



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

TÍTULO:

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO-JUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PEDRO VICENTE MALDONADO”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PRIMER QUIMESTRE, PERIODO SEPTIEMBRE 2014-FEBRERO 2015.”

Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciado en la especialidad de Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar

Autor: Blas Alonso Solano Castillo

Coautor: Msc. Juan Carlos Marcillo C.

Riobamba – Ecuador

2015

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO-JUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PEDRO VICENTE MALDONADO”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PRIMER QUIMESTRE, PERIODO SEPTIEMBRE 2014-FEBRERO 2015.”

Trabajo de tesis de Licenciatura en la especialidad de Psicología Educativa. Aprobado en nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente Tribunal Examinador mayo de 2015.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

FIRMA

TUTOR DE TESIS

.....

FIRMA

NOTA.....

CERTIFICACIÓN

Máster

Juan Carlos Marcillo C.

TUTOR DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO,

CERTIFICA:

Que el presente trabajo **“INFLUENCIA DE LOS VIDEO-JUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PEDRO VICENTE MALDONADO”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PRIMER QUIMESTRE, PERIODO SEPTIEMBRE 2014-FEBRERO 2015,”** autoría del señor Blas Alonso Solano Castillo, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales, para la graduación; en tal virtud, autorizo la presentación del mismo para su calificación correspondiente.

Riobamba, Mayo del 2015

Máster Juan Carlos Marcillo C.

TUTOR

DERECHOS DE AUTORÍA

El trabajo de investigación presentado como proyecto de grado, previo a la obtención del título de Licenciado en la especialidad de Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar, es único y basado en los procesos investigativos, previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

En tal virtud, los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de exclusiva responsabilidad del autor y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.

Blas Alonso Solano Castillo

DEDICATORIA

A todos los niños para que crezcan sanos y honren sus ancestros.

A los enfermos que en un hospital le rezan a Dios por poderse sanar.

A las madres que con devoción crían a sus hijos.

A ti, mamá, esta tesis te la dedico.

BLAS.

RECONOCIMIENTO

La presente investigación reúne un esfuerzo sistemático, en el cual están inmersas distintas opiniones y puntos de vista de personas que participan directa o indirectamente con aportes de carácter cognitivos y actitudinales.

Agradezco al Dr. Claudio Maldonado y al Msc. Juan Carlos Marcillo por su labor de maestros, la cual ha sido de mucha inspiración y confianza para dirigir esta investigación.

Gracias también a los docentes, compañeros y personal administrativo, con los cuales he tenido el privilegio de compartir cuatro años ya sea fuera o dentro del salón de clase.

¡Gracias a todos!

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	i
CERTIFICACIÓN	ii
DERECHOS DE AUTORÍA	iii
DEDICATORIA.....	iv
RECONOCIMIENTO.....	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
SUMMARY	xiii
INTRODUCCIÓN	xiii
1. Marco referencial.....	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema.....	3
1.3. Objetivos	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos	3
1.4. Justificación e importancia del problema	4
2. Marco Teórico.....	7
2.1. Antecedentes de investigaciones anteriores	7
2.2. Fundamentación.....	8
2.2.1. Filosófica	8
2.2.2. Epistemológica.....	9
2.2.3. Axiológica	10
2.2.4. Psicológica	10
2.2.5. Pedagógica	15
2.2.6. Sociológica.....	15

2.2.7.	Legal	16
2.3	Fundamentación Teórica.....	17
2.3.1	¿Los videojuegos afectan al desarrollo intelectual?	200
2.3.2	El uso elevado de los videojuegos	200
2.3.3	Métodos de influencia social	211
2.3.4.	Imitación.....	211
2.3.4.1	Naturaleza de la imitación.....	22
2.3.4.2	Datos relativos a la imitación.....	23
2.3.4.3	Generalizaciones a partir de los estudios sobre imitación.....	24
2.3.5	Identificación	244
2.3.5.1	Naturaleza de la identificación.....	255
2.3.5.2	Datos relativos de la identificación.....	266
2.3.5.3	Generalizaciones sobre la identificación.....	266
2.3.6	El juego	277
2.3.6.1	Naturaleza del juego	28
2.3.7	Géneros de videojuegos	29
2.3.8	Agentes de influencia social	31
2.3.8.1	Familia	32
2.3.8.2	Clase Social.....	322
2.3.8.3	Iguales.....	333
2.3.8.4	Escuela	34
2.3.8.5	El medio ambiente escolar	344
2.3.8.6.	Profesor	36
2.3.9	Violencia	38
2.3.9.1	Definición.....	38
2.3.9.2.	Características de la violencia:	38
2.3.9.3.	Tipos de violencia.....	3939
2.3.9.3.1.	Violencia verbal.....	40
2.3.9.3.2.	Violencia emocional.....	40
2.3.9.3.3.	Violencia económica.....	400
2.3.9.3.4.	Violencia física	411

2.3.9.3.5. Violencia sexual.....	41
2.3.9.4. Violencia en los videojuegos.	411
2.3.9.5 Índice de violencia en los jóvenes video-jugadores.....	433
2.3.10 Agresividad.	44
2.3.11. La violencia en los videojuegos como catarsis	45
2.3.12. La adolescencia frente a los videojuegos.....	477
2.4. Definición de términos básicos.....	47
2.5 Sistema de hipótesis.....	522
2.6 Operacionalización de variables	52
2.6.1 Variable Independiente.....	52
2.6.2 Variable Dependiente	52
3. Marco metodológico	55
3.1. Método científico	55
3.2. Población y muestra	56
3.2.1 Población.....	56
3.2.2 Muestra.....	56
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	56
3.4 Técnicas de procedimiento y análisis de datos.....	57
3.5 Análisis e interpretación de resultados	58
CAPÍTULO IV	
4. Conclusiones y recomendaciones	68
4.1 Conclusiones.....	68
4.2 Recomendaciones	69
BIBLIOGRAFÍA	70
ANEXOS	76

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO No.2.1	Variable Dependiente	53
CUADRO No.2.2	Variable Independiente.....	54
CUADRO No.3.1	Población.....	56
CUADRO No.3.5.1	¿Con quién vive?.....	58
CUADRO No.3.5.2	¿Entre tus hobbies dedicas tiempo a los videojuegos?.....	59
CUADRO No.3.5.3	¿Dedicas horas a los videojuegos educativos?.....	60
CUADRO No.3.5.4	¿Te distraes con videojuegos violentos?	61
CUADRO No.3.5.5	¿Crees que has recibido una verdadera información(...).....	62
CUADRO No.3.5.6	¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas?.....	63
CUADRO No.3.5.7	¿Después de jugar adquieres autocontrol(...).....	64
CUADRO No.3.5.8	¿Los videojuegos violentos son mejores que los libros?.....	65
CUADRO No.3.5.9	¿Prefieres jugar con video juegos que hacer deporte?.....	66
CUADRO No.3.5.10	¿Después de los videojuegos puedes controlar tu carácter?....	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO No.3.5.1 ¿Con quién vive?	58
GRÁFICO No.3.5.2 ¿Entre tus hobbies dedicas tiempo a los videojuegos?.....	59
GRÁFICO No.3.5.3 ¿Dedicas horas a los videojuegos educativos?	60
GRÁFICO No.3.5.4 ¿Te distraes con videojuegos violentos?.....	61
GRÁFICO No.3.5.5 ¿Crees que has recibido una verdadera información.....	62
GRÁFICO No.3.5.6 ¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas?	63
GRÁFICO No.3.5.7 ¿Después de jugar adquieres autocontrol y estabilidad.....	64
GRÁFICO No.3.5.8 ¿Los juegos violentos son mejores que los libros?.....	65
GRÁFICO No.3.5.9 ¿Prefieres jugar con video juegos que hacer deporte?.....	66
GRÁFICO No.3.5.10¿Después de los videojuegos puedes controlar tu carácter?....	67

