



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA NICOLAS COPÉRNICO DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

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

AUTORA:

ALEJANDRA DEL ROCIO NAVARRO ZAMBRANO

DIRECTORA:

MGS. ISABEL MARÍA ENRRIQUEZ JAYA

LOJA - ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Lic. Isabel María Enríquez Jaya, Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERAS EDUCATIVAS DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICO:

Que el presente trabajo de investigación titulado: **LOS JUEGOS ELECTRONICOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA NICOLAS COPÉRNICO DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.** Presentado por la aspirante Alejandra Del Rocío Navarro Zambrano, egresada de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia ha sido minuciosamente orientado y revisado en su contenido y forma, por lo que autorizo su presentación ante el tribunal de grado.

Loja, abril de 2016.

f)  _____

Lic. Isabel María Enríquez Jaya, Mg. Sc

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Alejandra del Rocío Navarro Zambrano, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autor: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano.

Firma: 

Cédula: 171531965-1

Fecha: Loja, abril de 2016

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

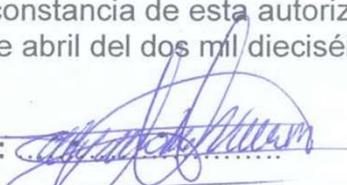
Yo, Alejandra del Rocío Navarro Zambrano, declaro ser autora de la tesis titulada: **“LOS JUEGOS ELECTRONICOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA NICOLAS COPÉRNICO DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.** Como requisito para optar al Título 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 Institucional.

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 07 días del mes de abril del dos mil dieciséis.

Firma:



Autora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano.

Cédula: 171531965-1

Dirección: Quito **Barrio:** La Gasca Humberto Albornos

Correo Electrónico: dany_luz2002@hotmail.com

Teléfono: 3203680 **Celular:** 0997163801

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTORA DE TESIS: Lic. Isabel María Enríquez Jaya, Mgs. Sc

TRIBUNAL DE GRADO

Lic. María del Cisne Suárez, Mg .Sc	PRESIDENTA DEL TRIBUNAL
Ing. Jaime Chillogallo Ordóñez, Mg. Sc.	MIEMBRO DEL TRIBUNAL
Dr. Danilo Charchabal Pérez, PhD.	MIEMBRO DEL TRIBUNAL

AGRADECIMIENTO

Dejo constancia de mi agradecimiento profundo a la UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA, CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y PARVULARIA, MODADLIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, en las personas y sus autoridades, a su personal docente, por haber impartido sus conocimientos.

De manera especial a la Mgs. Isabel María Enrriquez Jaya. Directora de Tesis, quien con su excelente y oportuna contribución profesional me supo dirigir para la culminación de mi objetivo. Y sobre todo a su tiempo y dedicación para orientarnos que grata confianza y seguridad nos brindó en el desarrollo de nuestra Tesis.

A la Magister Beatriz Córdor Directora de la Escuela Nicolás Copérnico en la cual realice mi investigación. Quién contribuyo para el desarrollo de la presente tesis, mi más sincero agradecimiento por su apoyo y guía en la realización de la presente investigación

LA AUTORA

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi Padre Alejandro, quién es mi apoyo incondicional cree en mi por el soy lo que soy.

Para mis hijos Daniela, Mikaela y Julio por su amor increíble que en su tierna vida han sido un motor fundamental son mi motivación mi inspiración y mi felicidad para la realización de mis proyectos de vida, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mis amigas Gabriela, Elenita y Mariela por su colaboración y ayuda sincera por su tiempo y su amistad sin fronteras

Y a todos quiénes de una u otra manera contribuyeron para la realización de mi Tesis de grado les agradezco de corazón y muy grata a ustedes.

“El fracaso es una oportunidad para empezar otra vez con más inteligencia”

Alejandra del Rocío

ESQUEMA

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORIA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. 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 Investigación
 - Índice

a. TÍTULO

“LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA NICOLÁS COPÉRNICO DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014”. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.

b. RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como título: **LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA NICOLAS COPERNICO DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.**

El problema central que se determinó: ¿De qué manera los juegos electrónicos influyen en la conducta agresiva de los niños y niñas de la Escuela Nicolás Copérnico de la ciudad de Quito durante el periodo lectivo 2013-2014?

Se planteó como objetivo general conocer si los Juegos Electrónicos influyen en la conducta agresiva de los niños y niñas de la escuela Nicolás Copérnico de la Ciudad de Quito

En la ejecución del proyecto se recurrió a los métodos: deductivo, analítico, sintético, inductivo descriptivo, modelo estadístico para mayor efectividad del objetivo

Las técnicas e instrumentos utilizados en esta investigación fueron: una encuesta aplicada a los Padres de familia, para conocer si los niños y niñas hacen uso de los videojuegos electrónicos, y una ficha de observación aplicada a niños y niñas para determinar el nivel de agresividad. Al finalizar la investigación se concluye que de la aplicación de la encuesta a los Padres de Familia el 70% de los encuestados menciona que los niños y niñas conocen de los juegos electrónicos y los utilizan el 30%, en cuanto a la ficha de observación se pudo verificar que el 75% de niños y niñas observados obtuvieron una conducta pasible moderada con sus padres y sus compañeros el 5% agresivos verbales y el 10% agresivos físicos.

Como conclusión podemos entender que los padres de familia son conscientes de que sus hijos e hijas conocen y utilizan los videojuegos directa e indirectamente

Se recomienda a Padres de familia y maestras que se lleve un debido proceso de manejo de los mismos, tomando en cuenta que los niños y niñas son atraídos y sumergidos en este mundo convulsivo de los videojuegos .Causando daños a su estabilidad emocional.

SUMMARY

This research is titled: ELECTRONIC GAMES AND ITS INFLUENCE ON AGGRESSIVE BEHAVIOR OF THE CHILDREN 5 TO 6 YEARS OF SCHOOL NICOLAUS COPERNICUS QUITO, LECTIVO 2013-2014. GUIDELINES PROPOSITIONAL.

The central problem was determined: How electronic games influence aggressive behavior of children of Nicolaus Copernicus School of Quito during the 2013-2014 academic year?

He was raised as a general objective to know whether Electronic Gaming influence aggressive behavior of children of school Nicolaus Copernicus City of Quito

In implementing the project resorted to methods: deductive, analytic, synthetic, inductive descriptive statistical model to more effectively target

The techniques and instruments used in this research were: a survey of parents, to know if children make use of electronic games and a record of observation applied to children to determine the level of aggressiveness. After the investigation is concluded that the application of the survey Parents 70% of respondents mentioned that children know of electronic games and use 30% as the record of observation it was verified that 75% of boys and girls obtained a moderate observed behavior punishable with their parents and peers 5% aggressive verbal and physical aggressive 10%.

In conclusion we can understand that parents are aware that their children know and use the direct video games and indirectly

to Parents and teachers that due process management such reviews are maintained, taking into account that children are attracted and immersed in this convulsive world of video games .Causando damage to your emotional stability it is recommended.

c. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se puede utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles los videojuegos han ido incorporando las características y capacidad de las nuevas tecnologías como la combinación de varios lenguajes audiovisuales en un mismo soporte la interactividad la capacidad para procesar información y la conectividad Gil Juárez Adriana (2007) (p 33)

“En muchas ocasiones el comportamiento de niños se ve afectado por un sin número de situaciones, siendo una de ellas el uso frecuente de los videojuegos generando así un distanciamiento a la familia y al estudio. Todo en exceso es perjudicial por tal razón se debe valorar las modificaciones que el niño va presentando durante su desarrollo dependiendo de la interacción con su medio externo”

La agresividad en los niños, niñas durante su estancia en la escuela, es la condición que se relaciona principalmente con delincuencia en la adolescencia, juventud y vida adulta. Los niños persistentemente agresivos hasta los 10 años, están asociados a condiciones de vida difícil; deserción escolar; precocidad en el inicio de la vida sexual; mayor número de parejas y consumo de alcohol, y mayor dificultad para culminar sus estudios.

Determinando de esta manera el problema central de esta investigación en el mismo abarca la siguiente problemática: Los Juegos Electrónicos y su Influencia en el Comportamiento Agresivo de los niños y niñas de 5 A 6 años.

El objetivo general es: conocer si los juegos electrónicos influyen en la conducta agresiva de los niños y niñas de la Escuela Nicolás Copérnico de la Ciudad de Quito

Los objetivos específicos que se planteó en la presente investigación son: Establecer el uso y tipos de juegos electrónicos por parte de los niños y

niños/as, detectar las causas que llevan a inmiscuirse en los juegos, determinar el comportamiento agresivo en los niños/as de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico de la Ciudad de Quito periodo 2013-2014 y Elaborar los lineamientos propositivos conjuntamente con la socialización de la misma.

El enfoque metodológico de la presente Investigación será de tipo cualitativa misma que se obtuvo de la aplicación de métodos: Científico, Inductivo, Analítico Sintético y Modelo Estadístico, que permitieron realizar la discusión y contrastación de las variables propuestas. Se aplicaron dos instrumentos: ENCUESTA: dirigida a los padres de familia para Establecer el uso y tipo de Juego Electrónico y las causas que llevan a inmiscuirse en los Juegos Electrónicos a los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico” de la Ciudad de Quito y una FICHA DE OBSERVACION: dirigida a los niños y niñas para determinar el comportamiento agresivo con una La población conformada por 2 Maestras Parvularias y 60 niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Nicolás Copérnico”, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito.

Finalmente la revisión de la literatura se desarrolló en dos capítulos. El primero: LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS: Definición, tipos de juegos, beneficios, historia, consecuencias. El segundo capítulo se refiere a: EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO: definición, tipos de agresividad infantil, causas del comportamiento agresivo en los niños/as, la influencia de la familia en el comportamiento del niño/a, cómo corregir las conductas agresivas en los niños, factores que intervienen en el comportamiento de los niños/as, casos de agresividad infantil, manifestaciones agresivas en los niños, comportamientos agresivos en la infancia, características del niño agresivo.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

DIFINICIÓN

De la Cruz Yalena (2002-2004), Menciona que todo tipo de juego electrónico interactivo con independencia sea cuál sea el soporte, son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de niños y adultos producto de los adelantos electrónicos y las telecomunicaciones que se han infiltrado en todos los hogares constituyéndose uno de los principales medios de esparcimiento de los niños. (p 1)

Mientras que Gil Juárez Adriana (2007), dice que los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entrenamiento y diversión explorando las posibilidades para ofrecer la experiencia lúdica de gran valor a sus jugadores. (p 12)

Apoyamos los criterios de estos autores, para lo cual entendemos que el videojuego, nos facilita experiencias lúdicas y de la misma manera nos sumerge en un mundo de dependencia y conducidos a cambiar actitudes pasivas por agresoras

Concluyendo que hoy en día se ha ido observando como el ser humano piensa, actúa procesa y aplica lo que ve, el manejo preciso, bajo un reglamento propuesto por padres y medios sociales se puede utilizar dichas tecnologías electrónicas con supervisiones constantes, no como fuente de agresividad sino como un instrumento para desarrollo de destrezas.

JUEGO

Garvey Catherine (1985), El juego es un comportamiento lúdico, instintivo su función es ejercitar capacidades. El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de si mismo, del mundo físico y social, el juego expone su naturaleza sistematizada y regida por reglas. (p12)

Piaget (1951) al describir el juego se centra en el uso de normas diferenciando juegos con normas y sin normas, y equipara el cambio de un juego sin límites a uno basado en normas con el desarrollo de la infancia ya que los juegos basados en normas requieren de la socialización. Independientemente de la disciplina que aborda la temática del juego, este es definido como una actividad libre, incierta, poco seria, fuera de la realidad y sin límites porque representa una fuente de desorden contra la cual el orden social debe enfrentarse.(p 87)

Compartimos el criterio de los autores expresando que el juego lleva a la fantasía, no tiene seriedad y mantiene un desorden social como citan los autores mencionados, pero la realidad del juego es un mundo que propone adentrarse y depender del mismo buscando una diversión y una socialización.

Después de leer estos párrafos concluimos que el juego es una fuente generada de imaginación es una actividad libre que se debe basar en reglas con disciplina buscando una diversión y una socialización.

VIDEOJUEGO – JUEGOS ELECTRONICOS

Frasca (2001) menciona “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”

(p 67)

Zyda (2005) propone como concepto; “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.”, (p 23)

Para Juul (2005) cuando hablamos de videojuego “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”. (p.21)

Aarseth (2007) resalta: “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético”. (p 76)

Consideramos el criterio de los autores que en el ámbito educativo no es mucho lo que se ha hecho por remediarlo, por evitar conflictos entre la comunidad educativa, tratando de dar solución mediante el desarrollo de un plan de acción con un orden y pasos lógicos, para buscar la formación integral del niño, tratando de cumplir con los fines de la educación.

Teniendo en cuenta que el niño vive dos mundos: uno en el ámbito familiar en donde se ha inculcado valores y principios, donde se desarrollan normas de convivencia y en el ámbito escolar donde se encuentra con personas de temperamentos diferentes se puede concluir que el niño es el reflejo de lo que ve y siente.

Concluimos que los videojuegos son soportes tecnológicos que su función es entretener a la humanidad, buscando sumergirlos o desafiarlos a ser parte para desarrollar capacidades lúdicas motivadoras.

JUGABILIDAD

Moya Francisco, En el desarrollo de sistemas interactivos es fundamental contar con la participación del usuario. Por ello se plantea lo que vienen a denominarse métodos de Diseño centrado en el usuario que se aplican al menos al desarrollo de software que soporta directamente la interacción.

(p 1)

Parreño José 2010 la jugabilidad ha sido definida como un factor dependiente de la compilación total de todas las acciones del jugador o resolución de los resultados de la activación de los sistemas, es decir básicamente la jugabilidad tiene como objetivo relacionar todas las acciones del jugador con el videojuego. (p, 26)

Presenta una definición ampliamente aceptada: "Es el grado y la naturaleza de la interactividad que el juego incluye, es decir, cómo el jugador es capaz de interactuar con el mundo virtual y la forma en que el mundo virtual reacciona a las elecciones que el jugador ha hecho".

"Las estructuras de interacción del usuario con el sistema de juego y con otros jugadores en el juego" Björk y Holopainen, 2005,(p 23-24)

Valoramos el criterio de los autores que los videojuegos interactúan con el mundo imponen reglas y de la misma manera inmiscuyen al que lo ejerce.

Como conclusión la jugabilidad en otras palabras permite definir el grado en el que el usuario se involucrará en la realidad virtual. Esta actividad al permitir la ruptura de las barreras sociales, en determinadas circunstancias puede lograr que la gente se salga del control establecido y pueda perder el control.

ENTRETENIMIENTO

Se sabe que el entretenimiento es uno de los determinantes fundamentales de las motivaciones de los videojuegos. Para jugar no es el único motivo factor

de motivación a los jugadores no cabe la menor duda de que muchos de los jugadores juegan para entretenerse. De hecho se ha detectado que jugar es la actividad más entretenida muy superior a la televisión. La gente juega porque se entretiene. La importancia del factor entretenimiento es tal que estudios empíricos han detectado que el entretenimiento es el mejor predictor de la actitud positiva y los sentimientos pasivos.

EXPERIENCIA DE JUEGO

Aranda Daniel (2009), Las experiencias del jugador al contexto personal histórico y al situacional, así como a determinados contextos sociales y culturales más amplios. Hay muchos estratos de significación en el juego digital que pueden permanecer ocultos para un observador casual de las actividades de un jugador. (p. 54)

La presencia o ausencia de personas cuando se juega y la relación afectiva con dichas personas modifica la experiencia de juego, un grupo de jugadores unido por lazos afectivos genera una historia de interacciones mayor que un grupo de desconocidos (Ravaja, 2005). El videojuego está afectado por el contexto social como producto y práctica cultural y por tanto, por factores concretos y específicos como abstractos y universales.

Compartimos los criterios de los autores en que la experiencia como un fenómeno más extenso que no solo ocurre durante el momento de videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación y el juego se debe considerar las múltiples dimensiones que forman parte del proceso de significación, que se establece tanto por el hecho de jugar como por los juegos como un producto.

Podemos concluir que, los juegos electrónicos se manifiestan como experiencias de entretenimiento de uno o varios participantes siendo así punto clave para ser utilizados por los jugadores.

REGLAS

Todos los videojuegos contienen sus reglas:

Neumann y Morgenstern (1953) hacen hincapié en la distinción entre las reglas de un juego – obligatorias - y las estrategias con que el jugador juega que no lo son obligatorias

Frasca (2001), considera que en los videojuegos podemos encontrar tantos juegos con normas como juegos sin normas. Representan mundos en los que se pueden realizar diferentes actividades, el jugador propone y acepta la norma y ésta puede ser abandonada en cualquier momento.

Consideramos, los criterios de los autores Neumann Y Morgenstern y Frasca en que las reglas establecidas en los diferentes juegos proporcionan en los niños conocer y respetar su metodología de juego en el que puede realizar diferentes actividades en cualquier momento.

PERSPECTIVA HISTÓRICA

A través de los conceptos se ha mostrado el interés que suscitan los videojuegos y con el fin de contextualizar la situación y el estudio de los videojuegos, es necesaria la adopción de una breve perspectiva histórica.

START GAME NIM, desarrollado en 1951 para la computadora NIMROD, se puede considerar como uno de los primeros videojuegos. Al igual que Tennis for Two y Spacewar nacieron en el contexto universitario y su aceptación por el público despertó un gran interés por estudiar sus consecuencias sociales.

En 1969 Arpanet empieza a funcionar como red y esto permite que una versión de Spacewar funcione en red con el sistema PLATO. Es el aumento del consumo de videojuegos, lo que llevo al interés de los educadores en aprovechar sus características, especialmente las relacionadas con la motivación, con el fin de ser integradas en el diseño instruccional (Bowman, 1982).

En 1972, Odyssey llega al mercado del videojuego doméstico, mientras que Space Invaders se muestra como la piedra angular del videojuego. Durante los años siguientes, se implantan numerosos avances técnicos como el primer procesador de sonido y los chips de memoria. Aparecen juegos como Space Invaders o Asteroids.

Desde 1972 hasta 1980, los fabricantes tratan de promover la idea del juego como una actividad familiar, esto significaba convencer a los padres que los juegos de consola podrían unir a las familias.

Nintendo lanza al mercado, en 1978, su primera consola, y Atari 400 nace como un ordenador que compite contra Apple. La asociación que los usuarios hacen de Atari con el juego, no le aporta seriedad al nuevo negocio. Mientras tanto, aparecen las máquinas Arcade que triunfan con juegos como Pac-Man.

Con la aparición de este juego, a principios de 1980, los investigadores se plantan la posibilidad de trasladar el potencial de los videojuegos a las aulas de clase, con el fin de mejorar la participación de los estudiantes y su compromiso. Aparecen así los primeros intentos por crear pautas destinadas a la creación de videojuegos educativos y quedan descritas por Malone (1981), que a través de una serie de observaciones describe el desafío, la fantasía y la curiosidad como elementos principales del videojuego.

White, 1984 Otros estudios indican, que favorecen el desarrollo de habilidades de atención, creatividad, concentración espacial y resolución de problemas

(p, 45-48)

El negocio alcanzó en poco tiempo grandes cotas en el mercado, un ejemplo de ello es Nintendo que conquistó los hogares con Mario o Final Fantasy.

Una mirada más cercana a la evolución del mercado muestra que los con el fin de contextualizar la situación y el estudio de los videojuegos, es necesaria la adopción de una breve perspectiva histórica, podría decirse que contribuían a que una generación aceptara fácilmente a los ordenadores personales (Lin

y Leper, 1987), y a la Web. Impulsaron además, el desarrollo de microprocesadores, la inteligencia artificial, las redes de banda ancha y las tecnologías de visualización (Burnham, 2001). Los desarrollos en tecnologías de simulación fueron incorporados inmediatamente para fomentar el aprendizaje (Gredler, 1996), y los ejercicios y juegos de habilidad se utilizaron para educación en el ejército, escuelas e industrias (Thiagarajan, 1998).

Papert, S. 1981, El aprendizaje basado en problemas utilizó además videojuegos para apoyar la exploración de micromundos o como herramienta de construcción debido al paradigma emergente de la instrucción (Papert, S. (p .67-68)

Los simuladores, creados desde una visión conductivista con elementos cognitivistas, representaban un entorno perfecto para poner en práctica modelos para el entrenamiento de soldados, manteniendo la creencia sobre los refuerzos y el análisis de tareas, y utilizando la teoría del procesamiento de la información para explicar el funcionamiento interno. A principios de los 90, las consolas dan un giro técnico gracias a los "16 bits". En este momento las compañías ya comienzan a trabajar en videojuegos tridimensionales para PC, las consolas dan un salto en la capacidad gráfica y las consolas portátiles comienzan su auge. Productos bajo el nombre de edutainment llegaron a las aulas, ejemplo de ello Simearth o Railroad Tycoon.

Kline y Arlidge, 2002, En 1995 y hasta la llegada de Windows, los juegos luchan por la incompatibilidad de las máquinas. En PC se volvieron populares los First Person shooters y los Real Time Strategy, las conexiones entre ordenadores e internet empezaron a facilitar el juego multi jugador. Fue Quake quién permitió jugar con otras personas en línea, y los principales impulsores de este fenómeno no fueron los juegos en sí, si no la adición de otros jugadores (p.34-35)

Comprendemos que con el fin de contextualizar la situación y el estudio de los videojuegos, es necesaria la adopción de una breve perspectiva histórica

los fabricantes tratan de promover la idea del juego como una actividad familiar, esto significaba convencer a los padres que los juegos de consola podría unir a las familias.

LA NUEVA ERA

En el MediaLab del MIT, los educadores comienzan el diseño de entornos en línea para fomentar el aprendizaje constructorista y nace así Moose, una comunidad de aprendizaje y mundo virtual para niños. Sin embargo y a pesar de ejemplos como este, hay pocas escuelas que se acercan al uso de estas prácticas.

En esta etapa se inicia una guerra de precios y los lanzamientos mundiales ponen a prueba la capacidad de los fabricantes. La evolución de Nintendo a DS, muestra nuevos conceptos en la jugabilidad, mientras que Xbox presenta un controlador sin cables que incluye un micrófono para aprovechar la voz en el chat, comienza así la era que da al usuario nuevas experiencias en el juego. Wii en 2006 presenta sus controles inalámbricos que permitirán una interacción con el cuerpo, por su parte Playstation3 muestra el formato BlueRay con precios altos y con diversos problemas para los desarrolladores. Hace su aparición Kinect, a finales de 2010, como un sistema para jugar sin mandos, que nace de la tecnología creada por la compañía PrimeSense.

El dispositivo cuenta con una cámara, sensor de profundidad, un micrófono y un procesador personalizado que ejecuta un software y proporciona captura de movimientos en 3D, reconocimiento facial y de voz. Diversos desarrolladores aprovechan sus capacidades para desarrollar proyectos enfocados en el área de la salud y la educación. Tras el éxito conseguido, Sony comienza a desarrollar un dispositivo similar. El sistema denominado PlayStation Move, fue presentado más tarde como competencia de Kinect. La plataforma PlayStation 3 para entonces, ya permite juegos en tres dimensiones, utilizando unas gafas que facilitan explorar nuevas sensaciones

y los rumores apuntan a que Sony comenzará la fabricación de la Playstation 4.

Compartimos el criterio de los autores al decir que la evolución y futuro de los videojuegos está marcado por factores externos como las redes sociales y no por la propia industria. La tendencia son los juegos en línea y compartidos, mientras que los smartphones por su parte están revolucionando el mercado, siendo Apple y Google los que se lo disputan. Veremos si en un futuro cercano estas últimas tendencias lograrán un acercamiento al mundo educativo.

SU POTENCIAL EN LA EDUCACION

Federico (1994) dice que las tecnologías no son nuevas en la enseñanza. Antes los profesores y los estudiantes ya usaban el video para mejorar el aprendizaje. (P. 11)

La tecnología educativa (video educativo) influye prósperamente en el aprendizaje por ser un medio audiovisual más utilizado como complemento de los medios impresos, o a la expresión del docente.

Concluimos que el video educativo es uno de los medios más utilizados en la actualidad en las aulas de Educación Infantil, en nuestro país, se lo está comenzando a utilizar por la facilidad de su manejo, como se ha podido observar en la actualidad el gobierno ecuatoriano está poniendo a disposición de la comunidad educativa diversos recursos tecnológicos para que sea más fácil impartir conocimientos a las futuras generaciones.

Para Miguel Lacruz (2002) desde varios años se hace uso de este recurso en las aulas.

Su uso ofreciéndonos unas cualidades que son:

- ⇒ Aumenta la atención de los alumnos.
- ⇒ Ofrece información difícil de obtener por otros medios

- ⇒ Ayuda al profesor a reforzar la información.
- ⇒ Aumenta la calidad de la información
- ⇒ Alfabetización icónica
- ⇒ Útil para la realización de investigación
- ⇒ Motiva a los alumnos.(p. 171)

El uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes. Considerando las múltiples dimensiones que forman parte del proceso de significación, que se establece tanto por el hecho de jugar como de los juegos como producto y material docente en el aula, podemos decir que los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades sociales (Dondi, Edvinsson y Moretti, 2004), mejoran el rendimiento escolar, desarrollan habilidades cognitivas y motivan el aprendizaje (Rosas, et al, 2003). Además, mejoran la concentración, el pensamiento y la planificación estratégica (Kirriemuir y Mcfarlane, 2004) en la recuperación de información y conocimientos multidisciplinares (Mitchel y Savill-Smith, 2004), en el pensamiento lógico y crítico y en las habilidades para resolver problemas (Higgins, 2001).

Hayes, (2007) Los alumnos deben de responder a estímulos variables y constantes, sobre todo en un mundo mediatizado como el actual, que ofrece amplia información y tecnología. Los videojuegos por tanto pueden considerarse como un medio para lograr grandes ventajas, como posibilitar nuevos medios de interacción con el entorno, facilitar la introducción de tecnologías de la información y la comunicación, (p. 34-35)

Apoyamos el criterio de los autores acerca del uso de videojuegos dentro del aula, y nos referimos a que el uso adecuado de los mismos en el aula proporciona tanto al educador como al alumno una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje. De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva

al alumnado en las diferentes disciplinas o materias. Además, los diferentes recursos multimedia aumentan la posibilidad de interactuar facilitando el aprendizaje significativo.

VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA

Díez Enríquez (2008) los videojuegos diseñados con la finalidad comercial de obtener rentabilidad económica son una de las claves explicativas que ayudan a mantener y potenciar unas relaciones de agresividad, desprecio y un clima de violencia entre la población a una temprana adopción de los valores consumistas. (p, 294)

Desde hace varias décadas venimos escuchando voces que aseguran que, debido a la temática violenta de muchos de los videojuegos de más éxito entre los niños, 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 investigado y estudiado en la literatura especializada.

