentes mecanismos y a su vez, es sumamente delicada para los jóvenes, ya que estos no le dan el uso adecuado.

Para Cegarra (2004):

la tecnología evolutiva podemos definirla como aquella aparecida en un determinado momento histórico, generalmente lejano ha ido evolucionando más o menos lentamente en el tiempo, adaptándose según las circunstancias externas medios materiales, necesidades socioeconómicas, la presencia de personas con ingenio, perseverancia y gusto por el cambio. (p. 21)

La tecnología según Rammert (2001), es un conjunto de herramientas elaboradas por los seres humanos. Estas, son realizadas con un deseo innovador. Son usadas como un medio que facilita un trabajo, una actividad. Dentro de ella, hay un acumulado de artefactos materiales y no materiales. De las mismas se derivan prácticas instrumentales como las siguientes: creación, fabricación y uso de los medios de comunicación, y de diferentes maquinas como los teléfonos móviles, video consolas, televisores, pen drive, entre otros.

Asimismo, dentro de la evolución de estas herramientas y artefactos se encuentran un conjunto de aparatos y maquinas (computadoras, consolas de videos, celulares, mp3) que sirven como medio de distracción o diversión en momentos de ocio, para niños(as), adolescentes y adultos. Lo que se conoce como video juegos o juegos de video.

Para Gil y Vida (2007), definen los videojuegos como “programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se puede utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles” (p.11)

Entonces, se podría definir los videojuegos como programas electrónicos de interacción, elaborados con la intención de entretener y divertir a sus usuarios, que funcionan en dispositivos como: máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil, entre otros.

Al respecto, Martín (1995),

(A) *Árcade*. Son los juegos de ordenador más tradicionales. En ellos el jugador a través de un personaje debe superar una serie de obstáculos de creciente dificultad, matar a los enemigos que le atacarán y coger una serie de objetos que le serán útiles en el transcurso del juego. Dentro de esta categoría, los autores citan otras variantes que no cuentan con un componente violento tan manifiesto. Es el caso de los simuladores deportivos y, especialmente, los juegos de lucha o los juegos de construcción, en los que se deben ir encajando distintas piezas para ir formando figuras determinadas a gran velocidad y con una dificultad que aumenta progresivamente.

(B) *Aventura*. Parten de la idea de conseguir un objetivo determinado en un ambiente de aventura y peligro en el que el jugador deberá superar dificultades, resolver problemas o enigmas, o derrotar a sus enemigos.

(C) *Estrategia*. En este tipo de videojuegos se suele reproducir una situación compleja en la que el jugador debe controlar una serie de variables para lograr una meta concreta.

(D) *Juegos de rol*. Son una simulación de los juegos de mesa que llevan el mismo nombre, donde el ordenador juega el papel de director del juego y contiene las reglas del mismo.

(E) Simuladores. Reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas como, por ejemplo, los simuladores de vuelo, de conducción de vehículos o de realización de deportes concretos.

(F) Educativos. Juegos en los que prima una finalidad más educativa que de puro entretenimiento.

(G) Juegos de mesa. Reproducciones de gran parte de los juegos de mesa tradicionales.(p.19)

Entonces, con respecto a esta caracterización se podría concluir que los juegos de videos con contenido violento son los de arcade y aventura. Cuyo objetivo principal, establece que el jugador tiene que matar y tomar objetos de valor para acumular puntos y por consiguiente pasar al siguiente nivel.

En la actualidad, los juegos de video o video juegos tienen mucha demanda en el mercado, principalmente aquellos que incentivan al desarrollo de la violencia. Y para nadie es un secreto que la mayoría de sus usuarios son niños(as) y adolescentes, los cuales se sienten atraídos por estos.

Por la cual, se ha observado en los estudiantes de la U.E Alejo Zuloaga ubicado en el estado Carabobo, municipio Valencia, parroquia Miguel Peña, sector Periférico, avenida Aránzazu con Enrique Tejera, que gran parte de ellos, manipulan o tienen acceso a los videojuegos. Según datos suministrado por el Lcdo. René Bargo, sub-director de esta institución, quien afirma que un porcentaje significativo de estudiantes tienen aparatos como: Canaima, teléfonos inteligentes, ds entre otros, los cuales usan para recrearse con juegos, como por ejemplo: San Andrés, Black y hitman con tendencia hacia un alto grado de violencia. Esta situación trae como consecuencia que muchos de estos adolescentes adopten conductas o traten de imitar a personajes de los videos juegos, generándose así conductas agresivas, bajo rendimiento académico, problemas al comunicar cualquier situación que les afecte, problemas con el resto de sus compañeros y deseos de poseer lo ajeno.

Por lo antes expuesto, se cree necesaria la participación de los estudiantes en actividades recreativas con el propósito de darle un buen uso al tiempo libre e incorporarlo positivamente en el ámbito social donde se desenvuelve. Asimismo,

educara a estudiantes sobre el uso adecuado de la tecnología en la referida institución educativa.

En este sentido, se formulan las siguientes interrogantes:

¿Cuál es el impacto del uso de video juego en el incremento de la violencia?

¿De qué manera influyen los juegos de videos en el desarrollo intelectual, social y espiritual de la persona?

¿Cuál será el efecto adictivo del uso de video juegos?

¿Cómo podría la actividad recreativa disminuir los efectos del uso de los videos juegos que generan violencia en la U.E Alejo Zuloaga en el estado Carabobo?

### **Objetivo General**

Diseñar un plan de actividades recreativas dirigidas a disminuir los efectos del uso de los videojuegos que generan violencia a nivel de Educación Secundaria.

### **Objetivo Específicos**

Diagnosticar los niveles de uso de videojuegos en los adolescentes de la Unidad Educativa Alejo Zuloaga en el estado Carabobo.

Planificar las actividades recreativas para disminuir la violencia en los adolescentes de la Unidad Educativa “Alejo Zuloaga” en el Estado Carabobo.

Ejecutar actividades recreativas para disminuir la violencia en los adolescentes de la Unidad Educativa “Alejo Zuloaga” en el Estado Carabobo.

Valorar las actividades de recreación para disminuir la violencia en los adolescentes de la Unidad Educativa Alejo Zuloaga en el Estado Carabobo.

## **Justificación de la investigación**

Debido al desarrollo de la tecnología de manera significativa en la sociedad, y con ella la evolución de un conjunto de videojuegos que han despertado gran interés en niños (as) y adolescentes, quienes dejan de asistir o se escapan del liceo para ir al cyber a divertirse con infinidad de juegos como: san adres, contra strike, DeathRace, Mortal Kombat, hitman, Black; estos ya forman parte del día a día de muchos estudiantes, puesto que, son atraídos por el alto contenido de violencia explícita en ellos y además es desarrollada en el entorno que los rodea.

Con relación a esto, se tiene la necesidad de diseñar un plan de actividades recreativas dirigidas a disminuir los efectos del uso de los videojuegos que generan violencia a nivel de Educación Secundaria. Además de motivar a los estudiantes a participar activamente en los eventos deportivo, culturales, y artístico de la institución educativa.

Desde el punto de vista social, la presente investigación se justifica debido a que el estudiantado tomará conciencia de los efectos negativos que tienen los videos juegos sobre todo aquellos violentos sobre su comportamiento y su psique, también puede ser útil para docentes, padres, representantes, encargados del proceso de enseñanza y aprendizaje de cada uno de sus representados, para así ayudar a resolver algunos de los problemas de origen académico y social con relación a la conducta inadecuada de los estudiantes.

Desde el punto de vista práctico suponemos que las actividades recreativas aplicadas, las charlas, y los videos de sensibilización e información ayudaran a disminuir el uso de los videojuegos en especial aquellos que generan violencia. Del mismo modo, esta investigación se justifica ya que, alertaría a padres, representantes y docentes sobre lo que hacen sus representados y por lo tanto disminuir el uso de video juegos que generan algún tipo de violencia a futuro.

Desde el punto de vista teórico, se justifica debido a que puede ser útil para posibles investigaciones relacionadas al título de esta investigación.

Desde el punto de vista metodológico, se justifica puesto que, con esta investigación se podría ayudar a crear un nuevo instrumento para la recolección de información de la problemática planteada.

## **ESCENARIO II**

### **MARCO TEORICO REFERENCIAL**

#### **Antecedentes**

Rodríguez y Franco (2013) citado por Sánchez, y Silva, realizaron una investigación titulada: Actividades Deportivas como Agente Sensibilizador para Disminuir la Conducta Violenta de los estudiantes de la U.E Moral y Luces del Municipio Naguanagua. Esta investigación tuvo como propósito el diseñar estrategias de enseñanza para la educación física que brinden la oportunidad de incorporar los valores educativos en la sociedad que estimulen el deporte dentro del contexto escolar.