TÍTULO:

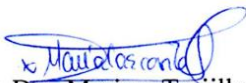
“INFLUENCIA DE LOS VIDEO-JUEGOS EN LA CONDUCTA AGRESIVA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PEDRO VICENTE MALDONADO”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PRIMER QUIMESTRE, PERIODO SEPTIEMBRE 2014-FEBRERO 2015.”

RESUMEN

La aparición de los videojuegos como forma de entretenimiento para las personas en especial para los adolescentes, ha suscitado una gran polémica y preocupación acerca de las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre el desarrollo y la conducta de aquellos que los utilizan con regularidad y sobre todo sin control por parte de una persona adulta; lastimosamente vivimos en un mundo acelerado y el ritmo de vida de las familias es muy agitado y complicado donde no hay suficiente tiempo para controlar a los hijos cuando salen a sus labores diarias y es allí donde empiezan las tentaciones del mal uso de los videojuegos donde desperdician su tiempo ocupando largas horas y descuidando el estudio; además, dependiendo del tipo de videojuego afecta en su estado emocional donde les vuelve agresivos y mal genios por el uso constante de este. Por ello, el objetivo del estudio realizado con los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato, paralelo “A” de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”, cantón Riobamba, ha sido determinar la influencia de los videojuegos en la conducta agresiva. En el ámbito metodológico partimos desde el problema observado en las prácticas pre profesionales, para llegar a conclusiones de carácter general y el registro de los mismos, utilizando el método científico a través de los procesos deductivo-inductivo, y analítico – sintético; la investigación es de tipo descriptivo - explicativo, dado que se analizó las dos variables, y reflexivo – crítico porque se observó el problema, y se recolectó los datos respectivos. El diseño es de corte cualitativo, no experimental, de campo, ya que se investigó en el lugar de los hechos; el tipo de estudio es transversal; la técnica utilizada fue la encuesta con su instrumento el cuestionario, dirigido a estudiantes de la institución. La incidencia de los videojuegos en el comportamiento es evidente, en este estudio es notorio que muchos estudiantes tienen un comportamiento agresivo después de usar los mismos.

SUMMARY

The appearance of video games as entertainment for people, especially for teenagers, has aroused controversy and concern about possible negative consequences that they might have on the development and behavior of those who use them regularly, and especially without adult supervision. Unfortunately, we live in a fast paced world and a family's pace is very hectic and complicated. There is insufficient time to monitor children when they go about their daily business, and that is where the temptations of misuse of video games begin; wasting their time, and neglecting their studies. In addition, the type of game affects their emotional state and become aggressive and bad spirited by the constant use of the games. Therefore, the objective of the study was to determine the influence of video games with aggressive behavior on sophomores and juniors (10th and 11th grade) of parallel "A" from "Pedro Vicente Maldonado" High School in the district of Riobamba. The impact of video games on behavior is obvious. There was clear evidence that many students have aggressive behavior after playing violent video games. From the methodological point of view, we begin from the observed problem during the pre-professional practices. In order to reach general conclusions and record them, the scientific method through deductive-inductive processes, and analytical – synthetic were used. The research is descriptive - explanatory, given that the two variables were analyzed; and reflective - critical because the problem was observed, and the data was gathered. The design is qualitative, not experimental, and a field study being that the investigated was performed on location. A survey technique was used, and a questionnaire as the mechanism aimed at students of the institution.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

El constante desarrollo tecnológico es eminente en el diario vivir de un ser humano; ya sea, facilitando su estilo de vida en varios aspectos como el trabajo, la educación, negocios, la interrelación social, pasatiempos, medicina e incluso en el entrenamiento militar; pero también da lugar para que las nuevas generaciones busquen una nueva forma de distracción más cómoda y permanente y en ese tipo de pasatiempo surgen los videojuegos aproximadamente en el año 1940. (Grossman, 1995)

En nuestros días, es muy habitual ver a nuestros jóvenes hacer uso de este tipo de entretenimiento y eso conlleva a la oferta y demanda de nuevos juegos que acaparan la atención de todo aquel que está esperando una nueva evolución de este pasatiempo; actualmente es cada vez más común hablar de videojuegos, ya que estas máquinas o consolas o a su vez salas de videojuegos están esparcidas alrededor de nuestra ciudad, incluso se ha notado que existen juegos clandestinos cerca de los establecimientos que atraen el interés de nuestros jóvenes estudiantes; como consecuencia de esto, se ha evidenciado un sinnúmero de alteraciones que afectan en su comportamiento y emociones adquiridas, ya sea dentro o fuera de los establecimientos haciendo caso omiso a su tiempo para realizar tareas y desarrollarse como jóvenes activos, dejando atrás mucho tiempo que sería de gran importancia para desarrollar su intelecto, evadiendo su responsabilidades y deberes.

En el Ecuador, los niños y adolescentes de las ciudades con más frecuencia recurren con gran intensidad al computador, televisión y los mencionados videojuegos.

Mediante una encuesta realizada en la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado,” se ha detectado que los estudiantes de este establecimiento en un porcentaje significativo están implicados en concurrir a los videojuegos al finalizar su jornada escolar; también se ha evidenciado que incluso algunos están dejando de lado sus obligaciones escolares por hacer uso de estos dispositivos, evadiendo su rutina educativa; incluso han manifestado algunos estudiantes que poseen una máquina o computador en sus hogares en la cual dedican tiempo a los videojuegos.

Ha sido notorio el descontento y preocupación de los docentes de esta prestigiosa institución manifestando que esta situación incide en el comportamiento; por tal razón, se ha hecho un llamado a todos los componentes educativos como padres de familia a contribuir con la supervisión de sus tareas y el apropiado uso de su tiempo libre. Sin embargo, algunos locales y redes de videojuego se encuentran recibiendo cada vez más nuevos jugadores, la Unidad Educativa no es la excepción.

Los resultados obtenidos mediante encuestas realizadas con adolescentes del primero y segundo año de Bachillerato, paralelo “A” de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado” tienen como finalidad la difusión de información sobre los videojuegos y sus consecuencias que pueden incidir de manera directa o indirectamente en la conducta de los estudiantes.

