

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA



**USO DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL Y LA APATÍA EN ESTUDIANTES DE
5° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA LEONCIO PRADO DE TACNA, 2015.**

TESIS

Presentado por:

Br. Lola Huanca Sucapuca

Asesora:

Dra. Luz Edith Vargas Chirinos

Para Obtener el Grado Académico de:

MAGÍSTER EN PSICOPEDAGOGÍA

TACNA – PERÚ

2016

Dedicatoria:

A Dios y mi familia por su apoyo incondicional.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS	iii
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	01
1.2	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	03
	1.2.1 Problema General	03
	1.2.2 Problemas específicos	03
1.3	JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	03
1.4	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	05
	1.4.1 Objetivo General	05
	1.4.2 Objetivos Específicos	05
1.5	CONCEPTOS BÁSICOS	05
1.6	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	07

CAPÍTULO II

FUNDAMENTO TEÓRICO

2.1	FUNDAMENTO TEÓRICO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	10
	2.1.1 Los medios audiovisuales en el tiempo	11
	2.1.2 Componentes de los medios audiovisuales	12
	2.1.3 Tipos de los medios audiovisuales	15
	2.1.4 Lenguaje audiovisual	21
	2.1.5 La imagen y el sonido en el lenguaje audiovisual	22
	2.1.6 Usabilidad de los medios audiovisuales	22
	2.1.7 Uso de medios audiovisuales en los niños	23
	2.1.8 Consecuencias de la comunicación audiovisual en los niños	24

2.2	APATÍA ESCOLAR	27
2.2.1	Concepto de apatía escolar	28
2.2.2	Desarrollo de la apatía escolar	29
2.2.3	Rasgos de la apatía escolar	30
2.2.4	Tipos de apatía escolar	31
2.2.5	La escuela y la apatía escolar	32
2.2.6	Causas de la apatía escolar	33
2.2.7	Consecuencias de la apatía en la escuela	34
2.2.8	Elementos relacionados con la apatía escolar	35
2.2.9	La apatía escolar y la tecnología	37
2.2.10	La apatía escolar y el docente	38
2.2.11	Expresión de sentimientos en el niño apático	41

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1	HIPÓTESIS	42
3.1.1	Hipótesis general	42
3.1.2	Hipótesis Específicas	42
3.2	VARIABLES	42
3.3	TIPO DE INVESTIGACIÓN	44
3.4	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	44
3.5	ÁMBITO DE ESTUDIO	44
3.6	TIEMPO SOCIAL DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.7	POBLACIÓN Y MUESTRA	45
3.7.1	Unidades de Estudio	45
3.7.1	La Población	45
3.7.2	Muestra	45
3.8	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	45
3.8.1	Técnicas	45
3.8.2	Instrumento de recolección de datos	46
3.8.3	Validación y prueba de confiabilidad del instrumento	46

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	47
4.2	DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	47
4.3	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	48
4.3.1	Resultados de la comunicación audiovisual	48
4.3.2	Resultados de la apatía escolar	68
4.3.3	Resultados de la relación entre el uso de los medios de comunicación y la apatía escolar	80
4.4	PRUEBA DE HIPÓTESIS	82
4.5	DISCUSIÓN	85

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1	CONCLUSIONES	88
5.2	RECOMENDACIONES	89
	BIBLIOGRAFÍA	90
	ANEXOS	93

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 01: Tipo de tecnologías audiovisuales que utilizan los alumnos	48
TABLA 02: Frecuencia de utilización de tecnologías	50
TABLA 03: Tiempo de utilización diaria de las tecnologías de comunicación audiovisuales	52
TABLA 04: Objeto de utilización de las tecnologías audiovisuales	54
TABLA 05: Frecuencia de utilización de las tecnologías con alto nivel de imágenes combinadas con los sonidos	56
TABLA 06: Preferencia de los estudiantes por las tecnologías que contienen un alto nivel de imágenes y sonidos	58
TABLA 07: Costumbre de los estudiantes a recibir información con mucha velocidad	60
TABLA 08: Nivel de diversión mediante el uso de imágenes animadas y sonidos	62
TABLA 09: Análisis de los indicadores de uso de los medios de comunicación	64
TABLA 10: Nivel de uso de la comunicación audiovisual	66
TABLA 11: Emotividad para el aprendizaje	68
TABLA 12: Indiferencia para el aprendizaje	70
TABLA 13: Entusiasmo para el aprendizaje	72
TABLA 14: Nivel de rechazo para el aprendizaje	74
TABLA 15: Análisis del comportamiento de los indicadores de apatía escolar	76
TABLA 16: Apatía escolar de la muestra	78
TABLA 17: Relación entre el uso de los medios de comunicación y la apatía escolar	80

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 01: Tipo de tecnologías audiovisuales que utilizan los alumnos	48
FIGURA 02: Frecuencia de utilización de tecnologías	50
FIGURA 03: Tiempo de utilización diaria de las tecnologías de comunicación audiovisuales	52
FIGURA 04: Objeto de utilización de las tecnologías audiovisuales	54
FIGURA 05: Frecuencia de utilización de las tecnologías con alto nivel de imágenes combinadas con los sonidos	56
FIGURA 06: Preferencia de los estudiantes por las tecnologías que contienen un alto nivel de imágenes y sonidos	58
FIGURA 07: Costumbre de los estudiantes a recibir información con mucha velocidad	60
FIGURA 08: Nivel de diversión mediante el uso de imágenes animadas y sonidos	62
FIGURA 09: Análisis de los indicadores de uso de los medios de comunicación	64
FIGURA 10: Nivel de uso de la comunicación audiovisual	66
FIGURA 11: Emotividad para el aprendizaje	68
FIGURA 12: Indiferencia para el aprendizaje	70
FIGURA 13: Entusiasmo para el aprendizaje	72
FIGURA 14: Nivel de rechazo para el aprendizaje	74
FIGURA 15: Análisis del comportamiento de los indicadores de apatía escolar	76
FIGURA 16: Apatía escolar de la muestra	78
FIGURA 17: Relación entre el uso de los medios de comunicación y la apatía escolar	80

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue: establecer de qué manera el uso de los medios de comunicación audiovisual se relaciona con la apatía escolar de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de la ciudad de Tachna, año 2015; por qué se encuentran estudiantes apáticos y desganados, sin interés por aprender. Con este fin se aplica la investigación básica, cuantitativa, con diseño no experimental de alcance correlacional. Para evaluar las variables sobre el uso de medios audiovisuales se aplicó un cuestionario de 8 ítems y una ficha de observación de 12 ítems sobre apatía escolar; ambos instrumentos se validaron y las pruebas de confiabilidad dieron una puntuación superior a 7. La muestra estuvo constituida por 92 alumnos. Los resultados indican que existe un nivel regular de apatía escolar con una media de 37.32 puntos. Los resultados sobre el uso de los medios audiovisuales también reportaron un nivel regular con una media de 21.16 puntos, en el que 45.7% de los alumnos señalan recibir información con alta velocidad y el 67.4% con alto contenido de imágenes y sonidos. La prueba de hipótesis de chi cuadrado a un nivel de $\alpha = 0.05$. Reportó un p valor de 0.0, entonces $p < 0.05$; por tanto, se rechaza la hipótesis nula, concluyendo que existe relación significativa entre la apatía escolar y el uso de medios de comunicación audiovisual en los alumnos investigados.

Palabras claves: Apatía escolar, audiovisual y comunicación

ABSTRACT

The aim of the research was: establish how the use of audiovisual media is related to apathy school students 5th grade of primary education S.I. Leoncio Prado of the city of Tacna, 2015, because students are apathetic and listless no interest in learning. With this end is applied the research basic, quantitative, design non experimental scope with correlational. Data collection on the use of audiovisual media questionnaire 8 items and observation sheet 12 items for school apathy was applied, both instruments were validated and reliability tests had a greater than 7. Score the sample consisted by 92 students. The results indicate that there is a regular school level of apathy with an average of 37.32 points. The results on the use of audiovisual media also reported a regular level with an average of 21.16 points. Where 45.7% of the students receive information, with high speed and high 67.4% of images and sounds. The square hypothesis test at a level of $\alpha = 0.05$ chi. It reported a p-value of 0.0, then $p < 0.05$; therefore the null hypothesis is rejected, concluding that there is a significant relationship between school apathy and the use of audiovisual media in the students investigated.

Keywords: school, Apathy and audiovisual communication

INTRODUCCIÓN

El acceso, por parte de los niños, a una computadora o a un celular, implica algo más que el contacto con estas tecnologías. En este nuevo contexto, los niños no solo incorporan nuevas destrezas y competencias, sino que están fuertemente atraídos con estos medios audiovisuales, lo que se observa en el uso habitual de los sistemas de información en los estudiantes del 5° grado de primaria; quienes se encuentran distraídos en clase. Este escenario propicia brechas entre las demandas de los estudiantes y lo que ofrece la escuela mediante sus procesos de aprendizaje. En este sentido la escuela debería tomar el mismo ritmo de la sociedad en la que está inserta y acompañar los cambios en el uso de las nuevas tecnologías en el aula.

Bajo este enfoque se estudió la relación entre la apatía escolar y el uso de los medios de comunicación audiovisual en estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Leoncio Prado de la ciudad de Tacna.

La estructura del informe de la investigación adoptó la forma lógica y didáctica a saber:

En el primer capítulo: Se encuentra el planteamiento del problema y su formulación, la justificación, los objetivos y los antecedentes de la investigación.

En el segundo capítulo se aborda el fundamento teórico científico referido a las variables de estudio y las definiciones operacionales.

En el tercer capítulo se incluye el marco metodológico, donde se presentan las hipótesis de trabajo, las variables de estudio, el diseño de investigación, la población y muestra, y las técnicas e instrumentos aplicados.

En el cuarto capítulo se presentan de los resultados del trabajo de campo y la comprobación de las hipótesis.

En el quinto capítulo se consignan las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La escuela de hoy enfrenta un sin número de problemas; sin embargo, en nuestra experiencia educativa a nivel de prácticas, en pláticas informales y entrevistas formales con profesores que se desempeñan en diversos niveles de la educación pública en la localidad de Tacna, desde la básica hasta la superior, encontramos un denominador común que trasluce una percepción de conformidad o implosión social: la apatía escolar.

El problema se presenta en la población escolar de la educación básica regular, pero mi interés se fijó especialmente en la Institución Educativa “Leoncio Prado” en donde laboro y se observa que muchos de los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria, los cuales tienen edades entre 10 y 11 años, varones y mujeres y un nivel socio cultural entre B, C y D, se aburren en la escuela, y ese estado emocional los lleva a perder interés por el estudio. El grupo de estudio también presenta un estado emocional, en el cual, el sujeto no logra las metas esperadas con relación a su nivel de inteligencia, repercutiendo negativamente en su rendimiento integral y en su adaptación social. El problema se pone en evidencia cuando observamos que los estudiantes físicamente están presentes en la clase, pero su mente parece estar “en blanco” o concentrado en sus propias preocupaciones; algunos se dedican a molestar, otros son indiferentes al desarrollo de la clase, se sienten ajenos y en ocasiones manifiestan incomodidad.

Por otro lado encontramos que los medios de comunicación con la tecnología se vienen desarrollando de manera acelerada y como consecuencia se ha producido el vertiginoso desarrollo de la tecnología audiovisual que ha dado la posibilidad a los miembros de la sociedad actual de poder disfrutar de novedosos medios de comunicación audiovisual, importantes mediadores y transmisores del conocimiento social que permiten el acceso a la información presentada en diferentes formatos dando lugar a los procesos de socialización de los ciudadanos quienes están sometidos a los efectos de una gran diversidad de medios que intervienen sistemáticamente en sus vidas: televisión, materiales en video, el cine, el software multimedia e Internet, este último es reconocido como el más moderno y famoso medio para la difusión de información audiovisual.

Es evidente que la información transmitida a través de estos medios repercute, positiva o negativamente, en la formación de la personalidad de los niños y jóvenes teniendo en cuenta las poderosas influencias que ellos ejercen en las personas creando modos de pensar o actuar, estereotipos, modelos de convivencia. También contribuyen al conocimiento de la realidad que los rodea, es por ello que una interpretación incorrecta de los mensajes audiovisuales puede ocasionar resultados indeseados en la construcción del conocimiento. Además los niños están expuestos a un bombardeo permanente de iconos y sonidos que interactúan de manera veloz; el uso frecuente de estas tecnologías (televisión, videos, internet, etc.), condicionan la forma como los niños reciben la información, puesto que organizan las gramáticas perceptivas, conjugando una complicidad entre oralidad - visualidad presentes en la experiencia individual del colectivo y conformando ello, un pensamiento desde lo cotidiano configurando parte de las prácticas de los sujetos. Mientras esto ocurre a diario en la vida de los estudiantes del 5° grado de primaria de la institución educativa, la escuela se contrapone a las nuevas formas de aprendizaje que se desarrollan a través de la comunicación audiovisual.

La presente investigación trata de comprobar la relación entre estas variables de estudio, quedando formulada de la siguiente manera:

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema General

¿Existe relación entre el uso de los medios de comunicación audiovisual y la apatía escolar de los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42007 Leoncio Prado de la ciudad de Tacna, en el año 2015?

1.2.2 Problemas específicos

- a. ¿Cuál es el nivel de uso de los medios de comunicación audiovisual de los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna?
- b. ¿Cuál es el nivel de apatía escolar que presentan los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna?
- c. ¿Qué grado de relación existe entre el uso de los medios de comunicación audiovisual y la apatía escolar de los estudiantes de 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna?

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación nace por el interés de saber por qué, a través del tiempo, la mayoría de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la institución educativa Leoncio Prado, muestran apatía por aprender. Este fenómeno motivó e hizo surgir la idea del por qué esta apatía.

Por simple observación, podría adelantar juicios diciendo que la enseñanza ha perdido su atractivo ante la tecnología que ha invadido todos los ámbitos de nuestra sociedad, especialmente en los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la institución educativa, quienes en su mayoría tienen acceso y hacen uso de los medios audiovisuales.

De igual forma los Medios de Comunicación son instrumentos que representan la información que quieren transmitir a través del lenguaje audiovisual, y son elemento importante en el proceso de socialización de las personas. De esta forma no solo aprendemos en la escuela sino que aprendemos en todo momento de lo que nos rodea, aunque nosotros no seamos conscientes de ello. En el mundo actual se dice que estamos inmersos en la "Sociedad de la Información" o del conocimiento. Claro, hay computadoras, hay internet, y la información se nos es bombardea desde la televisión, la radio, los diarios, y por supuesto, la web. Y también desde el celular. Por el contrario, en la escuela aprendimos mediante la escritura, la cual resulta, ser aburrida y lenta, para la velocidad con la cual esta sociedad está acostumbrada.

De este modo toda Institución Educativa dada su misión esencial a favor de la persona y de la sociedad, debe preocuparse por un mejoramiento permanente, de tal forma que logre una integración armónica de las diferentes tecnologías. Así, los resultados de la investigación son importantes porque proporcionarán información científica muy valiosa, cuyo conocimiento enriquecerán la teoría respecto a las variables de estudio, al mismo tiempo, permitirá visualizar el consumo de los medios audiovisuales de los estudiantes y su relación con el problema de la apatía escolar en la Institución Educativa. Desde el punto de vista de la utilidad la investigación se constituyen en fuentes de consulta de futuras investigaciones, pero como aporte de utilidad más importante la investigación concluirá con recomendaciones que pueden ser útiles para enfrentar el problema que generan la apatía escolar dentro de las instituciones educativas y nos encaminen a mejorar nuestras técnicas de formación y enseñanza, tanto en la escuela como en el hogar.

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1 Objetivo General

Establecer la relación entre el uso de los medios de comunicación audiovisual y la apatía escolar de los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna, en el año 2015.

1.4.2 Objetivos Específicos

- a. Determinar el uso de los medios de comunicación audiovisual en los estudiantes de 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna.
- b. Determinar el nivel de apatía escolar que presentan los estudiantes de 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna.
- c. Determinar el grado de relación entre los medios de comunicación audiovisual y la apatía escolar de los estudiantes de 5° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna.

1.5 CONCEPTOS BÁSICOS

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

Comunicación: Proceso por medio del cual una persona se pone en contacto con otra a través de un mensaje, y espera que esta última dé una respuesta, sea una opinión, actitud o conducta.

Contenido de imágenes y sonido: Cantidad de sonidos e imágenes que interactúan de forma integrada y son percibidos de manera simultánea.

Digital: Una información digital es la que viene representada mediante signos abstractos (números, letras, fonemas...) que no tienen ninguna similitud con la realidad que representan. Para interpretar la información digital hay que conocer los códigos que especifican el significado de los signos.

Emotividad para el aprendizaje: Capacidad para disponernos positivamente para el aprendizaje.

Frecuencia de uso: Son los periodos sucesivos mediante los cuales el escolar para estar en contacto con los medios de información audiovisuales.

Gusto del uso de tecnologías: Apreciación subjetiva que induce al uso de las tecnologías de información.

Indiferencia para el aprendizaje: Falta de atracción o rechazo para el aprendizaje

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

Lenguaje audiovisual: Es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) integrado por un conjunto de símbolos y con unas normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas.

Medios de comunicación audiovisual: son los medios de comunicación social que apelan a la utilización de los sentidos de la vista y el oído para transmitir mensajes.

Rechazo del aprendizaje: Manifestación conductual de resistencia para comprometerse con el aprendizaje.

Tiempo de uso medios audiovisuales: Esta referida a la asignación del tiempo que le otorga el escolar para estar en contacto con los medios de información audiovisuales.

1.6 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Huanca (2011) publicó la tesis *“Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los niños de la ciudad de Puno”*. El trabajo se propuso determinar la influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los niños de la ciudad de Puno. A través de la investigación descriptiva y explicativa se hizo el estudio de campo, siendo el tamaño de la muestra 276 internautas. En el trabajo se desarrollaron los fundamentos teóricos de internet como fuente de información World Wide Web – página Web, Internet como canal de comunicación interactiva, chat, Facebook, los video juegos, patologías o efectos negativos de los video juegos, influencia en las actitudes y comportamientos de los adolescentes. Los resultados revelaron que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Los factores que influyen en los adolescentes a entrar en el internet son principalmente los personales, otro sector importante concurre al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión, para refugiarse y mitigar la soledad y otros por la influencia de los amigos; asimismo, la participación constante de los adolescentes en los juegos de internet influye y genera cambios en la forma de hablar, conlleva al uso constante de jergas y palabras indecentes, su forma de escribir, uso de argot y abreviaturas populares, en su forma de vestir usan atuendos de otro contexto.