En tal sentido el objeto principal fue la de analizar las actividades deportivas para la sensibilización de la conducta violenta en la U.E Moral y Luces del municipio Naguanagua, la cual se basó en ser una investigación de campo bajo la línea de investigación, la Educación Física el Hombre y la Sociedad, con una población de estudio conformada por los estudiantes de primer año de bachillerato y tres docentes de Educación Física, a través de encuestas se logró notar varias conductas agresivas entre los estudiantes de dicho grado y de esta manera llegar a estrategias aprobadas por el plantel para la notoria disminución de la violencia escolar dentro de la institución.

Timudez (2011) citado por Rodríguez J realizó un estudio que tenía como objetivo general analizar la violencia y el comportamiento de los estudiantes de la U.E. Mercedes I. de Corro. En referencia a la metodología empleada, fue un enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva correlacional, con un diseño de investigación de

Campo, la selección de la muestra fue de tipo probabilística aleatorio proporcional, se partió de una población de 1307 estudiantes en el cual se tomó en cuenta el 30% de la población, quedando conformada con un total de 392 alumnos. Para la recolección de Los datos se utilizaron un instrumento denominado encuesta en su modalidad de cuestionario que constó de 25 ítems con preguntas cerradas.

Cabe señalar, que entre los resultados se encontró que el 74% de los estudiantes manifiestan que frecuentemente discuten con sus compañeros y un 34% manifiesta participar en peleas. Entre las conclusiones se determinó que los alumnos en su mayoría no identifican la violencia, ya que consideran que en sus comportamientos no existe violencia de ningún tipo. Sin embargo, se concluyó que en esta institución existe violencia en un nivel bajo y moderado.

### **Bases Teóricas**

Bandura en el (2007) nos dice que el conductismo, con su énfasis sobre los métodos experimentales, se focaliza sobre variables que pueden observarse, medirse y manipular y rechaza todo aquello que sea subjetivo, interno y no disponible. En el método experimental, el procedimiento estándar es manipular una variable y luego medir sus efectos sobre otra. Todo esto conlleva a una teoría de la personalidad que dice que el entorno de uno causa nuestro comportamiento.

Bandura consideró que esto era un poquito simple para el fenómeno que observaba (agresión en adolescentes) y por tanto decidió añadir un poco más a la fórmula: sugirió que el ambiente causa el comportamiento; cierto, pero que el comportamiento causa el ambiente también. Definió este concepto con el nombre de determinismo recíproco: el mundo y el comportamiento de una persona se acusan mutuamente. Más tarde, fue un paso más allá. Empezó a considerar a la personalidad como una interacción entre tres "cosas": el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona.

Estos procesos consisten en nuestra habilidad para abrigar imágenes en nuestra mente y en el lenguaje. Desde el momento en que introduce la imaginación en particular, deja de ser un conductista estricto y empieza a acercarse a los cognocivistas. De hecho, usualmente es considerado el padre del movimiento cognitivo Teoría del aprendizaje social o Teoría social cognitiva cuyas ideas son importantes para el pensamiento respecto al aprendizaje, la motivación y el manejo del salón de clases.

Bandura cree que la conducta humana debe ser descrita en términos de la interacción recíproca entre determinantes cognoscitivos, conductuales y ambientales. Y no solo por el modelamiento por medio del reforzamiento (usa el término modelamiento para referirse al aprendizaje que ocurre como resultado de observar modelos, colocando más énfasis en la cognición y menos en el reforzamiento), que sigue siendo importante, pero las capacidades de mediación humana hacen innecesario esperar que ocurran las respuestas antes de poder usarlo. En su lugar se puede usar el modelamiento para informar a los aprendices acerca de las consecuencias de producir la conducta.

### **Bases Conceptuales**

Cegarra en el (2012) la tecnología se puede definir como el conjunto de conocimientos propios de un arte industrial, que permite la creación de artefactos o procesos para producirlos. (p.19)

United (2006) la tecnología la define como “conocimiento sistemático para la elaboración de un producto, la aplicación de un proceso o la prestación de un servicio”. (p.153)

Blanco (2008) los Videojuegos: es “todo juego electrónico con objetivo esencialmente lúdico, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola,

de un ordenador personal, de un televisor o cualquier otro soporte semejante)". Por tanto, se hace referencia a la diversión que proporciona este tipo de ocio, además de la interactividad y el tipo de soportes a utilizar. (p.106)

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

Pérez (2009) plantea que la recreación "son todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento".

Jiménez (2003) citado por Miguel Núñez en su trabajo titulado estrategia recreativas como herramienta didáctica para la enseñanza de las ciencias sociales en la clase de educación física. "La recreación es un conjunto de saberes, actividades y procesos libertarios en la que los sujetos implicado en dicha experiencia cultural, se introducen en una zona lúdica de característica neutral, apta para fortalecer el desarrollo de la integridad humana".

Sanmartín (2013) la violencia es toda acción (o inacción) consiente que causa un daño a terceros, daño que pueden ser de muy diversos tipos (físicos, psicológicos, sexual, económicos), sobre la agresividad: es el resultado de interacciones entre una base biológica y factores culturales que inciden sobre ella es incluso, la forma de ser irreconocible. (p.12)

Díaz y Olmo (2013) la define como la "conducta realizada por los individuos que intencionalmente amenazan, intente, o inflija el daño físico en otros" (s.p)

## **Bases Legales**

El presente trabajo de investigación se fundamenta legalmente bajo la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) y La Ley Orgánica de Educación (2009)

El Artículo 111, de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) señala: Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician a calidad de vida individual y colectiva. El estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley. El estado garantizará la atención integral de los y las deportistas sin discriminación alguna, así como el apoyo al deporte de alta competencia y la evaluación y regulación de las entidades deportivas del sector público y privado de conformidad con la ley. (p. 27).

La ley Orgánica de Educación (2009) en el artículo 16 “El Estado atiende, estimula e impulsa el desarrollo de la educación física, el deporte y la recreación en el Sistema Educativo, en concordancia con lo previsto en las legislaciones especiales que sobre la materia se dicten” (p. 19).

## ESCENARIO III

### ABORDAJE METODOLÓGICO

#### **Matriz Epistémica de la Razón Crítica**

La matriz epistémica según Martínez (2012):

...es el trasfondo existencial y vivencial, el mundo de vida y, a su vez, la fuente que origina y rige el modo general de conocer, propio de un determinado período histórico-cultural y ubicado también dentro de una geografía específica, y en su esencia consiste en el modo propio y peculiar que tiene un grupo humano de asignar significado a las cosas y a los eventos, es decir, en su capacidad y forma de simbolizar la realidad. (p. 64)

Esta investigación se sustentará en la matriz epistémica de la razón crítica. El proceso de investigación en esta matriz, de acuerdo a Martínez, da origen a tres tipos de conocimiento los cuales están regidos por: el interés técnico; el interés práctico y el interés emancipatorio.

El primero produce una racionalidad o conocimiento instrumental, siendo útil para la manipulación y el control del mundo físico y social. El segundo, aprendemos a interpretar el significado de las acciones de los seres humanos, estableciendo una comunicación entre el investigador y los sujetos de estudio.

Finalmente, el tercero produce el conocimiento crítico y de la acción. Desata un auto reflexión, generando una crítica ideológica que producirá un saber crítico, haciendo de los seres humanos más conscientes y críticos de sus propias realidades, posibilidades y alternativas. (ob. cit).

## **Paradigma de Investigación**

En función de los propósitos del estudio, la investigación se sustentará en el paradigma Socio Crítico el cual centra su interés en lograr un saber emancipador con el propósito de hacer ciencia crítico-dialéctica. Al respecto, Díaz (2011) expresa que este paradigma:

Aboga por la transformación de las interrelaciones sociales, no solo desde la interpretación comprensiva de los fenómenos y problemas situacionales, sino también por una comprensión crítica y reflexiva que supere no solo el interés práctico en la creación del saber de la corriente fenomenológica y su paradigma interpretativo, sino la tentación controladora técnica de la corriente empírico-analítica que soporta al paradigma positivista”. (p. 122).

Para el autor, el paradigma socio crítico no solo busca el significado de los fenómenos naturales y/o sociales para comprenderlos –paradigma interpretativo- , sino que pone de manifiesto el rasgo relacional; es decir, asume la comunicación consensuada y la reflexión crítica de la situación objeto de estudio, para accionar sobre ella.

