



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
COTOPAXI**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS**

**CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCION
EDUCACIÓN BÁSICA**

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“INFLUENCIA DE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS
EN LA CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO
PARALELOS “A” Y “B” DE EDUCACIÓN BÁSICA DURANTE LA
JORNADA ACADÉMICA EN EL INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR “VICENTE LEÓN” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA EN
EL AÑO LECTIVO 2009-2010”.**

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

Autora:

Cordones Marlene Cumanda

Director:

Lcd. MSc. Gloria Vizcaíno Cárdenas

LATACUNGA – ECUADOR

DICIEMBRE – 2010

INDICE GENERAL

CONTENIDO

PÁG.

Portada.....	i
Autoría.....	ii
Aval del Director.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	v
i	
Abstract.....	v
ii	Índice
General.....	viii
Índice de Gráficos.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACION TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Los Juegos	
Electrónicos.....	4
1.2 Uso de los Juegos Electrónicos en la	
Educación.....	6
1.3 Importancia de los juegos	
electrónicos.....	7
1.3.1 Videojuegos que desarrollan habilidades y	
destrezas.....	9
1.3.2 Comportamientos que se relacionan con los	
videojuegos.....	11
1.3.3 Factores que se presentan en los	
Videojuegos.....	11
1.4 Ventajas y desventajas de los juegos	
electrónicos.....	13
1.4.1	
Ventajas.....	13
1.4.2	
Desventajas.....	17
1. 5 Tipos de juegos	
electrónicos.....	18
1.6 Efectos de los video juegos violentos en los	
estudiantes.....	19
1.6.1 Señales que se deben tomar en	
cuenta.....	21
1.7 Definiciones de agresividad y	
violencia.....	24

1.8 Juegos electrónicos en la conducta de los jóvenes.....	26
--	----

CAPÍTULO II

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1 Caracterización de la institución educativa.....	29
2.2 Metodología.....	31
2.3 Análisis de las encuestas realizadas a los docentes del colegio “Vicente León”.....	33
2.4 Análisis de las encuestas realizadas a los Estudiantes en el colegio “Vicente León”.....	40

CAPÍTULO III

3. VERIFICACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Datos informativos.....	46
3.1.1. Título de la Propuesta.....	46
3.1.2 Justificación de la Propuesta.....	47

3.1.3 Objetivo general de la propuesta.....	48
3..1.3.1 Objetivo general.....	48
3.1.3.2 Objetivos Específicos.....	49
3.1.4 Descripción de la propuesta.....	49
3.1.5 Evaluación de la Propuesta.....	51
Guía de apoyo sobre la influencia de los juegos electrónicos.....	52
3.2 Resultados generales de la propuesta.....	81
3.2.1.1 Conclusiones.....	83
3.2.1.2 Recomendaciones.....	84
Bibliografía.....	85
Anexos1	
Anexo 2	
Anexo 3	
Anexo 4	

INDICE DE GRAFICOS

GRAFICO N° 1 Y ANALISIS	33
GRAFICO N° 2 Y ANALISIS	34
GRAFICO N° 3 Y ANALISIS	35
GRAFICO N° 4 Y ANALISIS	36
GRAFICO N° 5 Y ANALISIS	37
GRAFICO N° 6 Y ANALISIS	38
GRAFICO N° 7 Y ANALISIS	39
GRAFICO N° 8 Y ANALISIS	40
GRAFICO N° 9 Y ANALISIS	41
GRAFICO N° 10 Y ANALISIS	42
GRAFICO N° 11Y ANALISIS	43
GRAFICO N° 12 Y ANALISIS	44
GRAFICO N° 13 Y ANALISIS	45

INTRODUCCIÓN

La comercialización mundial ha hecho que la vida casi la hayamos materializado convirtiéndonos en agentes productores y potenciales consumidores del avance tecnológico sin precedentes en la historia del comportamiento humano; esta realidad acompañada de una desinformación.

De hecho esta Tecnología se ha vuelto una forma de identificación social ya que los videos- jugadores buscan afinidades en los juegos que también existen de alguna manera en la vida real la gran atracción que presenta al público que frecuenta estos juegos es el que los permite hacer cosas imposibles que en la vida real no haría por diferentes prohibiciones ni reglas que los cohiben pero que seguidamente lo hacen escapar de la rutina.

Lo cierto es que en los últimos tiempos los video juegos se han introducido tanto en nuestras vidas que hemos llegado a desarrollar cierta dependencia de ellos, esto de evidencia en que cada día se incrementan considerablemente las ventas de videojuegos en el mundo y los dispositivos son de mas difícil transporte y adquisición.

Es ahí donde la guía de apoyo sobre la influencia de los juegos electrónicos busca abrir nuevas perspectivas en el cambio de actitud de los jóvenes. Por lo tanto es importante notar que los videojuegos son un fenómeno social y económico, incluso fundamental para entender estos tiempos: se han llegado a pensar como un componente de la sociedad factor que induce a tener hábitos y actitudes equivocados y con ello sus respectivas consecuencias tales como la reducción de habilidades, induce a la violencia, pérdida de su valioso tiempo, entre otros.

El presente tema releva su importancia y oportuna la implementación de estrategias apropiadas de información, conocimiento y capacitación puesto que se cuenta con el apoyo de la institución, Sin embargo, revisados los archivos

documentales perteneciente al colegio Vicente León de la Ciudad, no se encontraron trabajos de investigación similares al tema seleccionado por el investigador, como es el entretenimiento del adolescente.

Novedad Científica. Lo novedoso de este importante tema es que el colegio Vicente León no cuenta con una guía de apoyo que proporcione una educación significativa, motivadora, estimulante, y que sobre todo forme en valores, de amor y respeto en la sociedad, la falta de este apoyo ha incidido que los jóvenes no aprovechen de mejor manera su tiempo libre y que los juegos electrónicos influyan en su diario vivir.

La guía de apoyo sobre la influencia de los juegos electrónicos será de soporte sustancial para los docentes y jóvenes obtengan una estrategia realizable que permite salvaguardar a los jóvenes de los efectos nocivos sobre la Influencia de los juegos electrónicos en los jóvenes del colegio Vicente León de la ciudad de Latacunga.

El objetivo que se planteo este trabajo de investigación es Elaborar una guía sobre la Influencia de la práctica de los juegos electrónicos en la conducta de los estudiantes de octavo año paralelo A y B de educación básica, durante la jornada académica, del Instituto Superior “Vicente León” durante el período 2009-2010

Este trabajo investigativo está estructurado en tres capítulos:

Capítulo I la investigación se establecen los fundamentos teóricos sobre el objetivo de estudio, a través de establecer los: Antecedentes investigativos, las Categorías fundamentales y el Marco teórico.

En el II capítulo tiene referencia a la metodología utilizada para esta investigación está estructurado sobre la base sobre la base de la investigación de campo, mediante una breve caracterización de la institución objeto de estudio, el Análisis

e interpretación de los resultados de la investigación de campo, Diseño de la propuesta, etc.

El III capítulo contiene Validación de la Propuesta y está conformado por justificación de la Propuesta, descripción de la Propuesta y el resultado general de la propuesta.

Por último se encuentra las Conclusiones y Recomendaciones al estudio.

CAPITULO I

1. FUNDAMENTO TEORICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. LOS JUEGOS ELECTRÒNICOS

Según **SARAVIA, Manuel (2008)** “ocho de cada diez escolares varones es adicto a los juegos electrónicos con contenidos violentos, al exhortar a los padres de familia y docentes que estén alertas con este tipo de adicción que se ha convertido en la ‘nueva droga’ de los menores.

Efectivamente para la tesista lo señalado es posible que se deba a que los adolescentes se excluyen de relaciones sociales importantes solo para jugar o que quienes tienen relaciones difíciles buscan esa forma de pasar el tiempo. Lo más probable es que esas sean dos de las causas que se transforman en un círculo vicioso. De todas maneras, la influencia de los videojuegos es solo un factor en todo un conjunto que conduce a las malas relaciones personales. Sin embargo, lo notable del estudio es que todo lo que analizamos en torno al uso de los juegos electrónicos es negativo.

Los videojuegos crean adicción y actúan en el cerebro de igual manera que la droga o el alcohol, generando dependencia. También que una de las cosas que más sorprende es que la mayoría juega, entre tres cinco horas diarias, en cabinas de Internet y sin la supervisión de un adulto. Los niños expuestos a grandes dosis de espectáculos violentos en los videojuegos pueden llegar a ser más agresivos, hacerse insensibles al dolor de otros, y tener mayor probabilidad de interactuar y responder con violencia en su entorno social.

Las autoridades tienen poco conocimiento sobre la naturaleza y riesgos de los videojuegos, existe una idea errónea de que todos los videojuegos son inofensivos y no tienen ningún tipo de clasificación. Sin embargo, es falso porque sí hay una clasificación de acuerdo a la edad del joven. Actualmente muchos videojuegos

ofrecen violencia extrema y contenido sexual. Los juegos con contenidos violentos son los más usados por los menores. Los jóvenes expuestos a grandes dosis pueden llegar a ser más agresivos, hacerse insensibles al dolor de otros, y tener mayor probabilidad de interactuar y responder con violencia en su entorno social.

REGALADO, Libertad (2009) indica que “el grupo más vulnerable y que corre el riesgo de experimentar conductas adictivas son las personas con rasgos de introversión, con baja autoestima, con una vida familiar carente de actividad, ellos en el ordenador obtienen las cosas que desean y nadie les pide nada a cambio, la máquina no los controla ni les dice si lo que hacen está bien o mal, el mundo virtual que crean lo va compensando de las insatisfacciones de su vida y por eso son presas fáciles de esta adicción”.

Por consiguiente, es necesario controlar las horas que niño o adolescente está expuesto a la pantalla, se recomienda que la conexión a la red no se prolongue más allá de dos horas.

Es evidente que, no solo hay que cuidarse de los virus que afectan nuestra salud sino de este video- juegos que puede ocasionar males irreversibles. Los signos que presentan quienes están en la adicción son: pereza, apatía a la vida familiar y escolar, bajo rendimiento académico, introversión, su único tema de conversación son los nuevos videos juegos, privación del sueño debido a que para engancharse en la red lo hacen a altas horas de la noche, normalmente entre 12 de la noche y 4 de la mañana, hora en que los padres descansan.

1.2 EL USO DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LA EDUCACIÓN

Para MUÑIZ, M. (2001, pág. 3) “El aprendizaje que resulta valioso es el significativo y uno de los requisitos del mismo es que se apoye en los conocimientos previos. Los estudiantes usan los medios de comunicación a diario y en forma intensiva, por lo tanto, la no incorporación de los medios masivos de comunicación dentro del proceso cotidiano de enseñanza aprendizaje, puede sustentarse en excusas pero difícilmente en razones”.

A partir de lo expuesto, es evidente que los conocimientos previos en el uso que tienen niños y jóvenes acostumbra a ser desaprovechado en el aula en donde se suele hacer hincapié en lo que los estudiantes ya conocen: los usos instrumentales del ordenador. Entonces, la preocupación que despierta el carácter de algunos contenidos no debe llevar a cuestionar a los videojuegos como medio. El soporte técnico, si bien condiciona enormemente los aspectos formales y operativos de los programas, no determina en modo alguno los valores propuestos en sus contenidos narrativos. Por el contrario, los juegos informáticos, además de ser una forma divertida de entretenimiento, pueden ser utilizados de manera positiva en la educación.

Para la investigadora la cita no sorprende de ninguna manera, toda vez que los videojuegos son el primer medio de alcance global nacido en la era informática. Lo que sucede en la pantalla implica, en potencia, una transformación en las relaciones tradicionales de niños y adolescentes con su entorno. Transformación, que, de confirmarse, obliga al sistema educativo a replantear algunos de los presupuestos en los cuales se basa la educación. La práctica del jugar como una actividad es necesaria y propia del ser humano. El juego electrónico y la educación es el conjunto juego-jugador es un circuito cerrado, es decir que lo sucedido en la pantalla lo hecho por la máquina depende parcialmente de las acciones del jugador. Así el jugador no está físicamente pasivo. Pero su actividad es muy limitada: sólo sus dedos se mueven muy rápidamente; las manos casi no se mueven. El jugador aprende a hacer algo muy especializado. Pero lo que aprendió solamente se aplica en el juego, no puede ser utilizado en la vida práctica. En una

situación de emergencia en su vida, el jugador puede reaccionar como hacía en el juego, pero allí estará tratando lo real como lo artificial, con gran peligro pues son completamente distintos.

Según **CRAIG, A. (2000)** los juegos electrónicos violentos "se hallan correlacionados positivamente con actitudes agresivas y con la delincuencia, el rendimiento académico se correlaciona negativamente con el tiempo total de utilización de los juegos electrónicos"

A partir de lo considerado, se ve que lo importante es conseguir la curiosidad y rebeldía natural de niños y jóvenes hacia programas cuyos contenidos no sean perjudiciales para la formación de su personalidad. En este sentido resulta fundamental, de un modo semejante que en el caso de la televisión y de otros medios de comunicación, ayudarles a adquirir una actitud crítica hacia los contenidos propuestos, que les permita elegir programas adecuados para su diversión y formación. Entretanto, sería conveniente que se estableciera una normativa clara que regule la distribución y publicidad de programas de entretenimiento informático destinado al público infantojuvenil.

1.3 .IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

De acuerdo con **LEVIS D., (2000, pág., 4)** "Los videojuegos han marcado un punto de inflexión en la historia de la comunicación audiovisual. Ocultos detrás de su inocente apariencia de entretenimiento dirigido a niños y jóvenes, los videojuegos fueron la primera tecnología informática a la cual un gran número de personas tuvo un acceso directo y personal".

Indudablemente, los videojuegos son el primer medio de alcance global nacido en la era informática. El control -aparente y limitado- que tiene quien juega de lo que sucede en la pantalla implica, en potencia, una transformación en las relaciones tradicionales de niños y adolescentes con su entorno. Transformación, que, de

confirmarse, obligaría a replantear algunos de los presupuestos en los cuales se basa la educación. Por lo mismo, se debe tener presente que quienes juegan a los videos juegos adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, se benefician en sus habilidades espaciales y aumenta su precisión y capacidad de reacción.