Pacora (2013) en Colombia publicó la tesis universitaria cuyo título es *“Influencia negativa en el área social y psicológico en niños de edades tempranas al utilizar videojuegos en largos periodos del día”*. El objetivo de la investigación fue demostrar que la utilización de videojuegos en edades tempranas afecta diferentes áreas tales como la psicosocial. Sus hallazgos

demonstraron que el uso frecuente de videojuegos pueden provocar psicopatías en los escolares, como grados de agresividad y aislamiento, es decir alejado del mundo que lo rodea, ya que su atención e interés se ve enfocado solamente a los videojuegos. En ocasiones el niño tiende a imitar el comportamiento que proyectan los superhéroes de los videojuegos y se ven afectados cuando estos son de peleas y agresión es decir: violencias. El aislamiento ocasionado por los videojuegos trae consigo la incapacidad de relacionarse con otros niños, no permitiéndole ser responsable en sus obligaciones y mostrando mayores niveles de inmadurez. Esto abre las puertas a una nueva generación de infantes que cada vez tienden a tener menos contacto interpersonal y mayor problema en el manejo de sus habilidades sociales.

Beltrán y Valdez (2012) publican en Panamá el trabajo: "*Causas por las cuales se desarrolla la apatía escolar en los alumnos*". En cuanto a la metodología se aplicó una encuesta a estudiantes de la clase de matemática a los jóvenes de octavos y noveno grado sobre los factores que creen ellos que son motivos de peso para tenerle apatía a la asignatura. La población fue de 200 estudiantes de octavo y noveno grado del Colegio José Antonio Remón Cantera de la Ciudad de Panamá y del Colegio Cristóbal Adán de Urriola del Distrito de Arraiján. En el periodo de la investigación se observó que los estudiantes ciertamente tienen apatía por la matemática por los algoritmos de cada tema y la pereza de hacer tareas hace que su rendimiento sea bajo aunque la mayoría de las veces entiendan los temas. Concluyen que: La apatía es una actitud que se refleja en los estudiantes de los diferentes entornos sociales de la ciudad de Panamá, sin distinción del nivel académico o del área donde vivan. Además entre los factores que influyen a la apatía en los estudiantes, podemos mencionar: el tradicionalismo del docente a la hora de impartir las clases, la influencia de los padres quienes no eran muy aventajados en las matemáticas, la nuevas tecnologías, que les quita tiempo y los absorbe en ella, los largos procesos de solución de los problemas, el hecho de dar la hora de matemática a las ultimas horas de clases, el cambio de una educación primaria a secundaria, el poco dominio de las diferentes áreas de la matemática, por los maestros (en primaria).

Huanca (2011) publicó la tesis *“Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los niños de la ciudad de Puno”*. El trabajo se propuso determinar la influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los niños de la ciudad de Puno. A través de la investigación descriptiva y explicativa se hizo el estudio de campo, siendo el tamaño de la muestra 276 internautas. En el trabajo se desarrollaron los fundamentos teóricos de internet como fuente de información World Wide Web – página Web, Internet como canal de comunicación interactiva, chat, Facebook, los video juegos, patologías o efectos negativos de los video juegos, influencia en las actitudes y comportamientos de los adolescentes. Los resultados revelaron que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Los factores que influyen en los adolescentes a entrar en el internet son principalmente los personales, otro sector importante concurre al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión, para refugiarse y mitigar la soledad y otros por la influencia de los amigos; asimismo, la participación constante de los adolescentes en los juegos de internet influye y genera cambios en la forma de hablar, conlleva al uso constante de jergas y palabras indecentes, su forma de escribir, uso de argot y abreviaturas populares, en su forma de vestir usan atuendos de otro contexto.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTO TEÓRICO CIENTÍFICO

2.1 LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUALES

El término comunicación tiene por raíz la puesta en común entre los distintos componentes de una comunidad. Esta comunicación se va generando conforme vamos expresando las cosas en común que tenemos (puesta en común). A lo largo de la historia, numerosos investigadores han ido intentando explicar lo que es la comunicación coincidiendo sobre todo en la aparición de un individuo A y otro B los cuales realizan un intercambio de información.

Por otra parte encontraríamos otras explicaciones como que la comunicación tiene una función mediadora entre los distintos componentes de una comunidad; como diría Chirinos (2008) El proceso de la comunicación se fundamenta también en el intercambio de experiencias para el aprendizaje y la división del trabajo dentro de la acción social.

Actualmente existe una generación audiovisual, ya que la mayoría de los conocimientos que vamos adquiriendo los hemos ido tomando a través de imágenes. Al contrario que antiguas generaciones, nosotros hemos perdido la linealidad del aprendizaje, debido en mayor parte a todas las nuevas tecnologías que han ido apareciendo durante los últimos años.

De todos estos nuevos conocimientos que vamos adquiriendo, cada vez nos vamos pareciendo más a lo que vemos, y mucho más a lo que más vemos, es decir, a las cosas que más tiempo prestamos en ver. Todos estos avances tecnológicos se han ido extendiendo y han ido abarcando gran cantidad de

situaciones y lugares, siendo necesarios incluso por ley, como por ejemplo, en los juzgados.

Castell y Bofarull (2010) dice que “los medios audiovisuales son los medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen como la fotografía y el audio” (p. 84). Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios didácticos que, con imágenes y grabaciones, sirven para comunicar unos mensajes especialmente específicos. Entre los medios audiovisuales más populares se encuentra la diapositiva, la transparencia, la proyección de opacos, los diaporamas, el video y los nuevos sistemas multimediales de la informática

Los sistemas multimedia consisten en la integración de varios medios: imagen, sonido, texto, gráficos, etc., tratados en imagen fija o en movimiento y gobernados por ordenador. Estos sistemas prometen un papel didáctico importante en la enseñanza del futuro, al transmitir información por canales diversos y poderse utilizar de modo individual e interactivo, produciéndose el aprendizaje según la capacidad y el interés individual. La transmisión de mensaje es bidireccional, el usuario responde a las cuestiones planteadas y éstas son evaluadas; incluso alguno de los sistemas admite modificaciones del texto, de las imágenes etc. La diferencia básica entre los diferentes sistemas multimedia estriba en la naturaleza de la imagen, analógica en unos y digital en otros.

2.1.1 Los medios audiovisuales en el tiempo

En el mundo actual los avances tecnológicos se han ido extendiendo y han ido abarcando gran cantidad de situaciones y lugares, siendo necesario su uso hasta en los juzgados. Pero todas estas extensiones, por todos los sectores han provocado una clase de cáncer (por llamarlo de alguna manera), la piratería. Esto es en la mayor parte debido a la digitalización de la mayoría de las cosas.

El término Brecha Digital, también está ligado a este avance tecnológico. Esto significa que cada vez hay más separación entre los países desarrollados y los países sin desarrollar, ya que todas estas nuevas tecnologías hacen que muchas de las cosas de la vida cotidiana se realicen de una forma mucho más sencilla. Con el paso de los siglos, el hombre ha ido evolucionando debido a gran cantidad de circunstancias que le han ido sucediendo a lo largo de todo este tiempo. Dentro de esta evolución hay que destacar la habilidad que tuvo el hombre para crear un lenguaje o sistema de comunicación, eso sí, gracias también a un GEN, el JOXP2. En la antigüedad sucedieron varios fenómenos por los cuales el hombre adquirió también un Reconocimiento por el cual primero observaba lo que sucedía y más tarde conocería eso y por qué sucedía así. Dentro de este nuevo conocimiento el hombre aprendería a simbolizar (Utilizar símbolos para representar algo) los hechos que les sucederían. También aprenderá la diferencia entre la mismidad (cosas que me pertenecen o me ocurren o tengo) y lo otro (lo que les pasa a los demás).

Con el paso de los años y siglos el hombre tomaría un camino totalmente distinto al que habían llevado los otros seres vivos, el cual, es adaptar el medio a nuestra comodidad, en vez de adaptarnos nosotros a ésta. En la primera fase podemos definir protocolo, como la serie de normas y leyes que se van estableciendo con el paso del tiempo y que se deben seguir. Esta serie de normas o leyes las tenemos todos en común.

2.1.2 Componente de los medios audiovisuales

Llamamos Comunicación Audiovisual a una comunicación de masas donde juegan un papel muy importante el audio y la imagen (son ambos medios). Algunos ejemplos son: Visual: Televisión y cine. Audio: Radio. Además de esto, podemos decir que es lo colectivo con un lenguaje específico, la trascendencia fundamental está en dos aspectos básicos: el lenguaje audiovisual es muy complejo y su carácter institucional hace que se rompa la direccionalidad del medio. La Comunicación Audiovisual está dentro de la naturalidad, el

conjunto de audio + visual es exclusivamente comprensivo, es decir, el termino está unido a la capacidad básica del oído y la vista.

La Comunicación Audiovisual tiene un carácter ilusivo; es decir, nos genera ilusiones sobre lo que vemos u oímos.

Según Sánchez (2011) los componentes de la comunicación audiovisual son:

- Emisor
- Mensaje
- Receptor
- Medio
- Protocolo
- Lugar (Juega un papel importante)

El emisor: El emisor tiene dos características: emisor como fuente y emisor institucional (ejemplo: ¿Quién es el emisor? Televisión Española). El mensaje es polisémico (tiene distintos significados), pero en este caso quiere decir que este no produce la comunicación, sino que la comunicación produce este mensaje, es decir, la comunicación está provocada por causa propia.

Ruidos vinculados al emisor: Pueden ser los vinculados a la propia elaboración del mensaje (semántica). Además, también debemos hablar de distintos tipos producidos por la pobreza del lenguaje, tono, voz, vocalización, etc., del emisor. También pueden ser tanto en la voz como en la imagen de este. Dependen del comportamiento tecnológico; es decir, del buen funcionamiento de los aparatos.

Mensaje: Es una de las mayores dificultades de la comunicación, la transmisión de ideas, a la hora de configurar un mensaje se producen ruidos, que dificultan la recepción del mensaje.

Ruidos vinculados al mensaje: Son los vinculados a la composición y forma del lenguaje (creación del mensaje). Las dificultades dependiendo del tipo de

personas pueden ser varias (como ej. Saber mucho o poco sobre algo). Además también existen los de canal, porque no utilizamos el canal adecuado y de imagen.

El Receptor: El receptor en la comunicación audiovisual muchas veces deja, como se suele decir, con la palabra en la boca al emisor, ya que éste ve mensajes incompletos (u oye). Esto está asociado al Zapping. El receptor en general recibe gran cantidad de impactos de la comunicación, y este puede elegir el que más le guste. En el caso del Roletaking el emisor se intenta poner en el papel del receptor, pero en el caso de la comunicación audiovisual no es posible en algunos casos, ya que en el caso de la TV la emisión es constante, y los receptores no se conocen. Para ello se invierten grandes cantidades de dinero para la investigación de quiénes son y lo que ven. El Feedback se vincula a la comunicación audiovisual mediante la medición de audiencias, y por tanto es indirecto.

Ruidos atribuidos al receptor: Los ruidos del receptor son, bien producidos por fisiología o también los producidos por su estado psicológico.

El medio: El medio en el caso de la Com. Audio, sería el tecnológico, pertenecientes sobre todo a grandes empresas o personas con gran cantidad de poder adquisitivo.

Ruidos del medio: El hecho de que los componentes tecnológicos funcionan correctamente. Estos ruidos se llaman mecánicos.

Protocolo: Proceso en el cual se codifica y se descodifica el mensaje de esta comunicación. Este protocolo es muy específico, ya que el emisor tiene que utilizar un código que el receptor sea capaz de descodificar. Juega un papel muy importante.

Ruidos del protocolo: Estos ruidos serían la inexistencia de estos códigos para descodificar esta información e incluso el mal uso de estos códigos.

El lugar: El espacio–receptor está perfectamente condicionado. Dependiendo de los distintos tipos de comunicación encontraremos distintos lugares y ambientes.

Ruidos del lugar: Son los ruidos ambientales (luminosidad, movimientos, etc.).

2.1.3 Tipos de medios audiovisuales

a) Según su estructura física (Sandoval, 2008. p. 134)

Televisión: Desde su aparición en los años 30 hasta comienzos del siglo XXI, la televisión ha sido el medio con mayores índices de público o audiencia a nivel mundial. Esto se debe a sus características como herramienta informativa: su inmediatez en el cubrimiento de acontecimientos, los recursos que utiliza (imágenes, sonido, presentadores, set's de grabación) y, sobre todo, la posibilidad que ofrece de ver los hechos-y a sus protagonistas-en tiempo real y a kilómetros de distancia.

Aún hoy en día, con la llegada de nuevos medios de comunicación, la televisión mantiene su nivel de influencia sobre la mayor parte de los sectores de la sociedad, pues sus dispositivos son baratos y de fácil acceso.

A nivel formal, la televisión plantea el uso de una gran variedad de formatos a la hora de transmitir la información. Entre ellos sobresalen noticieros, telenovelas, documentales, reportajes, entrevistas, programas culturales, pedagógicos y científicos, entre otros. Gracias al acelerado desarrollo tecnológico de las últimas décadas del siglo XX y las primeras del siglo XXI, cada formato conjuga imágenes, textos y sonidos, y, además, plantea un constante contacto e interacción con la teleaudiencia. Por todas estas razones, actualmente la televisión es un medio de comunicación que, se considera, plantea una reflexión sobre el carácter democrático de nuestras sociedades.

El cine: El cine no ha sido considerado como un medio de comunicación informativo, a pesar de haber sido utilizado de esta manera en varias oportunidades. Es cierto que sus características audiovisuales le permiten funcionar como una poderosa plataforma de transmisión de mensajes, pero las dimensiones de su producción y los intereses de sus productores han hecho que, hasta el día de hoy, se lo considere como una entretención cultural, dedicada a la creación de historias, ficcionales y documentales, de alto impacto y con trascendencia emocional o histórica.

Sin embargo, desde su aparición, a finales del siglo XIX, el cine funcionó como transmisor de mensajes informativos. Por ejemplo, en los años 30 y 40, en la Alemania Nazi y la Italia fascista, el cine fue utilizado como medio de propaganda: los gobernantes de ambos países lo entendían como una plataforma fundamental para transmitirle a sus pueblos los alcances de sus gobiernos de ultra-derecha. Esto nos genera una reflexión sobre las posibilidades de los medios de comunicación masiva para generar imaginarios y para incidir en las decisiones de nuestras sociedades.

Medios radiofónicos: La radio es el único medio que hace parte de los medios que transmiten información por medio de formatos sonoros. Su importancia radica en que es el medio que consigue la información con más facilidad, además de tener un proceso de producción mucho más sencillo que el de la televisión. Además de los pocos requerimientos que implica su producción, la radio no necesita de imágenes para comunicar, ni de un gran equipo de trabajadores; los periodistas radiales sólo necesitan estar en el lugar de los hechos, además de tener un micrófono y una cabina de sonido con la cual se logre hacer la emisión de la información al aire.

A pesar del creciente desarrollo tecnológico, para comienzos del siglo XXI la radio conserva su capacidad para emocionar e informar al mismo tiempo. Desde su aparición en los años 20, los productores radiales se enfocaron en la transmisión de información basada en la creación sonora de imágenes y

escenarios. Hoy en día, por medio de entrevistas con los protagonistas de las noticias y paisajes sonoros (ambientes, voces de personajes, canciones, entre otros) con los que se recrean universos o se evocan lugares, un programa de radio acompaña la cotidianidad de los oyentes: al tiempo que transmite la información, la radio genera emociones trascendentales en los oyentes.

De todas formas, las características técnicas de la radio hacen que los formatos sean más limitados que los de la televisión o el cine, por lo que la transmisión de información se hace mediante programas de entrevista-siempre intercalados con mensajes comerciales o música, paneles de discusión, transmisión de conciertos o de noticieros con pequeñas cápsulas informativas. Sin embargo, la experimentación de los productores de radio en búsqueda de transmitir sus historias siempre ha estado presente en formatos como el documental sonoro o la radio-arte.

Desde la década de 1980, la creación de nuevas emisoras se ha vuelto algo muy común en Colombia; con el alcance de la señal, el público ha seguido creciendo y diversificándose, y con la aparición de dispositivos móviles a finales del siglo XX, la transmisión de señal radial ha pasado a acompañar muchas más rutinas de los seres humanos. Para comienzos del siglo XXI, la radio demuestra tener más posibilidades como medio masivo que la televisión.

A diferencia de los medios audiovisuales, desde siempre, la radio ha llegado a más sectores de la sociedad y a más regiones del país, pues, por su naturaleza, sus dispositivos de transmisión pueden ser transportados con mayor facilidad; tan sólo se necesita de un pequeño radio de transistores, un walkman, un discman, un i-pod, una grabadora o un equipo de sonido para escuchar un programa y disfrutar del maravilloso mundo de la radio.

Medios impresos: Las revistas, los periódicos, los magazines, los folletos y, en general, todas las publicaciones impresas en papel que tengan como objetivo informar, hacen parte del grupo de los medios impresos. En la actualidad, el público consumidor ha relegado el papel de los medios impresos

debido a varios factores: aparte de que para acceder a ellos se necesita de una cantidad de dinero considerable, con la aparición de los medios de comunicación audiovisuales, el interés por la lectura y por la información presentada de manera escrita pasó a un segundo plano. Los consumidores de medios de comunicación han comenzado a acceder a varios de los contenidos publicados en medios impresos a través de internet, lo que ha generado cambios fundamentales en el acceso a la información. Los complejos sistemas de distribución de los medios impresos, además, no han podido cubrir en su totalidad al público lector en todas las regiones.

Por otro lado, en el mundo tecnológico de finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, caracterizado por la inmediatez en el flujo de la información, la lectura de textos extensos comenzó a perder interés en el público. Sin embargo, los medios impresos han buscado nuevas maneras de transmitir la información cotidiana, apelando al uso de recursos audiovisuales; hay medios impresos para todo tipo de público, no sólo para el que se quiere informar acerca de la realidad, también los hay para los jóvenes, los aficionados a la moda, a la música, a los deportes, a la literatura, a la tecnología, a los negocios, entre otros.

Para comienzos del siglo XXI, los medios impresos más influyentes siguen siendo los periódicos, pues a través de ellos se transmite la información más compleja y elaborada, en cuanto a investigación, contenidos y escritura. El análisis brindado por un periódico establece un diálogo entre el mundo de la opinión pública y los personajes más influyentes de los sistemas políticos o económicos. Así también, el efecto de los medios impresos es más duradero, pues se puede volver a la publicación una y otra vez para analizarla, para citarla y para compararla con nuevas publicaciones.

Medios digitales: Desde finales de la década de 1980, las llamadas “nuevas tecnologías” comenzaron un proceso de masificación que definió el camino a seguir de los medios de comunicación. A partir de los medios digitales se construyeron nuevas plataformas informativas, alojadas en Internet y

constituidas por herramientas audiovisuales, formatos de interacción y contenidos de carácter virtual. Con el desarrollo de nuevos modelos de computadores, desde la década de 1990, el público tuvo acceso a una forma novedosa de entender la transmisión de la información; no sólo los jóvenes o los amantes de la tecnología podían tener un computador y explorar en el infinito mundo de internet, ahora todos los individuos de la sociedad podrían leer, complementar y hasta crear sus propios medios de comunicación. En ese sentido, actualmente, los medios digitales se encuentran en un proceso de expansión hacia todos los sectores de la sociedad.