No es mal punto de partida a la hora de discutir este asunto suscribir la siguiente frase, escrita por Diego Lewis en 1996, "la tendencia de muchos videojuegos 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 del 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 científicamente 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 se evita que desde este mismo instante hagamos una valoración muy negativa de este tipo de juegos desde el punto de vista ético. Como indican Gutiérrez (2000) "es cierto que a la hora de analizar los valores que transmiten los videojuegos es fácil caer en la tentación de formular un discurso altisonante. Ahora bien, si aceptamos que el videojuego es un camaleón que toma el color del cartucho que es introducido, y que bastaría la existencia de videojuegos realmente educativos y atractivos que fomentaran contenidos educativos.

Es cierto que el DSM-IV aún no recoge el concepto de adicción a los videojuegos entre sus patologías, pero son cada vez más los expertos que están pidiendo que se incluya en las próximas versiones. Una de las razones de la no consideración del uso compulsivo de los videojuegos dentro del catálogo de las adicciones es que no implica un deterioro físico o de la salud. Sin embargo, está demostrado que un adicto descuida su alimentación y sus horas de sueño por seguir enfrascado en el juego. Esto hace que su organismo se resienta y empeore debido, entre otras cosas, al deterioro ocasionado en su sistema inmunitario, lo que le hace más sensible a muchas enfermedades.

Y es que, a pesar de cómo hemos dicho, hasta ahora se pensaba que el interés por un videojuego decaía en el tiempo, a medida que se iban superando sus niveles de dificultad, en la actualidad las cosas son algo distintas. Por un lado las versiones de los videojuegos de éxito salen al mercado con una frecuencia tal que siempre podemos seguir encontrando niveles desconocidos a superar.

Por otro lado, la aparición de la modalidad de videojuego en red hace que el rival no sea la máquina sino otro ser humano, que además puede encontrarse en cualquier parte del mundo. Dicho de otro modo, por muy diestros que seamos en el manejo del juego, siempre podemos encontrar alguien con el que competir, algún rival con el que medir nuestras fuerzas. Además en esta

modalidad del juego en red añadimos el efecto adictivo que produce la relación humana que puede establecerse.

Los últimos datos apuntan a que la adicción existe. De momento es más frecuente entre los varones, aunque quizá sea solo un efecto estadístico producido por la mayor afición a jugar entre los niños que entre las niñas, dada la temática de los juegos. Es posible que en pocos años los porcentajes se igualen, ya que cada vez más son las chicas que declaran su afición a esta modalidad de entretenimiento digital. En este sentido, hay que estar especialmente vigilantes con los más pequeños de la casa. Los niños entre los ocho y trece años de edad constituyen el mayor riesgo a la hora de "engancharse"; con la adolescencia suele abrirse el abanico de actividades a realizar, llegan nuevos intereses que van más allá de la consola.

Además, Griffiths (1998) piensa que "la capacidad de adicción de los videojuegos esta en relación inversa a la edad de inicio: cuanto más precozmente empiezan con la afición más firme será con los años la dependencia de los mismos".

Pero, ¿cómo saber si alguien cercano a nosotros es, probablemente adicto a los videojuegos? Según el psicólogo Enrique Echeburúa, la adicción llega cuando esa afición "interviene en tu vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarla bien, sino para pasarlo mal". Esto se manifiesta en una serie de actitudes en el jugador que los padres y educadores debemos descubrir, y que pueden sintetizarse en los siguientes puntos:

- El jugador parece estar ensimismado, tan pendiente de lo que está ocurriendo en la pantalla que todo lo demás deja de existir. Es incapaz de apartar los ojos de ella, por lo que no atiende a las llamadas de ningún tipo.
- Mientras juega esta en tensión, aprieta las mandíbulas, se enfada de manera desmedida si algo no sale como él esperaba.

- Pierde interés por otras actividades vinculadas al ocio que antes realizaba con gusto: deporte, lectura, cine, etcétera.
- Tienes trastornos del sueño, muchas veces producidos porque no puede dejar de pensar en el juego y, sobretodo, porque juega por la noche hasta caer rendido, por lo que quedará dormido durante el día.
- No respeta los horarios habituales de comida o estudio. Por ejemplo, pretende comer cualquier cosa delante de la pantalla en lugar de sentarse en la mesa o intenta hacer la tarea sin apagar la consola o el ordenador.
- Se distancia de su familia y de sus amigos. Las relaciones humanas pierden interés. A lo sumo se relaciona con otros jugadores para hablar del juego que le mantiene enganchado "conversaciones" que muchas veces son on-line utilizando foros o chats de internet.

Lógicamente, todo ello desemboca en una llamativa caída en su rendimiento escolar. (Bringué Xavier, García Fernando; 2007)

Valoramos el criterio de los autores que los juegos de video de alto contenido violento poseen características perjudiciales para el usuario y la usuaria, entre las que resalta: trivializan la violencia, promueven al ser individual, incentivan el egoísmo, crean una relación violencia-logro, no permiten la socialización, no incorporan la responsabilidad del acto y poseen un alto potencial adictivo.

¿CÓMO AFECTAN LOS VIDEOJUEGOS A LOS NIÑOS?

¿BUENO O MALO?

Quienes abogan por los niños aplauden la nueva ley, pero afirman que hace falta más. "La violencia está presente en casi todos los juegos. El 60 por ciento de los niños de más de ocho años califica a los juegos para mayores de diecisiete años como sus favoritos", dice Becca Arnold de Child -

Responsible Media Campaign (Campaña de Medios Responsables con los niños).

Los estudios vinculan a los videojuegos con un montón de problemas:

- Exposición a la violencia. "La violencia gráfica
- y de alto contenido sexual de los medios... puede ser tan peligrosa para la salud de nuestros niños como los cigarrillos", dice James Steyer, de Common Sense Media (Medios con Sentido Común). La Academia Americana de Pediatría dice que jugar videojuegos violentos aumenta el comportamiento violento de los jóvenes tanto como fumar aumenta el cáncer de pulmón.
- Obesidad. El uso de los videojuegos puede contribuir a incrementar el sobrepeso en los niños, en tanto éstos no realizan suficiente actividad física, según el Instituto Nacional de Medios y Familia (NIFM, según las siglas en inglés).
- Promoción de estereotipos. En una revisión de videojuegos del 2000, "los personajes afroamericanos no mostraron reacción alguna ante el dolor", pero esto no era así para los personajes latinos, dice Eileen Espejo, de Children Now (Niños Ya). En 2001, el 73 por ciento de los personajes controlados por el jugador era de sexo masculino y el 87 por ciento de los héroes era blanco. (Children Now, Fundación Kaiser Para la Familia). (Aldrich, Andrew; 2006)

Compartimos el criterio de los autores que es necesario tener en cuenta estos criterios de suma importancia al momento de utilizar los videos juegos dentro del entorno social en el cual se desenvuelve el niño, manifestando así que la violencia y en especial la conducta agresiva en el ambiente escolar constituyen indiscutiblemente un tema de gran relevancia social y de mucha vigencia en la actualidad, razón que ha llevado a estudiosos de diferentes

campos y latitudes a dedicarle mucho empeño para la comprensión, explicación y manejo.

FACTORES A CONSIDERAR AL MOMENTO DE UTILIZAR UN VIDEO

Según Yessica (2007) para seleccionar un video educativo primeramente debemos considerar varios factores:

- ⇒ **La calidad educativa.-** Aumenta según los niveles de información.
- ⇒ **La calidad técnica.-** Cualquier desperfecto en uno de los componentes crea dificultad en la recepción. Es preciso prescindir de un video educativo con contenidos interesantes.
- ⇒ **Los géneros.-** Los documentales y entre ellos, los determinados como didácticos, replazan el lenguaje audiovisual por el lenguaje verbal acompañado de imágenes.
- ⇒ **La duración del video.-** Una corta duración es lucrativo porque deja tiempo para su reflexión y discusión.

Al momento de requerir un video con fines educativos, el educador o educadora debe tener en cuenta su planificación antes del desarrollo de la actividad. (pág.16).

Concluimos que para aplicar un video en el nivel educativo, es importante que el educador tome en cuenta una serie de factores; si tomamos en cuenta estos factores nos vamos a dar cuenta que el video que proyectemos no debemos proyectarlo porque si, debemos ser muy responsables con lo que hacemos, el video debe ser analizado, contener contenido educativo, interesantes que llamen la atención del visionado.

CAPÍTULO II

COMPORTAMIENTO AGRESIVO

DEFINICIÓN

La palabra agresividad viene del latín "agredí" que significa "atacar". Implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona u objeto incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daños físicos o psíquicos

Buss (1961), define a la agresividad como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo.(p. 57)

Bandura (1973) dice que es una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva. (p.12)

Patterson (1977) dice que la agresión es "un evento aversivo dispensando a las conductas de otra persona". Utiliza el término "coerción" para referirse al proceso por el que estos eventos aversivos controlan los intercambios diádicos.

Valoramos el criterio de los autores que la agresividad es cualquier forma de conducta que pretende causar daño físico o psicológico a alguien u objeto, ya sea este animado o inanimado.

CLASIFICACIÓN DEL COMPORTAMIENTO AGRESIVO

Según Buss (1961), podemos clasificar el comportamiento agresivo atendiendo tres variables:

Según la modalidad

Puede tratarse de una agresión física (por ejemplo un ataque a un organismo mediante armas o elementos corporales) o verbal (como una respuesta vocal

que resulta nocivo para el otro organismo, como, por ejemplo, amenazar o rechazar).

Según la relación interpersonal

La agresión puede ser directa (por ejemplo, en forma de amenaza, ataque o rechazo) o indirecta (que puede ser verbal como divulgar un cotilleo, o física, como destruir la propiedad de alguien).

Según el grado de actividad implicada

La agresión puede ser activa (que incluye todas las mencionadas) o pasivas (como impedir que el otro pueda alcanzar su objetivo, o como negativismo). La agresión pasiva suele ser directa, pero a veces puede manifestarse indirectamente.

En el caso de los niños, generalmente suele presentarse la agresión en forma directa, como un acto violento contra una persona. Este acto violento puede ser físico, como patadas, pellizcos, empujones, golpes, etc.; o verbal, como insultos, palabrotas, amenazas. También puede manifestar la agresión de forma indirecta o desplazada, según el cual el niño arremete contra los objetos de las personas que ha sido el origen del conflicto. (p.23)

Sandurini Marta, 2002 distingue al menos dos tipos de agresividad

Agresividad Instrumental: cuando el objetivo último del agresor no es dañar al agredido sino conseguir la satisfacción de un deseo defenderse de los atropellos ajenos, la agresividad es un medio por el que se pretende conseguir el objeto perseguido.

Agresividad hostil: Es aquella que tiene por objeto causar daño a una víctima mediante el cual no podemos conseguir ningún beneficio a parte del perjuicio producido en el otro. (p.149)

Valoramos el criterio de los autores en decir que el problema con la agresividad en los niños se origina cuando esta persiste en el tiempo convirtiéndose en la solución para los conflictos, llamar la atención o simplemente conseguir lo que quieren.

Como conclusión las satisfacciones por un deseo involucran indirectamente a la agresividad.

TEORIAS SOBRE EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO

De acuerdo a Ballesteros (1983), las teorías que se han formulado para explicar la agresión, pueden dividirse en:

1. Son aquellas que ponen el origen de la agresión en los impulsos internos, lo cual vendría a significar que la agresividad es innata, por cuanto viene con el individuo en el momento del nacimiento y es consustancial con la especie humana. Estas teorías son las llamadas teorías biológicas. Pertenecen a este grupo las Psicoanalíticas (Freud) y las Etológicas (Lorenz, Tinbergen, Hinde) principalmente.

La teoría Psicoanalítica postula que la agresión se produce como un resultado del "instinto de muerte", y en ese sentido la agresividad es una manera de dirigir el instinto hacia afuera, hacia los demás, en lugar de dirigirlo hacia uno mismo. La expresión de la agresión se llama catarsis, y la disminución a la tendencia a agredir, como consecuencia de la expresión de la agresión, efecto catártico.

Por su parte los Etólogos han utilizado sus observaciones y conocimientos sobre la conducta animal y han intentado generalizar sus conclusiones al hombre. Con el conocimiento de que, en los animales, la agresividad es un instinto indispensable para la supervivencia, apoyan la idea de que la agresividad en el hombre es innata y puede darse sin que exista provocación previa, ya que la energía se acumula y suele descargarse de forma regular (p.32)

Apoyamos el criterio del autor que la agresividad infantil constituye una de las principales quejas de padres y educadores respecto de los niños, dándose con frecuencia. A menudo nos enfrentamos a niños agresivos, manipuladores o rebeldes pero no sabemos muy bien, como debemos actuar con ellos o cómo podemos incidir en su conducta para llegar a cambiarla.

FACTORES INFLUYENTES EN LA CONDUCTA AGRESIVA

Crespo Eva (2005) Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo, ya que es el responsable de los modelos a que haya sido expuesto, así como de los procesos de reforzamientos que haya sido sometido. Si en el abundan modelos agresivos, la adquisición de estos modelos desadaptados será muy fácil.

La familia es, durante la infancia, uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño. Las interacciones entre padres e hijos van moldeando la conducta agresiva mediante las consecuencias reforzantes inherentes a su conducta.

El niño probablemente, generalice lo que aprende acerca de la utilidad y beneficios de la agresión a otras situaciones, En estas circunstancias, él pone a prueba las consecuencias de su conducta agresiva. Las familias que permiten el control de las conductas mediante el dolor, tienen una alta probabilidad de producir niños que muestren altas tasas de respuestas nocivas. La conducta agresiva del niño acaba con gran parte de la estimulación aversiva que recibe.

Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, es responsables de la conducta agresiva el tipo de disciplina a que se le someta.

Se ha demostrado que una combinación de disciplinas relajadas y pocos exigentes con actitudes hostiles por parte de ambos padres fomenta el comportamiento agresivo en los hijos. El padre poco exigente es aquel que

hace siempre lo que el niño quiere, accede a sus demandas, le permite una gran cantidad de libertad, y en casos extremos le descuida y le abandona.

El padre que tiene actitudes hostiles, principalmente no acepta al niño y lo desaprueba, no suele darle afecto, comprensión o explicación y tiende a utilizar con frecuencia el castigo físico, al tiempo que no da razones cuando ejerce su autoridad. Incluso puede utilizar otras modalidades de agresión como la que ocurre cuando insultamos al niño por no hacer adecuadamente las cosas, o cuando lo comparamos con el amigo o con el hermano, etc. Tras un largo periodo de tiempo, esta combinación produce niños rebeldes, irresponsables y agresivos.

Otro factor familiar influyente es la incongruencia en el comportamiento de los padres. Incongruencia en el comportamiento de los padres se da cuando los padres desaprueban la agresión y, cuando esta ocurre, la castigan con su propia agresión física o amenaza al niño. Los padres que desaprueban la agresión y que la detienen, pero con medios diferentes al castigo físico, tienen menos probabilidad de fomentar acciones agresivas posteriores.

Es decir una atmósfera tolerante en la que el niño sabe que la agresión es una estrategia poco apropiada para salirse con la suya, en la que ese le reprime con mano firme pero suave y es capaz de establecer límites que no se puede en absoluto traspasar, proporciona el mejor antídoto a largo plazo para un estilo agresivo de vida. Enseñarle al niño medios alternativos acabará también con la necesidad de recurrir a peleas.

La inconsistencia en el comportamiento de los padres no solo puede darse a nivel de comportamientos e instrucciones, sino también a nivel del mismo comportamiento. En este sentido puede ocurrir, que respecto del comportamiento agresivo del niño, los padres unas veces los castiguen por pegar a otro y otras veces le ignoren, por lo que no le dan pautas consistentes. Incluso a veces puede ocurrir que los padres entre si no sean consistentes, lo que ocurre cuando el padre regaña al niño pero no lo hace la madre.

De este modo, el niño experimenta una sensación de incoherencia acerca de lo que debe hacer y de lo que no debe hacer. Se ofrece incoherencia al niño, también cuando se le entrena en un proceso de discriminación en el sentido de que los padres castiguen consistentemente la agresión dirigida hacia ellos pero a la vez refuercen positivamente la conducta agresiva de sus hijos hacia personas ajenas a su hogar.

Las relaciones deterioradas entre los propios padres provocan tensiones que pueden inducir al niño a comportarse agresivamente.

Otro factor reside en las restricciones inmediatas que los padres imponen a su hijo. Restricciones no razonables y excesivos "haz y no hagas" provocan una atmósfera opresiva que induce al niño a comportarse agresivamente. Por último, en el ámbito familiar, puede fomentarse la agresividad con expresiones que la fomenten. Estas son expresiones del tipo "pero ¿pero no puede ser más hombre?".

El ambiente más amplio en que el niño vive también puede actuar como un poderoso reforzador de la conducta agresiva. El niño puede residir en un barrio donde la agresividad es vista como un atributo muypreciado. En tal ambiente el niño es apreciado cuando se le conoce como un luchador conocido y muy afortunado. Los agresores afortunados son modelos a quienes imitaran los compañeros.

Además de los factores socioculturales también influyen factores orgánicos en el comportamiento agresivo. En este sentido factores hormonales y mecanismos cerebrales influyen en la conducta agresiva. Estos mecanismos son activados y producen los cambios corporales cuando el individuo experimenta emociones como rabia, excitación miedo. Por tanto, factores físicos tales como una lesión cerebral o una disfunción también pueden provocar comportamientos agresivos.

También estados de mala nutrición o problemas de salud específicos pueden originar en el niño una menor tolerancia a la frustración por no conseguir

pequeñas metas, y por tanto pueden incrementarse las conductas agresivas. (p 187)

Bandura (1973) Otro factor del comportamiento agresivo es el déficit de habilidades necesarias para afrontar situaciones frustrantes. p, 119 indico que la ausencia de estrategias verbales para afrontar el estrés a menudo conduce a la agresión. Hay datos experimentales que muestran que las mediaciones cognitivas insuficientes pueden conducir a la agresión.

Camp (1977) encontró que los chicos agresivos mostraban deficiencias en el empleo de habilidades lingüísticas para controlar su conducta; responden impulsivamente en lugar de responder tras la reflexión.

No solo el déficit en habilidades de mediación verbal se relaciona con la emisión de comportamientos agresivos. Es responsable también el déficit en habilidades sociales (HHSS) para resolver conflictos. Las HHSS se aprenden a lo largo de las relaciones que se establecen entre niños y adultos u otros niños. Se adquieren gracias a las experiencias de aprendizaje. Por lo que es necesario mezclarse con niños de la misma edad para aprender sobre la agresión, el desarrollo de la sociabilidad, etc.

Las conductas agresivas son conductas intencionadas, que pueden causar daño ya sea físico o psíquico. Conductas como pegar a otros, burlarse de ellos, ofenderlos tener rabietas o utilizar palabras inadecuadas para llamar a los demás. (p, 86)

Finalmente valoramos el criterio de los diferentes autores que el tema de la agresividad ha sido sometido a estudios generales y aun se producen en la actualidad estos problemas en los centros educativos con más frecuencia que antes, hoy es necesario dar paso a una nueva manera de análisis para tratar de sugerir nuevas estrategias con las que se logre disminuir este tipo de comportamientos en el entorno escolar.

Debido a la crisis actual que se vive en el país se puede demostrar hogares abandonados por sus padres dejando a sus hijos al cuidado de sus parientes,

vecinos y a veces extraños lo que ocasiona que los niños no reciban la debida atención y el cuidado que merecen en cuanto a su formación y desarrollo personal e intelectual, es así como en el futuro terminaran siendo agresores, víctimas de drogas, alcohol, pandillas juveniles, actos delincuenciales, vandalismo y otra clase de atropellos.

No hay que olvidar, que la aplicación de estrategias tradicionales o la falta de conocimientos de nuevas tácticas o técnicas dan como resultado una desmotivación total en el aprendizaje, con ella el incumplimiento de tareas como el Bajo Rendimiento Educativo y a su vez se pierde el dominio del grupo provocando la agresión entre ellos.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MATERIALES:

Los materiales utilizados en la presente investigación fueron: textos, medios de almacenamiento, anillados, aula, copias, materiales para la reproducción del texto.

MÉTODOS

El proceso metodológico, fue eminentemente participativo, porque se garantizó que los sectores sociales seleccionados con población, sean actores en el decurso de todo el proceso investigativo. Para garantizar dicha participación y actividad, se utilizó los métodos más adecuados para ello, entre los que se encuentran.

CIENTÍFICO:- Proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos. Este método fue el que guió el proceso de investigación, porque a través de él, se hizo una secuencia lógica de los distintos momentos que conlleva la investigación. Permitted organizar los recursos disponibles, con los cuales se alcanzó los objetivos que se han planteado.

ANALÍTICO- Se refiere al análisis de las cosas o de los fenómenos; la palabra análisis, significa examinar, descomponer o estudiar minuciosamente una cosa. Este método sirvió para realizar el análisis y síntesis de los resultados de las encuestas realizadas y la ficha de observación, de la misma manera nos permitió simplificar los textos en comentarios acertados con respecto al tema

SINTÉTICO.- Se refiere a la síntesis de las cosas o de los fenómenos; significa composición de un todo mediante la unión de sus partes,

Este método facilitó el conocimiento de las causas a los efectos y de los principios a las conclusiones.

INDUCTIVO.- Este método va de lo particular a lo general. En la presente investigación, permitió observar las causas del problema con el fin de determinar qué efectos producen y, a su vez, permitió conocer el criterio particular de los informantes, a efectos de llegar a plantear las generalidades correspondientes.

DEDUCTIVO.- Es el que va de lo general a lo particular. En este caso, este método, sirvió para hacer las abstracciones correspondientes que emergen de las generalidades e ir las aplicando en las distintas particularidades del proceso investigativo.

DESCRIPTIVO: Es el que va a describir un fenómeno o situación mediante el estudio del mismo de acuerdo a la realidad de un contexto determinado, puesto que se realizó comparaciones entre dos situaciones como son los juegos electrónicos y la agresividad Asociación de variables.

Permitió el análisis de las dos variables del problema; también da lugar a predicciones estructuradas, es decir, que se explicó parcialmente las variables.

MODELO ESTADÍSTICO.- Es una expresión simbólica en forma de igualdad o ecuación que se emplea en todos los diseños experimentales y en la regresión para indicar los diferentes factores que modifican la variable de respuesta.

Posibilitó la exposición de resultados a través de cuadros y gráficos estadísticos los cuales se elaboraron en base a los resultados obtenidos, lo que permitió hacer el análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: Dirigida a los padres de familia para establecer el uso y tipo de Juego Electrónico y las causas que llevan a inmiscuirse en los Juegos Electrónicos a los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela “Nicolás Copérnico” de la Ciudad de Quito.

FICHA DE OBSERVACION: Esta técnica se aplicó a los niños y niñas para determinar el comportamiento agresivo

POBLACIÓN.- La población donde se realizó la investigación estuvo conformada por 2 Maestras Parvularias y 60 niños y niñas de Preparatoria de la Escuela “Nicolás Copérnico”, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito.

ESCUELA NICOLAS COPERNICO			
PARALELOS	NIÑAS	NIÑOS	MAESTRAS
“A”	17	13	1
“B”	13	17	1
TOTAL	30	30	2

Fuente: Registro de matrículas del EGB “Nicolás Copérnico”.

Investigadora: Alejandra Navarro Zambrano.

f. RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA QUE CONCURREN A LA ESCUELA VESPERTINA “NICOLÁS COPÉRNICO” DE LA CIUDAD DE QUITO PARA ESTABLECER EL USO Y TIPO DE JUEGO ELECTRÓNICO Y LAS CAUSAS QUE LLEVAN A INMISCUIRSE EN LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS.

1. ¿Su hijo utiliza juegos electrónicos?

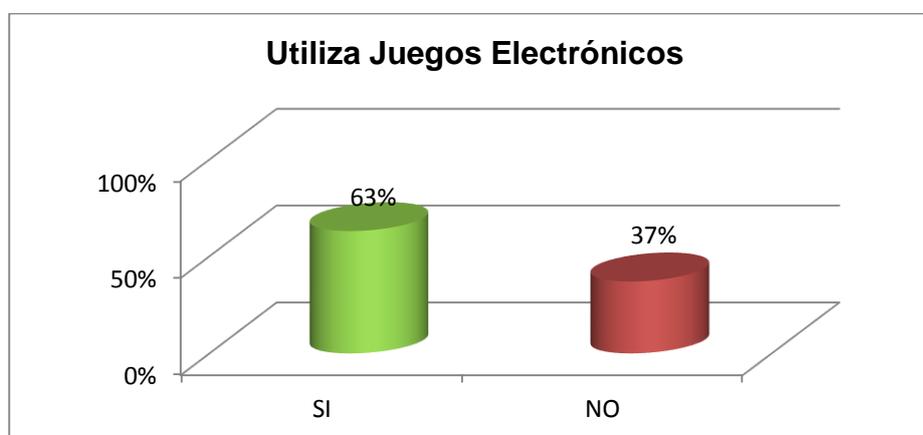
CUADRO Nº 1

INDICADORES	f	%
Si	38	63%
No	22	37%
TOTAL	60	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina “Nicolás Copérnico” de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 1



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina “Nicolás Copérnico” de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa que el 63% sus hijos si utilizan Los Juegos Electrónicos 37% menciona que sus hijos no utilizan Juegos Electrónicos.

En su mayoría los niños si utilizan los juegos electrónicos manifestando que su influencia puede ser negativa o positiva dependiendo del juego utilizado por el niño ya que en ocasiones su comportamiento en gran medida dependerá de ellos.

Se concluye que la mayoría de Padres esta conocedor de que sus hijos usan los videojuegos y otros no aun sabiendo lo nocivos que estos pueden ser

Se recomendación a los padres de familia ofertar al niño juegos que estimulen la capacidad de razonamiento y discernimiento, las maestras observar las conductas de sus alumnos si se perciben cambios bruscos.