En suma, este paradigma busca la reflexión, el cambio, la transformación para lograr emancipación desde un todo participativo comunitario en el que el conocimiento es una construcción de todos los participantes en el proceso. Es una hermenéutica inclusiva grupal y comunitaria en la búsqueda del consenso para la acción y la reflexión de los problemas existentes en la realidad.

## **Método de Investigación**

El método del estudio estará bajo los supuestos de la Investigación Acción Participativa (IAP), cuya idea central es lograr una espiral permanente de acción, reflexión y aprendizaje comunitario permeada por la interpretación y la comprensión

crítica y consensuada del grupo investigador. Para ello, acciona y reflexiona sobre la realidad problemática, con una visión emancipadora, para generar los cambios, las transformaciones y/o mejoras. Esta situación coloca a los participantes en un contexto espacio temporal en el que la realidad de cada día es originada a partir de las experiencias que viven los autores como resultado de una problemática de un sujeto o grupo de sujetos. (ob., cit)

La IAP realiza investigaciones con el propósito de aportar con su acción un cambio o mejora en el ámbito donde se desarrolla el estudio, siendo estos espacios la realidad propia y cotidiana de las personas que participan y se benefician de la investigación. De allí, que el círculo hermenéutico involucra a todos los participantes de la investigación a través del diálogo reflexivo y consensuado, en cual se revaloriza el carácter participativo, grupal e inclusivo de todos en el proceso investigativo.

### **Sujetos de Estudio**

Para el presente proyecto se seleccionara un (1) informante clave y/o sujetos de estudio de acuerdo a criterios previamente establecidos por el autor, para lo cual contará con las características idóneas para el mismo.

### **Diseño de la Investigación**

Según Díaz (2011), la investigación se desarrolla según el diseño de la Investigación Acción Participante el cual consta de las siguientes fases:

1.- Fase Diagnostica; consiste en comprender en profundidad y como un sistema la realidad objeto de estudio. Incluye la integración al campo por medio de la descripción de la situación o el supuesto problema, aclarando dicha situación por medio del consenso entre todos los participantes.

2.- Fase de Planificación; esta fase hace referencia al plan de acción. Aquí los participantes sugieren ideas de acción en una reflexión continua y participativa. El papel del investigador consiste en generar las interrogantes incitando el dialogo grupal. Esta fase culmina con la proposición escrita, revisada y autorizada del plan de acción desde la reflexión grupal.

3.- Fase de Implementación; en esta fase se pone en práctica el plan de acción. El investigador conjuntamente con el grupo debe interpretar el desarrollo del plan de acción y presentar un resumen escrito lo más cercano a lo ocurrido. De ser posible, en forma de gráfico, tabla, mapa mental, matriz descriptivo, dibujo, entre otros.

4.- Fase de Valoración; en esta fase el grupo reflexiona la acción vivida por los participantes para llegar a una comprensión mayor de lo acontecido, para interpretar y reconocer tanto lo positivo como lo negativo del plan de acción.

### **Instrumentos de Recolección de Datos**

Respecto a los instrumentos utilizados en la investigación, se aplicará la observación no participante, la entrevista semi-estructurada y la encuesta tipo cuestionario, las cuales permitirán recabar información en los informantes clave y/o sujetos de investigación, a fin de dar continuidad al estudio.

### **Análisis y Tratamiento de la Información**

En esta investigación, el análisis y tratamiento de la información se hará a través de la categorización de la información y la triangulación de los datos recogidos en los instrumentos aplicados lo que a su vez permitirá darle fiabilidad y validez a la investigación.

## **Criterios de Rigor Científico**

A continuación se presentan los criterios que permitirán argumentar el rigor científico de la investigación. En este sentido, Díaz (2011) expone los siguientes:

**Credibilidad:** se refiere al valor de verdad de la información recabada y su concordancia con la realidad objeto de estudio, por el investigador y las personas participantes en la misma.

**Transferibilidad:** es la posibilidad de replicar los resultados de la investigación a otros sujetos y contextos. Emplea para ello el muestreo teórico, la descripción exhaustiva y la recogida abundante información.

**Consistencia:** se refiere al grado de estabilidad en la información recogida.

**Confortabilidad:** guarda relación con la validez externa de las investigaciones positivistas. Garantiza que los descubrimientos no sean sesgados por motivaciones, intereses y perspectivas del investigador. Se sustenta en: recogida de registros lo más concreto posible, transcripciones textuales, citas directas de fuentes documentales, triangulación, revisión de la estructura categorial emergente, la interpretación y la teoría que emerge, con otros investigadores.

## **ESCENARIO IV**

### **DIAGNOSTICO**

#### **Análisis de los resultados**

Este capítulo permite mostrar los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento de recopilación de datos, de la investigación titulada actividades recreativas como medio para prevenir el uso de los videos juegos que generan violencia en el nivel de educación secundaria, aplicado al 7mo grado sección “G” con una matrícula de 25 estudiantes, correspondientes a la U.E Alejo Zuloaga; el instrumento fue estructurado de la siguiente manera: I Parte, información relacionada con los datos personales; II Parte, con 14 preguntas de tipo cerradas (sí o no); y una III Parte, con 6 alternativas concernientes al tema de estudio para jerarquizar de acuerdo a la preferencia de los estudiantes; además se les notifico detalladamente de manera verbal y por escrito las condiciones y pasos para responder las preguntas formuladas.

Se presentan los datos en forma de gráficos, como manera de visibilizar los datos alarmantes que se obtuvieron mediante dicho diagnostico, para luego interpretar cada una de las preguntas; de la observación directa se infiere una relación entre lo expresado por el profesor entrevistado y la conducta presentada dentro del aula de clase y las aéreas comunes del liceo durante los recreos.

Se realizaron observaciones en tres (3) momentos: momento (1) aula de clase, momento (2) aéreas comunes en el recreo y momento (3) aéreas comunes de educación física.

Momento (1) aula de clase: se pudo observar un mal comportamiento, es decir, se empujan y se golpean con los pupitres, se tiran los cuadernos, se pinchan con los lápices, rayan las paredes, le faltan el respeto al profesor (a).

Momento (2) aéreas comunes en el recreo: saltan las paredes para fugarse, se lanzan piedras, se dan patadas, se insultan con palabras obscenas, se distraen con teléfonos y aparatos tecnológicos (DS, TABLES, CANAIMAS). Además se presencio una pelea entre dos estudiantes.

Momento (3) aéreas comunes de Educación Física: presentan una conducta rebelde y agresiva cuando el profesor les llama la atención, muestran poco interés, por las actividades realizadas por el profesor e igualmente se distraen con teléfonos y los aparatos ya mencionados.

## Análisis del Diagnostico

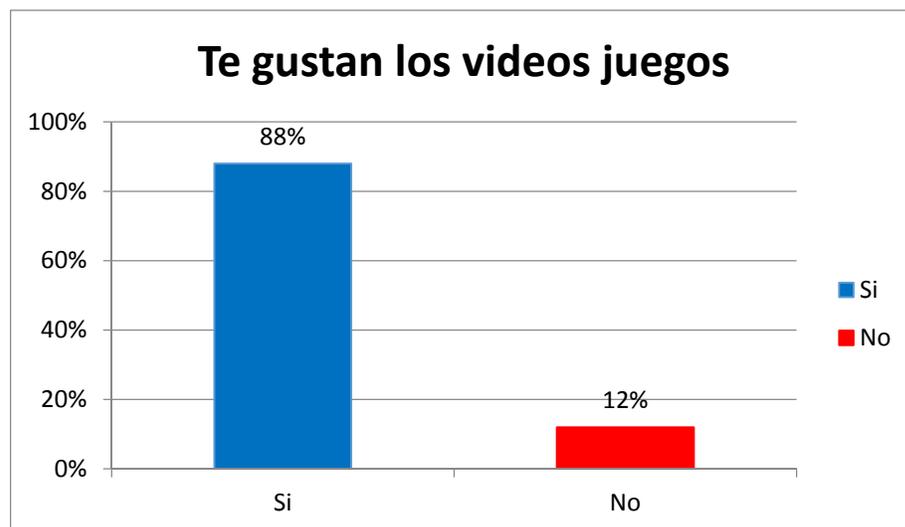
**Grafico 1. ¿Conoces los videos juegos?**



### Interpretación

Se visualiza que de los 25 estudiantes a los cuales se aplicó la encuesta, el 100 % manifestó conocer los videos juegos. Lo que afirma que este grupo en estudio reconoce lo que es un juego de video.