Entre los medios digitales sobresalen los blogs, las revistas virtuales, las versiones digitales y audiovisuales de los medios impresos, páginas web de divulgación y difusión artística, emisoras de radio virtuales, entre otros. La rapidez, la creatividad y la variedad de recursos que utilizan los medios digitales para comunicar hacen de ellos una herramienta muy atractiva. Su variedad es casi infinita, casi ilimitada, lo que hace que, día a día, un gran número de personas se inclinen por ellos para crear, expresar, diseñar, informar y comunicar.

Sin embargo, no hay que olvidar que, al contrario de lo que se podría pensar, para comienzos del siglo XXI, el acceso a computadores personales no se ha convertido en un bien común en todos países del mundo, entre ellos Colombia. Si bien el Internet permitió el establecimiento de redes de comunicación que conectaron y abrieron la posibilidad de intercambiar datos y contenidos entre computadores ubicados en cualquier región del Planeta Tierra, su expansión en todos los sectores de la sociedad todavía es un camino por recorrer.

b. División de los medios de comunicación, según su carácter
(Sandoval, 2008. p. 138)

Informativos: Su objetivo es, como su nombre lo indica, informar sobre cualquier acontecimiento que esté sucediendo y que sea de interés general. Los

medios informativos más sobresalientes son los noticieros, las emisoras que emiten noticias durante casi todo el día, las revistas de análisis e información y, por supuesto, los periódicos o diarios informativos. Todos estos medios, en su gran mayoría, son diarios o semanales.

De entretenimiento: Hacen parte de este grupo los medios de comunicación que buscan divertir o recrear a las personas valiéndose de recursos como el humor, la información sobre farándula, cine o televisión, los concursos, la emisión de música, los dibujos, los deportes, entre otros. Son, actualmente, una de las formas más utilizadas y de mayor éxito en la comunicación, pues incluso en los medios informativos se le ha dado un espacio especial e importante al entretenimiento, cosa que, aunque en muchas ocasiones es muy criticada por desvirtuar la naturaleza esencialmente informativa de estos medios, lo cierto es que, si está bien manejada, puede lograr fines específicos e importantes.

De análisis: Son medios que fundamentan su acción en los acontecimientos y las noticias del momento, sin por ello dejar de lado los hechos históricos. Su finalidad esencial es examinar, investigar, explicar y entender lo que está pasando para darle mayor dimensión a una noticia, pero, sobre todo, para que el público entienda las causas y consecuencias de dicha noticia. El medio que más utiliza el análisis es, sin lugar a dudas, el impreso, ya que cuenta con el tiempo y el espacio para ello; sin embargo, esto no quiere decir que otros no lo hagan, pues los medios audiovisuales, a través de documentales y crónicas, buscan internarse en el análisis serio de lo que acontece. Generalmente los temas que más se analizan son los políticos, los económicos y los sociales, para lo que se recurre a expertos en estas materias que permitan que el análisis que se haga sea cuidadoso y logre dimensionar en sus justas proporciones los hechos que se pretenden comunicar.

Especializados: Dentro de este tipo de medios entran los culturales, los científicos y, en general, todos los temas que le interesan a un sector determinado del público. No son temas comunes ni muy conocidos en muchos

casos, pero su trascendencia reside en que son ampliamente investigados y rigurosamente tratados. Un ejemplo de ellos pueden ser los documentales audiovisuales y las revistas científicas, literarias, deportivas o musicales. Para comienzos del siglo XXI, este tipo de medios de comunicación ha comenzado a tener una mayor recepción del público, cada vez más interesado en tener herramientas para filtrar la cantidad de información que se transmite día a día.

2.1.4 Lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual es los distintos modos artificiales de organizar la imagen y el sonido para que posean sentido. Decimos que es un lenguaje:

- Mixto: porque posee los lenguajes del sonido y los lenguajes de la vista.
- Superior: porque la suma de estos dos o más lenguajes genera un nuevo tipo de expresividad.

Debido a estos dos conceptos podemos decir que este nuevo lenguaje es experimental. En el mundo audiovisual, los lenguajes de la vista o el del sonido no son legibles uno sin el otro; es decir, la desaparición de uno de estos dos lenguajes provoca una incompreensión debido a la falta de una parte del sentido.

Por eso Bringué y Sádaba (2008) dicen que el lenguaje Audiovisual tiene 3 características que lo hacen característico, que son:

- El hecho de que siempre existe la voluntad del emisor para estimular a otras personas que van a presenciarlo y comparten el sentido.
- La capacidad que tiene de generar imágenes en el espectador muy parecidas a la realidad, es decir, el lenguaje audiovisual simula la realidad.
- La capacidad que tiene este lenguaje para articular dentro de él cualquier lenguaje inventado por el hombre.

El lenguaje audiovisual es multisensorial ya que para que alcance su sentido total, se usan distintos sentidos dependiendo de los mensajes. Es un lenguaje que permite un conocimiento global del mensaje, debido en parte a su multisensorialidad; además es un lenguaje sintético, porque sintetiza los demás lenguajes en él. Podemos decir que este lenguaje es un lenguaje a priori, promueve antes la sensibilidad que la inteligencia.

2.1.5 La imagen y el sonido en el lenguaje audiovisual

Se puede decir que aunque varios componentes de una sociedad conozcan el lenguaje audiovisual, éstos quizás no sepan estructurar los morfemas y la forma del lenguaje para formar un discurso. En el lenguaje audiovisual hay una serie de elementos que van a través de 2 bandas: la de imagen y la de sonido; dos factores de implicación obligatorios. También existen otros elementos o factores de implicación optativos.

Los elementos básicos del factor imagen poseen unas características que son iconicidad/abstracción en función de si la imagen pretende representar más o menos la realidad. Si representa fielmente se denomina iconicidad y si no, abstracción.

También tienen características simbólicas y esquemáticas:

- Es polisémico, ya que posee varios significados puesto que es un lenguaje mixto formado por varios tipos de lenguajes.
- Simplicidad o complejidad, dependiendo de su iconicidad, etc.
- Originalidad o redundancia, formas nuevas o ya muy utilizadas.

2.1.6 Usabilidad de los medios audiovisuales

Coloquialmente el término usabilidad se puede definir desde diferentes puntos de vista, ISO/IEC propone la siguiente definición:

En la ISO/IEC (2009) (*Guidance on Usability*), “la efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico” (p18).

Se pueden añadir muchas otras definiciones de reputados autores como Nielsen, Preece o Herrera que, en general, se alinean con alguna de las anteriores y las complementan añadiendo algunos requerimientos específicos.

Por ejemplo, para Herrera (2009) la usabilidad consiste en la “valoración cualitativa de la facilidad de uso de las interfases de usuario y sus requerimientos son la facilidad de aprendizaje, la eficiencia, la facilidad de memorización, la tolerancia al error y la satisfacción de uso” (p. 34).

Observando otras definiciones se puede comprobar que usabilidad y accesibilidad comparten buena parte de los objetivos y ello hace difícil diferenciar quién es quién. Por ejemplo, la satisfacción de usuario es un requerimiento compartido: un usuario estará igualmente insatisfecho tanto si no la considera usable como si es inaccesible.

Esta dificultad ha llevado a definir múltiples relaciones entre usabilidad y accesibilidad. Algunos autores entienden que la accesibilidad se puede considerar como un subconjunto de la usabilidad, mientras que otros entienden que es un requerimiento previo para la usabilidad.

2.1.7 Uso de medios audiovisuales en los niños

Los medios de comunicación social se encuentran entre los fenómenos sociales más conocidos en el siglo XXI, su esencia se encuentra en la difusión de la información a los ciudadanos para satisfacer sus necesidades tanto que para muchos investigadores nos encontramos en la era del Infolítico o Información Hipermedia.

Como consecuencia se ha producido el vertiginoso desarrollo de la tecnología audiovisual que ha dado la posibilidad a los miembros de la sociedad actual de poder disfrutar de novedosos medios de comunicación audiovisual, importantes mediadores y transmisores del conocimiento social que permiten el acceso a la información presentada en diferentes formatos dando lugar a los procesos de socialización de los ciudadanos quienes están sometidos a los efectos de una gran diversidad de medios que intervienen sistemáticamente en sus vidas: televisión, materiales en video, el cine, el software multimedia e Internet, este último es reconocido como el más moderno y famoso medio para la difusión de información audiovisual. Todo lo cual ha permitido que nos encontremos más inmersos dentro de una sociedad mediática de comunicación.

Niños, jóvenes y adultos conforman el público consumidor de los mensajes mediados con diferentes intenciones como son el entretenimiento, lo cultural, instructivo o educativo. Atendiendo a esto, es necesario lograr una educación audiovisual que les que les posibilite comprender los diferentes modos en que estos productos representan la realidad y puedan formarse como receptores activos, críticos y reflexivos.

Teniendo en cuenta que cada vez son mayores las posibilidades de uso de la información audiovisual Diez (2007) nos advierte que "La civilización democrática se salvará únicamente si hace del lenguaje de la imagen una provocación a la reflexión crítica, no una invitación a la hipnosis", en sus palabras se refiere a la necesidad de desarrollar una alfabetización audiovisual en la sociedad actual, para que sean capaces de analizar la información emitida a través de la comunicación mediática y evitar posiciones alienantes conducidas por la manipulación o tergiversación de la realidad.

2.1.8 Consecuencias de la comunicación audiovisual en los niños

Es evidente que la información transmitida a través de estos medios repercute, positiva o negativamente, en la formación de la personalidad de los niños y jóvenes teniendo en cuenta las poderosas influencias que ellos ejercen

en las personas creando modos de pensar o actuar, estereotipos, modelos de convivencia. También contribuyen al conocimiento de la realidad que los rodea, es por ello que una interpretación incorrecta de los mensajes audiovisuales puede ocasionar resultados indeseados en la construcción del conocimiento.

Otro de los elementos que identifican a los medios de comunicación audiovisuales son las funciones que desempeñan entre las que se destacan como más significativas la informativa, comunicativa, de entretenimiento y socializadora, con esta última se persigue la incorporación del receptor de mensajes audiovisuales a un grupo cultural. Además desempeñan una función ideologizante que intenta formar valores morales acordes al modelo social donde se desempeña, los mismos pueden ser rechazados o aceptados por la sociedad.

Según Navarrete (2003) en el caso del público infantil se deben atender las características de las edades que demuestran que los niños son más vulnerables a los efectos adversos de los medios de comunicación audiovisual como lo puede ser la publicidad que se transmite por televisión en algunos países y que convierte a los niños en víctimas de la propaganda de consumo. Este ejemplo demuestra la necesaria preparación para que se les facilite el proceso de comprensión del mensaje transmitido por el emisor en un texto audiovisual que sirve de canal en este tipo de comunicación.

Para que los niños puedan reconstruir los significados que se expresan a través de los códigos de la interacción de imágenes y sonidos en su conjunto, se precisa no solo de la preparación de los productores de obras audiovisuales sino también de la orientación de la familia, ya que son dos agencias socializadoras que desempeñan un rol importante para propiciar el consumo adecuado de los audiovisuales que utilizan los más pequeños de casa.

En este sentido, la preparación a los padres y otros miembros de la familia que conviven con el niño para conocer cómo efectuar su papel de mediadores entre los mensajes transmitidos y los niños para contribuir al aprovechamiento eficiente de las posibilidades que ofrecen los medios de

comunicación masiva para educar e instruir, es una vía que garantiza el desarrollo de la educación audiovisual que es, formar un consumidor de medios activo, con hábitos correctos para interactuar.

Para lograrlo la familia debe atender a que los programas audiovisuales que observen los niños formen parte de la programación infantil, ya que está adecuada a sus particularidades mediante el tratamiento del vocabulario y el contenido de la información del mensaje que transmite les permitirá criticar lo observado. No es aconsejable que observen programas cuya información quede por encima de su capacidad de comprensión o por el contrario muy por debajo de lo que ya saben.

En muchos programas se advierte al inicio que su contenido no está destinado a los niños porque se presentan escenas de sexo, violencia o simplemente el lenguaje es para los adultos, sin embargo esta recomendación no siempre es atendida por los padres u otros miembros de la familia.

Si no se tienen en cuenta los criterios de selección adecuados para la observación de un producto audiovisual pudiera impedírsele al niño la recepción activa, crítica y creativa de la información, propiciándole una posición pasiva frente al medio audiovisual. En muchas ocasiones sucede que simplemente reproduce lo que observa convirtiéndose en un consumidor de imágenes y sonidos que no lo llevan a pensar y analizar, quiere decir que ven pero no observan y oyen pero no escuchan, impidiendo la interpretación correcta de lo que se muestra.

También ocurre que el niño no hace una interpretación adecuada de esta información debido a percepciones distorsionadas sobre hechos, personas o lugares, repercutiendo negativamente en su aprendizaje. Tal puede ser el caso cuando se observan películas del género terror que le producen miedo o en otros casos se exhiban escenas de violencia y agresión que luego le provoquen una conducta exaltada que manifiesta con sus amigos durante el juego porque le han sido reforzadas actuaciones erróneas a través de estos materiales, incluyendo a

los videojuegos y algunos dibujos animados (Punset, 2007). Eduardo Punset (2009) al respecto señala que el miedo en el niño genera “un dolor que surge provocado por un estímulo que daña o es capaz de dañar alguna región de nuestro cuerpo no existe, sin embargo, nada más que en el cerebro”. Esas consecuencias son las que pueden generar los videojuegos en los niños.

En el período de los seis a doce años en los que transcurre la Educación Primaria, también conocido como segunda infancia, se produce el fenómeno de la impregnación, el cual ha sido estudiado, entre otros investigadores, Navarrete (2003) del Instituto Nacional de la Salud y la Psicología de Francia, refiriendo que es una forma de aprendizaje muy eficaz que tiene la característica de que el sujeto aprende sin saber que lo está haciendo. Señala que los medios audiovisuales provocan esta impregnación en los niños.

Atendiendo a este análisis se hace más evidente la necesidad de que padres y familia en general, tengan en cuenta que como parte de las actividades que realizan los niños en el hogar, se encuentra la observación de programas televisivos o en video, los videojuegos y la computadora a los cuales le dedican muchas horas de su tiempo libre y, por tanto, se debe extraer de ellos el mejor provecho porque lo que aprenden de estos programas, puede convertirse en un espejo para el niño en el cual modelos superficiales afecten la formación de sus valores morales por la influencia negativa que en ocasiones ejercen sobre ellos

2.2 APATÍA ESCOLAR

Para Clarke (2007) las demencias y a su vez el alzheimer tienen en la apatía uno de los síntomas más frecuentes. Sin embargo, la apatía como trastorno, no se encuentra registrada en las actuales clasificaciones diagnósticas internacionales.

Este mismo autor señala que la presencia de la apatía bien como síndrome o bien como síntoma resulta ser un importante problema de salud pública. (Clarke, 2007). La apatía se asocia con importantes déficits en el

individuo, un aparente empeoramiento cognitivo, un mayor aislamiento social, y una importante merma del funcionamiento global en la vida diaria. Además, determina un pobre insight sobre el propio estado cognitivo y funcional y por tanto dificulta su rehabilitación y tratamiento. Este hecho hace que la apatía en la demencia se asocie con un mayor riesgo de institucionalización y sobrecarga del cuidador y constituya en muchos de los casos el núcleo fundamental de la dependencia del paciente con deterioro cognitivo. (*Ibid*).

Marín en 1991 definió la apatía como una “reducción de la motivación no justificada por una alteración del nivel de conciencia, deterioro cognitivo emocional”. Esta definición hace referencia a un trastorno de la motivación que persiste en el tiempo y produce efectos negativos identificables en el nivel de funcionamiento previo del sujeto. Marín establece tres dimensiones principales que servirían como criterios diagnósticos de apatía: disminución o reducción de la conducta dirigida a un fin, disminución o reducción de la actividad cognitiva dirigida a un fin y disminución o reducción de la respuesta emocional.

2.2.1 Concepto de apatía escolar

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

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

Peredo (2011) define la apatía como un “déficit persistente de motivación, una ausencia o disminución de sentimientos, emociones o intereses que desembocan en una disminución significativa de las conductas autogeneradas dirigidas a un fin” (p.135).

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

En síntesis, la apatía puede ser considerada como un síntoma o una dimensión de la conducta humana, y conceptualmente hace referencia tanto a aspectos cognitivos y afectivos como conductuales, que desembocan en una disminución significativa de las conductas autogeneradas dirigidas a un fin. Esto se traduce en términos simples: La apatía es la falta de emoción, motivación o entusiasmo para el aprendizaje.

2.2.2 Desarrollo de la apatía escolar

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

Ibañez (2012), indica que el cerebro durante la adolescencia atraviesa por varios cambios: Primero, el cuerpo estriado derecho, que regula el comportamiento ‘riesgo-recompensa’ cambia de tal forma que podría guiar al adolescente a elevar riesgos para mayor recompensa. Luego el cuerpo caloso, la glándula pineal (produce hormonas que regulan el sueño), el cerebelo que controla la postura, movimiento y equilibrio continua su crecimiento hasta a finales de la adolescencia; el cerebelo también influye en otras áreas del cerebro que manejan las funciones motoras y cognitivas tales como el lenguaje. La ultima en desarrollarse es la Corteza pre frontal, encargada de funciones como

cognición a nivel elevado, se vincula con la personalidad del individuo y con la regulación de la profundidad de los sentimientos, así como en la determinación de la iniciativa y el juicio del individuo. También interviene en el proceso de atención.

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

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

2.2.3 Rasgos de la apatía escolar

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

El niño apático es un niño aparentemente tranquilo, le gusta estar solo, no realiza juegos activos, muestra poco interés por las cosas y no reacciona ante los estímulos. Normalmente, son niños que se aíslan y se relacionan poco con

los demás, suelen tener escasa comunicación con los padres y por lo general tienen pocos amigos.

A continuación algunos síntomas.

- **Anímicos:** tristeza, abatimiento, irritabilidad, nerviosismo, cansancio.
- **Conductuales:** desmotivación.
- **Cognitivos:** menos atención, memoria, concentración.
- **Físicos:** insomnio, pérdida de apetito y menor deseo sexual.
- **Interpersonales:** se daña la relación con el entorno. La vida social casi desaparece

2.2.4 Tipos de apatía escolar

La apatía es la más absoluta indiferencia ante todo. Psíquicamente se define como un trastorno del tono emocional que se mantiene embotado, acompañándose de desapego e indiferencia. Puede ser primario en sí y surgir de pronto o enlazarse con el aburrimiento y la rutina, entrando a formar parte de un círculo vicioso, que se autoalimenta y del que cada vez es más difícil salir. Cuanto más aburrido se está, menos ganas de hacer cosas se tiene, y cuanto más inactivo y apático se siente uno, más se aburre.