Para **FLICHY, P.** (1982, p.133) La importancia de los juegos electrónicos es " La pequeña pantalla deja de ser ese receptor de imágenes animadas que reina en medio del salón y que se contempla de manera más o menos pasiva, para convertirse en un aparato con el que se establece una relación lúdica. El juego de video abre el camino a una utilización del televisor como una terminal alfanumérica."

Para la concepción de la autora los videojuegos han marcado un punto de inflexión en la historia de la comunicación audiovisual. Ocultos detrás de su inocente apariencia de entretenimiento dirigido a niños y jóvenes, los videojuegos fue la primera tecnología informática a la cual un gran número de personas tuvo un acceso directo y personal. Han cumplido, de este modo, un papel decisivo, aunque escasamente reconocido, en el proceso de incorporación de la computadora en el hogar. Hoy son millones las personas de diferente sexo y edad que juegan habitualmente a videojuegos en sus diferentes variantes y soportes. El espacio que ha adquirido el mercado del entretenimiento informático ha colocado a las principales empresas del sector entre los gigantes de la industria audiovisual del mundo. Los video juegos tienen importancia siempre y cuando sean los videojuegos propiamente educativos, sorprende descubrir una actitud generalizada de desconfianza por parte de los investigadores.

Existen personas poco partidarios de los juegos educativos por su menor interés y capacidad de motivación para los niños: el diseño es menos atractivo, etc. Afortunadamente, la reticencia a estos juegos va decreciendo; entre otras cosas, porque cada vez resultan más estimulantes y de formatos más parecidos a los de entretenimiento.

1.3.1 VIDEO JUEGOS QUE DESARROLLAN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS:

1. PC Fútbol: para Matemáticas. Contribuye a desarrollar la organización del espacio, el tratamiento de la información búsqueda, obtención, selección y asimilación de datos, el manejo de estadísticas.

2. The Machine Incredible: para Ciencias Experimentales. Puede ayudar al desarrollo de habilidades psicomotrices, lateralidad, percepción de las transformaciones, organizativas, planificar los pasos para llegar a su resolución, analíticas para la configuración de estrategias.

3. Los Lemmings: para Matemáticas y resolución de problemas en Primaria. La interpretación y resolución de laberintos facilita el desarrollo de la lateralidad, la planificación de estrategias, la organización de recursos, la capacidad analítica, el desarrollo intuitivo y la utilización de la memoria visual y retentiva.

4. Carmen Sandiego: para Ciencias Sociales. Éste sí es un videojuego educativo, pues consiste en localizar sobre un mapa los principales accidentes geográficos y memorizar los topónimos. La adquisición de valores respeto, solidaridad y cooperación, orientación a partir de los puntos cardinales, localización espacial, interpretación de planos y escalas.

5. Simon the Sorcerer: para Lengua. Requiere ejercitar diversas habilidades: psicomotrices, creativas, desarrollo del pensamiento deductivo, y otras de carácter analítico, de toma de decisiones o de resolución de problemas.

6. La Pantera Rosa: para Conocimiento del Medio Social en Primaria. Esta aventura gráfica de tipo arcade se plantea como una ayuda para los tres ciclos de la Primaria: inicial, medio y superior. En cada uno propicia el ejercicio de

diversas habilidades visuales y motrices en el inicial; comprensión oral y escrita en el medio; adquisición de valores y generación de hipótesis en el superior.

7. *Indiana Jones y el destino de la Atlántida* para Adquisición de valores . Por su naturaleza, este juego de aventuras propicia tanto el desarrollo de un marco histórico como la adquisición de valores.

8. *Civilization II: para Ciencias Sociales.* Este juego de estrategia y simulación potencia la organización espacial, obliga a establecer prioridades y analizar constantemente los recursos, pero puede emplearse también para reconstruir la evolución histórica de las grandes civilizaciones de la Historia.

Un carácter **lúdico** y entretenido, junto a un alto valor en estimulación auditiva, kinestésica, visual, etc. En muchos aprendizajes, los objetivos nebulosos o difusos hacen que los estudiantes se pierdan en una selva de propuestas con la inseguridad de comprobar su mejoramiento el logro de unos objetivos claros y la búsqueda de los medios más apropiados para lograrlos debe ser la base de todos los Videojuegos educativos.

1.3.2 COMPORTAMIENTOS QUE SE RELACIONAN CON LOS VIDEOJUEGOS.

El **reto** se presenta como el elemento dinamizador de su comportamiento. Es una continua llamada a la superación personal.

La **competitividad**, generada no sólo por el propio desarrollo del juego, sino también por la situación de enfrentamiento con otros compañeros., quizá por la lucha misma y por saber quién es el vencedor. El valor de la competitividad se ha ido acrecentando en los últimos tiempos en la sociedad actual, y los chicos no escapan a su poder fascinador.

La existencia de **incentivos** es clara, pues obtener una puntuación o pasar una pantalla es muy estimulante. Cada fase superada supone una gratificación que no obtienen en otros actos de su vida es una recompensa interna que a veces conlleva a otra externa debido a la competencia de los grupo.

1.3.3 FACTORES QUE SE PRESENTAN EN LOS VIDEOJUEGOS:

La **autoestima** se acrecienta a medida que los objetivos propuestos se obtienen.

La **individualización** y el ritmo personal que se impone el jugador, frente al anonimato colectivo de la clase y el desentendimiento de los educadores.

A ello hay que añadir los problemas de **identificación** **proyección** de sus fantasías como consecuencia de los contenidos simbólicos de los propios videojuegos, repletos de personajes famosos, admirados por ello, como futbolistas o actores.

Frente a todo ello, la escuela aparece como un espacio rutinario, carente de atractivos. A las características señaladas, se pueden añadir otras de tipo **sociológico**.

Ante todo, los videojuegos son una actividad de **ocio**; y como tal actividad, voluntaria. Algo, por tanto, muy diferente de lo que sucede con la escuela.

Los videojuegos se realizan con el **grupo de pares**, amigos y compañeros; en esto también se distingue de la situación estudiantil.

Carecen del rigor de un horario y de un espacio determinado. La ausencia de **factores espaciotemporales** hace que los encuentros para el juego se rodeen de acontecimientos de ocio y entretenimiento.

El atractivo de la cultura **electrónica** entre las nuevas generaciones es evidente.

El menor **control parental** sobre el juego, al ser una actividad poco conocida para los padres, la dota de un cierto halo de evasión e independencia.

De los puntos analizando podemos sacar la conclusión de que el uso de los videojuegos en la ayuda para determinados aprendizajes y entrenamientos es muy positivo, tal y como se demuestra en el terreno del tratamiento de los problemas de aprendizaje, la ayuda para resolver problemas, para responder a cuestiones relacionadas con la escuela, las drogas, la familia, aspectos morales, etc. Los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas. Además pueden ser utilizados como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor, desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades de los pilotos de avión, reducir el número de errores de razonamiento, predictores de los tests de lápiz y papel, mejorar la eficacia de los trabajadores sociales, conseguir un mayor control de los tiempos de reacción, y servir de enfrentamiento ante situaciones vitales que pueden ser simuladas, como es el caso de la resolución de problemas, tema en el que se muestran muy eficaces.

1.4 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

1.4.1 VENTAJAS:

Adquisición de destrezas y habilidades

Tal vez el campo más interesante en el ámbito de los videojuegos y la educación sea el referido a estudiar las destrezas y habilidades que pueden desarrollar los videojuegos en la mente infantil.

- Percepción y reconocimiento especial.
- Desarrollo del discernimiento visual y la separación de la atención visual
- Desarrollo lógico inductivo
- Desarrollo cognitivo en aspectos científico-técnicos
- Desarrollo de destrezas complejas
- Representación espacial
- Descubrimiento inductivo
- Desarrollo de códigos icónicos
- Construcción de género
- Te relaja
- Te entretiene
- Te aleja de otros vicios peores
- A veces te ayuda a desarrollar destrezas
- Te educa en caso de juegos educativos
- Te diviertes

Para CASEY, (1992) “hace una valoración positiva de los videojuegos en lo que respecta al desarrollo de destrezas y capacidades de tipo multisensorial, tanto auditivo como visual, y kinestésico

Ciertamente, los videojuegos permiten un alto desarrollo de habilidades ligadas a la lateralidad y la coordinación óculo-manual. Los juegos electrónicos apuntan la importancia desde una óptica meramente artística, más allá de toda otra consideración. La necesidad de considerarlos como una forma de arte narrativo es motivo suficiente para incluirlos entre las artes visuales que deben ser incluidas en el currículo escolar.

HEPBURN (2000), quien sostiene que “las discusiones sobre sus valores son fundamentales para desentrañar las interrogantes sobre sus posibles efectos daninos”.

Entonces, si algo aparece como perjudicial para el desarrollo cultural y educativo, nada mejor que incorporarlo a estos ámbitos para poder examinarlo, valorarlo y conocer mejor su alcance.

Uno de los temas dominantes en las investigaciones examinadas es el de la necesidad de afrontar el estudio de los valores críticos que los nuevos medios transmiten y las modalidades cognitivas que ponen en juego. Bastantes estudios se muestran preocupados por el imparable papel de las nuevas tecnologías en todos los órdenes de la vida. De ahí que apunten a la necesidad de realizar intervenciones educativas tendentes a contrarrestar sus efectos, tanto cognitivos como sociales, en unos casos; o a plantear seriamente la necesidad de incorporar al aula el estudio crítico de estos medios y sus procedimientos. Se plantea esta intervención, interesándose por potenciar la alfabetización clásica; en especial, la lectura.

Por otro lado, **FILENI, F. (1988)** “lejos de suponer un obstáculo para la práctica de las relaciones sociales, parecen estar relacionados con una mayor extroversión, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor socialización”

Por consiguiente, los videos juegos fomentan la sociabilidad, sí se puede afirmar que existe una fuerte relación: aquellos que son más jugadores tienen una mayor vida social, ven más a sus amigos, demuestran mayor extraversión y mayor iniciación social. Se debe reconocer que muchos de los juegos admiten más de un jugador y fomentan en cierto modo el juego en grupo. Por otra parte, los jugadores de juegos electrónicos juegan acompañados, por lo que los supuestos efectos nocivos del juego solitario no parecen tener mucho fundamento.

En la parte educativa **GIFFORD (1991)** considera que, existen siete ventajas o características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo:

- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
- Facilitan el acceso a otros mundos y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.
- Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.
- Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
- Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega al VJ sabe que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.

- Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual.

Para (GREENFIELD, 1985) entre las líneas iniciáticas de investigación en este terreno, se señaló también “el valor de los juegos electrónicos en aquellos niños con dificultades de aprendizaje en materias y habilidades básicas. Varios autores comprobaron que, gracias a los videojuegos, los estudiantes eran capaces de percibir sus carencias e intentar solucionarlas”.

Lo expuesto muestra que, la adaptabilidad y versatilidad de esos juegos permitirían su utilización en casos donde la integración escolar presentaba importantes problemas sobre todo, gracias a la activa implicación de los jóvenes en los videojuegos; y también por el control sobre el juego como elemento motivador y dinamizador del aprendizaje.

Por consiguiente, existe una serie de ventajas, tal y como se había detectado en un principio: el aprendizaje encubierto puede sustituir al aprendizaje formal, venciendo la normal resistencia. Por otra parte, el aprendizaje individual puede permitir el logro de objetivos más realistas, superando las dificultades del miedo al público o al grupo.

1.4.2. DESVENTAJAS:

- Te puede consumir mucho tiempo sin darte cuenta
- Se pueden convertir en un vicio
- Se gasta tiempo y dinero
- **La influencia de ciertos juegos te inducen violencia**

- Relación entre videojuegos y violencia infantil.
- Diferencias de género en relación a los videojuegos.

Según DUBOW AND MILLER (1996, pág. 76) dice “La violencia y el sexo en la programación infantojuvenil de televisión ha sido y es una constante preocupación en la atención de investigadores, educadores y en las administraciones de todo el mundo”.

Por lo mismo, es necesaria una normativa dirigida a la protección del menor y sobre la programación destinada al público infantojuvenil, para que las Instituciones velen porque los contenidos de los programas y no vayan en contra del desarrollo mental, físico o moral de los jóvenes. Particularmente, para que estos programas no contengan pornografía ni violencia. A pesar de la apatía y descontrol que caracteriza en cierta manera a la juventud, estos frente a los videojuegos quieren superarse, aprender los trucos, resolver los problemas que se les plantean y buscar soluciones inteligentes. Pero es importante que donde existe el desafío de un joven en crecimiento haya un adulto para encararlo. Si bien la mejor manera de educar es poner límites con amor, el acercarnos a nuestros hijos y conocer su mundo (incluidos los videojuegos que lo entretienen) será el mejor medio para protegerlos de las desventajas que puedan existir y hacer frente a las mismos; una guía y orientación nunca está de más.

1.5. TIPOS DE JUEGOS ELECTRÓNICOS

Para BAUDRILLARD, J. (1998, pág, 2) “La historia comercial de lo que hoy conocemos como videojuegos se inició en otoño de 1972 en una sala de billares de una pequeña población de California. Se trataba de *Pong*, un programa de gráficos simples y utilización muy sencilla que evocaba a un juego de tenis o ping pong fabricado por una pequeña compañía llamada Atari”

Los primeros juegos eran sistemas cerrados que ofrecían al jugador un escaso número de variantes posibles sobre las que podía ejercer un control. A pesar de este nivel parcial y limitado de interactividad, el hecho de que por primera vez fuera posible dirigir lo que sucedía en la pantalla del televisor los hacía especialmente atractivos. Los videojuegos han sido, en efecto, el primer medio en combinar la multiplicación de estímulos y el dinamismo visual de la televisión con la participación activa del usuario.

Según KINDER, M. (1991, pág. 1) “Los videojuegos forman parte de un *supersistema*: una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales que atraviesa diversos modos de producción mediática y que gusta a diferentes grupos de edad, de sexo y étnicos”.

Por consiguiente, al convertirse en un evento mediático su éxito comercial da lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial. Sin embargo, dichos personajes o grupo de personajes al ser imaginarios ubican al joven en un contexto irreal, de ahí la necesidad de seleccionar juegos electrónicos con un contenido educativo que si exigen en el mercado, labor exclusiva de los padres. Juegos electrónicos que se pueden encontrar en el mercado. La variedad es bastante grande de productos encontrados en el mercado y para cada faja de edad algunos tipos de juguetes tienen más éxito con su determinado público.