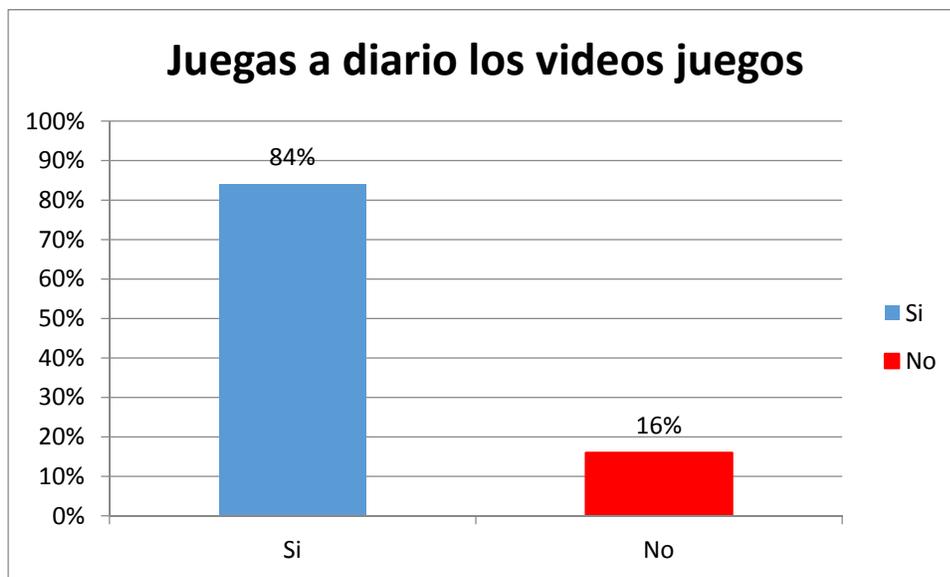
**Grafico 2. ¿Te gustan los videos juegos?**



### Interpretación

Del total de los estudiantes encuestados, el 88% le gustan los videos juegos, mientras que el 12% respondió que No. Entonces, con esta diferencia de % se evidencia que ese 88% ha manipulado por lo menos un video juego que le agrade.

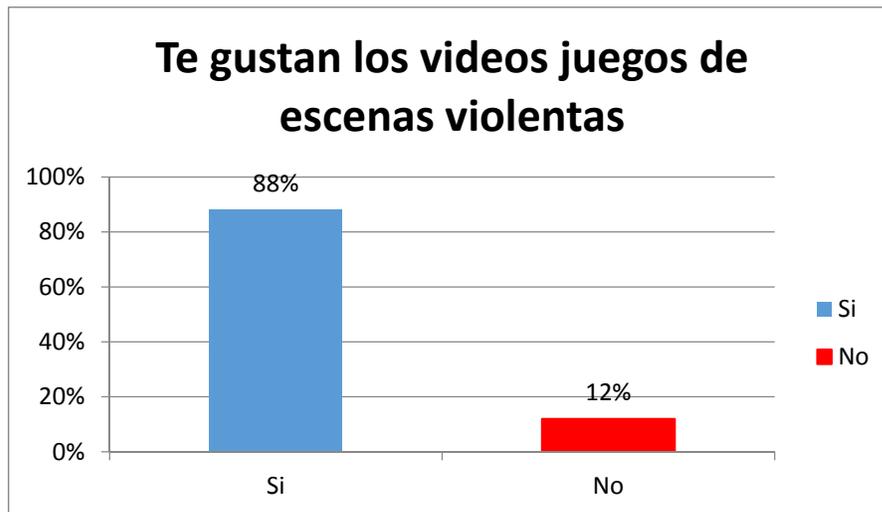
**Grafico 3. ¿Juegas a diario los videos juegos?**



### Interpretación

El 84% de los estudiantes encuestados manifestaron que SI juegan a diario los videos juegos, al contrario, el 16% de ellos NO.. Lo que afirma, que es necesario la aplicación de un plan de acción para disminuir el uso de los juegos de videos, y promover las actividades recreativas como una alternativa para el buen uso del tiempo libre.

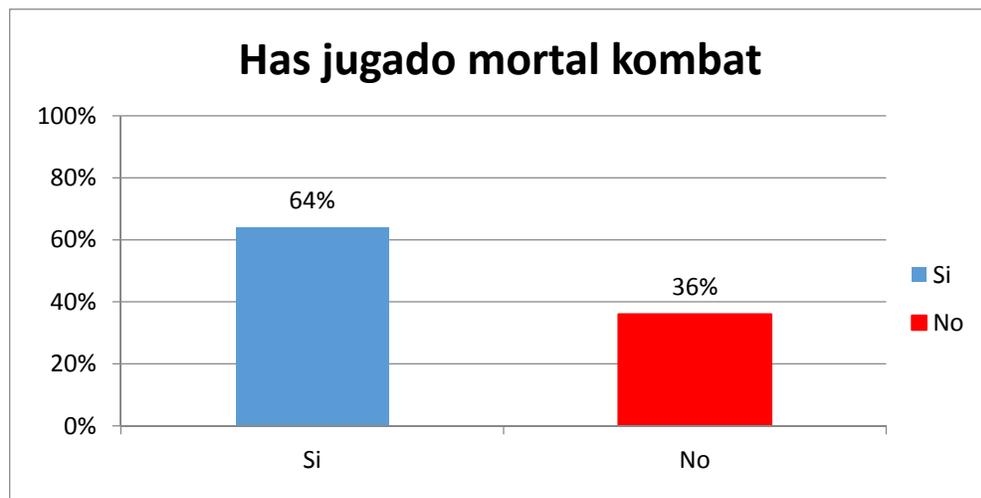
**Grafico 4. ¿Te gustan los videos juegos de escenas violentas?**



#### Interpretación

Se aprecia que del 100% de las respuestas obtenidas, un 88% de los estudiantes juegan los videos juegos de escenas violentas. Mientras que un 12% No. Estos resultados, quizás sean la respuesta a la conducta inadecuada que presentan muchos de estos estudiantes en cualquiera del entorno social en el que se desenvuelve.

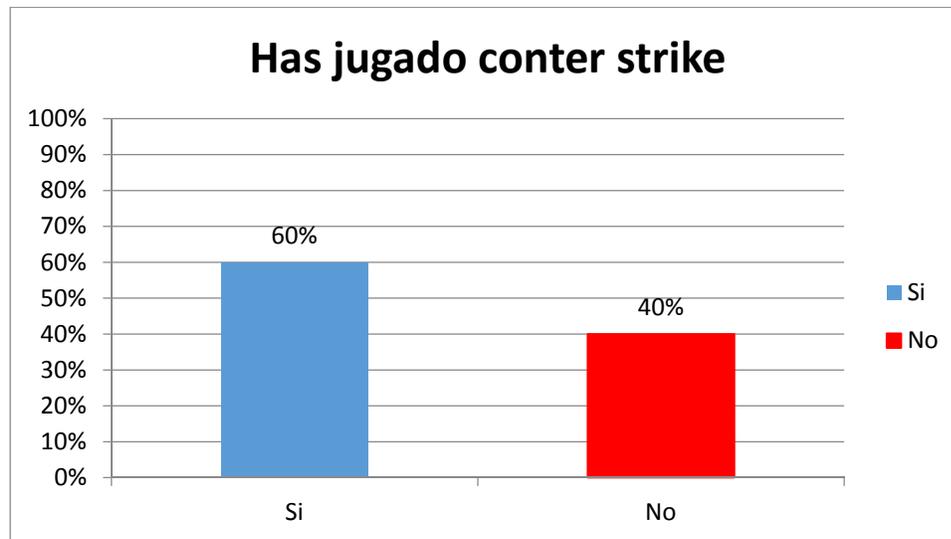
**Grafico 5. ¿Has jugado mortal kombat?**



### Interpretación

Se observa que del 100% de los estudiantes a los cuales fue aplicada la encuesta, el 64% afirmo que ha jugado mortal kombat, mientras que el 36% respondió que NO. A pesar, de que este juego de video es muy popular, un 36% de los estudiantes NO ha jugado este video juego. Lo que implica, que una mayoría significativa de estudiantes pueden ser adictos a estos juegos de características violentas.