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

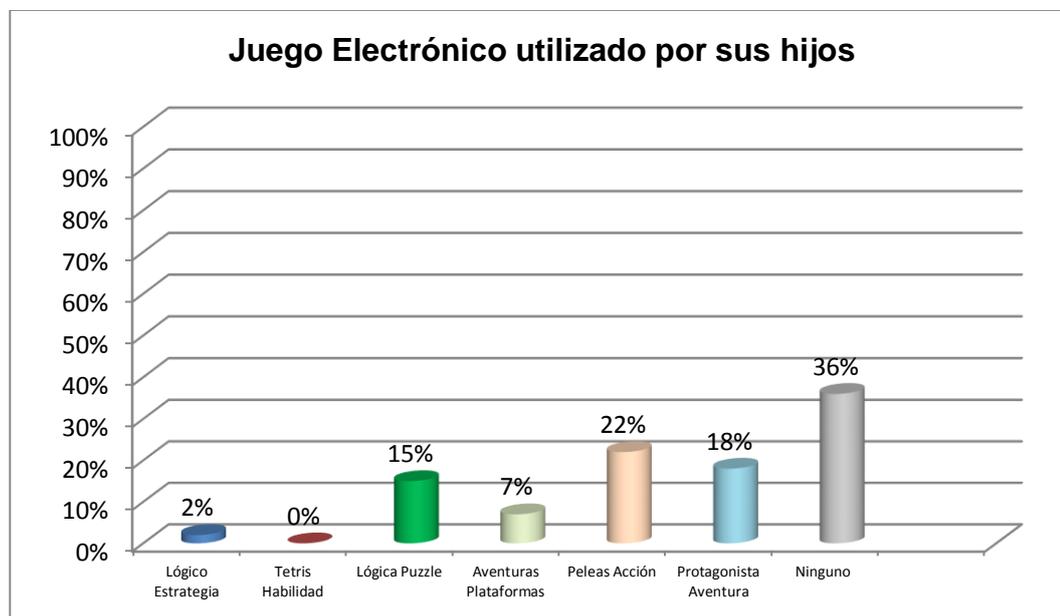
CUADRO Nº 2

INDICADORES	f	%
Lógico Estrategia	1	2%
Tetris Habilidad	0	0%
Lógica Puzzle	9	15%
Aventuras Plataformas	4	7%
Peleas Acción	13	22%
Protagonista Aventura	11	18%
Ninguno	22	36%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 2



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta pregunta al 36% manifiestan que no utilizan ningún tipo de juego electrónico, el 22% dicen que el tipo de juego electrónico que utiliza su hijo son de peleas de acción, el 18% sus hijos utilizan el juego protagonista de aventura, 15% manifiestan que utilizan el Puzzle y al 2% manifiesta que utiliza el juego lógico estrategia

Los juegos de acción pueden causar adicción y conducen a manifestaciones agresivas constantes.

Podemos concluir que la mayoría no utilizan los juegos electrónicos ,pero aún así no descartamos que niños dan preferencia a los juegos de acción involucrándose como primeros actores de acciones violentas los protagonistas siempre serán los modificadores de actitudes personales bajo porcentaje utilizan juegos lógicos .

Recomendamos a los padres de familia saber que juegos utilizan sus hijos ya que el contenido de muchos de estos puede ser perjudicial para los menores fomentando conductas negativas, podemos incluir en este campo de juegos electrónicos varios juegos recomendados para los más pequeños como son los juegos lógicos de estrategias, puzzle.

3.- ¿Por qué motivo su hijo usa Juegos Electrónicos?

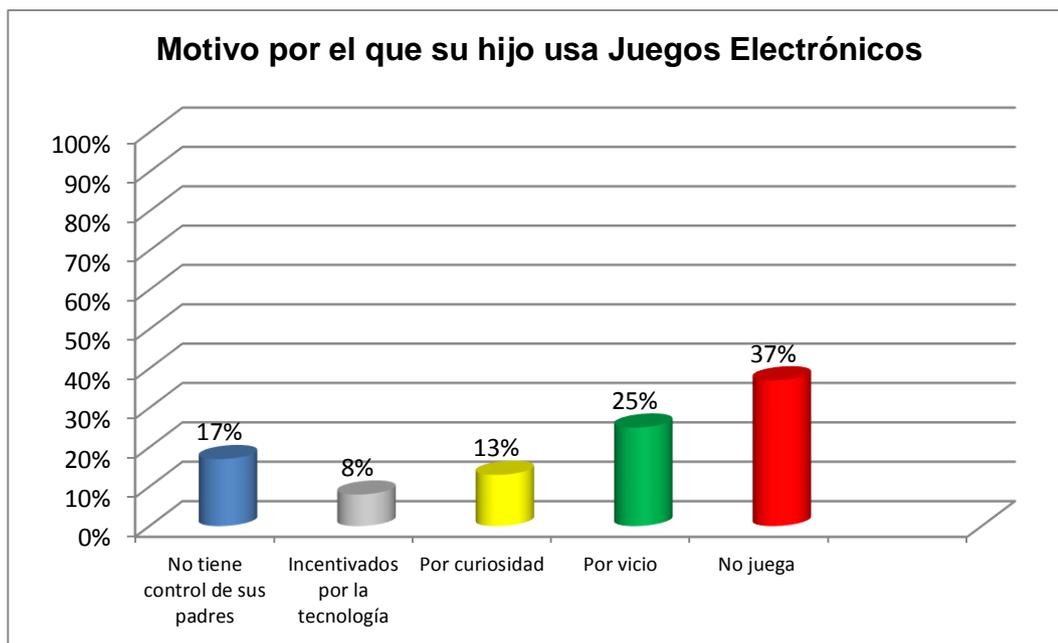
CUADRO Nº 3

INDICADORES	f	%
No tiene control de sus padres	10	17%
Incentivados por la tecnología	5	8%
Por curiosidad	8	13%
Por vicio	15	25%
No juega	22	37%
TOTAL	60	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 3



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa el 37% dicen que sus hijos no juegan con juegos electrónicos, el 25% manifiestan que sus hijos juegan con juegos electrónicos por vicio, el 13% sus hijos lo hacen por curiosidad, el 17% sus hijos juegan porque no tienen el control de ellos, y el 8% su motivo por el juego electrónico es porque son motivados por la tecnología actual.

Con el resultado obtenido podemos decir que una de las causas es comúnmente, que los juegos reemplazan al contacto afectivo. Por lo que los padres de familia antes de impedir que su hijo vuelva a jugar verifiquen que es lo que falta o ante que está realmente luchando, o acaso es simple acompañamiento de sus amigos. Interesándose activamente en las actividades de su hijo después de clases.

Como conclusión podemos manifestar que el afecto familiar es una de las principales claves para que un niño se sumerja en el vicio de los videojuegos la carencia familiar, la despreocupación y la mala oferta tecnológica ha conllevado al uso sin medida de estos soportes tecnológicos

Como recomendación a padres de familia y autoridades escolares, retomar esta herramienta tecnológica de juego como un medio de aprendizaje de socialización e interactividad brindando juegos de discriminación tomando en cuenta su edad.

4.- ¿Cuáles son los efectos de usar Juegos Electrónicos?

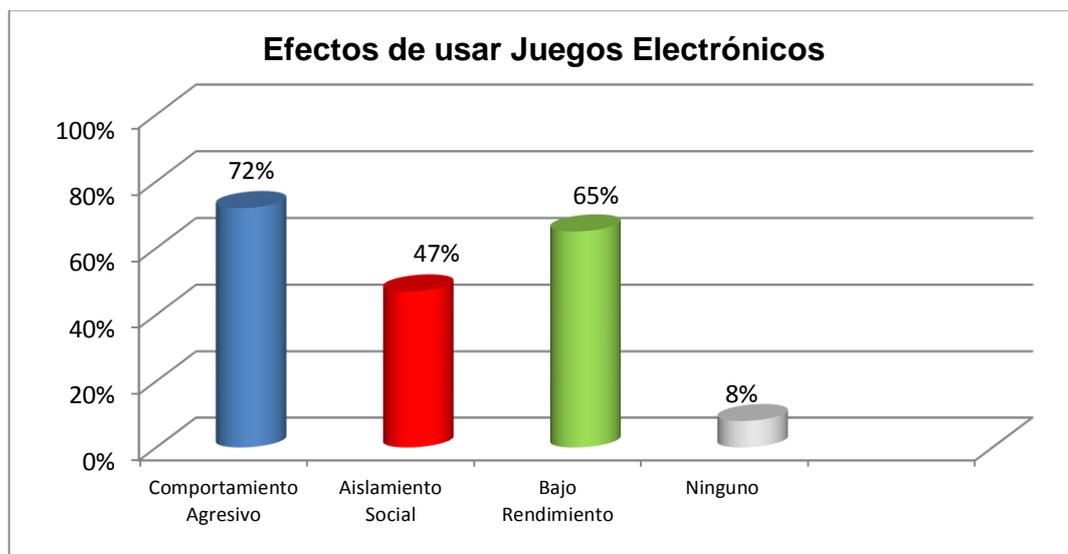
CUADRO Nº 4

INDICADORES	f	%
Comportamiento Agresivo	43	72%
Aislamiento Social	28	47%
Bajo Rendimiento	39	65%
Ninguno	5	8%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 4



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observó que el 65% manifiestan que al momento de usar juegos electrónicos sus hijos esto afecta a su bajo rendimiento, el 47% manifiestan que los efectos al momento de usar juegos electrónicos inciden a que sus hijos tengan un aislamiento social, finalmente el 72% señalan que los juegos electrónicos afectan en su comportamiento haciendo que ellos sean agresivos.

Cuando se habla de agresividad, se está hablando de hacer daño, físico o psíquico, a otra persona, lo cual se refleja en la respuesta proporcionada por los padres de familia.

Concluimos que la agresividad es la primera consecuencia del uso de videojuegos violentos, causando un aislamiento social y por último su rendimiento escolar bajo, la única dependencia que los mantiene estables es la relación directa con un soporte tecnológico.

Como recomendación a los padres de familia, dar mayor espacio de tiempo a sus hijos informar los riesgos que existen a causa de la adicción a los videojuegos y buscar nuevas alternativas de entretenimiento, las maestras presentar videojuegos atractivos para estimular el aprendizaje y hacerles partícipes investigadores de información.

5.- ¿Cuáles son los beneficios de usar Juegos Electrónicos?

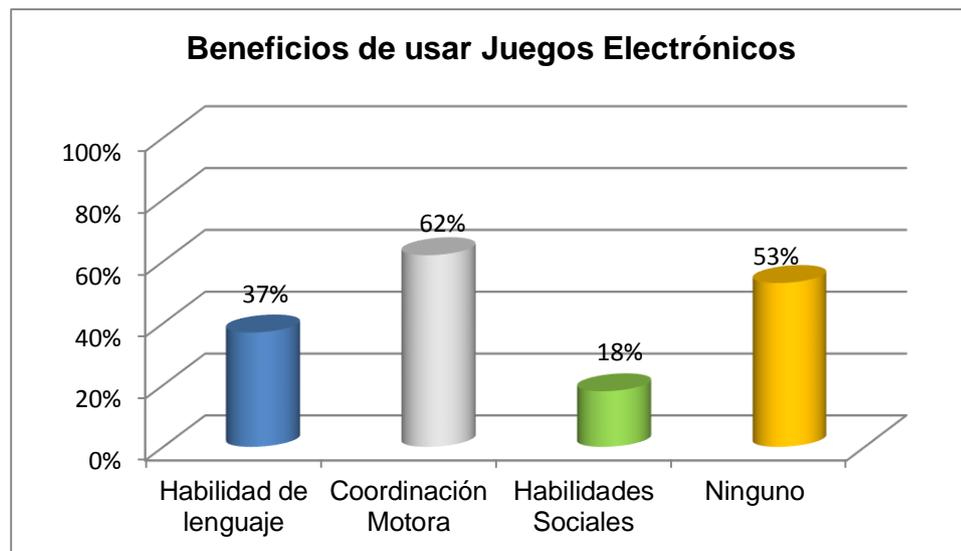
CUADRO Nº 5

INDICADORES	f	%
Habilidad de lenguaje	22	37%
Coordinación Motora	37	62%
Habilidades Sociales	11	18%
Ninguno	32	53%
TOTAL	60	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 5



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta interrogante el 62% dicen que el beneficio de usar juegos electrónicos influye en su coordinación motora, el 37% manifiestan que no tiene ningún beneficio, el 37% dicen que uno de los beneficios de utilizar juegos electrónicos influye en su habilidad de lenguaje, el 18% señalan que beneficia en su habilidad social.

Es responsabilidad absoluta de los adultos seleccionar Juegos Electrónicos y establecer momentos oportunos para el juego. Se convierte en algo necesario que los padres, madres y educadores escojan correctamente, leyendo la etiqueta del fabricante detenidamente e incluso probando ellos mismos el contenido. Manifestando así que los niños pierden su interés al sentarse a estudiar porque no entienden cuál es el objetivo del estudio.

Sin embargo, la elección de videojuegos educativos por parte de los padres de familia, desarrollaran habilidades cognitivas, motoras y espaciales, en el desarrollo del niño.

Concluimos que si existen Videojuegos educativos que fortalecerán el aprendizaje en los niños creando habilidades y experiencias favorables

Recomendación para padres de familia, ser facilitadores en el campo tecnológico para sus hijos buscando la mejor información en los soportes tecnológicos y adecuados para la edad, las maestras crear estrategias metodológicas que abarquen esta herramienta tecnológica como fuente de aprendizaje.

6.-¿ Cree usted que los Juegos Electrónicos desarrollan comportamientos agresivos en los niños?

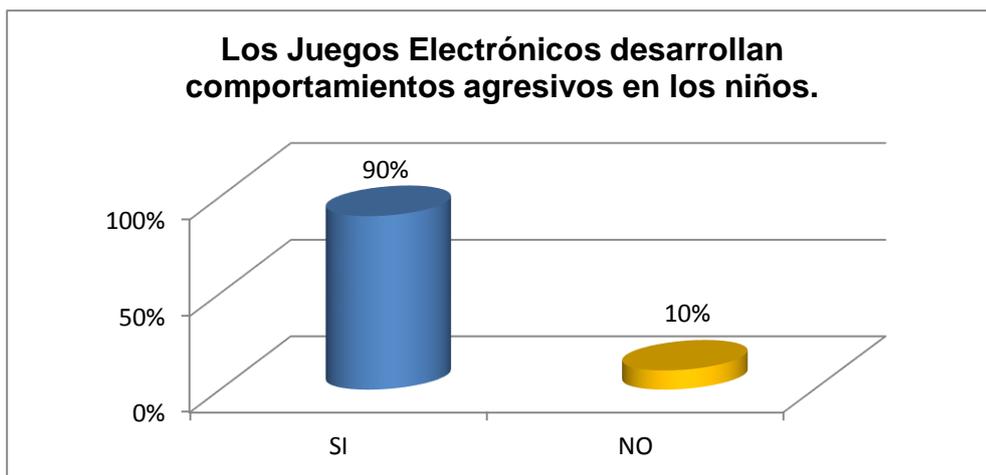
CUADRO Nº 6

INDICADORES	f	%
Si	54	90%
No	6	10%
TOTAL	60	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 6



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 90% manifiestan que los juegos electrónicos si influye en el comportamiento de sus hijos, el 10% dicen que no influye en el comportamiento de sus hijos los juegos electrónicos.

Los Juegos Electrónicos están muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños y niñas. En algunos casos se levantan voces sobre el papel catártico de los Juegos Electrónicos violentos, añadiendo que en lugar de fomentar la violencia lo que hacen es encauzarla y darle salida.

En este sentido educar a los niños es una tarea difícil, que requiere trabajo, pero que vale la pena intentar acertar, mantener el equilibrio y procurar el consenso entre los padres para que en la educación del niño no ocurran fallos de doble comunicación.

Concluimos que los juegos electrónicos son modificadores de conductas tomando en cuenta el uso y el tipo de videojuego que se utilice

Recomendamos a los padres de familia para evitar acontecimientos agresores en sus hijos evitar en su totalidad el uso de videojuegos nocivos de peleas y acción, brindar opciones de juegos manejables para la edad, con características educativas y lógicas.

7. ¿Qué efectos ocasionan los Juego Electrónicos en los niños?

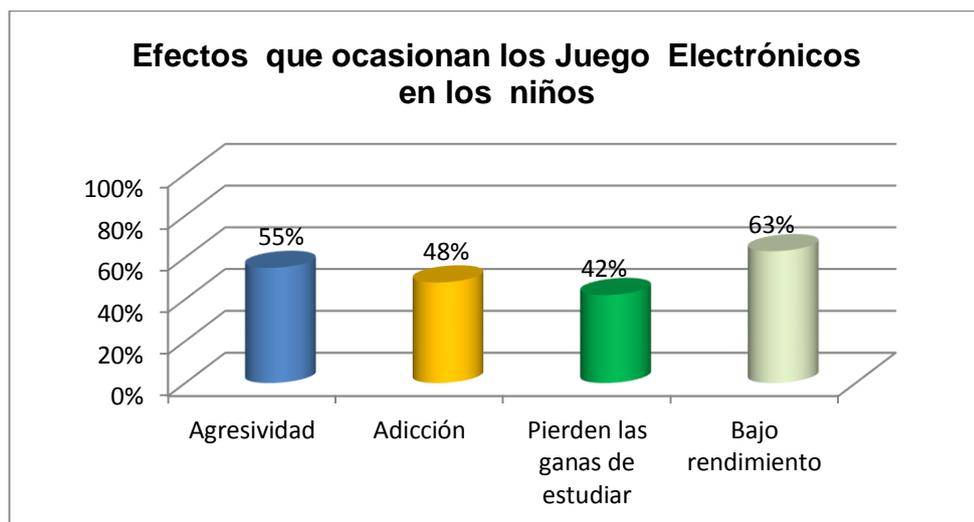
CUADRO Nº 7

INDICADORES	f	%
Agresividad	33	55%
Adicción	29	48%
Pierden las ganas de estudiar	25	42%
Bajo rendimiento	38	63%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 7



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta interrogante, el 63% manifiestan que los efectos que ocasionan los juegos electrónicos en sus hijos incide en su bajo rendimiento, el 55% dicen que afecta en su comportamiento, el 48% señalan que los efectos de los juegos electrónicos es la adicción, el 42% dicen que los efectos al momento de utilizar juegos electrónicos influye en las ganas de estudiar.

Con respecto a la respuesta proporcionada por los padres de familia los niños que juegan muchos Juegos Electrónicos pueden experimentar otras consecuencias no solo en su comportamiento, lo que el niño puede comenzar a mostrar problemas de atención como hiperactividad o déficit de atención. Que la mayoría de padres de familia

Como conclusión podemos ver que los padres son conocedores de las consecuencias del mal uso de estos soportes.

Se recomienda a los padres de familia y las maestras mantener una comunicación frecuente y en el momento oportuno para poder dar una solución a tiempo en cuanto a bajo rendimiento.

8.- ¿Cómo cree usted que los padres deben cambiar este problema de adicción en los niños/as?

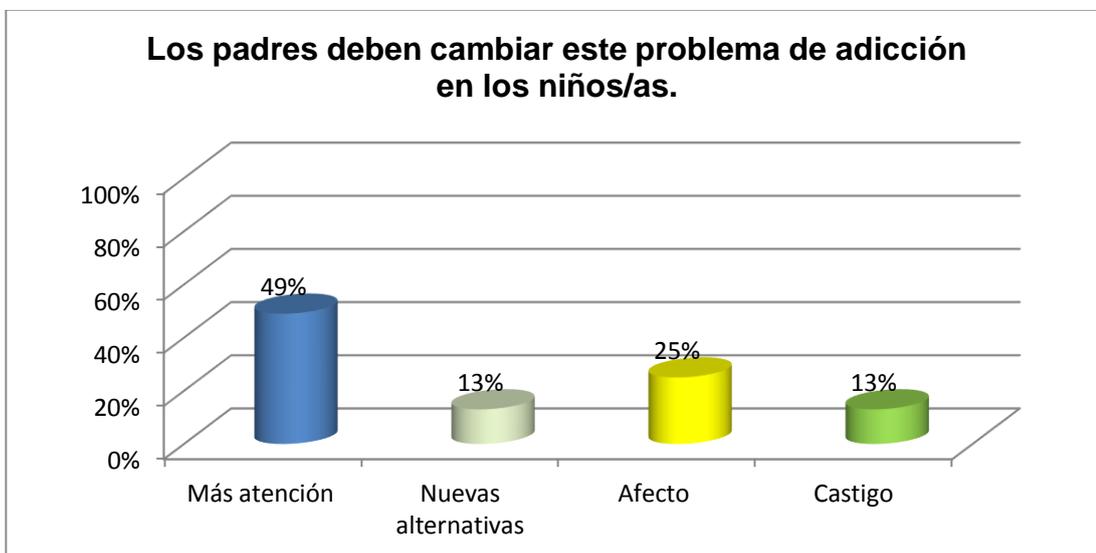
CUADRO Nº 8

INDICADORES	f	%
Más atención	29	49%
Nuevas alternativas	8	13%
Afecto	15	25%
Castigo	8	13%
TOTAL	60	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 8



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta pregunta el 49% manifiestan que para cambiar el problema de adicción de sus hijos a los juegos electrónicos es prestándoles mayor atención, el 25% expresan que a través del afecto, 8 padres de familia que constituyen el 13% utilizando nuevas alternativas y finalmente el 13% a través del castigo.

Mayor atención que brinden los padres de familia a sus hijos ayudara a que estos puedan salir del problema de adicción de los niños, en los últimos años la necesidad de la falta de atención de los padres se presenta ya que los papás se van a trabajar todo el día y dejan a sus hijos solos, y se sumergen en los Juegos Electrónicos o el televisor.

Concluimos que uno de las soluciones más visibles es el tiempo dedicado a los niños por parte de sus padres la atención que les presten y el afecto como factor motor de una buena relación.

Recomendamos a los padres de familia cambiar su estilo de vida que están sujetos sus hijos motivarles por nuevas alternativas de entretenimiento.

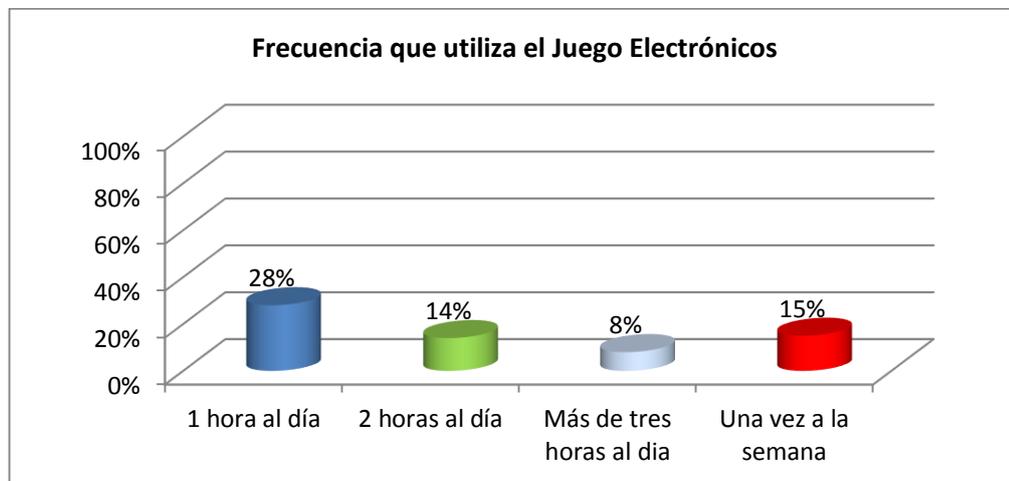
9.- ¿La frecuencia que utiliza el Juego Electrónicos es de?

CUADRO Nº 9

INDICADORES	f	%
1 hora al día	17	28%
2 horas al día	8	14%
Más de tres horas al día	5	8%
Una vez a la semana	9	15%
No utiliza	21	35%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica
Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 9



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica
Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se observa que el 35% manifiestan que sus hijos no utiliza los juegos electrónicos, el 28% dicen que la frecuencia de utilizar los juegos electrónicos el 15% utiliza los juegos electrónicos una vez a la semana el 14% sus hijos utilizan los juegos electrónicos 2 horas al día, y finalmente que constituye el 8% responde que sus hijos utilizan los juegos electrónicos más de tres horas al día.

Establecer un límite de tiempo antes de que su hijo empiece a jugar. Por ejemplo, si quiere que su hijo juegue sólo por 30 minutos, dile que ése será su límite y pon el cronómetro de la cocina. Cuando toque el timbre tendrá que terminar el juego, sin protestar. Si se queja o trata de negociar para jugar más tiempo, repítele tranquilamente cuál es su tiempo límite. Si se niega a parar de jugar, desconecta el juego y guárdalo por el tiempo que juzgues apropiado.

Demasiado tiempo ante una pantalla puede tener efectos secundarios nocivos para la salud. Por eso es conveniente controlar y limitar el tiempo que su hijo pasa jugando con videojuegos, mirando la televisión o utilizando la computadora y la Internet.

Concluimos que la mayoría de niños juega una hora diaria cualquier tipo de videojuego.

Recomendación para los padres de familia limitar el tiempo de su uso de video ya que puede causar daños a la vista, al cerebro causando desordenes de conducta.

10. ¿Qué juegos electrónicos recomendaría a los padres de familia para los niños/as?

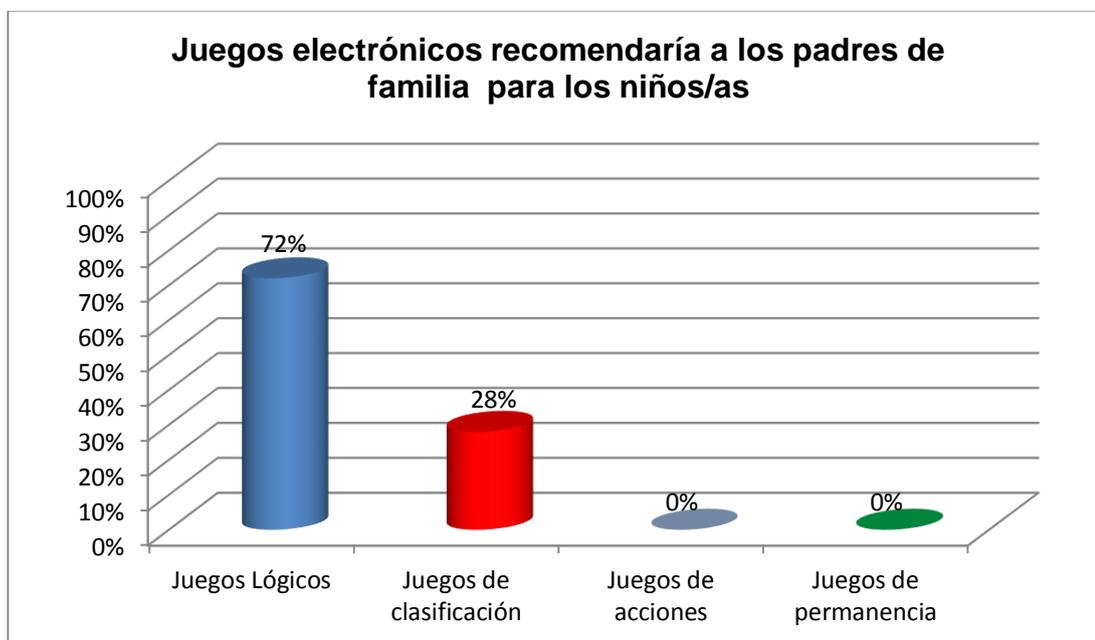
CUADRO Nº 10

INDICADORES	f	%
Juegos Lógicos	25	72%
Juegos de clasificación	10	28%
Juegos de acciones	0	0%
Juegos de permanencia	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 10



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta pregunta el 72% dicen que recomendarían a sus hijos los juegos lógicos, y el 28% recomendaría utilizar los juegos de clasificación.