Este proyecto de investigación está distribuido por capítulos:

El capítulo I corresponde a Marco Referencial, donde está el planteamiento del problema, la formulación del mismo, los objetivos, tanto el general como específicos y la justificación e importancia de la investigación.

En el capítulo II, encontramos el Marco Teórico, donde están los antecedentes, la fundamentación científica, tanto filosófica, epistemológica, axiológica, psicológica, pedagógica, sociológica, y legal, que dan validez teórico conceptual a este trabajo; se puede señalar además, la definición de términos, las variables y su operacionalización respectiva.

En el capítulo III, encontramos el Marco Metodológico, donde se halla el método científico, el tipo de investigación, diseño de la investigación, tipo de estudio, la población y muestra, y las técnicas de recolección de datos, procedimientos y análisis e interpretación de resultados.

En el capítulo IV, están las conclusiones y recomendaciones, anexos, bibliografía e instrumentos.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El surgimiento progresivo de las tecnologías en los últimos años en todos los campos de la cotidianidad del ser humano es evidente; paralelamente a este progreso se ha pensado también en su aplicación en el uso del tiempo libre y distracción, de tal manera aparecen en el mercado los videojuegos que rápidamente fueron introduciéndose en los hogares principalmente por los niños y jóvenes e incluso personas adultas.

Actualmente nuevas generaciones se encuentran implicadas en el uso de videojuegos y eso trae consigo la demanda o venta de nuevos juegos que satisfaga la demanda de todo aquel que esté esperando una nueva evolución de este tipo de entretenimiento; hoy en día es cada vez más normal y común hablar de videojuegos ya que en cualquier sitio cercano existen estas máquinas a las que se puede acceder sin excepción de edades; sin embargo, no controlamos un horario reglamentado para que en determinados momentos nuestros jóvenes estudiantes puedan hacer uso de este entretenimiento lo cual conlleva afectar su comportamiento.

Algunos especialistas minimizan la influencia de los videojuegos aduciendo que deben tomarse en cuenta factores como la posibilidad de que niños que presentan un cuadro de tendencias violentas son los que escogen este tipo de entretenimiento, pero es probable que dichos juegos contribuyan al problema, parece poco pero a la gente le está influenciando lo que ve. (Walsh, 2001)

La creciente demanda de videojuegos ha catapultado a la extensión masiva de esta generación hacia una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la más importante la educación. Existen más de 50000 juegos electrónicos en el mercado; algunos se consideran inofensivos y educativos y una forma de diversión, hay juegos que enseñan a operar un avión y a pensar lógicamente y resolver cálculos; de otra parte algunos juegos fomentan problemas sociales como la violencia, la pornografía y el lenguaje obsceno. Lo triste es que muchos de estos juegos son populares entre nuestra población escolar. Las más prestigiosas universidades, academias, instituciones, revistas y publicaciones están haciendo énfasis a la hora de elegir los juegos no solo de los jóvenes sino incluso de gente adulta.

Los daños derivados de esta situación han sido evaluados en los países donde se generan estos juegos, sin embargo en nuestro medio y con otro tipo de cultura es necesario conocer cuales están siendo los efectos colaterales de esta vertiginosa oleada informática inclinada a la violencia.

En el Ecuador, el 61% de los niños entre 6 y 9 años y el 58% de los menores de 10 a 18 juegan habitualmente con videojuegos o juegos de computadora, según señala el reciente estudio "Las generaciones interactivas en Ecuador", realizado por el Mintel y Fundación Telefónica. (Rodríguez & Moncayo, 2012, pág. 30) En nuestro país, cada vez con más intensidad nuestros jóvenes dedican su tiempo extra escolar a videojuegos al finalizar la jornada escolar diaria.

De los diez videojuegos preferidos en el Ecuador en 2013, cuatro de ellos fueron violentos (Diario Expreso, 2013), y de los cuarenta videojuegos preferidos en el 2014 según el diario "Esto es Ecuador," más de la mitad se podrían considerar violentos, o "semi-violentos."(Esto es Ecuador, 2014)

Nos preguntamos, ¿cuál es la influencia de los videojuegos en los niños y adolescentes ¿con que criterios debemos manejarnos, pero lo más importante que deberíamos tomar en cuenta es determinar alternativas lo suficientemente atractivas para que niños y adolescentes equilibren sus preferencias y retomen actividades que contribuyan a su normal desarrollo como individuos que forman parte de una sociedad que hoy más que nunca necesita una generación de seres humanos formados integralmente, productiva, eficaz y eficiente, responsable y con la libertad de influencias negativas.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes de Primero y Segundo año de Bachillerato paralelo “A” de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”, cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo durante el primer quimestre, periodo septiembre 2014-febrero 2015?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes de Primero y Segundo año de Bachillerato Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”, cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo durante el primer quimestre, periodo septiembre 2014-febrero 2015.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar si entre los estudiantes existe la práctica de videojuegos

- Determinar qué tipo de conducta existe en los estudiantes que practican los videojuegos
- Relacionar la conducta agresiva de los estudiantes con la práctica de los videojuegos.

1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

El tema elegido para esta investigación es el producto de un sinnúmero de problemas originados por el incremento de las salas de videojuegos en los últimos años alrededor de la Unidad Educativa donde se aplicó la investigación; estos sitios generan un incremento descontrolado de adolescentes que al momento de asistir a clases, prefieren acudir a estos sitios para satisfacer su deseo, logrando así un mal hábito de distracción, desertando de las horas clase y dejando de lado sus obligaciones dentro y fuera de la institución.

Muchos de los padres envían a sus hijos a la institución creyendo que puede proporcionarles las habilidades y las necesidades que sean útiles para su desarrollo integral, las necesarias para madurar y prosperar en la educación superior y en la vida adulta; pero hoy es una realidad que la institución no puede conseguirlo por sí solo, necesitando así la ayuda directa de los padres de familia en el aporte educativo a sus hijos, sobre todo en el control de las actividades que desempeñan en sus tiempos extraescolares y tiempos libres.

Es preocupante el uso indiscriminado de elementos distractores en periodos como la adolescencia, etapa en la cual se ha incrementado con gran medida la necesidad de tener una identidad basada en estereotipos visuales y en ocasiones ficticios que observamos en medios de nuestro alcance, como la red y otros medios; la agresividad como tal es uno de los problemas más importantes a los que se enfrenta

la sociedad, tanto por la magnitud del fenómeno como por las consecuencias sociales derivadas de la misma; si tomamos en cuenta a la adolescencia como un periodo vital de especial riesgo para el uso y abuso de estos entretenimientos que en su mayoría son cargados de violencia y comportamientos sub-reales, en los que se llevan a cabo los primeros acercamientos a patrones de vulnerabilidad, y consumo de influencias de carácter psicosocial, es probable estar expuestos a una gran cantidad de cambios físicos, afectivos, cognitivos y de valores que junto con un mayor deseo de obtener experiencias novedosas e intensas para ampliar un círculo social que proporcione una autonomía e identidad al margen de lo cotidiano, trasciendan en consumos inadecuados de informaciones que no contribuyen en una educación de carácter integral.