**Grafico 6. ¿Has jugado conter strike?**



### Interpretación

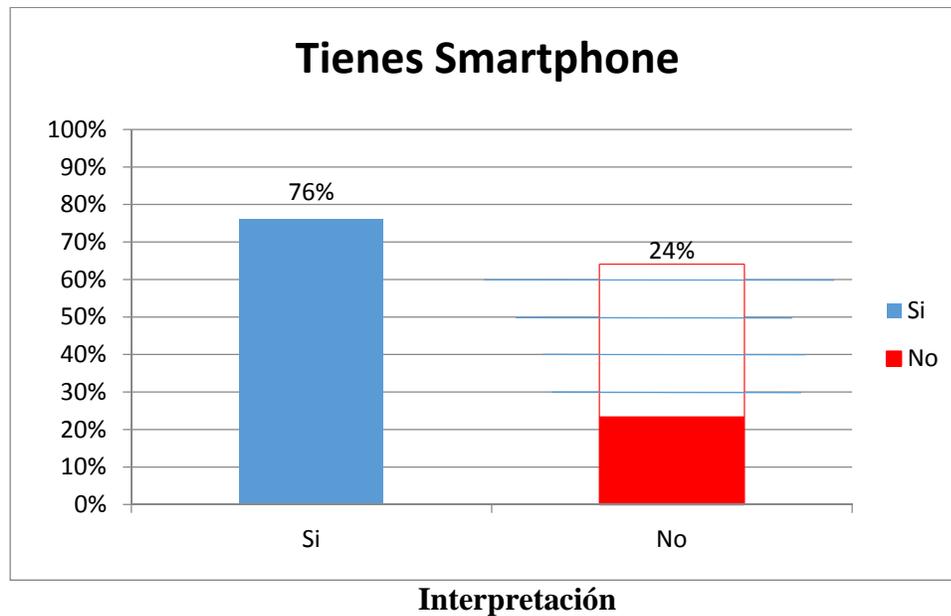
Del 100% de los estudiantes encuestados, el 60% ha jugado conter strike, mientras que el 40% respondió que NO. Por lo tanto, el 60% de los resultados, demuestran que la mayoría de estos estudiantes ha jugado Counter Strike, un juego de video con alto contenido violento.

**Grafico 7. ¿Pasas más de cuatro hora jugando video juegos?**



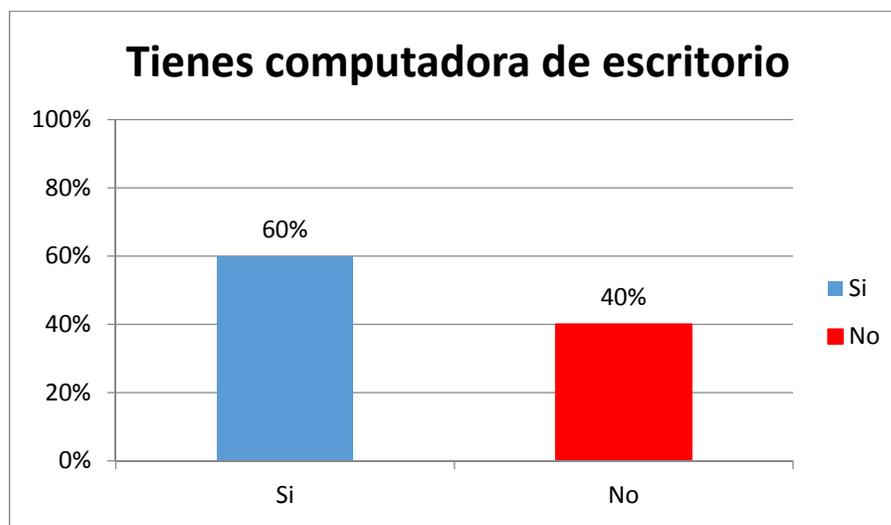
Se muestra que el 48% del 100% de los encuestados, expresa que pasa más de cuatro horas jugando videos juegos. Mientras el 52% NO. A pesar, de que el 52% no pasa más de cuatro horas jugando video juegos, un 48% es una cantidad significativa, que demuestra que este grupo de estudiantes dedica mucho tiempo a los juegos de videos.

**Grafico 8 ¿Tienes Smartphone?**



Del 100% de los encuestados el 76% tiene Smartphone, lo que demuestra que la mayoría de los estudiantes manipulan tecnología de punta, ya que, en estos aparatos se puede insertar y descargar todo tipo de video juego. Mientras que el otro 24% no pose Smartphone.

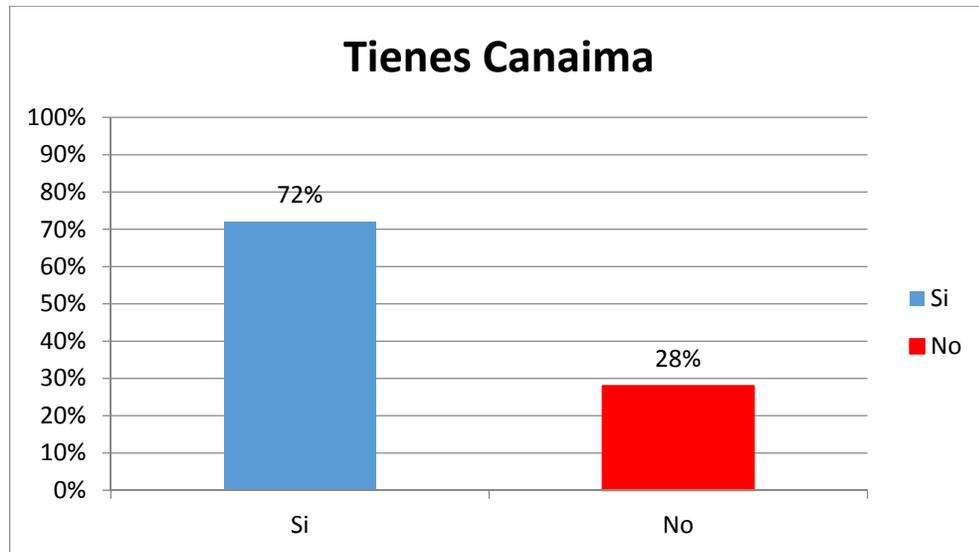
**Grafico 9. ¿Tienes computadora de escritorio?**



### Interpretación

Se visualiza que del 100% de los encuestados, el 60% de ellos tiene computadora de escritorio, lo que podría facilitar el acceso a cualquier tipo de juegos de videos. Mientras que el otro 40% NO.

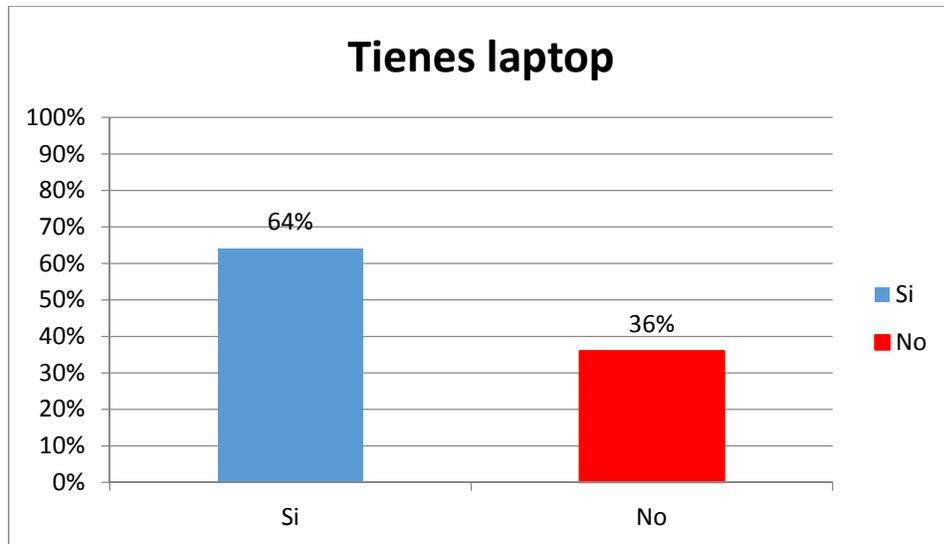
**Grafico 10. ¿Tienes Canaima?**



### Interpretación

El 72% del 100% de los encuestados, tiene Canaima. Mientras que el 28% no Tiene Canaima. Lo que da a conocer que muy poco de los estudiantes no tienen esta herramienta.

**Grafico 11. ¿Tienes laptop?**



**Interpretación**

Se visualiza que del 100% de los encuestados, el 64% tiene laptop. Mientras que un 36% NO. Entonces se observa que una mayoría del 64% posee una laptop, herramienta tecnológica que facilita muchas actividades.

**Grafico 12. ¿Conoces las actividades recreativas?**



### Interpretación

Se observa que del 100% de los encuestados, el 96% Conoce las actividades recreativas. Mientras que el 4% NO, por lo cual, se dará a conocer a los encuestados que formaron parte del 4% cuales son las actividades recreativas y sus beneficios.

**Grafico 13. ¿Participas en actividades recreativas en tu liceo?**



### Interpretación

Del 100% de los encuestados, el 84% expreso participar en actividades recreativas en su liceo. Pero un 16% NO. A pesar de que el porcentaje de los estudiantes que no participan es bajo, se tiene la necesidad de sensibilizarlos y motivarlos a participar activamente en actividades deportivas, culturales y recreativas.

