UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA "UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS'' DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO 2013-2014".LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA:

TATIANA DEL CARMEN VILLALTA OCHOA

DIRECTOR:

Lic. VICENTE RUIZ ORDOÑEZ Mg, Sc.

LOJA – ECUADOR
2014

CERTIFICACIÓN

Lic.

VICENTE RUIZ ORDOÑEZ Mg. Sc.

DIRECTOR DE TESIS

CERTIFICO:

Que el presente trabajo de Tesis titulada **"LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA "UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO 2013-2014".LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.** De la autoría de TATIANA DEL CARMEN VILLALTA OCHOA, previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, ha sido dirigido y revisado bajo mi orientación, por lo cual autorizo su presentación para la calificación y sustentación respectiva.

Loja, Octubre 2014

Lic. Vicente Ruiz Ordoñez Mg. Sc

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, **TATIANA DEL CARMEN VILLALTA OCHOA** declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresarme a la Universidad de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionales acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional- Biblioteca Virtual.

Autora: Tatiana Del Carmen Villalta Ochoa

Firma:.....

Cedula: 1104772601

Fecha: Loja, Octubre 20 del 2014

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo Tatiana del Carmen Villalta Ochoa declaro ser autora de la tesis titula **"LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA "UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO 2013-2014".LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS**, como requisito para optar al grado de: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repertorio Digital de la Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y el exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 22 días del mes de octubre del dos mil catorce. Firma la autora.

Firma: Tatiana Villalta O.....

Autora: Tatiana del Carmen Villalta Ochoa

Cedula: 1104772601

Dirección: Espíndola parroquia El ingenio

Correo: tatys.2313@gmail.com

Teléfono: 0986162259, 3024306

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: Lic. Vicente Ruiz Ordoñez Mg, Sc.

Tribunal de grado

Dr. Ángel Cabrera Achupallas Mg.	Presidente del tribunal
Lic. Luis Rafael Valverde Jumbo Mg. Sc.	Miembro del tribunal
Dra. María Lorena Muñoz Mg. Sc.	Miembro del tribunal

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia quienes de forma desinteresada supieron brindarme los conocimientos y orientaciones para mi formación profesional.

A la Lic. Vicente Ruiz Ordoñez, por guiarme en todo el proceso de la Tesis para la culminación de esta etapa en mi vida.

Al Rector, Maestras y niños de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Francisco de Asís” de la ciudad de Loja quienes me dieron la apertura necesaria para realizar esta investigación.

.

La Autora.

DEDICATORIA

A Dios, infinitamente por permitirme llegar a donde estoy por darme la inteligencia y sabiduría necesaria para llegar a cumplir mi sueño de realizarme profesionalmente.

A mí querido esposo Ángel Francisco Calva Castillo por todo su apoyo incondicional, comprensión, y amor infinito gracias por todo.

A mi querido hijo Sebastián Calva Villalta que es la razón de mi vida, por la cual lucho cada día motivándome a salir adelante para ser un ejemplo de vida para ti hijo.

A mis queridos papitos Rosa Ochoa y Hover Villalta que con su amor y sabiduría me supieron guiar por el camino del bien.

A mis queridos hermanos Jorge, Stalin, José Manuel,

Tatiana Del Carmen

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE CONTENIDOS

a. Título
b. Resumen (Summary)
c. Introducción
d. Revisión de literatura
e. Materiales y Métodos
f. Resultados
g. Discusión
h. Conclusiones
i. Recomendaciones
j. Bibliografía
k. Anexos:
    - Proyecto de tesis
    - Índice

a. TÍTULO

“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA “UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS’’ DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO 2013-2014”.LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

b. RESUMEN

La presente tesis se ha titulado: **“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA “UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS’’ DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO 2013-2014”.LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS,** la misma que se desarrolló de Acuerdo al Reglamento Académico de la Universidad Nacional de Loja.

Para su elaboración se planteó el siguiente Objetivo General: Analizar la relación de los juegos electrónicos en el desarrollo Socio-afectivo de los niños y niñas de primer grado de educación general básica de la unidad educativa Fiscomisional “San Francisco de Asís” de la ciudad de Loja en el periodo 2013-2014.

Los métodos que se utilizaron fueron: Científico, Deductivo, Inductivo Analítico y Modelo Estadístico. Las técnicas y los instrumentos que se aplicaron fueron: una encuesta aplicada a los padres de familia para determinar el uso y tipo de Juegos Electrónicos que utilizan los niños y niñas; y ,el Programa de Inteligencia Emocional aplicado a los niños y niñas para valorar el Desarrollo Socio- Afectivo.

De la aplicación de la encuesta a los padres de familia se concluye que: el 58% de los padres de familia encuestados indican que sus hijos utilizan Juegos Electrónicos con fines didácticos; el 23% deportivos con fines de entretenimiento; el 7% de estrategia y lucha con fines de entretenimiento; el 5% aventura y fines lúdicos. De los resultados del Programa de Inteligencia Emocional se concluye que: El 94% de los niños y niñas observados presentan respuestas positivas en el Programa de Desarrollo Emocional; el 6% respuestas negativas.

SUMMARY

This thesis is titled:'' THE GAMES ELECTRONIC AND THEIR RELATIONSHIP WITH BASIC GENERAL EDUCATION FIRST GRADE CHILDREN SOCIO- AFFECTIVE DEVELOPMENT THE BASIC GENERAL EDUCATION FIRST GRADE CHILDREN OF '' SAN FRANCISCO DE ASIS'' SCHOOL LOJA CITY PERIOD 2013- 2014'',Which was developed according to the academic regulations of the National University of Loja.

The General objective was to analyze the relationship of electronic games in the Socio- affective Developing of the Basic General Education First Grade Children of '' San Francisco de Asis'' School, Loja city period 2013- 2014.

The methods used were: scientist, deductive, inductive, analytic and statistical model. Techniques and instruments which were used were: a parent is survey to determine the use and type of electronic games used by children; and, the Emotional Intelligence Programme applied to children to assess the Socio- affective Development.

According the result of parents survey concludes that: 58% of then use electronic games with educational purposes; 23% sports with entertainment purposes; 7% of strategy and struggle with entertainment purposes; and, 5% adventure and recreational purposes. The Emotional Intelligence Program Results are concluded that: 94% of children observed presented positive responses in emotional development program; and, 6% negative responses.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: “LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA “UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS’’ DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO 2013-2014”.LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

Los Juegos Electrónicos es un juego basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico, estos juegos realmente enseñan otras habilidades. Si bien es cierto pueden mejorar la habilidad del jugador, resolver problemas, multitareas y pensar rápidamente, lo cual los hace unos mejores contribuyentes a la sociedad como un todo, muchos juegos electrónicos requieren un pensamiento abstracto y de alto nivel, rasgos que son únicos e individualizados, como el seguir instrucciones, resolver problemas y las habilidades lógicas y espaciales. Pero no hay que dejar pasar por alto que si se los usa de una manera descontrolada provocan una adicción descontrolada y un aislamiento de la sociedad por parte de la persona adicta a los Juegos Electrónicos.

El desarrollo Socio-Afectivo es un aspecto importante en el desarrollo de la niñez. Al principio son con los padres, después con los hermanos y familiares para después extenderse con sus compañeros de juegos y otros

niños. Pero de también construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos consientes como los inconscientes (HAEUSSLER2000).

Dentro de esta investigación se planteó los siguientes objetivos específicos: Determinar el uso y tipo de Juegos Electrónicos por parte de los niños y niñas de la Unidad educativa Fiscomisional “San Francisco de Asís” de la ciudad de Loja, periodo 2013-2014”; y, valorar el desarrollo Socio

Afectivo de los niños y niñas de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Francisco de Asís” de la ciudad de Loja en el periodo 2013-2014.

Los métodos que se utilizaron fueron: Científico, Deductivo, Inductivo Analítico y Modelo Estadístico. Las técnicas y los instrumentos que se aplicaron fueron: una encuesta aplicada a los padres de familia para determinar el uso y tipo de Juegos Electrónicos que utilizan los niños y niñas; y ,el Programa de Inteligencia Emocional aplicado a los niños y niñas para valorar el Desarrollo Socio- Afectivo.

El marco teórico consta de dos capítulos los cuales se encuentran debidamente especificados, Capítulo I JUEGOS ELECTRÓNICOS: Definición, Tipos de Juegos Electrónicos, Beneficios de los Juegos Electrónicos en los niños, Loa Juegos Electrónicos y su incidencia en los niños, Efectos de los Juegos Electrónicos, Algunas afectaciones biológicas y psicológicas de usar Juegos Electrónicos, Problemas debido al uso incontrolado de los Juegos Electrónicos, Juegos Electrónicos y Educación, Juegos Electrónicos y Desarrollo Socio Afectivo.

Capítulo II DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO: Concepto, Tipos de afección, Desarrollo emocional, las emociones socio motoras, regulación emocional, Estadios del desarrollo socio afectivo, Relaciones sociales, Emociones básicas, desarrollo social, Área emocional y afectiva, área social, Área moral y afectiva, tipos de socialización, integración social, preescolar desarrollo, el apego, Visión del niño desde su dimensión socio-afectiva de desarrollo.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

DEFINICIÓN

Un juego electrónico es un juego basado en la interacción, entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho juego. Los juegos electrónicos más conocidos son los videojuegos, pero también existen otros como los pinball, las máquinas tragaperras, los audios juegos, ciertos juegos de tablero y varios juguetes.

Los juegos electrónicos portátiles, como el tetris, Simón, el Merlín y el Light Out, usan pantallas de lamparitas o cristal líquido que son capaces de mostrar unos pocos elementos específicos al juego. Los pinball y las máquinas tragaperras originalmente juegos mecánicos, evolucionaron en la década de 1970 hacia juegos electromecánicos o electrónicos para permitir incorporar elementos de juegos más interesantes. Los audios juegos carecen de todo tipo de interfaz gráfica, y se basan en el uso del audio y el tacto.

Los Juegos Electrónicos son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de niños y adultos, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo, se han infiltrado en todos los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicio, constituyen uno de los principales medios de esparcimiento de los niños. Todos los padres de familia nos enfrentamos con esta situación, que debe ser analizada, con la pareja para decidir su uso. ¿Cuántas veces hemos dicho en casa las siguientes palabras? Niños ya dejen de ver la "televisión" y de seguir jugando con el "nintendo". Ordenes, que parecieran no causar ninguna respuesta y mucho menos evitan que los niños sigan frente al televisor. Los juegos electrónicos son programas de computación de alta definición, que se conectan a cualquier televisor e integran un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos, que gracias a su imaginación puede explorar a fondo. (www.wikipedia.com)

Gracias a los juegos electrónicos el usuario puede interactuar con un aparato en cuestión. Las órdenes que ejecuta mediante el control (también conocido como joystick). Las maquinas creadas específicamente para alojar juegos electrónicos se conoce como árcade. Hasta hace pocos años, existían muchos establecimientos de ocio que reunían estas máquinas.

Con el avance de la tecnología, los juegos electrónicos pasaron a ser más usuales en videoconsolas (un dispositivo que se conecta al televisor, como play Station y Wii) y en las computadoras. En principio eran considerados como entretenimiento para niños, aunque actualmente muchos adultos son seducidos por estos juegos Mientras que muchas veces se consideró a los videojuegos como una pérdida de tiempo y fuente de distracción, los expertos tienden ahora a destacar sus valores educativos y pedagógicos. (www. Wikipedia.com)

La historia de los juegos electrónicos tiene su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables, los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico, no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas.

Los desarrolladores y la evolución primeros juegos electrónicos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los juegos no ha cesado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología. En los últimos años, se asiste a una era de progreso tecnológico dominada por una industria que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en

pocos meses, pero donde a la vez un grupo de personas e instituciones consientes del papel que los programas pioneros, las compañías que definieron el mercado y los grandes visionarios tuvieron en el desarrollo de dicha industria han iniciado el estudio formal de la historia de los Juegos Electrónico.

El más inmediato reflejo de la popularidad que ha alcanzado el mundo de los juegos electrónicos, en las sociedades contemporáneas lo constituye una industria que da empleo a 120.000 personas y que genera unos beneficios multimillonarios que se incrementan año tras año.

El impacto que supuso la aparición cuyas implicaciones sociales, psicológicas y culturales constituyen el objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales que están abordando el nuevo fenómeno desde una perspectiva interdisciplinar, haciendo uso de metodologías de investigación tan diversas como las específicas de la antropología cultural, la inteligencia artificial, la teoría de la comunicación, la economía o la estética entre otras .Al igual que ocurriera con el cine y la televisión, el juego electrónico ha logrado alcanzar en apenas medio siglo de historia el estatus de medio artístico, y semejante logro no ha tenido lugar sin una trasformación y evolución constante del concepto mismo de los juegos electrónicos y de su aceptación .Nacido como un experimento en el

ámbito académico, logro establecerse como un producto de consumo de masas en tan solo diez años, ejerciendo un formidable impacto en las nuevas generaciones que veían los juegos electrónicos con un novedoso medio audiovisual que les permitiría protagonizar e adelante sus propias historias. (Estallo, 1995)

TIPOS DE JUEGOS ELECTRÓNICOS

Los juegos electrónicos se pueden clasificar en géneros atendiendo a factores como el sistema de juego, el tipo de interactividad con el jugador.

VIDEOJUEGOS

Un videojuego es un dispositivo electrónico que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular juegos en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Gracias al Juego Electrónico, el usuario puede interactuar con el aparato en cuestión. Las órdenes que ejecuta mediante el control (también conocido

como joystick) se reflejan en pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes.

- **AVENTURA**

Son juegos electrónicos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos. Por ejemplo: Tom Raider.

- **DISPAROS**

En estos juegos electrónicos el protagonista ha de abrirse camino a base de disparos, según la temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes subgéneros como disparos en primera persona o disparos en tercera persona.

- **EDUCATIVOS**

A diferencia de hace una década, hoy en día existen juegos electrónicos educativos que ayuden de una u otra forma al ser humano; por ejemplo a maximizar su agilidad mental por medio de retos matemáticos, expresados de forma divertida y sencilla. También existen los juegos electrónicos que son utilizados para ayudar a niños autistas a reconocer personas, gracias a

un programa que permite gran complejidad de expresiones faciales en los personajes. Los juegos electrónicos educativos constituyen un mercado que todavía no se ha explorado completamente, sobre todo en Latinoamérica de los productos de este tipo provienen de países como España y Estados Unidos.

De todos los tipos de juegos que existen dentro de este sector, los que tienen mayor potencial educativo son los juegos de práctica y resolución de problemas. En materia de estrategia, rol, aventura y simulación existen numerosos casos. Un ejemplo es “Alto a los desastres”, un juego que permite modificar variables para evitar consecuencias fatales en caso de desastres naturales. Otra opción puede ser experimentar el efecto mariposa a través de un juego de física.

Actualmente muchas escuelas están introduciendo estos tipos de juegos electrónicos como soporte para ayudar a interiorizar conceptos trabajados en clase y demás ayudan a los niños desde bien pequeños a coger agilidad y practica con el ordenador ya que en el mercado podemos encontrar juegos electrónicos que se puede utilizar a partir de dos años. Los juegos educativos se presentan en los últimos tiempos como una alternativa a los juegos electrónicos violentos.

- **ESTRATEGIA**

Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos. Según su temática los hay de gestión y bélicos. Mientras, por su mecánica, pueden ser clasificados en tiempo real. La mayoría de ellos son juegos electrónicos de batalla con escenarios históricos.

- **LUCHA**

Son basados en el combate cuerpo a cuerpo. Se dividen en juegos electrónicos de uno contra uno o versus, juegos electrónicos de avanzar y pegar o todos contra todos.

- **SURVIVAL HORROR**

Correspondientes al género de terror, los protagonistas viven aventuras donde deben salir airosos de situaciones típicos de una película de terror, escapar de una casa llena de zombis, huir de un asesino, resolver misterios para aplacar a los fantasmas.

- **PLATAFORMA.**

Los juegos electrónicos de plataformas se caracterizan por tener que recorrer, saltar o escalar una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el Juego Electrónico. Suelen usar desplazamiento lateral hacia la izquierda o hacia la derecha. El protagonistas es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando un desplazamiento de izquierda-derecha y de arriba-abajo. A lo largo y ancho de cada escenario existen una serie de posiciones en las que el jugador puede situarse, es uno de los juegos más veteranos, con una gran tradición que ha dejado joyas como las series de

"Súper Mario" las cuales han perdurado hasta la actualidad y mantienen millones de seguidores tras su rastro.

- **ROL**

Se inspira en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades mientras interactúan con el entorno y otros personajes. Se suelen también caracterizar por que las decisiones de tu personaje influyen en su futuro próximo, dando la posibilidad de ir por el bien o el mal. Son diversos los subgéneros que engloba esta categoría.

- **MUSICALES**

Su desarrollo gira entorno a la música. Ejemplos: Karaoke, el guitar Hero, de baile como el Dance Central, just Dance.

- **AGILIDAD MENTAL**

Son juegos electrónicos donde el jugador debe resolver problemas que pueden ser de índole matemático, espacial o lógico en estos juegos puede haber un cronometro convirtiéndolos en una competencia a contrarreloj es frecuente encontrarlos en dispositivos portátiles algunos ejemplos son: Tetris, Buscaminas.

- **PARTY GAME**

En este género los jugadores habrían de ir avanzando por turnos en un tablero virtual e ir superando diversas pruebas de tipos muy diversos en los que compiten entre sí por llegar lo antes posible a la meta, o conseguir la máxima cantidad posible de puntos. Algunos ejemplos son: Mario party.

- **SIMULACIÓN**

Involucra al jugador en una situación simulada determinada, ya sea de gestor de un zoológico, una ciudad o una vida propia virtual. Ejemplo: Dance Revolucione.

- **DEPORTIVO**

Tabla Wii Fit ayuda a ponerse en forma haciendo ejercicio con Wii y son juegos basados en el mundo del deporte pueden subdividirse en los siguientes tipos: árcade, simulador, manager, y RPG deportivo.

- **CARRERAS**

Son juegos electrónicos en los que se pilotan diferentes vehículos, ya sean reales o ficticios, para ganar en diferentes carreras. Dentro de este apartado se pueden distinguir dos variantes árcades y simuladores ejemplo: Árcades: Mario Kart, Simuladores: Gran turismo.

- **NO LINEAL**

También conocidos como “sandbox”, se caracteriza por ser juegos electrónicos en los que el jugador puede elegir el orden de las misiones o viajar libremente por el mapa del juego, e interactuar con casi todo lo que este a su disposición. Estos juegos suelen ser una mezcla de disparos, luchas y carreras.

- **HABILIDAD.**

Un juego denominado tetris, creado en Rusia que se basaba en que caían tetraedros, consistía en que tenías que formar una línea para eliminar los tetraedros, como si estuvieran ensamblando piezas de un rompe cabezas, en este juego tienen que aumentar la capacidad de habilidad, es decir de mover tus dedos más rápidos para terminar este juego, esto sirve para para aumentar la habilidad de jugador.

- **PUZZ**

Son el los cuales se emplea el trabajo de la lógica como el de three wonders de Capcom, que es un conejito en una especie de laberinto que empuja bloquecitos para aplastar a sus enemigos.

- **PLATAFORMAS**

Son los que varios dicen de aventuras, que saltas arriba de un obstáculo tratando de no caer al pozo por ejemplo el de Súper Mario Brothers.

- **AVENTURAS MÁGICAS**

Suele ser más que una historia, es como una película en donde tú mismo eres el protagonista juegas con el mouse, y tienes varias opciones: hablar examinar objeto, usar objeto, recoger objeto, etc., ejemplo: La pantera rosa, Ace aventura, Ton raid en, Indiana Jones, Monkey Islan.

- **RPG.**

En este en cambio eres parte de la historia y se destacan los puntos de energía, de ataque, de velocidad, de suerte, de agilidad y otros puntos También se llaman juegos de roll, en el puedes ponerle tu nombre al personaje y eres el protagonista de la historia.

- **ESTRATEGIA.**

A estos se los llama estrategias de turno. Un jugador no se mueve hasta que se mueva el otro.

- **SIMULADORES.**

Son los que representan determinada acción que se realiza en objetos que existen en la realidad, como los simuladores de aviones.

- **ACCIÓN O PELEAS.**

Son de acción por que solo se pelea y golpea, aquí solo quieren golpear al contrincante. (www.monografias.com)

BENEFICIOS DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LOS NIÑOS

Mucho se ha hablado sobre los juegos electrónicos y los niños, bueno y malo, pero la última conclusión de un estudio afirma que los juegos electrónicos pueden beneficiar a los niños. Los juegos electrónicos pueden

beneficiar a los niños porque estimulan el aprendizaje de habilidades como La creatividad, la reflexión, la estrategia, el ingenio, la cooperación, etc. Obviamente se darán estos beneficios siempre que los niños disfruten de los juegos electrónicos adecuados para su edad y que fomenten estos y otros valores. Fomentan la competición autoconfianza que puedan no tener otros pasatiempos. Estos juegos pueden ayudar a mantener en forma a sus hijos. La universidad de Michigan realizó 16 estudios para analizar la actividad de cardiovascular de los niños mediante estos juegos de movimiento. Se determinó que sí tienen beneficios estos movimientos, pero no reemplazan al ejercicio cardiovascular, ya que los movimientos son más suaves y lentos. Sin embargo, al realizar estos movimientos en forma vigorosa puede tener mejores resultados en la salud. Los Juegos Electrónicos representan en la actualidad una de las entradas más directas de los niños a la cultura informática y a la cultura de la simulación. Muy utilizados por niños y, son muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores que, en mi opinión, desaprovechan una potente herramienta educativa. Si nadie discute el valor educativo de los juegos, ¿por qué los propios educadores rechazan el papel de los videojuegos como un elemento de interés educativo? ¿Por qué no son utilizados en los centros escolares? El objetivo fundamental de este artículo es responder a estas cuestiones y ofrecer un marco de reflexión sobre las ventajas que, desde nuestro punto de vista, tiene utilizar los videojuegos como un material informático más dentro de la escuela. Gros, B. (Coord) (1998). Los juegos electrónicos se

han convertido en una nueva forma de entretenimiento que poco a poco va formando parte de la vida diaria y ocupando cada vez más el tiempo libre de niños y niñas. La gran respuesta que ha tenido este medio es debido a que contiene acción, invita a la competencia e introduce a un mundo casi real tanto por sus imágenes como por su sonido.

- Ayudan a potenciar la creatividad y la imaginación.

- Desarrollan la coordinación mano-ojo y la habilidad.

- Las personas que juegan con los juegos electrónicos hacen decisiones 25% más rápidas.

- También ayudan a concentrarte en diferentes cosas a la vez sin confundirte entre ellas y desarrollan la capacidad de resolver problemas en situaciones diversas

- Los juegos electrónicos son herramientas que ayudan en el aprendizaje de varios estímulos.

- Es un método muy eficiente en terapias de rehabilitación, con niños que presentan problemas de aprendizaje.

- Es un método muy eficiente en terapias de rehabilitación, con niños que presentan problemas de aprendizaje.

- Apoyan en el desarrollo de habilidades psicomotoras.

- Son un elemento muy útil en el desarrollo cognitivo.

- Enseñan formas de aprendizaje rápidas, atractivas y provechosas.

- Ayudan a resolver problemas de lateralidad y dislexia.

- Pueden ser de gran apoyo para los niños con discapacidad mental.

- Se puede desarrollar la capacidad de ver periféricamente.

- Algunos juegos electrónicos incitan a los niños a leer mejor.

- Ayudan en el aprendizaje de un nuevo idioma.

- Mejoran la capacidad para aprender y analizar la información visual.

Se reconoce por un lado, el que los juegos electrónicos o "favorece el aprendizaje y crecimiento del niño al obligarlo a superarse así mismo, buscar nuevos conocimientos y ganar en concentración'', pero también. La consecución de un determinado objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a éste a perseverar en él. De esta forma se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Además, el niño perderá en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo. Pérez, M. A. y López, J. (1993).

La necesidad de rapidez en la toma de decisiones predispone al niño a actuar de esta forma sin dejarse llevar excesivamente por las dudas. En este contexto, los juegos electrónicos son un tipo de entretención electrónico que se configura a partir de programas informáticos de aplicación multimedia, y dado que para su utilización se requiere de diversos estímulos sensoriales y la participación activa de un usuario, son considerados un multimedia interactivo (Levis,1997). Dentro de la masiva difusión y utilidad práctica de esta tecnología, el campo del divertimento ha adquirido gran popularidad, principalmente a nivel de niños y adolescentes, masificación que ha hecho que el uso de los juegos electrónicos haya generado una constante polémica en cuanto a la influencia y repercusión que éstos podrían tener en los niños, existiendo preocupación sobre los peligros de una exposición constante, vinculada a la violencia.

EFECTOS DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Los juegos electrónicos, una herramienta tecnológica de moda y casi necesaria en casi todos los hogares del mundo, se han convertido en un arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas. Sus efectos en los en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos. Ahora bien, según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos. A la hora de hablar de los juegos electrónicos he procurado comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos, así como una serie de recomendaciones para su uso adecuado. Problemas debidos al uso incontrolado de los juegos electrónicos. Por un lado, están ampliamente descritos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo.

El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Al principio el empleo de los juegos electrónicos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. Si la adicción va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata.

La vida del jugador gira en torno al juego. En este punto, se antepone el uso de los juegos electrónicos a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. La atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad. Se produce en esos casos un deterioro en el rendimiento académico significativo apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento. El uso excesivo se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar un sedentarismo nocivo para la salud del niño. Este sedentarismo ayudado por el consumo de alimentos perjudiciales (chucherías) desencadena la aparición de sobrepeso y obesidad. ESTALLO, J.A. (1994).

CAPÍTULO II

EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS

DEFINICIÓN

“El desarrollo Socio-Afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos consientes como los inconscientes”. HAEUSSLER, I. (2000):

Dar efecto implica realizar un trabajo no remunerado en beneficio de los demás: hacer un regalo, visitar a un enfermo, explicar un concepto o una idea a un compañero de curso, demandan un esfuerzo: el afecto es algo que se transfiere. Por eso se dice que las personas dan afecto y reciben afecto.

Las emociones, en cambio, no se dan ni se quitan: se experimentan. Por tanto podemos decir que el desarrollo emocional influye directamente en la

evolución intelectual del niño; un desarrollo intelectual: Limitaciones en la memoria, dificultades en el niño.

El desarrollo social del niño puede decirse que comienza antes de su nacimiento, se puede destacar tres aspectos claves para el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 0 a 6 años de vida: La figura del apego, la escuela y el ambiente. El desarrollo socio afectivo en la primer infancia va a significar un momento clave que repercutirá en la futura personalidad de nuestros hijos e hijas, para ello las figuras de apego van a jugar un papel crucial. Las caricias, los masajes, la cercanía física, el afecto que les proporciones a nuestros hijos así como la comprensión y la atención que les dediquemos, van a proporcionar un desarrollo socio afectivo más sano y equilibrado.

En este sentido la escuela juega un papel muy importante en el desarrollo socio afectivo del niño, ya que está considerada como la segunda fuente de socialización del niño. Por otro lado la escuela además de enseñar a pensar, debe empezar a enseñar a sentir, para hacer de los niños y niñas unas personas de bien solidario. La importancia de los iguales, de la familia como los primos, primas, tíos, etc., la televisión, los videojuegos, influyen en el desarrollo y en las emociones.

DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO

En un primer momento el niño e su debilidad inicial y total dependencia fisiología hacia su entorno y los adultos, carecen de afectos y aunque presenta el llanto, este es polivalente, es decir denota impaciencia. El desarrollo y evolución de dichas emociones se encuentra vinculado con el desarrollo de otras esferas. En un principio el niño tiene necesidad de ser asistido no solo para alimentarle sino también para combatirle de posiciones, para transportarle, mecerle, limpiarle, todo gira en torno al polo de las personas. Aproximadamente a los dos meses cuando es capaz de percibir el rostro humano y reconocer la voz de la madre, el llanto que emite adquiere diferentes matices, por ello, es capaz de asociar el rostro humano con el alivio del displacer y es entonces que su propia voz emite vocalizaciones de placer. De esta manera no solo se comunica con los otros a través del llanto si no con la respuesta sonriente además de toda una mímica, que Representan los primeros lazos afectivos con el medio. La cercanía física, el ser tocado, el ser manipulado, el afecto que la madre le da, la temperatura las texturas y las vibraciones, entre otras, son fundamentales para el desarrollo socio afectivo del niño y niña. Posteriormente la angustia a los extraños, implica trabajo cognitivos-visuales que comprometen la maduración del sistema nervioso central. Estas emociones representan un vínculo con la cuestión cognitiva ya que conforta un juego de alteraciones entre el niño y el otro. Las emociones conducen a la conciencia.

TIPOS DE AFECCIÓN

Afección segura

Son niños que se encuentran seguros de ellos mismos, por eso pueden explorar el mundo libremente cuando la madre se encuentra cerca, aunque haya un desconocido cerca. La madre les ha dado confianza porque es una madre segura que le ha dado al niño seguridad y confianza. El niño utiliza a la madre como una base de lanzamiento a través de la cual explora el mundo, volviendo a la base cuando se encuentra inseguro. Estos niños muestran angustia solo cuando la madre se marcha y quedan solos con un desconocido. Los niños se ponen muy contentos cuando vuelve la madre. Aproximadamente un 65% de niños muestran estas pautas.

Afección ansioso-ambivalente

Son madres que son muy afectuosas y que se interesan por el niño pero con dificultades para interpretar las señales del bebe. Él bebe no se siente protegido y le genera ansiedad y provoca inhibición de la exploración.

Afección ansioso-desorganizado

Niños maltratados, experimentan ciclos de protección, rechazo y agresión, se siente vinculado a la figura de afección pero al mismo tiempo la teme Ejemplo: niños que llegan al hospital que se les han caído a los padres o con

quemaduras de un cigarro. A tener en cuenta: Las características del bebe van a marcar como nos relacionamos con los adultos, su temperamento, pueden incidir directamente o indirectamente en la interacción con sus figuras de referencia. La interacción madre-hijo se da enmarcada en un complejo contexto social. El marco familiar y la influencia del contexto cultural son factores que han de ser tenido en cuenta.

DESARROLLO EMOCIONAL

El desarrollo emocional o efectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y a la confianza en sí mismo y el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño y la niña pueden distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos consientes como los inconscientes. Desde los primeros días, se dan expresiones faciales de interés, asco y malestar, durante el 1er mes sonríen ante la voz o cara humana. Durante el 2 do mes tienen expresiones faciales de enojo tristeza y sorpresa. La expresión emocional de los niños y niñas depende estrechamente del nivel de expresividad emocional de los padres y del contexto familiar. Los padres intervienen con la enseñanza de las reglas de expresión que dictan cuando, como y con qué intensidad deben de

expresarse las emociones. La educación emocional está muy ligada a los valores de la cultura o subcultura en la que vive la familia.

LAS EMOCIONES SOCIO MOTORES

Las emociones morales como la vergüenza, la culpa y el orgullo, aparecen en el transcurso del segundo año aparecen las primeras reacciones de culpa con intentos de reparar el daño. Una de las fuentes de motivación para las emociones morales es la empatía, la reacción afectiva vicaria con los sentimientos del otro. Cuando el niño siente dolor empático con la víctima y se atribuye la responsabilidad del mismo, la reacción emocional consecuente es la culpa. Ya a los convencionales.

REGULACIÓN EMOCIONAL

Las figuras de afección modulan la experiencia y la expresión emocional de cada niño. El modo en el que los padres educan emocionalmente subyace en su propia filosofía sobre las emociones y expresiones:

Los padres que consideran que los niños y niñas no tienen motivos por los que estar tristes, bloquean el desarrollo de estrategias reguladoras. Los padres que aceptan incondicionalmente las emociones de los niños sin marcar limites tampoco contribuyen a un buen desarrollo. Los padres que valoran las emociones de los niños y enfatizan con ellos, marcan los límites

y ensenan las formas más aceptables de expresión que contribuyen a una buena educación emocional.

ESTADIOS DEL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO

En el desarrollo socia afectivo se habla de diferentes estadios como son:

1. Estadio impulsivo emocional o centrípeto (0-1 años)

A su vez se subdivide en el estadio de impulsividad motriz pura (0-3meses) en el predominan las reacciones puramente fisiológicas, espasmos, crispaciones y gritos. Posteriormente aparece el estadio emocional (3-9 meses) en el cual aparece la mímica y predominan las emociones. Finalmente el estadio de ejercicios sensorio motores (9-12)

2. ESTADIO SENSORIO MOTOR PROYECTIVO O CENTRIFUGO (1-3 Años)

También se conoce como el estadio del establecimiento de relaciones con el mundo. Se subdivide en periodo sensorio motriz que va de los 12 a 18 meses, en este momento el niño explora el espacio circundante, se orienta e investiga, lo cual se amplía en virtud de la locomoción. Hay inteligencia de las situaciones. El segundo periodo se la conoce como proyectivo y abarca

las edades de 18 meses a los 2 o 3 años; el niño imita, simula apareciendo una inteligencia repetitiva discursiva.

3. ESTADIO DEL PERSONALISMO (3-6 años o centrípeto)

Es muy importante para la formación del carácter. A los 3 años se observa la crisis de oposición. Con ella el niño toma conciencia de sí e intenta una primera afirmación personal; su percepción y acción son primordialmente afectivas, no obstante se va haciendo el aprendizaje de conductas sociales elementales adecuadas a la edad. Su independencia progresiva del yo (empleo del “Yo”) y su actitud de rechazo le permiten conquistar y salvaguardar su autonomía. A los 4 años es un niño narcisista, seduce a los otros. Se le conoce como “edad de la gracia”. A los 5-6 años representa personajes y realiza esfuerzos por imitar y sustituir.