Estudios más recientes realizados en nuestro país por el INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2011) determinó que nuestros jóvenes dedican aproximadamente 6 horas al día al uso de Internet y el televisor; de ahí parte la necesidad de descubrir qué tipo de información reciben nuestros estudiantes para que cada vez más estén apareciendo diversos tipos de conductas inapropiadas que adoptan nuestros adolescentes y que son un problema a la hora de fomentar valores en nuestros estudiantes.

El proyecto de investigación, con los resultados obtenidos mediante encuestas y conversaciones mantenidas con adolescentes de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado” tiene como finalidad la difusión de información sobre como los videojuegos pueden incidir de manera directa en el comportamiento de los adolescentes teniendo como consecuencia una conducta inadecuada y en ocasiones violenta contra la sociedad. Los principales beneficiarios son los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato, paralelo “A” de la Unidad Educativa “Pedro

Vicente Maldonado”, mismos que contribuyeron a la factibilidad de esta investigación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Existe una tesis similar con una de mis variables, el tema es: “INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DE VIDEO EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS “A” Y “B” DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “CARLOS CISNEROS” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2011-2012”.

Autores: MARIA BELEN NARANJO RODRÍGUEZ

MARCOS JAVIER RODRÍGUEZ MONCAYO

Y las conclusiones:

- Los videojuegos que prefieren jugar los adolescentes son San Andreas y Mortal Kombat por su alto nivel de complejidad y violencia.
- Los estudiantes que asisten continuamente a los videojuegos tienen un menor rendimiento académico que los estudiantes que no asisten a los juegos de video

2.2. FUNDAMENTACIONES

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Según Palebras (1967), el 'comportamiento motor' es el conjunto de manifestaciones motrices observables de una persona en acción, y se define por las acciones que de dicha persona percibe un observador externo.

Según Moles & Rohmer (1972) la conducta se define como "las manifestaciones viscerales, musculares o glandulares que se dan en un organismo y que pueden ser medibles, observables y cuantificables." Esto implica que conducta es todo lo que hacemos, desde salivar hasta conducir un automóvil, pero que debe cumplir con la condición de ser objetiva u observable.

En atención a estos planteamientos, la conducta es toda respuesta emitida por el individuo, medible y observable, por lo tanto puede ser aprendida o enseñada mediante un aprendizaje adecuado, según la interacción de diferentes factores (individuales, como biológicos, psicológicos y socioculturales) en el medio donde se desarrolla el individuo.

Esto se explica, según Skinner (1971) con el desarrollo de todo un modelo de aprendizaje que se ha denominado operante o instrumental en función del manejo que se hace sobre el ambiente circunscrito a una conducta determinada, para establecer las relaciones antecedentes y consecuentes, o sea conocer las condiciones que facilitan la aparición de la conducta y las contingencias posteriores que facilitan su fortalecimiento y mantenimiento. Las conductas operan bajo el principio de que la conducta es aprendida y se otorga gran importancia a la influencia del ambiente; dado que, por medio del reforzamiento es posible fomentar muchos tipos de conducta. Desde este punto, el estudio de la conducta se basa en un análisis crítico

constructivo sobre las formas de actuar que se han de considerar lógicas dentro del contexto del desarrollo evolutivo y psicosocial del individuo en atención a su ámbito sociocultural y las manifestaciones contrarias a lo que se espera de cómo la persona se comporte.

Al respecto, cabe destacar que en el salón de clase se observan diferentes conductas no operativas o desadaptadas, en cuanto al desarrollo social de los niños, y su entorno, manifestándose con mucha frecuencia la conducta agresiva. En la presente investigación se tomará como base la definición de conducta dada por Palebras (1967), ya que se analizarán las conductas agresivas físicas y verbales, como reacciones observadas del sujeto.

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Trabaja bajo el nivel de la lógica de la justificación que contrapone la orientación realista - racionalista, en que la verdad se define como una correspondencia de nuestras teorías con la realidad, trabaja además con la orientación interpretativa naturalista en que la verdad en último término es materia de un acuerdo condicionado social e histórico.

Husen, (1988) manifiesta que detrás de los dos enfoques básicos cuantitativos – cualitativos hay dos formas de definir la realidad que está afuera en algún lugar y lo que debe considerarse como conocimiento válido.

Según el primer enfoque el mundo externo puede describirse como realmente es. Según el segundo enfoque la realidad se hace más cuando se encuentra la validez de un conocimiento, por lo mismo depende del consenso de los interpretadores de la realidad.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

La investigación se fundamenta en el desarrollo de valores morales y humanos de interacción social, como la tolerancia como pilar para cultivar el respeto entre los seres humanos en el colegio Pedro Vicente Maldonado. Se vivencia un contexto e incluso se ha imbuido de teorías psicológicas sobre los videojuegos, pero que trata de cierta manera de responder con un mejoramiento de las conductas agresivas en la edad escolar, desde sus propios valores humanos personales que pueden limitarlo.

2.2.4 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Calvo (2000) describe esa representación social sobre los videojuegos, les atribuye un carácter de adolescentes, carácter identificador que también incluye connotaciones de modernidad. En cualquier caso los videojuegos constituirán un mundo aparte, que no solo excluye a los de afuera – adultos – sino también a los de adentro – adolescentes –. Y lo hace también de una forma progresiva, en una dinámica adictiva motivada por el poder que ejerce su propio juego.

La adolescencia es una etapa que solo se recuerda un estado de felicidad si se ha pasado y estamos en plena madurez, e incluso puede añorarse, por el simple hecho de que la hemos olvidado, encontrarse a sí mismos es la tarea difícil donde está inmerso todo adolescente, no podemos abandonar que etimológicamente la adolescencia quiere decir crecer, se trata de pasar de la edad infantil a la adulta y eso conlleva un cambio importante para lo cual hay que estar bien preparado.

El primero que debemos preparar para este drástico cambio es al propio niño pero también resulta imprescindible la preparación para esta etapa desde la familia y la sociedad.

Por otra parte el comportamiento en el ser humano se atribuye a ciertos factores dentro de la sociedad por los cuales los jóvenes actualmente se ven influenciados, sin embargo la agresión dentro de los seres humanos implica otros componentes que le hace más compleja.

Uno de estos componentes es la tecnología militar y el uso de armas y estrategias, la posibilidad que tiene la especie humana para elaborar armas para atacarse entre sí, agredir o derribar al contenedor es exclusiva de ella y marca una diferencia proporcional de la lucha agresiva de la especie humana.

Esta investigación surge de nuestra preocupación ante el tipo de videojuegos que más se están comercializando, vendiendo y consumiendo, y los valores implícitos y explícitos que conllevan los mismos, porque como dicen Puggelli & Covelli (2003), el factor más importante, por medio del cual los videojuegos son vehículos de socialización, es de los valores.