**Grafico 14. ¿Te gustaría participar como organizador de actividades recreativas en tu liceo?**



### **Interpretación**

El 76% de los encuestados le gustaría participar como organizador de actividades recreativas en su liceo, mientras que un 24% NO. lo que demuestra que una mayoría significativa le gustan las actividades recreativas y le interesaría organizarla.

### Resultados de la jerarquización

| <b>Jerarquización de los juegos recreativos según su preferencia</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>Total de estudiantes</b> |
|--|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------------------------|
| Juegos de habilidades  | 6        | 5        | 3        | 6        | 5        | 0        | 25                          |
| Juegos pre-deportivos  | 11       | 5        | 4        | 3        | 3        | 0        | 25                          |
| Juegos populares   | 8        | 6        | 5        | 5        | 1        | 0        | 25                          |
| Juegos ecológicos  | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        | 25       | 25                          |
| Juegos tradicionales   | 5        | 6        | 7        | 5        | 2        | 0        | 25                          |
| Juegos de gynkanas   | 9        | 5        | 3        | 5        | 3        | 0        | 25                          |

#### Interpretación:

De acuerdo a los resultados arrojados en la tercera parte de la encuesta, se visualiza que los juegos pre-deportivos, juegos de gynkanas y los juegos populares son los que más le gustan a los estudiantes encuestados. Mientras los juegos ecológicos son los que menos gustan.

## **Conclusión del diagnóstico**

Del análisis obtenido del diagnóstico, producto de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la U.E Alejo Zuloaga; se graficaron e interpretaron las respuestas obtenidas, esto a través del análisis porcentual de cada una de las preguntas. Así mismo, se pudo observar que la gran mayoría de los estudiantes conocen y juegan videos juegos con tendencia a un alto grado de violencia implícita en ellos. Pero también hacen conocer que conocen y les gustaría participar en actividades recreativas.

Así, mismo, con estos resultados se puede constatar que los juegos recreativos con mayor preferencia son los juegos pre-deportivos, juegos populares y juegos de gynkanas. Por consiguiente el plan de acción estará enfocado a desarrollar esto juegos, con el propósito de resolver la preferencia expresadas por los estudiantes.

## TRIANGULACIÓN

### Entrevista

Según datos suministrado por el Lcdo. René Bargo, sub-director de esta institución, quien afirma que un porcentaje significativo de estudiantes tienen aparatos como: Canaima, teléfonos inteligentes, ds entre otros, los cuales usan para recrearse con juegos, como por ejemplo: San Andrés, Black y hitman con tendencia hacia un alto grado de violencia.

### Observación

Se observo la falta de actividades en el tiempo libre. Las situaciones y actitudes violentas además del uso de teléfonos y aparatos tecnológicos son más notables en los pasillos y aéreas de la institución, esto no quiere decir que en el aula de clase no se note, solo que es más visible fuera del aula de ellas

### Bases legales

El estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizara los recursos para su promoción.

### Encuesta

Según los resultados de la encuesta se pudo determinar que la gran mayoría de los estudiantes conocen y juegan videos juegos con tendencia a un alto grado de violencia implícita en ellos. Pero también hacen conocer que conocen y les gustaría participar en actividades recreativas.

### Base teórica

Bandura cree que la conducta humana debe ser descrita en términos de la interacción reciproca entre determinantes cognoscitivos, conductuales y ambientales.

### Conclusión

Se ha demostrado que los estudiantes del 1er año sección "G" de la unidad educativa alejo Zuloaga tienen teléfonos y aparatos tecnológicos que utilizan para jugar video juegos con características violentas explicitas en ellos por lo que se hace necesario diseñar un plan de actividades recreativas para disminuir el uso de los videos juegos que generan violencia.

## **ESCENARIO V**

### **PLAN DE ACCIÓN**

#### **Diseño del plan de acción**

Luego de obtener los resultados de la prueba diagnóstica, en esta parte se mostrara la estructura del plan de acción, el cual, tiene como finalidad, planificar, organizar y ejecutar las diferentes estrategias para alcanzar los objetivos propuesto en la investigación; y que permitirá proporcionar respuesta a la problemática encontrada en el grupo de estudio, además de planificar las actividades recreativas que se realizaran para disminuir el uso de los videos juegos que generan violencia en la U.E Alejo Zuloaga, ubicado en el estado Carabobo, municipio Valencia, parroquia Miguel Peña, sector Periférico, avenida Aránzazu con Enrique Tejera.

Este plan de acción está estructurado por una misión, visión, objetivo general, objetivos específicos, plan de actividades.

#### ***Justificación del Plan de Acción***

El uso excesivo de los juegos de videos es una de las causas por la cual en la sociedad abunda la violencia. Con este plan de acción se pretende realizar actividades recreativas para disminuir el uso de los juegos de videos que generan violencia. Además de concientizar por medio de charlas, dinámicas y videos los efectos negativos del uso de video juegos y su incidencia en la violencia.

***Misión:*** Concientizar a los estudiantes sobre el daño que ocasiona el uso excesivo de los videos juegos con tendencia violenta, además de fomentar la recreación como medio para el disfrute del tiempo libre.

***Visión:*** Promover actividades recreativas dentro de la U.E Alejo Zuloaga, con la finalidad de fomentar el interés por las mismas y disminuir el uso de los juegos de videos que generan violencia.

***Objetivo general:***

Concientizar por medio de charlas, dinámicas y videos los efectos negativos del uso de video juegos y su incidencia en la violencia.

***Objetivos específicos:***

Aplicar actividades recreativas y pre deportivas para disminuir el uso de los video juegos que genera violencia.

Participar en actividades recreativas y pre deportivas para disminuir el uso de los video juegos que generan violencia.

Valorar las actividades recreativas como medio de convivencia en el ámbito social y educativo.

| CATEGORIA       | ACTIVIDAD   | ESTRATEGIA   | RECURSOS  | EVALUACION  |
|-----------------|---|--|---|---|
| Sensibilización | <p>Presentación de dos corto metraje:</p> <p>El primero: sobre la influencia de los videos juegos en el desarrollo de la violencia. .</p> <p>El segundo: educativo sobre los beneficios de la recreación en el desarrollo humano.</p> | Realización de charla educativa.   | <p>Humanos: estudiantes y facilitadores.</p> <p>Materiales: Salón. Sillas. Laptop Videos.</p> <p>Cuadro de colores (Cartulinas). Fichas.</p>          | Instrumento de evaluación descriptiva: lo positivo, interesante y negativo (PNI) de la actividad realizada. Aplicados a los participante. |
| Acción          | Actividades recreativas   | Aplicación de juegos recreativos (juegos pre-deportivos, juegos populares y juegos de gynkanas). | <p>Humanos:</p> <p>Estudiantes.</p> <p>Facilitadores.</p> <p>Materiales: Silbato.</p> <p>Cronometro. 2 sabanas.</p> <p>Balón de voleibol. Globos.</p> | Instrumento de evaluación descriptiva: lo positivo, interesante y negativo (PNI) de la actividad realizada. Aplicados a los participante. |

|            |  |                                       |   |   |
|------------|--|---------------------------------------|---|---|
| Evaluación | Evaluación final sobre todas las actividades desarrolladas en el plan. | Instrumento de evaluación descriptiva | <p>Humanos:</p> <p>Estudiantes.</p> <p>Facilitadores.</p><br><p>Materiales:</p> <p>Instrumento de evaluación descriptiva.</p> <p>Lápices.</p> | Instrumento de evaluación descriptiva: lo positivo, interesante y negativo (PNI) de la actividad realizada. Aplicados a los participante. |
|------------|--|---------------------------------------|---|---|