El estudiante que cae en la apatía se sume en una profunda inactividad, su ritmo vital desciende a mínimos y queda como abotagado, deja de actuar y, en los casos más serios, se limita a ver cómo van y vienen los acontecimientos, incluso los que le atañen directamente.

Según Fuentes (2011) existen dos tipos de apatía: por convicción y por pereza.

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

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

2.2.5 La escuela y la apatía escolar

Es de vital importancia que los docentes revisen críticamente qué es lo que funciona en la práctica y qué es lo que ya no sirve pero se sigue haciendo por comodidad o por inercia. De esta forma se podrá ver qué modelo de enseñanza podría reemplazar al modelo de institución tradicional que aún predomina y que resulta anacrónico en la sociedad posmoderna.

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

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

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

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

2.2.6 Causas de la apatía escolar

Hoy día se evidencia un gran desinterés de la población hacia su entorno, y cada vez en mayor proporción en la población escolar. Este desinterés, es conocido por los expertos como apatía, que no es más que la pérdida de motivación hacia metas propias y hacia el medio en el cual estamos insertos. Las causas de este síndrome pueden ser muchas, a continuación citaremos algunas según Peredo y Velasco (2011):

- El desarrollo motor o cualquier otro problema en el desarrollo del niño.
- También puede ser la consecuencia de una enfermedad física, pero en tal caso lo normal es que vaya acompañado de fiebre, adelgazamiento o un excesivo cansancio.
- La falta de sueño continuado o una mala alimentación hacen que el niño esté habitualmente cansado y muestre pocas ganas de realizar

actividades. De igual forma, esto también producirá un bajo nivel de atención y de rendimiento pudiendo derivar en un fracaso escolar.

- También puede ser como reacción ante unos padres excesivamente protectores o autoritarios, o hacia unos padres con una vida muy activa y un horario laboral muy amplio, lo que hace que los niños tomen esta actitud para llamar la atención.
- Puede surgir como consecuencia de un cambio de ciudad o de colegio, tras la separación de los padres, el nacimiento de un nuevo hermano o tras la muerte de un amigo o familiar. Son cambios que pueden crear en el niño una sensación de tristeza, soledad y apatía.
- Por un bajo grado de autoestima, producido en ocasiones por malos resultados académicos o por sentirse aislado del grupo de compañeros.
- Como síntoma del inicio de una depresión, en tal caso debe ser corregido lo antes posible y poner la situación en manos de profesionales, de lo contrario el niño se adentraría en una depresión que diagnosticada tempranamente se podría tratar con total eficacia.

2.2.7 Consecuencias de la apatía en la escuela

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

La apatía es un grave problema, pues el docente puede intentar estrategias diversas para ayudar a estudiantes con escasos conocimientos previos, o dificultades para la comprensión lectora, pero motivar a un alumno que se resiste a aprender porque nada lo conmueve, es una tarea casi imposible,

sobre todo si tampoco presta atención a la estrategia motivadora que plantea el docente.

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

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

2.2.8 Elementos relacionados con la apatía escolar

La comprensión del problema del desgano escolar, actitud emocional creciente cuya complejidad indexa procesos sociales en interacción en un orden manifiesto y en un orden implicado que nos aproxima a los elementos que al relacionarlos permiten esbozar una respuesta inicial para comprender el entretrejo social de la apatía escolar. El núcleo generador del cual partimos, es la notoria práctica escolarizada que cercena la imaginación. Esta proposición no es nueva. Desde la década de 1970, Juan José Arreola (1979), extraordinario narrador que educaba mediante la conversación, observó y advirtió sobre el hastío que provoca la errónea concepción pedagógica que implica el memorizar una exorbitante cantidad de información para, se supone, aprender. Arreola se refiere a la interpretación pedagógica que identifica el registro de información y su aprehensión con el aprender conocimiento. Sobre este supuesto se concibió y se reproduce el sistema programático escolar, cuyo soporte curricular, funcional en una época e inoperante para la actual, es lineal, rígido y sobrecargado de contenidos de información que es transmitida de manera unidireccional,

distribuida en forma seriada y acumulativa de acuerdo al nivel escolar y cuya aprehensión se trata de medir mediante la evaluación. Por ello el reclamo de Arreola ante la simple función de registrar datos proporcionados mediante el episodio de enseñar. Como también el grito de Paulo Freire (2006) que insistió en que enseñar no era transferir información, sino crear condiciones para que el aprendiente construya su propio conocimiento. Freire sabía que era urgente refundar el acto educativo mediante una nueva práctica pedagógica sustentada en la autonomía del sujeto aprendiente y en la creatividad derivada del asombro. Como Arreola, intuía que memorizar mecánicamente la información, no necesariamente implica que sea aprendida y genere conocimiento. Mucho menos cuando ahora el aprendiente está inmerso en un mundo de información que proviene de múltiples fuentes que incluso llegan a contradecir a la recibida en el recinto escolar.

El hipocampo es la región del cerebro encargada de procesar la información y distribuirla en las distintas zonas de la corteza que la almacena de acuerdo a la modalidad sensorialidad implicada (visual, olfativa, acústica), lo que conlleva un proceso de reconsolidación de la información. Bien señala Punset (2007), si el cerebro es bombardeado con información que debe ser mecánicamente memorizada, y no se le permite tomar el tiempo necesario (el cual varía de aprendiente a aprendiente) para que reinvente, reposicione y asocie en la conciencia la información, los recuerdos, las vivencias, las emociones, se limita la posibilidad de generar conocimiento desde el aprendiente y en relación con su entorno. Nuestro cerebro requiere asimilar, incorporar, procesar la información, reconsolidarla antes de incorporar nueva información a los conocimientos previos, y para ello es fundamental el tiempo y la relación con el entorno vivido. Ese tiempo para reconsolidar poco se otorga en el ámbito de la dinámica escolar, mal de la sociedad moderna y global agobiada por lo “velociférico” que Goethe anunciara “como la mayor desgracia de nuestra época que no deja madurar nada”. En el escenario escolar la prioridad es cumplir con las actividades programadas que se derivan de los contenidos de información encapsulados y que deben cubrirse a lo largo del ciclo escolar. Situación, que por otra parte, está en contradicción con el contexto actual, donde lo

prevaliente es la fluidez de múltiple información que proviene de distintas y diversas fuentes, y está constantemente entrando en nuestro cerebro. En pocas palabras, la información está presente, actuante y cambiante en la vida y cotidianidad del entorno en el que vive el sujeto. Es un ambiente que no remite a lo escolar como antaño, sino que es fundamentalmente extraescolar, y en donde el sujeto se encuentra inmerso y en constante interacción con la información y las sensaciones vividas. En él ocurre, contrariamente a la dependencia escolarizada, un proceso de aprendizaje autónomo que le permite ubicar, seleccionar y utilizar relacionadamente, la información en función del contexto vivido y del interés generado. Esa información cotidiana se relaciona con su vida, sea en un sentido creativo o en un desemboque destructivo. Por ello, cuando el estudiante no percibe que la información que se le obliga a almacenar en la memoria está o puede estar vinculada con su cotidianidad, simplemente la bloquea; a menos que esa información despierte su atención y entonces su cerebro se fijará en ella por un espacio de tiempo posterior al recuperarla y reconsolidarla. De no ser así, la atenuará o desaparecerá.

2.2.9 La apatía escolar y la tecnología

Gómez (2014) señala la apatía escolar es un fenómeno dinámico y cambiante. Y citando a Rodolfo Valentini (2008), subraya que la “apatía” no es un fenómeno estático para ser estudiado en un gabinete; tiene un destino dinámico: nace, se desarrolla, lleva al desinterés, “el desinterés engendra al aburrimiento y éste muestra muchas caras: la pasividad, la inercia, la tristeza e incluso la bronca y desde allí comienza acercarse al otro polo de la apatía: la agresión rebelde”.

El mundo escolar no puede competir con los modos tecnológicos que les aportan a los niños otro tipo de saberes a través de Internet, la comunicación vía chat y los teléfonos móviles, la inmediatez de la imagen en la televisión y la música de moda que llevan a todas partes. Pero sí se puede desde la enseñanza abrir un espacio para el diálogo, indagando a cerca de los nuevos

contextos socioculturales, respetándolos y tratando de integrarlos, reconociendo que los productos que promueve el mercado a velocidad de vértigo y los medios de comunicación, son parte muy importante de la vida escolar y sacando de ellos el mejor provecho posible.

Es de vital importancia según Rodolfo Valentini, (2008) que los docentes revisen críticamente qué es lo que funciona en la práctica y qué es lo que ya no sirve pero se sigue haciendo por comodidad o por inercia lo que provocaría en los educandos apatía en relación al proceso de enseñanza – aprendizaje; por lo que es necesario que las prácticas pedagógicas se adecuen a la época actual y al contexto, reemplazando al modelo de institución tradicional que aún predomina. Cuanto más valorado y aceptado se sienta el alumno más le ayudará a avanzar en sus aprendizajes. (Valentini, 2008). Si el docente logra tener una relación auténtica y transparente, de cálida aceptación, de valoración como persona diferente, donde vea al alumno tal cual es, probablemente esto ayude al alumno a experimentar, a comprender aspectos de sí mismo, a emprender y a enfrentar mejor los problemas. La retención escolar es entendida como la capacidad que tiene el sistema educativo para lograr la permanencia de los alumnos en las aulas, garantizando la terminación de ciclos y niveles en los tiempos previstos y asegurando el dominio de las competencias y conocimientos correspondientes.

2.2.10 La apatía y el docente

Siendo común encontrar en nuestro entorno de la realidad escolar con la que tenemos contacto, a docentes también dominados por la apatía y el hastío que envuelve una carga impregnada de pocos momentos de satisfacción y gozo, cuando ser promotor del aprendizaje debería estar preñado de emoción cognitiva y placer lúdico creativo. Muchos de las profesoras y profesores están más preocupados en cumplir con la trasmisión de los contenidos programáticos en función del tiempo escolar, con la evaluación para acreditar su función en el aula y en la conducta de los alumnos, antes que impulsar actividades para fomentar

el aprendizaje y reconocer la capacidad creativa de los jóvenes. Hechos y realidades que se repiten, una y otra vez, en cada una de las miles de aulas de las miles de escuelas del país, y en todos los niveles educativos.

Educar no es un mero acto de transmitir conocimiento; como tampoco es el de formar seres unidimensionales. Para Peredo y Velasco (2010) educar es el arte de provocar la reflexión del conocimiento para generar significados en el aprendiente. Estos autores citando a Paulo Freire subrayan que “Se aprende cuando se es capaz de imprimir un significado a lo percibido y sentido. Por ello educar también implica un proceso de discencia, de retroalimentación (Freire, 2006) donde docente y aprendiente sean autónomos” para poder elaborar y comprender las conexiones que se realizan al interior de su propio pensamiento. Ser autónomo, es ser uno mismo para saber buscar y descubrir, desde el interior de nuestra emoción y cognición, lo significativo en el conocer; de ahí que el aprendizaje conduce a la belleza de las cosas, al sentido estético de la vida. Sin embargo, pocas veces sucede esta discencia en el ámbito escolarizado.

Según Peredo y Velasco (2010) el docente está atrapado en una gama de circunstancias que en conjunto inciden para propiciar el estado emocional de hastío en el educador “y de aburrimiento y actitud intelectual estacionaria en los adolescentes, jóvenes y niños al interior de los espacios y en los tiempos escolares. Y decimos “interior de los espacios y en los tiempos escolares” porque fuera de la “jaula”, como hemos escuchado a algunos niños expresarse de su escuela, la actividad de todos y cada uno de ellos se traduce a un estado de recreación lúdica y su atención se enfila hacia otros aprendizajes provenientes de las relaciones del medio vital en el que interactúan”. La práctica de la enseñanza continúa centrada en el profesor trasmisor, pese al enfoque constructivista y humanista que se está tratando de instaurar y que busca centrar el aprendizaje en el alumno. Esto ocurre, entre otras relaciones implicadas, porque el espíritu constructivista se ha quedado en el nivel del discurso y la práctica burocrática del deber ser administrativo, sin lograr trascender hacia el sentido de aprender a aprender (*Ibid*). En varias ocasiones hemos constatado que hay docentes que piensan que lo aprendido en la licenciatura les da certeza

para enseñar, cuando en el mundo actual el conocimiento es posibilidad e incertidumbre. O hay quienes ante algo nuevo o una situación diferente a la vivida, se limitan a decir: “esto no me lo enseñaron en la universidad”, como tampoco aprendió durante su etapa escolarizada a buscar información y analizarla para derivar conocimiento. También hemos comprobado que hay quienes creen que basta unas cuantas lecturas, y si es minimalista mejor (una escueta “antología” es lo que predomina en muchos programas educativos), para adquirir lo que se debe saber, cuando el conocimiento se proyecta infinito. Y muchos otros ni siquiera consideran, en su horizonte profesional de ser educador, la necesidad de un mayor conocimiento, más que aquel que está encapsulado en los contenidos programáticos y libros de texto, cuando en el entorno cotidiano y en el ambiente masivo de la comunicación, se informa de los avances de la ciencia, de la cultura, de la sociedad, y en la cotidianeidad se ven y se viven los cambios tecnológicos continuos.

Y esta actitud contraria a la actualización en el conocimiento y para el conocimiento, es resultado de la propia trampa impuesta por el sistema educativo. Se “forma” “formadores” para repetir contenidos programáticos diseñados pedagógicamente en función de objetivos y perfiles de egreso del estudiante; no se “forma” para educar, inducir el aprendizaje autónomo, cultivar la curiosidad y dejar vivir la creatividad. En consecuencia, el docente termina siendo un repetidor de contenidos que, como “loro”, dice el dicho popular, repite y repite rutinariamente siempre lo mismo, ciclo tras ciclo escolar, haciendo de su práctica una rutina irreflexiva que lo aleja del educar. Después de cubrir su horario, el maestro trata de olvidar lo ocurrido en el aula. No analiza ni revisa las razones de lo realizado en su quehacer como educador. Jensen (2004). Esto es reflejo de una práctica irreflexiva y de una mala preparación, porque el profesor, al no retroalimentar su trabajo con la experiencia y el conocimiento, termina siendo rutinario y aburrido”. Sin embargo, se sigue creyendo que educar es “formar” para la función social asignada, lo cual, desde luego, se corresponde con el sistema de mercado coercitivo y un sistema político que no desea seres pensantes con autonomía, sino seres obedientes con iniciativa sólo dentro de los marcos en que se le permite actuar, imponiéndosele límites en el saber que

constrañen al educador y, a su vez, constriñen al aprendiente que termina por creer erróneamente que así debe ser.

2.2.11 Expresión de sentimientos en el niño apático

La apatía como patología es un término acuñado por la psicología y se trata de un trastorno afectivo que causa indiferencia frente a los acontecimientos, las personas o el medio que rodea al sujeto enfermo. El cual, lo manifiesta a través de una reacción vana frente a los estímulos que le llegan de afuera, o incluso los que nacen de su interior. Al igual que los adultos, los niños pasan temporadas en las que se sienten más tristes, decaídos, irritables, bajos de ánimos o con falta de ganas para hacer cosas. Si observamos que esto persiste y se repite con frecuencia puede que no estemos ante un sentimiento de tristeza normal sino ante un trastorno del estado de ánimo.

En tal caso, estamos ante sentimientos más intensos y difíciles de controlar, pero sobre todo es difícil de diagnosticar por la dificultad que tienen los niños para expresar sus sentimientos.

A los niños les resulta muy complicado expresar lo que siente, bien porque no saben exteriorizarlo, porque se sienten confusos o por ambas cosas a la vez. Es por eso, que los padres deben ayudarles y acostumbrarles desde muy temprana edad a expresar sus emociones.

Para lograrlo, es necesario escucharlos con atención, mostrar interés por lo que cuentan y no interrumpirles. Debemos darles tiempo para que se expliquen y que sean ellos los que lleguen a una conclusión final. Sobre todo, es fundamental ayudarles a distinguir sus sentimientos y saber ponerle nombre a lo que sienten: tristeza, rabia, miedo, etc. De esta forma podremos detectar a tiempo, la existencia o no de algún problema emocional.

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 HIPÓTESIS

3.1.1 Hipótesis general

Existe relación directa y significativa entre los medios de comunicación audiovisual y la apatía escolar de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna, en el año 2015.

3.1.2 Hipótesis Específicas

- a. Existe uso regular de medios de comunicación audiovisual en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna.
- b. Existe un nivel regular de apatía escolar en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna.
- c. Existe alto grado de relación entre el uso de los medios de comunicación y la apatía escolar.

3.2 VARIABLES

3.2.1 Variable Independiente

3.2.1.1 Denominación de la variable

Uso de la comunicación audiovisual

3.2.1.2 Indicadores

- Tiempo
- Frecuencia
- Preferencia por contenidos de imágenes y sonido
- Gusto por el uso de tecnologías

3.2.1.3 Escala de medición: Ordinal

- Mucho
- Bastante
- Regular
- Poco
- Casi nada

3.2.2 Variable Dependiente:

3.2.2.1 Denominación de la variable

Apatía escolar

3.2.2.2 Indicadores

- Falta de emotividad para el aprendizaje
- Indiferencia
- Entusiasmo
- Rechazo

3.2.2.3 Escala de medición: Ordinal

- Muy alto
- Alto
- Regular
- Bajo
- Muy bajo

3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de tipo básica o pura, dado que pretende obtener información de los objetos a investigar sin causar cambios en las variables de estudio. Por el nivel de conocimientos, es una investigación correlacional al pretender relacionar las variables en estudio.

3.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El problema a investigar corresponde a un diseño no experimental, por el método de recolección de datos es transversal, según las etapas descriptivo – correlacional.

3.5 ÁMBITO DE ESTUDIO

El ámbito de la investigación es microregional ya que se circunscribe a la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna.

3.6 TIEMPO SOCIAL DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se desarrolló en el año 2015.

3.7 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.7.1 Unidades de Estudio

Las unidades de estudio está compuesto por los alumnos de Educación Primaria de 10 y 11 años de edad, pertenecientes a la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna.

3.7.2 La Población

Está constituida por 92 alumnos del 5º grado de Educación Primaria pertenecientes a las secciones “A”, “B” y “C” de la educación básica regular de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna cuyas edades tienen un promedio de 10 años.

Se escogió este grupo porque se aprecia gran cantidad de estudiantes que están aburridos, no hacen la tarea, faltan a diario, llegan tarde, no escriben, se duermen en el examen, algunos caminan de un lugar a otro y otros son agresivos con sus compañeros; lo que ocasiona un bajo rendimiento.

Así mismo, los estudiantes se caracterizan por lo siguiente:

- Ambos sexos
- Edades entre 10 y 11 años
- Pertenecen a estratos socioeconómicos “B” y “C”

3.7.3 Muestra

No se consigna muestra, ya que siendo una población pequeña se trabajó con el 100% de la población.

3.8 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.8.1 Técnicas

- Para el caso del uso de la comunicación audiovisual se utilizó la técnica de la encuesta.
- Para evaluar la apatía escolar se recurrió a la técnica de la observación.