Están los de horror y el mejor es: Resident Evil 4,

Shooters en primera persona: Halo 3 O Half Life2

Shooters en 3ra persona: Gears of war,

Acción: God of war 2,

Free run: GTA 4

Simulacion: Los Sims,

Plataforma: Zelda del Wii o Mario Galaxy,

Carreras: Gran Turismo,

RPG: Final fantasy

Deportes: la serie Madden o el FIFA 08

Y RPG significa: Role playing game o sea juegos del roll

1.6 EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN LOS ESTUDIANTES

Para **BANCHÓN, M.** (2006, pág. 2) “los juegos electrónicos fomentan la violencia entre niños y adolescentes es la opinión generalizada”.

Según la tesista es difícil comprender el mundo del adolescente sin considerar el gran impacto que los medios de comunicación hacen en su vida. Los medios compiten con las familias, los amigos, las escuelas y las comunidades en su capacidad para moldear los intereses, actitudes y valores de los adolescentes. La mayoría de los adolescentes ven televisión y películas, utilizan el Internet, intercambian correos electrónicos, escuchan discos y emisoras de radio que van dirigidas específicamente a ellos con música y anuncios comerciales, y leen artículos y anuncios en las revistas para adolescentes

SHERRAR, E. (2005, pág. 2) indican que el “ver demasiada violencia en la televisión parece aumentar los comportamientos agresivos en los niños, jóvenes y que el exponerse frecuentemente a la violencia hace que ésta sea menos sorprendente y más fácil de aceptar”.

Efectivamente a medida que los adolescentes maduran, las horas excesivas de televisión, los juegos electrónicos y el uso de la computadora resultan en una acumulación de consecuencias negativas. Además de los efectos negativos académicos y psicológicos, también existen malos efectos físicos. Es así los estudiantes que reportan que ven más televisión que sus compañeros generalmente sacan peores notas en la escuela. El problema reside en que los adolescentes frecuentemente se pasan horas interminables frente al televisor o enchufados a sus

audífonos, alimentándose pasivamente de todo lo que ven y oyen violencia, sexo, maldiciones, estereotipos y personajes e historias totalmente fuera de la realidad.

Es así como dar un paseo por el parque, realizar excursiones o practicar algún deporte son actividades que se encuentran muy alejadas de lo que hoy en día se constituye como distracción. Sin embargo, mucho se ha cuestionado acerca del rol que ejercen los videojuegos en el desarrollo de los jóvenes.

Lo más cuestionable son los contenidos agresivos que poseen la mayoría de estos juegos. No es normal y es perjudicial que todas las actividades se relacionen con matar gente o ganarle al adversario. Así se aprende por aprendizaje implícito que para triunfar en la vida hay que competir y ganar, lo que parece indeseable. Un alto porcentaje de las ideas en que se basan son violentas y agresivas, incluso racistas. El papel que juegan los padres en este aspecto es fundamental, pues son ellos precisamente quienes deben guiar a sus hijos a la hora de elegir esta variedad de entretenimientos. Los padres deben poder distinguir los juegos violentos de los educativos y así generar condiciones no autoritarias, sino de diálogo para que el joven se vincule a mundos ligados al conocimiento y la cultura. La creciente adicción en torno a este pasatiempo, que finalmente puede derivar en un aislamiento y poca sociabilidad de los jóvenes frente al mundo. Otro efecto negativo lo constituye el deficiente desarrollo del lenguaje y de los sentidos.

1.6.1 SEÑALES QUE SE DEBEN TOMAR EN CUENTA.

Una señal de alerta.

El uso y abuso de los videojuegos va en aumento y cada día es mayor la cantidad de jóvenes que tiene acceso a este tipo de entretenimiento

PlayStation o Gameboy, la consola no es lo fundamental, lo determinante es estar inmerso en este mundo virtual.

Existen síntomas recurrentes entre los usuarios más frecuentes de videojuegos y que se constituyen en una señal de alerta para los padres.

Además de la conducta agresiva, los videoadictos pueden presentar náuseas, vómitos, convulsiones y crisis de ausentismo.

A esto se agrega sudoración, insomnio, pesadillas, estrés, tolerancia a la violencia y una mezcla de dolor-placer-tensión cuando los niveles de adrenalina suben, síntoma clásico de la adicción.

Lamentablemente los padres en su mayoría, son distantes a este tipo de realidades y el uso de los videojuegos se ha constituido comprobadamente en una gran liberación para ellos, porque mientras los adolescentes juegan, los padres tienen tiempo para trabajar o para sí mismos. El rol de los padres es, entonces, acercarse a esta realidad e involucrarse en los temas y aficiones que realmente les interesan a sus hijos.

Atrofia nuestra imaginación.

Si establecemos una comparación con la lectura, encontramos que ésta nos ofrece códigos inmóviles compuestos por letras que son descodificadas en imágenes al ritmo en que el lector va leyendo, y si hay figuras estas se amplifican en el campo de la imaginación. En cambio, la televisión ya nos entrega una imagen en formación o completamente desarrollada, por lo tanto no necesitamos imaginarla. Nuestra mente se vuelve ociosa para crear nuevas cosas.

Empobrece la capacidad del razonamiento abstracto.

El análisis de las cosas es una cualidad deseable para todos los humanos Porque nos permite ver que es lo que hay más allá de lo que vemos, pero la televisión destruye el análisis, inactiva y atrofia la capacidad de abstracción para la

comprensión de los problemas, empobrece el pensamiento crítico dificultando la redacción y la comprensión en la lectura. Eso se debe a que se ha sustituido el razonamiento lógico basado en las premisas postulas verbalmente por el pensamiento concreto dependiente de las imágenes que recibimos. Es decir, el mensaje de las palabras es menos importante con relación al contenido de las imágenes las cuales dan una conclusión de un mensaje.

Atenta contra el libre albedrío y la identidad.

El ser humano llega a ser presa de la manipulación colectiva y de los constructores del rating que construyen la actual aldea global en la cual habitamos. El teleadicto renuncia al esfuerzo, a la acción persistente y tenaz, a la investigación; en definitiva, a ser cultor de su propio pensar y actuar. La carencia del pensamiento abstracto y autónomo les impide consolidar la propia identidad.

Debilita los lazos familiares.

Hace que la comunicación se vuelva frágil, debilita la convivencia familiar provocando desmembramiento en los hogares. La existencia de varios televisores en el hogar divide a sus miembros por los diversos intereses que tienen sus miembros, todos concentran más atención al programa y la conversación se la considera una interrupción. Esto destruye los lazos afectivos de la familia.

Produce bajo rendimiento educativo.

En un trabajo reciente realizado por el Departamento de Educación de California, muestra claramente que los niños que se sientan más tiempo frente al televisor son los que obtienen las peores notas en sus exámenes. El efecto en el aprendizaje es muy sencillo porque atrofia la imaginación, destruye el razonamiento abstracto y afecta la capacidad de decisión para cumplir con su responsabilidad estudiantil.

Presentan un falso concepto de la realidad en la que vivimos:

Los comerciales, básicamente, enseñan que:

- 1) todos los problemas tienen solución,
- 2) todos los problemas se resuelven rápidamente, y

3) todos los problemas se resuelven gracias a la intervención de alguna técnica o de determinado producto.

En este caso el mayor elemento de motivación es el sexo, seguido por la amistad, la propia persona, la autorrealización, la aceptación social, entre otros. Los mensajes publicitarios son la consecuencia de las inseguridades y de las ansiedades del público, y los empresarios de las televisoras no dejan de explotarlas. Un cigarrillo le proporciona independencia al joven. A otro un par de jeans le da estatus. Un perfume resuelve las dudas de un tercero en cuanto a su feminidad o virilidad.

Induce a la violencia:

Encontramos que su conducta estaba plagada de acciones antisociales, desde el robo y el vandalismo hasta los ataques con armas mortales. Los niños adquirieron hábitos de agresividad que persistieron por lo menos por diez años.

Hace que desperdiciemos nuestro valioso tiempo

Por cuanto son pocos los programas beneficiosos, comúnmente las horas pasadas frente al televisor es tiempo perdido. El tiempo es nuestro recurso más valioso y lo desperdiciamos porque puede afectar en hábitos, costumbres y pensamientos erróneos que luego tomara tiempo corregirlas con ayuda profesional o familiar.

1.7 DEFINICIONES DE AGRESIVIDAD Y VIOLENCIA

Para HUNTINGTON, (1987, pág, 7), **MOS Y OLIVER**, (1988, pág. 17) Al definir agresividad señalan que “es una manifestación básica en la actividad de los seres vivos. Su presencia en la totalidad del reino animal y los resultados de las investigaciones sobre la misma le dan el carácter de fenómeno "multidimensional”

Es así que la agresividad es uno de los problemas fundamentales que enfrenta la sociedad en el presente. De hecho es necesario preguntarse, si el ser humano es hoy más agresivo que en el pasado. La respuesta no es clara, pero sí lo es el que la historia de la humanidad está llena de ejemplos de crueldad y agresividad en sus diversas

manifestaciones. El presente, sin embargo, enfrenta a las personas con casos de violencia y agresividad constantemente, dadas las posibilidades que brindan los medios de comunicación. Esta violencia se manifiesta contra el propio yo y los otros en forma alarmante. Por otra parte, estas manifestaciones agresivas adquieren formas propias, según el momento histórico que vivimos.

Para FREUD, Sigmund (1986) “El hombre no es una criatura tierna y necesitada de amor, que solo osará defenderse si se le atacara, sino, por el contrario, un ser entre cuyas disposiciones instintivas también debe incluirse una buena porción de agresividad”.

El individuo es definido en este concepto, como un lobo para el hombre. Tal afirmación es justificada en virtud del comportamiento del ser humano, por la observación de actitudes hostiles que permean las relaciones de los individuos en sociedad. El racismo, la discriminación de todo tipo, las guerras, son ejemplos que justifican esta posición. Sin embargo, dado que tal hostilidad no conviene a la sociedad, porque provoca su desintegración, dificulta el trabajo y reduce la productividad humana. Por tal motivo, la cultura debe propiciar mecanismos para contener la fuerza de los instintos, cuyo poder es mayor que el de la razón. Algunos de estos mecanismos para contener la agresividad instintiva son la amistad, las restricciones sexuales, legales y los preceptos morales e ideales. Sin embargo, con esto solamente se logra controlar sus manifestaciones más obvias, pero no así las más sutiles, ejemplo de ello son los comportamientos que se asumen en círculos sociales, donde se descarga hostilidad contra los que no forman parte del mismo, asumiendo la diferencia como una justificación para tales comportamientos.

Para **WEISINGER (1988, pág. 32)**, en la raíz de la conducta agresiva está la ira. La define como "una sensación de disgusto debida a un agravio, malos tratos u oposición. Y que normalmente se evidencia en un deseo de combatir la posible causa de ese sentimiento".

Considerando la existencia de cuatro emociones básicas: alegría, tristeza, miedo y rabia, esta última sería la más próxima a la ira. Cuando se manifiestan en sentido pleno, la rabia es una emoción incompatible sincrónicamente con la tristeza, del mismo modo que lo son entre sí el miedo y la alegría. Tanto la rabia como la

alegría tienen un carácter expansivo. Por su parte, la tristeza y el miedo se manifiestan corporal y cognitivamente con carácter de rebeldía.

Según **ROJAS, L.** (1995, pág. 15) violencia es “el uso incondicionado de la fuerza física en contra de un semejante con el propósito de herir, abusar, robar, humillar, dominar, ultrajar, torturar, destruir, o causar la muerte”.

Entonces la violencia se genera como el resultado de los reiterados estímulos enseñanzas con contenidos violentos, impuestos en el hogar, en la escuela, y en la sociedad, obligando al modificar naturalmente al cerebro y a todo el organismo, para el almacenamiento de dichos contenidos como memorias patológicas.

La formación de memorias para los comportamientos agresivos - violentos requiere de mínimas condiciones cognitivas, por la intensidad y duración de los estímulos que las generan y el importante compromiso afectivo que las involucra, al desaparecer dichos estímulos. La relación entre videojuegos y violencia ha sido habitualmente estudiada en el ámbito de la psicología, pero, por lo que tiene de aprendizaje conductual, también puede ser considerada desde el ámbito de la educación.

1.8 JUEGOS ELETRÓNICOS INFLUENCIA EN LA CONDUCTA DE LOS JÓVENES.

La **Fundación de la Familia Kaiser (2005)**. “Con una exposición repetida, se pueden desensibilizar a los efectos reales de la violencia. Los niños expuestos de esta manera pueden actuar agresivamente, sin ningún sentido de las consecuencias”.

Efectivamente, muchos programas de televisión y juegos electrónicos presentan situaciones de violencia y destrucción. Los estudios de investigación han mostrado que los niños que están expuestos a imágenes violentas están

inicialmente asustados y traumatizados. La televisión y los juegos electrónicos pueden tener un efecto negativo en la salud física y emocional de los niños, en su desarrollo social, en sus habilidades académicas y en su conducta.

Para LONG, S. , W. (1984). Señalan que “Esto, unido a otros factores enormemente atractivos para la infancia como pueden ser el *reto y la curiosidad*, supone en el videojuego un altísimo valor de motivación de cara a su integración en el ámbito educativo”.

Como vemos, se destaca la capacidad motivadora que poseen los videojuegos como estímulo de la fantasía infantil. Hay que añadir, además, los demás atributos de los videojuegos: en especial, la *interactividad*. No obstante, se señalan dos principios esenciales para su eficacia en el proceso docente: la necesidad de utilizarlos en períodos de aprendizaje programados al respecto, y la conveniencia de que esos períodos no sean excesivamente largos, al objeto de evitar una desvirtuarían de sus potencialidades. Entonces, se debe poner de relieve las importantes ventajas motivadoras de los videojuegos con vistas a una mayor eficacia instructiva, pero siempre que su utilización se integre en una programación previamente establecida.