Puede utilizarse el Juego Lógico en el cual se emplea el trabajo de la lógica, juegos de clasificación y seriación con opción a elegir y utilizar diferentes maneras de seguir una secuencia utilizando la lógica.

Juegos de acción estos juegos plantean un universo donde se gana o se pierde. El entorno está definido por la fuerza, el poder y el control. Cuanto más se juega más destreza se logra y los escenarios se vuelven más complejos.

Juegos de permanencia suele ser más que una historia, es como una película en donde tú mismo eres el protagonista, etc.

Concluimos que los padres de familia tienen alternativas de juegos porque conocen de ellos y los podrían poner en práctica.

Recomendamos a los padres de familia, maestras emplear en sus hogares en las escuelas las diversas clases de juegos educativos que facilitaran la comprensión, asimilación y motivara al niño a una mejor proyección.

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “NICOLAS COPÉRNICO” PARA DETERMINAR LOS COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS DENTRO DEL AULA

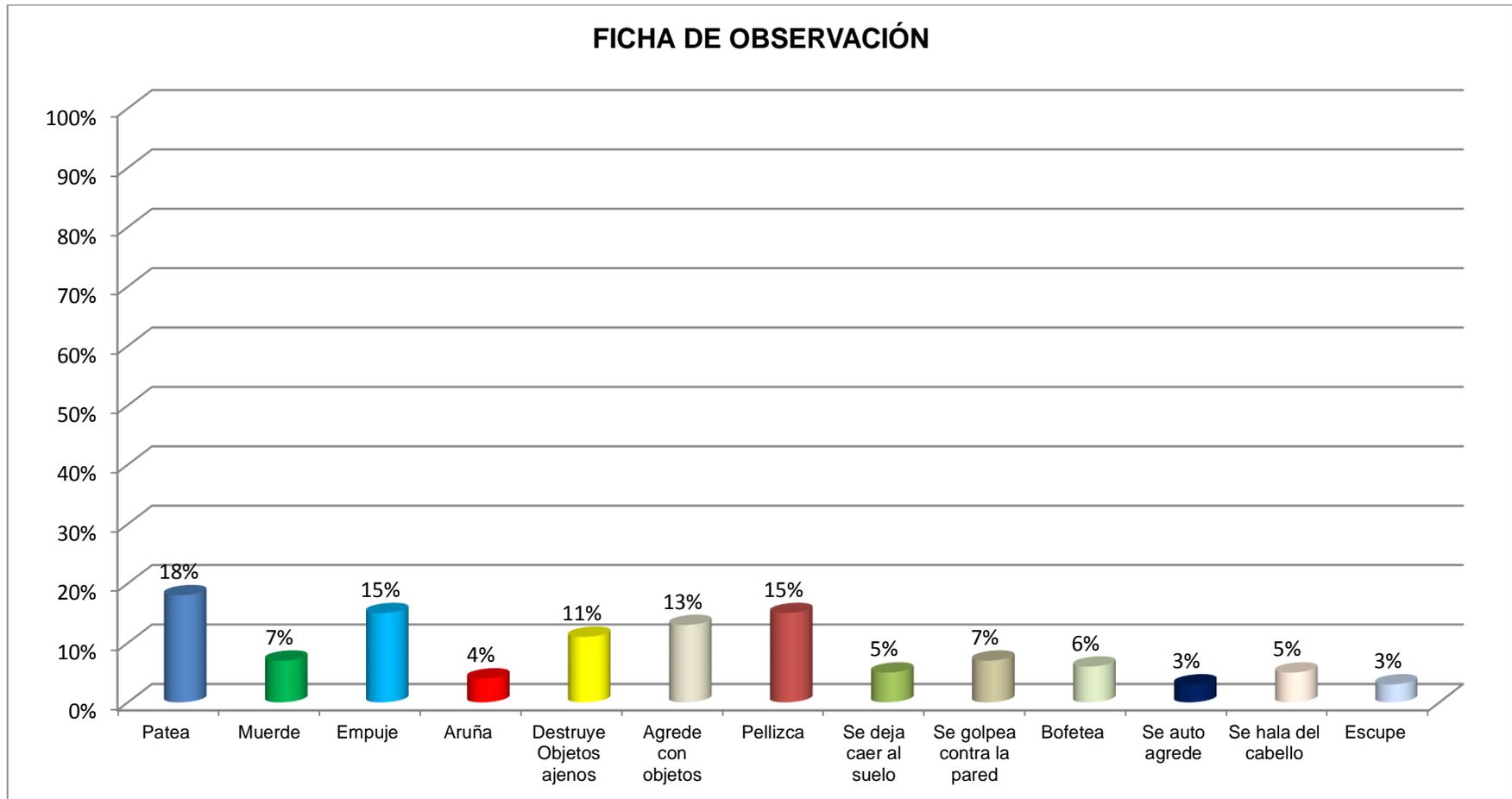
CUADRO Nº 11

Cuadro de Indicadores	f	%
Patea	18	18%
Muerde	7	7%
Empuje	15	15%
Aruña	4	4%
Destruye objetos ajenos	11	11%
Agrede con objetos	13	13%
Pellizca	15	15%
Se deja caer al suelo	5	5%
Se golpea contra la pared	7	7%
Bofetea	6	6%
Se auto agrede	3	3%
Se hala del cabello	5	5%
Escupe	3	3%
total		100%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas de la Escuela Vespertina “Nicolás Copérnico” de primer año de educación general básica

Investigadora: Alejandra del rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 11



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de Educación General Básica
Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta ficha se observa que 18% de niños y niñas observados patean, el 15% empuja, el otro 15% pellizca, el 13% agrede, el 11% destruye objetos, el 7% muerde, el 7 se golpea contra la pared, el 6% bofetea, el 5% se alia del cabello, el 3% se auto agrede, el 3% escupe.

Al momento de la observación directa a las niñas y niños pasan por una fase agresiva. Los niños pegan, muerden, patean y dan puñetazos.

Estas conductas observadas y consideradas realmente como agresivas se presentan durante el periodo de recreación de los niños así como también en momentos en que los niños realizan actividades grupales, lo cual no ayuda a la maestra a obtener un aprendizaje significativo durante el tiempo de permanencia en el establecimiento.

Si bien, esto ocurre en el desarrollo normal de todo niño. Lo que sucede es que algunos continúan mostrándose agresivos, y esto sí que se convierte en una conducta problemática.

Como conclusión nos podemos dar cuenta que todos los niños mantiene algún nivel de agresividad unos a menor nivel que otros, como signo de autodefensa o de alguna manifestación emocional

Se recomienda a los padres de familia conocer e indagar las actitudes de sus hijos e hijas frente a situaciones escolares o familiares que estén afectando su desarrollo.

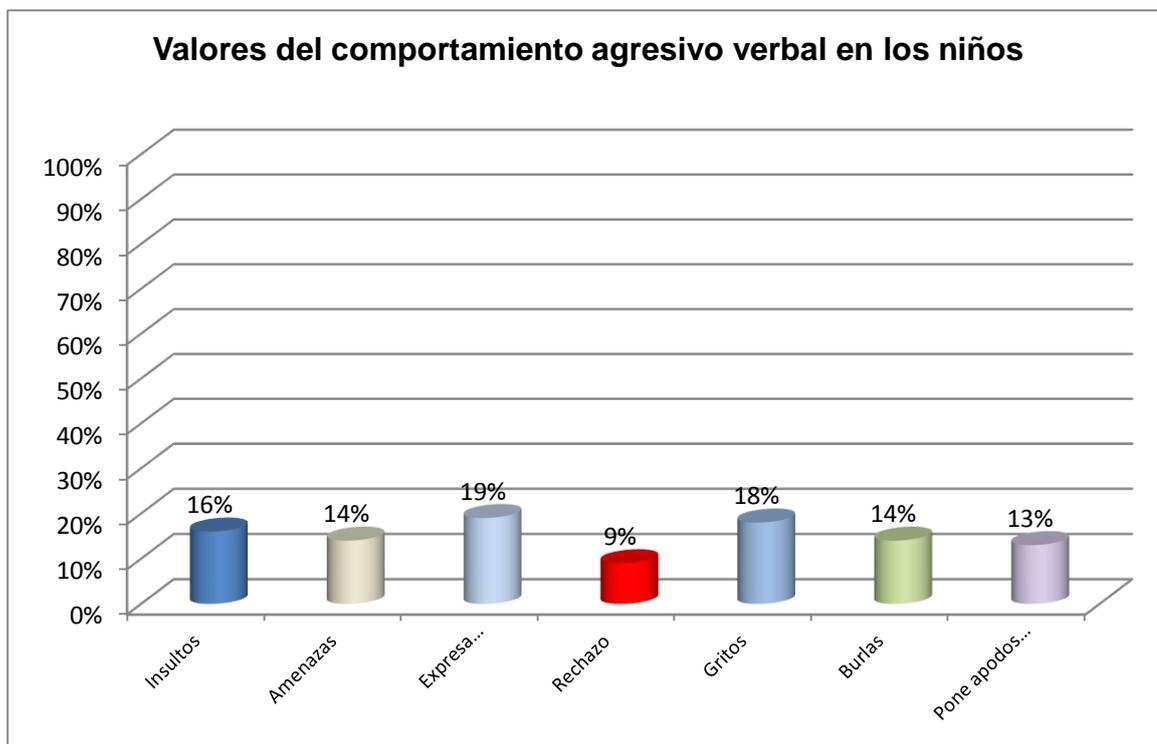
12.-Valores del comportamiento agresivo verbal en los niños

CUADRO Nº 12

COMPORTAMIENTO AGRESIVO VERBAL	f	%
Insultos	16	16%
Amenazas	14	14%
Expresa frases hostiles (palabrotas)	19	19%
Rechazo	9	9%
Gritos	18	18%
Burlas	14	14%
Pone apodos o sobrenombres	13	13%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de educación general básica
 Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO Nº 12



Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de educación general básica
 Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En esta pregunta se puede evidenciar que el 19% de los niños y niñas observados expresa frases hostiles el 18% manifiestan gritos, el 14% amenazas, el 14% burlas, el 16% insulta, el 13 % pone apodos, el 9 % rechazo.

Mediante la observación directa a los niños se pudo observar que el comportamiento de los niños en las diferentes actividades se manifiesta a través de los gritos que son característicos de las personas agresivas, los niños manifiestan cierto tipo de autoridad al exigir determinadas cosas, así como, también utilizan los gritos a manera de protestar y reclamar por algo que esté en desacuerdo o para él resulte injusto, volviéndose groseros Irrespetuosos e insolentes.

13.-Valores del comportamiento agresivo gestual en los niños

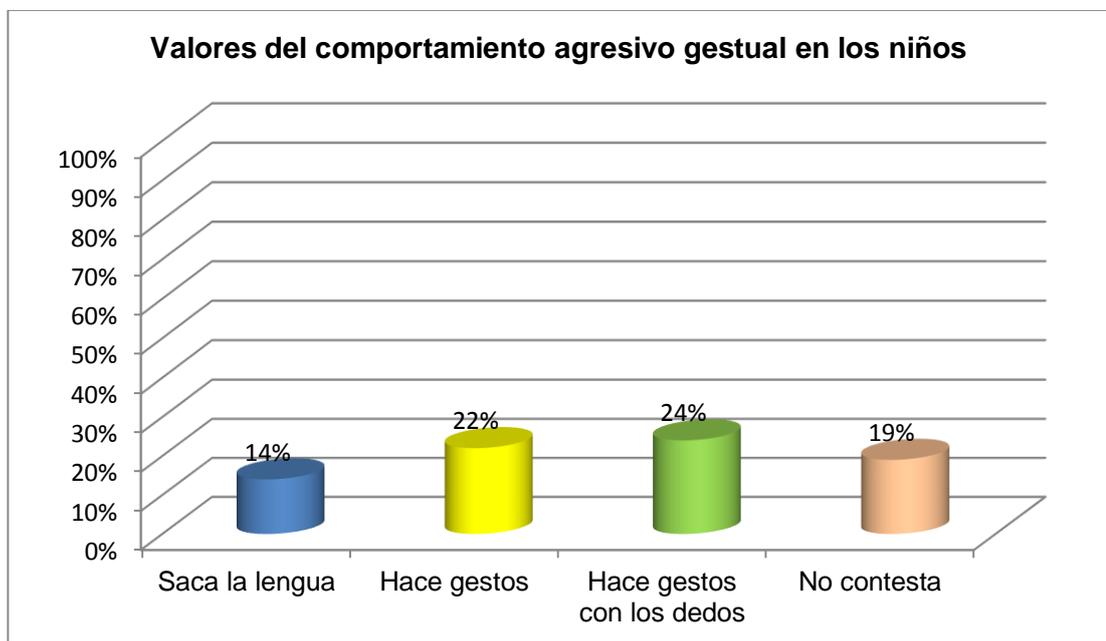
CUADRO N° 13

COMPORTAMIENTO AGRESIVO GESTUAL	f	%
Saca la lengua	14	14%
Hace gestos	22	22%
Hace gestos con los dedos	24	24%
No contesta	19	19%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de educación general básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

GRÁFICO N° 13



Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas de la Escuela Vespertina "Nicolás Copérnico" de primer año de educación general básica

Investigadora: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se puede observar que el 24% de niños y niñas hace gestos con los dedos, el 22% hace gestos, el 19% no contestan, el 14% sacan la lengua.

Uno de los primeros retos frente a la formación de nuestros pequeños tiene que ver con el gran cambio que sufrimos cuando nos convertimos en padres, en este momento sucede algo extraño y es que empezamos a asumir un papel "diferente". Esta gran responsabilidad nos presenta una nueva tarea y casi de manera inconsciente empezamos a sentir que debemos ser firmes en nuestros sentimientos, poco flexibles ante tanta altanería, o quizá con nuestra mejor intención pretendemos ser un buen modelo de autoridad, esto sin mencionar que algunas veces creemos que es necesario poner a un lado nuestra pedagogía y aplicar las sanciones disciplinarias que se requieran.

Concluimos que todas esas intenciones son comprensibles y admirables, sin embargo casi siempre dan un resultado menos eficaz de lo que debería ser. Uno de los errores más frecuentes que cometemos al enfrentar las dificultades de nuestros hijos es olvidar que son seres humanos, personas reales con defectos y virtudes y como tal debemos enfrentar el reto de educarlos.

Recomendamos a los padres de familia educarse y dar valores a sus hijos ya que ellos manifiestan sus emociones por medio de golpes de ira o con acciones gestuales muchas veces concebidos en sus hogares.

g. DISCUSIÓN

Con el propósito de verificar los objetivos específicos planteados en la presente investigación los mismos que fueron: Establecer el uso y tipos de juegos electrónicos por parte de los niños y niños/as, Detectar las causas que llevan a inmiscuirse en los juegos electrónicos y Determinar el Comportamiento Agresivo en los niños/as de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico de la Ciudad de Quito periodo 2013-2014 se concluye que: 22 padres de familia que corresponde al 36% manifiestan que no utilizan ningún tipo de juego electrónico, 13 padres de familia que representan el 22% dicen que el tipo de juego electrónico que utiliza su hijo son de peleas de acción, 11 padres de familia que representan el 18% sus hijos utilizan el juego protagonista de aventura, 9 padres de familia que corresponde al 15% manifiestan que utilizan el Puzzle y 1 padre de familia que corresponde al 2% manifiesta que utiliza el juego lógico estrategia.

Se observa que 18% de niños y niñas observados patean, el 15% empuja, el otro 15% pellizca, el 13% agrede, el 11% destruye objetos, el 7% muerde, el 7% se golpea contra la pared, el 6% bofetea, el 5% se alía del cabello, el 3% se auto agrede, el 3% escupe. Así como también se observa que 18% de niños y niñas observados patean, el 15% empuja, el otro 15% pellizca, el 13% agrede, el 11% destruye objetos, el 7% muerde, el 7% se golpea contra la pared, el 6% bofetea, el 5% se alía del cabello, el 3% se auto agrede, el 3% escupe.

Al momento de la observación directa a las niñas y niños pasan por una fase agresiva. Los niños pegan, muerden, patean y dan puñetazos.

Estas conductas observadas y consideradas realmente como agresivas se presentan durante el periodo de recreación de los niños así como también en momentos en que los niños realizan actividades grupales, lo cual no ayuda a la maestra a obtener un aprendizaje significativo durante el tiempo de permanencia en el establecimiento.

Si bien, esto ocurre en el desarrollo normal de todo niño. Lo que sucede es que algunos continúan mostrándose agresivos, y esto sí que se convierte en una conducta problemática. El grado de agresividad, la edad de aparición, así como su permanencia en el tiempo hará determinar la intervención de un psicólogo infantil que abarque el problema desde su globalidad.

Los padres de familia muchas veces desconocen del daño de estos artefactos indirectamente a los niños y niñas, Los Juegos Electrónicos se basan en acción peleas ,y agresiones de personajes de fantasía los cuales en los niños ingresa de manera fácil a su conciencia y se toman y transforman en ese personaje de ficción, el control por parte de los padres de familia debe ser constante , alertas observadores y con control limitando espacios de tiempo para que hagan uso de los mismos , y sin duda estos niños que se sumergen en el mundo de los Juegos Electrónicos probablemente se vuelvan agresivos ,violentos y asilados muchas veces por sus compañeritos.

El porcentaje Obtenido de las encuestas realizadas a los padres de familia demuestran que más de la mitad del aula son conocedores de los Juegos Electrónicos y los utilizan, en relación a Ficha de Observación muestra que los Padres son desconocedores del comportamiento de sus hijos e hijas , en

la misma se pudo verificar que el comportamiento de los niños y niñas de Primer año de Educación general básica muestran actitudes agresivas físicas, verbales, gestuales, hacia sus compañeros mientras que sus propios padres no mencionaron el momento de llenar la Encuesta realizada, la base principal de esta conducta es el fantasías con personajes de luchas, muertes, agresiones o varios de ellos son por imitación a las actuaciones de sus progenitores e incentivados a buscar Juegos de Plataformas o Acción los menos buscados son Juegos Lógicos, de clasificación que ayudarán al desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Los Juegos Electrónicos no son completamente destructivos pueden convertirse en constructivos y complementarios para su desarrollo según la guía de sus padres muchos de estos ayudarán en las funciones motoras, de lenguaje y demás.

h. CONCLUSIONES

Después de aplicar los Instrumentos en la Institución que se realizó la Investigación se verifica que:

De la encuesta aplicada a los Padres de Familia 36% manifiestan que sus hijos no utilizan ningún tipo de juego electrónico, el 22% dicen que el tipo de juego electrónico que utiliza su hijo son de peleas de acción, el 18% sus hijos utilizan el juego protagonista de aventura, el 15% manifiestan que utilizan el Puzzle y el 2% manifiesta que utiliza el juego lógico.

De la Guía de observación directa se concluye que 18% de niños y niñas observados patean, el 15% empuja, el otro 15% pellizca, el 13% agrede, el 11% destruye objetos, el 7% muerde, el otro 7% se golpea contra la pared, el 6% bofetea, el 5% se alía del cabello, el 3% se auto agrede, el 3% escupe.

El 63% de los padres de familia manifiestan que los efectos que ocasionan los juegos electrónicos en sus hijos incide en su bajo rendimiento, el 55% dicen que afecta en su comportamiento, 48% señalan que los efectos de los juegos electrónicos es la adicción, en tanto que el 42% dicen que los efectos al momento de utilizar juegos electrónicos influye en las ganas de estudiar.

El 63% de los padres de familia manifiestan que sus hijos si utilizan Los Juegos Electrónicos y 37% menciono que sus hijos e hijas no utilizan Juegos Electrónicos.

Finalmente de la encuesta aplicada a los padres de familia el 90% manifiesta que los juegos electrónicos si influye en el comportamientos de sus hijos, en tanto que el 10% dicen que no influye en el comportamiento de sus hijos.

i. RECOMENDACIONES

Después de las conclusiones planteadas recomiendo:

A los padres de familia supervisar la compra e instalación del videojuego: en el momento de la compra hay que revisar la catalogación del juego para comprobar la edad para la que está recomendado y los contenidos que tiene. E instalarlo según las especificaciones del fabricante.

A los padres de familia proponer opciones distintas a mirar o jugar con juegos electrónicos. Si sus hijos quieren jugar pero usted quiere que la apaguen, propóngales opciones como jugar a algún juego de mesa, al escondite, al aire libre, leer, etc. Las posibilidades de divertirse sin la tele son interminables; así que apague la tele y disfrute con sus hijos de un tiempo de calidad juntos.

Fomentar el uso de videojuegos que permitan la participación de más de un jugador.

Limitar el tiempo del uso de los videojuegos. Es recomendable que se juegue de 30 a 60 min al día, dependiendo de la edad del niño.

No olvidemos que el juego y sus recursos deben variar, por lo tanto, el adulto procurará que el niño diversifique el juego y sus objetos de juego.

A las Maestras de la escuela incentivar a los padres de familia a asistir a talleres a la Institución y orientar e informar acerca del tema Los juegos Electrónicos, como y cuáles son los más aptos para que sus hijos e hijas los utilicen según su edad, recalando que muchos de estos traen consecuencias

en el bajo rendimiento y las relaciones sociales afectando la conducta y creando niños agresivos.

A los padres de familia dar todo el amor a los hijos es la muestra más pura de nuestro interés por ellos los hace importantes y crecientes darles el mayor tiempo y estar junto a ellos les da seguridad, confianza es primordial si la soledad les envuelve y sobre todo si no hay un control de padres sobre ellos se sumergen en el mundo de los Videojuegos para no sentir la soledad y sentirse distraídos hasta llegar al vicio.



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS

TALLER PARA PADRES

**TALLER DE ORIENTACIÓN SOBRE JUEGOS EDUCATIVOS PARA
PADRES CON HIJOS INMERSOS EN CONDUCTAS AGRESIVAS**

AUTORA:

ALEJANDRA DEL ROCIO NAVARRO ZAMBRANO

DIRECTORA:

MGS. ISABEL MARÍA ENRRIQUEZ JAYA

LOJA - ECUADOR

2016

LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS

1. TALLER PARA PADRES

TALLER DE ORIENTACIÓN SOBRE JUEGOS EDUCATIVOS PARA PADRES CON HIJOS INMERSOS EN CONDUCTAS AGRESIVAS

2. INTRODUCCION

Los Juegos Electrónicos es un problema que puede afectar por igual a niños y a niñas es decir a ambos sexos. Sus efectos en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos especialmente en esta edad.

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 se debe comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos, así como una serie de recomendaciones para su uso adecuado.

3. JUSTIFICACIÓN

Como investigadora resulta importante proponer Lineamientos Propositivos a los Padres de Familia con la finalidad de proporcionarle conocimientos acerca de la utilización adecuada de juegos electrónicos que incidan en su aprendizaje y que no perjudiquen su normal desarrollo, los padres de familia deben de tomar conciencia sobre el tiempo y los juegos que les deben facilitar a su hijos, no dejarlos solos o complacerlos con regalos materiales que perjudiquen su normal desarrollo.

Según la investigación la influencia que los videojuegos ejercen en la conducta de los niños varían dependiendo del contenido de cada videojuego,

por ello hemos concluido que los niños han mostrado diferentes conductas en referencia a los videojuegos que emplean tales como la imitación en algunos casos, agresividad según el personaje que observa en el videojuego.

Por otro lado pueden tener beneficios si se utilizan de manera adecuada, no solamente ayudando al niño a socializar con mayor facilidad, sino también en aprendizaje.

Lo videojuegos son una realidad de doble filo, que sin duda alguna genera cambios en el comportamiento de los jugadores de estos, que pueden ser positivos o negativos , es por ello que los padres y educadores deben orientar su uso y aprovechar la atracción que estos causan en ellos.

Las razones de este taller facilitaran a los padres de familia sobre el conocimiento de los efectos nocivos y beneficios que brindan los juegos.

Además creo que es factible para que diferencien el uso normal del uso constante, el cual puede llevarlo a un distanciamiento y que los padres tengan conciencia supervisando a sus hijos(a) al momento de recrearse, pues también requiere de orientación.

El impacto que se espera es el de que tanto educadores como padres de familia puedan:

- Escoger mejor el contenido de los videojuegos que les facilitan.
- Reducir el tiempo que utilizan los videojuegos e implementarles otras actividades diarias.
- Que los padres dediquen tiempo para jugar con los niños y observar su reacción frente a ellos.

4. OBJETIVOS:

GENERAL:

Concientizar a los padres de familia sobre el uso de los juegos electrónicos y como este influye en el comportamiento agresivo de los niños.

ESPECIFICOS:

- Determinar el tipo de juegos que les facilitan a sus hijos y el tiempo que les permiten.
- Dar a conocer los efectos nocivos y beneficiosos según los tipos de juego.
- Determinar la calidad de tiempo que les brindan a sus hijos.
- Facilitarles pautas de corrección para las actitudes agresivas que presentes los niños para que puedan erradicarlas fácilmente.
- Socializar sobre el taller con todos los padres de familia participantes.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

La bibliografía consultada nos indica una realidad, y es que existen diversas aportaciones sobre el tema originadas desde diferentes campos de estudio, y que permiten la elaboración de un corpus representativo sobre los juegos electrónicos.

Para abordar el marco de discusión, proponemos un grupo de conceptos considerados “orientadores”, es decir que predisponen a la percepción pero no son considerados definitivos. Mientras que los conceptos definitivos indican lo que se debe observar, los orientadores sirven como una guía para acercarnos a la realidad empírica. Los conceptos presentados no son todos los relacionados con el tema, pero si los más representativos.

JUEGO

Caillois (1991) describe la palabra juego como “una actividad que es esencialmente libre/voluntaria, separada en el tiempo y el espacio, incierta e improductiva que se rige por las reglas de la fantasía”.

Huizinga (2000) define “una actividad libre que se mantiene conscientemente fuera de la vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien la ejerce”.