3.8.2 Instrumento de recolección de datos

- En el caso de la encuesta, el instrumento que se utilizó fue el cuestionario, compuesto de 8 ítems, multi-escala. Diseñada por el investigador.
- Para la técnica de la observación su instrumento fue la ficha de observación valorada, con 5 escalas de evaluación. Diseñada por el investigador.

3.8.3 Validación y pruebas de confiabilidad del instrumento

La validación del instrumento se realizó mediante el juicio de expertos, los cuales está constituido por las siguientes docentes: la Sra. Nadiat Zulema Ticono Mg. en Didáctica de la Educación Superior, la Sra. Wilma Lucía Tarqui Jarro Mg. en Gestión Educativa y la Sra. Carmen Rosa Mamani Calderón Lic. en Educación Primaria; para este procedimiento los expertos se pronunciaron respecto a la validez del contenido, validez del criterio y validez del constructo. Las observaciones fueron básicamente de forma y redacción de los instrumentos, más no existió opiniones sobre la validez de los aspectos de fondo, por tanto no hubo necesidad de incluir o eliminar ítems. Según las apreciaciones de los expertos se integraron las recomendaciones a los instrumentos, quedando estructurados según lo descrito anteriormente.

Para la prueba de confiabilidad se recurrió al método de alfa de cronbach, con una muestra piloto de 20 elementos, los reportes muestran que:

Para el caso del cuestionario de comunicación audiovisual se obtiene una puntuación de 0.875 que significa un 87.5% confiable.

Para el caso de la ficha de observación de apatía escolar se obtiene una puntuación de 0.794, que significa un 79.4% confiable.

Conforme a los resultados se deduce que en ambos instrumentos tienen un alto grado de fiabilidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

Según las observaciones realizadas a priori se seleccionó como población de estudio a los niños de la I. E. Leoncio Prado de la ciudad de Tacna, debido a sus características que inicialmente presentan sintomatología respecto a la variable, así mismo al acceso de la información que representa la población.

Como primera acción se realizaron coordinaciones con los directivos y docentes de la Institución Educativa, con el fin de obtener las autorizaciones correspondientes. Cumplida con estas acciones, se procedió a preparar a la muestra, lo cual consistió en comunicarles sobre la importancia y las reglas de la actividad. Seguidamente se aplicó el cuestionario sobre el uso de la comunicación audiovisual.

Finalmente se procedió a la aplicación de la ficha observacional para evaluar la apatía escolar, para esto se tuvo que ingresar a las aulas siendo parte de los procesos regulares de clases.

4.2 DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

En la presente investigación los resultados se presentan mediante tablas de frecuencias y gráficos. El diseño involucra la presentación en su primera parte de los resultados sobre la comunicación audiovisual y en la segunda parte la presentación de los resultados sobre la apatía escolar. Seguidamente se presentan los resultados sobre la relación entre la apatía escolar y la comunicación audiovisual.

4.3 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.3.1 Resultados sobre uso de la comunicación audiovisual

Tabla 1

Tipo de tecnologías audiovisuales que utilizan los alumnos

Tecnología	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Televisor	24	26,1	26,1
Computadora	14	15,2	41,3
Celular	12	13,0	54,3
Tv. + Computadora	11	12,0	66,3
Tv.+Videojuegos+Computa.+Cel.	9	9,8	76,1
Televisor+Celular	8	8,7	84,8
Televisor+Computadora+Celular	14	15,2	100,0
Total	92	100,0	

Fuente: Elaboración propia

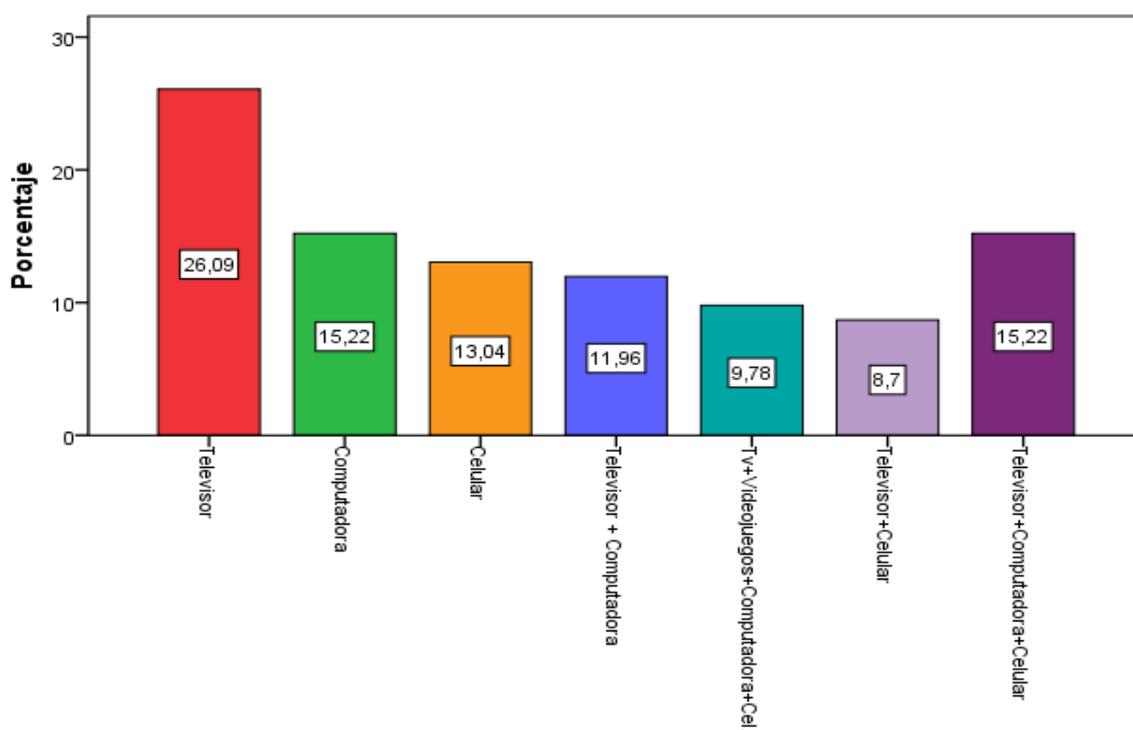


Figura 1. Tipo de tecnologías audiovisuales que utilizan los alumnos

Fuente: Tabla 01

INTERPRETACIÓN

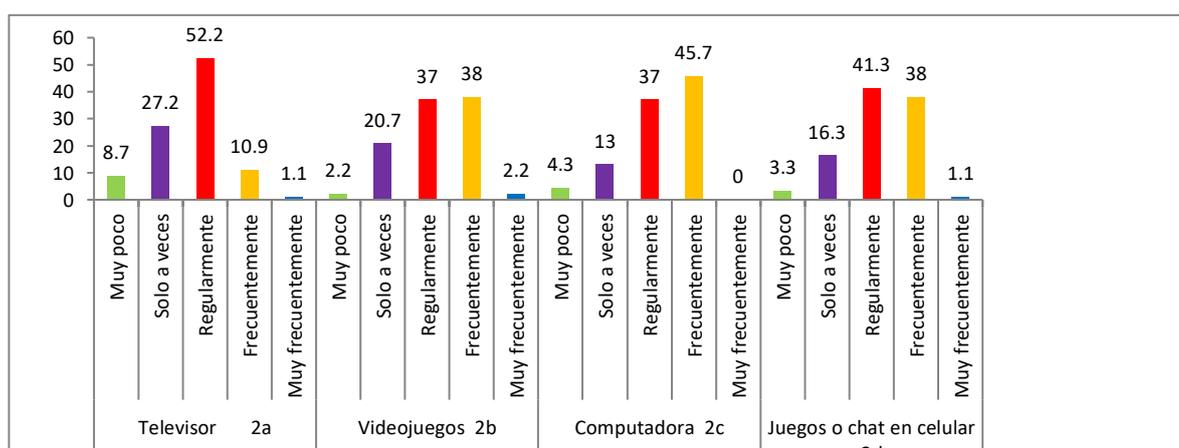
La tabla N° 01 presenta la información sobre el tipo de tecnologías audiovisuales que utiliza para el aprendizaje los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, donde observamos que el 26.1% usa televisor, el 15.2% computadora, el 13% celular, el 12% televisor más computadora, el 9.8% televisor más videojuegos más computadora más celular, el 8.7% televisor más celular y el 15.2% televisor más computadora más celular.

Como se aprecia, la mayoría de los niños utiliza la televisión, seguido de un gran número de niños que utilizan la computadora y el celular. Así mismo, observamos que un porcentaje importante de niños utilizan al mismo tiempo la Tv., computadora y el celular. Sin embargo, también deducimos que el total de niños utilizan todo tipo de medios de comunicación audiovisual, es decir que constantemente están en contacto con este tipo de medios de comunicación, que se caracterizan por la emisión de imágenes y el sonido.

Tabla 2**Frecuencia de utilización de tecnologías**

Tecnología	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Televisor	Muy poco	8	8.7
	Solo a veces	25	27.2
	Regularmente	48	52.2
	Frecuentemente	10	10.9
	Muy frecuentemente	1	1.1
Videojuegos	Muy poco	2	2.2
	Solo a veces	19	20.7
	Regularmente	34	37
	Frecuentemente	35	38
	Muy frecuentemente	2	2.2
Computadora	Muy poco	4	4.3
	Solo a veces	12	13
	Regularmente	34	37
	Frecuentemente	42	45.7
	Muy frecuentemente	0	0
Juegos o chat en celular	Muy poco	3	3.3
	Solo a veces	15	16.3
	Regularmente	38	41.3
	Frecuentemente	35	38
	Muy frecuentemente	1	1.1

Fuente: Elaboración propia

**Figura 2. Frecuencia de utilización de tecnologías**

Fuente: Tabla 2.

INTERPRETACIÓN

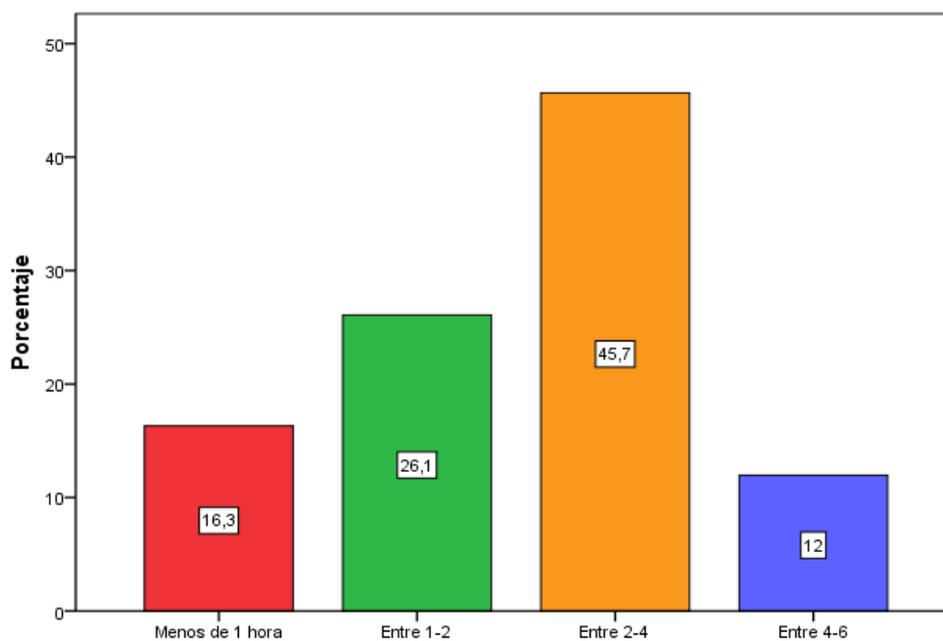
La tabla 2 presenta los resultados sobre la frecuencia de utilización de tecnologías; los resultados indican que el 52.2% usan del televisor regularmente, los videojuegos el 38% lo utilizan frecuentemente, la computadora el 45.7% frecuentemente, los juegos y el chat en celular el 41.3% regularmente y el 38.5% frecuentemente.

De esta información se deduce que la mayoría de los estudiantes utilizan el televisor y la computadora frecuentemente; sin embargo, el uso de los videojuegos y los celulares, también aparece con altos porcentajes de utilización entre los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado.

Tabla 3***Tiempo de utilización diaria de las tecnologías de comunicación audiovisuales***

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Menos de 1 hora	15	16,3	16,3
Entre 1-2	24	26,1	42,4
Entre 2-4	42	45,7	88,0
Entre 4-6	11	12,0	100,0
Total	92	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Figura 3.** *Tiempo de utilización diaria de las tecnologías de comunicación audiovisuales*

Fuente: Tabla 3.

INTERPRETACIÓN

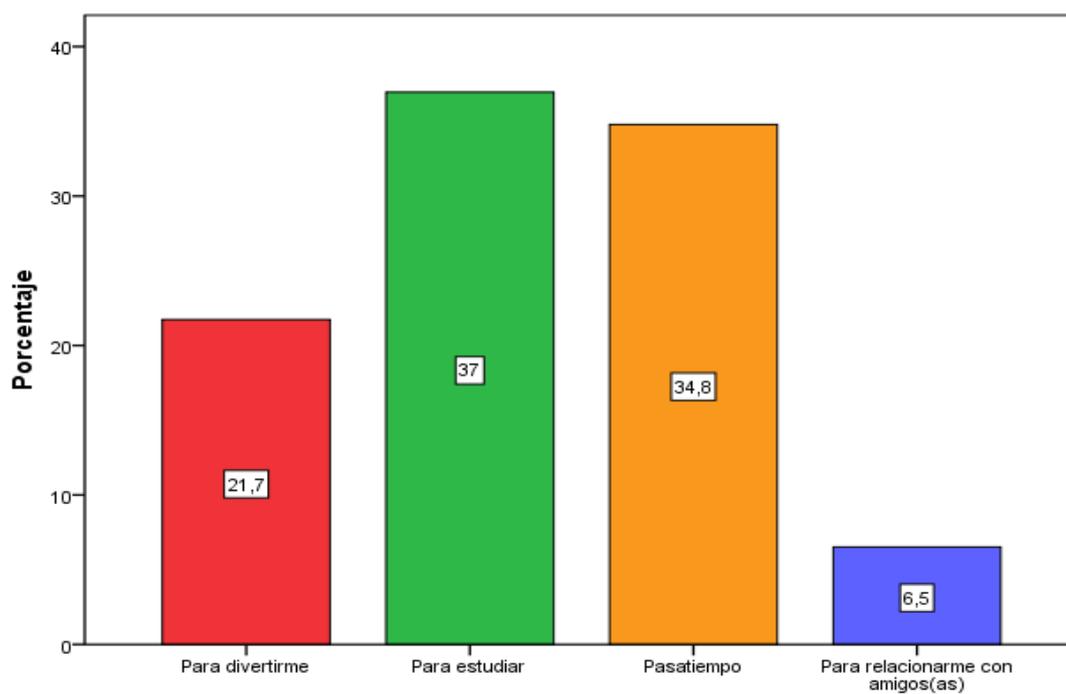
La tabla 3 presenta la información sobre el tiempo de uso de las tecnologías audiovisuales en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, donde observamos que el 16.3% menos de 1 hora, el 26.1% entre 1-2 horas, el 45.7% entre 2-4 horas y el 12% entre 4-6 horas

De los datos anteriores se concluye que la mayoría de los estudiantes utilizan diariamente las tecnologías de audiovisuales entre 2 y 4 horas diarias, es decir, bastante tiempo invierten en contacto con estos medios de comunicación. Ahora también podemos concluir que entre 1 y 2 horas el 26% de los estudiantes utilizan diariamente los medios de comunicación audiovisuales.

Tabla 4***Objeto de utilización de las tecnologías audiovisuales***

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Para divertirme	20	21,7	21,7
Para estudiar	34	37,0	58,7
Pasatiempo	32	34,8	93,5
Para relacionarme con amigos(as)	6	6,5	100,0
Total	92	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Figura 4.** *Objeto de utilización de las tecnologías audiovisuales*

Fuente: Tabla 4.

INTERPRETACIÓN

La tabla 4 presenta la información sobre la pregunta ¿Con que fin se utiliza estas tecnologías?; donde observamos que el 21.7% para divertirme, el 37% para estudiar, el 34.8% pasatiempo, el 6.5% para relacionarme con amigos (as)

De esta información se deduce que la mayoría de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, utilizan las tecnologías de comunicación con fines de pasatiempo, diversión o conversar. Aunque también indican que lo utilizan para estudiar. En todo caso, cualquiera que sea el motivo, prácticamente el 100% de los estudiantes está en contacto con estos elementos interactivos.

Tabla 5

Frecuencia de utilización de las tecnologías con alto nivel de imágenes combinadas con los sonidos

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy poco	3	3,3	3,3
Solo a veces	16	17,4	20,7
Regularmente	55	59,8	80,4
Bastante	17	18,5	98,9
Mucho	1	1,1	100,0
Total	92	100,0	

Fuente: Elaboración propia

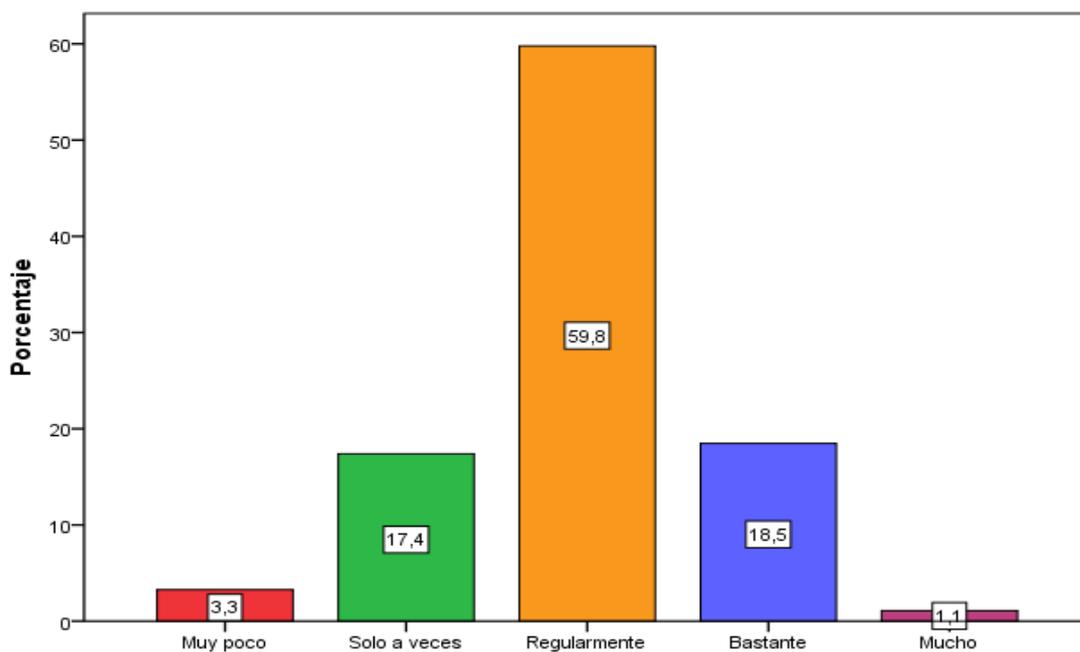


Figura 5. *Frecuencia de utilización de las tecnologías con alto nivel de imágenes combinadas con los sonidos*

Fuente: Tabla 5

INTERPRETACIÓN

La tabla 5 presenta la información sobre el uso de las tecnologías audiovisuales con alto nivel de imágenes combinadas con los sonidos en estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, donde observamos que el 3.3% muy poco, el 17.4% solo a veces, el 59.8% regularmente, el 18.5% bastante y el 1.1% mucho

De esta información permite concluir que la mayoría de los estudiantes regularmente suelen consumir tecnologías audiovisuales con alto contenido de los sonidos e imágenes interactivas, es decir que sus sentidos de la vista y el oído están permanentemente en contacto con este tipo de información que se transmite mediante estos dispositivos, como son la tv, la pc, celular, etc.