Para ANDERSON, Craig (2009) indica que “profesionales médicos señalan que la sobreexposición de los chicos frente a la computadora o playstation puede acarrear distintas afecciones como tendinitis, dolores de espalda y molestias musculares. Los juegos violentos modifican la conducta”. (La Academia Norteamericana de Pediatría)

Muchas veces los adultos presenciamos, sin terminar de comprenderlo, cómo los chicos pasan largas horas frente a la pantalla de la televisión jugando a la playstation. Tal apasionamiento los lleva a saltarse comidas, evitar los deberes escolares y a no comunicarse con el resto de la familia. Son muchos los padres, que confiesan que no saben cómo manejar esa situación. Esta exposición genera en los chicos: molestias musculares, tendinitis, dislocación de los hombros,

dolores de espalda, problemas de postura y “codo de tenista”. A estas dolencias se les suman otras -más peligrosas para la sociedad- relacionadas con la conducta. Ya que la violencia de los videojuegos provocaría en quienes juegan mayor agresión física en la escuela.

ANDERSON, Craig (2009) “La utilización constante y excesiva de la consola de juegos provoca problemas traumatológicos y ortopédicos. Sin embargo, la solución no es dejarla de lado o convencer a chicos y grandes para que dejen de jugar. Lo importante es complementar esa actividad, que sin lugar a dudas divierte y da placer, con otras”. (La Academia Norteamericana de Pediatría)

De acuerdo a lo señalado la sobreexposición a la playstation genera numerosas dolencias físicas, distintas investigaciones concluyen que la violencia de los videojuegos provoca en quienes los juegan mayor agresión física en la escuela. Aunque la televisión es de gran beneficio para nuestra sociedad actual, también es el causante de muchas tragedias familiares. Es indiscutible como impactan en niños, jóvenes y adultos el uso inadecuado de los juegos electrónicos y la observación de películas, series y programas de televisión.

No se debe permitir que esta influencia cambie su conducta y estilo de vida o afecte a su hogar. Lo impactos negativos de la televisión son muchos y existen muy pocos Programas beneficiosos en la actualidad, los programas culturales son muy raros o no comerciales porque no son apoyados por los padres. En los comerciales existe muy poco énfasis en la adecuada nutrición, el desarrollo de las facultades mentales y el ejercicio que son factores muy importantes para la salud vital integral.

CAPITULO II

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

El Instituto Tecnológico Vicente León, nace como colegio el 7 de Mayo de 1840. Por razones de organización empieza a funcionar el 24 de Mayo de 1842. Desde esta fecha forma generaciones de hombres y mujeres eminentes, magistrados, profesionales distinguidos, técnicos capaces, ciudadanos que han contribuido al engrandecimiento de la tierra del benefactor, Dr. Vicente León Argüelles.

En 1980 se transforma en Instituto Técnico Superior, y en 1996 es ascendido a Instituto Tecnológico. El Instituto Tecnológico Vicente León tiene como misión formar profesionales competitivos, humanistas, creativos e innovadores basados en valores éticos y morales, capaces de solucionar problemas inherentes a la sociedad, con un modelo pedagógico constructivista y con tecnología de punta.

El Instituto Tecnológico Vicente León goza de local propio, infraestructura adecuada, está capacitado de acuerdo a los servicios que presta, el personal que conforma la institución está profesionalmente capacitado, tiene el apoyo de autoridades locales y nacionales, de los padres de familia y comunidad. Existen en total 2.392 estudiantes distribuidos en diferentes secciones de acuerdo a las edades de los mismos. Tiene dos edificios en el Edificio Central recibe clases la Sección Diurna y el Superior, en el Edificio de la Cocha los estudiantes del bachillerato y de la sección Nocturna.

Sección Diurna

Ciclo Básico 843, Bachillerato 911.

Sección Nocturna.

Ciclo Básico 219, Bachillerato 169, Superior 250.

La institución cuenta con una infraestructura que se nombra a continuación:

Laboratorios Consultorio médico Departamento de Orientación (DOVE). Teatro Piscina Canchas de Futbol, Indorfutbol y voleibol, Sala de Dibujo, Coliseo

Autoridades de la Institución:

Rector (E) Dr. Nelson Vaca Estrella Vicerrector, Lic. Carlos Guanotasig, Inspector General Dr. Jorge Mogro, Msc.Edgar Acosta Sub Inspector General.

Personal Docente

Está conformado por 100 maestros distribuidos 50 en el Edificio Central y 50 en el Edificio de la Cocha en las diferentes áreas y secciones que conforman la institución. Profesores a contrato 25.

Con lo referente al Área del Departamento de Orientación vocacional del Colegio no cuenta con material adecuado ni con una Guía de Apoyo sobre la Influencia de los juegos electrónicos.

2.2. METODOLOGIA

2.2.1. Tipo de investigación

El tipo de estudio realizado fue de carácter descriptivo, en vista de que el objetivo fue examinar un tema poco estudiado en el ámbito de las instituciones educativas de nivel medio de nuestra ciudad, y por su supuesto, es el primero en el Instituto Tecnológico “Vicente León”, por cuanto determina la necesidad de comprobar la relación del comportamiento de los jóvenes con el uso de los juegos electrónicos.

2.2.2 Métodos de investigación

Método Descriptivo.- Con el que se descubrió y confirmó la realidad de la utilización de los juegos electrónicos en un ambiente concreto partiendo de una conceptualización muy global, lo que a su vez nos permitió diseñar estrategias que contribuyan a encontrar soluciones permanentes a esta problemática.

Estadística Descriptiva.- En vista de que fue necesario organizar los datos y calcular los índices estadísticos para una muestra. Y el empleo de estos índices permitirá determinar si responde a los objetivos de la investigación.

Método Teórico-Empírico.- Puesto que fue necesario realizar un análisis y síntesis de fuentes bibliográficas y aplicar encuestas y por ende cuestionarios, respectivamente. Estos métodos al ser aplicados permitieron descubrir o confirmar la realidad del comportamiento de los estudiantes y su relación con los juegos electrónicos.

2.2.3 Técnicas de investigación

Las técnicas utilizadas en este estudio fueron:

Encuesta.- La encuesta fue aplicada a través de un cuestionario de preguntas a los estudiantes y docentes del Instituto Tecnológico “Vicente León”.

Plan de procesamiento y análisis

Estos resultados procedentes de la aplicación de los instrumentos fueron tabulados, organizados para luego ser procesados en términos de medidas descriptivas como son: distribución de frecuencia y porcentajes.

Para el caso se orientaron mediante los siguientes pasos:

1. Para cada ítem se estableció la cantidad y porcentaje de opinión.
2. Se agruparon las respuestas de acuerdo a las dimensiones del estudio.
3. Se procesaron los datos obtenidos.

2.2.4 Problema y Muestra

Teniendo claro que las muestras se dividen en aleatorias o probabilísticas y en no aleatorias o no probabilísticas, la muestra del presente trabajo de investigación se

constituye en no probabilística para los estudiantes y docentes, por no ser tan numerosos, se tomará a todo el universo, a saber, 8 docentes y 70 estudiantes, pertenecientes a los paralelos A, B de los octavos años de Educación Básica del Instituto Tecnológico “Vicente León”, como se registra en el siguiente cuadro.

MUESTRA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Docentes	8	10.25%
Estudiantes	70	89.74%
TOTAL	78	99.99

2.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

PREGUNTA 1. ¿De la observación realizada por usted como docente, cuáles considera son las actividades más frecuentes realizadas por los estudiantes el tiempo libre?(seleccione una sola alternativa)

Cuadro N° 1.

TÍTULO: Actividades más frecuentes

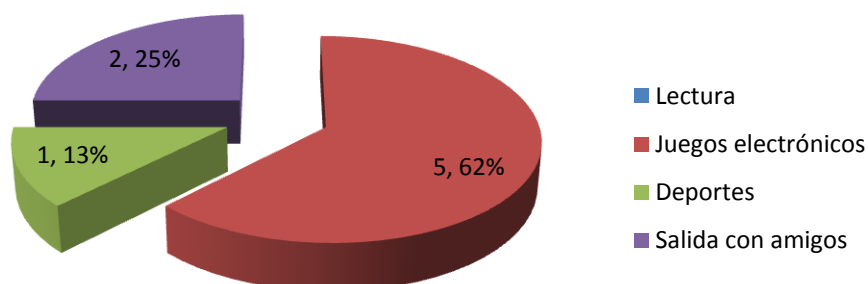
ALTERNATIVA	F	%
Lectura		
Juegos electrónicos	5	62
Deportes	1	13
Salida con amigos	2	25
TOTAL	8	100

FUENTE: Personal Docente del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 1.

TÍTULO: Actividades más frecuentes



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 62% de los docentes señalan que las actividades más frecuentes realizadas por los estudiantes el tiempo libre son los juegos electrónicos, el 13% opina que es el deporte, un 25% salida con los amigos.

El análisis revela que la mayor parte de la población estudiantil dedica su tiempo libre a los juegos electrónicos.

PREGUNTA 2. ¿Cree usted que los juegos electrónicos influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Cuadro N° 2.

TÍTULO: Juegos electrónicos y actividades de aprendizaje

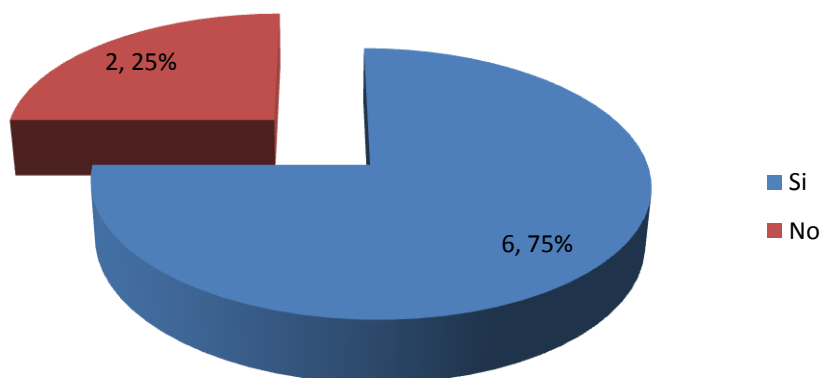
ALTERNATIVA	F	%
Si	6	75
No	2	25
TOTAL	8	100

FUENTE: Personal Docente del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 2.

TÍTULO: Juegos electrónicos y actividades de aprendizaje



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de la población encuestada considera que los juegos electrónicos si influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, mientras que un 25% opina que no.

A partir de este análisis es necesario crear conciencia en los estudiantes en cuenta a no invertir demasiado tiempo en los juegos electrónicos.

PREGUNTA 3. ¿Cree que la mayoría de alumnos tiene acceso a utilizar los juegos electrónicos?

Cuadro N° 3.

TÍTULO: Acceso a los juegos electrónicos

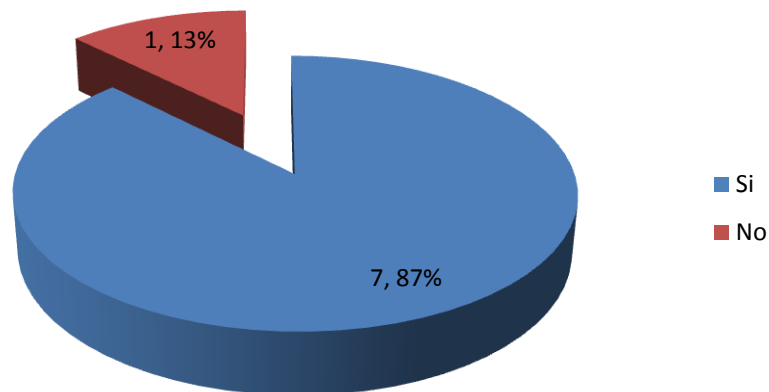
ALTERNATIVA	F	%
Si	7	87
No	1	13
TOTAL	8	100

FUENTE: Personal Docente del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 3.

TÍTULO: Acceso a los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 87% de las personas investigadas opinan que la mayoría de alumnos si tienen acceso a utilizar los juegos electrónicos, mientras que un 13% considera que no.

Este análisis deja claro la necesidad de privar el acceso de los estudiantes a los juegos electrónicos, sea en el establecimiento, en el hogar, o en donde el maestro y los padres de familia tengan autoridad para hacerlo.

PREGUNTA 4. ¿Ha observado usted que los estudiantes utilizan frecuentemente los juegos electrónicos?

Cuadro N° 4.

TÍTULO: Uso frecuente de los juegos electrónicos

ALTERNATIVA	F	%
-------------	---	---

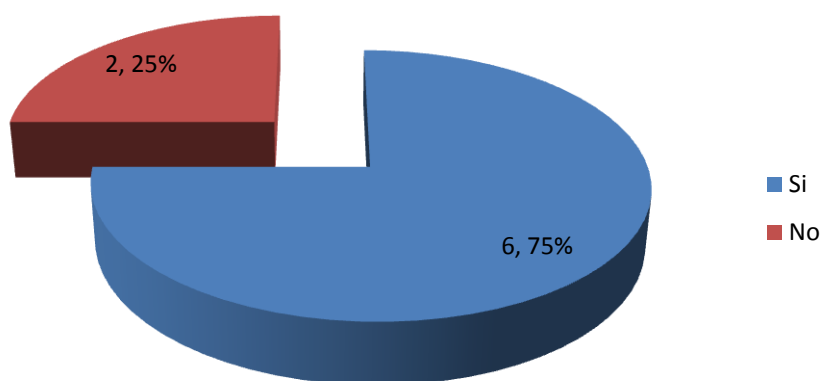
Si	6	75
No	2	25
TOTAL	8	100

FUENTE: Personal Docente del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 4.

TÍTULO: Uso frecuente de los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de las personas consultadas señalan que los estudiantes si utilizan frecuentemente los juegos electrónicos, un 25% opina que no.

La mayor parte de la población investigada utiliza de manera frecuente los juegos electrónicos.

PREGUNTA 5. ¿Cuál cree Ud. Que es el motivo principal para que los estudiantes asistan a este tipo de juegos?

Cuadro N° 5.