Con una reciente tendencia hacia un mayor realismo y violencia explícita dentro de los videojuegos, los consumidores de estos productos así como sus padres deberían estar conscientes de los riesgos potenciales de esta actividad, los videojuegos violentos influyen también en el aprendizaje y la práctica de soluciones agresivas a los conflictos; juegos en nuestro medio como *Mortal Kombat* forman parte del vocabulario habitual de miles de niños que son atraídos por el particular grado de violencia y sangre de estos videojuegos, como dice Estallo (1995), aunque se ha hablado mucho acerca de la neutralidad de los videojuegos en cuanto a los valores que implican, difícilmente pueden considerarse estos entretenimientos como algo aséptico y carente de contenido.

Podemos señalar que los videojuegos constituyen componentes para que el niño comprenda el entorno cultural que lo rodea.

Representan fielmente, símbolos sociales y construcciones culturales de nuestro entorno así que debemos comprender sus componentes, y a la vez sus posibilidades como transmisores de valores.

En un estudio, los jugadores de más alta frecuencia presentaron mayores necesidades de aislamiento y escape, lo que no ocurría con jugadores de menor frecuencia. Según Selnow (1984) estos establecían algo parecido a una relación interpersonal con la máquina de videojuegos. No obstante esta relación se percibió como menos gratificante y excitante que la que se establece con los humanos. Una muestra de esta tendencia a atribuir propiedades humanas a ordenadores y consolas la encontramos en las conversaciones que establecen los jugadores con la máquina. De este modo se ha podido establecer como los jugadores efectúan un comentario cada cuarenta segundos, aumentando notablemente cuando se trata de juegos difíciles, que exigen un mayor grado de pericia. Esta situación posee una doble vertiente puesto que por un lado está relacionada con la atribución de propiedades antropomórficas a la máquina y con un elevado grado de interacción entre sujeto y videojuego.

Cabe mencionar que los videojuegos han sido utilizados como entrenamiento para aspirantes militares prácticamente desde su inicio, podemos concluir que para acostumbrar a los mismos a matar sin titubear y sin sensación de culpa es indispensable la práctica sin víctimas y que los juegos violentos son idóneos para ese propósito. *Spacewar!*, es el primer reconocido videojuego y su programación fue financiada por el Pentágono para fines que podríamos suponer. Los juegos de guerra se han evolucionado para incluir las tácticas modernas de cada generación, *America's Army* fue lanzado gratuitamente al público como una herramienta de reclutamiento

para los jóvenes, y su contenido permitía que los usuarios experimenten la vida en el ejército y en la guerra mientras disminuía la sensación de pérdida al matar o detalles asquerosos que podrían desanimar a posibles reclutas. (Mead, 2013)

A pesar de que son realidades de otros países, es imposible ignorar el hecho de que entidades militares reconozcan que los juegos pueden influenciar y alterar los sentimientos y proceder a jóvenes, y son capaces de invertir en lo que para ellos serían conocidos patrones de comportamiento como medios de entrenamiento para futuros combatientes.

La impulsividad ha sido un tema que ha preocupado a los investigadores de este tema puesto que algunos trabajos han puesto en evidencia la existencia de una mayor intensidad en esta variable (Lin y Lepper, 1987) entre los varones de alta frecuencia de juego, si bien ello solo aparecía en el caso de varones que jugaban con videojuegos de tipo "arcade". Los investigadores señalan como no debe buscarse una relación causal entre los videojuegos y la impulsividad, puesto que los sujetos impulsivos, por su propia naturaleza, se verían más atraídos por el juego bajo esta modalidad, considerándose que el videojuego satisfaría la necesidad de estimulación que se les atribuye a los sujetos de estas características. En otros casos se ha insistido en la hipotética alteración de las relaciones y de la dinámica familiar que podría derivarse de esta forma de entretenimiento. Podemos salir al paso de las críticas acerca del aislamiento y disminución de las relaciones familiares que se les supone a los videojuegos, señalando como estos han ofrecido a las familias la posibilidad de compartir el juego (Mitchell, 1985), experiencia únicamente comparable a la aparición de la TV. Otras investigaciones añaden como dada la orientación de los videojuegos hacia un público básicamente masculino, este efecto es especialmente evidente en las relaciones entre padres e hijos (Kinder, 1991).

En otro orden de cosas cabe destacar que existen muy pocas investigaciones que hayan contemplado la posibilidad de efectos físicos sobre los sujetos que juegan con videojuegos. Uno de los pocos trabajos que ha considerado estas variables es el de Bonnafont (1992), quien ha establecido como el uso exagerado de videojuegos puede suponer la aparición de algunos efectos adversos como cefaleas, fatiga física y visual. Este autor reconoce incluso la posibilidad de que se pudiera dar alguna forma de obsesión ante este entretenimiento, si bien se pregunta cuánto pudiera durar. De este trabajo se desprende como los posibles determinantes patógenos se hallarían en el jugador más que en el propio juego, dado que ninguno de estos efectos es plausible con un uso ampliamente razonable y sin permitir que se constituya en única forma de ocio.

Los videojuegos son mecanismos de interacción directa donde nuestros jóvenes son los más propensos a establecer un vínculo más estrecho entre su contenido y su entorno, puede existir un desequilibrio emocional si el jugador no percibe la realidad de acuerdo a su medioambiente y se deja influenciar fácilmente por personajes que son capaces de adquirir personalidades antisociales que en su entorno el joven o adolescente no podría efectuar sin recibir algún tipo de sanción el reto, la vida acelerada de un adolescente nos pone a pensar hasta qué punto el carácter de nuestros jóvenes puede ser manipulado desviándose de su papel como ente activo y participativo de una sociedad con valores activos que manifiesten un equilibrio tanto dentro y fuera de la institución, en el salón de clase y en la mesa de su hogar, es difícil descartar estas influencias negativas de un entorno de juegos violentos, de aquí surge nuestra iniciativa de informar a nuestros alumnos el lado negativo y oscuro de este entretenimiento.

2.2.5 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Ausubel (1973) ha realizado un importantísimo aporte a los educadores a partir de su teoría, centrada en el aprendizaje producido en el contexto educativo, ya que su preocupación se centra en las situaciones de asimilación por instrucción; formación y asimilación de conceptos, que se producen por descubrimiento, diferenciación de conceptos, por aprendizaje receptivo y significativo, integración reconciliadora, cuando se esclarecen las jerarquías y los significados.

La estructura cognitiva se considera como un sistema jerárquico de conceptos, que son representaciones que el individuo se hace de la experiencia. Ausubel habla de tres etapas en el procesamiento de la información, que fundamenta en los principios de diferenciación progresiva del sistema nervioso (su teoría es de base organicista cognitiva). Este autor considera que una persona puede tener un aprendizaje significativo dependiendo de cómo el maestro imparta sus conocimientos porque de allí ellos pueden emitir un criterio acorde a tema.