Tabla 6

Preferencia de los estudiantes por las tecnologías que contienen un alto nivel de imágenes y sonidos

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy poco	3	3,3	3,3
Un poco	11	12,0	15,2
Regularmente	62	67,4	82,6
Bastante	16	17,4	100,0
Total	92	100,0	

Fuente: Elaboración propia

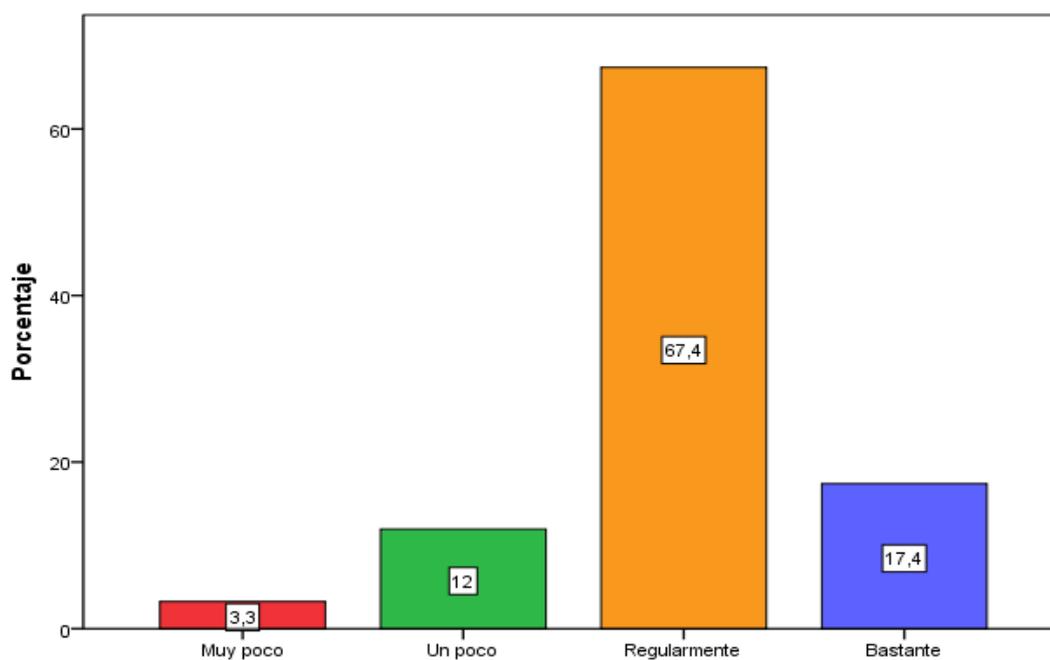


Figura 6. *Preferencia de los estudiantes por las tecnologías que contienen un alto nivel de imágenes y sonidos*

Fuente: Tabla 6.

INTERPRETACIÓN

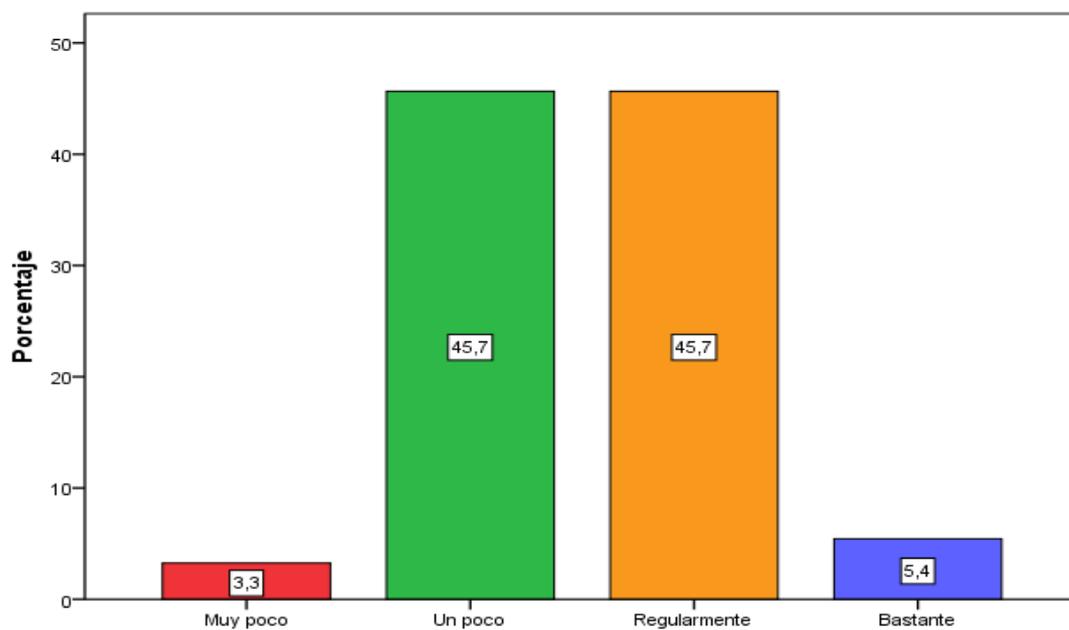
La tabla 6 presenta la información sobre la pregunta ¿hasta qué punto agrada utilizar las tecnologías que contienen un alto nivel de imágenes y sonidos? en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, donde observamos que el 3.3% muy poco, el 12% un poco, el 67.4% regularmente y el 17.4% bastante

De esta información se concluye que la mayoría de los estudiantes utiliza este tipo de tecnologías de forma regular y un 17.45 bastante. Como apreciamos los estudiantes tiene una alta tendencia al consumo de estos medios de comunicación.

Tabla 7***Costumbre de los estudiantes a recibir información con mucha velocidad***

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy poco	3	3,3	3,3
Un poco	42	45,7	48,9
Regularmente	42	45,7	94,6
Bastante	5	5,4	100,0
Total	92	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Figura 7.** *Costumbre de los estudiantes a recibir información con mucha velocidad*

Fuente: Tabla 7.

INTERPRETACIÓN

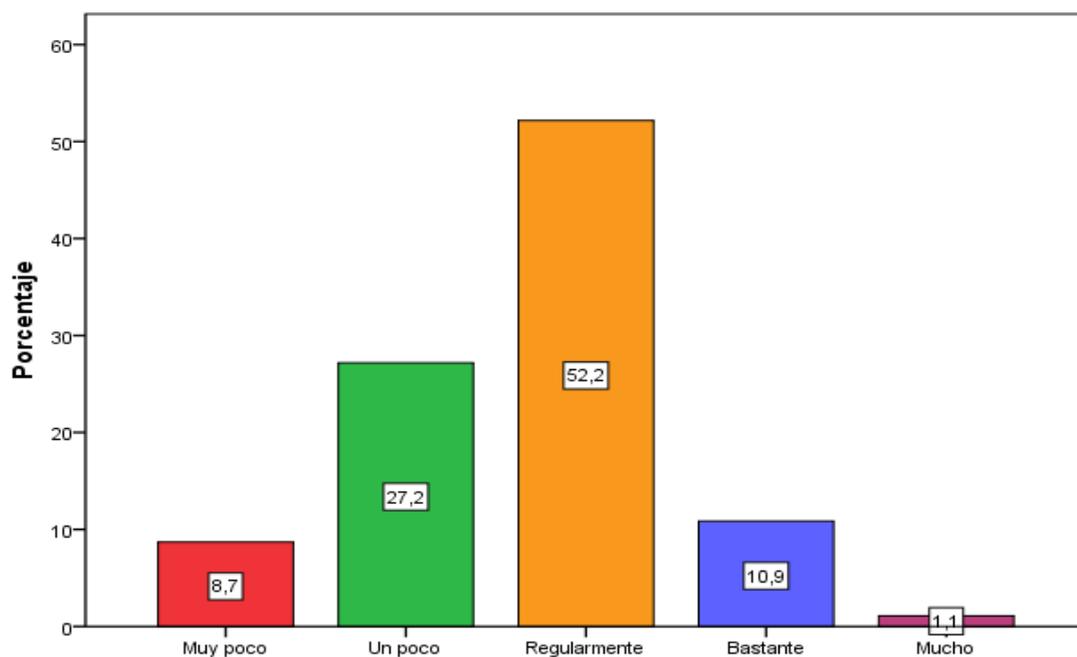
La tabla 7 presenta la información sobre la pregunta ¿si consideras que estás acostumbrado a recibir información con mucha velocidad debido al uso de estas tecnologías? En los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, donde observamos que el 3.3% muy poco, el 45.7% un poco, el 45.7% regularmente y el 5.4% bastante.

De esta información se deduce que la mayoría de los estudiantes considera que está acostumbrado a recibir información con mucha velocidad, en un nivel regular. Estos medios de comunicación transmiten a gran velocidad la información, por tanto sus sentidos audiovisuales prácticamente están constantemente sometidos a esta forma de interactuar con las tecnologías.

Tabla 8***Nivel de diversión mediante el uso de imágenes animadas y sonidos***

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy poco	8	8,7	8,7
Un poco	25	27,2	35,9
Regularmente	48	52,2	88,0
Bastante	10	10,9	98,9
Mucho	1	1,1	100,0
Total	92	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Figura 8.** *Nivel de diversión mediante el uso de imágenes animadas y sonidos*

Fuente: Tabla 8

INTERPRETACIÓN

La tabla 8 presenta la información sobre la pregunta ¿Consideras que es mucho más divertido aprender, recibiendo información mediante imágenes animadas y sonidos como ofrecen estas tecnologías?, en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, donde observamos que el 8.7% muy poco, el 27.2% un poco, el 52.2% regularmente, el 10.9% bastante y el 1.1% mucho

De esta información se aprecia que la mayoría de los estudiantes piensan que es más divertido aprender con tecnologías audiovisuales, a un nivel regular, lo cual indica que están habituados a estos aplicativos, que la escuela tradicional no les ofrece.

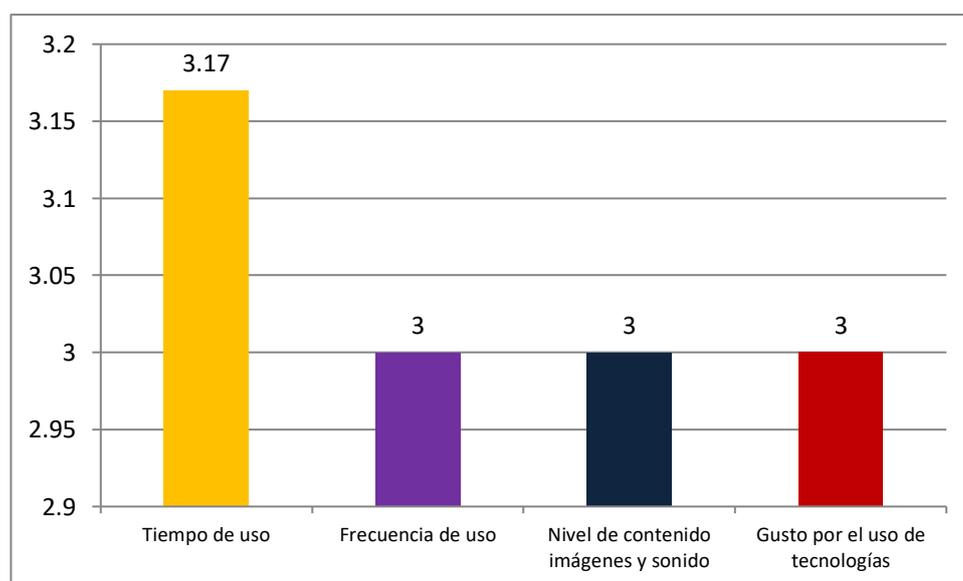
Tabla 9***Análisis de los indicadores de uso de los medios de comunicación***

Indicador	Puntuación
Tiempo de uso	3.17
Frecuencia de uso	3
Nivel de contenido imágenes y sonido	3
Gusto por el uso de tecnologías	3

Fuente: Elaboración propia

Escala de evaluación

- 5 = Mucho uso
- 4 = Bastante
- 3 = Regular
- 2 = Un poco
- 1 = Nada

**Figura 9.** *Análisis de los indicadores de uso de los medios de comunicación*

Fuente: Tabla 9.

INTERPRETACIÓN

La tabla 9 presenta los resultados sobre el análisis de los indicadores de uso de los medios de comunicación audiovisual por parte de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado; en el cual apreciamos que el tiempo de uso alcanza una puntuación de 3.17 puntos, la frecuencia de uso 3 puntos, el nivel de contenidos de imágenes y sonidos 3 puntos y el gusto por este tipo de tecnologías 3 puntos.

De estos resultados se deduce que prácticamente los cuatro indicadores proporcionan una puntuación media que significa nivel regular similar de los indicadores.

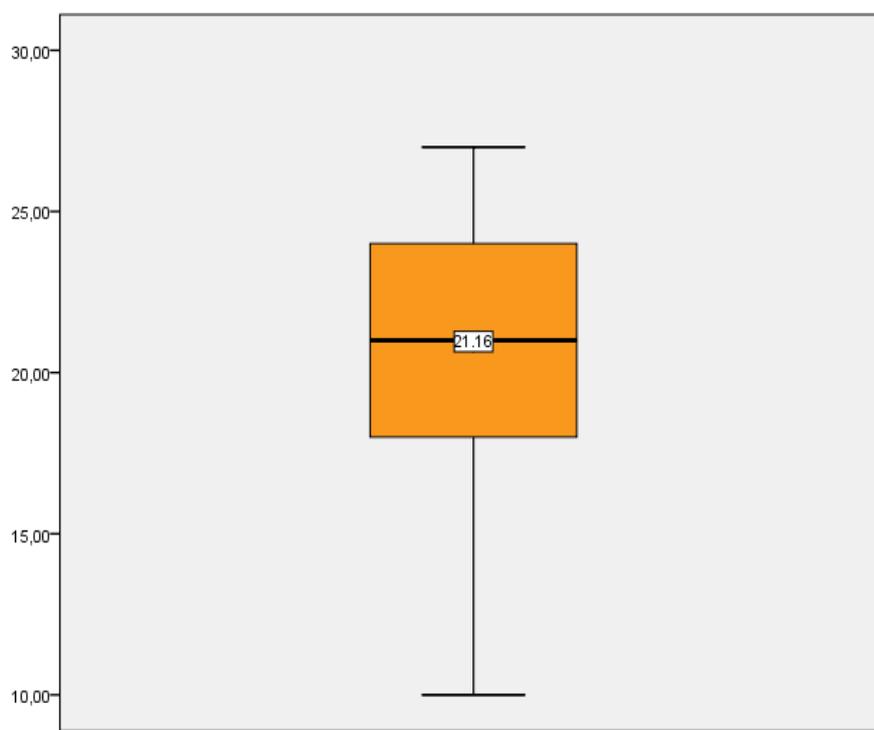
Tabla 10**Nivel de uso de la comunicación audiovisual**

Estadísticos	Puntuación
Media	21,1630
Mediana	21,0000
Varianza	12,534
Desviación estándar	3,54028
Mínimo	10,00
Máximo	27,00
Rango	17,00

FUENTE: Elaboración propia

Escala de evaluación

1=	17 - 12	Casi nada
2=	13 - 18	Un poco
3=	19 - 24	Regular
4=	25 - 30	Bastante
5=	31 - 36	Mucho uso

**Figura 10.** Nivel de uso de la comunicación audiovisual

Fuente: Tabla 10.

INTERPRETACIÓN

La tabla 10 presenta la información sobre el nivel de uso de la comunicación audiovisual de los estudiantes del 5° de primaria de la I.E. Leoncio Prado de la ciudad de Tacna; donde apreciamos que según la escala de evaluación Likert la muestra alcanza una media de 21.16 puntos, mediana de 21 puntos, con un máximo de 27 puntos y un mínimo de 10 puntos.

De esta información se concluye que el nivel de uso de la comunicación audiovisual en los estudiantes es regular, que el promedio del 50% los estudiantes presenta una puntuación menor a 24 puntos.

4.3.2 Resultados de la apatía escolar

Tabla 11

Emotividad para el aprendizaje

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Nada	2	2.17
Un poco	30	32.61
Algo	33	35.87
Bastante	27	29.35
Mucho	0	0.00
Total	92	100.00

Fuente: Elaboración propia

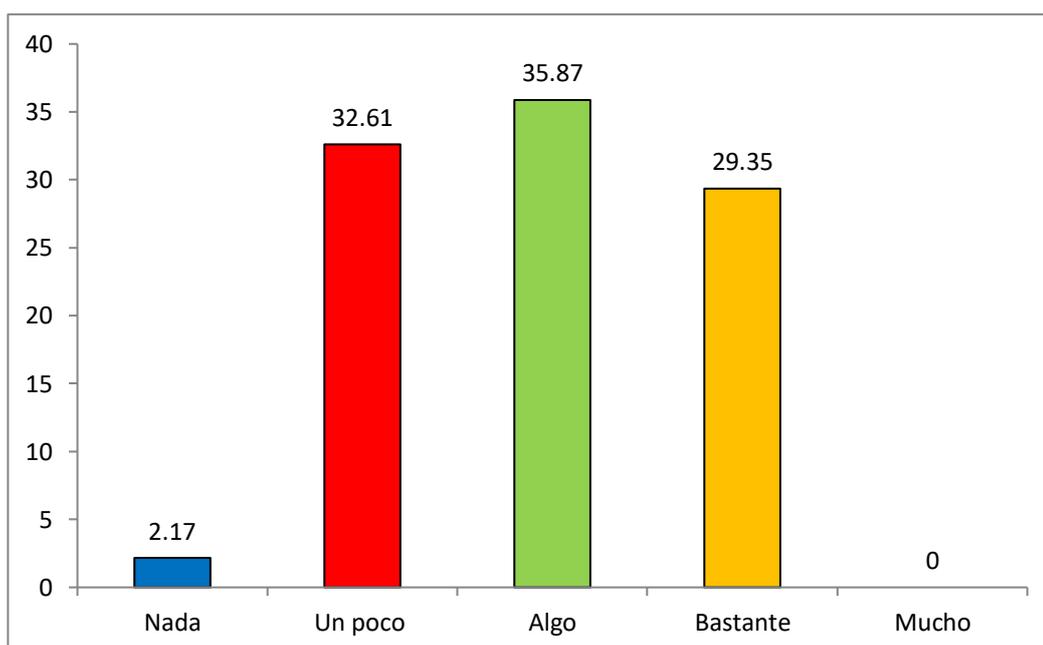


Figura 11. *Emotividad para el aprendizaje*

Fuente: Tabla 11.