TÍTULO: Motivo para uso de los juegos electrónicos

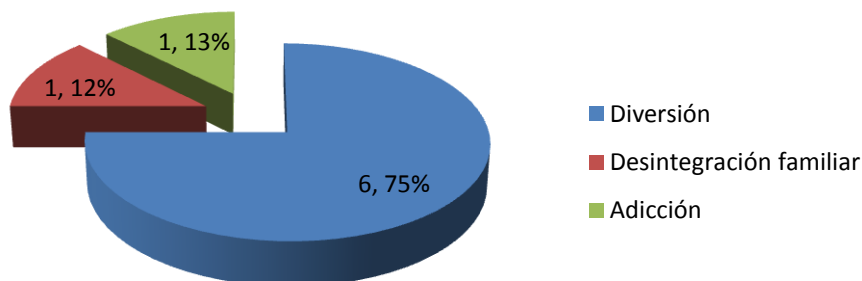
ALTERNATIVA	F	%
Diversión	6	75
Desintegración familiar	1	12
Adicción	1	13
TOTAL	8	100

FUENTE: Personal Docente del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N°5.

TÍTULO: Motivo para uso de los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de los docentes mencionan que el motivo principal para que los estudiantes asistan a este tipo de juegos es la diversión, el 12% considera que es la desintegración familiar, el 13% señala que es la adicción a este tipo de juegos.

La mayor parte de la población encuestada participa en los juegos electrónicos por diversión.

PREGUNTA 6. ¿En qué lugar los estudiantes pueden acceder a los juegos electrónicos fácilmente?(seleccione una sola alternativa)

Cuadro N° 6.

TÍTULO: Lugar de acceso a los juegos electrónicos

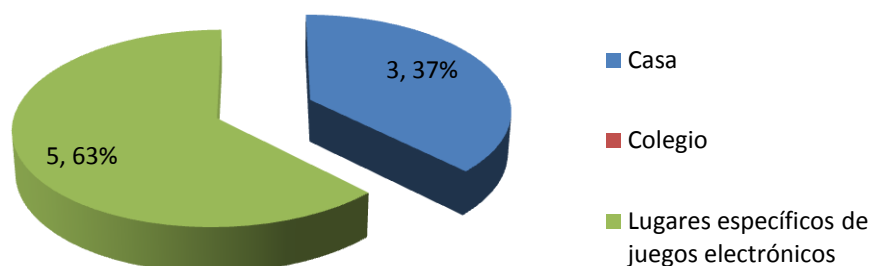
ALTERNATIVA	F	%
Casa	3	37
Colegio		
Lugares específicos de juegos electrónicos	5	63
TOTAL	8	100

FUENTE: Personal Docente del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 6.

TÍTULO: Lugar de acceso a los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 37% de la población encuestada indica que el lugar en que los estudiantes pueden acceder a los juegos electrónicos fácilmente es la casa mientras que un 63% opina que son sectores específicos de juegos electrónicos.

El análisis revela que la mayor parte de los estudiantes tienen identificados lugares específicos de juegos electrónicos.

PREGUNTA 7. ¿A su criterio, cuáles son los efectos que provocan los juegos electrónicos?

Cuadro N° 7.

TÍTULO: Efectos de los juegos electrónicos

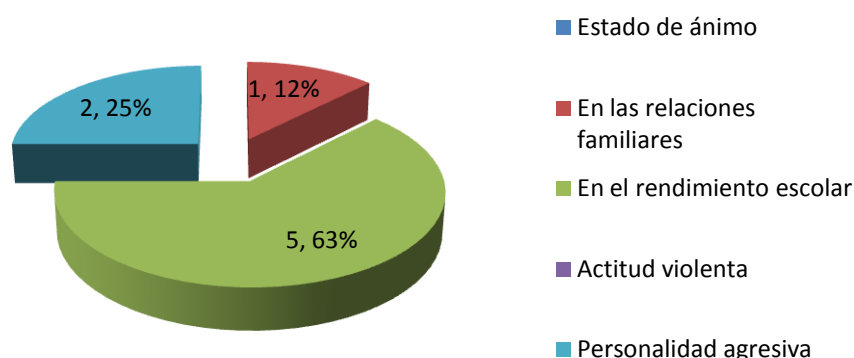
ALTERNATIVA	f	fr%
Estado de ánimo		
En las relaciones familiares	1	12
En el rendimiento escolar	5	63
Actitud violenta		
Personalidad agresiva	2	25
TOTAL	8	100

FUENTE: Personal Docente del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 7.

TÍTULO: Efectos de los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 12% de los docentes mencionan que los efectos que provocan los juegos electrónicos se evidencian en las relaciones familiares, el 63% considera que es en el rendimiento escolar, y un 25% opina que promueve una personalidad agresiva.

Los efectos que provocan los juegos electrónicos se hacen visibles en el rendimiento académico, de acuerdo con la mayor parte de la población encuestada.

2.4 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

PREGUNTA 1. ¿Conoce Ud. Acerca de los juegos electrónicos?

Cuadro N° 8.

TÍTULO: Conocimiento de los juegos electrónicos

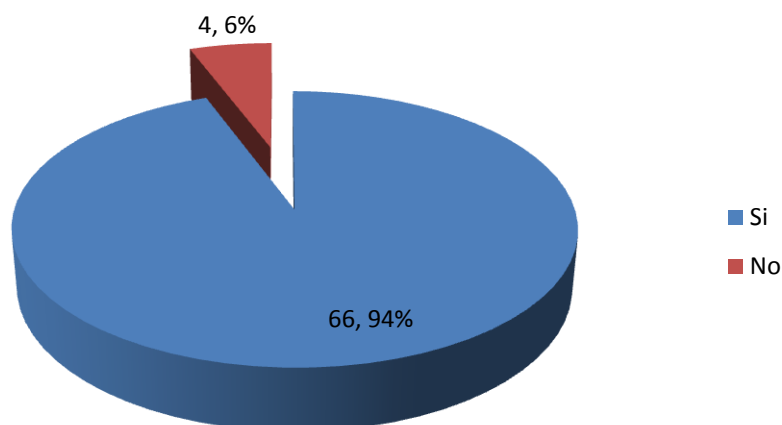
ALTERNATIVA	f	fr%
Si	66	94
No	4	6
TOTAL	70	100

FUENTE: Estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 8.

TÍTULO: Conocimiento de los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 94% de la población consultada si conoce acerca de los juegos electrónicos, sin embargo un 6% opina que desconoce de dichos juegos.

La mayor parte de la población estudiantil está al tanto de la incidencia de los juegos electrónicos.

PREGUNTA 2. ¿Cuál es la frecuencia de uso que hace Ud. De los juegos electrónicos en su vida particular y cotidiana?

Cuadro N° 9.

TÍTULO: Frecuencia de uso de los juegos electrónicos

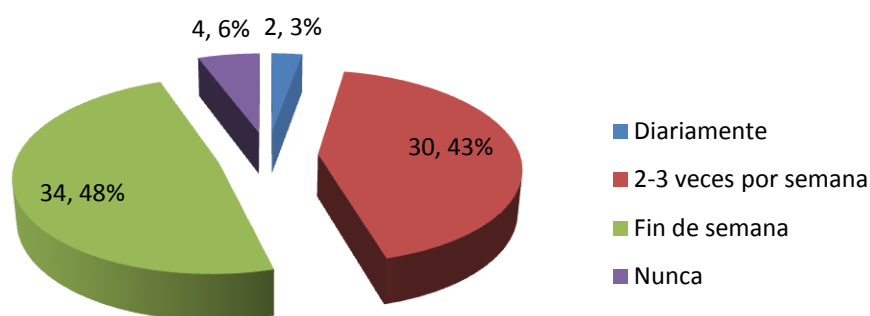
ALTERNATIVA	f	fr %
Diariamente	2	3
2-3 veces por semana	30	43
Fin de semana	34	48
Nunca	4	6
TOTAL	70	100

FUENTE: Estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 9.

TÍTULO: Frecuencia de uso de los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 2% de la población encuestada señala que la frecuencia de uso que hace de los juegos electrónicos en su vida particular y cotidiana es de carácter diario, el 43% lo hace 2-3 veces por semana, un 48% cada fin de semana, el 6% no utiliza nunca los juegos electrónicos.

La mayor parte de los estudiantes utilizan juegos electrónicos con marcada frecuencia en su vida particular y cotidiana.

PREGUNTA 3. ¿Cuáles son los lugares más frecuentes donde utiliza los juegos electrónicos?

Cuadro N° 10.

TÍTULO: Lugares frecuente de uso de los juegos electrónicos

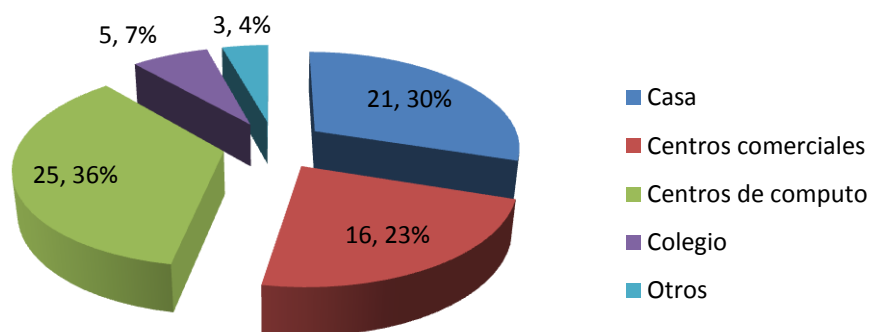
ALTERNATIVA	f	fr %
Casa	21	30
Centros comerciales	16	23
Centros de computo	25	36
Colegio	5	7
Otros	3	4
TOTAL	70	100

FUENTE: Estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 10.

TÍTULO: Lugares frecuente de uso de los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 30% de los estudiantes menciona que los lugares más frecuentes donde utiliza los juegos electrónicos es el hogar, el 23% opina que son los centros comerciales, el 36% opina que son los centros de cómputo, el 7% indica que es en el colegio, un 4% menciona que son otros lugares.

De acuerdo con el análisis realizado un porcentaje considerable de la población estudiantil tiene como lugares más frecuentes donde utiliza los juegos electrónicos el hogar, los centros comerciales y los centros de cómputo.

PREGUNTA 4. ¿Alguna vez ha dejado de hacer las tareas del colegio por asistir a los juegos electrónicos?

Cuadro N° 11.

TÍTULO: Tareas escolares y los juegos electrónicos

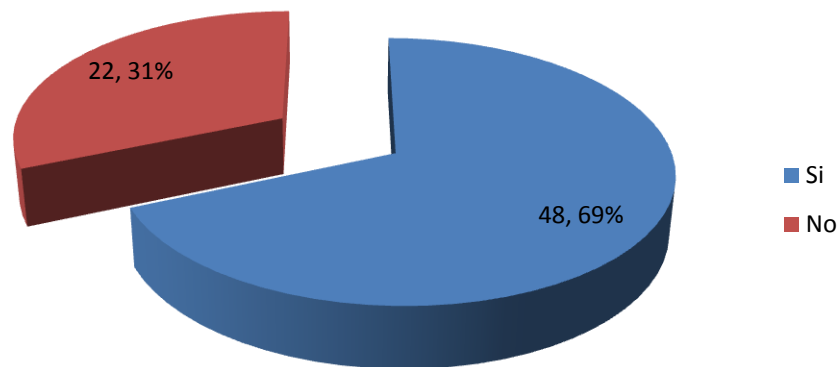
ALTERNATIVA	f	fr%
Si	48	69
No	22	31
TOTAL	70	100

FUENTE: Estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 11.

TÍTULO: Tareas escolares y los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 69% de los estudiantes contesta que si ha dejado de hacer las tareas del colegio por asistir a los juegos electrónicos, el 31% opina que no.

Los juegos electrónicos afectan el cumplimiento de las tareas escolares, según el criterio de la mayor parte de los estudiantes encuestados.

PREGUNTA 5. ¿Cómo valora Ud. Genéricamente los efectos que producen los juegos electrónicos en sus calificaciones?

Cuadro N° 12.

TÍTULO: Valoración de los juegos electrónicos

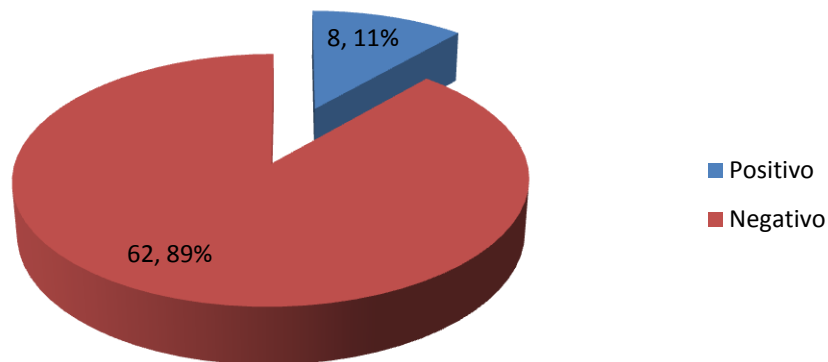
ALTERNATIVA	f	fr%
Positivo	8	11
Negativo	62	89
TOTAL	70	100

FUENTE: Estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 12.

TÍTULO: Valoración de los juegos electrónicos



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 11% de los estudiantes consultados consideran que los efectos que producen los juegos electrónicos en sus calificaciones es positivo, mientras que el 89% de los estudiantes opina que es negativo. Los juegos electrónicos inciden negativamente en las calificaciones, según el criterio de la mayor parte de los estudiantes encuestados.

PREGUNTA 6. ¿Ha notado que los juegos electrónicos han influido en su conducta?

Cuadro N° 13.

TÍTULO: Juegos electrónicos y conducta

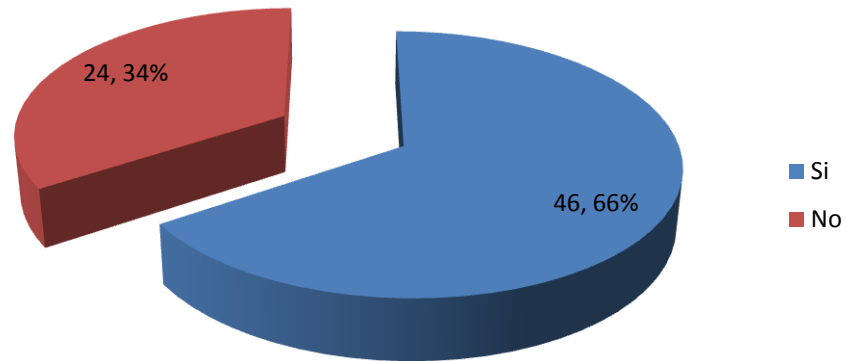
ALTERNATIVA	f	fr%
Si	46	66
No	24	34
TOTAL	70	100

FUENTE: Estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

ELABORADO POR: Marlene Cordones

Gráfico N° 13.