Piaget (1951) al describir el juego se centra en el uso de normas diferenciando juegos con normas y sin normas, y equipara el cambio de un juego sin límites a uno basado en normas con el desarrollo de la infancia ya que los juegos basados en normas requieren de la socialización. Independientemente de la

disciplina que aborda la temática del juego, este es definido como una actividad libre, incierta, poco seria, fuera de la realidad y sin límites porque representa una fuente de desorden contra la cual el orden social debe enfrentarse.

VIDEOJUEGO – JUEGOS ELECTRONICOS

Frasca (2001) menciona “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”

Zyda (2005) propone como concepto; “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.”

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

Aarseth (2007) resalta: “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético”.

JUGABILIDAD

La jugabilidad puede ser considerada independiente de los gráficos o de la ficción, aunque la ficción tiene un papel importante en ayudar a los jugadores ha entenderla (Juul, 2005).

“Las estructuras de interacción del usuario con el sistema de juego y con otros jugadores en el juego” (Björk y Holopainen, 2005). La jugabilidad en otras palabras permite definir el grado en el que el usuario se involucrará en la realidad virtual. Esta actividad al permitir la ruptura de las barreras sociales, en determinadas circunstancias puede lograr que la gente se salga del control establecido y pueda perder el control.

EXPERIENCIA DE JUEGO

Se define a partir de valores que no necesariamente se encuentran en la jugabilidad (Juul, 2005). La experiencia de juego depende del contexto en que se produce, la presencia o ausencia de personas cuando se juega y la relación afectiva con dichas personas modifica la experiencia de juego, un grupo de jugadores unido por lazos afectivos genera una historia de interacciones mayor que un grupo de desconocidos (Ravaja, et al, 2005). El videojuego está afectado por el contexto social como producto y práctica cultural y por tanto, por factores concretos y específicos como abstractos y universales.

Debemos considerar la experiencia como un fenómeno más extenso - que no solo ocurre durante el momento de videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación 6 juego - y considerar las múltiples dimensiones que forman parte del proceso de significación, que se establece tanto por el hecho de jugar como por los juegos como un producto.

REGLAS

Todos los videojuegos contienen sus reglas:

Neumann y Morgenstern (1953) hacen hincapié en la distinción entre las reglas de un juego – obligatorias - y las estrategias con que el jugador juega que no lo son obligatorias.

Frasca (2001), considera que en los videojuegos podemos encontrar tantos juegos con normas como juegos sin normas. Representan mundos en los que se pueden realizar diferentes actividades, el jugador propone y acepta la norma y ésta puede ser abandonada en cualquier momento.

PERSPECTIVA HISTÓRICA

A través de los conceptos se ha mostrado el interés que suscitan los videojuegos y con el fin de contextualizar la situación y el estudio de los videojuegos, es necesaria la adopción de una breve perspectiva histórica.

START GAME NIM, desarrollado en 1951 para la computadora NIMROD, se puede considerar como uno de los primeros videojuegos. Al igual que Tennis for Two y Spacewar nacieron en el contexto universitario y su aceptación por el público despertó un gran interés por estudiar sus consecuencias sociales.

Desde 1972 hasta 1980, los fabricantes tratan de promover la idea del juego como una actividad familiar, esto significaba convencer a los padres que los juegos de consola podrían unir a las familias.

Nintendo lanza al mercado, en 1978, su primera consola, y Atari 400 nace como un ordenador que compite contra Apple. La asociación que los usuarios hacen de Atari con el juego, no le aporta seriedad al nuevo negocio. Mientras tanto, aparecen las maquinas Arcade que triunfan con juegos como Pac-Man.

El negocio alcanzó en poco tiempo grandes cotas en el mercado, un ejemplo de ello es Nintendo que conquistó los hogares con Mario o Final Fantasy.

Una mirada más cercana a la evolución del mercado muestra que los videojuegos ayudaron a marcar el comienzo de un nuevo tipo de consumidor.

de simulación fueron incorporados inmediatamente para fomentar el aprendizaje (Gredler, 1996), y los ejercicios y juegos de habilidad se utilizaron para educación en el ejército, escuelas e industrias (Thiagarajan, 1998).

Los simuladores, creados desde una visión conductivista con elementos cognitivistas, representaban un entorno perfecto para poner en práctica modelos para el entrenamiento de soldados, manteniendo la creencia sobre los refuerzos y el análisis de tareas, y utilizando la teoría del procesamiento de la información para explicar el funcionamiento interno.

En 1995 y hasta la llegada de Windows, los juegos luchan por la incompatibilidad de las máquinas. En PC se volvieron populares los First Person shooters y los Real Time Strategy, las conexiones entre ordenadores e internet empezaron a facilitar el juego multi jugador. Fue Quake quién permitió jugar con otras personas en línea, y los principales impulsores de este fenómeno no fueron los juegos en sí, si no la adición de otros jugadores (Kline y Arlidge, 2002).

LA NUEVA ERA

En esta etapa se inicia una guerra de precios y los lanzamientos mundiales ponen a prueba la capacidad de los fabricantes. La evolución de Nintendo a DS, muestra nuevos conceptos en la jugabilidad, mientras que Xbox presenta un controlador sin cables que incluye un micrófono para aprovechar la voz en el chat, comienza así la era que da al usuario nuevas experiencias en el juego. Wii en 2006 presenta sus controles inalámbricos que permitirán una interacción con el cuerpo, por su parte Playstation3 muestra el formato BlueRay con precios altos y con diversos problemas para los desarrolladores. Hace su aparición Kinect, a finales de 2010, como un sistema para jugar sin mandos, que nace de la tecnología creada por la compañía PrimeSense.

El dispositivo cuenta con una cámara, sensor de profundidad, un micrófono y un procesador personalizado que ejecuta un software y proporciona captura de movimientos en 3D, reconocimiento facial y de voz. Diversos desarrolladores aprovechan sus capacidades para desarrollar proyectos enfocados en el área de la salud y la educación. Tras el éxito conseguido, Sony comienza a desarrollar un dispositivo similar. El sistema denominado PlayStation Move, fue presentado más tarde como competencia de Kinect. La evolución y futuro de los videojuegos está marcada por factores externos como las redes sociales y no por la propia industria. La tendencia son los juegos en línea y compartidos, mientras que los smartphones por su parte están revolucionando el mercado, siendo Apple y Google los que se lo disputan. Veremos si en un futuro cercano estas últimas tendencias lograrán un acercamiento al mundo educativo.

SU POTENCIAL EN LA EDUCACION

El uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes. Considerando las múltiples dimensiones que forman parte del proceso de significación, que se establece tanto por el hecho de jugar como de los juegos como producto y material docente en el aula, podemos decir que los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades sociales (Dondi, Edvinsson y Moretti, 2004), mejoran el rendimiento escolar, desarrollan habilidades cognitivas y motivan el aprendizaje (Rosas, et al, 2003). Además, mejoran la concentración, el pensamiento y la planificación estratégica (Kirriemuir y Mcfarlane, 2004) introducción de tecnologías de la información y la comunicación (Hayes, 2007).

Los juegos son entornos que implican libertad de actuación, la necesidad de fijar metas y propósitos y encaminarse a conseguirlos, contribuyendo a que el usuario se responsabilice del desarrollo personal.

En el juego el individuo vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente, convirtiéndose en un entorno donde puede poner en práctica la pluralidad de mecanismos y recursos, que le permitirán interactuar libre y espontáneamente dentro de un sistema social. Adquirir conocimientos y mejorar habilidades son aspectos básicos del desarrollo de la partida en el videojuego. En todo videojuego para poder avanzar es imprescindible el aprendizaje. Los juegos se apoyan en el aprendizaje constante y pueden disponer de alternativas con el fin de adaptarse a las capacidades de aprendizaje de los distintos jugadores.

- Un videojuego consigue colocar al usuario en el centro de la experiencia, alcanzando el nivel de estado óptimo. El videojuego como vivencia narrativa, permite la construcción de la realidad a través de la narración, recurso cognitivo básico por el cual los seres humanos conocen el mundo.
- El juego ofrece la posibilidad de experimentar con nuevas identidades ya que podemos tener tantas identidades como videojuegos y el individuo vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente,

VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA

Desde hace varias décadas venimos escuchando voces que aseguran que, debido a la temática violenta de muchos de los videojuegos de más éxito entre los niños, 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 investigado y estudiado en la literatura especializada.

Videojuegos 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 del comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud".

Por otro lado, la aparición de la modalidad de videojuego en red hace que el rival no sea la maquina sino otro ser humano, que además puede encontrarse en cualquier parte del mundo. Dicho de otro modo, por muy diestros que seamos en el manejo del juego, siempre podemos encontrar alguien con el que competir, algún rival con el que medir nuestras fuerzas. Además en esta modalidad del juego en red añadimos el efecto adictivo que produce la relación humana que puede establecerse.

Además, Griffiths (1998) piensa que "la capacidad de adicción de los videojuegos esta en relación inversa a la edad de inicio: cuanto más precozmente empiezan con la afición más firme será con los años la dependencia de los mismos".

Pero, ¿cómo saber si alguien cercano a nosotros es, probablemente adicto a los videojuegos? Según el psicólogo Enrique Echeburúa, la adicción llega cuando esa afición "interviene en tu vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarla bien, sino para pasarlo mal". Esto se manifiesta en una serie de actitudes en el jugador que los padres y educadores debemos descubrir, y que pueden sintetizarse en los siguientes puntos:

- Mientras juega está en tensión, aprieta las mandíbulas, se enfada de manera desmedida si algo no sale como él esperaba.
- Pierde interés por otras actividades vinculadas al ocio que antes realizaba con gusto: deporte, lectura, cine, etcétera.
- No respeta los horarios habituales de comida o estudio. Por ejemplo, pretende comer cualquier cosa delante de la pantalla en lugar de sentarse en la mesa
- Se distancia de su familia y de sus amigos. Las relaciones humanas pierden interés.

¿COMO AFECTAN LOS VIDEOJUEGOS A LOS NIÑOS?.

¿BUENO O MALO?

Quienes abogan por los niños aplauden la nueva ley, pero afirman que hace falta más. "La violencia está presente en casi todos los juegos. El 60 por ciento de los niños de más de ocho años califica a los juegos para mayores de diecisiete años como sus favoritos",

Los estudios vinculan a los videojuegos con un montón de problemas:

- Exposición a la violencia. "La violencia gráfica y de alto contenido sexual de los medios... puede ser tan peligrosa para la salud de nuestros niños como los cigarrillos",
- Obesidad. El uso de los videojuegos puede contribuir a incrementar el sobrepeso en los niños.

6. DESARROLLO DEL LINEAMIENTO PROPOSITIVO

FECHA	HORA	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	TIEMPO	RECURSOS
11 de Marzo 2016	9:00	Saludo de Bienvenida	Motivación inicial	5 min	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de la escuela • Facilitadora • Padres de familia • Infocus • Videos • Pizarra • Marcador • Hojas de papel boom • Esferos
	9:10	Introducción y dar conocimiento sobre el tema a tratar.	Dar una pequeña introducción sobre los juegos electrónicos y su parecer a los padres de familia.	10 min.	
	9:20	Dinámica de integración	Cuanto amo a mi hijo osito cariñoso	60min	
	9:35	Exposición del tema: “Los juegos electrónicos y los efectos nocivos y beneficiosos”.	Introducción al tema y explicación de los efectos que producen los juegos electrónicos y dar pautas de cómo ayudar a los niños a erradicar la agresividad que generan los mismos. Objetivo: Conocer cuáles son los juegos electrónicos y el uso inadecuado de los mismos como afecta en el comportamiento de sus hijos.	60 min	
	9:55	Video “sobre el valor del tiempo que se les debe proporcionar a los niños para lograr un adecuado desarrollo”	Participación activa de los padres de familia Objetivo: Concientizar a los padres de familia sobre el uso adecuado de los juegos electrónicos de sus hijos	5 min	
	10:00	Sociabilización sobre el tema con los padres de familia.	Hacer preguntas sobre el tema, si les ha despejado dudas o permitirles que realicen preguntas para despejar las dudas sobre el tema. Objetivo: Lograr la participación activa de los padres de familia y la interacción entre la entidad institucional y los maestros con el fin de cumplir con el objetivo.	10min	
	10:10	Despedida y agradecimiento	Felicitarlos a los padres de familia por asistir y brindarles un poco de tiempo para sus hijos.	5 min	

7. EVALUACIÓN:

La evaluación se la hará de manera sistemática a través de la Observación

8. BENEFICIARIOS:

Padres de Familia, Niñas y niños y Educadoras

9. CONCLUSIONES:

La utilización de juegos educativos en casa, ayuda a que los niños mejoren su rendimiento escolar.

Los padres de familia pudieron darse cuenta que el empleo de estos juegos educativos permiten que sus hijos asimilen una cantidad de información mayor, al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos; la vista y el oído.

Con el taller conseguimos que las maestras se comprometan a visualizar más seguido los juegos educativos.

Los juegos electrónicos nocivos alteran la conducta causando daños emocionales y carencia de afecto en el niño.

La falta de afecto y la escasa presencia de los padres en el proceso de desarrollo del niño, permite que los mismos se inclinen a explorar diversos soportes electrónicos y peor aún sin la orientación de un adulto.

10.RECOMENDACIONES

A las autoridades educativas aplicar video juegos educativos como una herramienta para potenciar el aprendizaje de los niños.

A las maestras recomendar a los padres juegos lógicos de acuerdo a la edad, como ej.: Puzzles.

A las maestras recomendamos ser observadoras directas de las conductas cambiantes en sus alumnos, socializar constantemente con los padres de familia.

A los padres de familia demanda de tiempo para sus hijos y buscar alternativas de entretenimiento participativo familiar.

A los padres de familia recomendamos que se establezcan reglas, fijar el tiempo determinado para que los niños utilicen los video juegos seleccionados por los padres.

j. BIBLIOGRAFÍA

ARANDA DANIEL. Aprovecha el tiempo y Juega. (2009) Editorial Advisory Board (2009). Pág. 66.

BANDURA A, (1973) "Agresión, un análisis de aprendizaje social, Santander. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

CEREZO Y ESTEBAN (1992)

CRESPO EVA. Técnicos medios. España. MAD (2005).

DIEZ ENRIQUEZ. (2008) Video y Violencia. Universidad Salamanca. Pag. 294.

ESTALLO. J. (1995) "Los videojuegos juicios y prejuicios, planeta. Barcelona

GARVEY CATHERINE (1985), Pág. 12. El juego.

GOLEMAN, (2006). "Inteligencia Social" Edit. Planeta, Primera Edición. México

GROS, B. (1998). Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa.

KORT, F.(2005) "Psicología del Comportamiento, Madrid (0-288 pág.)

MARCGINER, M. (2000) "Niños y Videojuegos", Brasil

MASLOW. A. (1964) "Las religiones, valores y experiencias-cumbre", Columbus,

MOLESJ (1991) "Psicología Conductual "Edit. Greco. Caracas Venezuela

MONTAÑES JUAN. Aprender y Jugar Cuenca 2003. Universidad de la Mancha. Pag. 33.

MUSSEN , P. (1990) "Biblioteca Pública del Zulia" - Sala

PAPALIA, WENDSKOD Y DOSKIN (2003) "Psicología del Desarrollo" Sexta Edición

PATTERSON, G. R., y Capaldi, D. (1991). "Un modelo de arranque temprano para predecir la delincuencia". En DJ Pepler y KH Rubin (Eds.),

PARREÑO J. Márquetin y Video Juegos (2010) Pág. 49

SALVADOR RUIZ. Experiencias y Casos de comportamiento. Madrid 2001.

SANDURINI MARTHA. El desarrollo de los niños paso a paso. (2002) BOC. Pág. 132.

SANCHEZ C, (1991) "Tecnología de la educación, Santillana

VIDAL, M. (1999) Gabinete de Orientación Psicológica (0-302 pág.)

UMBERT, (2001). "Agresividad infantil "documento en línea www.ciudadfutura.com/psicolartg

k. ANEXOS PROYECTO



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA

LOS JUEGOS ELECTRONICOS Y SU INFLUENCIA EN EL
COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6
AÑOS DE LA ESCUELA NICOLAS COPÉRNICO DE LA CIUDAD DE
QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014.LINEAMIENTOS
PROPOSITIVOS

Proyecto de tesis previo a la obtención del título de
licenciada en Ciencias de la Educación especialidad
psicología infantil y educación parvularia

AUTORA:

ALEJANDRA DEL ROCIO NAVARRO ZAMBRANO

LOJA - ECUADOR
2013

a.-TEMA

LOS JUEGOS ELECTRONICOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA NICOLAS COPÉRNICO DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS

b.- PROBLEMÁTICA

Con la evolución del pensamiento y la ciencia ha dado lugar al avance Tecnológico, si bien es cierto ha contribuido al desarrollo de los pueblos, Cada invento como la imprenta, el teléfono, la televisión y posteriormente con la aparición de las computadoras y más aparatos electrónicos; También es cierto que ha ocasionado una serie de problemas en niños.

Nuestro país depende de las grandes potencias mundiales y nos Limitamos a ser simplemente consumidores de lo que los otros países Producen; la oferta y la demanda de los diferentes accesorios para instalar los Juegos Electrónicos y aún más las ofertas de promoción que ofrece por Internet para la adquisición de estos juegos es muy variada y de todo precio; la Concurrencia masiva de algunos niños y niñas a los Juegos Electrónicos, influye para tener comportamientos agresivos.

Los docentes deben tener muy presente que los alumnos de hoy sobre todo los de la ciudad tienen intereses mucho más desarrollados que los de hace años atrás, y son mucho más interactivos, conscientes de las ideas y acontecimientos extra familiares y extraescolares, pese a ello son presa fácil de los Juegos Electrónicos, por ser según ellos novedosos, llamativos ya sea por las características de sus personajes o por la forma en que actúan. El niño moldeado por los sentimientos que va acumulando en el Subconsciente y lo rige como norma de vida, lo toma como una forma de entretenimiento en sus tiempos libres.

La violencia, la mayoría de los autores y de los Investigadores, así como padres y resto de personas opinan que los videojuegos están Muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños y adolescentes Allí está la labor de autoridades en controlar y otorgar permisos de funcionamiento de locales que prestan esta clase de servicio. Por lo Anterior citado y lo que he podido observar en ciertos centros que tienen Juegos Electrónicos, la concurrencia masiva de niños y

adolescentes; Como maestra experimenté con uno de mis alumnos de apenas 4 años de edad

El interés y dependencia por los juegos electrónicos del niño empezó desde muy pequeño porque su madre se lo permitió y lo vio como algo normal mientras realizaba las tareas cotidianas, lo inclinaba hacia los juegos que se presentaban en artefactos como el celular y otros juegos de Videos. Existe el interés de muchos padres de familia en resolver esta situación; Surge la idea de investigar acerca de los Juegos Electrónicos y el problema que causan en su Comportamiento con la introducción de aparatos electrónicos como los Juegos Electrónicos al mercado, las formas de ocupar el tiempo libre de niños fueron cambiando, por lo que ahora los juegos en la computadora, en el celular, en las máquinas electrónicas constituye, una manera de entretenimiento y permanecen jugando una o dos horas diarias. Es necesario que la familia y el establecimiento educativo que es objeto de mi investigación organicen estrategias que conduzcan a concientizar a los estudiantes a no ser partícipes activos de los Juegos Electrónicos por esta razón presento mi proyecto acerca de **¿LOS JUEGOS ELECTRONICOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA NICOLAS COPÉRNICO DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014?. LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.**

c.- JUSTIFICACIÓN

Este proyecto es muy significativo porque se puede ver la realidad de un hecho que corre con un alto riesgo de que se intensifique con los Juegos Electrónicos y que el Comportamiento Agresivo vaya en retroceso, hasta que los estudiantes no tengan relación con el medio circundante y se conviertan en sedentarios y poco críticos. También podemos darnos cuenta de los peores efectos que producen estos Juegos electrónicos en el comportamiento del niño dentro del aula donde la muerte y la destrucción son normales para ellos. Ya que puede ser esto un entretenimiento impulsivo agresivo lleno de violencia donde nos lleve a disparar, matar o destruir.

Se ha observado que las consolas portátiles de los Juegos Electrónicos son los aparatos más utilizados y favoritos de los niños, es por eso que nos interesa saber que tanta influencia tienen los Juegos Electrónicos especialmente en el Comportamiento Agresivo dentro del ámbito educativo, que pueden dar lugar a consecuencias negativas para los niños.

Por lo tanto, se propone realizar un trabajo de investigación que ayude a conocer y comprender el fenómeno del Comportamiento Agresivo de los niños en el aula, con el fin de brindar a futuros docentes la información necesaria para afrontar estas situaciones de una manera adecuada, logrando salir adelante de forma satisfactoria en dicho problema, el cual es un aspecto que afecta en gran medida a todos los educadores, es así que se establece como una necesidad urgente para la Institución el verificar estas circunstancias, medirlas y cuantificarlas, con el objetivo de poner de manifiesto la posible afectación de los Juegos Electrónicos en el Comportamiento Agresivo de los niños y niñas.

La presente investigación se podrá realizar, ya que tenemos el apoyo de las autoridades, los estudiantes y docentes del Establecimiento enunciado, además se dispone de los recursos Suficientes. Como el factor humano dispuesto a intervenir en la investigación, recursos económicos para los

gastos que demande y bibliográficos para realizar la presente investigación. Siendo los beneficiarios los niños/as, padres y Maestros

A más de lo expuesto, la presente investigación se justifica porque con ella se está cumpliendo con un requisito establecido por la Universidad para obtener el Grado de Licenciada en la mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

d.- OBJETIVOS

GENERAL:

Investigar cómo influyen los Juegos Electrónicos en el Comportamiento Agresivo, de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico de la Ciudad De Quito Periodo lectivo 2103-2014

ESPECÍFICOS:

- Establecer el uso y tipos de juegos electrónicos por parte de los niños y niños/as de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico de la Ciudad de Quito Periodo lectivo 2013-2014.
- Detectar las causas que llevan a inmiscuirse en los juegos electrónicos a los niños/as de la Escuela Nicolás Copérnico de la Ciudad de Quito periodo 2013-2014
- Determinar el Comportamiento Agresivo en los niños/as de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico de la Ciudad de Quito periodo 2013-2014.
- Elaborar los lineamientos propositivos
- Socializar los lineamientos propositivos

ESQUEMA DEL MARCO TEORICO

CAPITULO I

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

- Definición.
- Juego.
- Video.
- Tipos de juegos electrónicos
- Factores que se resaltan en un juego.
- Clases de videojuegos según su tiempo.
- Beneficios de usar los juegos electrónicos.
- Video juegos educativos para niños.
- Consecuencias de usar los juegos electrónicos
- Efecto de los Juegos Electrónicos Violentos
- Ansiedad por los videojuegos.
- Algunos tópicos sobre la influencia negativa de los juegos electrónicos.
- Problemas debidos al uso incontrolado de los juegos electrónicos
- Afectaciones biológicas y psicológicas de usar juegos electrónicos.
- Causas que conllevan a inmiscuirse en los juegos electrónicos

CAPITULO II

COMPORTAMIENTO AGRESIVO NIÑOS Y NIÑAS

- Definición.
- Tipos de agresividad infantil.
- Causas del comportamiento agresivo en los niños/as.
- Características del comportamiento.
- La influencia de la familia en el comportamiento del niño/a.
- Cómo corregir las conductas agresivas en los niños.
- Factores que intervienen en el comportamiento de los niños/as.
- Casos de agresividad infantil.

- Manifestaciones agresivas en los niños.
- Comportamientos agresivos en la infancia.
- Características del niño agresivo.

e.- MARCO TEÓRICO

LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

DEFINICIÓN.- Juego Electrónico 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.

Las máquinas creadas específicamente para alojar videojuegos se conocen como arcade. Hasta hace pocos años, existían muchos establecimientos de ocio que reunían estas máquinas. Con el avance de la tecnología, los videojuegos pasaron a ser más usuales en videoconsolas (un dispositivo que se conecta al televisor, como PlayStation y Wii) y en las computadoras. Por eso el concepto de videojuego se utiliza para nombrar a cualquier juego digital interactivo, más allá del soporte.

Los videojuegos pueden ser muy distintos entre sí, tanto en complejidad como en calidad gráfica o en temática. Hay videojuegos de disparos (donde el usuario debe avanzar a través del uso de armas), deportivos (que simulan competencias de deportes), de aventuras gráficas (que exigen la resolución de problemas y desafíos), de plataformas (hay que recorrer o saltar una serie de estructuras) y muchos otros.

El rol social de los videojuegos suele estar en discusión. En principio eran considerados como entretenimiento para niños y adolescentes, aunque actualmente muchos adultos también 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.

TIPOS DE JUEGOS ELECTRÓNICOS

Los juegos se han dividido en varias categorías.

HABILIDAD

Un juego denominado tetris, creado en Rusia que se basaban que se 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.

Otro ejemplo de un juego que se basa de ir recordando todos los números de uno en uno, para aumentar la habilidad de la memoria

PUZZLE.- Son en 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 y empuja bloquitos 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 GRAFICAS.- 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 como: hablar, examinar objeto, usar objeto, recoger objeto, etc. ejemplo: La pantera rosa, Ace Ventura, Indiana Jones, Monkey Islan. En estos también 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 meterle tu nombre al personaje de pokemon, y eres el protagonista de la historia, otros ejemplos: fantasía, chrono Tiger

ESTRATEGIA.- A estos juegos se les llama estrategias de turno. Un jugador no se mueve hasta que se mueva el otro, ejemplo: Ogre, Battle, Tactics Ogre

SIMULADORES.- Representan determinada acción que se realiza en objetos que existen en la realidad, como los simuladores de aviones, el juego de The Sims, trópico.

DEPORTE.- Relacionando con los deportes y sus reglas, de fútbol como el famoso FIFA de EA Sport, de autos como el Need For Speed.

ACCIÓN O PELEAS.- Son de acción por que solo se pelea y golpea, Aquí solo quieren golpear a esas personas que te molestan, Ejemplo: Capitán Comando, Las aventuras de Jackje Chan.

FACTORES QUE SE RESALTAN EN UN JUEGO

Las reglas, el lugar o el espacio del juego, obstáculos, objetivos y virtudes del jugador.

CLASES DE VIDEOJUEGOS SEGÚN SU TIEMPO

Historia, simulando el tenis de mesa que permitía el juego entre 2 jugadores humanos. Atarí se encargo de desarrollarlo y comercializarlo bajo el nombre de: PONG que apareció en las primeras máquinas acordes recreativas. Los juegos electrónicos desde su creación fueron evolucionando y cambiando en su forma y capacidad de procesamiento.