INTERPRETACIÓN

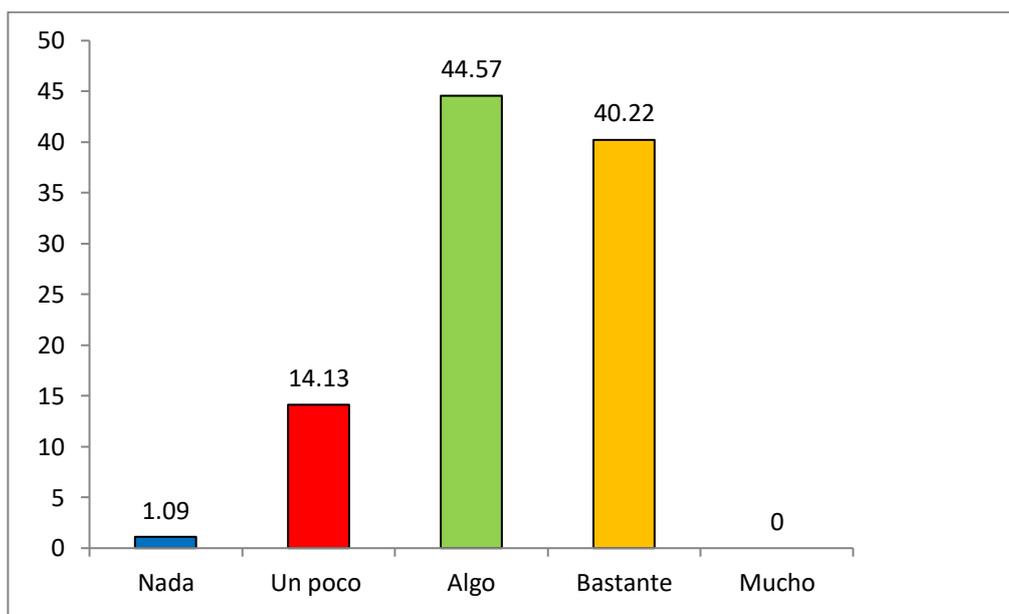
La tabla 11 presenta la información sobre la emotividad para el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado. Donde observamos que el 2.17% nada, el 32.61% un poco, el 35.87% algo y el 29.35% bastante.

De esta información se aprecia que la mayoría de los estudiantes presentan entre un poco y algo de emotividad durante el desarrollo de las clases, es decir que no se esfuerzan para realizar sus actividades que le indica el profesor, no suelen buscar ayuda para aclarar los contenidos de la clase que no entienden y le ponen poca atención a las explicaciones que realiza el profesor durante las clases.

Tabla 12***Indiferencia para el aprendizaje***

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	1.09
Un poco	13	14.13
Algo	41	44.57
Bastante	37	40.22
Mucho	0	0.00
Total	92	100.00

Fuente: Elaboración propia

**Figura 12.** *Indiferencia para el aprendizaje*

Fuente: Tabla 12.

INTERPRETACIÓN

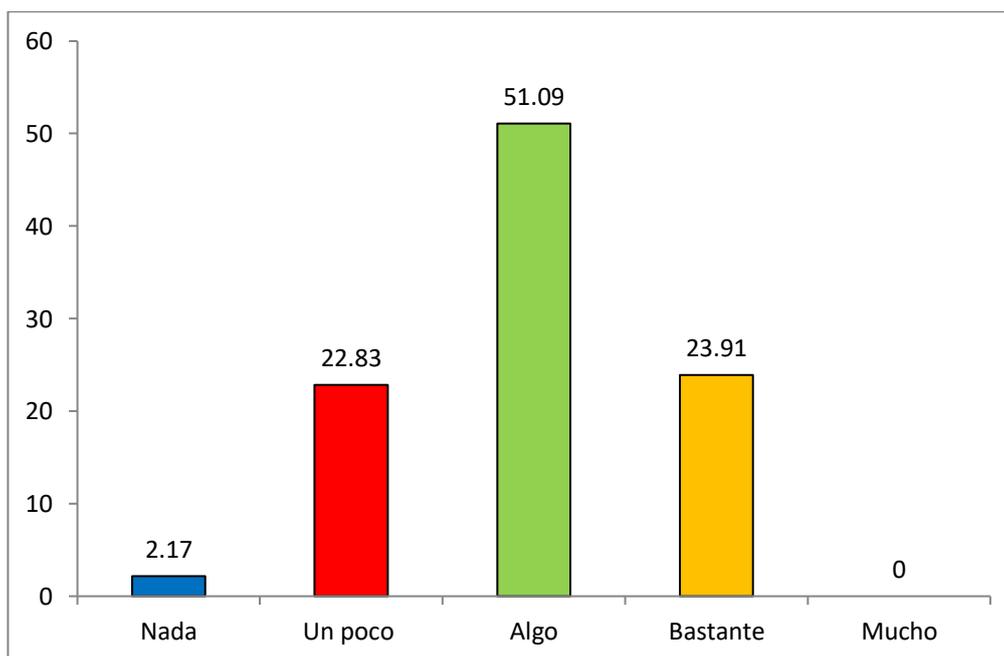
La tabla 12 presenta la información sobre la indiferencia para el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, donde observamos que el 1.09% nada, el 14.13% un poco, el 44.57% algo y el 40.22% bastante.

Como se aprecia durante las observaciones, la mayoría de los estudiantes muestran bastante indiferencia al dictado de las clases que realiza el profesor, frecuentemente no se les observa que ponen atención cuando el profesor les da indicaciones, prefiere pasar el tiempo realizando otras cosas diferentes a las actividades propias de la clase.

Tabla 13***Entusiasmo para el aprendizaje***

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Nada	2	2.17
Un poco	21	22.83
Algo	47	51.09
Bastante	22	23.91
Mucho	0	0.00
Total	92	100.00

Fuente: Elaboración propia

**Figura 13. Entusiasmo para el aprendizaje**

Fuente: Tabla 13

INTERPRETACIÓN

La tabla 13 presenta la información sobre el entusiasmo para el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, donde observamos que el 2.17% nada, el 22.83% un poco, el 51.09% algo y el 23.91% bastante.

Los resultados ponen de manifiesto que prácticamente el 73.92% de los niños no manifiestan entusiasmo durante el proceso de aprendizaje. Se les observa desganados, muchos apoyan su cuerpo en la carpeta, no persiste para terminar las tareas y se muestran incapaces de vencer los desafíos propios del aprendizaje.

Tabla 14
Nivel de rechazo para el aprendizaje

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Nada	0	0.00
Un poco	11	11.96
Algo	44	47.83
Bastante	37	40.22
Mucho	0	0.00
Total	92	100.00

Fuente: Elaboración propia

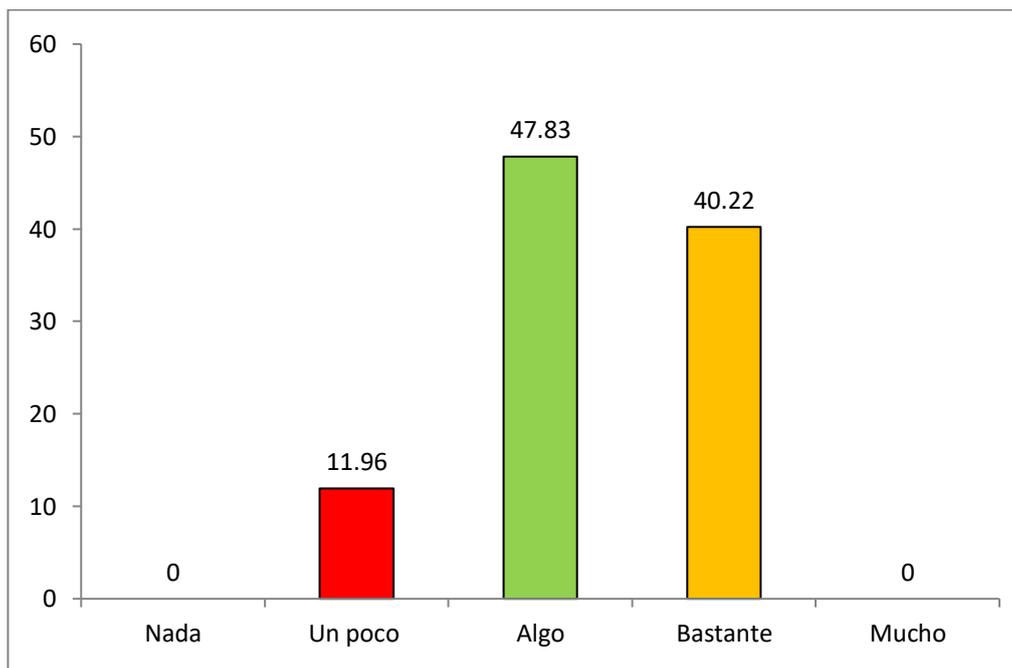


Figura 14. *Nivel de rechazo para el aprendizaje*

Fuente: Tabla 14

INTERPRETACIÓN

La tabla 14 presenta la información sobre el rechazo para el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, donde observamos que el 11.96% un poco, el 47.83% algo y el 40.22% bastante.

De los resultados anteriores se deduce que un porcentaje alto de estudiantes muestran bastante rechazo para el aprendizaje durante el dictado de clases, estas manifestaciones conductuales se evidencian por sus expresiones faciales, se les ve realizando comentarios negativos y muchos muestran rechazo a las tareas que deja el profesor.

Tabla 15***Análisis del comportamiento de los indicadores de apatía escolar***

Indicador	Puntuación
Emotividad	2.9
Indiferencia	3
Entusiasmo	3
Rechazo	3.3

Fuente: Elaboración propia

Escala de evaluación

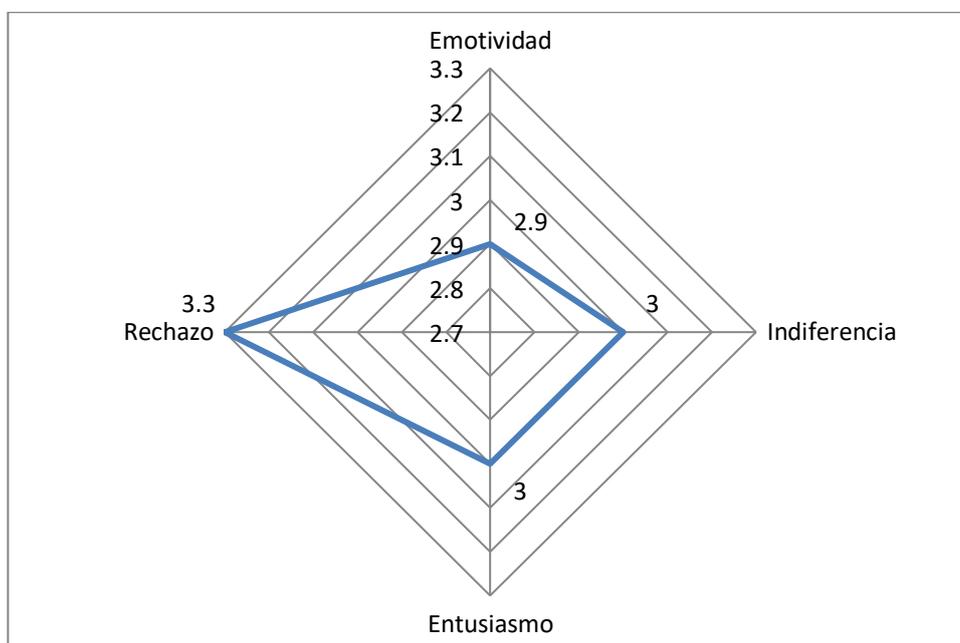
5 = Mucha apatía

4 = Bastante

3 = Regular

2 = Un poco

1 = Nada

**Figura 15.** Análisis del comportamiento de los indicadores de apatía escolar

Fuente: Tabla 15.

INTERPRETACIÓN

Los resultados de la figura 15 presentan los resultados sobre el Análisis del comportamiento de los indicadores de apatía escolar; en el cual apreciamos que en la escala de 1 al 5, la emotividad alcanza una puntuación de 2.9 puntos, la indiferencia 3 puntos, el entusiasmo, 3 puntos y el rechazo 3.3 puntos.

De esta información se concluye que el rechazo como componente de la apatía escolar es el factor con mayor incidencia entre los 4 indicadores y que cobra el nivel más alto según la escala de evaluación, aunque, hay que indicar que los indicadores tiene una tendencia regular de apatía escolar.

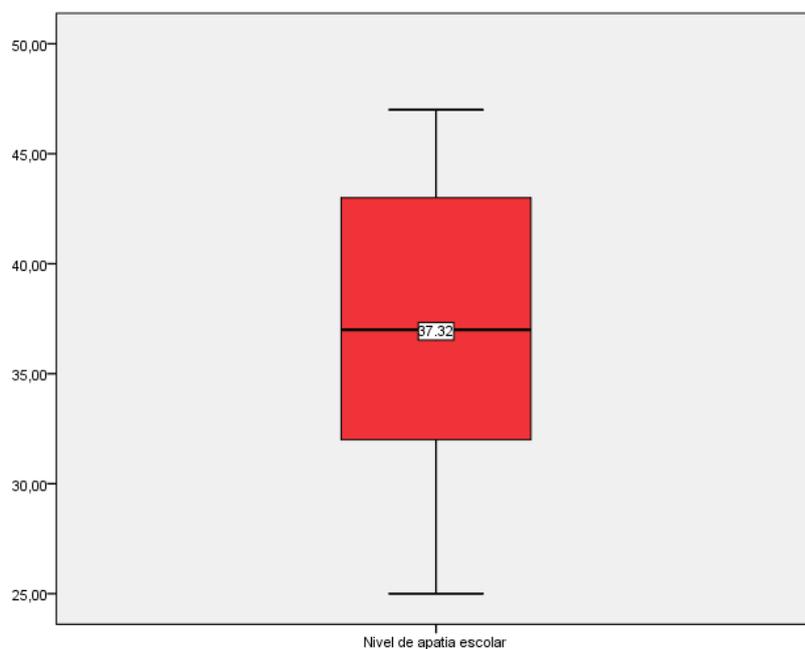
Tabla 16***Apatía escolar de la muestra***

Estadísticos	Puntuación
Media	37,3261
Mediana	37,0000
Varianza	36,969
Desviación estándar	6,08025
Mínimo	25,00
Máximo	47,00
Rango	22,00

Fuente: Elaboración propia

Escala de evaluación

12 - 21	= Nada
22 - 31	= Un poco
32 - 41	= Regular
42 - 51	= Bastante
52 - 61	= Mucho

**Figura 16. Apatía escolar de la muestra**

Fuente. Tabla 16

INTERPRETACIÓN

La tabla 16 presenta la información sobre el nivel de apatía escolar de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna. Los resultados demuestran que según la escala de evaluación Likert, la media 37.3261 puntos, la mediana 37 puntos, la desviación estándar 6 puntos, con una puntuación máxima de 47 puntos y una puntuación mínima de 25 puntos.

De esta información se deduce que el nivel de apatía escolar que se presenta en los estudiantes de la muestra es regular. Es decir que muchos de los estudiantes no están logrando compenetrarse con los aprendizajes que imparten los profesores, ya que existe evidencias de rechazo, poca emotividad durante las clases, existe una dosis de indiferencia y poco entusiasmo para el estudio.

4.3.3 Resultados de la relación entre el uso de los medios de comunicación y la apatía escolar

Tabla 17

Relación entre el uso de medios de comunicación y la apatía escolar

		Uso de medios de comunicación audiovisual				
		Casi nada	Un poco	Regular	Bastante	Total
Apatía	Bastante	1	0	1	17	19
		5,3%	0,0%	5,3%	89,5%	100,0%
	Regular	0	0	42	0	42
		0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%
	Un Poco	1	29	1	0	31
		3,2%	93,5%	3,2%	0,0%	100,0%
	Total	2	29	44	17	92
		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

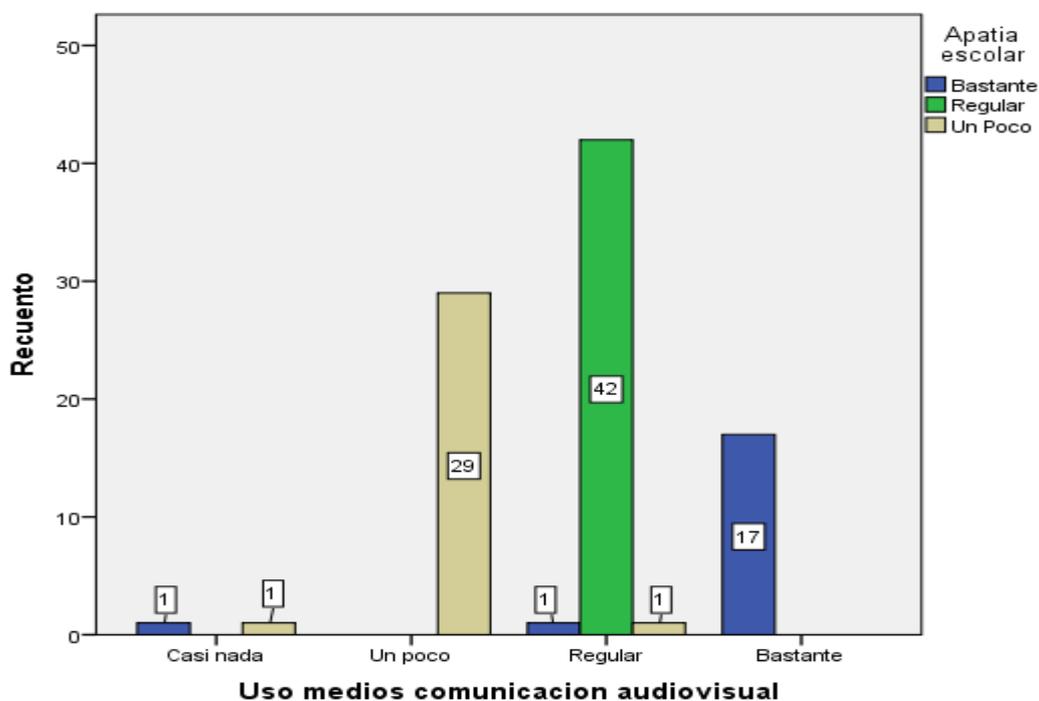


Figura 17. Relación entre el uso de medios de comunicación y la apatía escolar

Fuente: Tabla 1

INTERPRETACIÓN

Los resultados de la tabla 17 permiten apreciar que con un nivel alto de uso de comunicación audiovisual, la mayoría de los estudiantes que utilizan bastante los medios de comunicación (89.5%), también presentan un nivel alto de apatía escolar. Sin embargo del total de los estudiantes la mayoría de los alumnos presenta un nivel regular de apatía y del uso de comunicación audiovisual.