TÍTULO: Juegos electrónicos y conducta



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 66% de los estudiantes opinan que los juegos electrónicos si han influido en su conducta, un 34% señala que no.

Los juegos electrónicos influyen en la conducta de los alumnos, según el criterio de la mayor parte de los estudiantes encuestados.

CAPITULO III

VERIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

En Instituto Tecnológico Superior “Vicente León” en los octavos años A y B se trabaja con 70 estudiantes con quienes se trabajó el mismo que permitió determinar las necesidades, en relación a la elaboración de esta guía sobre la influencia de los juegos electrónicos.

3.1. DATOS INFORMATIVOS

3.1.1. TITULO DE LA PROPUESTA: Influencia de los juegos electrónicos en la conducta de los estudiantes de los octavos años A y B de Educación Básica.

COLEGIO:	Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”
PROVINCIA:	Cotopaxi
CANTÓN:	Latacunga
PARROQUIA:	La Matriz
TIPO:	Hispano
ASIGNACION:	Fiscal
BENEFICIARIOS:	Comunidad Educativa

3.1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Es difícil comprender el mundo del adolescente sin considerar el gran impacto que los juegos electrónicos hacen en su vida. Los juegos electrónicos compiten con las familias, los amigos, las escuelas y las comunidades en su capacidad para moldear los intereses, actitudes y valores de los adolescentes.

Los juegos electrónicos están presentes constantemente en sus vidas. La mayoría de los adolescentes ven televisión y películas, utilizan el Internet, intercambian

correos electrónicos, escuchan discos y emisoras de radio que van dirigidas específicamente a ellos con música y anuncios comerciales, y leen artículos y anuncios en las revistas para adolescentes.

Primeramente hay que ver el lado bueno. Las nuevas tecnologías de la comunicación pueden ser muy divertidas y emocionantes. Utilizadas sabiamente, también pueden educar. Los buenos programas de televisión pueden informar, la buena música puede dar aliento, y las buenas películas pueden ampliar los intereses y abrir nuevos horizontes. Además hay muchos tipos de medios que se utilizan dentro del aula de clases – computadoras, televisión por cable, y video caseteras que ya son parte íntegra de la enseñanza. De hecho, en los últimos años se ha visto un afán por conectar a todos los salones de clase al Internet y por proveer un número mínimo de computadoras en cada aula para uso de los estudiantes. Como resultado los niños y adolescentes deben exponerse a los medios de comunicación, como mínimo para saber cómo utilizarlos.

El problema reside en que los adolescentes frecuentemente no saben cómo o no pueden distinguir entre lo que es bueno en los juegos electrónicos y lo que es dañino. Algunos se pasan horas interminables frente al televisor o enchufados a sus audífonos, alimentándose pasivamente de todo lo que ven y oyen – violencia, sexo, maldiciones, estereotipos y personajes e historias totalmente fuera de la realidad. El ver demasiada violencia en la televisión parece aumentar los comportamientos agresivos en los niños y que el exponerse frecuentemente a la violencia hace que ésta sea menos sorprendente y más fácil de aceptar.

Los alumnos que reportan que pasan más tiempo en los juegos electrónicos, en la televisión que sus compañeros generalmente sacan peores notas en la escuela y califican peor en los exámenes estandarizados.

A medida que los adolescentes maduran, las horas excesivas de televisión, los juegos electrónicos y el uso de la computadora resultan en una acumulación de consecuencias negativas.

3.1.3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

3.1.3.1 OBJETIVO GENERAL.

Erradicar la influencia de la práctica de los juegos electrónicos, a través de la utilización de la guía de apoyo con el fin de proteger a los jóvenes de los efectos nocivos de juegos electrónicos.

3.1.3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.

1. Promover valores de educación y respeto sobre la utilización de los juegos electrónicos, en la cual los jóvenes sean sensibilizados y empiecen a controlar el uso indiscriminado de este tipo de juegos.
2. Describir las ventajas de la nueva metodología aplicada con la utilización de la Guía sobre la Influencia de los juegos electrónicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el colegio Vicente León.
3. Lograr un cambio de actitud en lo jóvenes y maestros, con el fin de alcanzar una relación armónica entre el ser humano.

3.1.4 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El tema de los juegos electrónicos es recurrente, el consumismo es inapelable y la presión comercial insostenible. Con respecto al uso predominante de los juegos electrónicos no existe una receta ni una respuesta universal. Mucho depende del ambiente familiar, de las pautas culturales, de los valores morales y de la educación que reciben los niños y los adolescentes de hoy.

Por lo pronto no todos los juegos electrónicos son desechables. Hay en el mercado juegos muy instructivos. Hay infinidad de juegos posibles. Permanentemente se lanzan nuevos productos al mercado. Algunos expertos creen que las grandes empresas de juegos electrónicos convertirán a la computadora hogareña en un instrumento de comunicación y de aprendizaje de muy bajo costo. La prueba es que muchos destacados innovadores en estos campos se han dedicado a crear instrumentos de "educación-entretenimiento". Pensamos que la escuela deberá encarar ese problema de frente y recomendar a los padres los mejores juegos electrónicos computacionales. De esta manera, en lugar de mantenerse a distancia de los juegos electrónicos, la escuela podría convertirse en el mejor asesor en el tema. Para ello se necesitaría crear un equipo de educadores interesados en estudiar el tema.

Por otra parte, sabemos perfectamente que la función lúdica es esencial para todo aprendizaje, la posibilidad de explorar con placer un nuevo mundo, competir y colaborar, buscar y encontrar, es fundamental para el desarrollo humano. Cuando los adultos se maravillan por la facilidad que los niños demuestran frente a las máquinas olvidan que esos niños "juegan con las computadoras", tienen el placer de experimentar sin temor hasta las últimas herramientas de un procesador de texto o de un graficador, a diferencia de los mayores, que se atienen muchas veces a lo que aprendieron de un profesor de computación o se restringen a la lectura del manual. Esta libertad hay que estimularla y no debe ser coartada con argumentos principistas, que tampoco son válidos en otros terrenos del aprendizaje. Si un niño no pudiera crear libremente su propia colección de caracoles o de mariposas difícilmente se despertaría en él una vocación de naturalista. Lo mismo ocurre con las computadoras en el hogar. El joven usuario, el padre de familia, el personal docente debe estar capacitado para orientar en el uso de esta diversidad infinita de juegos electrónicos, solo de esta forma debe tener plena libertad para usar su herramienta informática en todo momento. El juego forma parte integrante de esta intimidad con la máquina y con el ejercicio de sus propias habilidades mentales.

3.1.5. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Lineamientos para evaluar la propuesta:

Se solicitará una reunión de trabajo al Sr. Rector y por su intermedio al personal docente, padres de familia y estudiantes, a efectos de poner en consideración los resultados alcanzados de la aplicación de la propuesta en el uso de los juegos electrónicos como entretenimiento.

Las metas serán alcanzadas tomando en cuenta los peligros de los juegos electrónicos, su incidencia en la conducta, el tiempo que dedican a los mismos los estudiantes, dicho personal está comprometido en generar en los señores la capacidad de seleccionar el tipo de juegos, y el tiempo que invierten en esta clase de entretenimiento.

Esta propuesta beneficiará a los señores/stas, al personal docente y a los padres de familia siempre y cuando exista el compromiso, en generar cambios, tengan una actitud diferente para realizar las diferentes actividades.

La evaluación será permanente organizado en la tipología siguiente:

Diagnóstica: Para escrutar las competencias previas.

Formativa: Para alcanzar destreza en la capacidad de seleccionar la clase de juegos electrónicos.

GUÍA DE APOYO

SOBRE LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOSELECTRÓNICOS



ESTRUCTURA DE LA GUÍA

Introducción

Presentación

Desarrollo de la Guía

- Características de los juegos electrónicos que se deben tomar en cuenta
- Modalidades de la guía sobre la influencia de los juegos electrónicos
- Sugerencias metodológicas para los maestros
- Sugerencias organizativas
- Sugerencias para el uso de la televisión y los juegos electrónicos
- Algunos talleres que se pueden utilizar como recurso de apoyo para que los juegos electrónicos no incidan negativamente en los jóvenes
- Conceptos Básicos

INTRODUCCIÓN

Para adentrarnos mejor en nuestra propuesta es necesario conocer más sobre la noción de mediación instrumental. Los instrumentos de mediación, desde un punto de vista sociocultural, afectan en dos sentidos la acción instrumental del hombre: como acción de las herramientas y como acción de los signos. Por ello, si vemos un instrumento de mediación como herramientas causarían transformaciones externas ya que está orientada hacia fuera, mientras que un instrumento de mediación como signo causarían transformaciones orientadas hacia dentro, esto es, internas en el individuo. Lo que importa son las

consecuencias psicológicas y las repercusiones que se generen como consecuencia de la existencia e interacción de estos instrumentos en el desarrollo mental de los individuos. Por ello, si bien es cierto que nacemos con una carga genética definida por la especie, gracias a la interacción social y a la acción mediadora de la cultura, la mente se amplía hacia nuevos repertorios de acción y representación; esto es, la mente está medida, es decir, está amplificadas por los instrumentos con los cuales el sujeto altera la realidad.

Aplicando esta noción a la actividad educativa, cuando hablamos de herramientas, por ejemplo, nos estaríamos refiriendo a la pizarra, los mapas, las computadoras, entre otros objetos materiales (herramientas físicas) que nos permiten actuar sobre la realidad, pero cuando hablamos de signos (herramientas psicológicas) nos estaríamos refiriendo al lenguaje.

No todos los jóvenes aprenden con el mismo ritmo, la misma eficacia y en iguales tiempos; por ello no alcanzan los resultados esperados para cada edad y en cada año de educación básica.

Es así como aparecen los grupos de distinto rendimiento en el aula, relegando a los menos aprovechados, a los últimos lugares de clase, estos desafortunados son los que tienen dificultad en el aprendizaje, por causas que pueden estar inmersos en sí mismos, en el contexto familiar o en el entorno social.

La guía sobre la influencia de los juegos electrónicos va dirigida a estudiantes que, sin tener una necesidad educativa, requieran ayuda o apoyo escolar, por presentar dificultades en el aprendizaje que les impidan la consecución de los objetivos previstos para el año de básica en que se encuentran y que, por las características de dichas dificultades, no pueden ser atendidos de manera adecuada.

PRESENTACIÓN

Al abrir las páginas de esta guía los maestros y jóvenes podrán descubrir nuevas alternativas de utilización de su tiempo libre la cual permitirá el desarrollo de varias actividades que los padres, maestros y jóvenes podrán realizar, posibilidades de acercarse y descubrir las actividades recreadoras y amenas. Tenemos como fundamento el desarrollo de varias actividades cotidianas en eventos de aprendizaje y el cultivo de valores de amor, respeto y cariño inherente a todo ser humano.

La guía pretende ser una herramienta que permita al profesor introducir con toda naturalidad la comunicación intrafamiliar. Para ello hemos incluido una serie de conceptos básicos del tema que le posibilite comprender y entender. El aprendizaje se dará en forma gradual desde el disfrute de la actividad y en permanente respeto por los tiempos y posibilidades de los adolescentes, desde lo individual y lo grupal.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS QUE SE DEBEN TOMAR EN CUENTA

a).-La competitividad. Es uno de los ejes de nuestra sociedad, presente en todos los niveles y todos los ámbitos, en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un papel importantísimo en la infraestructura de los videojuegos, tanto en la competición con otros como en la competición con uno mismo.

b).-La violencia es otra de las dimensiones que tienen un gran hueco en el conjunto de los videojuegos y que, lamentablemente, está también muy presente en nuestra sociedad, puesto que vivimos un entorno violento, sobre todo a través de la televisión, en donde se destaca como tema estelar en las películas, telediarios, etc.

c).- Sexismo y erotismo. La utilización del sexo para conseguir objetivos comerciales y la difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados y en relación de dependencia, tiene también un fuerte eco en los juegos de pantalla, al igual que son utilizados por la publicidad diaria con el fin de conseguir objetivos económicos.

d).-Velocidad. Es otra de las características de nuestra sociedad moderna, que fomenta el impulso de correr más rápido que nadie, al tiempo que parece impotente para reducir las muertes por accidentes de circulación. Numerosos juegos muestran este aspecto competitivo relacionado con la velocidad de coches, motos y otros vehículos, en total consonancia con lo que ocurre en la vida real.

e).-Consumismo. La iniciación en el mundo de los videojuegos supone un fuerte impulso para el desarrollo de actitudes y comportamientos consumistas, con la compra de aparatos, accesorios, cambios de modas, revistas especializadas, infraestructuras, ordenadores, etc.

Psicología del aprendizaje y Juegos electrónicos.

1.-Se reconoce que la observación puede influir notablemente en los pensamientos, los afectos y las conductas de los hombres. Se acentúa la importancia de los procesos vicarios, simbólicos y auto-regulatorios en el funcionamiento psicológico.

2.-La capacidad humana de emplear símbolos permite representar los fenómenos, analizar su experiencia consciente, planear, imaginar, y actuar de manera previsor.

3.-Los procesos de autorregulación juegan un papel central, seleccionando, organizando y filtrando las influencias externas. El sujeto no se limita a reaccionar.

4.-Hay una interacción continua entre el sujeto y el entorno, haciendo que la persona influya en su destino y que se establezcan los límites de esa autonomía.

También se realizará informe de seguimiento trimestral con el objetivo de evaluar cómo van los apoyos y ajustar mejor las adaptaciones en los casos que sean necesario. Este documento será entregado a los padres, en cada evaluación, con el fin de mantenerlos informados. Además se mantendrán reuniones periódicas para transmitir cualquier información relevante para los padres.

Es necesario mantener una buena comunicación, para reconocer datos del ámbito familiar que pueden influir en el proceso de enseñanza aprendizaje y viceversa.

Así mismo, cada alumno contará con un informe final que reflejará los objetivos, trabajados y conseguidos, siendo punto de referencia para el año siguiente.

La finalidad de la evaluación no es otra que la de verificar la educación del proceso de enseñanza-aprendizaje a las necesidades de los alumnos, y en función de ello, realizar las mejoras oportunas.