Los juegos actuales se juegan en pequeñas computadoras miles de veces más poderosas que las primeras. Su capacidad de procesamiento es inigualable.

A continuación se detallarán el año de fabricación y el nombre del juego y quién lo fabricó.

- En 1972 Magnavox Odyssey, Revestimiento plástico para pantalla TV.
- En el año 1975 Pong de Atarí versión casera de juegos de galería de máquinas.

- En 1977, Atari 2.600, primer sistema multijuegos.
- En 1.979, Mattel Intellivision, teclado y sonidos.
- En 1.982, Colecovision, juego Donkey Kong.
- En 1.986, sistema de entretenimiento Nintendo, computadora de 8-bit; juego super Mario Bross.
- En 1.989 Nintendo, Gameboy, consola; “Hand- Held” popular, -Sega Genesis 16-bit. CD-ROM drive.
- En 1995 Sony Play station sistema CD-ROM, 32-bit.
- En 1.996 Nintendo 64,64-bit; último con juego de cartuchos.
- En 1.999, Sega Dreamcast, Modem incorporado.
- En el 2.000 PlayStation 2, DVD drive y conexión Internet.
- En el 2.001 Microsoft x box, Sistema CD-ROM.
- En el 2.005 Sony playstation, portátil, sistema Hand-held CD-ROM.
- En el 2.006, Nintendo Wii, sistema reusor de movimiento.
- En el 2.007, El jugador separa sobre el tablero Wii Fit y mueve el cuerpo imitando los movimientos del personaje en la pantalla. (Diario el comercio
- octubre 2.007). El 19 de febrero del 2.008 el HD DVD, fue derrotado por el Blu-Ray ya que tan solo en una semana casi todos los estudios cinematográficos se unieron al blu-ray y el HD DVD fue descontinuando. (Internet)

BENEFICIOS DE USAR LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Coordinación motora

- Variedad de movimientos.
- Fuerza y resistencia.
- Oprimir y soltar.
- Movimiento consistente y seguro.

Habilidades cognitivas y de lenguaje

- Causa-efecto.
- Capacidad de atención (selectiva o constante)
- Permanencia de objetos
- Relación medios-fin
- Imitación
- Correspondencia uno a uno
- Conducta intencionada (deseo de comunicación)
- Representación simbólica (reconocimiento de imágenes)
- Respuestas "sí" y "no" consistentes.

Comprensión de los comandos

- Habilidad para elegir
- Habilidades visuales/de percepción
- Seguimiento y búsqueda
- Discriminación entre figura y fondo
- Diferenciación de formas

Habilidades sociales/emocionales

- Inicio y fin de interacciones
- Actuación por turnos (en el caso de más de un jugador)
- Atender a un objeto o persona

- Seguir instrucciones paso a paso

El juego es la actividad que permite a los niños y niñas investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que le capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquiere a través del juego le dirigen a reestructurar los que ya posee e integrar en ellos los nuevos que adquiere. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión contribuyendo así a su formación integral.

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motórico, muscular, coordinación psicomotriz), cuanto en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación; tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo; por otra parte es un medio de expresión afectivo-evolutiva. Desde finales de los años ochenta los juegos electrónicos han invadido el mercado. El éxito masivo de los juegos electrónicos se podría explicar en función de varias vertientes. Indudablemente constituye una importante forma de ocio en nuestra sociedad, y está estrechamente relacionada con el desarrollo tecnológico que estamos viviendo. Además, debemos tener en cuenta el componente de carácter psicológico que explicaría el gran atractivo que ejercen los juegos electrónicos sobre sus usuarios, puesto que principalmente lo que determina su éxito viene a ser común a la mayoría de estos. Pues bien, cualquier forma de comportamiento se caracteriza por la consecución de una serie de metas, que en psicología del aprendizaje se denominan reforzadores. Así pues, esta forma de juego plantea unos reforzadores que pueden explicar su introducción masiva dentro de los hábitos lúdicos de muchos jóvenes y niños. La mayoría

de estos juegos, además de tener una meta clara, conectan con las expectativas del jugador, incluyen diferentes niveles de dificultad (lo que hace que aumente la motivación), y permiten un feedback que resulta fundamental en la adquisición de aprendizajes complejos, puesto que todas las acciones se siguen de inmediato de una consecuencia o existe un sistema de puntos que ayuda a saber si se ha actuado correctamente o no. Si además incluyen información oculta que se revelará progresivamente al jugador, o emplean elementos de fantasía con audio y vídeo, el interés aumenta, del mismo modo que lo hacen los reforzadores que mantienen la atracción sobre esta forma de ocio. Evidentemente, ésta como cualquier otra actividad, puede resultar perniciosa si se lleva hasta sus últimas consecuencias; pero en muchas ocasiones una actitud negativa proviene del desconocimiento que se posee de estos juegos y de una experiencia escasa o nula en informática, unido a la información sensacionalista y poco objetiva que en muchas ocasiones poseen algunos sectores de la opinión pública. Sin embargo estos juegos pueden proporcionar un sentido de control, constituir una forma de aprendizaje y de entrenamiento para futuras actividades. Es más, estos juegos pueden promover y desarrollar la coordinación óculo-manual y enseñar habilidades específicas de visualización, matemáticas y lenguaje. Los niños pueden adquirir también estrategias para "aprender a aprender" y aplicarlas en materias de estudio e iniciarse en los requisitos de la informática. Los niños que utilizan la informática a una edad temprana tienen la ventaja de crecer con la tecnología y usarla para su provecho a lo largo de su vida. Al ritmo actual de progreso e investigación, está claro que la tecnología del futuro será más fácil de usar, con mayores aplicaciones y ayuda en áreas adicionales y además estará disponible a menor costo. Debido a la complejidad de la tecnología disponible es importante que esta sea adecuada para la habilidad del niño y el aula. La informática es eficaz para un niño solamente si se corresponde a sus habilidades así como a los objetivos y prioridades de este. Los padres y profesionales que están trabajando en la intervención temprana deben mantenerse al día con los avances de la tecnología.

VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

La utilidad de los videojuegos ha sido un tema muy controvertido desde que aparecieron ya que, los padres, los consideran como una pérdida total de tiempo para sus hijos. Como potenciales consumidores buscan para sus niños aunar entretenimiento con educación, y es esto lo que los fabricantes están desarrollando: una nueva generación de juegos para videoconsolas que aproveche esta tecnología como herramienta educativa

Los videojuegos son efectivos porque consiguen algo que la educación tradicional ha dejado de hacer: llamar la atención. Los niños que tienen la oportunidad de acceder a estos juegos aprenden con mayor rapidez que los que no pueden hacerlo. Esto se debe a la combinación de creatividad, diversión y contenido educativo que tienen estas herramientas, lo cual hace mucho más rápido y dinámico el proceso de asimilación de datos.

Iniciativas como el proyecto “Escuela 2.0” es ya un hecho, y se está promoviendo en muchas comunidades autónomas. Los profesores están tomando conciencia de las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías como recurso didáctico, por eso, la creación de fondos digitales sobre materiales didácticos de todas las asignaturas es una labor que requerirá de bastante tiempo.

QUÉ BENEFICIOS APORTAN LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS:

- Desarrollan habilidades cognitivas, motoras y espaciales
- Mejora las habilidades en las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)
- Se puede enseñar hechos, conocimientos, principios y resolución de problemas complejos
- Aumenta la creatividad

- Aporta ejemplos prácticos de conceptos y reglas que, de otra forma, son difíciles de ilustrar
- Puede ser útil a la hora de hacer experimentos peligrosos, por ejemplo en química
- Fomenta la colaboración real entre usuarios

Todas estas enormes ventajas se amplían y multiplican si se considera el juego en grupo. Algunos videojuegos online o en red podrían ser empleados en clase como herramienta para que los alumnos pudieran colaborar entre sí en el desenlace de actividades o problemas.

Este tipo de videojuegos educativos suponen un avance importante porque permiten percibir colores, formas y seguir tareas de un modo más controlable.

Utilizarlos puede tener efectos positivos y negativos. Es responsabilidad absoluta de los adultos seleccionar videojuegos y establecer momentos oportunos para el juego. Se convierte en algo necesario que los padres, madres y educadores escojan correctamente, leyendo la etiqueta del fabricante detenidamente e incluso probando ellos mismos el contenido. El mercado es muy diverso.

Los expertos opinan que si un pequeño se ha convertido en “adicto” a los videojuegos, con los consiguientes problemas que de ello deriva (sedentarismo, bajo rendimiento escolar, conducta antisocial, inclinación a la violencia...) la culpa, probablemente, no es del aparato, sino de la irresponsabilidad, negligencia, falta de tiempo e ignorancia de los propios padres.

Los videojuegos son un producto cultural con gran semejanza a otros productos culturales con matices pedagógicos, como el cine y la literatura. Tienen una base técnica y un resultado semiótico que consiste en el envío e interpretación de mensajes que deben ser valorados ética y culturalmente.

Existe la posibilidad de educar mediante la gratificación sensorial, mental y psíquica que el alumno experimenta con el juego

Los niños pierden su interés al sentarse a estudiar porque no entienden cuál es el objetivo del estudio. Sin embargo, con estos videojuegos educativos, al haber siempre un objetivo que cumplir, la motivación siempre estará presente. No tienen por qué ser contraproducentes para el desarrollo académico y social del niño.

CONSECUENCIAS DE USAR LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Obesidad

La utilización de los videojuegos se ha relacionado con el problema de obesidad en los niños. Mientras más tiempo están los niños sentados jugando videojuegos, menos probable será que salgan a realizar ejercicios. Además, los videojuegos van de la mano con la televisión con respecto a sentarse a tomar y comer comida que no es saludable. Para asegurarse de que esto no suceda, supervisa la cantidad de tiempo que tus hijos juegan videojuegos y la comida que comen mientras juegan. También haz que salgan a jugar.

Tendencia hacia la violencia

Los niños que juegan videojuegos violentos tienden a confundir la fantasía con lo que es aceptable en la realidad con respecto a la violencia. Ha habido muchísimos actos de violencia mortal, como la masacre de Columbino, cuyo perpetrador había jugado muchísimas horas de videojuegos violentos. Algunos niños no tienen la capacidad de entender la diferencia entre lo que observa en pantalla y lo que es real.

Aislamiento social

A medida que los niños juegan más tiempo videojuegos, comienzan a perder su capacidad para socializar. Quedan tan atrapados en el mundo de los videojuegos que ya no desean la compañía de otra persona. Ciertamente,

muchos videojuegos permiten que el jugador interactúe con otros jugadores a través de Internet, pero estos otros jugadores se convierten en parte del juego y no existe contacto real entre las dos personas. Los padres deberían estar atentos a que sus hijos no se sumerjan del todo en el mundo de los videojuegos.

Mal desempeño escolar

Los niños que juegan muchas horas videojuegos, pueden descuidar los estudios. Existe una correlación entre el tiempo utilizado para jugar videojuegos y el declive en el desempeño académico. Los videojuegos funcionan como una sustancia adictiva que provoca que el usuario descuide otras áreas de su vida. Los padres necesitan estar atentos a las calificaciones de sus hijos y buscar una conexión con la utilización excesiva de los videojuegos.

Otras consecuencias

Los niños que juegan muchos videojuegos pueden experimentar otras consecuencias. Una de ellas es de dolores somáticos, como dolores gastrointestinales, acidez, náuseas y dolores de cabeza. Estos niños pueden comenzar a mostrar problemas de atención como hiperactividad o déficit de atención. Por último, mientras más se sumerge el niño en el mundo de los videojuegos, puede haber una disminución en el desempeño de la memoria verbal. Por lo general, va de la mano con pérdida de la capacidad para socializar.

CONSECUENCIAS DE LOS VIDEO JUEGOS EN ALGUNOS ASPECTOS DE LA EDUCACIÓN.

a).-Violencia y agresividad.- Los temas violentos son muy frecuentes en los VJ, sean en forma fantástica con monstruos, extraterrestres, alienígenas y otros tipos de animales, o en forma humana, basados en guerra, peleas callejeras y otros tipos de combates. A pesar de que la literatura sobre este

asunto está suficientemente comprobada, que un repaso a las revistas especializadas sobre videojuegos ponen en evidencia y que prácticamente no admite discusión, nos hemos permitido ilustrar con una serie de juegos y sus características la primera afirmación: la presencia de la violencia en los videojuegos del mercado. Hemos analizado del conjunto de juegos que vienen presentados los hemos clasificado en dos categorías: violentos, sea de tipo humano, extraterrestre, monstruos, etc. y no violentos, como los de Disney, fútbol, y otros.

Lo ideal sería que las actividades recreativas estén encaminadas a aportar elementos que contribuyan al adecuado proceso educativo de los usuarios. Cuando esto no ocurra será indispensable que tanto la familia, la sociedad como el estado adopten todas aquellas medidas encaminadas a corregir situaciones que perjudiquen el proceso educativo de niños y jóvenes. En un estudio realizado por la Universidad del Valle sobre los juegos electrónicos se estableció las siguientes conclusiones:

- Los niños van a jugar de manera desprevenida, inconscientes de lo que hacen y se tornan en viciosos sin notarlo siquiera.
- El juego los atrapa de tal forma, que prefieren gastar en eso su dinero, por encima de la necesidad de comer.
- La desprotección de padres y hermanos les conduce por esa vía del juego.
- Descontrolan sus hábitos y aprenden otros, consecuencia de la ficción que les ofrece la pantalla.
- Llega a ser obsesivo y forma parte de sus sueños y pesadillas.
- Los incita a la violencia y les quita espacio de socialización, toda vez que la relación es del joven y la máquina en sitios oscuros, sórdidos y mal ventilados.
- Mal gastan y despilfarran el dinero.
- Los hacen propensos al inicio de los juegos de azar y a probar otras áreas.

Según las compañías con quienes se relacionan en este sitio. La función del Estado

ALGUNOS TÓPICOS SOBRE LA INFLUENCIA NEGATIVA DE LOS VIDEO JUEGOS

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 VJ tiene sobre la inteligencia, la personalidad o la dimensión social de los jugadores

El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los niños por los VJ 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 (matamarcianos), 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. La versión actual de Mortal Kombat es la IV (1998).

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 VJ provoca en los educadores destacamos los siguientes problemas:

La violencia.-La mayoría de los autores y de los investigadores, así como padres y resto de personas opinan que los videojuegos están muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños y adolescentes. En algunos casos se levantan voces sobre el papel catártico de los videojuegos violentos, añadiendo que en lugar de fomentar la violencia lo que hacen es encauzarla y darle salida.

No falta también quien piensa que la violencia de los nuevos juegos no es superior a la que se ha representado desde hace mucho tiempo a través de la literatura infantil universal, el cine, los comics, etc. El cuento del lobo, blanca nieves, pulgarcito, y otra serie de clásicos vendrían a ser el antecedente de los actuales modos de jugar.

El sexismo.-Se afirma que la mayoría de los videojuegos 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 videojuegos 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 videojuegos 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 llegan a defender que la práctica de los videojuegos, 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.

La investigación y los videojuegos. ¿Qué hay de cierto en todo lo que hemos visto anteriormente? ¿Son los videojuegos sexistas, violentos y asociales?

Los primeros videojuegos fueron introducidos en los años 70 y hacia el final de esa década se convirtieron ya en uno de los juegos preferidos por los niños. La respuesta mayoritaria de los padres fue de preocupación ante los posibles efectos perniciosos de los videojuegos sobre los niños. Pero las primeras investigaciones sobre el tema no fueron concluyentes. Sin embargo, con el resurgimiento de los videojuegos en los años 80, a raíz de la introducción del sistema Nintendo, el interés por los efectos de los VJ se ha visto reforzado y con él la necesidad de realizar nuevas investigaciones. Algunas de estas investigaciones sugieren que el jugar con los VJ puede afectar físicamente a los niños, desde provocar epilepsia, cambios de la presión sanguínea, el ritmo cardíaco, 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 VJ, desde el desarrollo de la creatividad y actitudes pro sociales hasta la rehabilitación física y oncológica (Funk, J.B. 1993)

Hay autores como Provenzo (1991) que defiende la tesis de que la investigación realizada sobre los VJ 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 VJ en la enseñanza. 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 VJ, 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 VJ, 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.

A pesar de las limitaciones que siempre existen en el conjunto de la investigación, hemos hecho una revisión de 262 informes de investigaciones internacionales, realizados durante 1984 a 1996 y relacionados con los

videojuegos. Quizás esto nos permita aportar un poco más de claridad sobre el extenso campo de los VJ

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:

1. Adicción.
2. Autoestima.
3. Aprendizaje.
4. Cambios fisiológicos.
5. Entrenamiento.
6. Efectos negativos.
7. Espacial (habilidad).
8. Resolución de problemas.
9. Sexo.
10. Sociabilidad.
11. Terapia.
12. Violencia.

Muchos de estos informes sobre las investigaciones llevadas a cabo se han originado en Estados Unidos, y en aproximadamente un 50 % de los casos no existen conclusiones sobre los resultados.

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 videojuegos 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 VVJ

EFEECTO DE LOS JUEGOS ELECTRONICOS VIOLENTOS

Los efectos de los videojuegos violentos en niños han entrado en una disputa. Hay evidencia que sugiere que los videojuegos violentos pueden tener efectos adversos en los niños que los juegan. A pesar de las medidas tomadas por parte de la industria de los juegos para prevenir que los juegos violentos sean jugados por niños mediante el sistema de calificación ERSB, aún hay problemas.

Comportamiento agresivo.- Un estudio de Gentile and Anderson realizado en 2003 sugiere que los videojuegos violentos pueden causar comportamiento agresivo en niños y adolescentes menores de 18 años. La razón de esto se encuentra en la naturaleza interactiva de los videojuegos, que genera que las acciones realizadas en ellos parezcan muy activas para el jugador. Además, las acciones violentas se repiten una y otra vez, por lo que un chico puede ser condicionado a actuar de la misma forma que un personaje de videojuego.

Actitud solidaria.- La American Psychological Association ha relacionado a los videojuegos violentos con el hecho de que los niños sean menos solidarios y amables. Desafortunadamente, los niños pasan mucho tiempo jugando videojuegos durante sus años de formación, que es cuando deberían estar aprendiendo a conectarse con otros. Una falta de desarrollo moral puede llevar a esta actitud apática. Estos efectos pueden darse incluso en niños que no son agresivos por los videojuegos.

Disminución de la respuesta cerebral.- No solo los juegos violentos tienen la tendencia de incrementar la agresión, sino que también pueden disminuir

la respuesta cerebral hacia la violencia a través de la de sensibilización. Un estudio de la Universidad de Missouri reportó en el 2011 mostró que los adultos con una historia de exposición a los juegos violentos mostraron menos activación cerebral en respuesta a imágenes violentas y se comportaban más agresivamente. No estuvo claro si el jugar juegos violentos produjo estos efectos, pero Bruce Bartholow, un profesor asociado de psicología responsable por el estudio, dijo que los videojuegos animaban "una participación activa en la violencia".

A este respecto se han realizado investigaciones académicas con el fin de determinar si los efectos de tales juegos producen en usuarios menores son benéficos o no. Existen dos posiciones encontradas que se expone a continuación. Para algunos investigadores los juegos electrónicos genera efectos negativos en la conducta especialmente cuando los usuarios se encuentran en etapa de formación física y mental, ya que producen adicción ya que repercute de manera directa en su rendimiento académico y en su comportamiento social y familiar. Busca la manera de conseguir dinero de cualquier forma para satisfacer sus necesidades de diversión. (Para los defensores de los juegos electrónicos, estos se justifican en la medida que aportan elementos educativos. Los participantes desarrollan sus habilidades en la solución de problemas de una manera rápida. Además, se ha dicho que el uso de estos juegos puede prevenir el uso de sustancias como el alcohol y las drogas ya que esto no es compatible con el objetivo de los juegos. (P. En Donkey Kong goes to harrard. time. Junio de 1.983 Pág. 49) (Internet). En tanto el club Saudita de Tecnología de la información, una organización sin fines de lucro establecida por jóvenes entusiastas Sauditas llevaron a cabo una iniciativa única que tenía como tema los efectos de los juegos electrónicos. Con la presentación del ingeniero Yasser M. Bahjat, dicho suceso estuvo dirigida a los padres, para darles a conocer los potenciales daños y beneficios de los juegos electrónicos y las pautas para un juego seguro.

Los Juegos Electrónicos no son juguetes, es lo primero que debemos entender. No se debe criticar ni aprobar un juego electrónico de inmediato; primero se tiene que probar, luego leer acerca de él y escuchar lo que las comunidades de juego dicen sobre él. Además, Bahjat mencionó que la edad promedio de los individuos que participan en video juegos, al menos 4 horas por semana es de 34 años.

También citó un interesante estudio lleva a cabo en Nueva York en el que cirujanos, que pasaban al menos 3 horas a la semana jugando video juegos cometían 37% menos errores en cirugía laparoscópica y llevan a cabo la tarea 27% más rápido que los homólogos que no jugaban video juegos.

De las investigaciones realizadas sobre los efectos que producen los juegos electrónicos puedo aportar manifestando que sí se puede hacer uso de ellos de manera moderada y controlada por los padres de familia para que sus hijos tengan acceso a juegos no violentos..

AFECTACIONES BIOLÓGICAS Y PSICOLÓGICAS DE USAR JUEGOS ELECTRÓNICOS.

Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los videojuegos. 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 videojuegos 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. En contraposición a la figura de los padres y al igual que los modelos erróneos de héroes pueden resultar perjudiciales, no podemos despreciar el efecto

terrible que pueden tener esos personajes de ficción con estas conductas agresivas y de menosprecio hacia los demás (xenofobia, machismo).

Efectos nocivos.-Los videojuegos pueden tener efectos nocivos sobre la salud. Se han comprobado ciertos efectos perjudiciales sobre la salud de los niños derivados simplemente de su uso. En un porcentaje reducido (según algunos autores un 1%), desencadenan crisis convulsivas en niños con antecedentes de epilepsia. La causa de estas crisis se debería a los destellos y cambios en la intensidad de los colores.

Estos cambios producidos de forma repetida producirían estímulos cerebrales que a su vez desencadenarían esas crisis. Además de estos efectos que aparecen en una población predispuesta, me centraré en las consecuencias perjudiciales derivadas del contenido y del empleo abusivo que pueden afectar a todos los niños o adolescentes.

EFFECTOS PSICOLOGICOS

En nuestra comunidad niños desde los 5 años, cuyo sistema emocional está en formación asisten a algunas Cabinas de Internet o juegan en su hogar, juegos de video mentalmente peligrosos.

Existe una falta de información sobre los efectos a mediano y largo plazo del empleo de estos "inofensivos" juego. Una de las cosas más importantes es que los niños desarrollan su visión del mundo, de la vida, del como socializar, reaccionar ante los demás, etc. hasta la edad de los 8 años, afirmándose hasta la adolescencia.

Así que tenemos a un niño, de 5 años cuyo cerebro y sistema nervioso no ha culminado su desarrollo y está jugando con un fusil e intentando derribar a tiros a otros y viéndolos ensangrentados, son invitados a proseguir en el enfrentamiento.

¡Niños de 5 años tomando un fusil!, Las neurociencias nos dice que el visualizar una acción, es químicamente correspondiente a hacerlo, con la

excepción que no se activan los centros motores o de movimiento, eso significa que tu hija está matando, está dañando, aunque su cuerpo este aún sentado y pagas por ello.

Consecuencias

1. Son estimulados a resolver los problemas mediante la violencia, ya que la ejercitan en cada juego. No existen muertes virtuales, para quien forma su manera de pensar (como los niños menores de 8 años). El juego es parte de la matriz de su carácter.
2. Alimentan maneras de relacionarse y resolver los problemas.
3. Puede crear rasgos de ansiedad por sobre estimulación .Se hace más evidente en los problemas de aprendizaje, cuando pre-existen (disfunciones orgánicas y/o psico-emocionales).
4. Si no se ha recibido pautas de autocontrol de conductas entre los 2 y 4 años, las pautas de juego sangriento en el juego, podría generar mayores condiciones para conductas antisociales como: violencia ante los animales, insensibilidad ante el dolor de compañeros, robo, ruptura de objetos, etc.
5. Coadyuva a un modelo de poder donde hay víctimas y poderosos, mal interpretando desde esa postura los hechos y palabras de su entorno: como las reglas y órdenes de los padres hacia ellos (los hijos).
6. Son parte de las nuevas adicciones a las maquinas, categorizadas en los manuales de psiquiatría. Esto ya es una realidad; "adictions machines".
7. Algunos de estos síntomas se presentan ante la ausencia del juego: sudor en las manos, ansiedad, angustia, explosiones de agresividad, problemas de sueño, dolores de cabeza, percatarse de la adicción no implica que la persona (niño) puede detenerse, necesita ayuda profesional.

Lo invito a verificar sus efectos, "juegue usted por algunas horas, tómelo en serio".

Observe que efectos y modelos de reacción cultivan en usted, ¡hágalo y verifique!

Causa principal

La causa es comúnmente, que los juegos reemplazan al contacto afectivo, víctima de agresión, timidez, la falta de confianza, incapacidad para optar por otros juegos, soledad.

Antes de impedir que su hijo vuelva a jugar verifique que es lo que falta o ante que está realmente luchando, o acaso es simple acompañamiento de sus amigos. Esta usted implicado en la educación, en su rol, tiene poder sus palabras sobre su hijo?

Consejos

- Interésese activamente en las actividades de su hijo después de clases. Haga un esfuerzo para compartir por lo menos 20 minutos diarios con él y que ese tiempo sea lo más agradable y educativo posible.
- Trate que pase su tiempo libre en actividades constructivas que promuevan la cultura, socialización, educación y diversión como; practique algún deporte como disciplina, teatro infantil, grupos Bois Scout, acuarelas, caricaturas, etc.
- Seleccionar los juegos de video apropiados tanto en contenido como en el nivel de desarrollo.
- Jugar los juegos de video con sus hijos, para experimentar el contenido del juego.
- Establecer reglas claras acerca del contenido de los juegos y del tiempo que pueden dedicarle a jugarlos, ya sea dentro o fuera del hogar.

- Advertirles claramente a los niños sobre el potencial de peligro de los contactos y relaciones en la Internet, mientras están jugando juegos en línea o acceden al Messenger.

- Hablando con otros padres (amigos de sus hijos, haciendo un frente común) acerca de las reglas y permisos sobre los juegos de video o la ruptura con el grupo en busca de otro más nutritivo. Por ejemplo; club o escuela, deportiva, teatral o artística elegida. Ayudándole a conformar aquellas otras inteligencias de las cuales depende el éxito y su carisma en la vida social con sus compañeros. VEA QUE NECESITA.