2.2.6 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

A través de las diferentes actividades que el adolescente puede realizar sin exponerse mucho tiempo a los videojuegos obtendremos jóvenes que por el hecho de compartir y ocupar el tiempo libre en la ejecución de diferentes áreas serán seres humanos más adaptados a la sociedad, menos egoístas, menos groseros, menos agresivos, menos respondones, y serán jóvenes con otro tipo de actitudes, incluso su inteligencia emocional bien definida permitirá lograr cierto grado de madurez para que sus actuaciones vayan acorde a su coeficiente intelectual.

2.2.7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

En el Ecuador al igual que en otras regiones existen normas y leyes que prohíben el uso de ciertos juegos, como es el artículo 313 del Código Penal, los que establezcan casas o mesas de juegos prohibidos, sin permiso, los casinos y salas de juego están regulados y sancionados con uno o más años de privación de libertad dependiendo la gravedad.

“Con la finalidad de evitar los excesos en los medios de comunicación, ¿Está usted de acuerdo que se dicte una ley de comunicación que cree un Consejo de Regulación que norme la difusión de contenidos en la televisión, radio y publicaciones de prensa escrita, que contengan mensajes de violencia, explícitamente sexuales o discriminatorios; y que establezca los criterios de responsabilidad ulterior de los comunicadores o los medios emisores?”

Y el resultado del voto:

Pregunta 9 - Sobre la creación de un Consejo de Regulación para los medios

Sí = 51,67%

No = 48,32%

Esto fue la pregunta número nueve en el referéndum constitucional del 2011 en el Ecuador, y el resultado fue a favor del control del contenido violento y/o explícito en los medios, aunque estos no incluían específicamente los video juegos, concluimos que el Ecuador en cierto porcentaje se ha fijado en la influencia del consumo visual.

2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Los videojuegos son juegos que involucran la interacción de un jugador con una interfaz de usuario para generar una respuesta visual y auditiva (entre otros tipos), el primer juego de computadora fue *Spacewar!* producido en 1962, su objetivo esquivar naves espaciales enemigas, a medida que se popularizó el uso de computadoras personales más potentes a finales de los 80, los videojuegos se hicieron cada vez más comunes, se inventaron juegos de estrategia, espionaje y curiosidad, otros son simulaciones de deportes, hay juegos elogiados por su carácter educativo de preguntas y respuestas, no obstante existen otros juegos de férrea crítica por su contenido violento delincuenciales donde prevalece la agresividad para causar víctimas humanas.

La conducta humana está ligada a una tendencia cuya fuerza intrínseca es triunfar, cada ser humano es único, un desarrollo cognitivo y una conducta humana que le diferencia de los demás por ello lo esencial es una educación cimentada en el núcleo social familiar el mismo que le prepara para la vida.

Cuando se menciona desarrollo psicológico se debe tomar en cuenta una serie de estadios que ocurren con el tiempo en los ámbitos físicos, motores, cognitivos emocionales y del lenguaje caracterizadas por la diferenciación donde se manifiestan situaciones psicológicas de carácter propio de una manera uniforme.

Por ello es justamente en la etapa de la pubertad donde prevalecen los cambios somáticos y psicológicos de ahí la importancia de afianzar sus emociones y sentimientos, cuando descuidamos estos aspectos se derivan una serie de inconvenientes en el ámbito familiar y a su vez de rendimiento escolar, desembocando con ello problemas sociológicos adictivos entreteniéndose en juegos

de computadora, videojuegos como una manera de relacionarse con amigos de su mismo interés, ahora bien debemos diferenciar si todos estos juegos son un aporte para el desarrollo del cerebro.

Según datos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, más de un millón de personas se conectan a la red para participar en diversos juegos en línea y se cree que el interés en dichos juegos aumentará a medida que se extienda el uso de banda ancha (una conexión de Internet de alta velocidad), además no se ha visto que los niños que han crecido utilizando videojuegos dejen de hacerlo cuando son mayores ya que por eso es considerado un pasatiempo de interacción incluso se puede llegar a trascender con jugadores de todo el mundo.

Se puede atribuir un lado oscuro a este problema, ya que en su mayoría los juegos impulsados por su línea violenta atraen a los más pequeños por su vulnerabilidad.

Esta simulación dañina de actos violentos sistemáticos ha provocado un sinnúmero de investigaciones, muchos de los cuales nos hacen pensar que existe una conexión entre la violencia que contienen los juegos y el aumento de la agresividad en los jugadores, los incidentes violentos protagonizados por jóvenes del sistema educativo nacional suelen verse como indicativo de dicha conexión, entonces ya no se trataría de simples juegos, si no de mecanismos de enseñanza y aprendizaje, en una etapa muy débil para nuestros jóvenes que se ven influenciados por lo que ven. (Bruner, 1966).

Sobre la habilidad y el deseo de matar, David Grossman, militar experto en psicología y escritor del libro *On Killing* (Sobre la conducta asesina), aduce que la violencia que contienen los videojuegos entrena a los niños a la misma ya que los juegos que tienen contenido violento suelen fomentar un comportamiento agresivo, a

menudo hacen que el espectador se sienta más que un simple espectador de la violencia, pues están concebidos para convertirlo en participe de ella. Al igual que una adicción a veces hacen que el jugador descuide obligaciones importantes y su relación con los demás, de igual modo sostiene Grossman, los juegos violentos hacen que el niño desarrolle la habilidad y el deseo de matar. (Grossman, 1995, 1999)

Según investigación publicado por la revista *Journal of Personality and Social Psychology* (Anderson, Dill, 2000), la violencia que contienen los juegos electrónicos pudiera ser aún más peligrosa que la que se presenta por televisión o en el cine, dado que el jugador experimenta la sensación de ejecutar los actos violentos, es posible que la televisión convierta al niño en espectador de la violencia, pero los videojuegos pueden hacerle partícipe de ella, además ver una película quizá le tome un par de horas, mientras que dominar un videojuego típico puede tomarle hasta cien horas.

En algunos países se han establecido un sistema de clasificación para informar al público que los juegos sumamente violentos solo pueden ser manejados por adultos, pero en nuestra realidad no se ejecutan dichas acciones ya que tal sistema es útil siempre y cuando se haga cumplir, datos del INEC aseguran que el 76 por ciento de los padres ni siquiera estaban familiarizados con la conexión a Internet. El representante de Entertainment Software Rating Board, institución dedicada a la investigación de videojuegos, dice que este sistema no fue creado para evitar que los niños consigan ciertos juegos. Explica Patricia E. Vance, presidenta de la ESRB, “Los encuestados acordaron que un sistema de evaluación debe informar y sugerir, no prohibir.” (Vance, 2006)

Estadísticas efectuadas en nuestro país revelan que el adolescente ve televisión cuatro horas al día sin contar el tiempo que daría a un videojuego con la mirada fija

en la computadora o televisor, lo cual puede resultar que descuiden sus tareas y produciéndose deserciones escolares. Este estudio también reveló que la computadora y sus pasatiempos estimulan un corto desarrollo en el cerebro del niño, los pequeños deben dedicar más tiempo a la lectura, la escritura, las matemáticas y el idioma, en el Acuerdo Ministerial 41-014 (Registro oficial, 2014) es necesario dichas obligaciones, para que su cerebro se desarrolle bien, es necesario también que jueguen al aire libre y se desarrollen con otras personas. (INEC, 2011).