Las fuentes de la motivación y de la conducta

PARA LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL

Las fuentes de la motivación y de la conducta en las personas se centran en torno a muchos factores:

a) La mayor parte de las conductas las aprendemos a través de la observación, por medio del modelado, la imitación o el aprendizaje vicario. De este modo evitamos errores, aprendiendo con ejemplos. Refranes como "donde fueres haz lo que vieres"

b) Un reforzador es todo aquello que aplicado a una determinada conducta incrementa o disminuye la probabilidad de su aparición. Los tipos de reforzadores son variados:

c) Los refuerzos causales, son consecuencias de la conducta que tienen una relación arbitraria con la misma, como por ejemplo el dinero, ventajas y privilegios, los castigos, la aprobación, etc. Los refuerzos extrínsecos aparecen también como una gran fuente de motivación en la conducta y la vida cotidiana está también plagada de este tipo de refuerzos. En algunos casos, al margen de la satisfacción personal que obtiene, el pianista se esfuerza en su actividad por conseguir un premio o el aplauso del público.

Al contrastar esta actividad de los Juegos electrónicos con otras actividades realizadas en el aula o en el hogar, comprobamos que el desequilibrio en cuanto a la utilización de los recursos para la motivación de la conducta es totalmente

favorable hacia los juegos electrónicos. Ni en la escuela ni en la familia se realizan, por lo general, actividades lúdicas que por sí solas produzcan gran satisfacción, ni existe un conocimiento exacto de los fines a conseguir, ni un refuerzo inmediato y constante por los logros conseguidos, ni una actividad programada para desarrollarse con una dificultad progresiva. Tanto en la escuela como en la familia se realizan muchas veces tareas rutinarias, para las que no existen estímulos tan intensos como en el Juegos electrónicos (luces, sonidos, manipulación), que casi nunca reciben una recompensa, mientras que por el contrario son más abundantes los silencios o los castigos. La maquina, el videojuego, nos hace una demostración de cómo se juega, nos plantea claramente las reglas del juego, nos permite jugar al nivel adecuado a nuestras posibilidades, nos facilita el progresar continuamente, nos invita a manipular y a manejar instrumentos y resolver problemas, nos dice inmediatamente el nivel que hemos conseguido, nos da recompensas si cumplimos determinados requisitos, nos dice cuándo hemos alcanzado el record, nos permite inscribirlo públicamente, nos aplaude, nos anima, en suma, nos da la oportunidad de sentirnos héroes, en algunos casos de identificarnos con héroes reconocidos socialmente, como Rambo, de ser un poco "mejor" cada día. Esta serie de circunstancias sólo se dan en los juegos electrónicos y no se dan en la vida escolar ni en la familiar de una manera tan intensa.

La competición es una fuente intensa de motivación, tal y como queda evidenciado en la vida diaria con los deportes, olimpiadas, concursos y la vida laboral. Los videojuegos están basados en una fuerte dosis de competición que se refleja en varios niveles, que pueden manifestarse simultáneamente. Existe competición entre el jugador y la maquina, como en el ajedrez. También se puede dar entre el jugador y quienes han inscrito su record anterior en el juego, entre el jugador y sus compañeros presentes, entre el jugador y su propio record (auto-estimulación). En fin, el juego electrónico permite al niño competir con su padre o con su madre en algo que, quizás, va a ser la primera actividad en la que va a poder superarle. Probablemente, estudiante 12 o 13 años, supera a sus padres en el dominio y las puntuaciones de los videojuegos, y es seguramente una de las

primeras y pocas actividades en las que puede manifestarse esa superioridad ante sus padres. Cuando esto ocurre, la satisfacción de los niños es de una magnitud enorme.

La constante repetición es una de las formas de afianzar comportamientos y de permitir mayor dominio de la actividad cada vez. Por ello, a fuerza de repetición y de jugar durante muchas horas, los niños y adolescentes llegan a convertirse en grandes expertos y alcanzan progresivamente puntuaciones o niveles superiores. El videojuego les muestra diariamente, de modo palpable y cuantificable, todo lo que están progresando, de manera que cada día que avanza consiguen un mejor nivel.

Si bien el uso educativo de los Juegos electrónicos o Video juegos no está muy extendido, o por lo menos no existen muchas referencias bibliográficas sobre investigaciones al respecto, en el tema de la reeducación, las dificultades de aprendizaje, la terapia psicológica y fisiológica cuenta con abundantes trabajos que se han llevado a cabo utilizando los videojuegos.

MODALIDADES DE LA GUIA SOBRE LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRONICOS

Realizará apoyos a retrasos escolares no muy significativos y siempre que las posibilidades organizativas del colegio permitan que el estudiante no tenga que salir del aula.

Muchos de los videojuegos hacen referencia a los problemas humanos universales, especialmente aquellos que preocupan a la mente del estudiante. Las historias que se desarrollan en ellos conectan con su mundo interno y estimulan su desarrollo.

Fuera del aula

El videojuego cumple una función esencial en el manejo de la agresión y la destructividad cuando éstas son procesadas y pueden ser expresadas de manera simbólica: el objeto puede ser dañado o destruido y luego reparado, ensuciado y vuelto a limpiar.

Grupos tecnológicos

El éxito extraordinario de los videojuegos y su progresiva implantación entre los, jóvenes y adultos merece una atención especial, puesto que algo debe haber en este tipo de actividad que atraiga y mantenga de una manera tan intensa el interés de los usuarios.

Dos son las razones, a nuestro juicio, del gran eco que los videojuegos tienen en nuestra sociedad. Por una parte, hay que tener en cuenta la gran afinidad que existe entre los valores, actitudes y comportamientos que promueven los videojuegos y los que son imperantes en nuestra sociedad actual. Por otra parte, desde el punto de vista del aprendizaje, hay que tener en cuenta que los videojuegos cumplen muchos de los requisitos que una eficaz enseñanza debe contemplar, y en muchos casos lo hacen mejor incluso que nuestros actuales sistemas educativos.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS PARA LOS MAESTROS

Adaptaciones curriculares como medida extraordinaria. Actividades de refuerzo.

Modificaciones en la Metodología y en los instrumentos de evaluación

Priorización, eliminación e introducción de contenidos.

Priorización, introducción o eliminación de objetivos.

El uso de medios artificiales, la transición a la actividad mediada, cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo limitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas. Si se introduce una tecnología, sea

desde dentro o desde fuera, en una cultura, y da nueva importancia o ascendencia a uno u otro de nuestros sentidos, el equilibrio o proporción entre todos ellos queda alterado.

SUGERENCIAS ORGANIZATIVAS

El horario y agrupamiento para trabajar con los alumnos se ha de configurar teniendo en cuenta algunas pautas:

Para que un videojuego mantenga, realmente, la atención del niño, ha de divertirle y excitar su curiosidad. Pero, para enriquecer su vida, ha de estimular su imaginación, ayudarle a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones. De igual manera, deberá ir acorde con sus ansiedades y aspiraciones; incluso hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiera soluciones a los problemas que le inquietan. Es decir, para que el videojuego tenga un verdadero éxito deberá estar relacionado con todos los aspectos de la personalidad adolescente.

Establecer el tiempo de apoyo en función de las necesidades de cada alumno.

Con carácter general, el alumno será reforzado dentro de su clase, siempre que la situación lo merezca.

Espaciales.-Podrá ser utilizada la propia clase, o un aula informática.

SUGERENCIAS PARA EL USO DE LA TELEVISION Y LOS JUEGOS ELECTRONICOS

- **Busque programas y juegos que:** Tengan alguna lección que enseñar, sean interesantes para el niño, lo animen a escuchar y hacer preguntas, le ayuden a aprender más palabras, le hagan sentirse bien sobre su aprendizaje, le presenten nuevas ideas y nuevas experiencias
- **Ponga limite el tiempo que su niño mira la televisión y pasa jugando juegos electrónicos.-** Mantenga un control sobre cuántas horas su niño pasa viendo la televisión o jugando, qué programas ve, y qué juegos utilice. Algunos expertos recomiendan que los niños no deben ver la televisión más de dos horas por día. Recuerde que la televisión y los juegos no son reemplazos para actividades importantes en la vida de su niño, como leer, jugar con sus amigos, pasar tiempo a fuera, hacer proyectos, y hablar con otros miembros de la familia, que son muy importantes para su desarrollo.
- **Aprenda más sobre los programas y juegos infantiles que hay y ayude a su niño a hacer sus selecciones.-** Hay muy buenos programas disponibles en inglés en las estaciones de televisión públicas y en los canales de cable para niños. Algunos de estos programas ofrecen transmisión simultánea en español, y juegos relacionados con actividades educativas.
- **Busque los programas y juegos educativos.-** Hay muchos programas, películas, conciertos, y juegos infantiles con énfasis en las capacidades de lectura, lenguaje, y matemáticas.
- **Hable con su hijo sobre sus intereses.-** Después de seleccionar los programas que son apropiados para su niño, permita que él decida qué programas quiere ver. Prenda el televisor al comienzo del programa y apáguelo cuando se acabe.

- **Vea televisión o juegue con su niño cuando pueda para que pueda responder a sus preguntas y hablar sobre lo que han visto.-** Señálele cosas en el programa que son parecidas a las cosas de su vida cotidiana.
- **Cuando no pueda ver la televisión o pasar jugando los juegos electrónicos con su niño, revise de vez en cuando lo que está viendo.-** Hágle preguntas al terminar el programa. Fíjese en las cosas que le emocionan y las que le molestan. Descubra qué ha aprendido y de qué se acuerda más.
- **Vayan a la biblioteca y busquen libros que exploren más a fondo los temas del programa de televisión que le gusta ver a su niño.** Ayúdele a dibujar o recortar revistas para hacer un libro basado en el programa que más le interesa.
- **Después de ver un programa de televisión, jueguen o hagan otras actividades.-** Pídale al niño que le diga una palabra nueva que se aprendió durante el programa. Juntos, busquen la palabra en el diccionario y hablen sobre su significado. O pídale que haga su propia historia basada en uno de sus personajes favoritos que ve en sus juegos.
- **Asegúrese de nunca utilizar el televisor o los juegos electrónicos como niñera.-** Más bien, balancee la buena televisión con otras actividades agradables y educativas para su niño.

- **Dé el ejemplo de los buenos hábitos que quiere que su niño siga.-** Recuerde que los niños suelen imitar a sus padres. Los niños que viven en hogares en que los padres y otros miembros de la familia ven demasiada televisión, quieren hacer lo mismo. Los niños que viven en hogares en que los padres y otros familiares apartan un tiempo tranquilo lejos de la televisión para leer (solos o con otras personas), hablan con otras personas, juegan o hacen otras actividades, igualmente los imitan
- **Uso de internet Usen el Internet juntos.-** Si usted no tiene una computadora en casa, pregunte en la biblioteca si ellos tienen computadoras que usted y su niño pueden utilizar. Si no conoce mucho sobre las computadoras o el uso del Internet, pregunte si hay alguien en la biblioteca que les puede enseñar a usted y a sus niños juntos. Si su niño ya sabe cómo usar la computadora, pídale que le enseñe. Pídale que le explique qué está haciendo y por qué. Pida que le enseñe cuál es su sitio Web favorito y que le diga por qué le gusta tanto. Esto le ayudará a tener más confianza en sí mismo y a sentirse orgulloso de sus destrezas.
- **Ayude a su niño a localizar sitios Web adecuados.-** Asegure al mismo tiempo que su niño entienda qué tipos de sitios Web usted considera adecuados. Sugíerale sitios que le puedan ayudar con su tarea o que tienen que ver con sus intereses.
- **Preste atención a los juegos electrónicos que use o copie del Internet.-** Algunos juegos para la computadora son de contenido violento o sexual, inadecuado para uso de los niños. Existen recursos, tales como GetNetWise, un servicio electrónico de las compañías del Internet y grupos para la protección del interés público, y FamiliesConnect, que le pueden ayudar a seleccionar buenos sitios Web y darle mayor información sobre el uso del Internet. Quizás prefiera usar un "filtro" para bloquear acceso a sitios

inadecuados. Estos filtros incluyen programas que usted puede instalar en su computadora. Además, varios servicios de Internet ofrecen filtros (frecuentemente gratis) que restringen el acceso de los niños a sitios seguros para su uso. Sin embargo estos filtros no siempre son efectivos-y los niños pueden aprender a evadirlos. Lo más efectivo sigue siendo su participación y supervisión.

- **Supervise la cantidad de tiempo que su niño se pasa con la computadora.-** El uso del Internet puede resultar tan adictivo como la televisión. No permita que se apodere de la vida de su niño. Póngale un reloj al lado de la computadora y pídale que se fije cuánto tiempo trabaja con ella. Recuerde que muchos servicios Internet comerciales cobran según el tiempo que se utilice el servicio. ¡Y puede resultar caro!
- **Enséñele a su niño las reglas de uso seguro del Internet.** Asegúrese de que nunca haga lo siguiente: Nunca le diga a nadie, ni siquiera a sus amigos, la contraseña de su computadora, Nunca use malas palabras o mande mensajes crueles, amenazantes o mentiras, Nunca comparta información personal en línea como su nombre o los nombres de los miembros de su familia, su dirección, teléfono, edad, nombre de su escuela, Nunca haga arreglos para reunirse con una persona desconocida con quien haya en una "sala de charla" (chat room) en el Internet.

Para lograr la eficiencia en el uso de los juegos electrónicos, será necesario trabajar en forma mancomunada, pensando siempre en optimizar el valor educativo de estos juegos. Para dicho efecto es necesario considerar los peligros de este tipo de entretenimiento, el tiempo que nuestros hijos/as, estudiantes dedican al mismo.