4. ESTADIO DEL PENSAMIENTO CATEGORIAL (6-11 años)

Predomina la actividad de conquista y conocimiento del mundo exterior. Se subdividen en: destete afectivo (6-7), comprende la edad de la razón y la edad escolar donde el poder de la autodisciplina y atención, adquieren una importancia particular. Viene después la constitución de red de categorías

combinadas por contenidos concretos (7-9); finalmente el conocimiento operativo racional o función categorial (9-11 años)

5. ESTADIO DE LA PUBERTAD Y LA ADOLESCENCIA (11-12 años)

Se representa la crisis de la pubertad, retorna el yo psiquismo; hay un repliegue del pensamiento sobre sí mismo y paulatinamente toma conciencia sobre el tiempo. Todas las características de desarrollo señaladas anteriormente tendrán un impacto en el desarrollo psicosexual infantil como se verá en el respectivo apartado.

RELACIONES SOCIALES FAMILIA, ESCUELA Y COMPAÑÍAS

Los niños necesitan, como los caminantes, puntos de referencia y también "vías" que faciliten su avance. La educación de los hijos requiere autoridad, que es necesario no confundir con el autoritarismo y la arbitrariedad. Necesitan puntos de referencia y normas, no por ser permisivos nos van a querer más. A partir de los 3 años, ya pueden razonar y se les pueden explicar las formas de funcionamiento dentro de nuestro entorno familiar, escolar y social. Pero también es necesario aprender a escucharlos, es decir saber qué es lo que necesita el niño para poder ayudarlo y cubrir sus necesidades.

CONCEPTO DE EMOCIÓN

Teorías conductistas de Watson y Skinner define la emoción como una predisposición a actuar de una determinada manera, enfatizando la acción. Lo importante de estas teorías era la acción, no trataban la emoción lo importante era la conducta a esa emoción.

EMOCIONES BÁSICAS

Son aquellas que se puedan inferir directamente de las expresiones faciales: miedo, felicidad, enfado, tristeza, sorpresa. Las cuatro emociones más estudiadas son:

LA FELICIDAD

Contribuyen a muchos aspectos del desarrollo:

- Alrededor del mes y medio de vida suele aparecer la sonrisa social
- A los 3-4 meses aparece la risa
- Sobre los 6-8 meses, las expresiones de felicidad son más selectivas
- El centro escolar como facilitador de expresiones agradables académicas, sociales y personales.

- Un individuo alegre siempre se va a desarrollar emocionalmente mejor. Una persona que tiene una enfermedad grave y se lo toma de forma positiva se mejorara antes.

LA IRA

Las expresiones faciales de enfado suelen manifestarse más claramente a partir del segundo-cuarto mes de vida.

- El enfado sirve de señal social para que los cuidadores les atiendan.
- Con los años, su desarrollo cognitivo y autorregulación emocional le permite trasformar esa respuesta de ira en otra actividad más constructiva.

LA TRISTEZA

Suele ser menos habitual que la ira en bebes

- Conlleva aspectos secundarios como la soledad, apatía, dejadez, falta de concentración indefensión inmunológica, negativismo.

Sergio Rulicki (2007)

EL MIEDO

- En la primera infancia suelen ser menores las creaciones
- Confían en las habilidades del cuidado para superar la situación
- Miedo a las alturas en los bebes
- En edad escolar los miedos aumentan con la edad, se aprenden miedos de los compañeros que antes no tenían.

EMOCIONES AUTOCONSCIENTES

Además de las emociones básicas, también podemos encontrar las emociones autoconscientes o morales, también llamadas emociones secundarias, complementan a las básicas. Estas emociones están muy basadas en el desarrollo del yo y en la empatía. Algunos ejemplos son: vergüenza, culpa, orgullo, desconcierto, envidia, celos, etc... Éstas difieren de las básicas porque necesitan la existencia de autor representaciones para su desencadenamiento, es decir, un bagaje de ideas que componen el concepto que la persona tiene de sí misma.

Las emociones autoconscientes se desarrollan a partir de los tres años aproximadamente ya que requieren procesos cognitivos más complejos. Una explicación para este desarrollo posterior es que las emociones

autoconscientes requieren una conciencia de sí capaz de generar un auto representación estable de la propia identidad. Esto quiere decir que los niños hayan llegado a un estado de una madurez psíquica que les permite internalizar las reglas que determinan el comportamiento considerado correcto, y puedan comprender que su conducta va a ser evaluada en dichos términos por los demás, quienes los observan desde fuera. Por ejemplo: Los celos no son innatos, nace un bebé en una familia que ya tienen un niño mayor, y se reduce la atención hacia él. Éste va a ir probando conductas, si observa que mediante celos, sus padres le hacen más caso, se convertirá en un niño celoso.

LA VERGÜENZA

Deseo de esconderse, de desaparecer. Estado muy desagradable, que provoca la interrupción de la acción, una cierta confusión mental y cierta dificultad, cierta torpeza, para hablar. Las personas que sienten culpa también experimentan dolor, que tiene que ver con el objeto del daño que se ha hecho o con las causas de la acción realizada. La persona tiende a moverse inquieta por el espacio, como si tratara de ver qué puede hacer para reparar su acción.

La experiencia de la persona que siente orgullo por algo es de alegría, satisfacción por ello. Al ser un estado positivo, placentero, el sujeto va a tratar de reproducirlo. Sergio Rulicki (2007)

INTELIGENCIA EMOCIONAL

Daniel Goleman (1998) sostiene que la capacidad para modular y dirigir las emociones es fundamental para la inteligencia emocional, un entendimiento de cómo interpreta y expresar las emociones. La inteligencia emocional se desarrolla durante toda la vida, pero es esencialmente importante durante la primera infancia. Durante estos años, áreas intelectuales, reflexivas de la corteza, sobre todo de la corteza pre frontal, poco a poco va gobernado los ataques de miedo enojo y otras provenientes de la amígdala cerebral, centro emocional situado en el encéfalo.

El desarrollo inteligencia emocional se vuelve especialmente claro en la capacidad creciente de los niños para interpretas las emociones de los otros. Aunque los preescolares suelen juzgar correctamente el modo en que sienten otros individuos cuando dicen que les ha sucedido algo bueno o algo malo

Con el paso del tiempo y el incremento de las investigaciones en un afán de aclarar estos conceptos surgen teorías elaboradas como la Steiner (1988)

quien señala que la educación emocional y por tanto la madurez emocional está conformada por tres capacidades:

- La capacidad para comprender las emociones

- La capacidad para expresarlas de una manera productiva

- La capacidad para escuchar a los demás y sentir empatía respecto a las emociones

Para desarrollar estas capacidades que propone Steiner vamos a desarrollar nueve aspectos que los clasificaremos del siguiente modo dentro de las capacidades

- La capacidad para comprender las emociones: autoconocimiento, autoestima y pensamiento positivo

- La capacidad para expresarlas de una manera productiva: asertividad, autonomía y comunicación

- La capacidad para escuchar a los demás y sentir empatía respecto a las emociones: escucha, habilidades sociales y resolución de conflictos.

PRIMERA COMPETENCIA: ASERTIVIDAD

Definición.- Es la capacidad para expresar los sentimientos, ideas y opiniones de manera libre, clara, sencilla comunicándola de forma positiva en el momento oportuno a la persona indicada.

La asertividad proviene de un modelo clínico cuya definición apunta a un gran conjunto de comportamientos interpersonales que se refiere a la capacidad social de expresar lo que se piensa lo que se siente y las creencias de forma adecuada al medio y en ausencia de ansiedad. Para esto se requiere naturalmente buenas estrategias comunicacionales.

La conducta asertiva es aquella que le permite a la persona expresar adecuadamente (sin mediar distorsiones cognitivas o ansiedad y combinado los componentes verbales y no verbales de la manera más efectiva posible) oposición (decir que no, expresar sentimientos positivos en general), de acuerdo con sus objetivos, respetando el derecho de los otros y expresar en general sentimientos negativos) y afecto (dar y recibir elogios, expresar sentimientos positivos en general) de acuerdo con sus objetivos, respetando el derecho de los otros intentando alcanzar la meta propuesta.

SEGUNDA COMPETENCIA: AUTOCONOCIMIENTO

Definición.-Es el proceso reflexivo por el cual la persona adquiere noción de su yo y de sus propias cualidades y características como todo proceso puede ser desglosado en diversas fases como: autopercepción, auto observación, memoria autobiográfica, autoestima, auto aceptación**.** No puede haber autoestima sin autoconocimiento de ahí la importancia del auto conocimiento para el desarrollo personal.

Un niño está construyendo al crecer el concepto de sí mismo:

- Se va formando una idea de quién es, si gusta o no, es aceptado o no

- Ira creyéndose expectativas sobre sus posibilidades

- Se encontrará bien, consigo mismo o por el contrario a disgusto con lo que hace

- Se creara un clima, un tono emocional, una predisposición a disfrutar con los retos de la vida o a padecer y lamentarse a ver lo negativo.

- Disfrutar al ponerse retos, contemplar la vida desde una perspectiva positiva de trabajo, curiosidad, con facilidad para la empatía, con aliciente desde un punto de vista creativo intentando superar problemas.

- Por el contrario angustiarse ser incapaz de ver lo positivo abrumarse ante cualquier problema retirarse o ponerse una máscara.

TERCERA COMPETENCIA: AUTOESTIMA

Definición: La autoestima es el pensamiento positivo de nuestro ser de nuestra manera de ser de quienes somos, del conjunto de rasgos corporales y mentales y espirituales que configuran nuestra personalidad, además de aprender a querernos y respetarnos, es algo que se construye o reconstruye por dentro. Esto depende también el ambiente familiar, social y educativo en el que estemos, y estímulos que se nos brinda.

Toda persona tiene sentimientos que de acuerdo con su personalidad, puede manifestarse de distintas maneras. Muchas veces estas manifestaciones dependen de otros factores según el lugar físico, sentimental, emocional, estos pueden influir de manera positiva o negativamente en la formación de la persona o sea en la autoestima.

La influencia que tiene la familia en el autoestima del niño o niña es muy importante, ya que esta es la que se transmite o enseña los primeros y más importantes valores que llevaran al niños a formar a raíz de estos su personalidad y nivel de autoestima es fundamental que los padres y docentes en quienes confíen sean capaces de transmitir valores claros. Es muy importante que se les enseñe a los niños, el significado de esos valores. Los profesores deben conocer el ambiente y aceptarlo si quieren

ayudar a los niños a que vean estos dentro del mismo. En todos los ambientes el niño tiene las mismas necesidades básicas de amor y seguridad, el derecho de ser una persona de valor y tener oportunidad de triunfar. Los educadores deben ser conscientes de los distintos tipos de desarrollo de cada niño, para que el mismo se sienta cómodo con el propio y capacidad de desarrollo

CUARTA COMPETENCIA: AUTONOMÍA

Definición.- La autonomía se refiere a las capacidades que los niños adquieren gradualmente con el apoyo de los padres y de sus educaciones, lo que les permitirá tener independencia en los diferentes planos del desarrollo humano. También hace referencia al conocimiento, valoración y control que los niños van adquiriendo de si ismo y la capacidad para utilizar recursos personales de los que dispongan en cada etapa. Durante el crecimiento los niños deberían alcanzar un conocimiento y manejo global y parcial de su cuerpo, ampliar las posibilidades perceptivas y motrices, identificar las sensaciones que experimentan, disfrutar con ellas y servirse de las posibilidades expresivas del cuerpo para manifestarlas.

Así mismo en este periodo tiene gran importancia la adquisición de buenos hábitos de salud, higiene y alimentación reconocer las posibilidades de su cuerpo, identificar situaciones de riesgo y vestirse solo, aprender ir al baño, buscar lo que desea, adaptarse al jardín o la escuela, ser responsable en

sus actividades, ordenar sus cosas, dar su opinión. El niño y la niña tienen una curiosidad casi limitada y una necesidad innata de explorar para descubrir cuanto sea posible en su entorno el desafío de los educadores, de los padres y adultos en general no es de frena ni inhibir estas capacidades sin favorecerlas, orientarlas y potenciarlas.

QUINTA COMPETENCIA: COMUNICACIÓN

Definición.- Es el proceso por el cual los sujetos de la comunicación se hacen participes de todo lo que son o les ocurre por medio de signos verbales, escritos o de otro tipo. Sabemos cómo docentes que cuando el niño llega a la escuela es egocéntrico por excelencia y utiliza en sus frases el “yo” y el “mi”, por esto el trabajo en el aula a esta edad (2 y 3 años) tiene como objetivo favorecer el proceso de socialización de adaptación e integración, ayudándoles a establecer vínculos a comunicarse con sus compañeros a expresar sus ideas, sentimientos y emociones. Se inicia en esta edad la explosión del vocabulario, la avalancha de preguntas, el tan conocido y “¿por qué? “ Hacia los cuatro años el niño va a utilizar en su acción de comunicarse un lenguaje más literal y concreto que va hacer a ser además un lenguaje animista y de inocencia intelectual va hacer a los cinco años cuando en esencia, su lenguaje ya está completo en su estructura y forma y su proceso de comunicación.

SEXTA COMPETENCIA: ESCUCHA

Definición.- Escuchar es prestar atención a lo que se oye implica una reacción de tipo emocional que nos permite entender mejor el mundo y comprender a los demás. Los niños tienen que aprender a escuchar a los demás para conocerlos mejor y tienen que tomar conciencia del ambiente sonoro para conocer el mundo que les rodea. La escucha es el primer paso en el proceso de descubrimiento del otro. A través de ella, el niño va comprendiendo lo que siente los demás, sus necesidades, sus puntos de vista y opiniones y gustos. Desarrollar la escucha activa es fundamental ya que permite no solo escuchar a lo que los demás expresan verbalmente si no también mediante la capacidad humana de oír. Es importante potenciar y enseñar a escuchar para mejorar la atención y concentración.

SÉPTIMA COMPETENCIA: HABILIDADES SOCIALES

Definición.- Son las habilidades o capacidades que permiten al niño interactuar con sus pares y entorno de una manera socialmente aceptable. Estas habilidades pueden ser aprendidas y pueden ir de más simples a más complejas, como saludar, hacer favores, pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos, opiniones, defender sus derechos, iniciar-mantener-terminar conversaciones, etc.

Las habilidades sociales han sido tratadas por numerosos autores en diferentes escuelas, unos de los máximos exponente es Solter reconocido como padre de la terapia de conducta quien en 1949 introdujo el termino basado en la necesidad de aumentar la expresividad de los individuos, algunas de las sugerencias son utilizadas en la actualidad.

OCTAVA COMPETENCIA: PENSAMIENTO POSITIVO

Definición.- Es siempre dar valor a las cosas reconociendo lo que valen y dándose cuenta de ello, entendemos por pensamiento aquella disposición que tiene el ser humano a mirar o reflejar los aspectos más favorables de distintas situaciones y la capacidad de esperar los mejores resultados. En general las personas optimistas tienden a ver la realidad en el aspecto positivo e insisten en conseguir sus objetivos dejando a un lado las dificultades que se presentan sin tener en cuenta el miedo al fracaso y apartando circunstancias adversas.

NOVENA COMPETENCIA: RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Definición.- Conflicto es todo estado emocional producido por una tensión entre impulsos o tendencias opuestas y contradictorias. La resolución de conflictos se puede definir como la búsqueda de solución más positiva y beneficiosa para cada una de las partes implicadas en una situación de

conflicto en la vida real a menudo nos encontramos con conflictos que debemos aprender a afrontar y a solucionar ya que es inevitable que estos existan, es importante educar a los niños de manera que puedan asumir y encarar dichos conflictos y es durante la etapa de Educación Infantil, cuando debemos comenzar a trabajar en ello ya que en esos primero años de convivencias y relación social es cuando pueden empezar a encontrarse este tipo de situaciones.

La solución de los conflictos deber ser positiva para cada una de las partes implicadas y se puede conseguir teniendo en cuenta las necesidades de cada una de ellas e intentando que ambas obtengan un beneficio (Asociación mundial de educadores infantiles, 2008. pp. 11-155)

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.- Es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre y sirve para la resolución de un problema determinado Estará presente en el desarrollo de toda la investigación. Se lo utilizará para identificar el problema y formular objetivos, nos permitirá a partir de la observación de campo analizar cada uno de los elementos en estudio, proporcionando información y características de cada componente, así será posible obtener resultados, ya que el tema a investigar constituye parte fundamental del Desarrollo Socio - Afectivo del niño.

SINTÉTICO.- Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis. Con la ayuda de este método se logrará organizar sistemáticamente los recursos disponibles y los procedimientos con los que se logrará alcanzar los objetivos planteados y nos permitirá formular conclusiones y recomendaciones.

DEDUCTIVO.- Es el que ayuda a fijar los conocimientos planteando conceptos, definiciones o afirmaciones. Se los empleara en el momento de efectuar el estudio de la relación que existente entre las variables, en la comparación de los datos de campo y en análisis de los resultados obtenidos, para formular un concepto global del problema (modelo estadístico)

INDUCTIVO.- Se denominan así, cuando lo que se estudia se presenta por medio de casos particulares, hasta llegar al principio general que lo rige, este método se basa en la observación, la experiencia y los hechos.

En la investigación se lo utilizará para realizar el análisis del tema, como para formular un concepto global del problema.

DESCRIPTIVO.- Los métodos descriptivos tienen como principal objetivo describir sistemáticamente hechos y características de una población dada o área de interés de forma objetiva y comprobable, se utiliza para recoger, organizar, resumir, presentar, analizar, generalizar los resultados de las observaciones. En la investigación nos permitirá describir la situación actual del problema, procurando su interpretación racional y el análisis objetivo del mismo, todo ello a través de las consultas bibliográficas.

MODELO ESTADÍSTICO.- Se utilizan en general en el marco de una marcha deductiva. La cuestión alude a la variabilidad de un fenómeno particular, y se busca comprender los componentes de esta variabilidad. Nos ayudara a construir y graficar la información obtenida, con la utilización de los instrumentos obtenidos de la investigación a través de tablas y gráficos estadísticas.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA.- Aplicada a los Padres de Familia para determinar el uso y tipo de Juego Electrónico por parte de los niños y niñas de la Unidad Educativa Fisco misional "San Francisco de Asís" de la ciudad de Loja.

FICHA DE OBSERVACIÓN.- Aplicada a los niños de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fisco misional "San Francisco de Asís", de la ciudad de Loja para valorar el Desarrollo Socio – Afectivo**.**

POBLACIÓN

La población será estudiada en su totalidad y se la detalla en el siguiente cuadro.

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SAN FRANCISCO DE ASÍS"				
PRIMER GRADO	**NIÑOS**	**NIÑAS**	**PADRES DE FAMILIA**	**TOTAL**
"A"	15	15	30	60
"E"	15	15	30	60
TOTAL	30	30	60	**120**

Fuente: Registro de matrículas de la Unidad Educativa "San Francisco de Asís"
Elaborado: Tatiana del Carmen Villalta Ochoa

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA "UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE LA CIUDAD DE LOJA PARA DETERMINAR EL USO DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS POR PARTE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

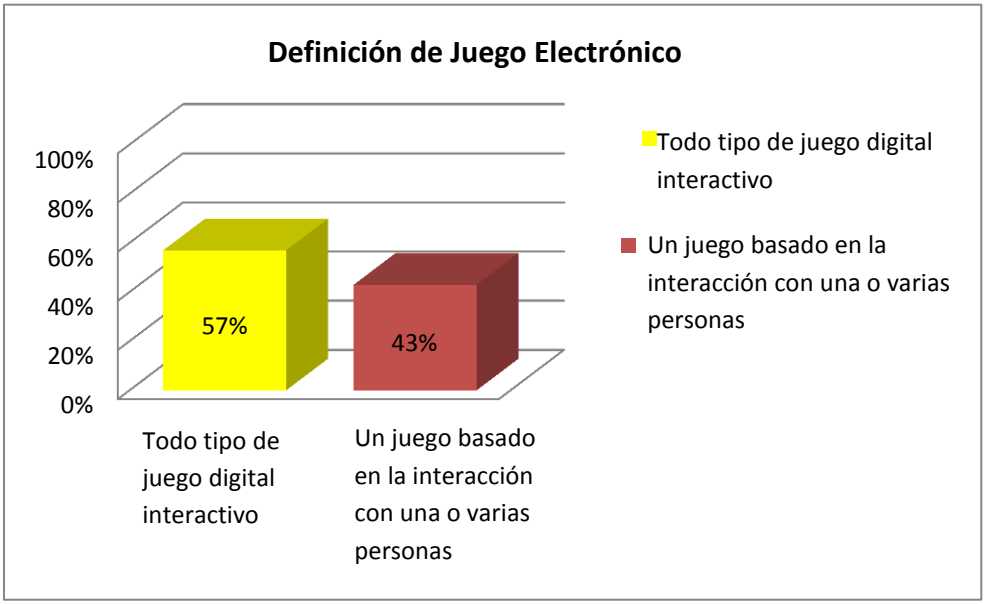
1. **¿Qué entiende usted por juego electrónico, o que es para usted juego electrónico?**

CUADRO N◦ 1

INDICADORES	f	%
Todo tipo de juego digital interactivo	34	57%
Un juego basado en la interacción con una o varias personas	26	43%
TOTAL	**60**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N °1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 57% de los padres de familia encuestados conceptualizan al Juego Electrónico como un juego basado en la interacción entre una o varias personas; el 43% desconocen lo que es un Juego Electrónico.

Juego Electrónico.- un juego basado en la interacción, entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho juego. Los juegos electrónicos más conocidos son los videojuegos, pero también existen otros como los pinball, las máquinas tragaperras, los audios juegos, ciertos juegos de tablero y varios juguetes.

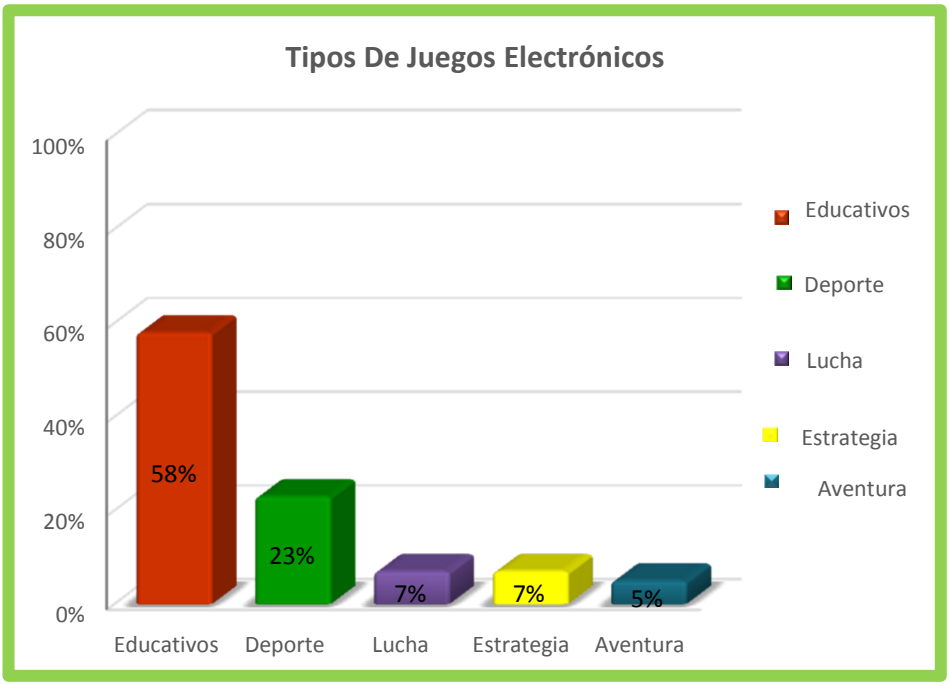
2. ¿Qué tipo de Juego Electrónico utiliza su hijo?

CUADRO N°2

INDICADORES	F	%
Educativos fines didácticos	35	58%
Deporte fines de entretenimiento	14	23%
Estrategia fines de entretenimiento	4	7%
Lucha fines de entretenimiento	4	7%
Aventura fines de lúdicos	3	5%
TOTAL	**60**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 58% de los padres de familia encuestados indican que sus hijos utilizan Juegos Electrónicos educativos con fines didácticos; el 23% deportivos fines de entretenimiento; el 7% de estrategia y lucha fines de entretenimiento; el 5% aventura con fines lúdicos.

Juegos Electrónicos Educativos.- Es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o

la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica

Juegos Electrónicos Deporte.- Un Juego Electrónico de deporte es un video juego de consola o de computadora que simula el campo de deportes tradicional. Estos videojuegos son sumamente populares. Casi todos los deportes conocidos han sido recreados con un videojuego, incluyendo Beisbol, Futbol, Futbol americano, Boxeo, lucha libre, golf, básquetbol, hockey sobre hielo, bolos, caza etc. Algunos videojuegos resaltan en realidad el campo de juego, mientras otros destacan la estrategia detrás del deporte.

Juegos Electrónicos Lucha.- El juego varía mucho de un juego a otro, pero por lo general consiste en pelear contra otro luchador, manejado por el CPU o por otro video jugador, cuya finalidad es derrotarlo o evitar que derroten al nuestro, dándole golpes o cualquier otro tipo de ataque para debilitarlo y vencerlo, así como esquivar y contraatacar cualquier ataque recibido. Este género se ha hecho muy famoso por las combinaciones complicadas de control, que incluye diagonales. Los combates suelen ser en tres rondas (lo común) o en uno solo, hay una barra de energía que indica la salud que les queda a los combatientes para ser vencidos. En los juegos más recientes

del género también hay diversos elementos en los escenarios que quitan salud.

Juegos Electrónicos Estrategia.- Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos. Según su temática los hay de gestión y bélicos. Mientras, por su mecánica, pueden ser clasificados en tiempo real.

Juegos Electrónicos Aventura.- Suele ser más que una historia, es como una película en donde tú mismo eres el protagonista juegas con el mouse, y tienes varias opciones: hablar examinar objeto, usar objeto, recoger objeto, etc., ejemplo: La pantera rosa, Ace aventura, Ton raid en, Indiana Jones, Monkey Islan.

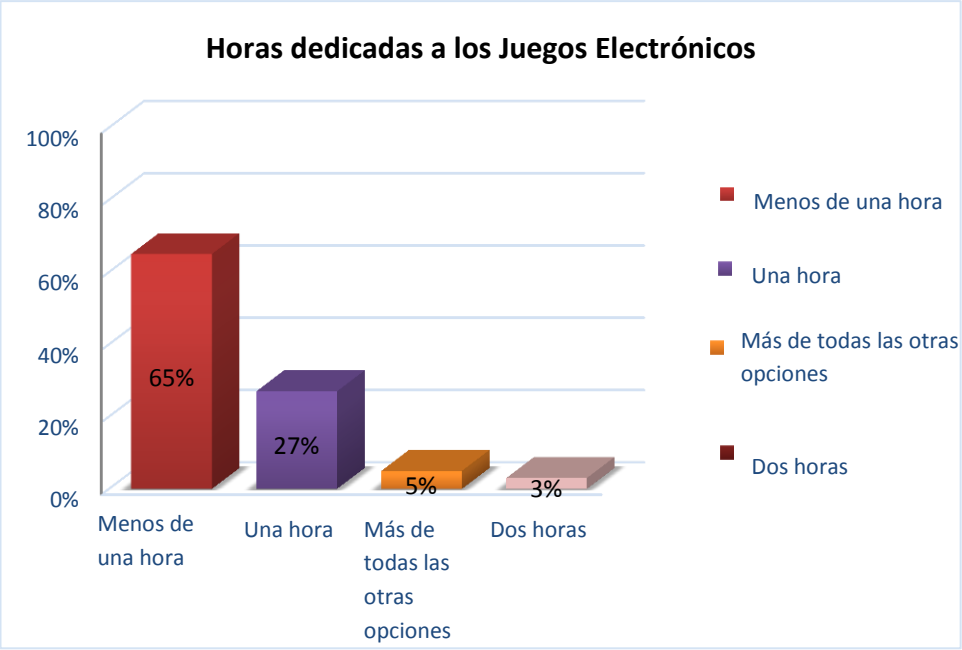
3. ¿Cuántas horas diarias dedica su hijo a los Juegos Electrónicos?

CUADRO N°3

INDICADORES	F	%
Menos de una hora	39	65%
Una hora	16	27%
Más horas de las anteriores	3	5%
Dos horas	2	3%
TOTAL	**60**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa “SAN FRANCISCO DE ASÍS”.
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta

GRÁFICO N°3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 65% de los padres de familia encuestados manifestaron que sus hijos pasan menos de una hora en los Juegos Electrónicos, el 27% dedican una hora diaria; el 5% pasan más de las otras opciones; el 3% dos horas.

Es imprescindible controlar las horas dedicadas a dichos Juegos Electrónicos ya de eso depende el desarrollo del niño y niña, pues si pasa mucho tiempo dedicado a estos se aísla e interfiere con su desarrollo,

aportan mejorías para la interpretación en los niños y niñas pero también pueden presentar pupilas dilatas por la exposición prolongada en estas pantallas.

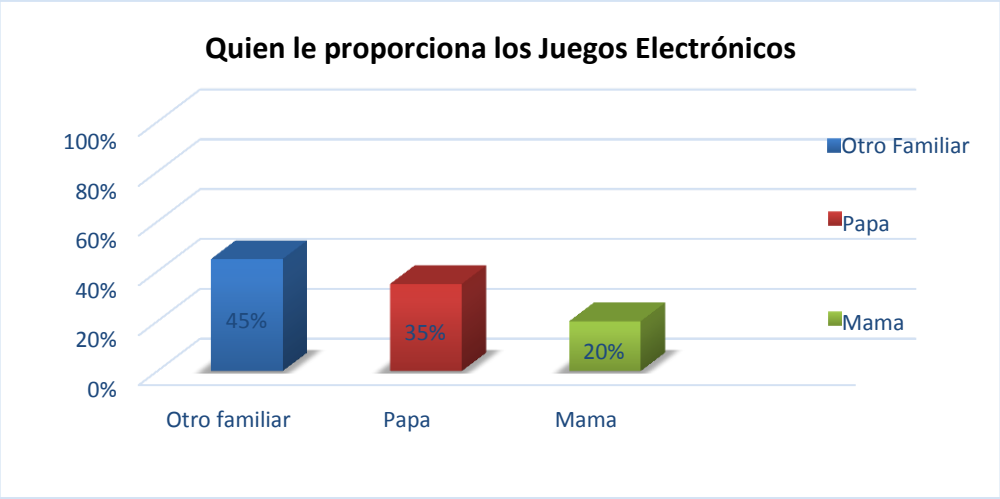
4. ¿Quién le proporciona los Juegos Electrónicos al niño /niña?

CUADRO N°4

INDICADORES	F	%
Otro familiar	27	45%
Papá	21	35%
Mamá	12	20%
Total	**60**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 45% de padres de familia encuestados manifestaron que un familiar le proporciona al niño los Juegos Electrónicos; el 35% el papá; el 20% la mamá.

El ajetreado ritmo de vida moderno implica que en muchas ocasiones los padres no puedan dedicar suficiente tiempo a la familia. Los niños comienzan a sentirse solos que no es lo mismo que estar solos.

La soledad afectiva, y son muchísimos los niños que cada vez más “están” siempre con alguien pero. No nos queda tiempo para hablar.

Esta forma moderna de “soledad afectiva” perturba a toda la familia, pero principalmente a los niños que necesitan, para su desarrollo integral, la atención, el cariño y la presencia activa de los padres, abuelos y otros familiares, se pueden apreciar en la etapa de la niñez.

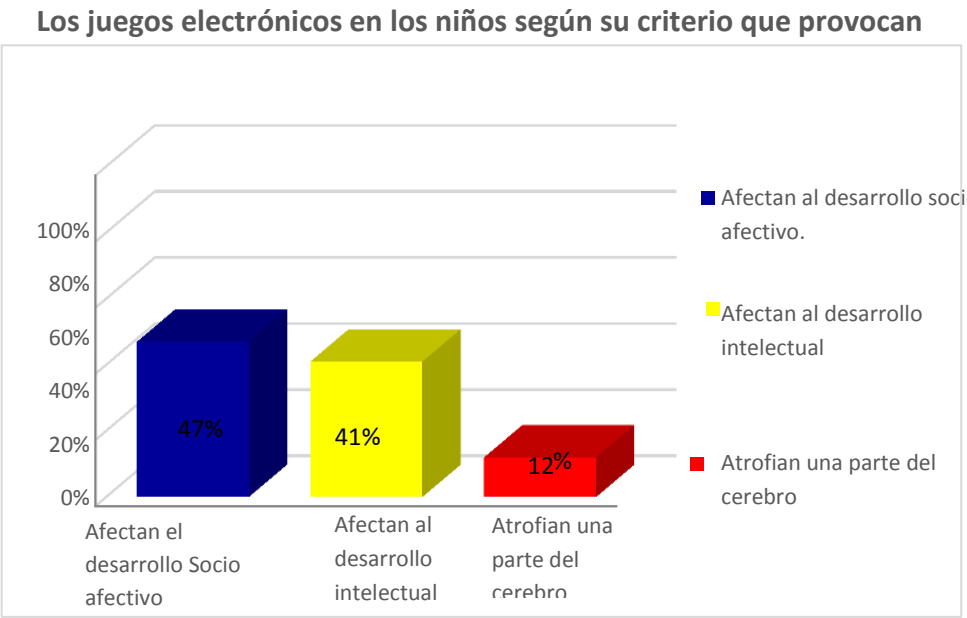
5. ¿Los Juegos Electrónicos en los niños según su criterio que provocan?

CUADRO N° 5

INDICADORES	F	%
Afectan al desarrollo socio -afectivo	28	47%
Afecta al desarrollo intelectual	25	41%
Atrofian al cerebro	7	12%
TOTAL	**60**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 47% padres de familia encuestados consideran que afecta al desarrollo socio-afectivo; el 41% afectan el desarrollo intelectual; el 12% que atrofian una parte del cerebro.