No cabe duda que la industria de los videojuegos está en auge en nuestra ciudad y la probabilidad que existe una conexión entre la violencia prolongada cada vez más en nuestras aulas y la conducta agresiva de los jugadores expuestos a la fantasía.

2.3.1 ¿Los videojuegos afectan al desarrollo intelectual?

Hay una respuesta un tanto óptima. Todos los estudios realizados en este campo de los videojuegos coinciden en la carencia de efectos adversos de nivel intelectual por la práctica con juegos de video.

Con una actitud netamente crítica se atribuye a los juegos de video naturalmente en lo sensomotor apareciendo como una simple coordinación entre ojo o mano óculo manual en este ámbito es donde hacemos referencia a un sinnúmero de aciertos en la variación de los que practican videojuegos y los que no lo hacen dice Narváez, citado por (Fernandez, et. al, 2002)

2.3.2 El uso elevado de los videojuegos

A finales de los años ochenta, se elevó el interés de las investigaciones acerca de los videojuegos. Gracias a la rebaja de precios de estos productos fue en estos años donde su uso doméstico acaparó la atención de muchos video jugadores.

Entre las líneas de investigación que se hacen en esta época sobre videojuegos resalto las más importantes a continuación.

- .-Tiempo dedicado al consumo de videojuegos
- .-Relación entre videojuegos y violencia infantil
- .-Diferencias de género en relación a los videojuegos
- .-Recomendaciones a padres y educadores para un uso adecuado de los videojuegos.

2.3.3 Métodos de influencia social

El comportamiento social de una persona presenta una serie de causas, la imitación, la identificación, la persuasión y el juego son posibles sendas explicativas, pero todas estas causas se acompañan y ninguna se excluye de la otra, a menudo más de uno de estos métodos determina la conducta social de un individuo, para entender más a los estudiantes su conducta, hemos de estudiar previamente cada uno de estos métodos ¿En qué consiste ¿Cómo funciona? comprenderá mejor el método que estudia los datos de investigación permanentes. Entonces estará en óptimas condiciones de elaborar algunas generalizaciones sobre el método y sobre sus implicaciones del método en la educación.

2.3.4. Imitación

La observación a los demás desempeña un acto muy frecuente en el establecimiento de conductas ¿qué procesos subyacen a dicha relación ¿y qué situaciones fomentan o desalientan esta última ¿Cuáles son los resultados o efectos de la imitación dada la importancia de la imitación como método de modificar conductas? es imprescindible que nosotros los educadores comprendamos su naturaleza .

2.3.4.1 Naturaleza de la imitación

La imitación es el acto de reproducir conductas previamente observadas, se trata de un importante y frecuentísimo método de aprendizaje sobre todo para edades tempranas, algunos psicólogos que han observado el campo de la antropología y la historia señalan que sin determinar su cultura, la imitación es uno de los medios más generales de adquirir conductas sociales (Bandura Y Walters, 1963) en ciertas culturas los niños son estimulados con objetos que previamente fueron utilizados por sus padres, en otras es permitido a los adolescentes observar e imitar conductas sexuales, una buena parte de la información que recepta el niño la percibe en base a la imitación hacia los demás, la imitación suele implicar un modelo de la vida real como uno dice los padres, existe un segundo modelo que es el simbólico, estos modelos simbólicos suelen ser icónicos, como por ejemplo los que aparecen en medios como la televisión, videojuegos y el cine, como los tomados de historias y relatos, los modelos simbólicos ejercen cada vez más poder en la influencia que presentan debido a los avances ya mencionados de las tecnologías hace aproximadamente treinta años, ante la aparición vertiginosa de este, la imitación parece ser más compleja y menos aceptable y por tanto más peligrosa al menos en potencia, los padres que por lo general procuran ejercer conductas apropiadas para sus hijos y los protegen de lo que llaman modelos desviados, afrontan en nuestros días una labor mucho más difícil que hace algunas décadas donde los modelos simbólicos no ejercían su dominio.

En consecuencia los padres corren el riesgo de perder influencia como modelos de roles. También los padres al igual que los maestros podríamos contribuir a que los ejemplos de la vida real cobren mayor importancia para nuestros jóvenes y niños que los modelos simbólicos, analicemos algunas investigaciones sobre estos dos factores.

2.3.4.2 Datos relativos a la imitación.

Son diversos los estudios de la imitación y sus condiciones para desarrollarse, En un estudio se distribuyeron niños de cuatro grupos y se comprobó la agresividad de los niños de preescolar en cuatro condiciones diferentes. La primera consistía en un estado agresivo de la vida real, la segunda consistía en observar un modelo agresivo en una película. La tercera condición experimental consistía en la exposición a un modelo agresivo en un tebeo, y la cuarta en si consistía en la exposición a un modelo no agresivo. Manifiestan que los niños adquieren una mayor conducta agresiva en las tres primeras condiciones que en la última, por lo demás no se hallaron diferencias apreciables entre los grupos en cuanto a la agresividad manifestada por los niños. (Bandura y Ross, & Ross 1961) Esto nos hace pensar que nuestros niños tienen la necesidad de héroes y modelos, en cualquier caso este estudio nos confirma el poder de dichos elementos de adquirir poder sobre las masas a fin de modificar conductas.

El modelo de la vida real que enciende un cigarrillo no debe sorprenderse si en el futuro este niño suele hacerlo.

Se plantea aquí una pregunta, ¿el relato de una conducta tiene el mismo poder sobre la imitación que los modelos de la vida real? a fin de determinar dicha cuestión se desprende de ello que las descripciones verbales, al igual que los modelos de la vida real, pueden influir menormente en la conducta imitativa.

Estos y otros aportes que encontramos son pruebas convincentes de que la conducta social puede explicarse, al menos en parte, a través de la imitación, estos datos nos alientan como psicólogos a realizar investigaciones que logren controlar algunas conductas sociales mediante el modelo terapéutico.

2.3.4.3 Generalizaciones a partir de los estudios sobre imitación.

La imitación es un medio de suscitar cambios en la conducta social de personas sin acepción de edades, y culturas, tanto si los individuos observan los modelos de la vida real, filmados o en dibujos, como si escuchan conductas sociales entorno a otros, está comprobado que suele presentarse una conducta imitativa, cabe destacar q se puede adquirir una conducta apropiada y una desviada en la misma medida, los padres y educadores deben ser muy conscientes en la influencia que ejercen los modelos de la vida real, la conducta de un extraño, imágenes, o sonidos pueden ser causantes para influenciar en la imaginación de un niño, que tratara de repetir lo que ha presenciado, evidentemente no podemos proteger hoy en día del todo a nuestros niños y jóvenes de la cantidad de medios distractores o de información socialmente desviados, por consiguiente es de carácter obligatorio que los padres presenten a sus hijos modelos de la vida real, pro sociables en los que se vea una buena conducta aceptable y de ejemplo, no basta con mantener a los niños alejados de estos medios informativos desviados para comprender de forma positiva. Los padres deben tener el compromiso de presentar con mayor frecuencia modelos ejemplares.