ALGUNOS TALLERES QUE SE PUEDEN UTILIZAR COMO RECURSO DE APOYO PARA QUE LOS JUEGOS ELECTRONICOS NO INCIDA NEGATIVAMENTE EN LOS JOVENES

TALLER N° 1

TEMA: Uso de la Televisión y los juegos Electrónicos

TIEMPO: 5 H00

FECHA: 3-28 de mayo del 2010

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	RESPONSABLES	TIEMPO
Busque juegos y programas apropiados para la edad de su hijo. Busque programas y juegos que: Tengan alguna lección que enseñar Sean interesantes para el niño Lo animen a escuchar y hacer preguntas Le ayuden a aprender más palabras Le hagan sentirse bien sobre su aprendizaje Le presenten nuevas ideas y nuevas experiencias	Saludo.	Papelógrafos	Investigador	10'
	Bienvenida	Marcadores	Prefecto	45'
	Organización de equipos de trabajo.	Video	Equipo de facilitadores	45'
	Análisis con el auditorio del tema: "Los juegos electrónicos y la edad de su hijo".	CD'S		45'
	RECESO	Computador		45'
	Representan la parábola "El Buen Samaritano"	Retroproyector		45'
Video "El lado oscuro de los juegos electrónicos"	Revistas		45'	
Plenaria	Goma		45'	
Conclusiones y Recomendaciones	Pizarrón		45'	
	Video "El lado oscuro de los juegos electrónicos"	Hojas de papel bond		
	Plenaria	Tijeras		
	Conclusiones y Recomendaciones			

TALLER N° 2

TEMA: El tiempo y los juegos electrónicos. **TIEMPO:** 6H10 **FECHA:** 01 al 30 de junio del 2010

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	RESPONSABLES	TIEMPO
Limite el tiempo que su niño mira la televisión y pasa jugando juegos	Saludo.	Papelógrafos	Investigador	10'
	Bienvenida	Marcadores	Prefecto	1.20'
	Organización de equipos de trabajo.	Video	Equipo de facilitadores	1.20'
Análisis del tema: "El tiempo y los juegos"		CD'S		
		Computador		

<p>electrónicos.</p> <p>Ejercer control</p> <p>La televisión y los juegos no son reemplazos para actividades importantes en la vida de su niño</p>	<p>electrónicos”</p> <p>Escenificar mediante Juego de Roles “Padres e Hijos”</p> <p>Abstracción de los aspectos importantes de la escenificación.</p> <p>RECESO</p> <p>Demuestran el trabajo realizado a todos los integrantes que asisten al taller, en la cual se discute.</p> <p>Conclusiones, recomendaciones</p>	<p>Retroproyector</p> <p>Revistas</p> <p>Goma</p> <p>Pizarrón</p> <p>Hojas de papel boom</p> <p>Tijeras</p> <p>Lápices</p> <p>Borradores</p>		<p>1.20’</p>
---	--	--	--	--------------

TALLER N° 3

TEMA: Los programas y juegos electrónicos

TIEMPO: 8H45

FECHA: 01 al 30 de julio del 2010

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	RESPONSABLES	TIEMPO
------------	-------------	------------	--------------	--------

<p>Dinámica</p> <p>Los programas y juegos educativos.</p> <p>Hable con su hijo sobre sus intereses.</p> <p>Vea televisión o juegue con su niño cuando pueda.</p> <p>Revise de vez en cuando lo que está viendo.</p> <p>Después de ver un programa de televisión, jueguen o hagan otras actividades.</p>	<p>Saludo.</p> <p>Dinámica</p> <p>Organización de equipos de trabajo.</p> <p>Componen letra inédita sobre el valor humano “El Autoestima”, en función a una pista musical.</p> <p>Análisis del tema: “Los programas y juegos infantiles”</p> <p>RECESO</p> <p>Demuestran el trabajo realizado a todos los integrantes que asisten al taller, en la cual se discute.</p> <p>Plenaria</p> <p>Conclusiones y recomendaciones</p>	<p>Papelografos</p> <p>Marcadores</p> <p>Video</p> <p>CD’S</p> <p>Computador</p> <p>Retroproyector</p> <p>Revistas</p> <p>Goma</p> <p>Pizarrón</p> <p>Hojas de papel bond</p> <p>Tijeras</p> <p>Esferos</p>	<p>Investigador</p> <p>Prefecto</p> <p>Equipo de facilitadores</p>	<p>45’</p> <p>1.20’</p> <p>1.20’</p> <p>1.20’</p> <p>1.20’</p>
--	---	---	--	--

TALLER N° 4

TEMA: Uso de internet

TIEMPO: 4H45

FECHA: 02 al 31 de agosto del 2010

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	RESPONSABLES	TIEMPO
------------	-------------	------------	--------------	--------

<p>Dinámica</p> <p>Usen el Internet juntos. Localizar sitios Web adecuados.</p> <p>Preste atención a los juegos electrónicos que use o copie del Internet.</p> <p>Supervise la cantidad de tiempo que su niño se pasa con la computadora.</p> <p>Enséñele a su niño las reglas de uso seguro del Internet</p>	<p>Saludo. Bienvenida</p> <p>Equipos de trabajo. Elaborar un acróstico cuyo tema es</p> <p>Intercambian experiencias en el grupo sobre el tema “” y las escriben en un papelografo. El uso de Internet</p> <p>RECESO</p> <p>Demostración del trabajo realizado a todos los integrantes. Plenaria</p> <p>Conclusiones y Recomendaciones</p>	<p>Papelografos Marcadores Video CD’S Computador Retroproyector Revistas Goma Pizarrón Hojas de papel boom Tijeras Esferos Lápices</p>	<p>Investigador Prefecto Equipo de facilitadores</p>	<p>45’ 1.20’ 1.20’</p>
---	--	--	--	--------------------------------

CONCEPTOS



BÁSICOS

CONCEPTOS BÁSICOS

Videojuegos



Un videojuego o juego de vídeo es un [software](#) creado para el entretenimiento en general y basado en la [interacción entre una o varias personas](#) y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una [computadora](#), un sistema [árcade](#), una [videoconsola](#), un dispositivo [handheld](#) o un [teléfono móvil](#), los cuales son conocidos como plataformas. Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un [visualizador](#) de [gráficos rarificados](#), hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador.

Televisión



La televisión es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia. Esta transmisión puede ser efectuada mediante [ondas](#) de [radio](#) o por redes especializadas de [televisión por cable](#). El [receptor](#) de las señales es el [televisor](#).

PlayStation



PlayStation se considera la videoconsola más exitosa de la quinta generación tanto en ventas y popularidad. Tuvo gran éxito en emplear el [CD-ROM](#) dentro de su hardware, a pesar de que otras compañías ya lo habían empleado, tales como: SEGA ([Sega CD](#)), Panasonic ([3DO](#)), Phillips ([CD-i](#)) y Snk ([Neo Geo CD](#)). Dichas compañías tuvieron poco éxito al emplear el CD-ROM como soporte para almacenar juegos. Se estima que en todo el mundo [Sony](#) logró vender 102,5 millones de unidades de su videoconsola.

Máquina



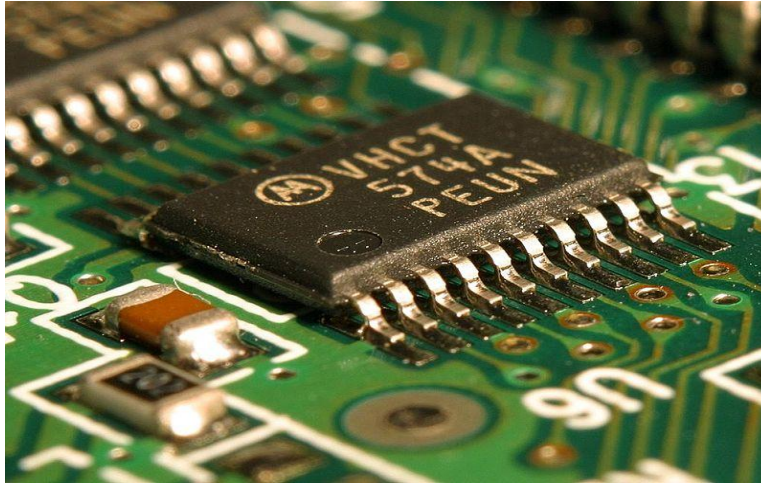
En [informática](#) una máquina es un [software](#) que emula a una computadora y puede ejecutar programas como si fuese una computadora real. Este software en un principio fue definido como "un duplicado eficiente y aislado de una máquina física". La acepción del término actualmente incluye a máquinas virtuales que no tienen ninguna equivalencia directa con ningún hardware real.

Pantalla



La pantalla de computadora o pantalla de ordenador, aunque también es común llamarlo «pantalla», es un [dispositivo de salida](#) que, mediante una [interfaz](#), muestra los resultados del procesamiento de una [computadora](#).

Electrónicos



La electrónica es la rama de la [física](#) y especialización de la [ingeniería](#), que estudia y emplea sistemas cuyo funcionamiento se basa en la conducción y el control del flujo microscópico de los [electrones](#) u otras partículas cargadas eléctricamente.

3.2 RESULTADOS GENERALES DE LA PROPUESTA

Se ha logrado, que la acción educativa dentro de la formación estudiantil esté metodológicamente fundamentada y pueda ser aplicada de una forma dinámica a través de la literatura y de nuevas experiencias que inculquen a los jóvenes alcanzar una relación armónica entre el ser humano.

Se ha detectado las falencias que existen en los jóvenes sobre el conocimiento y el uso adecuado de los juegos electrónicos, en donde se ha podido cambiar comportamientos erróneos por actitudes favorables hacia sus compañeros y entorno.

A través de las diversas expresiones de comportamiento se ha promovido educación de una manera dinámica, entretenida y por medio de la fantasía se ha logrado la formación de valores trascendentales para el bienestar y futuro del estudiante.

Los juegos electrónicos impartidos por medio de la fantasía y la imaginación ha conseguido darle una cara más humana a este grave problema, sensibilizando de esta manera a los estudiantes, transformándoles en agentes activos del desarrollo sostenible de la naturaleza.

Se, ha promovido la cooperación entre los estudiantes, lo que garantizaría que todas las personas en general disfruten de un futuro más próspero y seguro.

Por medio de los talleres se ha sensibilizado el comportamiento de los jóvenes, ya que es fundamental que las futuras generaciones conozcan acerca del peligro que representa este tipo de juegos.

Por medio de las enseñanzas que dejan los talleres, se ha concienciado el respeto por el bien común dando a conocer a la juventud que tanto las personas compañeros familiares son seres humanos y como tal hay que respetarlos, es lo que se ha inculcado por medio de la guía.

De esta manera el resultado general de la guía sobre la influencia de los juegos electrónicos para proteger de los efectos nocivos de los juegos electrónicos en los estudiantes del colegio Vicente León centro, fue muy oportuno y satisfactorio porque se cumplió con nuestro objetivo.

Es importante tomar en consideración, que siendo el problema estos juegos una situación en donde las actitudes y comportamientos del ser humano son necesarios día a día con constante, voluntad y persistencia los resultados seguirán siendo reflejados en el vivir diario en donde se refleje una buena conducta y el buen manejo de este tipo de juegos.

3.2.1 CONCLUSIONES RECOMENDACIONES

3.2.1.1 CONCLUSIONES

En el marco concreto de la educación podemos distinguir diversos efectos de los videojuegos. Hay algunos rasgos que tienen carácter negativo, y hay otros en los que incluso se puede detectar influencias positivas o usos constructivos y beneficiosos.

Los peligros de los videojuegos actuales en el mercado violencia y sexismo según las investigaciones que se ha podido analizar, los dos aspectos incontestables en cuanto al balance negativo de la influencia de los videojuegos en la personalidad de los jugadores son los efectos perjudiciales en el terreno de la violencia y del sexismo. La mayoría de los video juegos fomentan las actitudes violentas y agresivas, que como se ha comprobado tienden a repetirse en la conducta de los niños y adolescentes.

Por otra parte, es también evidente la existencia de estereotipos en cuanto a las figuras masculinas y femeninas que van en perjuicio de las mujeres, puesto que aparecen en menor proporción, y cuando lo hacen tienden a ser representadas en actitudes pasivas, dominadas o secundarias, mientras que los varones están más representados, en actitudes más activas y dominadoras.

Los aspectos positivos de los videojuegos: la sociabilidad, la inteligencia y el uso educativo y terapéutico, a pesar de las críticas recibidas también en este terreno, los videojuegos no se

muestran como desencadenantes de un deterioro de las relaciones sociales de los jugadores. Por el contrario, la afición a los Video Juegos está relacionada con actitudes positivas de socialización.

Por otra parte, la inteligencia no parece sufrir ningún tipo de deterioro por la utilización de los Video Juegos. Por el contrario, se concluye que el juego con Video Juegos favorece el desarrollo de determinados aspectos de la inteligencia, sobre todo los de carácter espacial.

Finalmente, se ha demostrado de manera contundente que los videojuegos permiten una ayuda especial en el tratamiento y mejora de problemas educativos y terapéuticos, tanto de tipo físico como psicológico, así como múltiples utilidades en cuanto al entrenamiento de todo tipo de habilidades.

3.2.1.2 RECOMENDACIONES

En general, en este trabajo se plantean una serie de aspectos a través de los cuales es posible comprobar que existe una vinculación entre la adicción a los videojuegos violentos y el aumento de la agresividad en sus usuarios, pero este es un tema que genera discrepancia e inequidad en los criterios, de ahí que no pueda afirmarse de manera categórica debido a que no está científicamente aprobado. De todas maneras está bastante fundamentado por lo que se recomienda.

Preste atención a los juegos electrónicos que use o copie del Internet. Algunos juegos para la computadora son de contenido violento o sexual, inadecuado para uso de los niños. Existen recursos, tales como GetNetWise, un servicio electrónico de las compañías del Internet y grupos para la protección del interés público, y FamiliesConnect, que le pueden ayudar a seleccionar buenos sitios Web y darle mayor información sobre el uso del Internet.

Usar filtros para bloquear acceso a sitios inadecuados. Estos filtros incluyen programas que usted puede instalar en su computadora. Además, varios servicios de Internet ofrecen filtros

(frecuentemente gratis) que restringen el acceso de los niños a sitios seguros para su uso. Sin embargo estos filtros no siempre son efectivos-y los niños pueden aprender a evadirlos. Lo más efectivo sigue siendo su participación y supervisión.

Supervise la cantidad de tiempo que su ni se pasa con la computadora. El uso del Internet puede resultar tan adictivo como

la televisión. No permita que se apodere de la vida de su hijo. Póngale un reloj al lado de la computadora y pídale que se fije cuánto tiempo trabaja con ella. Recuerde que muchos servicios Internet comerciales cobran según el tiempo que se utilice el servicio.