Desarrollo Socio-afectivo.- Afecta en la parte que por el simple hecho de estar en un Juego Electrónico se olvidan de convivir socialmente ya sea con la familia, con los amigos, en la sociedad.

Desarrollo Intelectual.- Los videojuegos sí que parecen afectar al desarrollo intelectual de sus jugadores, pero si discrepa mucho de ser un efecto negativo. No existen estudios a día de hoy que demuestren que los videojuegos repercutan negativamente en nuestro desarrollo intelectual. En cambio, sí parece encontrarse que los jugadores de videojuegos suelen ser personas de mayor nivel intelectual que los no jugadores, si bien no puede demostrarse que jugar a videojuegos sea la causa, sí que podemos pensar que es una consecuencia de dicho desarrollo. En cuanto al rendimiento académico en general, sólo se ha observado que los que juegan a videojuegos dedican menos tiempo a la realización de las tareas escolares. Sin embargo no existen diferencias significativas entre los jugadores y los no jugadores en relación al número de asignaturas pendientes del año anterior, ni tampoco sobre la repetición de cursos escolares.

El cerebro.- exceso del uso de videojuegos violentos puede reducir el uso del lóbulo frontal del cerebro, que está relacionado al juicio y al pensamiento crítico y a la misma vez aumenta el uso del amígdala e hipocampo que está relacionado con la ansiedad y la memoria de emociones.

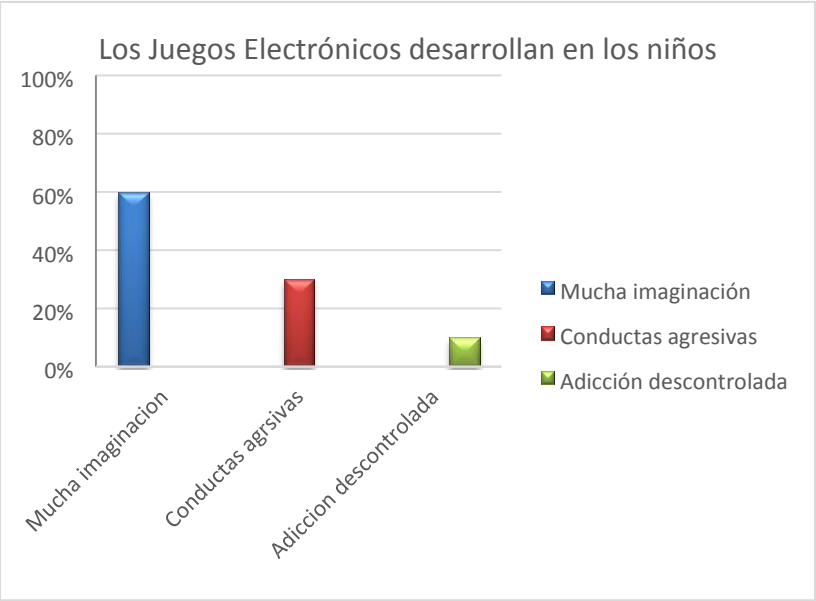
Al mismo tiempo, los videojuegos pueden tener efectos positivos. Por ejemplo, los juegos que requieren de la cooperación entre jugadores pueden mejorar las habilidades sociales y de gestión.

6. ¿Según su criterio los Juegos Electrónicos desarrollan en los niños?

INDICADORES	F	%
Mucha imaginación	36	60%
Conductas agresivas	18	30%
Adicción descontrolada	6	10%
TOTAL	**60**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta Ochoa

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% de los padres de familia encuestados consideran que los Juegos Electrónicos desarrollan mucha imaginación; el 30% desarrollan conductas agresivas; el 10% producen adicción descontrolada.

Mucha Imaginación.- Los Juegos Electrónicos pueden beneficiar a los niños y niñas potencian la creatividad y la imaginación.

Conductas agresivas.- Estos juegos pueden introducir pautas de comportamientos muy patológicas en una personalidad, su abuso aumenta la excitación fisiológicas y reducen de forma significativa la inclinación a

ayudar a los demás, lo que puede propiciar comportamientos egocéntricos y falta de sensibilidad social o llegar a destacar conductas propiamente agresivas.

Adicción Descontrolada.- El empleo incontrolado de estos Juegos Electrónicos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y niñas; El jugador ha perdido el control del juego al principio el empleo de los Juegos Electrónicos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria, si la adicción a mas el jugador puede acabar convirtiéndose en un verdadero ludópata.

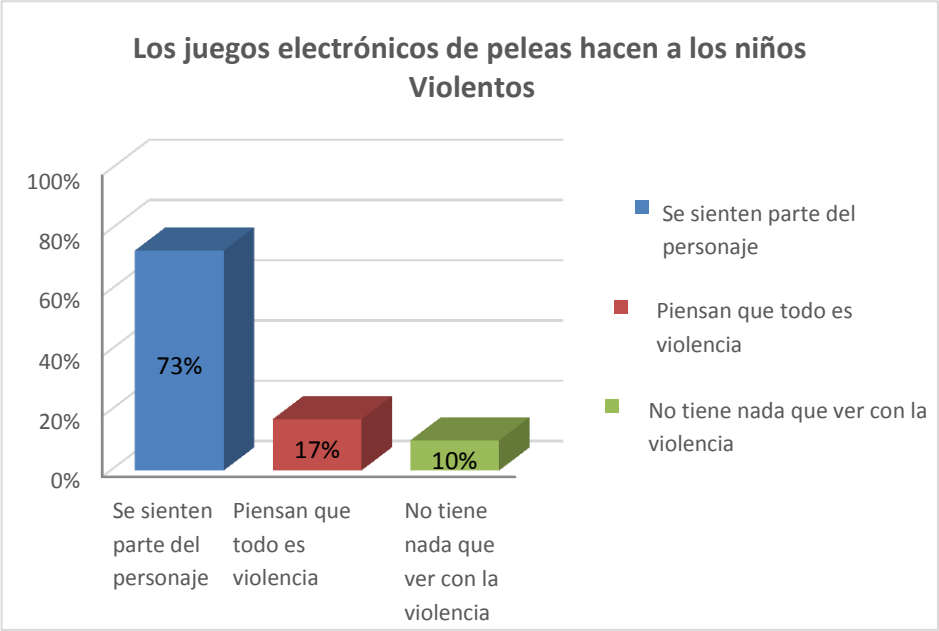
7. ¿Cuál considera usted es la razón para que los Juegos Electrónicos de peleas, ocasionen manifestaciones violentas en los niños?

CUADRO N◦ 7

INDICADORES	F	%
Se sienten parte del personaje	44	73%
Piensan que todo es violencia	10	17%
No causa manifestaciones violentas en sus hijos	6	10%
TOTAL	**60**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa “SAN FRANCISCO DE ASÍS”.
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 73% de los padres de familia encuestados consideran que los hacen violentos porque ellos se sienten parte del personaje; el 17% creen que todo es violencia, debido a los personajes que ellos están juagando; el 10% opinan que no causa manifestaciones violentas en sus hijos.

Algunos Juegos Electrónicos están cargados de violencia y agresividad lo cual puede repercutir negativamente sobre el comportamiento de niños y

niñas; debido a que Favorecen el sexismo, ya que los principales personajes representados son masculinos. Promueve la actividad repetitiva y poco imaginativa. Además el uso excesivo de Juegos Electrónicos produce sedentarismo. Favorecen la distracción en solitario, entorpeciendo la socialización con otros niños.

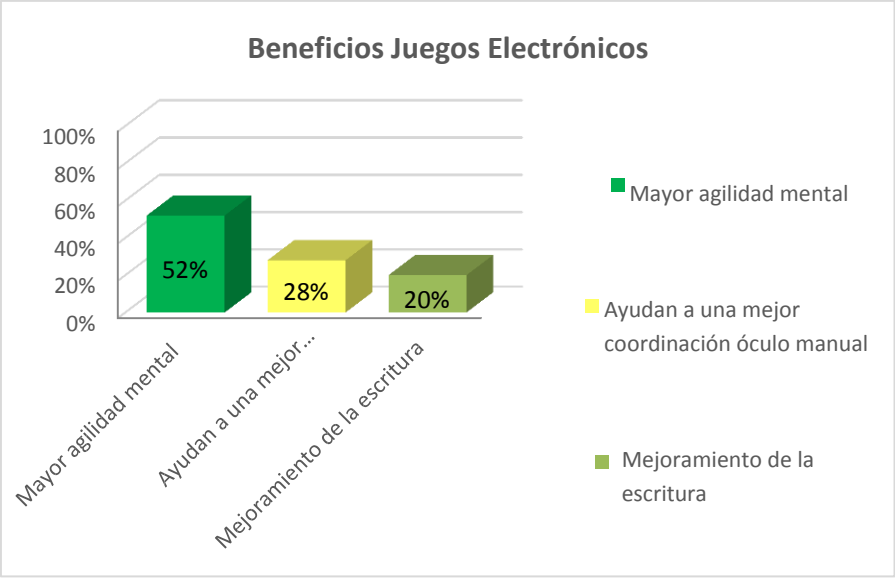
8. ¿Los juegos Electrónicos aportan algún beneficio a los niños y niñas del tipo cómo?

CUADRO N◦ 8

INDICADORES	F	%
Ayudan a una mejor coordinación óculo-manual	31	52%
Mayor agilidad mental	17	28%
Mejoramiento de la escritura	12	20%
TOTAL	**60%**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 52% padres de familia encuestados están de acuerdo que ayudan a una mejor agilidad mental y el 28% dicen que ayudan a una mejor coordinación óculo-manual y el 20% que ayuda al mejoramiento de la escritura. Está comprobado que el uso de los Juegos Electrónicos agiliza la retención de conocimientos básicos sobre un tema.

Coordinación óculo manual.-Los Juegos Electrónicos mejoran, las destrezas de atención y otras relacionadas con la vista y el tacto. Existen

muchísimas ventajas al jugar Juegos Electrónicos, muchos de ellos inculcan la perseverancia, hablando de los juegos que tratan sobre misiones o aventuras.

Mayor agilidad mental.- Otra ventaja es que casi todos los Juegos Electrónicos te obligan a leer otra lengua, por lo que si empiezas a jugar desde pequeño tu habilidad para manejar otro idioma mejorará. Sin olvidar que jugar libera estrés, lo que permite ocupar el tiempo en eso y no en otras actividades que pueden ser malas para los niños y niñas.

Mejoramiento de la escritura.-Los videojuegos mejoran la capacidad de lectura y escritura de las personas que tienen dislexia.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROGRAMA DE INTELIGENCIA EMOCIONAL A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA "UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE LA CIUDAD DE LOJA, PARA VALORAR EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO.

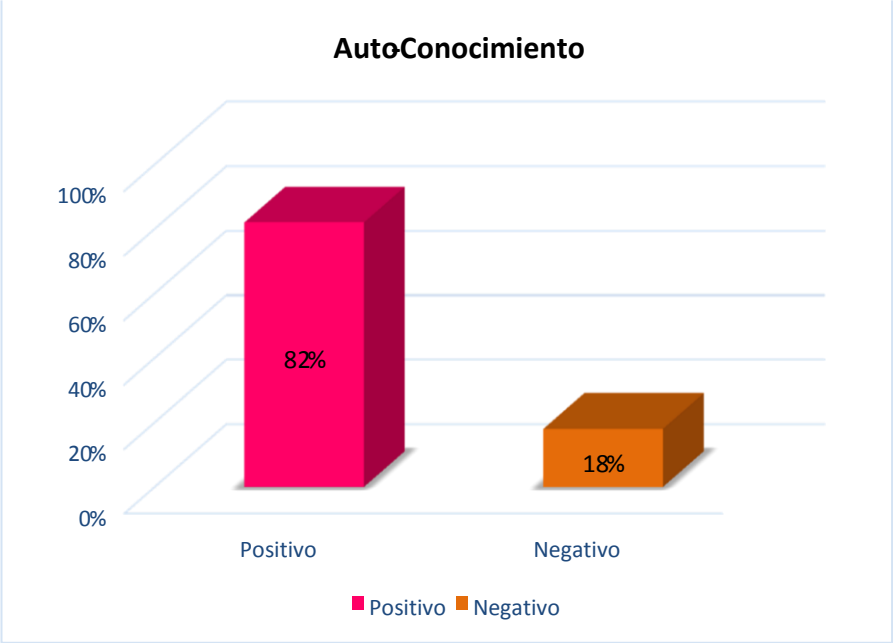
COMPETENCIA: AUTO-CONOCIMIENTO

CUADRO N◦ 9

ACTIVIDADES	Positivo		Negativo	
	f	%	f	%
Descubrirse y valorarse como un ser único y diferente de los demás	51	85%	9	15%
Descubrirse y valorarse como un ser único y diferente de los demás.	47	78%	13	21%
TOTAL		**82%**		**18%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N°9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 82% de los niños y niñas observados realizaron las actividades de la Competencia Auto-conocimiento positivamente y el 18% de manera negativa.

El Auto-cocimiento es el proceso reflexivo (y su resultado) por el cual la persona adquiere noción de su yo y de sus propias cualidades y características. Como todo proceso, puede ser desglosado en diversas fases como: auto-percepción, auto-observación, memoria autobiográfica, autoestima, auto-aceptación. No puede haber pues, auto-estima sin autoconocimiento. Es importante para los niños tener auto-conocimiento

para que aprenda a expresar sus emociones, tomar conciencia de quien es y lo que siente obteniendo confianza en sus capacidades y cualidades, e ir respetando la de los demás en si es importante para su desarrollo personal.

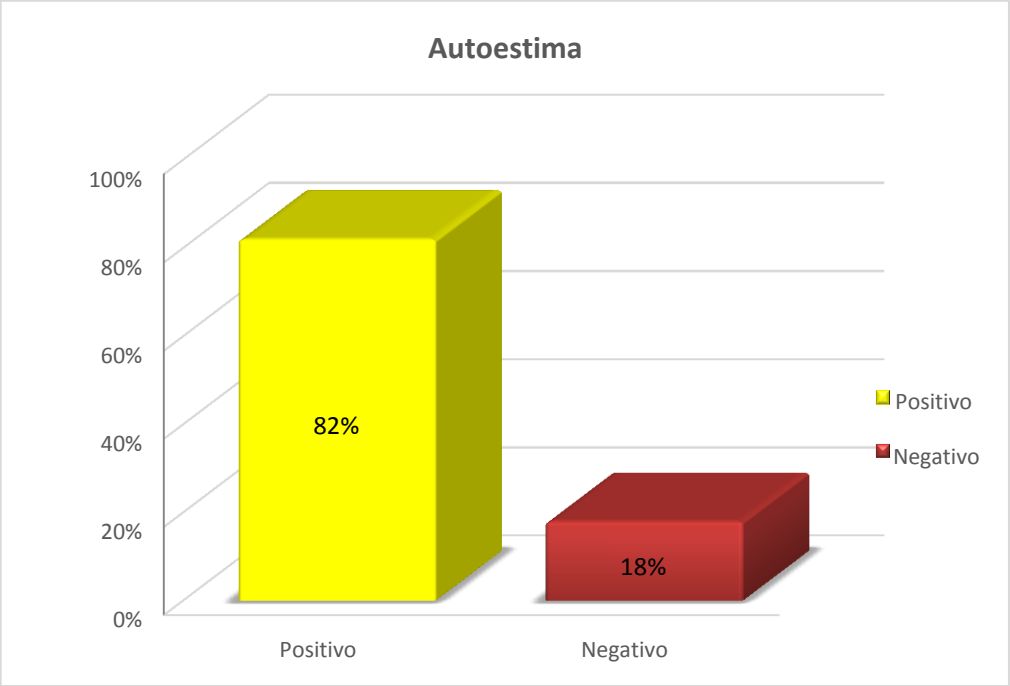
COMPETENCIA: AUTO-ESTIMA

CUADRO Nº 10

ACTIVIDADES	**Positivo**		**Negativo**	
	f	**%**	**f**	**%**
Descubrirse y valorarse como un ser único y diferente de los demás	51	85%	9	15%
Descubrirse y valorarse como un ser único y diferente de los demás.	47	78%	13	21 %
TOTAL		**82%**		**18%**

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N°10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 82% de los niños y niñas observados realizaron las actividades de la Competencia de Auto-estima de manera positiva y el 18% de manera negativa.

La Autoestima es el pensamiento positivo de nuestro ser, de nuestra manera de ser, de quienes somos nosotros, del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que configuran nuestra personalidad, además de aprender a querernos y respetarnos, es algo que se construye o reconstruye

por dentro. Esto depende, también, del ambiente familiar, social y educativo en el que estemos y los estímulos que este nos brinde. Es importante que el niño tenga autoestima para darse cuenta lo grandioso que es sentirse querido, amado, valorado y comprendido.

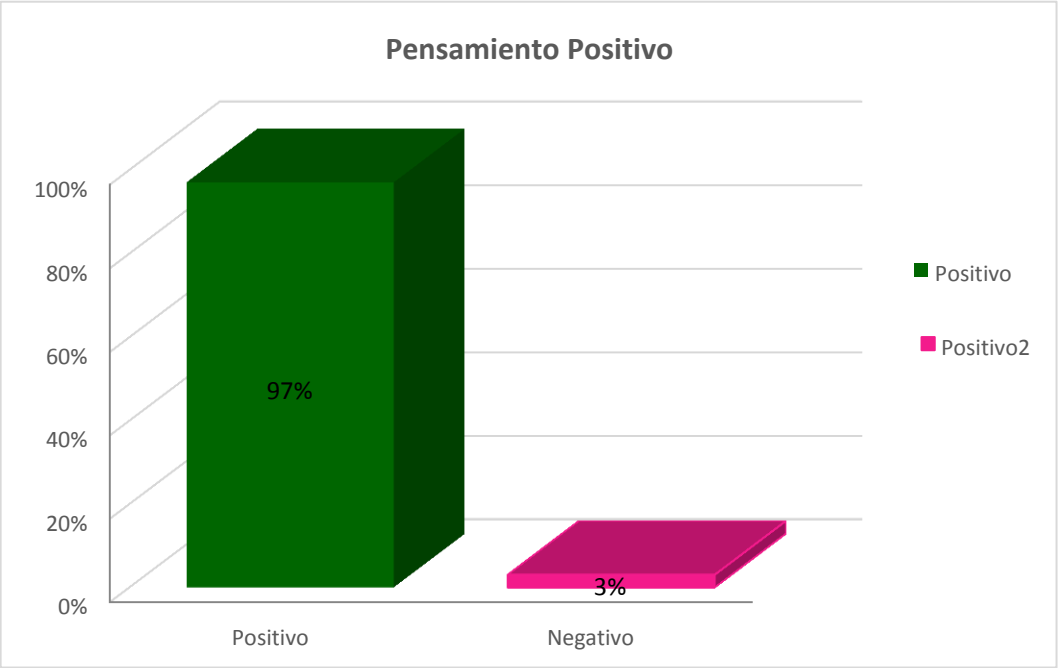
COMPETENCIA: PENSAMIENTO POSITIVO

CUADRO Nº 11

ACTIVIDADES	**Positivo**		**Negativo**	
	f	**%**	**f**	**%**
Reforzar el valor de la amistad	57	95%	3	5%
Verbalizar pensamientos positivos hacia los demás	59	98%	1	2%
TOTAL		97%		3%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N° 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 97%de los niños y niñas observados realizaron las actividades de la Competencia Pensamiento Positivo de manera positiva y el 3% de manera negativa.

Pensamiento Positivo es aquella disposición que tiene el ser humano a mirar o reflejar los aspectos más favorables de distintas situaciones y la

capacidad de esperar los mejores resultados. Es siempre dar valor a las cosas reconociendo lo que vale y dándose cuenta de ello es importante que el niño tenga un pensamiento positivo para que sea optimista a ver en el aspecto positivo e insista en conseguir sus objetivos dejando a un lado las dificultades que se presenten y sin tener en cuenta el miedo al fracaso y apartando circunstancias adversas.

COMPETENCIA: ASERTIVIDAD

CUADRO Nº 12

ACTIVIDADES	Positivo		Negativo	
	f	%	f	%
Trabajar la gesticulación y la expresividad del sentimiento a partir de un juego dramatizado	59	98%	1	2%
Pensar en los propios sentimientos y verbalizarlos poniéndoles nombre.	58	97%	2	3%
TOTAL		97%		3%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N◦ 12

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 97%de los niños y niñas observados realizaron las actividades de la Competencia asertividad de manera positiva y el 3%de manera negativa.

Asertividad es la capacidad de expresar los sentimientos, ideas y opiniones de manera libre, clara y sencilla, comunicándolos de manera positiva en el momento oportuno y a la persona indicada. La asertividad apunta a un gran conjunto de comportamientos interpersonales que se refieren a la capacidad social de expresar lo que se piensa, lo que se siente y las creencias en forma adecuada al medio en la ausencia de ansiedad. Es importante que el

niño tenga asertividad para expresar lo que siente y piensa de manera positiva sin herir a nadie.

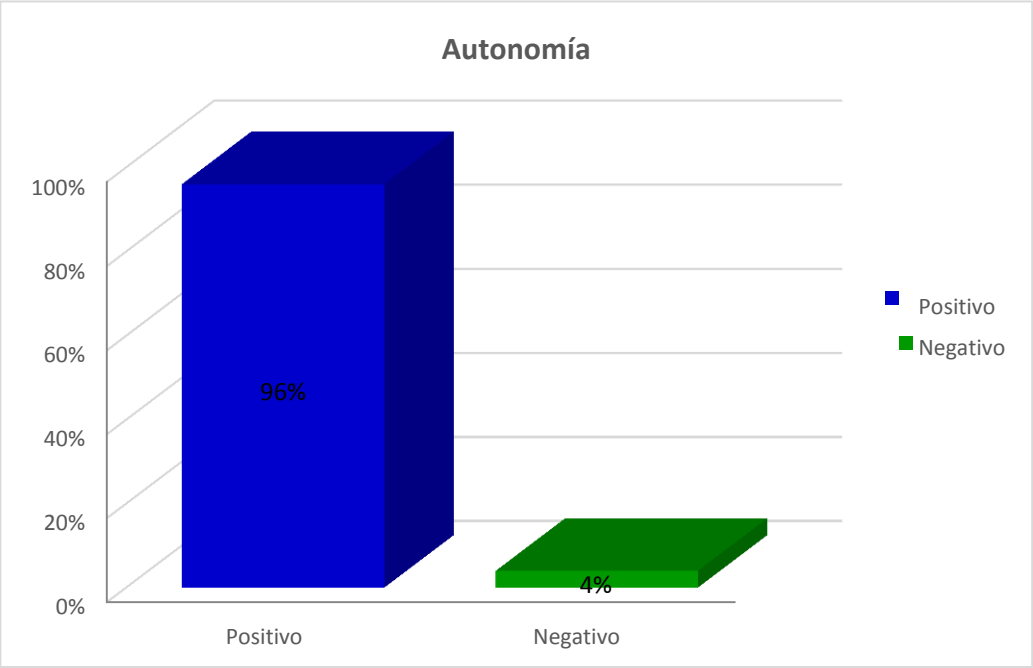
COMPETENCIA: AUTONOMÍA

CUADRO Nº 13

ACTIVIDADES	Positivo		Negativo	
	f	%	f	%
Asumir la responsabilidad de ocuparse de su ropa: ponérsela, quitársela y Ordenarla	57	95%	3	5%
Aprender a tomar pequeñas decisiones expresando sus gustos	58	96%	2	3%
TOTAL		96%		4%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N°13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 96% de los niños y niñas observados realizaron las actividades de la Competencia Autonomía de manera positiva y un 4% de manera negativa.

La Autonomía se refiere a las capacidades que obtiene gracias al progresivo conocimiento y control del cuerpo, a la adquisición de destrezas y habilidades perceptivo- motoras a nivel cognitivo alcanzado y a la paulatina formación de un auto-concepto positivo de sí mismo, lo que les permitirá tener independencia en los diferentes planos del desarrollo humano. Es importante que el niño tenga autonomía para que aprendan a controlar su comportamiento a adaptar su conducta a los requerimientos de cada

situación, a respetar normas de convivencia y de relaciones y a colaborar con los demás niños y niñas en sí asumir algunas responsabilidades.

COMPETENCIA: COMUNICACIÓN

CUADRO Nº 14

ACTIVIDADES	Positivo		Negativo	
	f	%	f	%
Comunicar lo que aprendemos y descubrimos a través de imágenes y cuentos	59	98%	1	2%
Disfrutar y dramatizar estados de ánimo a través del lenguaje no verbal	59	98%	1	2%
TOTAL		98%		2%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N 14

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 98%de los niños y niñas observados realizaron las actividades de la Competencia Comunicación de manera positiva y el 2% de manera negativa.

Es el proceso por el cual los sujetos de la **Comunicación** se hacen participes de todo lo que son o les ocurre por medio de signos verbales, escritos o de otro tipo. Ayuda a favorecer el proceso de socialización, de adaptación y de integración, ayudando a establecer vinculo, a comunicarse con sus compañeros, expresar sus ideas, sentimientos y emociones. Es importante la comunicación para que el niño aprenda a entablar contacto,

compartir y transmitir información, ideas, emociones y sensaciones entre las personas a través de las distintas actuaciones de su quehacer diario.

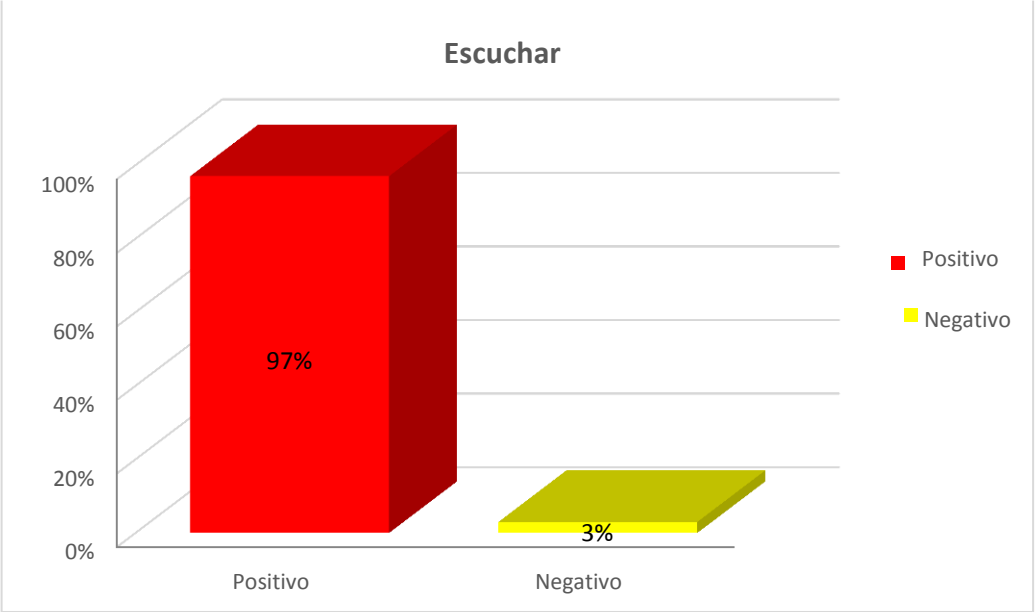
COMPETENCIA: ESCUCHAR

CUADRO Nº 15

ACTIVIDADES	Positivo		Negativo	
	f	%	f	%
Prestar atención a los sonidos que nos rodean	60	100%	0	0%
Mejorar la capacidad de escuchar y valorar la importancia de respetar el turno de palabra.	57	95%	3	5%
TOTAL		97%		3%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N◦ 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 97% de los niños y niñas observados realizaron las actividades de la Competencia Escucha de manera positiva y el 3% de manera negativa.

Escuchar es prestar atención a lo que se oye. Implica una reacción de tipo emocional que permite entender mejor el mundo y comprender a los demás. Es importante potenciar y enseñar a escuchar a los niños para mejorar la atención y concentración. Desarrollar esta capacidad le ayudará a prepararse para establecer un diálogo fluido teniendo siempre en cuenta ciertas reglas establecidas en el proceso de la comunicación: Respetar el turno de palabra, poner atención no distraerse, mirar a la persona, etc, prestando atención a su cuerpo, los objetos, el entorno y sus compañeros.

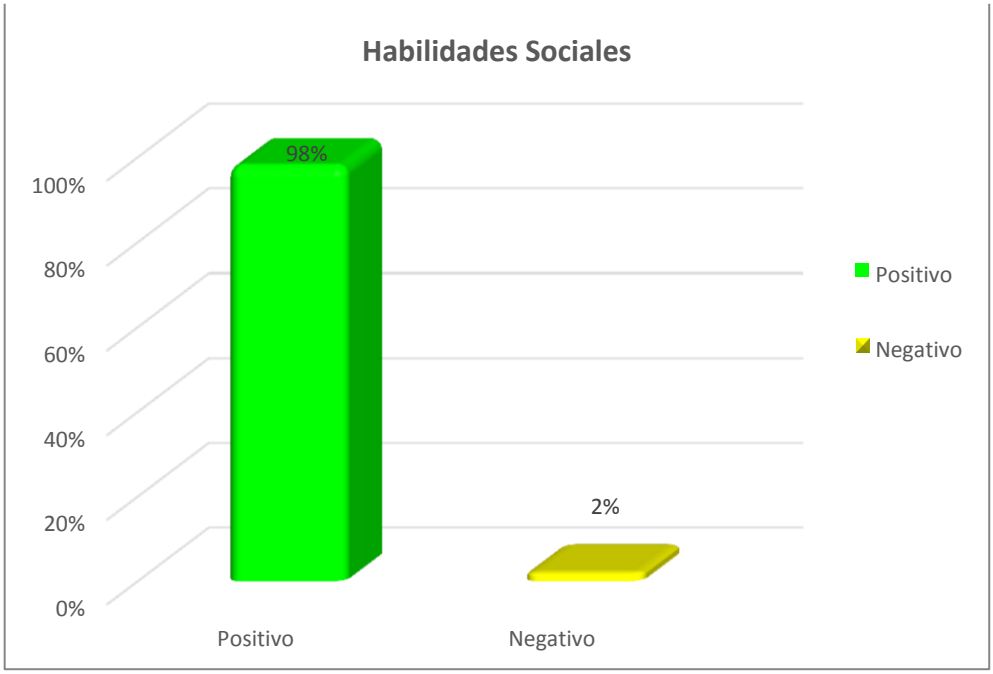
COMPETENCIA: HABILIDADES SOCIALES

CUADRO Nº 16

ACTIVIDADES	Positivo		Negativo	
	f	%	f	%
Practicar hábitos básicos de cortesía	59	98%	1	2%
Recordar experiencias de perdón	59	98%	1	2%
TOTAL		98%		2%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N°16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 98% de los niños y niñas observados realizaron las actividades de la Competencia Habilidades Sociales de manera positiva y el 2% de manera negativa.

Habilidades Sociales son las Habilidades o capacidades que permiten al niño interactuar con sus pares y entorno de una manera socialmente aceptable. Estas habilidades pueden ser aprendidas, y pueden ir de más simples a complejas: saludar, hacer y pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos, expresar opiniones, defender sus derechos, iniciar- mantener- terminar conversaciones, etc. Es importante que el niño tenga esta Habilidad Social para que sea capaz de ejecutar una conducta de intercambio con resultados favorables como saludar y despedirse, la importancia de pedir y recibir ayuda así como saber perdonar.

COMPETENCIA: RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

CUADRO Nº 17

ACTIVIDADES	Positivo		Negativo	
	f	%	f	%
Experimentar los valores y las ventajas de compartir con los demás.	59	98%	1	2%
Entender el perdón como medio de reconciliación.	59	98%	1	2%
TOTAL		98%		2%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa "SAN FRANCISCO DE ASÍS".
Investigadora: Tatiana Del Carmen Villalta.

GRÁFICO N◦ 17

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

El 98% de los niños y niñas observados realizaron las actividades de la Competencia Resolución de Conflictos de manera positiva y el 2% de manera negativa.

Conflicto es todo estado emocional producido por una tensión entre impulsos o tendencias opuestas y contradictorias.

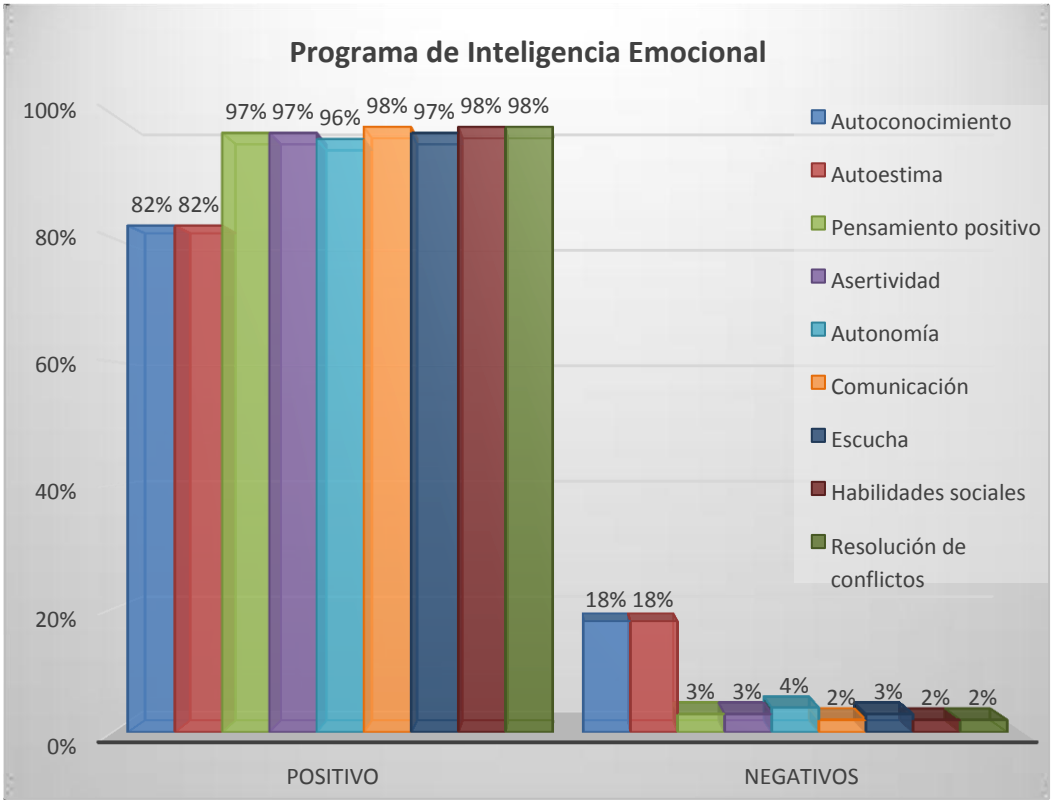
La **Resolución de Conflictos.** Se puede definir como la búsqueda de la solución más positiva y beneficiosa para cada una de las partes implicas en una situación de conflicto. Es importante educar a los niños de manera que puedan asumir y encarar dichos conflictos, que aprendan que hay situaciones que generan conflicto, reconocerlas y aprender a buscar posibles soluciones.