4.4 PRUEBA ESTADÍSTICA Y COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

4.4.1 Prueba de hipótesis “a”

“Existe uso regular de medios de comunicación audiovisual en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna”.

a) Selección del estadístico de prueba

La prueba se realizó mediante el estadístico t de student para una sola muestra. A un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$. La operación se realizó mediante el software SPSS 22.0

b) Hipótesis estadística

Ho: $\mu_0 = 21$

Hi: $\mu_0 > 21$

c) Resultado de aplicación del estadístico

Prueba de muestra única						
Valor de prueba = 21						
					95% de intervalo de confianza	
					de la diferencia	
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
Uso	,442	91	,040	,16304	-,5701	,8962

Decisión

A un nivel alfa de 0.05, $p = 0.04 < 0.05$, por tanto se acepta la hipótesis nula, con cual queda comprobado que el nivel de uso de comunicación audiovisual por parte de los estudiantes esta del rango de 36 puntos que según la escala de evaluación, significa un nivel regular.

4.4.2 Prueba de hipótesis “b”

“Existe un nivel regular de apatía escolar en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna”.

a) Selección del estadístico de prueba

La prueba se realizó mediante el estadístico t de student para una sola muestra. A un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$. La operación se realizó mediante el software SPSS 22.0

b) Hipótesis estadística

Ho: $\mu_0 = 36$

Hi: $\mu_0 > 36$

c) Resultado de aplicación del estadístico

Prueba de muestra única						
Valor de prueba = 36						
				Diferencia de	95% de intervalo de	
	t	gl	Sig. (bilateral)	medias	confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Apatía	2,092	91	,039	1,32609	,0669	2,5853

Decisión

A un nivel alfa de 0.05, $p = 0.039 < 0.05$, por tanto, se acepta la hipótesis nula, con lo cual queda comprobado el nivel de apatía escolar de los estudiantes está en el rango de 36 puntos que según la escala de evaluación, significa un nivel regular.

4.4.3 Prueba de hipótesis “c”

“Existe alto grado de relación entre el uso de los medios de comunicación y la apatía escolar”.

a) Selección del estadístico de prueba

La prueba de hipótesis se realizó con el estadístico Chi cuadrada. A un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$. La operación se realizó con el software SPSS 22.0

b) Planteamiento de hipótesis estadística

H_0 : No existe una relación significativa entre la apatía escolar y el uso de medios de comunicación audiovisuales.

H_1 : Si existe una relación significativa entre la apatía escolar y el uso de medios de comunicación audiovisuales.

c) Resultados (reporte SPSS)

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	168,281 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	171,432	6	,000
Asociación lineal por lineal	70,738	1	,000
N de casos válidos	92		

d) Decisión

A un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$, p valor es 0.0, por tanto; $p < 0.05$, en consecuencia rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Queda comprobado que existe relación significativa entre la apatía escolar y el uso de medios de comunicación audiovisual en los estudiantes de Educación Primaria de la I.E. Leoncio prado de la ciudad de Tacna.

4.4.4 Comprobación de la hipótesis general

Comprobadas las hipótesis “a”, “b” y “c”; la hipótesis general queda automáticamente comprobada.

4.5 DISCUSIÓN

En la primera parte de la investigación se trabajó bajo la hipótesis *“Existe un uso regular de medios de comunicación audiovisual en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna”*. Los resultados de la Tabla 10 nos permiten comprobar una media de 21.16 puntos en la escala establecida que significa nivel regular de uso de los medios audiovisuales. La mediana nos indica que el 50% de los estudiantes muestran un nivel mayor a 21 puntos. Sin embargo, los resultados de la tabla 9 permite realizar un análisis sobre los indicadores, donde se aprecia que existe una tendencia promedio de 3 puntos sobre la escala del 1 a 5 puntos, en el tiempo de uso, la frecuencia de uso, el nivel preferencial de contenidos con fuerte presencia de imágenes y sonidos. De otro lado los resultados de la tabla 7 deja ver que el 45.7% de los estudiantes indican que se han acostumbrado a recibir información, con alta velocidad; donde el 67.4% le agrada recibir información con alto contenido de imágenes y sonidos. También hay que destacar los resultados de la Tabla 4, donde se aprecia que el 56.5% de los estudiantes manifiestan que utilizan este tipo de tecnologías para divertirse y no para estudiar. Bortagaray (2012) en una investigación realizada sobre el uso de la tecnología, imagen y aprendizaje en los niños de educación básica, encontró que el 70% de los niños entre 8 y 10 años, ya tienen dominio sobre el uso de celulares, internet y otros medios audiovisuales de comunicación, de los cuales el 64% evidenciaban un alto nivel de frecuencia de uso durante el día, como apreciamos esta investigación coincide con los resultados encontrados en la presente investigación. Esta es una realidad que tenemos que entender, Graviz en el 2000 propone no solo la integración de la educación en, y con los medios audiovisuales, sino que va más allá y fomenta que el alumno ocupe el rol de emisor en la producción de mensajes audiovisuales.

En segundo lugar se analizó la variable dependiente apatía escolar, bajo el supuesto hipotético que *“Existe un nivel regular de apatía escolar en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de*

la ciudad de Tacna". Los resultados de la tabla 16 permiten comprobar que existe un nivel regular de apatía escolar, en tanto la media muestral es de 37.32 puntos con una mediana de 37 puntos que refiere que el 50% de la muestra presenta niveles menores a 37 puntos. Ahora estos resultados se confirman con los resultados de evaluación de los indicadores, en la tabla 15 puede apreciar que existe un nivel alto de rechazo hacia los aprendizajes de 3.3 puntos en la escala de 1 al 5, además el comportamiento de los indicadores entusiasmo, indiferencia y emotividad, tiene la misma tendencia, lo cual, explica el nivel de apatía determinado en el análisis anterior. En una investigación realizada por Gómez (2014) encontró que el 75% de los estudiantes manifestó evidencia de apatía por el aprendizaje: "... que no les interesa estudiar ni tienen intenciones de seguir estudiando..." (alumno) porque consideran que lo que se enseña no es de importancia para el desarrollo de sus vidas cotidiana ni para el futuro". Como apreciamos estos resultados coinciden los resultados de la presente investigación, ya que en ambos los estudiantes expresan un nivel de apatía por el aprendizaje que le provee la escuela. Estas situaciones no son ajenas a muchas otras realidades escolares, como dice Ibañez (2012) los adultos nos quejamos de la apatía y de la falta de interés de los escolares, pero no debemos olvidar que el colegio es un microcosmo que refleja lo que sucede en la sociedad en la que está inserta. La costumbre de llegar a obtener lo que se quiere con el mínimo esfuerzo y lo más rápido posible se ha enraizado en todos los ámbitos y es lógico por lo tanto, que también lo haya hecho en el colegio y, especialmente, en la etapa escolar.

Por último se realizó la comprobación de la hipótesis "c" que dice. *Existe alto grado de relación entre el uso de los medios de comunicación y la apatía escolar*. La comprobación de esta hipótesis se realizó en el punto 4.3.3, mediante la prueba estadística chi cuadrada, A un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$. Los resultados de la prueba dieron un p valor es 0.0, por tanto; $p < 0.05$, en consecuencia rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, con lo cual queda comprobada que existe relación significativa entre la apatía escolar y el uso de medios de comunicación audiovisual en los estudiantes de Educación Primaria de la I.E. Leoncio prado de la ciudad de Tacna. Este

resultado coincide con la postura de Litwin (2002: p.19), quien concluye que “ los medios de comunicación y las tecnologías de información significan para la escuela en primer lugar, un reto cultural, que hace visible la brecha cada día más ancha entre la cultura desde la que enseñan los maestros y aquella otra desde la que aprenden los estudiantes”. Por tanto, no es un hecho aislado que resulte que el uso de los medios audiovisuales esté relacionado con la apatía escolar, Gómez (2014: p.35) concluía en su trabajo de investigación que “el colegio no puede competir con los modos tecnológicos que les aportan a los jóvenes otro tipo de saberes a través de Internet, la comunicación vía chat y los teléfono móviles, la inmediatez de la imagen en la televisión y la música de moda que llevan a todas partes”. Pero sí se puede desde la enseñanza abrir un espacio para el diálogo, indagando a cerca de los nuevos contextos socioculturales, respetándolos y tratando de integrarlos, reconociendo que los productos que promueve el mercado a velocidad de vértigo y los medios de comunicación, son parte muy importante de la vida del escolar y sacando de ellos el mejor provecho posible.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

PRIMERA: Queda comprobado que existe una relación directa y significativa entre el uso de los medios de comunicación audiovisual y la apatía escolar en los estudiantes de Educación Primaria la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna. (Prueba de hipótesis a un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$. Los resultados de la prueba dieron un p valor es 0.0, por tanto; $p < 0$).

SEGUNDA: Los estudiantes de 5to grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado de la ciudad de Tacna vienen haciendo uso regular de los medios de comunicación audiovisual. Esta situación se caracteriza fundamentalmente por que invierten bastante tiempo comunicándose e interactuando bajo los efectos de las imágenes y sonidos.

TERCERA: Los principales medios de comunicación audiovisual que utilizan los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Leoncio Prado son: la televisión, seguido de la computadora y los celulares.

CUARTA: El 45.7% de los alumnos de la muestra están acostumbrados a recibir información con alta velocidad; esto condiciona que sus sentidos se han habituado a estas experiencias de comunicación; sin embargo, utilizan este tipo de tecnologías para diversión y no para estudiar (63%).

QUINTA: Queda comprobado que existe un nivel regular de apatía escolar en los estudiantes; especialmente porque ante la propuesta pedagógica del docente los estudiantes reaccionan con manifestaciones de rechazo hacia los aprendizajes, muestran poco entusiasmo, indiferencia y poca emotividad.

5.2 RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se hace necesario que los docentes integren mayor nivel de uso de tecnologías audiovisuales, para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

SEGUNDA: La visualidad promovida por el cine, el video, la televisión y los medios informáticos organizan las gramáticas perceptivas, conjugando una complicitad entre oralidad - visualidad presentes en la experiencia individual del aprendiz, por tanto es recomendable que de la UGEL como ente rector del sector educativo se promueva una cultura de enseñanza con aplicativos audiovisuales.

TERCERA: Desarrollar mayores eventos y encuentros reflexivos en la comunidad educativa, mediante la organización de mesas de trabajo, a fin de encontrar mecanismos pedagógicos, acordes con la cultura audiovisual de los niños.

CUARTA: Es necesario atender a los niños con apatía escolar implementando talleres sobre la base de la motivación extrínseca a fin de procurar su reencuentro con el aprendizaje.

QUINTA: Realizar talleres de padres en las que se promueva el rol mediador para el aprovechamiento eficiente de los medios de comunicación audiovisual presentes en los hogares y lograr que los niños y niñas dejen de ser actores pasivos y sean consumidores críticos, reflexivos y creativos.

BIBLIOGRAFÍA

- Arreola, J. (1979). *La palabra educación*. México: SepSetentas
- Beltran y Valdez (2012). *Causas por las cuales se desarrolla la apatía escolar en los alumnos*. (Tesis de grado). Universidad de Desarrollo Profesional, Facultad de Psicología, Panamá.
- Bringué & Sádaba. (2008). *Generación interactiva en Iberoamérica*. Recuperado el 23 de junio del 2014, de: <http://www.scribd.com/doc/13105926/A-Geracao-Interativa-na-IberoAmerica>.
- Castells, P. & Bofarull, I. (2010). *Enganchados a las pantallas Televisión, Videojuegos, Internet y móviles. Guía para padres, educadores y usuarios*. España: planeta.
- Chirinos, N. (2008). *Impacto de las nuevas tecnologías en el tiempo libre de los adolescentes (12 - 16 años)*. PP.18-19. Recuperado el, 03, de, junio, del. 2014., de: <http://www.efdeportes.com/efd119/impacto-de-las-nuevas-tecnologias-en-los-adolescentes.htm>
- Clarke, D., & Van Reekum, R. (2007). *La apatía en la demencia: correlatos clínicos y sociodemográficos*. Barcelona: Neurociencias.
- Díez, G. (2007). *El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela*, pp. 24-26 Recuperado el 03 de junio del 2014, de: http://www.revistaeducacion.mec.es/re342/re342_07.pdf.
- Freire, P. (2006). *Pedagogía de la autonomía*. México: Siglo XXI editores.
- Fuentes, F. (2011). *Apatía escolar. Reflexiones para la transformación educativa*. Venezuela: Instituto de Educación Superior
- Gómez, M. (2014). *La Apatía Escolar en el adolescente*. (Tesis Maestría) Universidad Abierta Interamericana, Recuperado de: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC114733.pdf>.
- Graviz, A. & Pozo J. (2000). *Niños medios de comunicación y su conocimiento*. Barcelona: Herder.
- Herrera, G. (2009). *Evolución al mundo de los videojuegos*. *Revista Vértigo*, Recuperado el 14 de junio del 2014, de:

<http://www.axeleratum.com/noticias/40-visionaria/529-evolucion-a-el-mundo-de-los-videojuegos-iii>

Huanca, F. (2011) Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno. *Revista de investigación en comunicación y desarrollo*, vol (V), pp. 12-13. Recuperado de: <file:///C:/Users/DeLL%20Insp/Downloads/Dialnet-InfluenciaDeLosJuegosDeInternetEnElComportamientoD-3800986.pdf>

Ibañez, Z. (2012). *La apatía y falta de interés del adolescente actual*.

Recuperado el 15 de noviembre 2012, de:

<http://aranzazu5.blogspot.pe/2012/01/la-apatia-y-falta-de-interes-del.html>

Jensen, E. (2004). *Cerebro y aprendizaje. Competencias e implicaciones educativas*. Madrid: Narcea.

Litwin, E. (1995). *Tecnología Educativa*. Paidós. Buenos Aires.

Navarrete, M. (2003). *Trastornos escolares: detección diagnóstico y tratamiento*. Colombia: LEXUS.

Enciclopedia Wikipedia. *Apatía*. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 16 de diciembre de 2014 de <http://www.neurowikia.es/content/trastornos-neuropsiqui%C3%A1tricos-apat%C3%AD>

Pacora, N. (2013) *Influencia negativa en el área social y psicológico en niños de edades tempranas al utilizar videojuegos en largos periodos del día* (Tesis de grado). universidad de Antioquía, Facultad de Psicopedagogía, Colombia.

Peredo & Velasco (2011). *Apatía escolar. Reflexiones para la transformación educativa*. Horizontes Educativos, Vol. 15, N° 2: 69-81, Madrid.

Punset, E. (2007). *El alma está en el cerebro. Radiografía de la máquina de pensar*. México: Aguilar.

Punset, E. *Por qué somos como somos*. Ed. Aguilar. Madrid, Octubre de 2009. P. 122

Sánchez, N. (2011). *Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC)*. Santa Barbará de Zulia. Recuperado el 19 abril del 2016, de: <http://www.monografias.com/trabajos88/medios-audiovisuales/medios-audiovisuales.shtml#ixzz49CBKbUAK>

Sandoval, C. & García A. (2008). *Inventario de los medios de comunicación en Costa Rica*. San José: Ariel.

Valentini R. (2008). Artículo: *Reflexiones sobre el fenómeno de la apatía en ámbitos escolares*.Educar.Org.

ANEXOS

Anexo A

CUESTIONARIO

OBJETIVO: El presente cuestionario tiene por objeto evaluar el uso de la comunicación audiovisual

INSTRUCCIONES: Lea atentamente y responda según las alternativas

1. ¿Qué tipo de tecnologías audiovisuales utilizas?
 - a) Televisor ()
 - b) Videojuegos ()
 - c) Computadora ()
 - d) Celular ()
 - e) Otros _____ ()

2. ¿Con qué frecuencia usas las siguientes tecnologías?
 - a) Televisor
Muy poco () Solo a veces () Regularmente () Frecuentemente () Muy frecuentemente ()
 - b) Videojuegos
Muy poco () Solo a veces () Regularmente () Frecuentemente () Muy frecuentemente ()
 - c) Computadora
Muy poco () Solo a veces () Regularmente () Frecuentemente () Muy frecuentemente ()
 - d) Juegos o chat en celular
Muy poco () Solo a veces () Regularmente () Frecuentemente () Muy frecuentemente ()
 - e) Otros _____
Muy poco () Solo a veces () Regularmente () Frecuentemente () Muy frecuentemente ()

3. ¿En total, cuántas horas pasas utilizando diariamente las tecnologías anteriormente citadas

Menos de 1 hora Entre 1-2 Entre 2-4 Entre 4-6 Más de 6

4. ¿Con qué fin utilizas estas tecnologías principalmente?

Para divertirme Para estudiar Pasatiempo Para relacionarme con amigos (as)

5. Las tecnologías que utilizas (tv, videojuegos, computadora, celular, otros) tienen alto nivel de imágenes combinadas con los sonidos?
Muy poco () Solo a veces () Regularmente () Bastante () Mucho ()
6. ¿Hasta qué punto te agrada utilizar el televisor, videojuegos, computadora, celular, otros que contengan un alto nivel de imágenes y sonidos?
Muy poco () Un poco () Regularmente () Bastante () Mucho ()
7. Consideras que estás acostumbrado a recepcionar información con mucha velocidad debido al uso de estas tecnologías (tv, videojuegos, computadora, celular, otros)
Muy poco () Un poco () Regularmente () Bastante () Mucho ()
8. Consideras que es mucho más divertido aprender, recibiendo información mediante imágenes animadas y sonidos como ofrecen estas tecnologías (tv, videojuegos, computadora, celular, otros)
Muy poco () Un poco () Regularmente () Bastante () Mucho ()

Indicador	ITEMS
Tiempo de uso	3
Frecuencia de uso	2 a, b,c,d,e
Nivel de contenido imágenes y sonido	5
Gusto por el uso de tecnologías	6

Anexo B

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: La presente ficha tiene por objeto evaluar la apatía escolar, mediante la observación a los estudiantes de Educación Primaria.

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

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

Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()

11. Realiza comentarios negativos sobre la escuela.

Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()

12. Muestra rechazo a las tareas que deja el profesor.

Nada () Un poco () Algo () Bastante () Mucho ()

Indicadores

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

Anexo C

PRUEBAS DE FIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Para el cuestionario de uso de la comunicación audiovisual

RELIABILITY

/VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 C12

/SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,875	12

Para la ficha de observación de apatía escolar

RELIABILITY

/VARIABLES= A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12

/SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,794	12

Conforme a los resultados se deduce que en ambos instrumentos tienen un alto grado de fiabilidad.