- Si su hijo frecuenta estos centros, descienda lentamente las horas de permiso y finalmente sustitúyalas por otras actividades, responsabilidades o disciplinas que el primero conozca y luego pueda disfrutar, promoviéndolas y reforzándolas en las nuevas tareas o estilos de diversión tomada, de lo contrario visite un profesional en psicoterapia para ser apoyado.

Recomendaciones.- Como ocurre con muchas actividades, el uso de los videojuegos puede ser beneficioso o perjudicial dependiendo de cómo los empleemos. En este sentido se pueden dar algunas recomendaciones.

Controlar el tiempo dedicado a su uso.-

En primer lugar es importante limitar su uso, incluso dedicándole un espacio determinado en el horario del niño (sobre todo durante las vacaciones). Algunos autores sugieren no dedicar más de tres a cuatro horas a la semana a la práctica de esta actividad. Podemos emplearlo incluso como refuerzo positivo para otras actividades u objetivos educativos. Pueden resultar muy útiles si los utilizamos cómo premio (cuando acaban la tarea, al ayudar en casa, También pueden ser una buena forma de que ayuden a los más pequeños

No podemos olvidar que el abuso de los videojuegos puede ser consecuencia de la ausencia de un adecuado clima de vida familiar. Los videojuegos son

adoptados por los niños y sobre todo por los adolescentes para llenar un vacío. Los padres pueden ser considerados como elementos distantes y ajenos por parte de ellos. Para evitarlo, podemos empezar participando en los juegos utilizándolos como un aliciente más para fomentar la comunicación y el contacto con los hijos, aunque esto nos lleve un tiempo.

Este tiempo que dediquemos solamente a estar con nuestros hijos nunca será una pérdida sino todo lo contrario. Por otro lado, nunca debemos considerar por nuestra parte a los videojuegos como un sustituto de la educación familiar y menos emplearlos a modo de niñera. Finalmente, no debemos olvidar que ante todo hay que mantener una actitud de educación integradora en los niños. Los videojuegos pueden cumplir una misión en una determinada faceta de la educación que se verá completada con otras actividades como el arte, el deporte o la lectura.

Detectar situaciones de alto riesgo.-Los padres deberán estar alertas cuando el niño o adolescente presente un comportamiento no adaptado a un uso correcto de los videojuegos. Entre las posibles anomalías que podemos observar pueden estar las siguientes:

- Uso compulsivo de la videoconsola como por ejemplo, encenderla nada más levantarse, aprovechar cualquier tiempo libre por pequeño que sea para usarla o acudir a ella de forma precipitada cuando acaban otras tareas.
- Aparición de cambios en el comportamiento (impulsividad, violencia) y en el rendimiento escolar.
- Desarrollo de un individualismo exagerado.
- Abandono de otras actividades o aficiones como el deporte, la lectura o las salidas con los amigos.
- Realización de pequeños hurtos y la consecuente negación del problema cuando se le interroga.

Llegados a este punto, y ante la presencia de datos que nos puedan indicar la existencia de un problema serio en relación con los videojuegos, será conveniente recurrir al consejo que nos puedan dar profesores, orientadores o especialistas en la materia.

Efectos positivos.- De todas formas, también se han descrito ciertos efectos positivos del empleo correcto de los videojuegos. El intercambio de los juegos puede favorecer el contacto social y la participación en actividades comunes. En este sentido, es otra forma de mantener o propiciar el contacto entre amigos al igual que otras aficiones (deporte, lectura). 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. La necesidad de rapidez en la toma de decisiones predispone al niño a actuar de esta forma sin dejarse llevar excesivamente por las dudas.

También los juegos son beneficiosos a la hora de favorecer la coordinación visual y manual, potenciándose la adquisición de habilidades manuales. Se estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos e identificación de colores facilitando el contacto del niño con el entorno informático.

ANSIEDAD POR LOS VIDEOJUEGOS

La televisión y los juegos electrónicos son características ambientales destacadas del hogar de los niños en muchos países de altos ingresos. Sin embargo, la gran cantidad de tiempo que los niños pasan frente a la pantalla se ha relacionado con obesidad, problemas de sueño, habilidades cognitivas más bajas y logros académicos pobres.

La gran cantidad de tiempo frente a la pantalla también puede predecir problemas emocionales y de comportamiento en los niños, incluyendo agresión, ansiedad y depresión, victimización, aislamiento social, reducción del comportamiento pro social y problemas de atención.

Pasar mucho tiempo frente a la pantalla podría dañar la salud mental de los niños en diversas formas, particularmente si ven material que no está diseñado principalmente para niños y/o con menos supervisión adulta. El ritmo rápido del entretenimiento de la pantalla, los frecuentes cambios de imagen y la mayor capacidad de excitar puede acortar el lapso de concentración y reducir el tiempo dedicado a otras actividades de desarrollo clave, como las interacciones inter-personales.

El contenido violento puede "incitar" a los niños a la agresión y a imitar la conducta agresiva que acaban de ver. Los efectos a largo plazo pueden incluir la de sensibilización a la violencia, y el desarrollo de actitudes de apoyo al uso de la agresión. El contenido violento también puede aumentar la percepción de los niños de que el mundo es un "lugar de miedo", dando lugar a síntomas de trauma incluyendo depresión y ansiedad. Se piensa que muchos de los procesos psicológicos asociados con la exposición a la televisión y a los juegos electrónicos son similares, en particular los relativos al desarrollo de problemas de atención y comportamiento agresivo. Sin embargo, los juegos pueden tener mayores efectos de gran alcance debido a la participación activa de los usuarios, la identificación con los personajes y los ensayos y reforzamientos repetidos. Las cualidades interactivas y de absorción del juego pueden sustituir las relaciones sociales interpersonales y aumentar el aislamiento social.

Este aislamiento puede provocar ansiedad y depresión, o, si se combina con una reducción de la empatía (por la exposición a juegos violentos) puede deprimir el comportamiento pro social. Pocos estudios han examinado el uso de los juegos electrónicos por los niños pequeños, aunque un estudio reciente encontró efectos negativos de la televisión y la exposición a los videojuegos

relacionados con problemas de atención en la infancia media. Hay, sin embargo, un número de explicaciones alternativas para las asociaciones observadas entre el tiempo frente a la pantalla y la adaptación psicosocial. Las circunstancias familiares y el funcionamiento pueden sustentar la variación en el tiempo de los niños frente a la pantalla y la pobre adaptación. Los nexos entre el tiempo frente a la pantalla y la salud mental pueden ser indirectos, en vez que directos, por ejemplo, a través del aumento de los comportamientos sedentarios, dificultades para dormir y el desarrollo del lenguaje.

Por último, el propio temperamento del niño puede predecir el tiempo frente a la pantalla. Los estudios longitudinales de la exposición frente a la pantalla en forma temprana en la salud mental de los niños deben tener en cuenta estas posibles alternativas, para demostrar asociaciones directas entre el tiempo frente a la pantalla y la salud mental de los niños.

Sería valiosa más investigación para complementar los estudios longitudinales existentes sobre niños pequeños que permitan una amplia gama de factores de confusión. Todos menos uno de estos estudios provienen de América del Norte y los resultados son inconsistentes con respecto a los problemas atencionales y de agresión. También hay limitaciones en el ámbito de aplicación. Sólo dos analizaron el comportamiento pro social. Solo un estudio reciente distinguió entre la exposición a la televisión y a los videojuegos, pero no permitía muchos posibles factores de confusión. Ninguno de estos estudios examinó las diferencias de género, aunque la adaptación psicosocial y el uso de la pantalla se modelan por género.

Este estudio explora la asociación entre la exposición a la pantalla de los niños a los 5 años y el cambio en la adaptación de los 5 a los 7 años, utilizando una muestra representativa a nivel nacional del Reino Unido. En el Reino Unido, ver televisión, videos o Dvd y juegos electrónicos con una consola de juegos o con una computadora son las “actividades medias” más comunes a los 5-7 años, y el promedio de tiempo de exposición en 2011 fue de 15hs semanales de televisión en comparación con 6½ hs de juegos.

Los autores exploraron el tiempo de TV/video/DVD separado de los juegos, para ver si las formas pasivas e interactivas de tiempo de pantalla tiene efectos similares o diferentes. Examinaron las diferencias de género y tuvieron en cuenta una amplia gama de factores de confusión, para evaluar si la exposición a la pantalla puede ser un predictor independiente de la salud mental de los niños.

PROBLEMAS DEBIDOS AL USO INCONTROLADO DE LOS VIDEOJUEGOS

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 adolescentes. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Es el propio juego el que marca hasta dónde puede llegar. Habitualmente, se llega a esta situación de forma progresiva. Al principio el empleo de los videojuegos 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 videojuegos va a más, el jugador puede acabar convirtiéndose según algunos autores en un verdadero ludópata. La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrando en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego 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 (potenciación del individualismo). En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual.

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 videojuegos se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar un sedentarismo nocivo para la salud del niño o adolescente. Este sedentarismo ayudado por el consumo de alimentos perjudiciales (chucherías) desencadena la aparición de sobrepeso y obesidad.

Otras consecuencias relacionadas con el uso continuo y prolongado de los videojuegos son la aparición de molestias en los ojos con síntomas de irritación al no realizarse los movimientos de parpadeo que lubrican la córnea, debido a la atención que se presta al juego. Los dolores de cabeza pueden llegar a ser frecuentes principalmente cuando los niños no tienen corregidos defectos en la agudeza visual. También, debido a las posturas que se adoptan durante el juego, pueden aparecer dolores musculares o vicios posturales, muy perjudiciales en un organismo en crecimiento. Se ha observado con frecuencia la aparición de molestias en la mano y muñeca por el desarrollo de tendinitis o inflamación en los tendones.

CAUSAS QUE CONLLEVEN A INMISCUIRSE EN LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

Una de las principales causas para que el niño ingrese a los juegos electrónicos e por medio de la observación e imitación se da a través de modelos que pueden ser los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión

La imitación puede darse por los siguientes factores:

Por instinto: Las acciones observadas despiertan un impulso instintivo por copiarlas.

Por el desarrollo: Los niños imitan las acciones que se ajustan a sus estructuras cognoscitivas

Por condicionamiento: Las conductas se imitan y refuerzan por moldeamiento.

Hay tres tipos básicos de condicionamiento:

Condicionamiento clásico, en el cual un estímulo que no producía una respuesta es asociado con un estímulo que ya producía tal respuesta (el estímulo incondicionado) hasta que el primer estímulo también pasa a producir la respuesta.

Condicionamiento operante, en el cual la frecuencia de una respuesta es aumentada o reducida por su asociación a un estímulo inversivo o un reforzador.

Condicionamiento Vicario, en el cual se aprende por estímulos vistos por el sujeto, imitación de conductas

Conducta instrumental: La imitación de vuelve un impulso secundario, por medio de refuerzo repetido de las respuestas que igualan las de los modelos. La imitación reduce los impulsos.

Los factores cognitivos se refieren concretamente a la capacidad de reflexión y simbolización, así como a la prevención de consecuencias basadas en procesos de comparación, generalización y autoevaluación. En definitiva, el comportamiento depende del ambiente, así como de los factores personales (motivación, retención Y producción motora). Para más tarde convertirse en una adicción

Adicción.- Es un proceso que se desarrolla a lo largo del tiempo. Al principio, el tipo de uso que la persona hace de la sustancia o conducta, no es adictivo, pero progresivamente, el tipo de uso varía aumentando hacia la habituación primero, y luego hacia el abuso. Aun en este momento no se puede hablar de adicción, pues el abuso es un estado en el cual la persona conserva

el control sobre su uso en este caso aún controla su abuso hacia los videojuegos. La línea que divide al abuso de la adicción es muy fina y muchas veces inadvertida, pero lo cierto es que si la persona predispuesta se expone al uso del videojuego a conducta de riesgo, puede pasar esa línea y convertirse en adicto.

En sus primeras fases, la adicción puede pasar inadvertida, por la levedad de los síntomas, o por la habilidad de la persona para compensar las consecuencias negativas que la adicción tiene sobre su propia vida y sus relaciones.

A lo largo de este proceso la persona pasa por diversas etapas que reflejan el agravamiento progresivo del desorden adictivo.

Etapas de la adicción

Las distintas etapas de la adicción se relacionan a la severidad del proceso adictivo y el impacto que la adicción tiene en la vida del adicto:

1.- Etapa temprana: En esta etapa ya la química cerebral está alterada, y esto se manifiesta en episodios de uso descontrolado que pueden no ser tan severos y frecuentes, pero son evidencia de la instalación del desorden bioquímico cerebral. Aun así la relación que la persona ha desarrollado con el sustrato de su uso, lo motiva a continuar usando, debido al refuerzo psicológico que el uso del juego o la práctica de la conducta, tiene sobre su comportamiento. Ya existe el pensamiento adictivo y comienza a manifestarse como una preocupación con el uso. Puede haber deseos automáticos y ya la persona en este caso el niño comienza a invertir tiempo no programado en actividades relacionadas con el uso.

2.- Etapa media: La pérdida de control es obvia y los episodios de uso son y frecuentes. Ya comienza a haber problemas familiares serios debido al tiempo que la persona ocupa en actividades relacionadas con la adicción y el uso. El pensamiento adictivo se hace más intenso debido a la necesidad aumentada

de negar o racionalizar su conducta. Comienzan a presentarse problema escolares debido al malfuncionamiento psicosocial. La química cerebral ha cambiado de manera importante y la personalidad del niño también ha cambiado, casi siempre con más irritabilidad, ansiedad e intolerancia. El ego de la persona se ha hipertrofiado para poder mantener una imagen de "normalidad" que pueda disminuir la ansiedad tanto del adicto como de las personas que lo rodean.

3.- Etapa agravada: La inhabilidad para detener el consumo marca esta etapa del proceso adictivo. El aislamiento social se hace evidente y marcado. Problemas severos en las relaciones familiares que pueden llegar a la rebeldía. Pérdidas de amigos y deterioro del funcionamiento en la escuela se hacen presentes de manera que el adicto no puede muchas veces, ni dedicar tiempo a sus tareas etc. La depresión severa característica de esta etapa puede ser malinterpretada como primaria, pero es en realidad secundaria al desorden adictivo. Igualmente la autoestima se ha deteriorado mucho y puede aparecer, ideación psicótica en las adicciones de conducta.

Estas fases no están separadas realmente y se sobreponen de manera que, es difícil saber exactamente donde está ubicado un adicto en el proceso, pero en la mayoría de los casos se pueden utilizar para entender mejor la severidad del problema y las necesidades individuales de tratamiento.

a.3 Causas que llevan a una adicción

Las causas de que exista una adicción a los videojuegos son diversas, pero nos podemos encontrar con las siguientes: - Personalidad dependiente: Hay personas que por su personalidad tienden más a la adicción que otras. - Problemas familiares (falta de comunicación, incomprensión, separaciones dramáticas, poca dedicación al individuo por motivos laborales u otros motivos).- Problemas escolares. Sobre todo falta de amigos.

a.4 Síntomas de la adicción

* El niño parece estar absorto al jugar, sin atender cuando le llaman. * Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando. * No aparta la vista de la televisión o pantalla. * Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba. * Trastornos del sueño. * Mayor distanciamiento de la familia y amigos.

CAPÍTULO II

COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN NIÑOS Y NIÑAS

DEFINICIÓN.- cuando se habla de agresividad, se está hablando de hacer daño, físico o psíquico, a otra persona. De una acción intencionada manifestada a través de patadas, arañazos, gritos, empujones, palabrotas, mordidas, tirones del pelo... a otra persona. Este comportamiento es relativamente común y, a menudo, aparece cuando el niño cumple un año.

Cuando el bebé nace, trae impulsos amorosos y agresivos que, con el tiempo y con el cuidado de los padres, empezará a distinguir y diferenciar. Dependiendo del establecimiento de sus vínculos afectivos empezará a desarrollar un tipo de relaciones personales u otras. Este es un concepto muy importante y con gran repercusión en la vida del niño. Su personalidad se construirá a partir de su conocimiento del mundo a su alrededor. Para eso, es necesario que el bebé se sienta protegido y cuidado en su entorno familiar.

TIPOS DE AGRESIVIDAD INFANTIL

a) Física: Empujones, patadas, puñetazos, agresiones con objetos, etc. Este tipo de maltrato se da con más asiduidad en primaria que en secundaria.

b) Verbal: Insultos, motes, menosprecios en público, resaltar defectos físicos, etc. Es el modo de acoso más habitual en las escuelas.

c) Psicológica: Acciones orientadas a consumir la autoestima de la víctima y atizar su sensación de inseguridad y aprensión. El factor psicológico está en todas los tipos de maltrato.

d) Social: Pretende aislar al individuo del resto de compañeros del grupo. Contrariamente al mito de que la violencia escolar es básicamente física, el estudio de la realidad muestra que el acoso escolar entre adolescentes es más social y psicológico que físico. Es evidente que las lesiones físicas causan daños importantes a las víctimas. Sin embargo, las formas de

exclusión social, acoso psicológico y humillación verbal son el tipo de maltrato más frecuente y más causante de estrés postraumático en las víctimas Flores Soto Patricia, Jiménez Navarro Jorge, Ruiz Martínez Cintia y Salcedo Cerrada .En la infancia, son normales los ataques de agresividad. Las conductas agresivas son conductas intencionadas que pueden causar daño, ya sea físico o psíquico. Conductas como pegar a otros, ofenderlos, burlarse de ellos, tener rabietas o usar palabras inadecuadas para llamar a los demás forman parte de la agresividad infantil. Cuando algunos niños persisten en su conducta agresiva y son incapaces de controlar su fuerte genio, pueden sentirse frustrados causando sufrimiento y el rechazo de los demás.

CAUSAS DEL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS NIÑOS/AS

Según los expertos, la frustración facilita la agresión y es un excelente caldo de cultivo para que se desarrollen conductas agresivas en los niños. El comportamiento agresivo del niño es normal, pero el problema es saber controlarlo. Muchas veces, el niño provoca a un adulto para que él pueda intervenir en su lugar y controlar sus impulsos agresivos, ya que no puede con todo. Por eso, el niño necesita de un "no hagas eso" o "para con eso". Los niños, a veces, piden una riña. Es como si pidiera prestado un control a su padre o a su madre. Del mismo modo que los padres enseñan a caminar, a hablar o a comer a sus hijos, deben enseñar también a controlar su agresividad.

Controlar la conducta agresiva del niño

Hay que tener cuidado para no devolver su agresividad con otra agresividad. La teoría del aprendizaje social afirma que las conductas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos. Es muy importante, por ejemplo, que el niño tenga y encuentre un buen modelo en sus padres.

Los niños se relacionan con los demás de la misma forma que lo hacen sus padres. Si ellos mantienen una relación tranquila con los demás, el niño se

portará del mismo modo delante de sus amiguitos. Si la relación es más bien hostil, probablemente el niño seguirá ese modelo de comportamiento.

Educar a los niños es una tarea difícil, que requiere trabajo. Pero que vale la pena intentar acertar, mantener el equilibrio y procurar el consenso entre los padres para que en la educación del niño no ocurran fallos de doble comunicación. Si uno de los padres permite todo y el otro nada, eso confundirá al niño y probablemente se rebelará

CARACTERÍSTICAS DEL COMPORTAMIENTO

Comportamiento Externo: Volumen de voz elevada, conducta ocular retadora, tendencia al contraataque

A veces habla poco fluido por ser muy precipitada, habla tajante, cara tensa, manos tensas, interrupciones, insulta y amenaza, postura que invade al espacio del otro

SENTIMIENTOS: Ansiedad creciente, soledad, sensación de incompreensión, culpa, Baja autoestima, sensación de falta de control, frustración enfado constante y que se extiende a más personas, expresan lo que sientes sin engañar

COMPORTAMIENTO PASIVO O RETRAIDO: Volumen de voz bajo, huida del contacto ocular, habla poco fluido, inseguridad en saber qué hacer y qué decir, mirada baja, bloqueos, tartamudeos, vacilaciones, muletillas, cara tensa , dientes apretados o labios temblorosos, manos nerviosas , morderse las uñas, postura tensa, frecuentes quejas a terceros como no me comprenden y se aprovechan de mi

SENTIMIENTOS.- Impotencia, mucha energía mental pero poca externa, frecuentes sentimientos de culpabilidad, ansiedad frustración, baja autoestima, no reconocer ante los demás y ante sí mismo cuando se sienten agresivos y hostiles

COMPORTAMIENTO ASERTIVO

Habla fluida , seguridad, ni bloqueos ni muletillas , contacto ocular directo pero no desafiante , relajación corporal , comodidad postural, expresión de sentimientos tanto positivos como negativos, defensa sin agresión, honestidad, capacidad de hablar de los propios gustos e intereses, capacidad de discrepar abiertamente , capacidad de pedir aclaraciones , capacidad de decir “no” capacidad para saber aceptar errores.

SENTIMIENTOS

Buena autoestima (no se sienten superiores ni inferiores) Sientes satisfacción con sus relaciones, sientes que se controlan emocionalmente, se respetan a sí mismos

LA INFLUENCIA DE LA FAMILIA EN EL COMPORTAMIENTO DEL NIÑO/A

La familia es uno de los elementos más relevantes dentro del factor sociocultural del niño. La familia lo es todo para él. La familia es su modelo de actitud, de disciplina, de conducta y de comportamiento. Es uno de los factores que más influyen en la construcción de la conducta agresiva.

Está demostrado que el tipo de disciplina que una familia aplica al niño, será el responsable por su conducta agresiva. Un padre poco exigente, por ejemplo, y que tenga actitudes hostiles, y que está siempre desaprobando y castigando con agresión física o amenazante constantemente a su hijo, estará fomentando la agresividad en el niño.

Otro factor que induce al niño a la agresividad es cuando la relación entre sus padres es tensa y continuada. Dentro del factor sociocultural influirían tanto el tipo de barrio donde se viva como la presencia de expresiones que fomenten la agresividad, como "no seas un cobarde". Los factores orgánicos de tipo hormonal, los problemas cerebrales, los estados de mala nutrición y los problemas de salud, entre otros, también influyen en el comportamiento

agresivo. Y dentro del factor social, el niño que no tiene estrategias verbales para afrontar las situaciones difíciles, será fácilmente conducido a la agresión.

CÓMO CORREGIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS

Me impresiona cuando escucho palabras de padres desesperados, o docentes estresadas “Este niño es imposible, es terrible, es agresivo”. Sé que en ocasiones muchos niños se comportaran de manera violenta, pero afirmar que “es un agresivo” como única cualidad, es sumamente determinante en que el pobre infante no tenga más remedio que actuar como todos le esperan: “con agresividad”. No hay niño agresivo, hay conductas agresivas presente en los niños (¡muy distinto el enfoque!) y que se pueden corregir. La agresividad en la conducta tiene un origen, y debe corregirse el origen, fortalecer las cualidades positivas en la persona para disminuir los arranques de cólera.

En primer lugar hay que observar en donde ocurre la conducta agresiva, ¿en el colegio?, ¿en la casa?, ¿en ambos lugares?, hay que tomar en consideración la edad del niño, pues hay episodios que los adultos solemos atribuir a agresividad o falta de respeto que corresponde a una forma de solicitud de atención del menor y que como adultos propiciamos, alimentamos y fortalecemos con nuestras reacciones y actitudes. También tenemos que revisar cual es el conjunto de valores y modelos que hay presentes en la familia, que puedan estar contribuyendo. La teoría del aprendizaje social afirma que las conductas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos , por ello si papá y mamá solo se relacionan con el niño y entre ellos mismos de forma agresiva (incluyendo descalificación verbal o maltrato físico) , no espere que su hijo tenga una conducta ejemplar , recuerde “los principales modelos que los niños reciben de comportamiento en la vida radica en los padres”, al igual si en nuestra familia los sistemas de valores se incluyen creencias como : “al que te pegue, tu le pegas”, usted como parte de la familia le estará fomentando al niño para que pegue y le peguen a costo de lo que pase. Hay una verdad que como padres debemos conocer y es: “los padres programan a sus hijos para

el éxito o para el fracaso”, por ende debe usted reflexionar el modo como se dirige a sus hijos para evitar la presencia de una baja autoestima que también favorece la aparición de las conductas agresivas, enfocándose solo en los aspectos negativos que él tiene. Eduque a su hijo en inteligencia emocional, usted está cultivando una personalidad que debe enfrentarse al futuro, donde la convivencia armónica, las relaciones interpersonales y el carisma son las claves para lograr muchas oportunidades de éxito. Como padre compórtese de forma amable y educada con todos(sea un excelente modelo de conducta), bese y abrace a su hijo a diario, amelo y demuéstreselo, recuérdale cuáles son sus grandes cualidades, hágale ver cuáles son las consecuencias negativas de ese tipo de comportamiento (propicie a que razone), estimule el sentido de empatía con los demás, castigue de forma constructiva y razonable (evitando utilizar las palizas como único recurso) y sea constante en recordar cuales son las normas del hogar y las conductas que espera que como hijo se cumplan. Deje de forma clara y explícita que no se aceptaran en casa las conductas agresivas y recuerde aplicar la corrección inmediatamente si ocurre nuevamente.

Para educar la clave está en la repetición constante, así que haga de esta su mejor herramienta, si a pesar de estos consejos, persiste las conductas agresiva le irá bien asesorarse con un especialista que pueda ayudarle de forma más eficiente.

FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS/AS

-Factores biológicos: Algunos estudios, sugieren la existencia de Predisposiciones biológicas hacia las conductas desadaptadas, como si la Agresividad tuviera lugar con una mínima influencia del ambiente, tomando Diversas formas, desde el robo a la violencia.

-Factores ambientales: Determinados en primer lugar por la influencia de la familia, ya que en la edad infantil, el ambiente familiar incide en la conducta

del sujeto de manera predominante. La mayoría de los estudios realizados en este sentido intentan precisar las características de las relaciones familiares y el alcance de su implicación en las conductas agresivas de los niños.

Recientes estudios de Patterson, Capaldi y Bank (1991) afirman que las conductas antisociales que se generan en los miembros de una familia sirven de modelo y entrenamiento para las conductas antisociales que los jóvenes exhiben en otros ambientes, como por ejemplo la escuela, debido a un proceso de generalización de conductas antisociales.

Este proceso comienza con la imitación de modelos represivos de la familia para después pasar a ser la tónica en las relaciones interpersonales con independencia del lugar y los sujetos que interactúen. En el ámbito escolar, el proceso sigue tres estadios: el niño muestra conductas claramente antisociales, como peleas, pequeños hurtos, desobediencia; como consecuencia de ello es excluido del grupo de iguales y finalmente el niño fracasa en la escuela.