CUADRO RESUMEN DEL PROGRAMA DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

CUADRO N°18

COMPETENCIA	ÍTEMS DE EVALUACIÓN	POSITIVO		NEGATIVO	
		f	%	f	%
Autoconocimiento	Expresan sus emociones, toman conciencia de quiénes son y lo que sienten obteniendo confianza en sus capacidades y cualidades.	49	82%	11	18%
Autoestima	Se dan cuenta de la importancia de sentirse queridos, amados, valorados y comprendidos	49	82%	11	18%
Pensamiento positivo	Identifican situaciones o acontecimientos que suelen provocar pensamientos negativos y los sustituyen por pensamientos positivos.	58	97%	2	3%
Asertividad	Expresan lo que sienten y piensan de manera positiva sin herir a nadie	58	97%	2	3%
Autonomía	Asumen algunas responsabilidades.	57	96%	3	4%
Comunicación	Entablan contacto comparten y transmiten información, ideas, emociones y sensaciones (mensaje) entre las personas (emisor- receptor) a través de las distintas actuaciones de su quehacer diario.	59	98%	1	2%
Escucha	Valoran la importancia de escuchar, prestando atención a su cuerpo, los objetos, el entorno y a sus compañeros	58	97%	2	3%
Habilidades sociales	Identifican algunas habilidades sociales básicas: saludar y despedirse, la importancia de pedir y recibir ayuda así como saber perdonar	59	98%	1	2%
Resolución de conflictos	Comprenden que hay situaciones que generan conflicto, reconociéndolas y aprenden a buscar posibles soluciones	59	98%	1	2%
TOTAL			**94%**		**6%**

GRÁFICO N°18



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 94% de los niños observados realizaron las actividades del Programa de Inteligencia Emocional de manera positiva y el 6% de manera negativa.

La educación emocional se desarrolla durante la infancia y comprende:

Auto-conocimiento.- en la que expresa sus emociones, toma conciencia de quién es y lo que siente obteniendo confianza en sus capacidades y cualidades.

Auto-estima.- se da cuenta de la importancia de sentirse querido, amado, valorado y comprendido.

Pensamiento Positivo.- Identifica situaciones o acontecimientos que suelen provocar pensamientos negativos y los sustituye por pensamientos positivos.

Asertividad.- expresan lo que sienten y piensan de manera positiva sin herir a nadie.

Autonomía.- Asumen algunas responsabilidades.

Comunicación.- Entablan contacto comparten y transmiten información, ideas, emociones y sensaciones (mensaje) entre las personas (emisor-receptor) a través de las distintas actuaciones de su quehacer diario.

Escucha.- Valoran la importancia de escuchar, prestando atención a su cuerpo, los objetos, el entorno y a sus compañeros.

Habilidades Sociales.- Identifican algunas habilidades sociales básicas: saludar y despedirse, la importancia de pedir y recibir ayuda así como saber perdonar.

Resolución de Conflictos.- Comprenden que hay situaciones que generan conflicto, reconociéndolas y aprenden a buscar posibles soluciones.

Los niños están formando adecuadamente su inteligencia emocional y la irán madurando a medida que la practiquen, estas habilidades no solo les servirá para el desenvolvimiento en la escuela y tener amigos sino para toda la vida.

g. DISCUSIÓN

Para comprobar el primer objetivo específico: Determinar el uso y tipo de Juego Electrónico por parte de los niños y niñas de primer grado de educación general básica de la unidad Educativa Fiscomisional ‘’San Francisco de Asís’’ de la ciudad de Loja en el periodo 2013 2014. Para lograr este objetivo se utilizó una encuesta dirigida a los padres de familia y luego del análisis e interpretación de los resultados, tomando como referencia la preguntas: 2. ¿Qué tipo de Juego Electrónico utiliza su hijo? El 58% de los padres de familia encuestados indican que sus hijos utilizan Juegos Electrónicos educativos con fines didácticos; el 23% deportivos con fines de entretenimiento; el 7% de estrategia y lucha con fines de entretenimiento; el 5% aventura con fines lúdicos; y la pregunta 3. ¿Cuántas horas diarias dedica su hijo a los Juegos Electrónicos? El 65% de los padres de familia encuestados manifestaron que sus hijos pasan menos de una hora en los Juegos Electrónicos, el 27% dedican una hora diaria; el 5% pasan más de las otras opciones; el 3% dos horas.

Para comprobar el segundo 0bjetivo específico: Valorar el Desarrollo Socio - Afectivo de los niños de la unidad educativa ‘’San Francisco de Asís’’ para lograr este objetivo se utilizó el Programa de Inteligencia Emocional aplicado a los niños y niñas; luego del análisis e interpretación de los resultados,

tomando como referencia en la el cuadro N° 18, se concluye que: El 94% de los niños observados realizaron las actividades del Programa de Inteligencia Emocional de manera positiva y el 6% de manera negativa.

Con los resultados obtenidos se puede concluir que los Juegos Electrónicos incide significativamente en el Desarrollo Socio-Afectivo de las niñas y niños de lo cual se comprueba el Objetivo General.

h. CONCLUSIONES

- El 58% de los padres de familia encuestados indican que sus hijos utilizan Juegos Electrónicos con fines didácticos; el 23% deportivos con fines de entretenimiento; el 7% de estrategia y lucha con fines de entretenimiento; el 5% aventura con fines lúdicos.

- El 94% de los niños y niñas observados presentan respuestas positivas en el Programa de Desarrollo Emocional; el 6% respuestas negativas.

- Con los resultados obtenidos concluimos que los juegos electrónicos sin un control adecuado produce en los niños y niñas una adicción incontrolada aislándolos de la vida social y llevándolos a un sedentarismo, por lo tanto, se desarrolló una propuesta alternativa de solución a dicha problemática.

i. RECOMENDACIONES

- A los padres de familia que sigan vigilantes de los Juegos Electrónicos, ya que dichos juegos con moderación y bajo una supervisión de contenido no trae consecuencias, pero sin un control debido perjudica el desarrollo integral de los niños y niñas.

- A los padres de familia que tomen en cuenta y apliquen todas y cada una de las actividades diseñadas en los lineamientos propositivos como es el taller “EFECTOS DE LOS JUEGOS ELECTRONICOS” y coadyuven al buen desarrollo emocional integral de los niños y niñas investiogadas.

- A las maestras que continúen brindando la importancia necesaria al Desarrollo Socio-Afectivo e implementen más actividades que ayuden a alcanzar el óptimo desarrollo en los niños que tienen porcentaje negativo.

LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TALLER DE ESCUELA PARA PADRES "EFECTOS DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS"

AUTORA:

TATIANA VILLALTA OCHOA

DIRECTOR:

Mg. VICENTE RUIZ ORDOÑEZ

LOJA – ECUADOR

2014

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Título: Efectos de los Juegos Electrónicos

Área temática: Psicología Infantil

Nombre del facilitador: Tatiana del Carmen Villalta

Dirección: Av. Isidro Ayora y Puebla

Teléfono: 3024306 - 0986162259

Dirección electrónica: tatys.2313@gmail.com

Duración del proyecto: 85 minutos

2. OBJETIVO GENERAL

Brindar la información necesaria a los padres de familia sobre los Juegos Electrónicos y sus efectos en el Desarrollo Socio-Afectivo de los niños y niñas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer los Tipos de Juegos electrónicos y los efectos negativos de los en el Desarrollo Socio-Afectivo de los niños y niñas.
- Establecer estrategias útiles para la supervisión de frecuencia y tipo de Juego Electrónico.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

DESARROLLO DEL CONTENIDO

Los juegos informáticos han desplazado al juguete tradicional hasta el punto de que el 90% de los niños o niñas y jóvenes han jugado alguna vez con ellos (Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios, CECU). Hoy en día existe una amplia difusión de los sistemas domésticos diseñados para jugar con videojuegos y videojuegos en formato de ordenador.

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Desde su aparición en los años 70, los posibles efectos de los juegos Electrónicos, positivos o negativos, han sido objeto de una considerable polémica. La mayoría de los argumentos en uno u otro sentido se han basado más en opiniones personales y prejuicios que en los datos de investigación. En este artículo revisamos el estado de la cuestión en relación con estos argumentos, tanto negativos (adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos

médicos) como positivos (entrenamiento y mejora de habilidades, utilidades terapéuticas, uso como medio didáctico.

¿SON “NEGATIVOS” LOS VIDEOJUEGOS PARA MI HIJO O HIJA?

Los videojuegos **no son** "**negativos**" en sí mismos, pero si le dan "**un mal uso de estos**". Por tal motivo es importante realizar una selección adecuada de ellos, según la edad del niño y la niña, y que no pasen demasiado tiempo jugando. No más de 3-4 horas semanales en periodos de 30-60 minutos al día, estableciendo descansos de 15 minutos del tiempo estipulado. Por otro lado es importante supervisar el tipo de videojuegos que se va a adquirir para evitar juegos de carácter violento, sexista o discriminatorio, que puedan influir negativamente en el desarrollo del niño y la niña, limitando su uso y ofreciéndole al niño/a alternativas de ocio, tales como el deporte o el cine entre otras actividades. Por último, es mejor comprar juegos electrónicos que se puedan utilizar en compañía de la familia.

Conozca el contenido de los videojuegos

Es importante que se conozca el contenido de los videojuegos que se adquieren, así como sus instrucciones, lo que nos ayudará a elegir aquellos juegos electrónicos más apropiados para su edad. Por otro lado, los niños tienen juegos no aptos para su edad.

LA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS NO ES UNA NIÑERA

Nunca considerar a los videojuegos como sustituto de la educación familiar y menos emplearlos a modo de "niñera electrónica". Muchas veces los padres/madres "le enchufan" el videojuego para que el niño/a se siente y esté entretenido/a, con lo que estamos alimentando malos hábitos en la disciplina y educación del niño/a. Potencie la vida familiar Potenciar la vida familiar, realizando actividades en grupo, al aire libre, lectura o deporte. Juegue con sus hijos/as, ríase con ellos. Incúlqueles desde pequeños/as el placer por la lectura, la construcción de un hábito de trabajo escolar y el valor del esfuerzo para lograr los objetivos. Ofrézcales alternativas de ocio distintas al videojuego (seguro que prefieren ir a la piscina, a tomar un helado o ir al cine). Sería deseable jugar en grupo y, si es posible, entre los miembros de la familia, como forma de interacción con el niño/a. Involucrarse en el propio juego con el niño/a, para orientarle "desde dentro" y que su disfrute sea percibido con la misma normalidad que otras actividades.

ESTÉ ATENTO ANTE CAMBIOS DE COMPORTAMIENTO

La señal de alarma debe saltar en las madres y padres cuando hay un cambio brusco y significativo en la trayectoria vital o escolar del niño/a como consecuencia de la aparición de la videoconsola. Estar muy atentos ante los

cambios comportamentales del niño/a y/o actitudes como: Impulsividad, bajo rendimiento escolar, ausencias no justificadas en la escuela, cambios bruscos de humor, pérdida de peso o apetito excesivo, tristeza e incluso síntomas depresivos, taciturnos, empobrecimiento del vocabulario, repetición de palabras y frases frecuentes, trastornos del sueño con insomnio y/o pesadillas, agresividad verbal, gestual o física hacia el entorno, la familia o sí

Mismo/a, no asume sus responsabilidades, etc. Observar si se han abandonado actividades que antes realizaba (como el deporte, la lectura o las salidas con los amigos), desarrollando un individualismo exagerado

Encerrado/a en la habitación. El uso prolongado de las Videoconsolas/ordenador cansa la vista y produce malas posturas corporales con dolores musculares posteriores.

Aislamiento social

Se argumenta que la actividad de juego es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.

Rendimiento escolar

Otra de las principales críticas que se han realizado a los Juegos Electrónicos consiste en sus presuntos efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares

en el propio domicilio (p. ej., Hastings et al., 2009). Sin embargo, y a pesar de que se trata de un temor notablemente difundido, los estudios que han abordado el tema arrojan resultados diversos. En una revisión reciente encontramos una cierta relación entre el uso de Juegos Electrónicos y unos peores índices escolares, tanto en forma de rendimiento como de absentismo y de realización de tareas. Esta relación no se encuentra en todos los jugadores ni en todas las muestras, y parece estar mediada por variables como el sexo o el tipo de sistema de juego (doméstico o en salas recreativas). Sin embargo, no poseemos ningún dato que permita hablar de causalidad y, en ese caso, de direccionalidad de la misma. Es decir, a la luz de los resultados resulta tan válido deducir que los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la asistencia a clase y la realización de tareas, como argumentar que los alumnos con peores calificaciones y con peor seguimiento de las tareas educativas –por el motivo que sea– tienden a jugar más a los videojuegos que aquellos con mejor rendimiento escolar.

JUEGOS ADICTIVOS

Los nuevos juegos en línea en los que personas de todo el mundo intervienen conectándose a Internet permiten que cada participante asuma el papel de un personaje que ha de superar diversos obstáculos. Con cada prueba superada, el jugador aumenta su sentimiento de logro. El tiempo que

dedica a su personaje se convierte en una inversión y le da un sentido de satisfacción que lo impulsa a volver a jugar. Para algunos, el juego puede ser casi adictivo, una de las posibles razones por la que los juegos en línea se prolongan a veces durante meses o incluso años.

DAÑOS A LA SALUD

Estadísticas efectuadas en Estados Unidos revelan que el adolescente promedio de 12 años ve la televisión cuatro horas al día, sin contar el tiempo que pasa jugando a los Juegos Electrónico con la mirada fija en la computadora. En una encuesta realizada, más del sesenta por ciento de los niños entrevistados admitieron que a menudo jugaban más tiempo de lo que esperaban, lo cual puede resultar fácilmente en que descuiden sus tareas escolares. Un estudio que se llevó a cabo en Japón reveló que los juegos de computadora estimulan solo una parte limitada del cerebro del niño. Según el estudio, los pequeños deben dedicar más tiempo a la lectura, la escritura y las matemáticas. Pero para que su cerebro se desarrolle bien, es necesario que también jueguen al aire libre y se relacionen con otras personas. Se dice que alrededor del cuarenta por ciento de los niños norteamericanos de cinco a ocho años de edad están clínicamente obesos. Es muy probable que esto se deba a la falta de ejercicio, ya que los pequeños pasan demasiado tiempo frente al computador. Tan común es este problema, que una compañía ha fabricado un equipo de ejercicios que puede utilizarse mientras uno se entretiene con los Juegos Electrónicos. Por supuesto, sería mucho mejor que los niños limitaran el tiempo que le

dedican a estos y que participaran más en otras actividades que los ayuden a desarrollar una personalidad equilibrada.

Consideremos otra cuestión que afecta la salud: mirar fijamente una pantalla por largos espacios de tiempo puede causar daños visuales. Las encuestas señalan que por lo menos la cuarta parte de los usuarios de computadoras sufren problemas de visión. Una razón para ello es que parpadean menos, lo que provoca sequedad e irritación en los ojos. Parpadear ayuda a ver con claridad, pues estimula la producción de lágrimas y elimina las impurezas. Como los niños no son muy conscientes de sí mismos, pueden pasar largas horas jugando con la computadora, sin apenas pausar para descansar, lo cual puede causarles fatiga ocular y visión borrosa. Los expertos recomiendan que se pause por varios minutos después de usar la computadora durante una hora.

Algunos peligros de los juegos electrónicos

▸ Los videojuegos que tienen contenido violento suelen fomentar un comportamiento agresivo.

▸ A menudo hacen que el jugador se sienta más que simple espectador de la violencia, pues están concebidos para convertirlo en partícipe de esta. ▸ Pueden hacer que a las personas influenciables les cueste distinguir entre la realidad y la fantasía.

- Al igual que una adicción, a veces hacen que el jugador descuide obligaciones importantes y su relación con los demás.

- Con frecuencia consumen tiempo que los niños deberían dedicar a otras actividades importantes, Como estudiar, relacionarse con otras personas y participar en juegos creativos.
- Conllevan fijar la vista por largo tiempo en una pantalla, lo que puede causar fatiga ocular.

- Privan al jugador Del ejercicio necesario, lo que a menudo ocasiona problemas de obesidad.

- Consumen dinero y tiempo.

TEMA: TIPOS DE JUEGOS ELECTRÓNICOS Y LOS EFECTOS NEGATIVOS EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

OBJETIVO: Conocer los Tipos de Juegos electrónicos y los efectos negativos en el Desarrollo Socio-Afectivo de los niños y niñas.

TIPOS DE JUEGOS ELECTRÓNICOS

Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta. La siguiente lista de géneros de

videojuegos va acompañada de una breve descripción y varios ejemplos de cada uno. Hay que decir que cada vez es más habitual que un videojuego contenga elementos de diversos géneros, cosa que hace difícil su clasificación.

Acción

También llamados «videojuegos de lucha a progresión» son videojuegos similares a los de lucha con la diferencia que en este caso los jugadores deben combatir con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de varios niveles.

Lucha

Los como indica su nombre, recrean combates entre personajes controlados tanto por un jugador como por la computadora. El jugador ve a los combatientes desde una perspectiva lateral, como si se tratase de un espectador. Este tipo de videojuegos ponen.

Árcade

Los videojuegos árcades se caracterizan por la simplicidad de acción rápida de jugabilidad, esto obtuvo la gloria en la época de 1980. No requiere historia, solo juegos largos o repetitivos. El principal objetivo de este tipo de juegos por lo general es conseguir la mayor cantidad de puntos.

Estos tuvieron su origen a partir de las máquinas árcade; están son máquinas recreativas disponibles en lugares públicos de diversión, de ahí obtuvo su nombre este género

Disparos en primera persona

En los disparos conocidos también como, las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma, el arma se anuncia en la pantalla en primer plano y el jugador puede interactuar con éste. Esta perspectiva tiene por meta dar la impresión de ser el personaje y así permitir una identificación fuerte (Perspectiva de primera persona). Los gráficos en tres dimensiones aumentan esta impresión.

.

Deporte

Los Juegos Electrónicos de deporte son aquellos que simulan juegos de deporte real, entre ellos encontramos, golf, tenis, fútbol, hockey, juegos olímpicos, etc. El participante directamente lo juega a través del control. El propósito es el mismo que el deporte original, solo que a veces varía otros agregados. Casos como Super Mario Strikers es un ejemplo de fútbol con ciertas cosas adheridas.

Carreras

Principalmente son videojuegos que se dedican a comenzar de un punto y llegar a una meta antes que los contrincantes. Juegos así se han desarrollado de su forma común en vehículos, hasta otras formas como juego de plataformas. La idea principalmente es competir en llegar primero, y algunas veces se suele ampliar este concepto, originando herramientas y trampas para la carrera.

Agilidad mental

Estos son juegos donde tienes que pensar y agilizar el pensamiento. El objetivo aquí es resolver ejercicios con dificultad progresiva para desarrollar la habilidad mental.

Educación

Aunque antiguamente sólo se ha usado para juegos infantiles, los juegos educativos son aquellos que enseñan mientras promueven diversión o entretenimiento (Didactismo). A diferencia de una enciclopedia, trata de entretener mientras se memoriza conceptos o información. En algunos casos se duda que sea un género de videojuego, ya que el concepto no está muy desarrollado. En cierto caso estos juegos fallan enseñando más que leer, aprender y poner en práctica lo aprendido.

Antiguos videojuegos infantiles: Fine Artist, El autobús mágico.

Aventura

Los videojuegos de aventura fueron, en cierto modo, los primeros videojuegos que se vendieron en el mercado, empezando por Colosal Cave Aventure en los años 1970. Este tipo de juego se hizo famoso con los juegos de la saga y consiguió alcanzar cierto nivel de popularidad en los años 80 que duró hasta mediados de los 90Cuando el uso de gráficos se generalizó, los juegos de aventura textuales dejaron paso a los visuales (por ejemplo,

con imágenes del lugar presente) que substituyeron de este modo las descripciones por texto, que se habían vuelto casi superfluas. Estos juegos de aventura con gráficos seguían, no obstante, sirviéndose de la introducción de texto. Además, sigue existiendo una comunidad de autores y jugadores activos de ficción interactiva para el mundo hispanoparlante), aunque la participación de grandes empresas.

Plataformas

En los de plataformas el jugador controla a un personaje que debe avanzar por el escenario evitando obstáculos físicos, ya sea saltando, escalando o agachándose. Además de las capacidades de desplazamiento como saltar o correr de los personajes de los juegos de plataformas; este tipo de género puede estar más inclinado, o a la acción (generalmente cuando el usuario puede realizar ataques contra los enemigos), o a la aventura (cuando el usuario no puede atacar, sino que solo puede moverse); por lo cual no se podría catalogar ampliamente a los plataformas como un juego de aventura o de acción .Inicialmente los personajes se movían por niveles con un desarrollo horizontal, pero con la llegada de los gráficos 3D este desarrollo se ha ampliado hacia todas las direcciones posibles.

A partir del sistema de cambio de perspectiva (o movimiento de «cámara») utilizado en el famoso Super Mario 64 (de cuya técnica se basaron el resto de los juegos tridimensionales posteriormente) se ha permitido un verdadera libertad de movimiento en tales ambientes Los videojuegos de plataformas

son uno de los primeros tipos de juegos que aparecieron en los ordenadores. Aunque este género fue muy popular en los 80 y los 90, su popularidad ha disminuido en los últimos años, aún más cuando se introdujeron los gráficos 3D en los videojuegos. Esto se debe en gran parte a que los 3D han hecho que se perdiese la simplicidad de desarrollo que caracterizaba este género.

TEMA: ESTRATEGIAS ÚTILES PARA LA SUPERVISIÓN DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

OBJETIVO: Establecer estrategias útiles para la supervisión de frecuencia y tipo de Juego Electrónico.

CONSEJOS PARA PADRES: EL USO DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

❖ **Busque juegos y programas apropiados para la edad de su hijo.** Reflexione sobre la edad de su niño y seleccione cuidadosamente aquellas cosas que usted desea que vea, que aprenda y que imite.

- **Limite el tiempo que su niño y niña pasa jugando juegos electrónicos.** Mantenga un control sobre cuántas horas su niño pasa 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 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 las redes sobre Juegos Electrónicos de aprendizajes en las estaciones 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 los Juegos Electrónicos 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 verlos Juegos Electrónicos o pasar jugando los con su niño, revise de vez en cuando lo que está viendo.** Hágale 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 de Juegos Electrónicos 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 que su hijo, 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.

- **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 demasiado Juegos Electrónicos, Juegos en línea quieren hacer lo mismo. Los niños que viven en hogares en que los padres y otros familiares apartan un tiempo

tranquilo lejos de los Juegos Electrónicos para leer (solos o con otras personas), hablan con otras personas, juegan o hacen otras actividades, igualmente los imitan.

EL CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS

- **Estén atentos a las imágenes negativas sobre las niñas y las mujeres, y la violencia.** Además de presentarles figuras irreales y cuerpos desnudos de mujeres, muchos juegos dirigen la violencia hacia los personajes femeninos (al igual que hacia los masculinos). Si su hijo juega estos juegos, discutan acerca de lo que él piensa de los personajes femeninos. Es importante que su hijo les oiga expresarse en contra de las imágenes y de las ideas que ustedes consideran que son objetables.

FECHA	HORA	ACTIVIDAD	METODOLOGIA	TIEMPO	RECURSOS
06-06-2014	14H00	Saludo	Motivación inicial	2 min	• Facilitadora • Padres de familia
	14H07	Dinámica de integración	“ Llego el correo”	5 min	• Padres de familia • Facilitadora
	14H12	Actividad de ambientación	Collage efectos de los juegos electrónicos	24 min	• Computador • Infocus • Padres de familia
	14H17	Exposición del tema “efectos de los juegos electrónicos”	Actividad -participativa	24 min	• Computador • Infocus
	14 H42	Actividad de ambientación	“Lluvia de ideas”	5 min	• Facilitadora • Padres de familia
	14H47	Exposición del tema : “Consecuencias de la adicción de los juegos electrónicos”	Activa- participativa	15 min	• Computador • Infocus
	15H15	Dinamica final	“Encuentra a alguien vestido de color……”	5 min	• Facilitadora • Padres de familia
	15 H 25	Cierre y conclusiones	Activa – participación	5 min	• Facilitadora • Padres de familia

j. BIBLIOGRAFÍA:

- Estallo, J.A. (1995): Los video juegos: juicios y prejuicios.
- Gros, Begoña (Coord) (1998). Jugando con los videojuegos: educación y entretenimiento. Bilbao: Editorial Desclee De Brouwer.
- Pérez. M. A. y López, J (1993) “Los videojuegos como nueva realidad social y cultura”. Infancia y Sociedad. N1 20.
- Rojas Flores, Jorge: "Juegos y diversiones infantiles", en Rafael Sagredo y Cristián gazmuri. Historia de la vida privada en Chile, vol.3, Taurus, Santiago, 2006
- Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona, Editorial. Octaedro, España, 32p.
- Levis, D. (1997): Loa videojuegos, un fenómeno de masas. Editorial Paidós. Barcelona.
- Barrueco, V. (1993): “Videojuegos: la fiebre de fin de siglo”. IP. MARK.

  (405): 38-40, 9 REF. Universidad Autónoma de Madrid
- Estallo, J.A. (1994): “Videojuegos.
- Provenzo, E. (1991): Video kids: Making sense of Nintendo. Harward University Press. Cambrigde.
- Haeussler Isabel, “Desarrollo emocional del niño”, incluido en Grau Martínez A y otros (2000), Psiquiatría y psicología de la infancia y adolescencia. Madrid: Editorial médica Panamericana, pág. 55.
- Alonso, J. M.; Estrategias y técnicas de educación moral; Universidad La Salle; V Editores; 2004)

- Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (1990) Desarrollo psicológico y educación, II. Psicología de la Educación. Madrid: Alianza Editorial.

- Bowlby J. 1976. El Vínculo Afectivo. Editorial. Paidós.

- Sergio Rulicki (2007); Comunicación no verbal, Cómo la inteligencia emocional se expresa a través de los gestos. Ediciones Granica S.A.

- **PAGINAS WEB**

- www.Entorno familiar.com

- http://www.alfinal.com/Temas/desarrolloafectivo.php

- www.psicologosviendo.com

- historiaysistemasenpsicologia.bligoo.com

- www.redalyc.org/

- Es.wikipedia.org/wiki/historia de los videos juegos. htlm

- http://psidesarrollo2equipo11.wikispaces.com/TEMA+1.+Historia+y+conceptos+de+la+Psicolog%C3%ADa+del+Desarrollo

- http://www.laondadigital.com/laonda/LaOnda/001-100/792.

- http://www.ua.es/dpto/dspee/estudios/otros/LAS%20emociones.pdf

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA "UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS'' DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO 2013-2014".LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

Proyecto de Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA:

TATIANA DEL CARMEN VILLALTA OCHOA

LOJA – ECUADOR
2013

a. **TEMA.**

“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA “UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS’’ DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO 2013-2014”.LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

b. PROBLEMÁTICA

Los juegos electrónicos se han constituido en la actualidad en los amigos inseparables de los niños y niñas e incluso de muchos adultos, recordemos nuestra propia infancia y para quienes vivimos los juegos tradicionales los trompos y las canicas aun no imaginábamos que los juegos electrónicos iban a desplazar a estos juegos, hoy en día, sin embargo es común que los niños pasen tiempo frente a una pantalla electrónica incluso sus padres con la misma intensidad que los hijos.

Los juegos electrónicos comenzaron a extenderse de forma imparable a partir de la década de los ochenta, haciendo un hueco en muchos hogares y generando alrededor un mercado que ejerce una gran presión económica. Por otro lado, su difusión es mucho mayor en niños que entre las niñas.

Sus efectos en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos. Su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenidos) y el tiempo dedicado a ellos. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y niñas. La vida del jugador gira en torno al juego electrónico, centrado en tono del pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando, en este punto ,se antepone el uso de los juegos electrónicos a otras actividades como el deporte ,la lectura o el contacto con los amigos .Se produce incluso una ruptura con la vida social

llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas, en casos más graves la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual.

El desarrollo socio-afectivo es un aspecto importante en el desarrollo de la niñez temprana ya que si el niño práctica esto desde muy pequeño cuando sea grande no tendrá problemas para desarrollarse en la sociedad y más adelante cuando sea una persona adulta podrá disfrutar de que es una persona íntegra y sus relaciones son muy buenas.

El desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, auto imagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que se establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas, del mundo, la manera de actuar, de sentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones.

El niño pone emoción y sentimiento en todo lo que hace, y mucho más aun cuando la actividad es lúdica, por ello las realiza con entusiasmo o por el contrario se niega con gran resistencia a realizarlas.

El niño va logrando su desarrollo afectivo a través de esta emotividad y sus diferentes manifestaciones, de la misma forma como las otras personas, especialmente los más cercanos y significativos para él, como docentes, adultos, amigos, las asumen y le ayudan a vivirlas.

Maestras y Maestros en nuestras manos está el de guiar a los niños y niñas que no utilicen de manera excesiva los juegos electrónicos. Padres de familia controlen a sus hijos, que sitios y lugares frecuentan cuando salen de clases si no se soluciona este problema de la concurrencia masiva de los niños y niñas a los juegos electrónicos y su influencia en el desarrollo socio-afectivo más tarde estos niños serán, agresivos y muy violentos viviendo una realidad lateral a ellos. Es por esta razón que me permito realizar una investigación acerca de los juegos electrónicos y su relación con el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas de la unidad educativa Fisco misional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, ya que en dicha unidad educativa se está presentando esta problemática que nos está afectando directa e indirectamente a todos, porque hoy en día existen las ventajas del internet las cuales permiten que el niño no sea tan sociable no juegue con sus amigos, compañeritos de salón; Hoy una gama de accesorios como el celular, algunos poseen en sus casas las computadoras, PlayStation, entonces la presente investigación nos permitirá analizar estos aspectos que hoy en día están en proliferación.

Una vez que se tomen los correctivos necesarios, espero que se refleje el impacto de la presente investigación al mismo tiempo que se podrá observar

el cambio de los niños y niñas, pues harán conciencia del daño que se están haciendo, darán muestras de responsabilidad, mejoraran su comportamiento social dentro del aula, y mucha afectividad solo de esta manera los niños y niñas serán útiles a nuestra sociedad. Reemplazar en cierta medida los juegos electrónicos por una buena lectura, realizando deportes, tomando el juego como desarrollo de habilidades y de la creatividad. El tratamiento y la búsqueda de posibilidades de posibles soluciones a cada una de las partes del problema se rescatan valores como el respeto y responsabilidades. Por lo expuesto es pertinente investigar: ¿CÓMO LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS SE RELACIONAN CON EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA “UNIDAD EDUCATIVA FISCO MISIONAL SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA CIUDAD DE LOJA EN EL PERIODO 2013 2014?

c. JUSTIFICACIÓN.

Por medio de este trabajo de investigación se pretenderá dar a conocer sobre los juegos electrónicos y su relación con el desarrollo socio afectivo ya que esto nos permitirá saber y descubrir aspectos de gran importancia, ya que hoy en día esto de los juegos electrónicos se ha convertido en algo tan común para nuestros niños y niñas ya que la mayoría de ellos tienen acceso a las tecnologías actuales.

Es por eso que el tema seleccionado es factible de realizarlo porque se cuenta con el apoyo de los padres de familia, de los niños, niñas y docentes del establecimiento educativo antes mencionado y sobre todo porque se aportará a la solución de un grave problema de la actualidad y sobre todo por qué se cuenta con los recursos económicos y humanos para solventar los egresos que se derivan de él. Además la positiva aceptación y apertura de la unidad educativa Fisco misional San Francisco de Asís de la Ciudad de Loja.

Se espera que este proyecto contribuya y sirva de guía a padres de familia, maestras y estudiantes de la carrera; para que orienten a los niños y niñas.