***PLAN DE ACCIÓN***

| CONTENIDO                  | INICIO   | DESARROLLO   | CIERRE  | RECURSO   |
|----------------------------|--|--|---|---|
| Jornada de sensibilización | <p>Ubicación de los estudiantes en el aula.</p> <p>Presentación personal e introducción a la temática.</p> | <p>-Proyección de un cortometraje sobre la influencia de los videos juegos en el desarrollo de la violencia. Además de un conversatorio sobre ese video y la experiencia de los estudiantes con los juegos de videos. Así mismo uno educativo sobre los beneficios de la recreación en el desarrollo humano.</p> <p>-Conversatorio sobre el contraste de los juegos de videos y la recreación. Como también una reflexión.</p> | <p>Formación de dos equipos (equipo 1 y equipo 2) los cuales competirán entre ellos hasta el último día de las actividades planificadas.</p> <p>De este modo, con los grupos ya divididos, se procede a iniciar el juego recreativo (encuentra la formula) para ello, en el piso estará un rectángulo de 3 filas y 5 columnas, formado con cuadros de colores. El capitán o capitana de cada equipo, se miden con la estrategia: piedra, papel o tijera, para ver quien inicia. Estos se ubican a un lado del rectángulo, el capitán del grupo que inicia llama a uno de sus compañeros para iniciar el juego, el facilitador, tendrá en una ficha la formula de los colores para entrar y salir. El participante debe elegir un color, de acertar se coloca de pie sobre él y elige otro color, de fallar, le corresponde al equipo contrario. Y así sucesivamente, gana el equipo</p> | <p>Humanos:</p> <p>Estudiantes.</p> <p>Facilitadores.</p> <p>Equipo docente del plantel.</p> <p>Materiales:</p> <p>Salón.</p> <p>Sillas.</p> <p>Laptop</p> <p>Videos.</p> <p>Cuadro de colores (Cartulinas).</p> <p>Fichas.</p> |

|  |  |  |                                |  |
|--|--|--|--------------------------------|--|
|  |  |  | que logre salir del laberinto. |  |
|--|--|--|--------------------------------|--|

| ACTIVIDAD                                    | INICIO  | DESARROLLO  | CIERRE   | RECURSOS  |
|--|---|---|--|---|
| <p>Juegos pre-deportivo:</p> <p>Voleibol</p> | <p>Introducción sobre las actividades a realizar.</p> <p>Acondicionamiento neuromuscular.</p> | <p>Agrupación de los equipos (equipo 1 y equipo 2) uno a cada mitad de la cancha de voleibol, para jugar BALON PAÑO a cada capitán una sábana, este de no querer que todos sus compañeros participen simultáneamente, puede pedir cambio cuando lo desee. Los participantes sostienen la sabana con las manos, se inicia el juego con el balón de voleibol cuando el facilitador lo envíe a uno de los equipos, estos no deben permitir que el balón caiga, al tomarlo deben impulsarlo o enviarlo al equipo contrario y así sucesivamente como un juego de voleibol pero sin golpear el balón con las manos.</p> | <p>Vaciar las puntuaciones en la tabla.</p> <p>Conversatorio sobre la actividad realizada.</p> | <p>Humanos:<br/>Estudiantes.<br/>Facilitadores.</p> <p>Materiales:<br/>Silbato.<br/>Cronometro.<br/>2 sábanas.<br/>Balón de voleibol.<br/>Globos.</p> |
|  |   | <p>Cada equipo a la mitad de la cancha de futbol correspondiente con un máximo de 10 jugadores para jugar BALON MANO, este juego consiste en que cada equipo debe acumular 10 pases, y al jugador al cual le toque ese pase debe lanzar con las manos el balón para tratar de hacer el gol, de caer, revotar o picar el balón al</p>  |  | <p>Humanos:<br/>Estudiantes.<br/>Facilitadores.</p>   |

|            |  |  |  |  |
|------------|--|--|--|--|
| Futbol     |  | <p> piso, el conteo de los pases inicia de nuevo.</p>  |  | <p>Materiales:</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronometro.</p> <p>Balón.</p>  |
| Baloncesto |  | <p>Formación de los grupos (grupo 1 y grupo 2) para jugar BALONCESTO INCOMPLETO, Para ello, el capitán de cada grupo tendrá que integrar un equipo de 5 jugadores, los cuales entran a la cancha de baloncesto, el juego consiste en realizar 5 pases, para luego encestar el balón, sin ejecutar el pase de pique y el pase de beisbol.</p> |  | <p>Humanos:</p> <p>Estudiantes.</p> <p>Facilitadores.</p> <p>Materiales:</p> <p>Silbato.</p> <p>Cronometro</p> <p>Balón.</p> |

| ACTIVIDAD                 | INICIO   | DESARROLLO  | CIERRE   | RECURSOS  |
|---------------------------|--|---|--|---|
| <p>Juegos de gynkanas</p> | <p>Acondicionamiento neuromuscular.</p> <p>Verificación de la tabla de puntuaciones.</p> <p>Entregas de fichas con el instructivo de las actividades a realizar en la gynkana.</p> | <p>Conformación de los equipos (equipo 1 y equipo 2) a cada mitad de la cancha se estructuro un circuito de estaciones enumeradas del 1 al 7.</p> <p><b>Estación 1:</b> Dos de los participantes con las manos detrás, y con ayuda de sus compañeros deben comerse un pedazo de patilla cada uno.</p> <p><b>Estación 2:</b> Tres de los participantes deben amarrarse en la cintura el pabito con un palito, y tratar de insertar el palo en la botella.</p> <p><b>Estación 3:</b> Uno de los estudiantes debe chupar, mediante un pitillo todo el refresco de un vaso.</p> <p><b>Estación 4:</b> Todos los participantes disfrazan a uno de sus compañeros.</p> <p><b>Estación 5:</b> Dos de los estudiantes deben destapar y comerse una galleta (maría) y tratar de silbar.</p> <p><b>Estación 6:</b> Dos de cada equipo deberá trasladarse de un lado al otro metido en un saco cada uno.</p> <p><b>Estación 7:</b> Todos los participantes trataran de armar un rompe cabeza. El equipo que termine primero y en voz alta comunique lo el enunciado, debe correr y</p> | <p>Ejercicios que le permitan volver a la calma y bajar su nivel de exaltación.</p> <p>Reflexión sobre la actividad.</p> <p>Aplicación del instrumento (PNI) para la valoración de las actividades ejecutadas.</p> <p>Entrega de un balón de futbol.</p> | <p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Estudiantes.</li> <li>-Facilitadores.</li> <li>-Equipo docente del plantel.</li> </ul> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cancha múltiple.</li> <li>-Mesa.</li> <li>-Vasos pitillos</li> <li>-Botella.</li> <li>-Pabito.</li> <li>-Pelucas.</li> <li>-Lentes.</li> <li>-Gargantillas.</li> <li>-Patilla.</li> <li>-Galletas.</li> </ul> |

|  |  |                    |  |   |
|--|--|--------------------|--|---|
|  |  | tomar el banderín. |  | -Silbato.<br>-Sacos.<br>-Rompe Cabeza.<br>-Sabanas.<br>-Bomba de agua.<br>-Balones. |
|--|--|--------------------|--|---|

### Valoración del Plan de Acción

Se seleccionaron frases que recogieron el sentimiento y la valoración de la aplicación del Plan de acción por medio de la adaptación del instrumento conocido como PNI el cual fue utilizado para la evaluación de los participantes finalizada las actividades.

|                 |                 |                    |
|-----------------|-----------------|--------------------|
| <b>POSITIVO</b> | <b>NEGATIVO</b> | <b>INTERESANTE</b> |
|-----------------|-----------------|--------------------|

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Fue emocionante esta actividad a pesar de que no ganamos pero todos tratamos de hacerlo bien.</p>                             | <p>Pasamos un poco de sed porque no había agua.</p>   | <p>Que la recreación ayuda a estar siempre felices y no necesario pasar tantas horas jugando con el teléfono</p> |
| <p>Me pareció emocionante porque mediante esta actividad pude compartir un rato chévere con mi compañero sin estar peleando.</p> | <p>Que las actividades solo fueron por tres días.</p>   | <p>Me sorprendió el video que nos mostro como afecta a nivel mental los videojuegos.</p>                         |
| <p>Me gusto todo y pude saber que puede el uso excesivo de los videojuegos hace daño.</p>  | <p>Que se fue la electricidad y no pudimos escuchar la música al inicio de la actividad final</p> | <p>Que trabajando en equipo todo puede salir bien</p>  |

## **ESCENARIO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **Conclusiones**

El objetivo general de nuestra investigación fue diseñar un plan Diseñar un plan de actividades recreativas dirigidas a disminuir los efectos del uso de los videojuegos que generan violencia a nivel de Educación Secundaria.

Luego de los resultados obtenidos de la observación y la encuesta, se pudo constatar que los estudiantes, manipulan y tienen acceso a la tecnología y por ende a los juegos de video con características violentas.

Durante la jornada de sensibilización hubo sorpresa y curiosidad manifestada por los estudiantes, querían saber más acerca de los perjuicios que pueden causar los videos juegos y así mismo establecieron jerarquización de las actividades que potencialmente se podían aplicar.

La ejecución quedo con juegos pre-deportivo, juegos populares y juegos de gynkanas, elegidos por ellos mismos, apreciando y valorando más las actividades recreativas como medio para disminuir el uso de los juegos de videos que generan violencia y comprendieron como la recreación desestimula su uso

La valoración de la aplicación de las actividades fue muy buena y positiva se denotaron emociones e intereses de los estudiantes por aprender e indagar; sus preguntas y la participación activa hicieron fluida la intervención.