Estas conductas antisociales conllevan un deterioro progresivo en dos aspectos: por un lado en los problemas de relación entre iguales y a la vez, en el déficit escolar.

Otros autores como Cerezo y Esteban (1992), tras un estudio realizado a estudiantes de edades comprendidas entre los 12 Y 15 años, quedó de manifiesto que los alumnos que eran considerados agresivos y agresores por la mayoría de los compañeros de clase procedían de un ambiente conflictivo. Contrariamente, los alumnos que con frecuencia

Factores cognitivos y sociales: Las investigaciones recientes en este campo sostienen que los sujetos agresivos no tienen en su repertorio respuestas a situaciones adversas que no sean agresivas, y sugieren que la conducta agresiva, como forma de interactuar con el medio, es el resultado de una inadaptación debida a problemas en la codificación de la información que dificulta la elaboración de respuestas alternativas.

Se puede decir que el niño agresivo se muestra menos reflexivo y considerado hacia los sentimientos, pensamientos e intenciones de los otros; que los niños bien adaptados (Cerezo, 1991). Incluso los jóvenes agresivos parecen tener dificultad para pensar y actuar ante los problemas interpersonales. Estos déficits socio-cognitivos inciden de manera decisiva y pueden mantener e incluso aumentar las conductas agresivas. Se establece así un círculo que comienza con la siguiente premisa: la conducta agresiva es el resultado del rechazo que sufre un individuo por su grupo social, que lo lleva al aislamiento. Ese aislamiento y rechazo excluyen al niño de las experiencias básicas de interacción social necesarias para el desarrollo de la competencia social

-Factores de personalidad: Los niños agresores muestran una tendencia significativa hacia el psicoticismo, lo que se traduce en una despreocupación por los demás, el gusto por burlarse de los demás.

CASOS DE AGRESIVIDAD INFANTIL

1.- Agresividad infantil.- Sufrían los ataques de los agresores, aquellos que llamamos “víctimas”, encontraban su ambiente familiar en un nivel de sobreprotección superior al del resto del grupo. Cada individuo parece desarrollar un nivel específico de agresividad desde muy pronto, lo que permanece relativamente estable a través del tiempo y las situaciones.

Otro elemento ambiental que favorece el desarrollo de la agresividad es la influencia que a largo plazo ejerce la exposición repetida a la violencia en los medios de comunicación como demuestran los estudios de Wood, que demostraron que, en un 70 por 100 de los experimentos realizados, presenciar películas aumentaba significativamente el nivel de agresión de los individuos.

1.1.-Agresividad infantil.- Ponerles en ridículo; lo que supone una dificultad para poder compaginar con los otros, e incluso crueldad e insensibilidad ante los problemas de los demás. Otra característica destacada es su alta extraversión, lo que indica un temperamento expansivo e impulsivo que se traduce en el gusto por los contactos sociales y no por estar solo; inclinación

por el cambio, por el movimiento y hacer cosas. Pero también tiende a ser agresivo como forma habitual de interacción social, se enfada con facilidad y sus sentimientos son muy variables. A esto hay que añadir que acusa cierta inclinación por el riesgo y las situaciones de peligros.

MANIFESTACIONES AGRESIVAS EN LOS NIÑOS

Las manifestaciones agresivas son un mecanismo de defensa que utiliza el niño, no obstante, se considera excesiva cuando constituye la forma predominante de relación con el medio que le rodea o cuando el daño que supone para los otros es desproporcionado e injustificado.

Con frecuencia, la agresión, revela en el niño una falta de seguridad, de autoestima o un aprendizaje erróneo por imitación que dificultan la integración social del niño.

Las conductas agresivas aparecen entorno al primer año de vida, con el surgimiento de la intencionalidad. Hasta los 3-4 años, dichas conductas agresivas, son frecuentes dada la baja tolerancia a la frustración que presentan los niños de estas edades.

Las causas más frecuentes de las agresiones en niños son, la interferencia de un niño en la libertad de movimientos de otro y las disputas sobre posesiones materiales (juguetes, objetos personales,...). Consisten fundamentalmente en estrategias para conseguir fines. Son las llamadas conductas agresivas manipulativas.

Otras, menos frecuentes, son las conductas agresivas hostiles cuya finalidad es hacer daño. Por otro lado, la agresividad puede aparecer ligada a otros trastornos debidos a lesiones cerebrales y a problemas psicológicos, los cuales requieren un tratamiento médico específico y/o psicológico. Así como, aquellos otros comportamientos que aparecen como agresivos pero que se deben a un trastorno de hiperactividad, dificultades de atención, actividad motriz excesiva y falta de autocontrol que ciertos niños poseen.

Las crisis de rabietas ocurren generalmente en niños de edades comprendidas entre los 12 meses y los 5-6 años, con una frecuencia mayor entre los 20 y los 48 meses de edad. Aunque no todos los niños presentan el patrón de tirarse al suelo, dar patadas y llorar, la mayoría exhiben algunos brotes de cólera. En los niños que presentan trastornos del desarrollo, como por ejemplo, retraso en el desarrollo verbal, pueden aumentar las posibilidades de tener rabietas, al quedar limitados ciertos medios con los que lograr sus deseos.

En general, las rabietas ocurren cuando los niños se sienten especialmente frustrados por los límites impuestos a su conducta, por el grado de desarrollo que tienen o por las dificultades ambientales, para solucionar esto lo mejor es prevenir las crisis de rabietas, ya que, una vez que han comenzado es más difícil detenerlas.

Muchos niños responden de manera favorable cuando se les otorga una atención positiva, como abrazarlos cariñosamente y consolarlos después de la rabieta; hacerlo siempre cuando ha terminado la crisis, nunca como medio para detenerla, pues de esta última manera perpetuaríamos las crisis.

COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS EN LA INFANCIA

La familia constituye el lugar por excelencia en donde los niños aprenden a comportarse consigo mismos y con los demás, es decir es un agente de socialización infantil. Es la agresividad, una de las formas de conducta que se aprenden en el hogar, y en donde las relaciones intrafamiliares ejercen una influencia en su generación y mantenimiento. Cuando los niños exhiben conductas agresivas en su infancia y crecen con ellas formando parte de su repertorio conductual, se convierten en adolescentes y adultos con serios problemas de interrelación personal, que pueden generar conductas antisociales, alcoholismo, dificultades en la adaptación al trabajo y a la familia, y en el peor de los casos llegan a exhibir una conducta criminal y a sufrir afectación psiquiátrica grave.

¿Qué entendemos por Conducta? Podemos definirla como: modo de actuar de un individuo, observable, medible y modificable. Por Conducta Agresiva entendemos, un modo de actuar de los niños caracterizada por:

1. Accesos de cólera.
2. Actos de desobediencia ante la autoridad y las normas del hogar.
3. Amenazas verbales.
4. Daños a cosas materiales.
5. Deterioros en la actividad social y académica por episodios de rabias.
6. Discusiones con los hermanos, con los padres y otros integrantes de la familia.
7. Gritos.
8. Molestar a otros integrantes de la familia.
9. Mostrarse iracundo o resentido.
10. Pleitos.

Todas estas características deben presentarse en una frecuencia, intensidad y duración adecuados para pensar se trate de un patrón conductual.

Algunas características casi universales del comportamiento agresivo son:

- Altamente impulsivos.
- Relativamente refractarios a los efectos de la experiencia para modificar su conducta problema.
- Carencia de habilidad para demorar la gratificación.
- Baja tolerancia a las frustraciones

Etiología de la conducta agresiva:

Las teorías sobre las causas de la agresión son múltiples, van desde:

1. Considerar la presencia de factores biológicos en el origen de estas conductas. Se apoyan en tres investigaciones: a) una disfunción de los mecanismos inhibitorios del sistema nervioso central; b) el surgimiento de una emocionalidad diferente; y c) efectos de los andrógenos sobre la conducta de los humanos.

2. Las teorías psicodinámicas, que consideran que existen factores innatos en el individuo que lo llevan a presentar una conducta agresiva. Es una búsqueda de placer, es un instinto primario (destrucción o muerte).

3. Las teorías del aprendizaje, que son las que abordaremos en este tema.

Numerosas teorías psicológicas plantean que la agresión, es un patrón de respuestas adquiridas en función de determinados estímulos ambientales (familiares) según una variedad de procedimientos; algunos de ellos son:

a) La agresión adquirida por condicionamiento clásico por el uso de los premios y castigos como moldeadores de la conducta

b) La agresión adquirida por aprendizaje social a través de la observación

c) La teoría de Aprendizaje

d) Maslow (1964) da a la agresión un origen cultural y dice que surge como "una reacción ante la frustración de las necesidades biológicas o ante la incapacidad de satisfacerlas".

e) Mussen y otros (1990), sostienen que la agresión es el resultado de prácticas de socialización en el seno familiar y que los niños que emiten

conductas agresivas, provienen de hogares donde la agresión es exhibida libremente, existe una disciplina inconsistente o un uso errático del castigo.

La mayoría de los padres han aprendido a desempeñar su rol a través de la observación de su propia crianza, es por ello una generalidad que se repitan los mismos patrones de crianzas que sus padres usaron con ellos, y que en el sistema cultural venezolano se ha basado en el sexismo, el machismo y el autoritarismo. Términos éstos que generan una gran cantidad de errores de concepto y que la misma evolución social venezolana se ha encargado de modificar en el tiempo, pero que sin embargo siguen causando estragos en la propia estructura social venezolana.

Como parte del proceso de socialización, los padres necesitan estar conscientes de la influencia que ellos ejercen sobre sus hijos a través de su ejemplo, lo cual según el aprendizaje social nos dice que los niños aprenden formas de comportarse en base al comportamiento de sus padres.

Partiendo de la premisa que las conductas agresivas tienen su origen y mantenimiento en el seno familiar, Recomendaciones para obtener un buen estilo de crianza y educación de los hijos, estas son:

- 1 - La comunicación frecuente y satisfactoria entre padres e hijos.
- 2 - Incentivar la colaboración mutua entre todos los integrantes del hogar.
- 3 - Demostraciones efectivas de afecto.
- 4 - La reunión familiar para establecer las normas, dar y recibir afecto y compartir.
- 5 - Estimular la confianza.
- 6 - Propiciar la afectividad.
- 7-Tomar en cuenta la recreación como parte de la vida.

8 - Establecer en el hogar de forma clara y precisa, los deberes y derechos de cada uno de los integrantes de la familia y exponer la responsabilidad de asumir las consecuencias de los actos cometidos.

9 - Aplicar de forma adecuada el binomio afecto-autoridad. Si pese a lo antes descrito, el niño (en especial el preescolar), emite conductas agresivas, las siguientes indicaciones ofrecen sugerencias para manejar estas conductas:

- Un niño debe aprender que una conducta agresiva de cualquier tipo es inaceptable.
- Es un error responder con agresión a la conducta agresiva de un niño.
- En el momento que su niño emita una conducta agresiva, llévelo a un rincón de la habitación y explíquelo simple y firmemente que no le está permitido golpear, morder, patear, etc.
- Evite utilizar expresiones en contra del niño, tales como "eres malo, malvado, insoportable", etc.
- Refuerce positivamente cuando se comporte en forma correcta y amable con los demás.
- Preste especial atención a su conducta en situaciones grupales, y esté listo para intervenir en caso necesario.

Si estas conductas aumentan en frecuencia y se mantienen en el tiempo, alterando en buen funcionamiento del pequeño y su familia, entonces es hora de acudir a una ayuda especializada.

1 - Diagnóstico preciso y evaluación eficiente de la conducta agresiva. A través de una buena historia clínica, es importante realizar una etiología conductual de la conducta agresiva, y una definición operativa de la misma. Con el diagnóstico preciso se planifica el tratamiento a seguir.

2 - Terapia de la Conducta Infantil. Orientada específicamente hacia la conducta problema y su tratamiento, aplicando técnicas de modificación conductual.

3 - Terapia Familiar. Durante este proceso, el terapeuta evaluará a la familia en relación a: la comunicación, las relaciones familiares, las estructuras de poder, el binomio autoridad-afecto, etc.

4 - Entrenamiento a los padres. Se procede a entrenar a los padres como generadores de conductas en sus hijos, en técnicas de aplicación de castigos, reforzamiento, moldeamiento etc.

5 - Terapia Cognitiva.-A través de la intervención de los procesos cognitivos (pensamientos) del niño, se aclaran conceptos, se tumban mitos, se incluyen visualizaciones, programación neurolingüística, etc.

Para concluir podemos decir que la agresividad es una conducta no operativa, que trae consecuencias a corto y largo plazo para quien la emite y para quienes lo rodean, pudiendo llegar a convertirse en una manera de comportarse, como forma general de cotidianidad y desencadenar sucesos realmente lamentables para todos los involucrados. Además la familia y sus relaciones surgen como generadora de las conductas agresivas de los niños.

CARACTERISTICAS DEL NIÑO AGRESIVO

El Niño agresivo

Las primeras conductas consideradas realmente como agresivas aparecen entre el 2º y 3er año de vida cuando se siente frustrado por no ver cumplidos sus deseos; entonces el niño araña, muerde, pega. Antes de esta edad, lo que muestra el niño es rabia, mediante pataletas y gritos.

Es a partir de los 4 años, cuando esta agresividad pasa a ser expresada verbalmente.

Esto ocurre en el desarrollo normal de todo niño. Lo que sucede es que algunos continúan mostrándose agresivos, y esto sí que se convierte en una conducta problemática. El grado de agresividad, la edad de aparición, así como su permanencia en el tiempo hará determinar la intervención de un psicólogo infantil que abarque el problema desde su globalidad.

Generalmente, tras este comportamiento hay una baja autoestima, un ser que lucha por autoafirmarse y/o la expresión de un exceso de tensión o angustia que no encuentra otra vía de escape.

Para unos, la agresión es una forma de dominar al grupo y para otros es imitar lo que han visto o vivido en casa, para lograr algún cambio en dicho comportamiento, habrá que incidir directamente sobre las causas que lo originan, además de educarle en el control de sí mismo.

Al hablar de agresividad nos referimos tanto a la agresividad física como a la verbal, y tanto al auto agresividad como a la agresividad contra los demás.

Tanto el comportamiento autodestructivo como el de agresividad contra los demás pueden llegar a resultar muy peligrosos; de ahí, que no deben ignorarse, ni se puede esperar a que se resuelvan por sí solos.

Agresividad Contra Los Demás

Cuando un niño se muestra una conducta agresiva contra los demás, se le apartará del grupo, provocando en él una reflexión, sin reñirle ni culparle, y haciendo que continúe su juego sólo hasta que decida volver a integrarse al grupo con otra actitud más adecuada.

Encontramos en este grupo también a los niños que: juegan continuamente con fuego

Dañan a los animales.

Son casos que requieren una rápida intervención, pues están poniendo en peligro su propia vida y la de los demás.

Auto agresividad (Suicidio, Autolesionarse,

El suicidio es algo poco frecuente en niños menores de 10 años; lo es más en las edades cercanas a la adolescencia.

Signos Preocupantes Son:

El mostrarse "especialmente triste"

Perder interés por las cosas que le rodean

Perder el apetito

Alteraciones del sueño (en exceso o en defecto)

Decir cosas negativas sobre sí mismo

Estos datos deben alertarnos, y hacen necesario buscar las causas (hablando con el propio niño).

La mayoría de los casos requerirán un trabajo más profundo por parte de un especialista infantil, e intervenir de forma rápida mediante un tratamiento.

f.- MÉTODOLÓGÍA

MÉTODOS

CIENTÍFICO:- 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. Permitirá organizar los recursos disponibles, con los cuales se alcanzará los objetivos que se han planteado. Partiendo desde la observación de campo problemático, delimitación del mismo, seleccionar el tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica.

ANALÍTICO- Se refiere al análisis de las cosas o de los fenómenos; la palabra análisis, del griego análisis...descomposición, significa examinar, descomponer o estudiar minuciosamente una cosa. Por tanto el método analítico comienza con el todo de un fenómeno y lo revista parte por parte (descomposición o separación del todo), comprendiendo su funcionamiento y su relación intrínseca, complementándose con la parte sintética. Este método servirá para realizar el análisis y síntesis de los resultados

SINTÉTICO.- Se refiere a la síntesis se las cosas o de los fenómenos; la palabra síntesis, del griego síntesis...significa composición de un todo mediante la unión de sus partes, el método sintético, por lo tanto, es aquel que procede de lo simple a lo complejo, donde las partes simples que se separaron en el análisis, una vez revesadas, ahora son integradas por la síntesis (entiéndase todos los datos, hechos o elementos que intervienen en un fenómeno), definiendo qué relación tienen entre si y de qué manera afectan la realización del fenómeno en cuestión, así, hasta completar nuevamente el todo.

Este método nos lleva, por ende, de las causas a los efectos y de los principios a las conclusiones.

INDUCTIVO y DEDUCTIVO.- Es aquel que permitirá la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares; mientras que, la .Deducción servirá para partir de una teoría general, nos permitirá hacer generalizaciones en base de los datos teóricos y empíricos que se obtiene al momento de tabular la información de los instrumentos de la investigación.

Resultados obtenidos y proceder a dar las conclusiones y recomendaciones del mismo.

DESCRIPTIVO: Es el que va a describir un fenómeno o situación mediante el estudio del mismo de acuerdo a la realidad de un contexto determinado, puesto que se realizará comparaciones entre dos situaciones como son los juegos electrónicos y la agresividad Asociación de variables. Permite un análisis de las dos variables del problema; también da lugar a predicciones estructuradas, es decir, que se explicará parcialmente las variables.

MODELO ESTADÍSTICO.- Es una expresión simbólica en forma de igualdad o ecuación que se emplea en todos los diseños experimentales y en la regresión para indicar los diferentes factores que modifican la variable de respuesta. Que posibilitará la exposición de resultados a través de cuadros y gráficos estadísticos los cuales se elaboraran en base a los resultados obtenidos, lo que permitirá hacer el análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: dirigida a los padres de familia para Establecer el uso y tipo de Juego Electrónico y las causas que llevan a inmiscuirse en los Juegos Electrónicos a los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Nicolás Copérnico” de la Ciudad de Quito.

FICHA DE OBSERVACION: dirigida a los niños y niñas para determinar el comportamiento agresivo

POBLACIÓN.- La población donde se va hacer la investigación está conformada por 2 Maestras Parvularias y 60 niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Nicolás Copérnico”, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito.

ESCUELA NICOLAS COPERNICO			
Paralelos	Niñas	Niños	Maestras
“A”	17	13	1
“B”	13	17	1
TOTAL	30	30	2

g.- CRONOGRAMA

TIEMPO	2013																2014																																			
	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE			
ACTIVIDADES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1. Elaboracion del proyecto	■	■	■	■	■	■	■	■																																												
2. Presentacion del proyecto																																																				
3. Incorporacion de observaciones																																																				
4. Aprobacion del proyecto																																																				
5. Aplicación de los instrumentos de investigacion																																																				
6. Tabulacion de la informacion																																																				
7. Analisis y verificacion de resultados																																																				
8. Contratacion de variables																																																				
9. Redaccion del primer borrador																																																				
10. Revision del borrador por el director																																																				
11. Presentacion del informe final																																																				

h.- PRESUPUESTO FINANCIERO

RECURSOS INSTITUCIONALES:

Universidad nacional de Loja

Modalidad de Estudios a Distancia

Escuela Nicolás Copérnico

HUMANO:

Directora de Tesis

Padres de Familia del centro educativo

Niñas y niños

Investigadora

MATERIALES:

Material para la reproducción del texto

Aula

Computador

Copias

Encuestas

Internet

MATERIALES	VALOR
Reproducción de materiales bibliográficos	200
Internet	200
Copias Xerox	250
Movilización	1000
Extras	300
Total	1950

FINANCIAMIENTO:

El financiamiento será cubierto por la autora.

I. BIBLIOGRAFÍA

- ARANDA DANIEL.** Aprovecha el tiempo y Juega. (2009) Editorial Advisory Board (2009). Pag. 66.
- BANDURA A,** (1973)"Agresión, un análisis de aprendizaje social, Santander. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- CEREZO Y ESTEBAN** (1992)
- CRESPO EVA.** Técnicos medios. España. MAD (2005).
- DIEZ ENRIQUEZ.** (2008) Video y Violencia. Universidad Salamanca. Pag. 294.
- ESTALLO. J.** (1995)"Los videojuegos juicios y prejuicios, planeta. Barcelona
- GARVEY CATHERINE** (1985), Pag. 12. El juego.
- GOLEMAN,** (2006). "Inteligencia Social" Edit. Palneta, Primera Edición. México
- GROS, B.** (1998). Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa.
- KORT, F.**(2005)"Psicología del Comportamiento, Madrid (0-288 pág.)
- MARCGINER, M.** (2000) "Niños y Videojuegos", Brasil
- MASLOW. A.** (1964)" Las religiones, valores y experiencias-cumbre", Columbus,
- MOLESJ** (1991) "Psicología Conductual "Edit. Greco. Caracas Venezuela
- MONTAÑES JUAN.** Aprender y Jugar Cuenca 2003. Universidad de la Mancha. Pag. 33.
- MUSSEN , P.** (1990) "Biblioteca Pública del Zulia" - Sala
- PAPALIA, WENDSKOD Y DOSKIN** (2003)"Psicología del Desarrollo" Sexta Edición
- PATTERSON, G. R., y Capaldi, D.** (1991). "Un modelo de arranque temprano para predecir la delincuencia". En DJ Pepler y KH Rubin (Eds.),
- PARREÑO J.** Márquetin y Video Juegos (2010) Pag. 49

SALVADOR RUIZ. Experiencias y Casos de comportamiento. Madrid 2001.

SANDURINI MARTHA. El desarrollo de los niños paso a paso. (2002) BOC. Pag. 132.

SANCHEZ C, (1991) "Tecnología de la educación, Santillana

VIDAL, M. (1999) Gabinete de Orientación Psicológica (0-302 pág.)

UMBERT, (2001). "Agresividad infantil "documento en línea www.ciudadfutura.com/psicolartg

ANEXOS



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

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS/AS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA
FISCAL MIXTA “NICOLAS COPERNICO”**

Queridos Padres de familia:

De la manera más grata solicito a usted se digne responder la presente encuesta cuyo fin es recopilar información para mi trabajo de investigación.

Sobre **La influencia de los Juegos Electrónicos en la Conducta Agresiva de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Vespertina “Nicolás Copérnico” de la Ciudad de Quito.**

PREGUNTAS:

1.- ¿Su hijo utiliza juegos electrónicos?

SI ()

NO ()

2. ¿Qué tipo de juego electrónico utiliza su hijo?

Lógico

(Estrategia) ()

Tetris

(Habilidad) ()

Lógica

(Puzzle) ()

Aventuras

(Plataformas) ()

Peleas

(Acción) ()

Protagonista

(Aventura) ()

3.-Por qué motivo su hijo usa Juegos Electrónicos

No tienen control de los padres ()

Incentivados por la tecnología ()

Por curiosidad ()

Por vicio ()

4.- ¿Cuáles son los efectos de usar juegos electrónicos?.

Comportamiento Agresivo ()

Aislamiento Social ()

Bajo rendimiento ()

5.- ¿Cuáles son los beneficios de usar juegos electrónicos?

Habilidad de lenguaje ()

Coordinación Motora ()

Habilidades Sociales ()

6.- ¿Cree usted que los juegos electrónicos desarrollan comportamientos agresivos en los niños?.

Si ()

No ()

7.- ¿Qué efectos ocasionan los juegos en los electrónicos en los niños?

Agresividad ()

Adicción ()

Pierden las ganas de estudiar ()

Bajo rendimiento ()

8.- ¿Cómo cree usted que los padres deben cambiar este problema de adicción en los niños/as?

Más atención ()

Nuevas alternativas ()

Afecto ()

Castigo ()

9.- La frecuencia que utiliza el Juego Electrónicos es de:

1 hora al día ()

2 horas al día ()

Más de 3 horas al día ()

10.- ¿Qué juegos electrónicos recomendaría a los padres de familia para los niños/as

Juegos Lógicos ()

Juegos de clasificación ()

Juegos de acción ()

Juegos de permanencia ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



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

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA VESPERTINA “NICOLÁS COPÉRNICO” DE LA CIUDAD DE QUITO.

INSTRUCCIONES:

Observador, mira detalladamente las conductas agresivas físicas y verbales que mayormente manifiestan los niños diariamente. Marca con una “X” la respuesta con que se manifiestan las conductas. De acuerdo con la lista que se presenta.

REGISTRO INDIVIDUAL

Identificación del Niño/a-----

COMPORTAMIENTO AGRESIVO FÍSICO	SI	NO	A VECES
Patea			
Muerde			
Empuje			
Aruña			
Destruye Objetos ajenos			
Agrede con objetos			
Pellizca			
Se deja caer al suelo			
Se golpea contra la pared			
Bofetea			
Se auto agrede			
Se hala del cabello			
Escupe			
TOTAL			
Observaciones:			

Comentario:

COMPORTAMIENTO AGRESIVO VERBAL	SI	NO	A VECES
Insultos			
Amenazas			
Expresa Frases hostiles (palabrotas)			
Rechazo			
Gritos			
Burlas			
Pone apodos o sobrenombres			
Miente			
TOTAL			
OBSERVACIONES:			

COMENTARIO:-----

COMPORTAMIENTO AGRESIVO GESTUAL	SI	NO	AVECES
Saca la lengua			
Hace gestos			
Hace gestos con los dedos			
No contesta			
total			
Observaciones:			
Comentario:			

EVIDENCIA FOTOGRÁFICA



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Padres de familia de la Escuela Nicolás Copérnico



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Padres de familia de la Escuela Nicolás Copérnico



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Padres de familia de la Escuela Nicolás Copérnico



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Padres de familia de la Escuela Nicolás Copérnico



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Padres de familia de la Escuela Nicolás Copérnico



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Padres de familia de la Escuela Nicolás Copérnico



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Niños y Niñas del Primer año de Educación Básica Nicolás Copérnico



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Niños y Niñas del Primer año de Educación Básica Nicolás Copérnico



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Niños y Niñas del Primer año de Educación Básica Nicolás Copérnico



AUTORA: Alejandra del Rocío Navarro Zambrano
FUENTE: Niños y Niñas del Primer año de Educación Básica Nicolás Copérnico

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ESQUEMA DE CONTENIDOS	vi
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
SUMMARY	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	31
f. RESULTADOS	34
g. DISCUSIÓN.....	61
h. CONCLUSIONES	64
i. RECOMENDACIONES.....	66
LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS.....	68
j. BIBLIOGRAFÍA.....	82
k. ANEXOS PROYECTO.....	86
ÍNDICE	163