También se justifica porque la realización de este trabajo investigativo, es requisito para la obtención de grado y título de licenciada en Psicología Infantil y Educación Parvularia.

d. OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL

Analizar la relación de los Juegos Electrónicos en el Desarrollo Socio Afectivo de los niños y niñas de primer grado de educación general básica de la unidad educativa Fisco misional san Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el periodo 2013 2014.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Determinar el uso y tipo de Juegos Electrónicos por parte de los niños y niñas de la unidad educativa Fisco misional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, periodo 2013-2014.
- Valorar el Desarrollo Socio-Afectivo de los niños y niñas de la unidad educativa Fisco misional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, periodo 2013-2014.
- Proponer lineamientos alternativos
- Socializar los lineamientos alternativos

e. MARCO TEÓRICO

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPITULO I

JUEGOS ELECTRÓNICOS

- Definición
- Tipos de juegos electrónicos
- Beneficios de los juegos electrónicos en los niños
- Los juegos electrónicos y su incidencia en los niños
- Efectos de los juegos electrónicos
- Algunas afectaciones biológicas y psicológicas de usar juegos Electrónicos.
- Problemas debido al uso incontrolado de los juegos electrónicos
- Juegos electrónicos y educación
- Juegos electrónicos y desarrollo socio afectivo

CAPITULO II

DESARROLLO SOCIO -AFECTIVO

- Concepto
- Tipos de afección
- Desarrollo emocional
- Las emociones socio motoras
- Regulación emocional
- Estadios del desarrollo socio-afectivo
- Relaciones sociales familia, escuela y compañías
- Desarrollo emocional
- Concepto de emoción
- Emociones básicas
- Desarrollo social
- Área emocional y afectiva
- Área social
- Área moral y afectiva
- Tipos de socialización
- Integración social
- Preescolar desarrollo: Social y emocional del niño
- El apego: Pilar del desarrollo social y emocional de la infancia.
- Visión del niño desde su dimensión sodio-afectiva de desarrollo
- Desarrollo social y emocional del niño

❖ CAPITULO I

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Definición

Un juego electrónico es un juego basado en la interacción, entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho juego. Los juegos electrónicos más conocidos son los videojuegos, pero también existen otros como los pinball, las máquinas tragaperras, los audios juegos, ciertos juegos de tablero y varios juguetes.

Los juegos electrónicos portátiles, como el tetris, Simón, el Merlín y el Light Out, usan pantallas de lamparitas o cristal líquido que son capaces de mostrar unos pocos elementos específicos al juego. Los pinball y las máquinas tragaperras originalmente juegos mecánicos, evolucionaron en la década de 1970 hacia juegos electromecánicos o electrónicos para permitir incorporar elementos de juegos más interesantes. Los audios juegos carecen de todo tipo de interfaz gráfica, y se basan en el uso del audio y el tacto.

Los juegos electrónicos son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de niños y adultos, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo, se han infiltrado en todos los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicio, constituyen uno de los principales medios de esparcimiento de

los niños. Todos los padres de familia nos enfrentamos con esta situación, que debe ser analizada, con la pareja para decidir su uso. ¿Cuántas veces hemos dicho en casa las siguientes palabras? Niños ya dejen de ver la "televisión" y de seguir jugando con el "nintendo". Ordenes, que parecieran no causar ninguna respuesta y mucho menos evitan que los niños sigan frente al televisor. Los juegos electrónicos son programas de computación de alta definición, que se conectan a cualquier televisor e integran un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos, que gracias a su imaginación puede explorar a fondo. wikipedia.com)

Gracias a los juegos electrónicos el usuario puede interactuar con un aparato en cuestión. Las órdenes que ejecuta mediante el control (también conocido como joystick)

Las maquinas creadas específicamente para alojar juegos electrónicos se conoce como árcade. Hasta hace pocos años, existían muchos Establecimientos de ocio que reunían estas máquinas.

Con el avance de la tecnología, los juegos electrónicos pasaron a ser más usuales en videoconsolas (un dispositivo que se conecta al televisor, como play Station y Wii) y en las computadoras. (www.wiquipedia.com)

En principio eran considerados como entretenimiento para niños, aunque actualmente muchos adultos son seducidos por estos juegos Mientras que muchas veces se consideró a los videojuegos como una pérdida de tiempo y fuente de distracción, los expertos tienden ahora a destacar sus valores educativos y pedagógicos.(www. Wikipedia.com)

La historia de los juegos electrónicos tiene su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables, los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico, no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas.

Los desarrolladores y la evolución primeros juegos electrónicos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los juegos no ha cesado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología. En los últimos años, se asiste a una era de progreso tecnológico dominada por una industria que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en pocos meses, pero donde a la vez un grupo de personas e instituciones consientes del papel que los programas pioneros, las compañías que definieron el mercado y los grandes visionarios tuvieron en el desarrollo de dicha industria han iniciado el estudio formal de la historia de los juegos electrónico.

El más inmediato reflejo de la popularidad que ha alcanzado el mundo de los juegos electrónicos, en las sociedades contemporáneas lo constituye una industria que da empleo a 120.000 personas y que genera unos beneficios multimillonarios que se incrementan año tras año.

El impacto que supuso la aparición cuyas implicaciones sociales, psicológicas y culturales constituyen el objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales que están abordando el nuevo fenómeno desde una perspectiva interdisciplinar, haciendo uso de metodologías de investigación tan diversas como las específicas de la antropología cultural, la inteligencia artificial, la teoría de la comunicación, la economía o la estética entre otras .Al igual que ocurriera con el cine y la televisión, el juego electrónico ha logrado alcanzar en apenas medio siglo de historia el estatus de medio artístico, y semejante logro no ha tenido lugar sin una trasformación y evolución constante del concepto mismo de los juegos electrónicos y de su aceptación .Nacido como un experimento en el ámbito académico, logro establecerse como un producto de consumo de masas en tan solo diez años, ejerciendo un formidable impacto en las nuevas generaciones que veían los juegos electrónicos con un novedoso medio audiovisual que les permitiría protagonizar e adelante sus propias historias. (Estallo, 1995)

TIPOS DE JUEGOS ELECTRÓNICOS

Los juegos electrónicos se pueden clasificar en géneros atendiendo a factores como el sistema de juego, el tipo de interactividad con el jugador.

VIDEOJUEGOS

Un videojuego es un dispositivo electrónico que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular juegos en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Gracias al videojuego, el usuario puede interactuar con el aparato en cuestión. Las órdenes que ejecuta mediante el control (también conocido como joystick) se reflejan en pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes.

- **AVENTURA**

Son juegos electrónicos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos. Por ejemplo: Tomb Raider

- **DISPAROS**

En estos juegos electrónicos el protagonista ha de abrirse camino a base de disparos, según la temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes subgéneros como disparos en primera persona o disparos en tercera persona.

- **EDUCATIVOS**

A diferencia de hace una década, hoy en día existen juegos electrónicos educativos que ayuden de una u otra forma al ser humano; por ejemplo a maximizar su agilidad mental por medio de retos matemáticos, expresados de forma divertida y sencilla.

También existen los juegos electrónicos que son utilizados para ayudar a niños autistas a reconocer personas, gracias a un programa que permite gran complejidad de expresiones faciales en los personajes.

Los juegos electrónicos educativos constituyen un mercado que todavía no se ha explorado completamente, sobre todo en Latinoamérica de los productos de este tipo provienen de países como España y Estados Unidos.

De todos los tipos de juegos que existen dentro de este sector, los que tienen mayor potencial educativo son los juegos de práctica y resolución de problemas.

En materia de estrategia, rol, aventura y simulación existen numerosos casos. Un ejemplo es “Alto a los desastres”, un juego que permite modificar variables para evitar consecuencias fatales en caso de desastres naturales. Otra opción puede ser experimentar el efecto mariposa a través de un juego de física.

Actualmente muchas escuelas están introduciendo estos tipos de juegos electrónicos como soporte para ayudar a interiorizar conceptos trabajados en clase y demás ayudan a los niños desde bien pequeños a coger agilidad y practica con el ordenador ya que en el mercado podemos encontrar juegos electrónicos que se puede utilizar a partir de dos años. Los juegos educativos se presentan en los últimos tiempos como una alternativa a los juegos electrónicos violentos.

- **ESTRATEGIA**

Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos. Según su temática los hay de gestión y bélicos.

Mientras, por su mecánica, pueden ser clasificados en tiempo real.

- **LUCHA**

Son basados en el combate cuerpo a cuerpo. Se dividen en juegos electrónicos de uno contra uno o versus, juegos electrónicos de avanzar y pegar o todos contra todos.

- **SURVIVAL HORROR**

Correspondientes al género de terror, los protagonistas viven aventuras donde deben salir airosos de situaciones típicos de una película de terror, escapar de una casa llena de zombis, huir de un asesino, resolver misterios para aplacar a los fantasmas.

- **PLATAFORMA.**

Los juegos electrónicos de plataformas se caracterizan por tener que recorrer, saltar o escalar una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el videojuego.

Suelen usar desplazamiento lateral hacia la izquierda o hacia la derecha.

El protagonistas es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando un desplazamiento de izquierda-derecha y de arriba-abajo. A lo largo y ancho de cada escenario existen una serie de posiciones en las que el jugador puede situarse, es uno de los juegos más veteranos, con una gran tradición que ha dejado joyas como las series de “Súper Mario” las cuales han perdurado hasta la actualidad y mantienen millones de seguidores tras su rastro.

- **ROL**

Se inspira en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades mientras interactúan con el entorno y otros personajes. Se suelen también caracterizar por que las decisiones de tu personaje influyen en su futuro próximo, dando la posibilidad de ir por el bien o el mal. Son diversos los subgéneros que engloba esta categoría.

- **MUSICALES**

Su desarrollo gira entorno a la música. Ejemplos: Karaoke, el guitar Hero, de baile como el Dance Central, just Dance.

- **AGILIDAD MENTAL**

Son juegos electrónicos donde el jugador debe resolver problemas que pueden ser de índole matemático, espacial o lógico en estos juegos puede haber un cronometro convirtiéndolos en una competencia a contrarreloj es frecuente encontrarlos en dispositivos portátiles algunos ejemplos son:

Tetris, Buscaminas.

- **PARTY GAME**

En este género los jugadores habrían de ir avanzando por turnos en un tablero virtual e ir superando diversas pruebas de tipos muy diversos en los que compiten entre sí por llegar lo antes posible a la meta, o conseguir la máxima cantidad posible de puntos. Algunos ejemplos son: Mario party

- **SIMULACIÓN**

Involucra al jugador en una situación simulada determinada, ya sea de gestor de un zoológico, una ciudad o una vida propia virtual. Ejemplo: Dance Revolucione.

- **DEPORTIVO**

Tabla Wii Fit ayuda a ponerse en forma haciendo ejercicio con Wii y son juegos basados en el mundo del deporte pueden subdividirse en los siguientes tipos: árcade, simulador, manager, y RPG deportivo.

- **CARRERAS**

Son juegos electrónicos en los que se pilotan diferentes vehículos, ya sean reales o ficticios, para ganar en diferentes carreras. Dentro de este apartado se pueden distinguir dos variantes árcades y simuladores ejemplo: Árcades: Mario Kart Simuladores: Gran turismo

- **NO LINEAL**

También conocidos como “sandbox”, se caracteriza por ser juegos electrónicos en los que el jugador puede elegir el orden de las misiones o viajar libremente por el mapa del juego, e interactuar con casi todo lo que este a su disposición. Estos juegos suelen ser una mezcla de disparos, luchas y carreras.

- **HABILIDAD.**

Un juego denominado tetris, creado en Rusia que se basaba en que caían tetraedros, consistía en que tenías que formar una línea para eliminar los tetraedros, como si estuvieran ensamblando piezas de un rompe cabezas, en este juego tienen que aumentar la capacidad de habilidad, es decir de mover tus dedos más rápidos para terminar este juego, esto sirve para para aumentar la habilidad de jugador.

- **PUZZ**

Son el los cuales se emplea el trabajo de la lógica como el de three wonders de Capcom, que es un conejito en una especie de laberinto que empuja bloquecitos para aplastar a sus enemigos.

- **PLATAFORMAS.**

Son los que varios dicen de aventuras, que saltas arriba de un obstáculo tratando de no caer al pozo por ejemplo el de Súper Mario Brothers.

- **AVENTURAS MÁGICAS**

Suele ser más que una historia, es como una película en donde tú mismo eres el protagonista juegas con el mouse, y tienes varias opciones: hablar examinar objeto, usar objeto, recoger objeto, etc., ejemplo: La pantera rosa, Ace aventura, Ton raid en, Indiana Jones, Monkey Islan.

- **RPG.**

En este en cambio eres parte de la historia y se destacan los puntos de energía, de ataque, de velocidad, de suerte, de agilidad y otros puntos .También se llaman juegos de roll, en el puedes ponerle tu nombre al personaje y eres el protagonista de la historia.

- **ESTRATEGIA.**

A estos se los llama estrategias de turno. Un jugador no se mueve hasta que se mueva el otro.

- **SIMULADORES.**

Son los que representan determinada acción que se realiza en objetos que existen en la realidad, como los simuladores de aviones.

- **ACCIÓN O PELEAS.**

Son de acción por que solo se pelea y golpea, aquí solo quieren golpear al contrincante. (www.monografias.com)

BENEFICIOS DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LOS NIÑOS

Mucho se ha hablado sobre los juegos electrónicos y los niños, bueno y malo, pero la última conclusión de un estudio afirma que los juegos electrónicos pueden beneficiar a los niños. Los juegos electrónicos pueden beneficiar a los niños porque estimulan el aprendizaje de habilidades como la creatividad, la reflexión, la estrategia, el ingenio, la cooperación, etc. Obviamente se darán estos beneficios siempre que los niños disfruten de los juegos electrónicos adecuados para su edad y que fomenten estos y otros valores.

Fomentan la competición autoconfianza que puedan no tener otros pasatiempos. Estos juegos pueden ayudar a mantener en forma a sus hijos. La universidad de Michigan realizó 16 estudios para analizar la actividad de cardiovascular de los niños mediante estos juegos de movimiento. Se determinó que sí tienen beneficios estos movimientos, pero no reemplazan al ejercicio cardiovascular, ya que los movimientos son más suaves y lentos. Sin embargo, al realizar estos movimientos en forma vigorosa puede tener mejores resultados en la salud. Los videojuegos representan en la actualidad una de las entradas más directas de los niños a la cultura informática y a la cultura de la simulación. Muy utilizados por niños y, son

muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores que, en mi opinión, desaprovechan una potente herramienta educativa.

Si nadie discute el valor educativo de los juegos, ¿por qué los propios educadores rechazan el papel de los videojuegos como un elemento de interés educativo? ¿Por qué no son utilizados en los centros escolares? El objetivo fundamental de este artículo es responder a estas cuestiones y ofrecer un marco de reflexión sobre las ventajas que, desde nuestro punto de vista, tiene utilizar los videojuegos como un material informático más dentro de la escuela. Gros, B. (Coord) (1998)

Los juegos electrónicos se han convertido en una nueva forma de entretenimiento que poco a poco va formando parte de la vida diaria y ocupando cada vez más el tiempo libre de niños y niñas. La gran respuesta que ha tenido este medio es debido a que contiene acción, invita a la competencia e introduce a un mundo casi real tanto por sus imágenes como por su sonido.

- Ayudan a potenciar la creatividad y la imaginación.
- Desarrollan la coordinación mano-ojo y la habilidad.
- Las personas que juegan con los juegos electrónicos hacen decisiones 25% más rápidas.

- También ayudan a concentrarte en diferentes cosas a la vez sin confundirte entre ellas y desarrollan la capacidad de resolver problemas en situaciones diversas
- Los juegos electrónicos son herramientas que ayudan en el aprendizaje de varios estímulos.
- Es un método muy eficiente en terapias de rehabilitación, con niños que presentan problemas de aprendizaje.
- Apoyan en el desarrollo de habilidades psicomotoras.
- Son un elemento muy útil en el desarrollo cognitivo.
- Enseñan formas de aprendizaje rápidas, atractivas y provechosas.
- Ayudan a resolver problemas de lateralidad y dislexia.
- Pueden ser de gran apoyo para los niños con discapacidad mental.
- Se puede desarrollar la capacidad de ver periféricamente.
- Algunos juegos electrónicos incitan a los niños a leer mejor.
- Ayudan en el aprendizaje de un nuevo idioma.
- Mejoran la capacidad para aprender y analizar la información visual.

Se reconoce por un lado, el que los juegos electrónicos o "favorece el aprendizaje y crecimiento del niño al obligarlo a superarse a sí mismo, buscar nuevos conocimientos y ganar en concentración", pero también. La consecución de un determinado objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a éste a perseverar en él. De esta forma se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Además, el niño perderá en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo. Pérez, M. A. y López, J. (1993)

La necesidad de rapidez en la toma de decisiones predispone al niño a actuar de esta forma sin dejarse llevar excesivamente por las dudas. En este contexto, los juegos electrónicos son un tipo de entretención electrónico que se configura a partir de programas informáticos de aplicación multimedia, y dado que para su utilización se requiere de diversos estímulos sensoriales y la participación activa de un usuario, son considerados un multimedia interactivo (Levis,1997). Dentro de la masiva difusión y utilidad práctica de esta tecnología, el campo del divertimento ha adquirido gran popularidad, principalmente a nivel de niños y adolescentes, masificación que ha hecho que el uso de los juegos electrónicos haya generado una constante polémica en cuanto a la influencia y repercusión que éstos podrían tener en los niños, existiendo preocupación sobre los peligros de una exposición constante, vinculada a la violencia.

EFECTOS DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Los juegos electrónicos, una herramienta tecnológica de moda y casi necesaria en casi todos los hogares del mundo, se han convertido en un arma de doble filo para los aficionados a estas máquinas. Sus efectos en los en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos. Ahora bien, según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos. A la hora de hablar de los juegos electrónicos he procurado comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos, así como una serie de recomendaciones para su uso adecuado.

Problemas debidos al uso incontrolado de los juegos electrónicos. Por un lado, están ampliamente descritos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Al principio el empleo de los juegos electrónicos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. Si la adicción va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata.

La vida del jugador gira en torno al juego. En este punto, se antepone el uso de los juegos electrónicos a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. La atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad. Se produce en esos casos un deterioro en el rendimiento académico significativo apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento.

El uso excesivo se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar un sedentarismo nocivo para la salud del niño. Este sedentarismo ayudado por el consumo de alimentos perjudiciales (chucherías) desencadena la aparición de sobrepeso y obesidad. ESTALLO, J.A. (1994).

- **Problemas derivados del contenido**

Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del niño o llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa.

Especialmente nocivos son los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como

premio o víctima). Estos juegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación como la del niño. En este sentido, no hay que olvidar que en la infancia el desarrollo de la personalidad depende entre otras cosas de modelos o estereotipos sobre los que el niño y la niña centran su atención. He aquí algunos problemas presentados en los niños y niñas que se afanan en jugar por largas horas los juegos electrónicos:

- Pobres destrezas sociales
- Falta de tiempo para la familia, el trabajo y los estudios
- Calificaciones bajas
- Ejercitar menos y ganar peso
- Comportamientos y pensamientos agresivos

Pero también "lo alejan del mundo real, lo aparta de la sociabilidad (historiaysistemasenpsicologia.bligoo.com)

Los estudios sobre el efecto de los juegos electrónicos coinciden en reconocer el tiempo dedicado a estos como uno de los aspectos responsables de las consecuencias negativas. Durante su empleo, los niños se someten a una gran tensión psíquica y física. De acuerdo con el tiempo, el tipo de juego y a las características personales, se genera estrés, irritación y alteración.

Aunque algunos juegos pueden ser fuente de entretenimiento para emplear el tiempo libre, que a su vez incide positivamente en el adecuado desarrollo de los procesos cognitivos; otros pueden generar conductas nocivas y su abuso puede crear adicciones.

Los estudiosos del tema aseguran que algunos juegos electrónicos benefician habilidades y destrezas importantes para el proceso de enseñanza aprendizaje, pues incorporan capacidades de organización y control. Además, avivan destrezas motoras o incluso jugadores con dificultades de adaptación refuerzan su autoestima. En la Medicina, por ejemplo, su uso adecuado ha motivado a pacientes esquizofrénicos; los videojuegos de bolsillo han sido empleados satisfactoriamente en el tratamiento de conductas compulsivas y autodestructivas. En Cuba, sin ir más lejos, se ha probado en varias ocasiones su uso terapéutico en el tratamiento de niños con Síndrome de Down u otros con retardo en el aprendizaje.

Sin embargo, las consecuencias positivas derivadas del empleo de los juegos electrónicos dependerán, en gran medida, del tiempo de uso y de los contenidos. Algunos consejos provenientes de la experiencia diaria sugieren que esta no debe ser la forma para tener al niño entretenido. Deben establecerse reglas en cuanto a la hora, días y contenido.

En el caso de los juegos electrónicos violentos, su abuso aumenta la excitación fisiológica y reducen de forma significativa la inclinación a ayudar a los demás, lo que puede propiciar comportamientos egocéntricos y falta de sensibilidad social o llegar a destacar conductas propiamente agresivas.

Está muy extendida la creencia de que los juegos electrónicos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños.

El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los niños por los juegos electrónicos y la incorporación progresiva de características violentas o agresivas en los nuevos juegos. Desde que en el año 1973 se creó el juego de Pong, simulando una rudimentaria partida de tenis, y después la creación de los Space Invaders (mata marcianos), Pac-Man (come-cocos), y otros similares, se ha comenzado una "carrera armamentística" que ha dado paso a juegos en los que el componente violento, bélico y agresivo ha ido adquiriendo cada vez más intensidad y más realismo. Los juguetes de guerra actuales son "casi reales", como el de la Guerra del Golfo; las peleas callejeras son casi humanas, en cuanto a sus movimientos y la sangre que se esparce por la pantalla; los combates entre humanos o entre seres de otros mundos son cada vez más brutales, tal como "Mortal Kombat", en el que la Versión II supera en crueldad a la versión I.

Muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los juegos electrónicos y programas de televisión en general. Hablamos del sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad, etc. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están presentes en nuestro entorno social, de manera que los comportamientos que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aceptación social.

Se puede afirmar entonces que a pesar de que muchas investigaciones no son definitivas, las recomendaciones relacionadas con los juegos electrónicos hacen una llamada a la prudencia en su uso, ya que numerosos estudios (Klemm, 1995; Ballard, M. -Wiest, R., 1995;) ponen de manifiesto que existe una relación entre la práctica de los juegos electrónicos violentos y la conducta agresiva de los niños así como con otros problemas relacionados y derivados de ella. No todos los juegos electrónicos reciben la misma aceptación por parte de los usuarios. Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego y la estructura formal del mismo. Atendiendo a la clasificación temática realizada por (Funk, 2006), los juegos preferidos por los niños fueron los siguientes:

Tipo de Juego Aceptación

De violencia Fantástica 32%

Deportivos 29%

De violencia humana 20%

Guerra 17%

Educativos 2%

Mediante el análisis de estos resultados se evidencia que los juegos catalogados como "educativos" reciben una muy baja valoración por parte de los niños y, mientras que quienes tienen como tema la violencia ocupan una primera situación con cerca de un 50 % del mercado; Según un estudio realizado recientemente en la provincia de Villa Clara, más del 50 % de los niños escolares utilizan algún tipo de juego electrónico todos los días, tres veces o al menos una vez por semana. Y contradictoriamente a lo que muchos piensan, su acceso no está relacionado estrictamente con la situación económica. Los investigadores detectaron que los lugares que se dedican al alquiler de los juegos electrónicos son un fenómeno extendido y popular entre los adolescentes. Existe una modalidad donde los usuarios juegan en la misma casa del que alquila, y el tiempo dedicado a la actividad no es tan significativo.

Los padres no necesariamente conocen esta situación, por tratarse de casas cercanas. En la otra modalidad, La elevada motivación por los juegos electrónicos, incide en que en ocasiones el niño busque por diferentes vías el dinero, lo cual demuestra la teoría

De que se desencadena una serie ininterrumpida de actitudes inadecuadas para el desarrollo de los niños producto de la interacción y el uso de manera excesiva de los juegos electrónicos.

Otros estudios , han centrado su atención en destacar los estilos de vida que asumen los niños a partir de la utilización de los juegos electrónicos y que pueden ser perjudiciales a la salud, en este sentido resaltan las posturas adoptadas durante el juego pueden ocasionar padecimientos musculares o vicios posturales, como tendinitis y cambios circulatorios, se hace alusión de igual forma al sedentarismo, la obesidad, etc., factores que de igual manera repercutirán a largo plazo en la salud física de los niños.

De manera general, e independiente a las teorías contrapuestas que apoyan el uso de los juegos electrónicos como una alternativa para el desarrollo y fortalecimiento de determinadas adquisiciones y logros en los niños, se hace necesario llamar la atención de padres, tutores y toda la sociedad en general sobre los temas que están prefiriendo nuestros niños en sus juegos electrónicos los estilos de vida que asumen ante la aparición de los mismos, el tiempo que se les permite para su uso, etc., de modo que pueda ser este

fenómeno mayormente controlado y minimizadas sus consecuencias y permita la recreación y el disfrute de nuestros niños y no una fuente generadora de violencia y conductas que a largo plazo pueden ser denominadas socio paticas.

❖ Los efectos derivados del empleo de los juegos electrónicos dependerán, en gran medida, del tiempo de uso y de los contenidos, por lo que se hace necesario informar a los padres sobre cómo proceder, dosificar y controlar el uso y no verlos simplemente como una forma para que el niño «esté tranquilo».

❖ Los juegos catalogados como "educativos" reciben una muy baja valoración por parte de los niños, mientras que quienes tienen como tema la violencia ocupan una primera situación con cerca de un 50 % del mercado;

❖ Antivalores como el sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad, etc. están presentes en muchos de la actualidad.

❖ Los estilos de vida que asumen los niños a partir de la utilización de los juegos electrónicos y que pueden ser perjudiciales a la salud física,

ocasionando padecimientos musculares o vicios posturales, como tendinitis y cambios circulatorios, sedentarismo, obesidad, etc. Barrueco.(1993)

Los efectos perjudiciales en niños, demostrando la conexión entre los juegos electrónicos violentos y un comportamiento agresivo posterior. En general, aunque estos juegos no han sido implicados directamente como causantes de psicopatologías severas, los estudios sugieren una relación con comportamientos agresivos. La misma relación ha sido notada con los programas de televisión con alto contenido de violencia.

Algunos psicólogos consideran que estos juegos ofrecen ventajas y que muchos niños pueden desarrollar sentimientos de eficiencia, seguridad y auto-estima, sin embargo, otros autores sostienen que únicamente conducen a una mayor agresividad.

Otro problema observado es que estos juegos favorecen la distracción en solitario, entorpeciendo la socialización con otros niños. En la mayoría de juegos electrónicos, un solo jugador adopta el rol de héroe que combate contra las fuerzas del mal. Por otra parte, también se afectan las actitudes ante el sexo femenino, por ejemplo: en muchos de los juegos el protagonista y la mayoría de los personajes pertenecen al sexo masculino y las acciones que se deben ejecutar tienen como objetivo el rescate de la secuestrada damisela en peligro. Estallo, J. A, (1995)

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INCIDENCIA EN LOS NIÑOS

En el mundo contemporáneo los juegos electrónicos se han hecho realidad y están formando parte de nuestra vida cotidiana. Si pensamos en nuestras propias infancias, esta realidad virtual no se esbozaba ni siquiera en nuestra capacidad imaginativa; hoy día, sin embargo, desde la misma vida intrauterina es común que los chicos pasen tiempo (con sus mamis, obviamente) frente a una pantalla electrónica.

Estamos en condiciones de afirmar, entonces, que un buen porcentaje de niños habitantes de nuestro medio tiene conocimiento de ellos. Y es claramente visible a nuestros ojos la admirable habilidad que comúnmente tienen para desarrollar esas actividades: ¿a cuántos de nosotros no nos ha pasado de asombrarnos al ver con qué soltura se maneja un niño frente a una pantallita electrónica? Y ni qué hablar del interés con que lo hace.

Es que el avance tecnológico de que estamos siendo partícipes nos sumerge a todos, pequeños y adultos, en una serie de cambios de consideración que no podemos negar.

Tengamos en cuenta que nuestra propia estructura de personalidad nos hace vulnerables a las nuevas situaciones, nos movilizan afectivamente y es imprescindible entonces que transitemos por un período de adaptación, de acostumbramiento. Y así todo sigue evolucionando. Son muy frecuentes y

válidas, por cierto, las dudas acerca de la incidencia negativa de los juegos electrónicos en el desarrollo del niño. Creemos que merecen ser atendidas.

Pensemos primeramente lo siguiente: para que un niño se desarrolle sanamente será necesario que se vaya adaptando a las diferentes situaciones en que se encuentre, y para ello tendrá que ir poniendo en práctica todas sus potencialidades tanto afectivas como intelectuales, espirituales, y biológicas. Y este avance del mundo electrónico no queda fuera de su realidad. Entendemos entonces que evidentemente tendrá que ir participando de él. Dándole precisión junto con el estímulo en casi permanente movimiento que se está viendo a través de la pantalla. La atención deberá estar operando a un nivel máximo, podríamos decir, pues de lo contrario, se correrá el riesgo de perder el juego (o las posibilidades de ganar, etc.). Y por consiguiente, el nivel de ansiedad que tendrá el participante será también elevado.

Es muy frecuente ver a los niños, enfrascados en una competencia o pelea con un "personaje electrónico", acelerar su propio ritmo y mover su cuerpo, rezongar, festejar, y hasta gritarle en algunos casos.

Evidentemente se están expresando también, a través de este tipo de juego, emociones, sentimientos, fantasías, deseos irrealizables en la vida real. Tengamos presente además, que no todos los juegos electrónicos son de enfrentamientos, de competencia, de destrucción, etc.; los hay didácticos

también. Es así que pensamos que el desarrollo de una actividad lúdica electrónica, no necesariamente tiene que ser perjudicial para el crecimiento de un chico; sino que muy por el contrario, y dentro de ciertos parámetros, puede ser favorecedor del mismo.

Consideramos que como toda actividad que exija un elevado nivel de tensión, debe desarrollarse durante un tiempo limitado; no es lo mejor que un chico permanezca horas frente a una pantalla electrónica, en tanto le generará un elevado desgaste, y lo cansará en todo sentido, además de poder afectar su estado anímico. De esta manera, mientras está participando de esa actividad, está medianamente desvinculado de su entorno; a veces uno les habla a los niños y es como si ni se enteraran. Creemos que todo ser humano tiene derecho a mantener cierta privacidad, a darse un tiempo de esparcimiento, de disfrute, y no por ello pierde contacto con su realidad. Bien sabemos que en el correr de nuestros días, tanto las computadoras como otros dispositivos con juegos electrónicos están poblando buena parte de casas de familias, de instituciones educativas y sociales.

No desconocemos que en torno a los lugares públicos de juegos electrónicos, donde es escasa la asistencia de niños, se entretejen importantes conjeturas: se habla del ambiente negativo, de las malas influencias, etc., etc. No es tarea nuestra emitir juicios de valor.

Sin embargo, abordando este tema desde el punto de vista de la infancia, entendemos que la palabra y el ejemplo de cada padre, madre y/o educador serán fundamentales en el desarrollo del niño. Somos nosotros quienes, de acuerdo a nuestro sistema de valores, a nuestros conocimientos, a nuestra experiencia de vida, y a nuestros anhelos, debemos tomar decisiones por nuestros niños, pues bien sabemos que nos necesitan para irse formando y lanzarse a la vida. Es tarea nuestra protegerlos e instrumentarlos para su futuro.

AFECTACIONES BIOLÓGICAS Y PSICOLÓGICAS DE USAR JUEGOS ELECTRÓNICOS

Los juegos electrónicos se han extendido al punto de constituirse en el principal pasatiempo de niños y niñas, llegando a afectar sus funciones vitales y responsabilidades. Pero el riesgo mayor y creciente es que generan adicción con todo el cortejo de complicaciones y secuelas.

Considerando que existen realidades sociales específicas es que los autores elaboraron y ensayaron un test que permite identificar los casos que presentan esta adicción específica.

La ludopatía (del latín ludus, juego y del griego, patehia afección o padecimiento) es la adicción del individuo a los juegos. La adicción se caracteriza por episodios continuos o periódicos de descontrol sobre el uso de algo, uso a pesar de las consecuencias adversas, con distorsiones del pensamiento, así como la negación del problema.

- El juego patológico se introduce en la vida de una manera inadvertida progresiva, puede conducir a la dependencia social, psicológica y biológica, que daña la integridad y libertad de quienes lo padecen. Esta adicción que no es más que la resistencia de la persona a dejar de hacer algo, se presenta en dos fases de desarrollo: primero es la fase placentera en la que se disfruta la actividad realizada ya que produce sensaciones muy placenteras, posteriormente para obtener el mismo placer no es suficiente la misma dosis puesto que aparece resistencia por parte del organismo a permanecer en excitación permanente, es decir que al tratar de conseguir el estado de placer, se necesitar{a incrementar el estímulo y con ello se inicia la dependencia.

La segunda fase es la abstinencia en donde el cuerpo se desintoxica y entra en un estado desagradable y de sufrimiento, volviéndose en una necesidad imperiosa el estímulo adictivo; es aquí cuando la adicción ya no busca solamente el placer, sino también la tranquilidad básica para seguir viviendo.

Salud

Está demostrado que los videojuegos pueden ser nocivos para la salud de los niños; dentro de sus efectos destacan la adición a los mismos, crisis convulsivas en 1 por ciento de los niños con epilepsia fotosensible, estimulan actitudes violentas que afectan las actividades cotidianas, propician la falta de atención, fomentan el aislamiento, inflamación de los tendones de la mano (ni tendinitis) e interfieren en el desarrollo intelectual.

El uso continuo del juego electrónico puede generar molestias como dolor de cabeza, irritación de los ojos, dolores musculares y vicios de postura, que están en relación directa con tiempo empleado en el juego.

La ludopatía a los juegos electrónicos, dentro de un enorme grupo, es el abuso excesivo de juego con consolas o computadoras los mismos que se convierten en su mundo, su quehacer cotidiano y fuente de placer principal.
La ludopatía se caracteriza por el aumento de la frecuencia y del dinero invertido, las complicaciones crecientes (ruina económica, ruptura de relaciones familiares, abandono de responsabilidades, etc.), la pérdida de control, el grado de malestar, la incapacidad de abstenerse, la disminución de la satisfacción y una gran dificultad para frenar los deseos de repetir.4

La ludopatía además de ser un trastorno del control de los impulsos, hoy es considerada una adicción sin droga por las semejanzas que tiene su sintomatología con la de la adicción a las sustancias: se juega a pesar de

sus consecuencias negativas, la persona pierde la capacidad de auto controlarse. El ludópata organiza su vida alrededor del juego.