## **Recomendaciones**

Se recomienda a la institución educativa planificar constantemente actividades deportivas, culturales y recreativas que llamen la atención de los estudiantes, además de incluir a padres, representantes y miembros de la comunidad. En función de prevenir el mal uso del tiempo libre de los estudiantes. Además de establecer sanciones concretas, para todo aquel estudiante que esté utilizando un aparato tecnológico en horario de actividades escolares.

Se recomienda al personal docente, especialmente a los profesores del área de educación física, deporte y recreación, ser los garantes de que en la institución educativa se desarrollen actividades recreativas que permitan a los estudiantes disfrutar de su permanencia en las instalaciones del plantel, además de crear en ellos el respeto hacia el otro, practicando los valores. Así como también Brindar información sobre la tecnología y el uso de los juegos de videos.

## REFERENCIAS

- Cegarra, J. (2004). *Metodología de la investigación científica y tecnológica*. España: Madrid.
- Werner, R. (2001). La tecnología: sus formas y las diferencias de los medios. Hacia una teoría social pragmática de la tecnificación. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales- Disponible en: [www.ub.edu/geocrit/sn-80.htm](http://www.ub.edu/geocrit/sn-80.htm) [consultado: 2001enero].
- Gil, A. y Vida, T. (2007) *los videojuegos*. Barcelona. España
- Sánchez, R. y Silva, L. (2014). Actividades física recreativas dirigidas a disminuir la agresividad. Caso nivel Primario. Trabajo Especial de Grado no publicado. Universidad de Carabobo. [Documento en Línea] Disponible en: <http://www.riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/1445/3/4474.pdf> [consultado: 2014 julio].
- Rodríguez J. Propuesta gerencial de educación física deporte y recreación para canalizar las conductas violentas de los estudiantes de la unidad educativa “Padre Alexandre. Trabajo Especial de Grado no publicado [Documento en línea] Disponible en: <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/936/1/jrodriguez.pdf> [consultado: 2012 julio].
- Cegarra J (2012) *La Tecnología* Madrid.
- United N (2006) *Glosario de términos y conceptos fundamentales de los AII*. Nueva York Ginebra.
- Eguia, J. Contreras R, y Albajes L. (2013) Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Revista en electrónica, editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L.- Disponible en: <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf> [consultado: 2015 Marzo].
- Díaz, L y Olmo, F (2013) *Agresividad y violencia en epilepsia* Editorial Club Universitario

- Blanco T. (2008) *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación, basado en variables comporta mentales. El mercado de las consolas de videojuegos*. España Madrid.
- Núñez M. (2004) *Estrategias recreativas como herramienta didáctica para la enseñanza de las ciencias sociales en la clase de educación física*. [Documento en Línea]. Trabajo de grado disponible en: [http://tesis.ula.ve/pregrado/tde\\_busca/archivo.php?codArchivo=319](http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo=319). [Consultado, 2015, febrero 18].
- Bandura, A. (2007). Teoría cognitivo social del aprendizaje. [Documento en Línea]. Disponible en <http://bandurarrhh.blogspot.com/> [consultado, 2015, febrero 18].
- Sanmartín J (2013) *la violencia y sus claves*. España Madrid
- EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 18, N° 190, Marzo de 2014. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd190/la-recreacion-fisica-en-la-adolescencia-escolar.htm>.
- Ley Orgánica de Educación (2009) Gaceta Oficial N° 5929.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Gaceta Oficial N° 36.860.
- Rodríguez. E coordinadora (2002) cito a Martin (1995), Fundación Ayúdame contra las drogas: Jóvenes, y video juegos: Espacio, significación y conflicto.[Documento en Línea]. Madrid Disponible en: <http://www.injuve.es/observatorio/ocio-y-tiempo-libre/jovenes-y-videojuegos-espacio-significacion-y-conflictos-fad>.
- Díaz, L. (2011). *Visión investigativa en ciencias de la salud (Énfasis en paradigmas Emergentes)*. CDCH: Valencia.
- Martínez, M. (2012). *Nuevos fundamentos en la Investigación Científica* Segunda Edición. México. Editorial Trillas.

## **ANEXOS**

(ANEXO A)

UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
CÁTEDRA: CIENCIAS APLICADAS  
ASIGNATURA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

Bárbula, de 2016

Ciudadano (a):

Director (a): Lic. Fernández Glenis  
Presente

Ante todo un cordial saludo, sirva la presente parte solicitar su valiosa colaboración en otorgar el permiso a los bachilleres:, **Luis Alfredo Rodríguez Rodríguez C.I. 21.030.091** y **Jesús Enrique Rojas Pulido C.I. 21.020.241** cursantes del 10mo semestre de la especialidad de Educación Física, Deporte y Recreación de la FACE -UC, para que desarrollen su Trabajo Especial de Grado Titulado en la institución que usted dirige. Cabe destacar que, este estudio está bajo la tutoría de la Prof. (a) **Aida Fernández**, quien es personal adscrito a este departamento.

Sin más a que hacer referencia y esperando una respuesta satisfactoria, quedan de usted.

Atentamente

---

Prof. Manuel Baldayo Sierra

---

Prof. Stanley Steele

Jefe del Departamento de Educación Física,  
Deporte y Recreación

Jefe de la Cátedra Ciencias Aplicadas

(ANEXO B)

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DEPARTAMENTO EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN**  
**ASIGNATURA TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Apreciado estudiante:

El presente instrumento forma parte de una investigación que tiene como propósito:

A través del mismo, se pretende recabar información con respecto a los juegos de video y las actividades recreativas.

Este instrumento está estructurado de la siguiente manera: I Parte, contiene información relacionada con los datos personales; II Parte, se presentan algunas preguntas relacionadas con el tema de estudio; III Parte, se presenta unas alternativas relacionadas con el tema de estudio para que usted las jerarquice de acuerdo a su preferencia.

Cabe destacar que la información suministrada por usted será de gran ayuda para el desarrollo del presente estudio y la misma será tratada con estricta confidencial. Por ello, mantendremos en el anonimato su identidad

Agradeciendo de antemano su colaboración, quedan de usted.

Atentamente,

Br.

C.I..

Br.

C.I..

## INSTRUCCIONES

Lea atentamente cada una de las preguntas que se le presentan en las diferentes partes y responda, seleccione o jerarquice de acuerdo con su punto de vista.

### IPARTE. Datos personales:

1.- ¿Qué edad tiene usted? \_\_\_\_\_

2.- ¿Qué grado cursa?\_\_\_\_\_

### IIPARTE. Marque con una X la alternativa de su preferencia:

| Pregunta  | Si | No |
|---|----|----|
| 3. ¿Conoces los videos juegos?  |    |    |
| 4. ¿Te gustan los videos juegos?  |    |    |
| 5. ¿Juegas a diario los videos juegos?  |    |    |
| 6. ¿Te gustan los videos de escenas violentas?                                      |    |    |
| 7. ¿Has jugado Mortal Kombat?   |    |    |
| 8. ¿Has jugado Counter Strike?  |    |    |
| 9. ¿Pasas más de cuatro horas jugando video juegos?                                 |    |    |
| 10.¿Tienes smartphone?  |    |    |
| 11.¿Tienes computadora de escritorio?   |    |    |
| 12.¿Tienes canaimita?   |    |    |
| 13.¿Tienes Laptop?  |    |    |
| 14.¿Conoces las actividades recreativas?  |    |    |
| 15.¿Participarías en actividades recreativas en tu liceo?                           |    |    |
| 16.¿Te gustaría participar como organizador de actividades recreativas en tu liceo? |    |    |

**IIIPARTE. Jerarquice (del 1 al 6) en orden de importancia (siendo el 1 el más importante) los juegos recreativos en donde a usted le gustaría participar:**

| <b>Juego Recreativo</b>                       | <b>Orden (1 al 6)</b> |
|---|-----------------------|
| 17.Juegos de habilidades y destrezas físicas  |                       |
| 18.Juegos pre-deportivos                      |                       |
| 19.Juegos populares                           |                       |
| 20.Juegos ecológicos                          |                       |
| 21.Juegos tradicionales                       |                       |
| 22.Juegos de gynkanas (competencias grupales) |                       |

(ANEXO C)

FASE DEL DIAGNOSTICO





(ANEXO D)

JORNADA DE SENSIBILIZACIÓN







(ANEXO E)

JUEGO PRE-DEPORTIVO













(ANEXO F)  
JUEGO DE GYNKANAS