Los juegos electrónicos son señalados de provocar serios problemas de salud, especialmente a niños y niñas, al punto de que el uso indiscriminado de éstos, se ha vinculado con el riesgo de hipertensión, diabetes, obesidad, estrés y presiones. Hasta hace poco se conocían alguna enfermedad asociadas al uso de las nuevas tecnologías, por ejemplo las molestias cervicales o la vista cansada. Se ha demostrado la que el excesivo uso de juegos electrónicos produce dermatológicas severas, como la denominada hidradenitis palmar, que se manifiesta con inflamación y ronchas rojas en las manos.

Además de las anteriores enfermedades, el uso de la tecnología puede generar adicciones como la llamada "CrackBerry", causada por el uso de gadgets como BlackBerry, Smartphone y similares, que permiten conectarse a internet para leer el correo, visitar blog, etc.

Algunas enfermedades tecnológicas han sido ya catalogadas dentro de las patologías de este siglo debido a la gran frecuencia con que se ven estos casos: "Mal del iPod", "Ni tendinitis", "Wii titis"," El Síndrome de la Vibración Fantasma" Y "Síndrome Visual del Ordenador".

PROBLEMAS DEBIDO AL USO DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Al igual que ocurre con la violencia, la posibilidad de que los niños acaben siendo adictos a los juegos electrónicos ha sido noticia destacada en los más variados medios de comunicación lo que sin duda, ha conducido a que muchos padres y madres piensen que se trata de una de las principales amenazas para sus hijos. Sin embargo, las investigaciones al respecto cuestionan con bastante rotundidad la existencia de datos fiables que hagan suponer trastornos adictivos en la inmensa mayoría de las personas que juegan con estos productos.

La prueba más evidente de la anterior afirmación es que tras más de dos décadas jugando con ellos, no existen afectados por este supuesto síndrome adictivo. O si los hay, su porcentaje es despreciable frente al de las personas que habiendo consumido este tipo de productos son hoy en día adultos absolutamente normales.

Lo que es indudable es que esta actividad lúdica suele demandar una importante cantidad de tiempo, lo que puede conducir al abuso, y este abuso puede confundirse con la adicción. Pero, para que pudiéramos catalogar a un individuo como adicto deberían derivarse del consumo de este entretenimiento digital una serie de consecuencias negativas que hasta el momento no han podido establecerse. Por ejemplo: optimismo irracional, pensamiento mágico, sentimientos de culpa, autocompasión y síndrome de abstinencia.

Por otro lado lo habitual es que el abuso de esta actividad ocurra durante los primeros días tras la adquisición del juego electrónico, y tras este periodo inicial el jugador se situó en unos de uso normales. Esto así por la propia dinámica del producto al principio todo son novedades, niveles de dificultad creciente que a medida que se van superando reducen su interés pero que las primeras veces introducen un importante estímulo para perseverar en el juego.

Dicho de otra forma, el interés por un determinado videojuego se mantiene mientras suponga un reto a la capacidad del jugador, y mientras dura esta circunstancia puede producirse un uso abusivo.

Ya en 1986 se estudiaron los efectos de los juegos electrónicos sobre las actividades cotidianas de los niños. Así, se compararon tres grupos de ellos; el primero constituido por individuos que acababan de adquirir su videoconsola, el segundo formado por los que la poseían desde hace tiempo y el ultimo integrado por los que no tenían sistema de juego alguno. Con los resultados obtenidos concluyeron que tras un incremento en las primeras semanas de la actividad relacionada con los juegos electrónicos se producía una brusca caída en su consumo, además, ni las actividades escolares ni la interacción con los amigos ni las actividades al aire libre se vieron afectadas. L o único que se constato es que en esas primeras semanas se redujo el consumo de televisión entre los que estrenaban la videoconsola.

Más recientemente, en 1993, un estudio similar realizado por el departamento de psicología del instituto psiquiátrico de Barcelona, concluyo que la utilización de videojuegos seguían un curso descendente a los largo de un periodo de cinco meses, constatándose la existencia de un pico de utilización durante el primer mes que se acompaña de una brusca y sostenida disminución.

Si pensamos ahora en la ludopatía relacionada con los juegos de azar veremos que existe una diferencia esencial entre estos y los juegos electrónicos. Podemos imaginar que un adicto a las máquinas tragamonedas deje de jugar en cuanto consiga ganar el premio máximo, que se supone que es el máximo logro que puede alcanzar con esta actividad, alguien cree que es un consumado jugador de póker dejara de jugar por que conoce a la perfección todas las reglas y artimañas de este juego de naipes.

En cambio el jugador de los juegos electrónicos trata de satisfacer el reto de cumplir con una misión difícil o de superar una puntuación, lo que supone una orientación al logro, al poder o a una actitud competitiva. Sin embargo el jugador de juegos de azar trata de obtener un beneficio económico inmediato y asociado al hecho de jugar.

Para terminar, una de las preguntas que más frecuentemente realizan los padres es cuánto tiempo sería bueno que jueguen nuestros niños y niñas y lo cierto es que no puedo hablarles de un tiempo óptimo porque este viene determinado por diversos factores. Poe ejemplo: la madurez del niño, el tipo

de juego, si juega solo o en grupo, la edad del jugador y otras circunstancias variables como la climatología, si hay exámenes o si se han realizado los deberes escolares, si es fin de semana o estamos en un periodo vacacional, y si en lugar de hablar de videojuegos estuviéramos haciéndolo de deporte o lectura.

- **MALA NUTRICIÓN Y OBESIDAD**

Los niños y niñas necesitan tiempo para jugar activamente y hacer ejercicio. Los juegos diarios vigorosos los ayudan a desarrollar músculos y mantener una buena condición cardiovascular. Sin embargo jugar en consolas electrónicas o en computadores son maneras sedentarias de pasar el tiempo y no ofrecen beneficios físicos.

Los aparatos electrónicos desplazan la interacción social el tiempo que pasan nuestros niños y niñas frente a una consola es tiempo que no ha sido usada en una actividad creativa, o interactuando con otras personas.

- **INFLUENCIA NEURO CEREBRAL.**

El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y niñas. El jugador obsesivo ha perdido el control sobre el juego.

Al principio el empleo de los juegos electrónicos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria, en este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria.

Si la adicción a los juegos electrónicos a más allá, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata. L a vida del jugador gira en torno al video juego, centrando en el todo el pensamiento.

L a atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso en el rendimiento académico significativo apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. Por último, estos niños pierden el control sobre si mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso unido a un comportamiento impulsivo y violento.

Pero atención, los juegos electrónicos no son ni mucho menos juegos inocentes, otro dato que obliga a la reflexión es que los niños y niñas aficionados a este tipo de juegos, se pueden considerar como verdaderos adictos, ya que confiesan dedicar siete o más horas a los juegos de ordenador. Es muy probable que si consideramos las consolas estos niños y

niñas de adictos se verían sensiblemente aumentados, corremos el riesgo de que los niños cada vez lean menos, practiquen menos deportes y hagan menos vida social.

La adicción que crea este tipo de juego puede provocar en los niños y niñas introversión y retraimiento, el niño preferirá quedarse en casa solo jugando, no extraño observar alteraciones o desequilibrios del sistema nervioso que se manifiestan en forma de depresiones, ansiedad, tensiones e irritabilidad, ya que las pantallas puedan alterar el funcionamiento del sistema bioquímico del individuo.

- **VIOLENCIA**

Desde hace varias décadas venimos escuchando voces que aseguraban que, debido a la temática violenta de muchos de los videojuegos de más existo entre la niñez, el uso de este medio de entretenimiento puede favorecer la aparición y el desarrollo de una conducta impulsiva y agresiva, predisponiéndolos a aceptar la violencia como medio para resolver los conflictos del día a día. De hecho esta preocupación ha provocado que este sea uno de los aspectos más investigados y estudiados de la literatura especializada.

La tendencia de muchos juegos electrónicos a presentar la violencia como única respuesta posible frente al peligro a ignorar los sentimientos, a

distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud.

Ahora bien, podemos afirmar que solo se trata de una inquietud o hay alguna realidad científica demostrable que nos lleve a asegurar que existe una relación directa entre el uso de videojuegos con temática violenta y el desarrollo de este tipo de conductas en la vida real. Los resultados encontrados en las investigaciones realizadas son bastante inciertos, lo que no evita que desde este mismo instante hagamos una valoración muy negativa de este tipo de juegos desde el punto de vista ético, es cierto que a la hora de analizar los valores que trasmiten los juegos electrónicos es fácil caer en la tentación de formular un discurso .Ahora bien, si aceptamos que el juego es un camaleón que toma el color del cartucho introducido, y que bastaría la existencia de los juegos electrónicos realmente educativos y atractivos que fomentaran contenidos educativos, algunos juegos electrónicos son diseñados con la única finalidad comercial de obtener rentabilidad económica educan en contra de las normas elementales de la educación y por qué no añadir que educan en contra de las convenciones sociales, de la ética y de los derechos humanos.

Existen dos teorías contrapuestas a la hora de explicar la relación entre este tipo de entretenimiento y el desarrollo de comportamiento violentos. La de la estimulación y la de la catarsis explica que el jugar con estos videojuegos tienen un efecto positivo sobre la conducta del niño o del adolecente disminuyendo la probabilidad de que cometa actos violentos.

Al parecer jugar con los juegos electrónicos no es ni la amenaza que pronostican muchos de sus críticos ni una actividad que este absolutamente libre de producir efectos negativos. Si bien los expertos parecen destacarse hacia una preponderancia de los efectos perniciosos, así en el caso de los varones principales consumidores de estos productos, se ha relacionado el uso de juegos violentos con un menor rendimiento escolar y un mayor número de actos llenos de agresividad. Los resultados obtenidos permitieron afirmar que estos juegos electrónicos afectaban al estado emocional del jugador, produciéndole efectos negativos a corto plazo, encontrándose un aumento significativo en la hostilidad y la ansiedad con respeto a los individuos que no utilizaban este tipo de juegos.

Este peligro se acrecienta, proporcionando un disfrute en el hecho de eliminar al enemigo de una manera brutal, en consecuencia muy alejada de aquella violencia primigenia que consistía en eliminar marcianitos.

No se puede esclarecer si la posible relación entre videojuegos y violencia es producto de la influencia del juego electrónico o tal vez sea una consecuencia de que los sujetos más atraídos por este tipo de juegos sean los que ya de por si tienen un carácter más violento.

➢ IMPACTO EN LA SOCIEDAD

El impacto social que causa los juegos electrónicos, hay diferentes maneras en la que los juegos electrónicos afectan a la sociedad, desde lo económico, la forma de percibir y ver las situaciones en la vida diaria y la manera de relacionarse. En la actualidad los juegos electrónicos son una nueva manera de esparcimiento cultural y un mercado muy amplio económicamente, se puede clasificar el impacto como positivo o negativo para los jugadores .En consecuencia puede traer consigo acciones beneficiosas o nefastas para cualquier ser humano.

El impacto social que causan los juegos electrónicos han alcanzado un nivel de popularidad e influencia muy grande en las personas .En donde puede cambiar su autoestima y su propio auto concepto como persona.

Los juegos electrónicos se pueden utilizar de forma educativa proporcionando habilidades y técnicas en las personas, pero también puede traer violencia en el mal uso de su tiempo.

Los juegos electrónicos se han vuelto una identificación social para las personas ya que los jugadores buscan afinidades que encuentran en el juego que también existen en la vida real.

- **EN LA CONDUCTA**

La respuesta a esta pregunta es casi con toda certeza positiva, sin embargo los hallazgos realizados en este campo distan mucho de las creencias populares. Frases como “afectan seriamente al desarrollo intelectual” el niño se atontolina con tanto ordenador, atrofian una parte del cerebro, todos los estudios realizados hasta la fecha coinciden en la usencia de efectos adversos a nivel intelectual derivados del juego con juegos electrónicos de este modo estamos en condiciones de afirmar que los jugadores de videojuegos suelen ser sujetos de mayor nivel intelectual que sus compañeros no jugadores, a la vez que presentan diferentes en su estilo de procesar la información. Sin embargo no debe buscarse una relación causal entre el juego y el mayor nivel intelectual. De existir esta relación posiblemente sea a la inversa, de tal modo que los individuos mejor dotados intelectualmente sentirían mayor curiosidad e interés por este entretenimiento.

Con una actitud un tanto crítica se ha atribuido a los juegos electrónicos una naturaleza esencialmente sensomotora, haciéndoles aparecer como simples

juegos de coordinación óculo-manual, asegurándose la no intervención de la inteligencia. Sin embargo hemos de reconocer la importancia para el desarrollo cognitivo infantil de las aptitudes sensomotrices, entre las que se incluye la coordinación óculo-manual, constituyéndose en la teoría de Piaget la base para posteriores estadios de desarrollo infantil. Pensemos que para la obtención de un permiso de conducir es necesario superar una prueba de coordinación óculo-manual, que muchos lectores recordaran por su semejanza con un videojuego. Otra línea de sobre el tema de los juegos electrónicos la han constituido los estudios sobre los componentes intelectivos subyacentes a este tipo de actividad, tratando en algunos casos de explicar la preferencia por este tipo de juegos mediante la existencia de aptitudes cognitivas previas que favorecerían la sensación de dominio. Algunos autores plantean la hipótesis inversa, sugiriendo que la práctica de los juegos electrónicos contribuiría a potenciar diferentes aptitudes intelectuales.

Existen otras habilidades cognitivas movilizadas por este tipo de juegos, de este modo los autores plantean una sugestiva hipótesis respecto al potencial exploratorio de aptitudes cognitivas de los videojuegos. De este modo el juego electrónico ACM (ATARITM) demostró ser algo más que una medida del ajuste compensatorio, convirtiéndose en un adecuado predictor para el éxito del entretenimiento de futuros pilotos en un simulador de vuelo, aquellas habilidades que se ponen a prueba al jugar juegos electrónico y

actividades que puedan beneficiarse de este entrenamiento, como puede ser la conducción de vehículos, la navegación.

En este mismo sentido, también ha sido posible establecer una clara ventaja de los jugadores de juegos electrónicos en el factor de razonamiento abstracto frente a los no jugadores, de modo general podemos considerar como la aceptación del juego electrónico como fenómeno de masas puede mejorar el rendimiento intelectual y ayudar a los estudios de la percepción a una mejor comprensión de los mecanismos implícitos en el proceso de la información y en el conocimiento de las habilidades motrices.

Pues aunque tienen más habilidad mental limitan su desarrollo motriz, lo que provoca déficit de atención, depresión y enfermedades que antes eran exclusivas de los adultos, impiden a los menores la convivencia social y causan danos psicológicos, esto también se da por el escaso tiempo que pasan los niños y niñas con sus padres, a la inseguridad social, al aumento del estrés y el cambio de las dinámicas de entretenimiento que favorecen actividades sedentarias

- **ADICCIÓN A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS**

Al igual que ocurre con la violencia, la posibilidad de que los chicos acaben siendo adictos a los videojuegos ha sido noticia destacada en los más variados medios de comunicación lo que sin duda, ha conducido a que muchos padres y madres piensen que se trata de una de las principales

amenazas para sus hijos. Sin embargo, las investigaciones al respecto cuestionan con bastante rotundidad la existencia de datos fiables que hagan suponer trastornos adictivos en la inmensa mayoría de las personas que juegan con estos productos.

La prueba más evidente de la anterior afirmación es que tras más de dos décadas jugando con ellos, no existen afectados por este supuesto síndrome adictivo. O si los hay, su porcentaje es despreciable frente al de las personas que habiendo consumido este tipo de productos son hoy en día adultos absolutamente normales.

Lo que es indudable es que esta actividad lúdica suele demandar una importante cantidad de tiempo, lo que puede conducir al abuso, y este abuso puede confundirse con la adicción. Pero, para que pudiéramos catalogar a un individuo como adicto deberían derivarse del consumo de este entretenimiento digital una serie de consecuencias negativas que hasta el momento no han podido establecerse. Poe ejemplo: optimismo irracional, pensamiento mágico, sentimientos de culpa, autocompasión y síndrome de abstinencia.

Por otro lado lo habitual es que el abuso de esta actividad ocurra durante los primeros días tras la adquisición del juego electrónico, y tras este periodo inicial el jugador se situó en unos de uso normales. Esto así por la propia

dinámica del producto al principio todo son novedades, niveles de dificultad creciente que a medida que se van superando reducen su interés pero que las primeras veces introducen un importante estímulo para perseverar en el juego.

Dicho de otra forma, el interés por un determinado juego electrónico se mantiene mientras suponga un reto a la capacidad del jugador, y mientras dura esta circunstancia puede producirse un uso abusivo.

Más recientemente, en 1993, un estudio similar realizado por el departamento de psicología del instituto psiquiátrico de Barcelona, concluyo que la utilización de juegos electrónicos seguían un curso descendente a los largo de un periodo de cinco meses, constatándose la existencia de un pico de utilización durante el primer mes que se acompaña de una brusca y sostenida disminución.

Si pensamos ahora en la ludopatía relacionada con los juegos de azar veremos que existe una diferencia esencial entre estos y los juegos electrónicos. Podemos imaginar que un adicto a las máquinas tragamonedas deje de jugar en cuanto consiga ganar el premio máximo, que se supone que es el máximo logro que puede alcanzar con esta actividad, alguien cree que es un consumado jugador de póker dejara de jugar por que conoce a la perfección todas las reglas y artimañas de este juego de naipes.

En cambio el jugador de juegos electrónicos trata de satisfacer el reto de cumplir con una misión difícil o de superar una puntuación, lo que supone

una orientación al logro, al poder o a una actitud competitiva. Sin embargo el jugador de juegos de azar trata de obtener un beneficio económico inmediato y asociado al hecho de jugar.

Para terminar, una de las preguntas que más frecuentemente realizan los padres es cuánto tiempo sería bueno que jueguen nuestros niños y niñas y lo cierto es que no puedo hablarles de un tiempo óptimo porque este viene determinado por diversos factores. Poe ejemplo: la madurez del niño, el tipo de juego, si juega solo o en grupo, la edad del jugador y otras circunstancias variables como la climatología, si hay exámenes o si se han realizado los deberes escolares, si es fin de semana o estamos en un periodo vacacional, y si en lugar de hablar de videojuegos estuviéramos haciéndolo de deporte o lectura.

SÍNTOMAS

- Uso del tiempo libre para jugar en la computadora o con los juegos electrónicos

- Dormirse en clase

- No hacer las tareas

- Bajo rendimiento escolar

- Mentir sobre el uso de los juegos electrónicos

- Preferir jugaren vez de ver a sus amigos o salir
- Robar dinero Para comprar juegos
- Se enojan cuando no juegan
- Desórdenes del sueño
- Ojos secos
- Dolores de cabeza
- Problemas de higiene
- Distorsiones afectivas

PROBLEMAS DEBIDO AL USO INCONTROLADO DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Por un lado, están ampliamente descritos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Al principio el empleo se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto

riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria. Si la adicción a los juegos electrónicos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata.

La atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad. Se produce en esos casos un deterioro en el rendimiento académico significativo apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento.

El uso excesivo de los juegos electrónicos se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar un sedentarismo nocivo para la salud del niño.

Este sedentarismo ayudado por el consumo de alimentos perjudiciales (chucherías) desencadena la aparición de sobrepeso y obesidad.

- Problemas derivados del contenido

Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los juegos electrónicos. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva

limitándose la creatividad del niño o adolescente llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa.

Especialmente nocivos son los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima). Estos juegos pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas en una personalidad en formación como la del niño. En este sentido, no hay que olvidar que en la infancia y adolescencia el desarrollo de la personalidad depende entre otras cosas de modelos o estereotipos sobre los que el niño o adolescente centra su atención .

He aquí algunos problemas presentados en los niños y adolescentes que se afanan en jugar por largas horas juegos electrónicos.

- Pobres destrezas sociales
- Falta de tiempo para la familia, el trabajo y los estudios
- Calificaciones bajas
- Ejercitar menos y ganar peso
- Comportamientos y pensamientos agresivos

Algo positivo

Se reconoce por un lado, el juego electrónicos “favorece el aprendizaje y crecimiento del niño o adolescente al obligarlo a superarse a sí mismo,

buscar nuevos conocimientos y ganar en concentración", pero también "lo enajena del mundo real, lo aparta de la sociabilidad necesaria de su edad y trastoca su individualidad".

La consecución de un determinado objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a éste a perseverar en él. De esta forma se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Además, el niño perderá en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo.

ALGUNOS TÓPICOS SOBRE LA INFLUENCIA NEGATIVA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Está muy extendida la creencia de que los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños. Es muy frecuente observar en revistas, periódicos y otros medios de comunicación afirmaciones contundentes respecto, generalmente, a las nefastas consecuencias que el uso de los juegos electrónicos tiene sobre la inteligencia, la personalidad o la dimensión social de los jugadores.

Que ha dado pasó a juegos en los que el componente violento, bélico y agresivo ha ido adquiriendo cada vez más intensidad y más realismo. Los juguetes de guerra actuales son "casi reales", como el de la Guerra del Golfo; las peleas callejeras son casi humanas, en cuanto a sus movimientos y la sangre que se esparce por la pantalla; los combates entre humanos o entre seres de otros mundos son cada vez más brutales.

Existe la opinión generalizada de que este tipo de juegos no puede aportar nada bueno en el desarrollo psicosocial, sobre todo en el caso de los más niños. Pero la verdad es que, muchas veces, las opiniones y los juicios vertidos se han hecho en base a consideraciones intuitivas y no en relación a investigaciones serias

A pesar de la poca consistencia "científica" de estas afirmaciones, ¿Es necesario demostrar de modo riguroso que el juego frecuente con este tipo de entretenimientos puede llevar emparejado algún tipo de riesgo? Muchos padres y educadores no necesitan grandes demostraciones para saber que la convivencia con la violencia no aporta beneficios al desarrollo infantil.

Del conjunto de las preocupaciones que el uso, y sobre todo el abuso, de los juegos electrónicos provoca en los educadores destacamos los siguientes problemas:

El sexismo

Se afirma que la mayoría de los juegos electrónicos representan a personajes masculinos, que los chicos son los principales usuarios de estos juegos, que las pocas figuras femeninas que aparecen lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominadora.

El racismo

Se acusa a los juegos electrónicos de fomentar los estereotipos raciales, situando en posición de inferioridad o de mayor peligrosidad a los pocos personajes que no sean blancos.

La sociabilidad

Hay una tendencia a considerar que los usuarios de los juegos electrónicos son personas poco sociales, que tienen dificultades de relación con gente de su edad y que se refugian en los juegos por esas dificultades.

La creatividad

También se afirma que el juego en las consolas o los ordenadores promueve la actividad repetitiva y poco imaginativa.

Los trastornos del carácter

En algunos casos, se llega a defender que la práctica de los juegos electrónicos, en algunos casos llevada a su extremo, puede provocar grandes trastornos de la personalidad, como psicosis (o la hiperestesia, en el caso extensamente difundido de un niño italiano)

La inteligencia

En otros casos, se afirma que la inteligencia se embota, que la mente del niño queda bloqueada y que apenas puede desarrollar sus actividades con normalidad.

Sin embargo, con el resurgimiento de los juegos electrónicos en los años 80, a raíz de la introducción del sistema Nintendo, el interés por los efectos de los juegos electrónicos se ha visto reforzado y con él la necesidad de realizar nuevas investigaciones. Algunas de estas investigaciones sugieren que el jugar con los juegos electrónicos puede afectar físicamente a los niños, desde provocar epilepsia, cambios de la presión sanguínea, el ritmo cardiaco, etc. Sin embargo, los trastornos serios de tipo fisiológico se limitan a un número reducido de jugadores.

Otras investigaciones han encontrado efectos beneficiosos de los juegos electrónicos, desde el desarrollo de la creatividad y actitudes pro sociales hasta la rehabilitación física y oncológica

Hay autores como Provenzo (1991) que defiende que la investigación realizada sobre los juegos electrónicos hasta la fecha es deficiente y que pone en duda los supuestos efectos, generalmente negativos, de la práctica de dichos juegos. Afirma que muchas investigaciones están inconclusas o diseñadas inadecuadamente a largo término. Propone un análisis más serio del problema y sobre todo el estudio de las posibilidades de la utilización de los juegos electrónicos en la enseñanza. Prejuicios frente al videojuego no son propios de nuestras latitudes, actitudes convirtiéndolos «adictos en cuerpo y alma» (TIME, 1982. Citado por Provenzo, 1991). Al ser interrogado acerca de la base objetiva de tal aseveración, admitió no poseer ninguna evidencia científica que soportase su punto de vista. Pese a todo algunas comunidades norteamericanas limitaron y prohibieron las maquinas públicas de videojuegos, argumentando que estas fomentaban la conducta violenta.

Estallo, (1995) después de realizar una valoración de las afirmaciones más o menos gratuitas y las investigaciones más rigurosas, llega a la conclusión de que la mayoría de las sentencias reflejadas en periódicos y revistas no tienen ningún fundamento científico. Considera que las investigaciones no avalan ninguno de estos males catastróficos que los críticos aficionados denuncian. Así pues, según este psicólogo, no hay evidencia de problemas intelectuales, violencia, sexismo, etc. que pueda ser justificada desde el punto de vista científico.

Llegados a este punto, ante la falta de acuerdo sobre los efectos nocivos o beneficiosos de la práctica de los juegos electrónicos hemos creído conveniente plantearnos el realizar una revisión de las investigaciones existentes sobre el tema, con el fin de ver si es que hay evidencias en uno u otro sentido. En nuestra opinión, si bien es cierto que se ha exagerado, al afirmar de manera "intuitiva" los males de la utilización de los juegos electrónicos, hay evidencias en diversas investigaciones que permiten descartar la neutralidad o inocuidad de los juegos electrónicos, tal y como parece defender el psicólogo Estallo, y afirmar en algunos aspectos su influencia nociva, así como sus posibilidades favorables en el campo de la reeducación, determinados aprendizajes y la terapia.

Los principales temas sobre los que se han centrado las numerosas investigaciones realizadas hasta el momento, especialmente a partir de los 90, son los siguientes:

- Adicción,
- Autoestima,
- Aprendizaje,
- Cambios fisiológicos,
- Entrenamiento,
- Efectos negativos,
- Especial (habilidad),
- Resolución de problemas
- Sexo

- Sociabilidad
- Terapia
- Violencia.

Muchos de estos informes sobre las investigaciones llevadas a cabo se han originado en Estados Unidos. La literatura en lengua castellana es más reducida y la mayoría de los títulos no hacen referencia a investigaciones. Es por ello por lo que merece la pena destacar el trabajo de Juan Alberto Estallo (1995), y de Begoña Gros (1998), como unos de los pocos en los que se realiza una labor de investigación, además de un análisis a fondo de lo que suponen los juegos electrónicos en el mundo actual. En el caso del primer autor es bastante incomprensible el "olvido" de una serie de estudios que concluyen de manera negativa sobre determinados aspectos de la personalidad de los jugadores y el balance tan optimista que hace del uso de los juegos electrónicos.

JUEGOS ELECTRÓNICOS Y EDUCACIÓN

Del conjunto de investigaciones analizadas podemos sacar la conclusión de que el uso de los juegos electrónicos 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 juegos

electrónicos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas. Ser utilizados como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor, desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades, Número de errores de razonamiento, enfrentamiento ante situaciones vitales que pueden ser simuladas. Es el caso de la resolución de problemas, tema en el que se muestran muy eficaces. Estallo, J.A. (1994):

Los Juegos Electronicos están alcanzando más ámbitos de actuación, sobre todo en lo que a la educación se refiere. En un principio, los juegos electrónicos eran solo un tipo de entretenimiento que servían como medio de distracción, pero poco a poco han ido evolucionando y ahora se sabe que no solo valen para divertirse sino también para aprender e incluso para evaluar y medir la inteligencia de una persona. Al inicio, los videojuegos empezaron como solo diversión e incluso se llegaba a pensar que era mala influencia para los más pequeños pensando que podrían ser perjudiciales tanto para los estudios como para su entorno, ya que los podría abstraer del mundo real, después de varias investigaciones se pudo comprobar que los videojuegos no son tan perjudiciales como se pensaba y además se demostró que se pueden adquirir habilidades y conocimientos a través de ellos. Los videojuegos que existen actualmente poseen herramientas para el desarrollo de destrezas de respuesta rápida, investigación, lógica de toma de decisiones y habilidades de planificación a largo plazo, entre otros. Al

combinar estos elementos en n sólo juego se pueden crear ambientes híbridos de aprendiza

RENDIMIENTO ESCOLAR

Analizando los juegos electrónicos con vista al rendimiento escolar son muchos los que utilizados moderadamente favorecen el desarrollo del niño y desarrollan su autonomía llegando incluso a mejorar su rendimiento escolar, en general los videojuegos transmiten a los jugadores la idea de que el esfuerzo se ve recompensado proporcionando al jugador una sensación de satisfacción y por lo tanto aumentando su autoestima. Estudios realizados por expertos han determinado que los niños cuando se sientan a estudiar se desmotivan fácilmente, y esto es debido a que no saben cuál es el objetivo del estudio, sin embargo a la hora de utilizar los videojuegos como método de aprendizaje, los niños están mucho más motivados. De esta forma al aumentar la autoestima del estudiante también se aumenta tanto su rendimiento escolar como su aprendizaje a largo plazo. Por otro lado otros estudios han determinado que jugar a aparte de ayudar a mejorar el rendimiento escolar.

IMPACTO EN APRENDIZAJE

Cada vez más los juegos electrónicos se posicionan como una poderosa herramienta de aprendizaje, y esto se debe a que aparte de ser divertidos tienen la capacidad de inspirar y motivar. Pueden generar ideas, estimular la

conversación, retar a la mente y animar a la resolución de problemas. Se puede decir que los videojuegos no son sólo juegos, sino que son una nueva forma de aprendizaje.

INCLUSIÓN DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LAS ESCUELAS

Los videojuegos ya no solo se utilizan en casa como medio de distracción o entretenimiento sino que ahora también los utilizan los centros educativos como método de aprendizaje, ya que el lenguaje audiovisual lo convierte en una actividad muy atractiva, al tiempo que potencia la motivación e integración del alumno. Por otra parte también contribuyen a que los alumnos dialoguen, tengan pensamiento crítico y colaboren con sus compañeros. En los casos en los que los videojuegos se utilizan dentro del propio colegio, el papel del profesor se convierte en una tarea muy importante, ya que se trata de que actúe como un mentor que acompaña a los estudiantes en su aprendizaje y los ayuda a pensar. La entrada de los juegos electrónicos en las escuelas ayuda a crear escenarios educativos que motivan a los niños, quizás porque unen lo que se aprende en las aulas a la Vida cotidiana. Con los juegos electrónicos se aprenden tanto los contenidos del currículum como otras habilidades que los estudiantes necesitarán en su vida futura fuera de las aulas.

Desde el inicio se ha hecho que los juegos electrónicos parezcan simples juegos de coordinación óculo-manual, sin la intervención de la inteligencia.

Sin embargo se ha podido comprobar a través de los distintos estudios realizados que tienen una gran importancia en el desarrollo cognitivo infantil de las aptitudes sensomotrices, aparte de esto incorporan importantes elementos de tipo perceptivo y deductivo. En el caso de los elementos perceptivos, estos implican un notable entrenamiento en la percepción dinámica de imágenes, habilidad en la que los niños de hoy día han demostrado una clara superioridad a los adulto.

CAPITULO II

EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS

DEFINICIÓN

“El desarrollo Socio-Afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta.

A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos consientes como los inconscientes”. HAEUSSLER, I. (2000)

Dar efecto implica realizar un trabajo no remunerado en beneficio de los demás: hacer un regalo, visitar a un enfermo, explicar un concepto o una idea a un compañero de curso, demandan un esfuerzo: el afecto es algo que se transfiere. Por eso se dice que las personas dan afecto y reciben afecto.

Las emociones, en cambio, no se dan ni se quitan: se experimentan. Por tanto podemos decir que el desarrollo emocional influye directamente en la evolución intelectual del niño; un desarrollo intelectual: Limitaciones en la memoria, dificultades en el niño.

El desarrollo social del niño puede decirse que comienza antes de su nacimiento, se puede destacar tres aspectos claves para el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 0 a 6 años de vida: La figura del apego, la escuela y el ambiente.

El desarrollo socio afectivo en la primer infancia va a significar un momento clave que repercutirá en la futura personalidad de nuestros hijos e hijas, para ello las figuras de apego van a jugar un papel crucial.

Las caricias, los masajes, la cercanía física, el afecto que les proporciones a nuestros hijos así como la comprensión y la atención que les dediquemos, van a proporcionar un desarrollo socio afectivo más sano y equilibrado.

En este sentido la escuela juega un papel muy importante en el desarrollo socio afectivo del niño, ya que está considerada como la segunda fuente de socialización del niño.

Por otro lado la escuela además de enseñar a pensar, debe empezar a enseñar a sentir, para hacer de los niños y niñas unas personas de bien solidario.

La importancia de los iguales, de la familia como los primos, primas, tíos, etc., la televisión, los videojuegos, influyen en el desarrollo y en las emociones.

DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO

En un primer momento el niño e su debilidad inicial y total dependencia fisiología hacia su entorno y los adultos, carecen de afectos y aunque presenta el llanto, este es polivalente, es decir denota impaciencia.

El desarrollo y evolución de dichas emociones se encuentra vinculado con el desarrollo de otras esferas.

En un principio el niño tiene necesidad de ser asistido no solo para alimentarle sino también para combatirle de posiciones, para transportarle, mecerle, limpiarle, todo gira en torno al polo de las personas. Aproximadamente a los dos meses cuando es capaz de percibir el rostro humano y reconocer la voz de la madre, el llanto que emite adquiere diferentes matices, por ello, es capaz de asociar el rostro humano con el alivio del displacer y es entonces que su propia voz emite vocalizaciones de placer.

De esta manera no solo se comunica con los otros a través del llanto si no con la respuesta sonriente además de toda una mímica, que representan los primeros lazos afectivos con el medio.

La cercanía física, el ser tocado, el ser manipulado, el afecto que la madre le da, la temperatura las texturas y las vibraciones, entre otras, son fundamentales para el desarrollo socio afectivo del niño y niña.

Posteriormente la angustia a los extraños, implica trabajo cognitivos-visuales que comprometen la maduración del sistema nervioso central. Estas emociones representan un vínculo con la cuestión cognitiva ya que conforta un juego de alteraciones entre el niño y el otro. Las emociones conducen a la conciencia.

TIPOS DE AFECCIÓN

Afección segura

Son niños que se encuentran seguros de ellos mismos, por eso pueden explorar el mundo libremente cuando la madre se encuentra cerca, aunque haya un desconocido cerca. La madre les ha dado confianza porque es una madre segura que le ha dado al niño seguridad y confianza. El niño utiliza a la madre como una base de lanzamiento a través de la cual explora el mundo, volviendo a la base cuando se encuentra inseguro. Estos niños muestran angustia solo cuando la madre se marcha y quedan solos con un desconocido. Los niños se ponen muy contentos cuando vuelve la madre.

Aproximadamente un 65% de niños muestran estas pautas.

Afección ansioso-ambivalente

Son madres que son muy afectuosas y que se interesan por el niño pero con dificultades para interpretar las señales del bebe. Él bebe no se siente protegido y le genera ansiedad y provoca inhibición de la exploración.

Afección ansioso-desorganizado

Niños maltratados, experimentan ciclos de protección, rechazo y agresión, se siente vinculado a la figura de afección pero al mismo tiempo la teme Ejemplo: niños que llegan al hospital que se les han caído a los padres o con quemaduras de un cigarro.

A tener en cuenta:

Las características del bebe van a marcar como nos relacionamos con los adultos, su temperamento, pueden incidir directamente o indirectamente en la interacción con sus figuras de referencia.

La interacción madre-hijo se da enmarcada en un complejo contexto social. El marco familiar y la influencia del contexto cultural son factores que han de ser tenido en cuenta.

DESARROLLO EMOCIONAL

El desarrollo emocional o efectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y a la confianza en sí mismo y el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño y la niña pueden distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un

proceso complejo que involucra tanto los aspectos consientes como los inconscientes.

Desde los primeros días, se dan expresiones faciales de interés, asco y malestar, durante el 1er mes sonríen ante la voz o cara humana.

Durante el 2 do mes tienen expresiones faciales de enojo tristeza y sorpresa. La expresión emocional de los niños y niñas depende estrechamente del nivel de expresividad emocional de los padres y del contexto familiar. Los padres intervienen con la enseñanza de las reglas de expresión que dictan cuando, como y con qué intensidad deben de expresarse las emociones. La educación emocional está muy ligada a los valores de la cultura o subcultura en la que vive la familia.

LAS EMOCIONES SOCIO MOTORES

Las emociones morales como la vergüenza, la culpa y el orgullo, aparecen en el transcurso del segundo año aparecen las primeras reacciones de culpa con intentos de reparar el daño.

Una de las fuentes de motivación para las emociones morales es la empatía, la reacción afectiva vicaria con los sentimientos del otro. Cuando el niño siente dolor empático con la víctima y se atribuye la responsabilidad del mismo, la reacción emocional consecuente es la culpa. Ya a los convencionales.

REGULACIÓN EMOCIONAL

Las figuras de afección modulan la experiencia y la expresión emocional de cada niño. El modo en el que los padres educan emocionalmente subyace en su propia filosofía sobre las emociones y expresiones:

Los padres que consideran que los niños y niñas no tienen motivos por los que estar tristes, bloquean el desarrollo de estrategias reguladoras.
Los padres que aceptan incondicionalmente las emociones de los niños sin marcar limites tampoco contribuyen a un buen desarrollo.

Los padres que valoran las emociones de los niños y enfatizan con ellos, marcan los límites y ensenan las formas más aceptables de expresión que contribuyen a una buena educación emocional.

ESTADIOS DEL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO

En el desarrollo socia afectivo se habla de diferentes estadios como son:

1. Estadio impulsivo emocional o centrípeto (0-1 años)

A su vez se subdivide en el estadio de impulsividad motriz pura (0-3meses) en el predominan las reacciones puramente fisiológicas, espasmos, crispaciones y gritos. Posteriormente aparece el estadio emocional (3-9 meses) en el cual aparece la mímica y predominan las emociones. Finalmente el estadio de ejercicios sensorio motores (9-12)

2. ESTADIO SENSORIO MOTOR PROYECTIVO O CENTRÍFUGO (1-3 Años)

También se conoce como el estadio del establecimiento de relaciones con el mundo. Se subdivide en periodo sensorio motriz que va de los 12 a 18 meses, en este momento el niño explora el espacio circundante, se orienta e investiga, lo cual se amplía en virtud de la locomoción. Hay inteligencia de las situaciones. El segundo periodo se la conoce como proyectivo y abarca las edades de 18 meses a los 2 o 3 años; el niño imita, simula apareciendo una inteligencia repetitiva discursiva.

3.ESTADIO DEL PERSONALISMO (3-6 años o centrípeto)

Es muy importante para la formación del carácter. A los 3 años se observa la crisis de oposición. Con ella el niño toma conciencia de sí e intenta una primera afirmación personal; su percepción y acción son primordialmente afectivas, no obstante se va haciendo el aprendizaje de conductas sociales elementales adecuadas a la edad. Su independencia progresiva del yo (empleo del “Yo”) y su actitud de rechazo le permiten conquistar y salvaguardar su autonomía.

A los 4 años es un niño narcisista, seduce a los otros. Se le conoce como “edad de la gracia”. A los 5-6 años representa personajes y realiza esfuerzos por imitar y sustituir.

4. ESTADIO DEL PENSAMIENTO CATEGORIAL (6-11 años)

Predomina la actividad de conquista y conocimiento del mundo exterior. Se subdividen en: destete afectivo (6-7), comprende la edad de la razón y la edad escolar donde el poder de la autodisciplina y atención, adquieren una importancia particular. Viene después la constitución de red de categorías combinadas por contenidos concretos (7-9); finalmente el conocimiento operativo racional o función categorial (9-11 años)

5. ESTADIO DE LA PUBERTAD Y LA ADOLESCENCIA (11-12 años)

Se representa la crisis de la pubertad, retorna el yo psiquismo; hay un repliegue del pensamiento sobre sí mismo y paulatinamente toma conciencia sobre el tiempo.

Todas las características de desarrollo señaladas anteriormente tendrán un impacto en el desarrollo psicosexual infantil como se verá en el respectivo apartado.

RELACIONES SOCIALES FAMILIA, ESCUELA Y COMPAÑÍAS

Los niños necesitan, como los caminantes, puntos de referencia y también “vías” que faciliten su avance.

La educación de los hijos requiere autoridad, que es necesario no confundir con el autoritarismo y la arbitrariedad. Necesitan puntos de referencia y normas, no por ser permisivos nos van a querer más.

A partir de los 3 años, ya pueden razonar y se les pueden explicar las formas de funcionamiento dentro de nuestro entorno familiar, escolar y social. Pero también es necesario aprender a escucharlos, es decir saber qué es lo que necesita el niño para poder ayudarlo y cubrir sus necesidades.

CONCEPTO DE EMOCIÓN

Teorías conductistas de Watson y Skinner define la emoción como una predisposición a actuar de una determinada manera, enfatizando la acción.
Lo importante de estas teorías era la acción, no trataban la emoción lo importante era la conducta a esa emoción.

EMOCIONES BÁSICAS

Son aquellas que se puedan inferir directamente de las expresiones faciales: miedo, felicidad, enfado, tristeza, sorpresa. Las cuatro emociones más estudiadas son:

LA FELICIDAD

Contribuyen a muchos aspectos del desarrollo:

- Alrededor del mes y medio de vida suele aparecer la sonrisa social

- A los 3-4 meses aparece la risa
- Sobre los 6-8 meses, las expresiones de felicidad son más selectivas
- El centro escolar como facilitador de expresiones agradables académicas, sociales y personales.

- Un individuo alegre siempre se va a desarrollar emocionalmente mejor. Una persona que tiene una enfermedad grave y se lo toma de forma positiva se mejorara antes.

LA IRA

Las expresiones faciales de enfado suelen manifestarse más claramente a partir del segundo-cuarto mes de vida.

- El enfado sirve de señal social para que los cuidadores les atiendan.
- Con los años, su desarrollo cognitivo y autorregulación emocional le permite trasformar esa respuesta de ira en otra actividad más constructiva.

LA TRISTEZA

- Suele ser menos habitual que la ira en bebes
- Conlleva aspectos secundarios como la soledad, apatía, dejadez, falta de concentración indefensión inmunológica, negativismo.

Sergio Rulicki (2007)

EL MIEDO

- En la primera infancia suelen ser menores las creaciones
- Confían en las habilidades del cuidado para superar la situación
- Miedo a las alturas en los bebes
- En edad escolar los miedos aumentan con la edad, se aprenden miedos de los compañeros que antes no tenían.

EMOCIONES AUTOCONSCIENTES

Además de las emociones básicas, también podemos encontrar las emociones autoconscientes o morales, también llamadas emociones secundarias, complementan a las básicas. Estas emociones están muy basadas en el desarrollo del yo y en la empatía. Algunos ejemplos son: vergüenza, culpa, orgullo, desconcierto, envidia, celos, etc... Éstas difieren de las básicas porque necesitan la existencia de autor representaciones para su desencadenamiento, es decir, un bagaje de ideas que componen el concepto que la persona tiene de sí misma.

Las emociones autoconscientes se desarrollan a partir de los tres años aproximadamente ya que requieren procesos cognitivos más complejos. Una explicación para este desarrollo posterior es que las emociones autoconscientes requieren una conciencia de sí capaz de generar un auto representación estable de la propia identidad. Esto quiere decir que los niños

hayan llegado a un estado de una madurez psíquica que les permite internalizar las reglas que determinan el comportamiento considerado correcto, y puedan comprender que su conducta va a ser evaluada en dichos términos por los demás, quienes los observan desde fuera. Por ejemplo: Los celos no son innatos, nace un bebé en una familia que ya tienen un niño mayor, y se reduce la atención hacia él. Éste va a ir probando conductas, si observa que mediante celos, sus padres le hacen más caso, se convertirá en un niño celoso.

LA VERGÜENZA

Deseo de esconderse, de desaparecer. Estado muy desagradable, que provoca la interrupción de la acción, una cierta confusión mental y cierta dificultad, cierta torpeza, para hablar.

Las personas que sienten culpa también experimentan dolor, que tiene que ver con el objeto del daño que se ha hecho o con las causas de la acción realizada. La persona tiende a moverse inquieta por el espacio, como si tratara de ver qué puede hacer para reparar su acción.

La experiencia de la persona que siente orgullo por algo es de alegría, satisfacción por ello. Al ser un estado positivo, placentero, el sujeto va a tratar de reproducirlo. Sergio Rulicki (2007)

DESARROLLO SOCIAL

Socialización es la interiorización de normas pautas de conducta, valores y visiones del conjunto de la sociedad en la que el individuo se integra, consiguiendo de este modo adaptarse e interaccionar satisfactoriamente con ella.

Agentes de socialización:

- Familia
- Escuela
- Compañeros
- Medios de comunicación

El período de desarrollo que va de los seis a los doce años, tiene como experiencia central el ingreso al colegio. A esta edad el niño debe salir de su casa y entrar a un mundo desconocido, donde aquellas personas que forman su familia y su mundo hasta ese momento, quedan fuera. Su éxito o fracaso en este período va a depender en parte de las habilidades que haya desarrollado, en sus seis años de vida anteriores. Este hecho marca el inicio del contacto del niño con la sociedad a la que pertenece, la cual hace exigencias que requieren de nuevas habilidades y destrezas para su superación exitosa, y es, a través del colegio, que se le van a entregar las herramientas necesarias para desenvolverse en el mundo adulto. El colegio puede ser una prueba severa de si se han logrado o no las tareas del

desarrollo de las etapas anteriores, ya que el período escolar trae a la superficie problemas que son el resultado de dificultades previas no resueltas.

La entrada al colegio implica que el niño debe enfrentar y adecuarse a un ambiente nuevo en el cual deberá lidiar con demandas desconocidas hasta ese momento para él, aprender las expectativas del colegio y de sus profesores y lograr la aceptación de su grupo de pares. La adaptación y ajuste que el niño logre a este nuevo ambiente, como veremos posteriormente, tiene una importancia que trasciende lo inmediato. El grado en que el niño se considera confortable e incluido en el colegio es expresión del éxito en su adaptación. Reacciones como ansiedad, evitación o actitudes negativas pueden ser signo temprano de dificultades en su ajuste y que pueden tornarse en problemas futuros.

- Identidad: Es la capacidad de darse cuenta de que un objeto sigue siendo el mismo aun cuando tenga otra forma.
- Reversibilidad: Es la capacidad permanente de regresar al punto de partida de la operación. Puede realizarse la operación inversa y restablecerse la identidad.

- Descentrado: Puede concentrarse en más de una dimensión importante. Esto se relaciona con una disminución del egocentrismo. Hasta los seis años

el niño tiene un pensamiento egocéntrico, es decir, no considera la posibilidad de que exista un punto de vista diferente al de él. En el período escolar va a ser capaz de comprender que otras personas pueden ver la realidad de forma diferente a él. Esto se relaciona con una mayor movilidad cognitiva, con mayor reflexión y aplicación de principios lógicos. En términos generales el niño en esta edad va a lograr realizar las siguientes operaciones intelectuales:

- clasificar objetos en categorías (color, forma, etc.), cada vez más abstractas.
- ordenar series de acuerdo a una dimensión particular (longitud, peso, etc.)
- trabajar con números
- comprender los conceptos de tiempo y espacio
- distinguir entre la realidad y la fantasía
- Por otro lado, hay un perfeccionamiento de la memoria, tanto por que aumenta la capacidad de ella, como porque mejora la calidad del almacenamiento y la organización del material. Se enriquece el vocabulario, hay un desarrollo de la atención y la persistencia de ella, en la tarea. El lenguaje se vuelve más socializado y reemplaza a la acción.

ÁREA EMOCIONAL Y AFECTIVA

La etapa escolar, se caracteriza en lo afectivo, por ser un periodo de cierta calma. La mayor parte de la energía del niño está volcada hacia el mejoramiento de sí mismo y a la conquista del mundo. Hay una búsqueda constante de nuevos conocimientos y destrezas que le permitan moverse en el futuro en el mundo de los adultos.

De acuerdo a la teoría de Erikson la crisis de esta etapa es Industria v/s Inferioridad, e implica el logro del sentimiento de la Competencia. El tema central es el dominio de las tareas que se enfrentan, el esfuerzo debe estar dirigido hacia la productividad y, por lo tanto, se debe clarificar si se puede realizar este tipo de trabajo. El niño debe desarrollar sus cualidades corporales, musculares y perceptivas, debe alcanzar progresivamente un mayor conocimiento del mundo al que pertenece y en la medida en que aprende a manejar los instrumentos y símbolos de su cultura, va desplegando el sentimiento de competencia y reforzando su idea de ser capaz de enfrentar y resolver los problemas que se le presentan. El mayor riesgo en esta etapa es que el niño se perciba como incapaz o que experimente el fracaso en forma sistemática, ya que esto va dando lugar a la aparición de sentimientos de inferioridad, los cuales van consolidándose como eje central de su personalidad. Los hitos centrales de esta etapa, son el desarrollo del auto concepto y la autoestima del niño.

ÁREA SOCIAL

La etapa escolar también está marcada en el área social por un cambio importante. En este período existe un gran aumento de las relaciones interpersonales del niño; los grupos de amistad se caracterizan por ser del mismo sexo. Entre los escolares pequeños (6 y 7 años), hay mayor énfasis en la cooperación mutua, lo que implica dar y tomar, pero que todavía está al servicio de intereses propios (nos hacemos favores). En los escolares mayores (8 a 10 años), la amistad se caracteriza por relaciones más íntimas, mutuamente compartidas, en las que hay una relación de compromiso, y que en ocasiones se vuelven posesivas y demandan exclusividad.

El grupo de pares, en los escolares, comienza a tener una centralidad cada vez mayor para el niño, ya que es en la interacción con ellos donde descubren sus aptitudes y es con ellos con quienes va a medir sus cualidades y su valor como persona, lo que va a permitir el desarrollo de su auto concepto y de su autoestima. Las opiniones de sus compañeros acerca de sí mismo, por primera vez en la vida del niño, van a tener peso en su imagen personal.

El intercambio con los compañeros permite al niño poder confrontar sus opiniones, sentimientos y actitudes, ayudándole a examinar críticamente los valores que ha aceptado previamente como incuestionables de sus padres, y

así ir decidiendo cuáles conservará y cuales descartará. Por otro lado, este mayor contacto con otros niños les da la oportunidad de aprender cómo ajustar sus necesidades y deseos a los de otras personas, cuándo ceder y cuándo permanecer firme.

El aspecto negativo en este ámbito es que los niños de esta edad son muy susceptibles a las presiones para actuar de acuerdo con los pares. Esto principalmente afecta a los niños de baja autoestima y habilidades sociales poco desarrolladas. En términos generales, la relación con los pares, contrapesa la influencia de los padres, abriendo nuevas perspectivas y liberando a los niños para que puedan hacer juicios independientes.

Existe consenso en que el logro de relaciones positivas con pares y la aceptación por parte de ellos, no son sólo importantes socialmente para los niños sino también dan un pronóstico acerca de su ajuste social y escolar posterior. El aislamiento social, durante el periodo escolar es un indicador importante de desajuste o trastorno emocional.

Con respecto a los padres, el niño va aumentando su nivel de independencia y distancia, como consecuencia de su madurez física, cognitiva y afectiva. El tiempo destinado por los padres a cuidar a los niños entre 6 y 12 años es menos de la mitad de lo que ocupan cuando son preescolares. Sin embargo,

los padres siguen siendo figuras muy importantes; los niños se dirigen a ellos en busca de afecto, guía, vínculos confiables y duraderos, afirmación de su competencia y valor como personas Progresivamente, se va tendiendo a una correlación de la conducta del niño, entre él y sus padres. Éstos realizan una supervisión general en el control, y el hijo realiza un control constante. La eficiencia de esta regulación está determinada por la claridad de la comunicación entre padres e hijos, las reglas claras, sistemáticas y consistentes.

Los profesores comienzan en este período a tener una mayor importancia, se convierten en sustitutos de los padres en el colegio; sin embargo el valor que le asignen al niño va a estar dado por la demostración de sus capacidades. Los profesores imparten valores y transmiten las expectativas sociales al niño y a través de su actitud hacia él colabora en el desarrollo de su autoestima.

Se ha demostrado que aquellos profesores que muestran confianza en la capacidad del niño, incentivan el trabajo y el desarrollo de potencialidades en el niño, a la vez que favorecen un auto concepto y una autoestima positivos.

Otro elemento del área social es el juego. El rol del juego es dar oportunidades de aprendizaje. En él, el niño puede ir ganando confianza en su habilidad para hacer una variedad de cosas, entra en contacto con el

grupo de pares y se relaciona con ellos, aprendiendo a aceptar y respetar normas. El juego ofrece modos socialmente aceptables de competir, botar energía reprimida y actuar en forma agresiva. Durante este período, hay dos tipos de juegos que predominan:

- Juego de roles: (6-7 años) tiene un argumento que representa una situación de la vida real. Se caracteriza por ser colectivo, tener una secuencia ordenada y una duración temporal mayor. Hay una coordinación de puntos de vista, lo que implica una cooperación. El simbolismo aquí se transforma en colectivo y luego en socializado, es una transición entre el juego simbólico y el de reglas.

- Juego de reglas: (8-11 años) implica respeto a la cooperación social y a las normas, existiendo sanción cuando ellas se transgreden. Este juego es el que va a persistir en la adultez.

ÁREA MORAL Y SEXUAL

Autores como Piaget o Kohlberg sostienen que los niños no pueden emitir juicio» morales sólidos hasta que alcanzan un nivel suficientemente alto de madurez cognoscitiva como para ver las cosas como las vería otra persona.

En esta etapa comienza la aparición de la moral vinculada a la consideración del bienestar del otro, lo que puede ocurrir debido al desarrollo cognitivo que se produce en esta edad y que permite que el niño considere puntos de vista diferentes a los suyos, producto de la disminución del egocentrismo de

etapas anteriores. Esto implica que el niño puede imaginar cómo piensa y siente otra persona.

Moral de Cooperación o Autónoma: Se caracteriza por cierta flexibilidad, por la capacidad de darse cuenta de los diferentes puntos de vista. Logra hacer juicios más sutiles que incluyen las intenciones del que cometió la falta y no tan sólo las consecuencias del hecho. Los juicios de niños menores solamente consideran el grado de la falta.

Respecto al ámbito sexual: hace algunas décadas se consideraba que esta etapa se caracterizaba por la ausencia absoluta de interés sexual; sin embargo en la actualidad se ha constatado que se mantiene cierto interés por parte de los niños, tanto en preguntar y hablar acerca del tema como por experimentar y participar en juegos sexuales, pero la intensidad y el tiempo destinados a ellos son notoriamente menores que en la etapa anterior y a los que se va a destinar durante la adolescencia. Esto ocurre debido a que el foco central del niño durante la niñez intermedia está puesto en el aprendizaje y adquisición de herramientas que le permitan integrarse al mundo adulto. (Alonso, J. M.; 2004)

TIPOS DE SOCIALIZACIÓN

La primaria es la primera por la que el individuo atraviesa en su niñez. Se da en el núcleo familiar, por lo que se caracteriza por una fuerte carga afectiva.

Socialización Primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo.

La socialización primaria es generalmente la fase más importante y suele tener lugar en la familia, el otro se ha establecido en la conciencia del individuo.

La socialización secundaria se refiere a la internalización de realidades, donde descubre que el mundo de sus padres no es el único.

Socialización Secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad.

El individuo va socializándose durante toda su vida; sin embargo, una vez que llega a adulto ha superado la parte más fundamental y decisiva del proceso y entra en la fase correspondiente a la adultez. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. Las relaciones se establecen por jerarquías.

Aprendizaje de normas sociales, pautas de conducta establecidas, valores culturales… Las relaciones suelen darse dentro de instituciones (escuela, asociaciones, trabajo, etc.).

Hay quienes hablan de una socialización terciaria, basada en la integración a otra cultura diferente a la propia, una sociedad con patrones nuevos para el sujeto que le requiere un proceso de resocialización. A este proceso lo llaman 'transculturación'.

Socialización Terciaria: Empieza con la vejez, se inicia con una crisis personal, ya que el mundo social del individuo pasa a restringirse y a volverse monótono, el sujeto se ve obligado a abandonar comportamientos que había aprendido; a dejar grupos donde había pertenecido. Ya no ve las cosas con los mismos criterios que antes. El sujeto sufre una resocialización. Socialización familiar frente a socialización del medio cultural. Seno familiar: obediencia, valores familiares, pautas educativas, roles padres, factores. Medio cultural: externo, sobre todo la escuela como fuente de experiencias para la socialización (conocimientos, sentimientos, comportamientos pro sociales.

LA INTEGRACIÓN SOCIAL

• Capacidad para adoptar otras perspectivas: deshacerse del egocentrismo progresivamente.

- Capacidad para comprender las emociones de otros: empatía, sensibilidad
- Capacidad para asumir valores: guiarán sus decisiones conductas e inclusión en unos u otros grupos sociales, integración o afiliación en función de esos valores sociales y morales.

- Capacidad para desenvolverse con suficientes habilidades sociales: saber iniciar y continuar conversaciones, recibir y realizar halagos y críticas, adquirir asertividad como respuesta a diferentes situaciones sociales comprometidas, habilidad para hacer amigos, para pedir ayuda.

- Capacidad para comprender el sentido de la autoridad y de distintas relaciones: hasta los 10 años los niños no entiende que la persona autoritaria lo es por cualidades personales, sino que lo atribuyen a características físicas o superficiales, de azar aprenderán a identificar y actuar entre relaciones asimétricas de liderazgo, amistad.

- Capacidad para discriminar los diferentes sistemas sociales: el económico, el político, el institucional, el comercial.

PREESCOLAR: DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL DEL NIÑO

En los niños pequeños de preescolar el desarrollo afectivo y social va a par con el crecimiento intelectual. En la etapa preescolar el niño que no se siente seguro no se desarrolla normalmente en el terreno social y esto puede llevarlo a atrasarse en el terreno intelectual; al igual que el desarrollo

lingüístico y la formación de los conceptos están ligados entre sí que son la base del desarrollo intelectual, el cual se consolida por medio de la actividad y la experiencia.

Generalmente la educación preescolar empieza desde los dos años pero la verdad es que va más allá, al nacer él bebe se separa completamente del cuerpo de la madre, determinándose importantes cambios biológicos en relación con su existencia antes del nacimiento, a los cuales debe adaptarse, requiriendo de la madre y de quienes lo rodean, para que esta adaptación sea satisfactoria, es en esta etapa donde el niño gracias a los cuidados y cariño de la madre y de los que lo rodean desarrolla una confianza básica indispensable para su sano desarrollo mental posterior. El niño ante estas situaciones responde no solo biológicamente sino también emocionalmente, en términos de placer, dolor, ansiedad, excitación. Los bebes son capaces de sentir profundamente con todo su ser cualquier emoción aunque no puedan diferenciar y expresar lo que sienten.

Esto quiere decir que los seres humanos siempre respondemos a cualquier experiencia, no solo con el cuerpo sino también con una manifestación emocional. Como ocurre cuando al presenciar un accidente, originamos sentimientos de ansiedad y tristeza.

Los sentimientos se refieren a la conducta afectiva localizada en el interior como la ansiedad, tristeza, miedo, angustia, irritabilidad, nostalgia etc.

EL APEGO: PILAR DEL DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL DE LA INFANCIA

Según Bowly, "el apego es una forma de conceptualizar la tendencia de los seres humanos a crear fuertes lazos afectivos con determinada personas en particular, y un intento de explicar la amplia variedad de formas de dolor emocional, y trastornos de la personalidad, tales como la ira, la ansiedad o la depresión y el alejamiento emocional que se producen como consecuencia de la separación indeseada o de la pérdida definitiva".

Bell (1970) evaluaron la calidad de la afección durante los dos primeros años de vida mediante la ¨Situación extraña¨ observaron el modo cómo el niño organiza su conducta en relación con la madre durante una serie de episodios estresantes de corta duración (situación desconocida, encuentro con una persona desconocida y separación corta de la madre). Llegaron a distinguir dos estilos o modelos diferentes: el seguro y el inseguro.

Como el ser humano nace en un ambiente lleno de expectativas, normas, actitudes, creencias, valores, tradiciones y modos de hacer, convive en un legado cultural que comprende sistema de valores y criterios del comportamiento social. Evidentemente, los miembros de la familia están al tanto de su relación con el recién nacido, pero este no sabe lo que lo liga con

los otros a su alrededor, puesto que al nacer, carece de la autoconciencia de ser un individuo o un organismo que puede interactuar con el medio. El recién nacido sin conciencia se convierte, a raíz de los cambios por los que pasa durante los dos primeros años, en un pequeño que compensa en su medio y en las formas en que puede actuar sobre él, la responsabilidad o insensibilidad del mundo que lo rodea, empezando a ser capaz de buscar ayuda si la necesita. Se vuelve consiente de las relaciones en la familia y de lo que bueno y malo; sabe si es niña o niño y comienza a aprender que la designación sexual impone cierta conducta.

En el desarrollo social y emocional en la infancia, el primer vinculo, y sin dudas el más influyente, es el que enlaza al niño con su madre o su responsable, y que queda firmemente establecido hacia los ocho o nueve meses de edad, lo cual se conoce como APEGO.

El apego es considerado como el vínculo establecido entre el niño y otro individuo como resultado de una relación a largo plazo. El primer vínculo suele caracterizarse por una fuerte interdependencia, intensos sentimientos mutuos y lasos emocionales vitales; de manera que en él se comprenden una serie particular de acontecimientos por los que el niño y niña progresan desde la primera conciencia hasta adquirir la confianza en que lo cuida.

Como los niños pasan por fases de crecimiento social y emocional para establecer con firmeza su primera relación, las emociones del neonato se

reducen a molestia e interés relajado, pero pronto aparecen numerosas emociones, entre ellas tristeza, enojo, indignación y placer. Por esto, se amerita saber que estas primeras respuestas sientan las bases de las relaciones futuras con compañeros, familiares, otros adultos, cónyuges o amantes. U n apego inseguro ha de afectar la libertad y la habilidad del niño para explorar su mundo, incluyendo juguetes y otros objetos, nuevos lugares y experiencias, y nuevas personas.

VISIÓN DEL NIÑO DESDE SU DIMENSIÓN SOCIO AFECTIVA DE DESARROLLO

La compresión de la dimensión socio afectiva hace evidente la importancia que tiene la socialización y afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años.

El desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad.

La emocionalidad en los niños y niñas es intensa, domina parte de sus acciones, pero es igualmente cambiante: de estados de retraimiento y tristeza, puede pasar a la alegría y el bullicio, olvidando rápidamente las causas que provocaron la situación anterior. El control sobre sus emociones

es débil, no pone distancia entre él y sus sentimientos y difícilmente llega a criticarlos, juzgarlos o corregirlos; es impulsivo y vive con profundidad sus penas y alegrías, haciendo a veces que sus temores sean intensos. El niño pone emoción y sentimiento en todo lo que hace, y mucho más aun cuando la actividad es lúdica, por ello las realiza con entusiasmo o por el contrario se niega con gran resistencia a realizarlas.

El niño y niña va logrando su desarrollo afectivo a través de esta emotividad y sus diferentes manifestaciones, de la misma forma como las otras personas, especialmente los más cercanos y significativos para él, como docentes, adultos, amigos, las asumen y le ayudan a vivirlas. Una relación positiva con ellos es estimulante y eficaz, así como una negativa malogra los esfuerzos de los niños y crea riesgo de desarrollar cualquier tipo de conductas frustradas o sentimientos de fracaso.

Procurar un adecuado desarrollo socio afectivo del niño y niña implica facilitar la expresión de sus emociones, tanto de ira, rabia, temor, llanto, como también de bienestar, alegría, gozo, amor, entusiasmo, darle seguridad en sus acciones, facilitando la oportunidad de escoger, decidir y valorar dentro de una relación de respeto mutuo, de aceptación, de cooperación voluntaria, de libertada de expresión, de apreciación de sus propios valores y de solidaridad y participación, hace parte de la formación para la vida, por cuanto permite a los niños ir creando su propio esquema de convicciones morales y de formas de relacionarse con los demás.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS

CIENTÍFICO: Es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre y sirve para la resolución de un problema determinado Estará presente en el desarrollo de toda la investigación.

Se lo utilizará para identificar el problema y formular objetivos, nos permitirá a partir de la observación de campo analizar cada uno de los elementos en estudio, proporcionando información y características de cada componente, así será posible obtener resultados, ya que el tema a investigar constituye parte fundamental del Desarrollo Socio - Afectivo del niño.

SINTÉTICO: Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis.

Con la ayuda de este método se logrará organizar sistemáticamente los recursos disponibles y los procedimientos con los que se logrará alcanzar los objetivos planteados y nos permitirá formular conclusiones y recomendaciones.

DEDUCTIVO: Es el que ayuda a fijar los conocimientos planteando conceptos, definiciones o afirmaciones.

Se los empleara en el momento de efectuar el estudio de la relación que existente entre las variables, en la comparación de los datos de campo y en análisis de los resultados obtenidos, para formular un concepto global del problema (modelo estadístico)

INDUCTIVO: Se denominan así, cuando lo que se estudia se presenta por medio de casos particulares, hasta llegar al principio general que lo rige, este método se basa en la observación, la experiencia y los hechos.

En la investigación se lo utilizará para realizar el análisis del tema, como para formular un concepto global del problema.

DESCRIPTIVO: Los métodos descriptivos tienen como principal objetivo describir sistemáticamente hechos y características de una población dada o área de interés de forma objetiva y comprobable, se utiliza para recoger, organizar, resumir, presentar, analizar, generalizar los resultados de las observaciones

En la investigación nos permitirá describir la situación actual del problema, procurando su interpretación racional y el análisis objetivo del mismo, todo ello a través de las consultas bibliográficas.

MODELO ESTADÍSTICO: Se utilizan en general en el marco de una marcha deductiva. La cuestión alude a la variabilidad de un fenómeno particular, y se busca comprender los componentes de esta variabilidad.

Nos ayudara a construir y graficar la información obtenida, con la utilización de los instrumentos obtenidos de la investigación a través de tablas y gráficos estadísticas.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA.- Se la aplicara a los Padres de Familia para determinar el uso y tipo de Juego Electrónico por parte de los niños y niñas de la Unidad Educativa Fisco misional "San Francisco de Asís" de la ciudad de Loja.

FICHA DE OBSERVACIÓN:

Será aplicada a los niños del primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa Fisco misional "San Francisco de Asís", de la ciudad de Loja para valorar el Desarrollo Socio – Afectivo**.**

POBLACIÓN

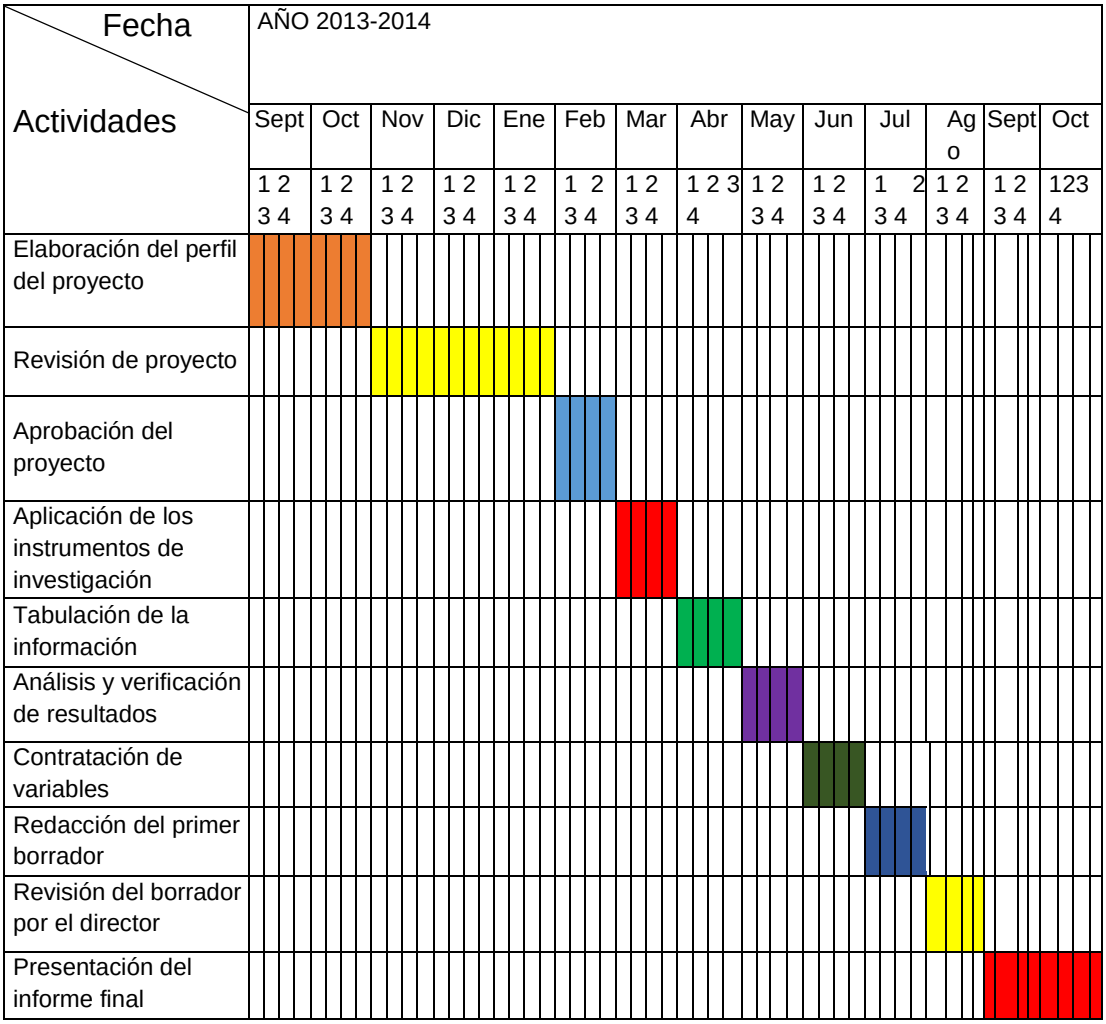
La población será estudiada en su totalidad y se la detalla en el siguiente cuadro.

UNIDAD EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS"				
PRIMER GRADO EDUCACIÓN BÁSICA DE GENERAL	**NIÑOS**	**NIÑAS**	**TOTAL**	**PADRES DE FAMILIA**
Paralelo "A"	**15**	**15**	**30**	**30**
Paralelo "E"	**15**	**15**	**30**	**30**
TOTAL	**30**	**30**	**60**	**30**

Fuente: Registro de matrículas de la Unidad Educativa "San Francisco de Asís"

Elaboración: Tatiana Del Carmen Villalta Ochoa

g. CRONOGRAMA DE TRABAJO



h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS HUMANOS

- La comisión Académica de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvulario
- Padres de familia
- Niñas y niños del Primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fisco misional “San Francisco De Asís” de la Ciudad de Loja
- Investigadora: Tatiana Villalta Ochoa

RECURSOS INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional De Loja
- Unidad Educativa Fisco misional San Francisco de Asís

RECURSOS Y MATERIALES

- Textos de apoyo
- Internet
- Copias de documentos
- Elaboración de guías de encuestas, entrevistas y observación
- Anillados
- Lápices, esferográficos, resaltadores

- Hojas de papel bond Papel periódico
- Transporte
- Servicio de una computadora
- Impresiones
- Aplicación de test

RECURSOS FINANCIEROS Y ECONÓMICOS

MATERIALES	COSTO
Materiales de escritorio	$ 300.00
Bibliografía	$ 200.00
Internet	$ 300.00
Copias de biblioteca	$ 200.00
Llamadas telefónicas	$ 100.00
Movilización	$ 500.00
Varios	$ 200.00
Imprevistos	$ 200.00
2 Flas	$20
Anillados	$50
TOTAL	$2070.00

Los gastos que demanda la realización de la presente tesis ascienden a DOS MIL setenta dólares, los que serán cubiertos en su totalidad por la autora de la investigación.

i. BIBLIOGRAFÍA:

- Estallo, J.A. (1995): Los video juegos: juicios y prejuicios.
- Gros, Begoña (Coord) (1998). Jugando con los videojuegos: educación y entretenimiento. Bilbao: Editorial Desclee De Brouwer.
- Pérez. M. A. y López, J (1993) “Los videojuegos como nueva realidad social y cultura”. Infancia y Sociedad. N1 20.
- Rojas Flores, Jorge: "Juegos y diversiones infantiles", en Rafael Sagredo y Cristián gazmuri. Historia de la vida privada en Chile, vol.3, Taurus, Santiago, 2006
- Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona, Editorial. Octaedro, España, 32p.
- Levis, D. (1997): Loa videojuegos, un fenómeno de masas. Editorial Paidós. Barcelona.
- Barrueco, V. (1993): “Videojuegos: la fiebre de fin de siglo”. IP. MARK. (405): 38-40, 9 REF. Universidad Autónoma de Madrid
- Estallo, J.A. (1994): “Videojuegos.
- Provenzo, E. (1991): Video kids: Making sense of Nintendo. Harward University Press. Cambrigde.
- Haeussler Isabel, “Desarrollo emocional del niño”, incluido en Grau Martínez A y otros (2000), Psiquiatría y psicología de la infancia y adolescencia. Madrid: Editorial médica Panamericana, pág. 55.
- Alonso, J. M.; Estrategias y técnicas de educación moral; Universidad

La Salle; V Editores; 2004)

- Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (1990) Desarrollo psicológico y educación, II. Psicología de la Educación. Madrid: Alianza Editorial.

- Bowlby J. 1976. El Vínculo Afectivo. Editorial. Paidós.

- Sergio Rulicki (2007); Comunicación no verbal, Cómo la inteligencia emocional se expresa a través de los gestos. Ediciones Granica S.A.

- **PAGINAS WEB**
- www.Entorno familiar.com
- http://www.alfinal.com/Temas/desarrolloafectivo.php
- www.psicologosviendo.com
- historiaysistemasenpsicologia.bligoo.com
- www.redalyc.org/
- Es.wikipedia.org/wiki/historia de los videos juegos. htlm
- http://psidesarrollo2equipo11.wikispaces.com/TEMA+1.+Historia+y+conceptos+de+la+Psicolog%C3%ADa+del+Desarrollo
- http://www.laondadigital.com/laonda/LaOnda/001-100/792.
- http://www.ua.es/dpto/dspee/estudios/otros/LAS%20emociones.pdf

j. Anexos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIO

Encuesta dirigida a Los Padres de familia del Primer Año de Educación Básica de la UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SAN FRANCISCO DE ASÍS" Con el Objetivo de recolectar información necesaria acerca de Los Juegos Electrónicos. Distinguidos padres de familia, le solicito muy comedidamente se digne en proporcionar la información solicitada; la misma será confidencial.

Agradeciéndole de antemano por la veracidad que le dé a sus respuestas.

1. ¿Qué entiende usted por juego electrónico, o que es para usted juego electrónico?

a) Entendemos por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo.

( )

b) Un juego electrónico es un juego basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho juego

( )

2. ¿Qué tipo de Juego Electrónico utiliza su hijo?

a) Educativos fines didácticos ( )

b) Deporte fines de entretenimiento ( )

c) Estrategia fines de entretenimiento ( )

d) Lucha fines de entretenimiento ( )

e) Aventura fines de lúdicos ( )

3. ¿Cuántas horas diarias dedica su hijo a los Juegos Electrónicos?

a) Menos de una hora ( )

b) Una hora ( )

c) Más horas de las anteriores ( )

d) Dos horas ( )

4. ¿Quién le proporciona los Juegos Electrónicos al niño /niña?

a) Otro familiar ( )

b) Papá ( )

c) Mamá ( )

5. ¿Los Juegos Electrónicos en los niños según su criterio que provocan?

a. Afectan al desarrollo socio –afectivo ( )

b. Afecta al desarrollo intelectual ( )

c. Atrofian al cerebro ( )

6. ¿Según su criterio los Juegos Electrónicos desarrollan en los niños?

a) Mucha imaginación ( )

b) Conductas agresivas ( )

c) Adicción descontrolada ( )

7. ¿Cuál considera usted es la razón para que los Juegos Electrónicos de peleas, ocasionen manifestaciones violentas en los niños?

a) Se sienten parte del personaje ( )

b) Piensan que todo es violencia ( )

c) No causa manifestaciones violentas en sus hijos ( )

8. ¿Los juegos Electrónicos aportan algún beneficio a los niños y niñas del tipo cómo?

a) Ayudan a una mejor coordinación óculo-manual ( )

b) Mayor agilidad mental ( )

c) Mejoramiento de la escritura ( )

TEST

PROGRAMA DE INTELIGENCIA EMOCIONAL
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA-CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Ficha de Observación dirigida a los Niños y Niñas del primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fisco misional "San Francisco de Asís'' De la Ciudad de Loja. Con la finalidad de evaluar el Nivel de Desarrollo Socio - Afectivo de los niños y niñas a través de los juegos electrónicos aplicare el Programa de Inteligencia Emocional en la que se desarrolla tres capacidades propuestas por Steiner (1998) en nueve aspectos, que están clasificados de la siguiente manera dentro de las capacidades:

- La capacidad para comprender las emociones: Autoconocimiento, Autoestima y Pensamiento positivo.
- La capacidad para expresarlas de una manera productiva: Asertividad, Autonomía y Comunicación.
- La capacidad para escuchar a los demás y sentir empatía respecto de sus emociones: Escucha, Habilidades Sociales, y Resolución de Conflictos.

- A la hora de trabajar estas nueve competencias dentro del Programa de Inteligencia Emocional se realizará una secuencia por cursos de una misma competencia adaptada a los niños que incluye:

- Dos actividades que se desarrollan a través de diferentes recursos didácticos relacionados con otras áreas.

- Los ítems de Evaluación nos darán una idea de cómo han evolucionado los niños dentro de la competencia trabajada.

- Se aplicará en forma individual y con tiempo libre; es fácil, económica y de rápida evaluación.

Primera Competencia

Auto- conocimiento

Definición:

Es el proceso reflexivo (y su resultado) por el cual la persona adquiere noción de su yo y de sus propias cualidades y características. Como todo proceso, puede ser desglosado en diversas fases como: autopercepción, auto observación, memoria autobiográfica, autoestima, auto aceptación. No puede haber pues, autoestima sin autoconocimiento. De ahí la importancia del autoconocimiento para el desarrollo personal.

Objetivo General

Aprender a expresar sus emociones, tomar conciencia de quién es y lo que siente obteniendo confianza en sus capacidades y cualidades.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO
Actividad 1 : Soy único	Descubrirse y valorarse como un ser único y diferente de los demás	No Necesarios	Cada niño traerá una fotografía de sí mismo, y reunidos en asamblea cada quien la mostrará a los compañeros y describirá cómo es.
Actividad 2: Quién soy?	Describirse y valorarse como ser único y diferente	Lámina 1 y lápices	En la lámina cada uno dibuja su emoción y cuenta una cualidad tuya
	de los demás		que te guste y te sientes orgulloso de ella

Segunda Competencia

Auto- estima

Definición: La autoestima es el pensamiento positivo de nuestro ser, de nuestra manera de ser, de quienes somos nosotros, del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que configuran nuestra personalidad; además de aprender a querernos y respetarnos, es algo que se constituye o reconstituye por dentro. Esto depende también del ambiente familiar, social, y educativo en el que estamos y los estímulos que este nos brinda.

Objetivo General

Darse cuenta de la importancia de sentirse queridos, amados, valorados y comprendidos.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO
Actividad 1 : Cuanto he crecido	Darse cuenta de que una vez son mayores y saben hacer más cosas, lo que provoca su satisfacción personal	Lámina 2 y lápices de colores	Enseñar los distintos periodos de crecimiento. Buscar en la lámina cosas que hacíamos de bebes y cosas que hacemos hoy y comentamos, para que vean su evolución, por ejemplo no hablaban, gritaban, no comían comidas sólidas, no iban al baño, no ayudaban a sus papas, solo lloraban, etc.
Actividad 2: Me gusta encontrarme con mis amigos	Respetar las normas para agradar a los demás	Música	Poner música de baile, los niños se moverán libremente ocupando todo el espacio al ritmo de la música. Se les dirá que vayan en distintas direcciones y procuren separarse unos de otros. En un primer momento bailarán libremente; después se les dará la consigna de guardar silencio; entonces se moverán por la sala sin hablar y cada vez que se crucen con otro niño, tendrán que mírale a los ojos y sonreírle. Después se moverán por el espacio y cuando se crucen.
			Otro lo saludaran con la mano e inclinando la cabeza. Finalmente, en una tercera parte bailaran y cuando se crucen con alguien que les guste le darán un beso y un abrazo. Entonces se comentará la actividad y los niños dirán si les gusta sentirse mimados, queridos y abrazados.

Tercera Competencia

Pensamiento Positivo

Definición: Es siempre dar valor a las cosas reconociendo lo que valen y dándose cuenta de ello.

Objetivo General

Identificar situaciones o acontecimientos que suelen provocar pensamientos negativos y sustituirlos por pensamientos positivos.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO
Actividad 1: Nuevos Amigos	Reforzar el valor de la amistad	Lámina 3 y lápices de colores	Elaborar un dibujo para regalar a un amigo del salón. Aprender el siguiente pensamiento. ¡Qué suerte conocer compañeros y tener amigos nuevos! Con todos quiero jugar y pasármelo genial.
Actividad 2 : El balón de la alegría	Verbalizar pensamientos positivos hacia los demás	Balón	Colocados en un círculo los niños se lanzarán el balón unos a otros verbalizando pensamientos positivos: "Me gusta jugar contigo"; "Eres obediente"; "Dibujas muy bien".

Cuarta Competencia

Asertividad

Definición:

Es la capacidad de Expresar los sentimientos, ideas y opiniones, de manera libre, clara y sencilla comunicándolos de forma positiva en el momento oportuno y a la persona indicada.

Objetivo General

Expresar lo que sienten y piensan de manera positiva sin herir a nadie.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO
Actividad 1 : Me quiere, no me quiere	Trabajar la gesticulación y la expresividad del sentimiento a partir de un juego dramatizado	No necesarios	Los niños sentados, prestan atención a las explicaciones de la maestra. Esta presenta una margarita y narra una breve historia de amor: "Dos enamorados se quieren, pero no saben si cada uno es correspondido por el otro. Encuentran una flor y creen que esta les puede ayudar a

			desvelar su gran duda". La maestra va pintando de colores la margarita mientras dice: "me quiere, no me quiere..., así sucesivamente, hasta que ya no queda ninguno. Si la acción coincide con un "me quiere", saltarán de alegría; pero si en ese momento dice "no me quiere" llorarán y se pondrán tristes. A continuación, los niños se levantan, simulan que pasean por el campo y que encuentran una flor. Seguidamente, realizan las mismas operaciones que hizo la maestra, acompañándolas con la gesticulación correspondiente. Luego dialogaremos buscando a las personas que creemos que nos quieren
actividad 2: Cuando me como una paleta	Pensar en los propios sentimientos y verbalizarlos poniéndoles nombre.	Dibujo de las cuatro caras Lamina de asertividad 3	S e presenta la hoja dividida en cuatro partes en cada una de ellas aparece la cara de un niño que expresa un sentimiento a los que les ponemos nombre: triste, contento, enfadado etcétera. Ponemos varios ejemplos de cuando nos sentimos de una u otra forma.

Quinta Competencia

Autonomía

Definición: La Autonomía se refiere a las capacidades que los niños adquieren gradualmente con el apoyo de los padres y de sus educadores, lo que les permitirá tener independencia en los diferentes planos del desarrollo humano. También hace referencia al conocimiento, valoración y control que los niños van adquiriendo de sí mismos y a la capacidad de utilizar los recursos personales de los que dispongan en cada etapa.

Objetivo General

Asumir algunas responsabilidades.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO
Actividad 1: ¡Me visto solo!	Asumir la responsabilidad de ocuparse de su ropa: ponérsela, quitársela y Ordenarla	No Necesarios	Dramatizamos: Estamos dormidos. Suena el Despertador y nos levantamos. Nos vestimos. Como llega la hora de ir al colegio, nos ponemos los abrigos (esto lo hacemos en realidad).

			Colegio, nos lo quitamos y en vez de colgarlos, los dejamos en un montón. Simularemos que llega la hora de salir y nos lo tenemos que volver a poner. Como no están colgados. Tardamos mucho en ponérnoslos, porque nos cuesta encontrar el nuestro en medio de tanto desorden. Comentamos incidencias: ¿Cómo han ido las cosas esta vez? ¿Cuánto tiempo nos ha llevado ponernos el abrigo? ¿Cómo tenemos que dejar nuestras cosas en casa y en el colegio? ¿Qué pasaría si no hiciéramos?
Actividad 2: Qué te gusta hacer?	Aprender a tomar pequeñas decisiones expresando sus gustos	No Necesarios	Cada uno pensará una actividad que le guste mucho hacer. Después cada uno dramatizará para que sus compañeros la adivinen. Una vez que lo hagan, se escribirán las actividades en un papel de tal manera que al final queden reflejadas las cosas que nos gusta hacer a todos.

Sexta Competencia

Comunicación

Definición:

Es el proceso por el cual los sujetos de la comunicación, se hacen participes de todo lo que son o les ocurre por medio de signos verbales, escritos o de otro tipo.

Objetivo General

Entablar contacto compartir y transmitir información, ideas, emociones y sensaciones (mensaje) entre las personas (emisor- receptor) a través de las distintas actuaciones de su quehacer diario.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO
Actividad 1: Hora de Cuento: El león y el ratón. Los dos viajeros y el oso	Comunicar lo que aprendemos y descubrimos a través de imágenes y cuentos	Cuentos	1. Cuento ¿Que hizo el ratón? ¿Qué pidió el ratón al León? ¿Qué le paso al León? ¿Qué hizo el ratón por el León? 2 ¿Que hicieron los amigos cuando vieron al Oso? ¿Qué fingió un amigo? ¿Qué le hizo el oso al muchacho?
Actividad 2 : Hacemos mimos	Disfrutar y dramatizar estados de ánimo a través del lenguaje no verbal	No necesarios	Imaginar que somos mudos y tenemos que expresar nuestras emociones y acciones con nuestro cuerpo

Séptima Competencia

Escucha

Definición: Escuchar es prestar atención a lo que se oye. Implica una reacción de tipo emocional que nos permite entender mejor el mundo y comprender a los demás.

Objetivo General

Valorar la importancia de escuchar, prestando atención a su cuerpo, los objetos, el entorno y a sus compañeros.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO
Actividad 1: Sonidos que me rodean	Prestar atención a los sonidos que nos rodean	Música de sonidos	Escuchar sonidos cotidianos anteriormente grabados en una cinta (portazo, grifo, cisterna, despertador, timbre, lavadora, etc.

Actividad 2 Me gusta conocerte	Mejorar la capacidad de escuchar y valorar la importancia de respetar el turno de palabra.	No necesarios	Sentados en círculo, se propondrá pasar a un niño al centro para hacerle una serie de preguntas sobre él, como si fuese una entrevista. Habrá un niño que será el moderador y dará el turno de palabra los niños se irán haciendo preguntas sobre algo que les interese saber de él. Por ejemplo: ¿Dónde vives? ¿Cuántos años tienes? ¿Dónde trabajan tus papas? ¿Tienes hermanos? ¿Cuál es tu comida preferida?

Octava Competencia

Habilidades Sociales

Definición:

Son las habilidades o capacidades que permiten al niño interactuar con sus pares y el entorno de una manera socialmente aceptable. Estas habilidades pueden ser aprendidas, y pueden ir de las más simples a complejas, como: saludar, hacer favores, pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos,

expresar opiniones, defender sus derechos, iniciar, mantener, terminar, conversaciones, etcétera..

Objetivo General

Identificar algunas habilidades sociales básicas: saludar y despedirse, la importancia de pedir y recibir ayuda así como saber perdonar

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO
Actividad 1 : Voy a saludar	Practicar hábitos básicos de cortesía	Dibujos del Sol y la Luna	Cuando la profesora muestre una tarjeta con un sol los niños dirán ¡Buenos Días! Cuanto la profesora muestre una tarjeta con una luna los niños dirán ¡Buenas Noches! Cuanto la profesora muestre una tarjeta con nubes, sol y luna los niños dirán ¡Buenas Tardes! Cuando la profesora muestre una tarjeta con una mano los niños dirán "hola" y con dos los niños dirán "adiós" luego jugaremos a saludarnos.

Actividad 2: He perdonado	Recordar de experiencias perdón	Lámina	Conversamos las situaciones en la que hemos perdonado. Voy describiendo varias con "La mano del perdón". ¿Cuándo hacemos travesuras en casa? ¿Quién nos perdona? ¿Cuándo hacemos las tareas mal? ¿Quién nos perdona? ¿Cuándo quitamos el juguete a alguien? ¿quién nos perdona?, etc.

Novena Competencia

Resolución de Conflictos

Definición: Conflicto es todo estado emocional producido por una tensión entre impulsos o tendencias opuestas y contradictorias. La resolución de conflictos se puede definir como la búsqueda de la solución más positiva y beneficiosa para cada una de las partes implicadas en una situación de conflicto.

Objetivo General

Comprender que hay situaciones que generan conflicto, reconocerlas y aprender a buscar posibles soluciones.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	DESARROLLO
Actividad 1: Me divierto compartiendo	Experimentar los valores y las ventajas de compartir con los demás.	Colchonetas, aros, balones, cubos, etcétera.	1) En la sala se distribuyen materiales de juegos de manera que haya uno por cada tres niños, aproximadamente. Se explica que pueden jugar con lo que quieran pero que no pueden jugar solos. Tendrán que compartir el juego con otros compañeros. Al final contar con que niños han jugado y como se la pasaron.
Actividad 2: ¿Me perdonas?	Entender el perdón como medio de reconciliación.	Cartulinas, lápices, gomas, revistas, tijeras, etc.	2) Contar a los demás cuando alguien nos perdonó por algo que hicimos mal. 2) Aprender la poesía: Cuando vayas a jugar tienes que saber perdonar, puede que alguno te moleste y perdonar un poco te cueste. También tu molestas a veces y que te perdonen mereces.

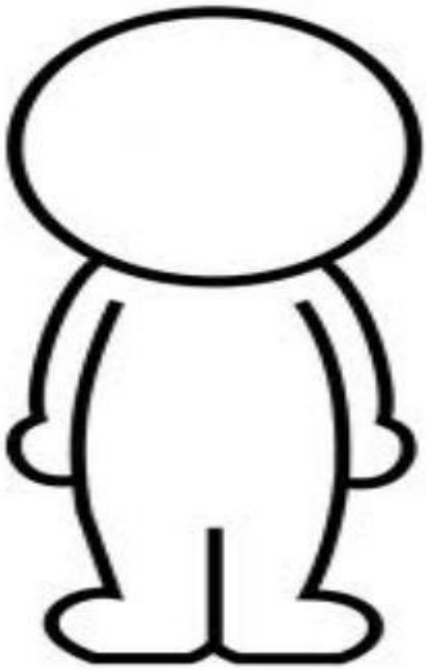
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA-CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

LÁMINA 1 AUTO- CONOCIMIENTO

ACTIVIDAD: Dibuja Tú emoción y cuenta una cualidad tuya que te guste y te sientes orgulloso



Nombre: _____ Paralelo: _____

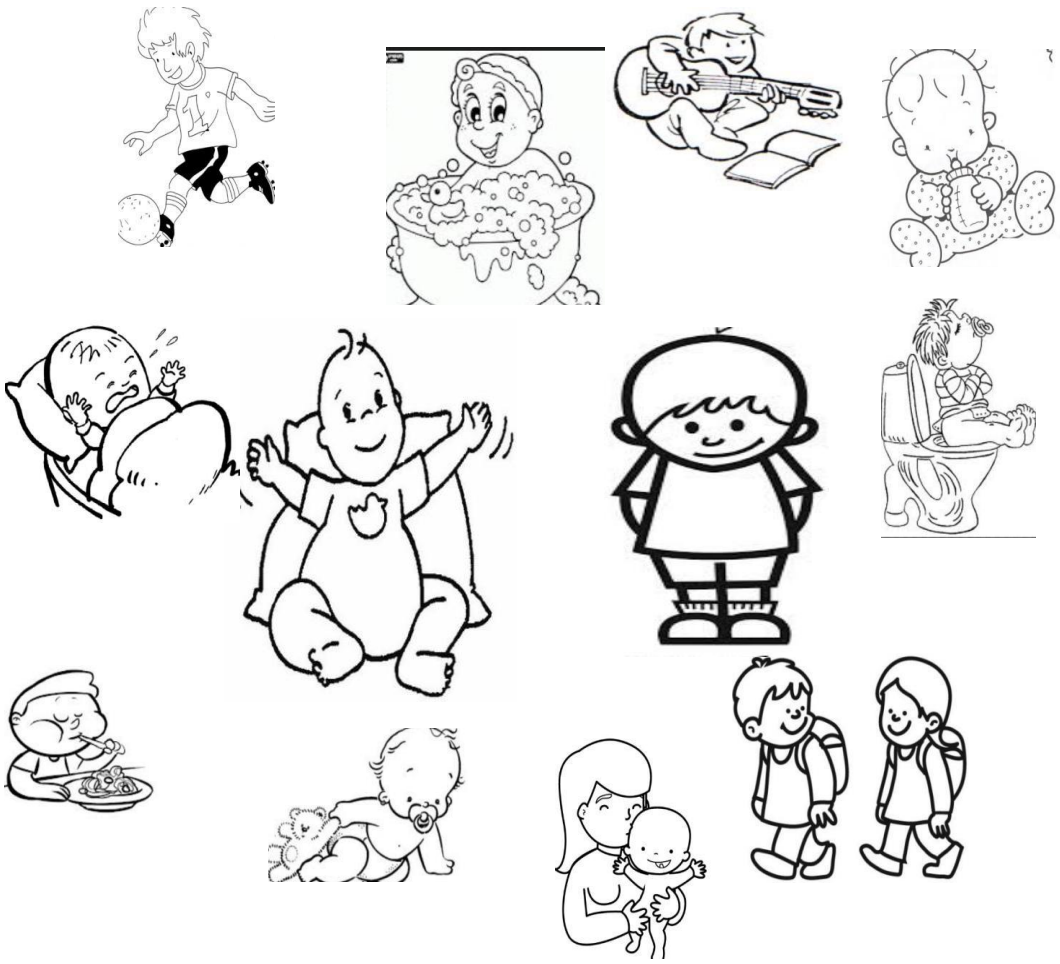
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA-CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

LÁMINA 2 AUTO- ESTIMA

ACTIVIDAD: Buscar en la lámina cosas que hacíamos de bebes y cosas que Hacemos hoy



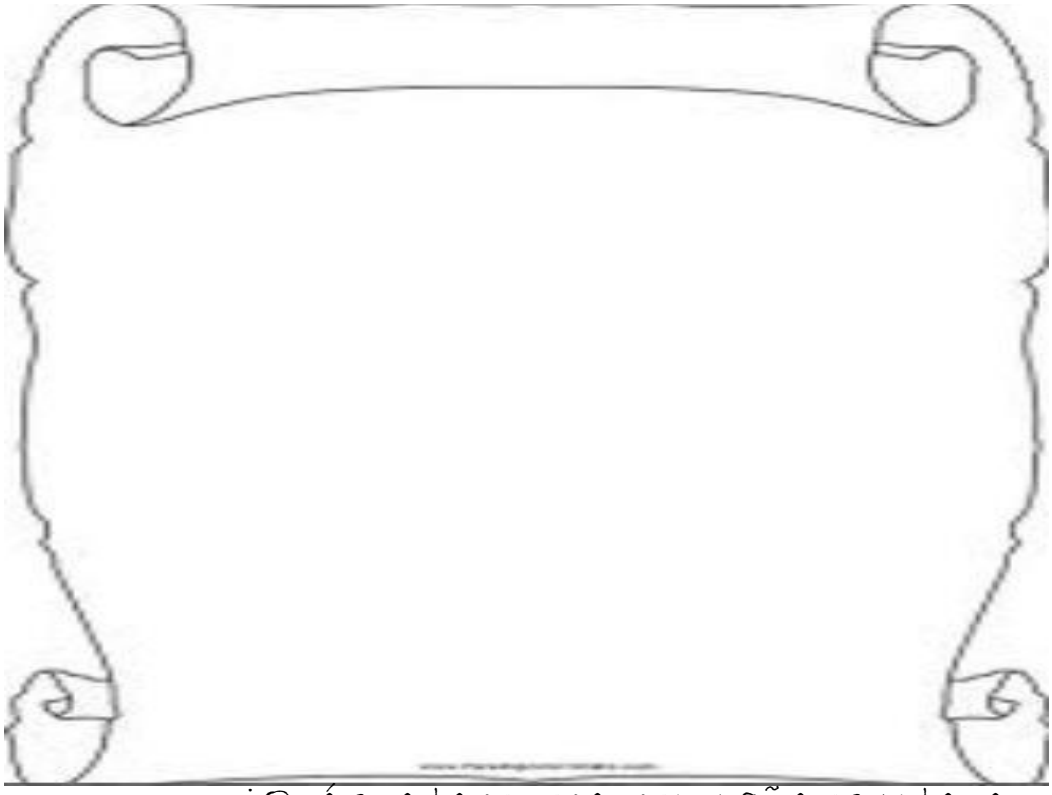
Nombre:_____Paralelo:_____

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA-CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

LÁMINA 3 PENSAMIENTO POSITIVO

ACTIVIDAD: Elaborar un dibujo para regalar a un amigo del salón.



¡Qué suerte conocer compañeros y tener Amigos como tú!

Nombre:_____ Paralelo:_____

REGISTRO DE INFORMACIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCO MISIONAL "SAN FRANCISCO DE ASÍS"						
NOMINA DE NIÑOS/AS	**Capacidad para comprender las emociones**					
	Auto- Conocimiento		**Auto - Estima**		**Pensamiento Positivo**	
	Actividad (1)	Actividad (2)	Actividad (1)	Actividad (2)	Actividad (1)	Actividad (2)
	Positivo	Negativo	Positivo	Negativo	Positivo	Negativo
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

REGISTRO DE INFORMACIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCO MISIONAL "SAN FRANCISCO DE ASÍS"						
NOMINA DE NIÑOS/AS	**Escuchar a los demás y sentir empatía respecto de sus emociones**					
	Escucha		**Habilidades sociales**		**Resolución de conflictos**	
	Actividad (1)	Actividad (2)	Actividad (1)	Actividad (2)	Actividad (1)	Actividad (2)
	Positivo	Negativo	Positivo	Negativo	Positivo	Negativo
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

REGISTRO DE INFORMACIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCO MISIONAL "SAN FRANCISCO DE ASÍS"						
NOMINA DE NIÑOS/AS	**Capacidad para expresar de manera productiva**					
	Asertividad		**Autonomía**		**Comunicación**	
	Actividad (1)	Actividad (2)	Actividad (1)	Actividad (2)	Actividad (1)	Actividad (2)
	Positivo	Negativo	Positivo	Negativo	Positivo	Negativo
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

Competencia	Ítem de Evaluación	% Positivo	% Negativo
Auto-conocimiento	Expresan sus emociones, toman conciencia de quiénes son y lo que sienten obteniendo confianza en sus capacidades y cualidades.		
Auto – estima	Se dan cuenta de la importancia de sentirse queridos, amados, valorados y comprendidos		
Pensamiento Positivo	Identifican situaciones o acontecimientos que suelen provocar pensamientos negativos y los sustituyen por pensamientos positivos		
Asertividad	Expresan lo que sienten y piensan de manera positiva sin herir a nadie		
Autonomía	Asumen algunas responsabilidades.		
Comunicación	Entablan contacto comparten y transmiten información, ideas, emociones y sensaciones (mensaje) entre las personas (emisor- receptor) a través de las distintas actuaciones de su quehacer diario		

Escucha	Valoran la importancia de escuchar, prestando atención a su cuerpo, los objetos, el entorno y a sus compañeros		
Habilidades Sociales	Identifican algunas habilidades sociales básicas: saludar y despedirse, la importancia de pedir y recibir ayuda así como saber perdonar		
Resolución de Conflictos	Comprenden que hay situaciones que generan conflicto, reconociéndolas y aprenden a buscar posibles soluciones		

ÍNDICE

CARATULA	**i**
CERTIFICACION	**ii**
AUTORIA	**iii**
CARTA DE AUTORIZACION	**iv**
AGRADECIMIENTO	**v**
DEDICATORIA	**vi**
ESQUEMA DE CONTENIDOS	**vii**
Titulo	**1**
Resumen	**2**
Summary	**3**
Introducción	**4**
Revisión de Literatura	**7**
Materiales y Métodos	**50**
Resultados	**54**
Discusión	**94**
Conclusiones	**96**
Recomendaciones	**97**
Bibliografía	**117**
Anexos	**119**
Índice	**257**