2.3.5 Identificación

Los héroes y personajes míticos suelen desempeñar un rol muy importante para nuestro desarrollo social. Los seguidores de algunos de los más crueles asesinos, como el caso de Jim Jones, que cometieron asesinatos en masa y se suicidaron en 1978. Fueron amoldados de acuerdo al líder que modificó su conducta social adecuándola a su tipo de pensar y actuar, a niveles más cotidianos las grandes figuras de futbol acaparan la atención de ciertos de miles de seguidores, en Estados Unidos por ejemplo los miembros de ligas juveniles de futbol comparten importantes conductas sociales, cada primavera se reúnen con los nuevos miembros y entre ellos

disfrutan o comparten la derrota, o la victoria, durante una buena parte del verano estos niños imitan a sus héroes y como ellos experimentan la cooperación competitiva en estos dos casos de seguidores los de Jones y los aficionados encontramos personas cuya conducta social está ligada a la imagen de algún líder que siguen y suelen asemejarse al que admiren.

Para algunos psicólogos la identificación y la imitación son casi lo mismo (Bandura 1971) otros conciben a la identificación como un tipo social de imitación a saber la imitación de un modelo que es envidiado, quizá por las recompensas que obtiene.

En este estudio haré énfasis a la identificación partiendo de ambas, como la envidia que a su vez mueve a la persona a percibir recompensas a través de la conducta imitativa que ejerce sobre el otro, mientras la imitación implica un deseo más general sobre conductas con un objetivo o causa menos claros.

2.3.5.1 Naturaleza de la identificación.

La identificación como decíamos es el intento de imitar a una persona que se envidia, a menudo surge de una relación interpersonal que socita ser como otra persona, a fin de gozar de ciertos beneficios, tales como más afecto, atenciones o recompensas, los niños más pequeños se identifican con los cuidadores con mayor intensidad por ser inmediatos, los padres son las tempranas respuestas imitativas, es emocionante para los padres oír expresiones como “quiero ser como tú.” Los más pequeños a partir de sus relaciones con sus progenitores de ambos sexos aprenden a valorar y a comprender las recompensas del adulto cuando estas últimas se suprimen o quizá por las ocupaciones que tienen sus padres o como medio de castigo los niños se molestan, entonces interpretan el rol del buen padre se elogiaron a sí mismos como los padres en otras ocasiones, como han visto hacer a sus mayores, también pueden

reafirmar su comportamiento con observaciones del estilo de me dan una galleta porque he sido bueno, estas conductas indican identificación como una persona cuya dedicación los niños desean recuperar o considerar, el niño se comporta igual que dichas personas en lugar de interpretar esta conducta como una manipulación reservada. Este ejemplo ilustra el principal motivo por lo que las personas se identifican con otras, el poder social retribuido por las recompensas y castigos, suele atraer a los individuos y les hace identificarse con el modelo que ostenta dicho poder, e imitar su conducta, el status la segunda causa de la identificación se basa en la exhibición de recompensas honores y reconocimiento, también resulta atractivo y mueve a las personas a alcanzar el modelo de comportamiento envidiado los investigadores han comprobado la eficacia de estos modelos como causas de la identificación.

2.3.5.2 Datos relativos de la identificación.-

Tanto positivo como negativos una consecuencia de este hecho sería que los padres y profesores que recurren al castigo pierden la oportunidad de que los niños se identifiquen con ellos y traten de imitarlos. Otros dos factores que se han estudiado junto con el poder de las recompensas y castigos, y se cree influye en las conductas de identificación son la raza y el sexo del modelo y del imitador, esta investigación viene apoyar que los hogares donde los padres estaban presentes muestran mayor imitación por los modelos que enfocan más su permanencia y admiración.

2.3.5.3 Generalizaciones sobre la identificación.

Los datos que acabamos de reservar indican que los niños son selectivos al momento de la elección de los modelos y conductas que imitan, dicha selectividad tiene que

hacerse más marcada con la edad depende para los niños de lo que ellos consideran rasgos envidiables, o deseables lo que a su vez buscaran en otras partes sus héroes o heroínas, conforme los niños se hacen mayores, se extiende su entorno.

Este cambio no tiene por qué ser consecuencia de una insatisfacción con los padres y profesores, sino más bien de la continua expansión de los medios de influencia como la televisión y los videojuegos.

En algunas formas el desarrollo social que acabo de mencionar no cabe duda que los padres y profesores proporcionan una gran cantidad de modelos en los que nuestros niños suelen identificarse.

2.3.6 El juego

El juego se asocia generalmente a los niños, cuando los adultos observan al jugar a sus niños elaborando castillos con arena , al parecer suele ser para un adulto un pasatiempo que con el paso de los años serán sustituidos por actividades más útiles, los adultos describen sus actividades improductivas en diferentes términos, ya sea como entretenimientos, pasatiempos, distracciones vacaciones, o vida social, con todo las actividades no productivas son sorprendentes afines, tanto en su finalidad como sus resultados aunque nuestra exposición del juego se centrara básicamente en los niños, convendría tener presente su relevancia para las actividades de los adultos.

2.3.6.1 Naturaleza del juego

Friedrich Froebel fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, (Heiland, 1993) lo concibió como la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia, la libre expresión de lo que es el alma infantil, como muy bien señaló un psicólogo la generalización de aplicar al juego como un instrumento en la educación, (Lowenfeld, 1967) Froebel es conocido como uno de los promotores de los jardines de infancia en 1837, señaló que los niños deben ser atendidos por sus educadores como las plantas y su jardinero, resaltó la importancia del juego, del desarrollo de actividades físicas, del uso del lenguaje la música y la expresión personal como bases de la educación en la primera infancia .

Una revisión a los datos sobre estudios sobre el juego indica que los profesores y psicólogos actuales son una importante determinante de la personalidad y de la estabilidad emocional. Tiene importancia para el desarrollo intelectual cognitivo y moral, como vimos en anteriores capítulos, recordemos que el desarrollo del sensoriomotor, constituido en su mayor parte por actividades lúdicas, es un periodo durante el cual se adquieren cogniciones muy importantes, tales como la permanencia de los objetos, el concepto de causa y efecto, y la conciencia de las relaciones espaciotemporales, por añadidura, los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias de las ideas de justicia, ley y equidad, y falsedad, en estos y en otros muchos aspectos del desarrollo y aprendizaje social los investigadores afirman que el papel del juego en este proceso es crucial.

Se diría que el juego no es una respuesta no tan natural como la de comer beber o dormir este estudio nos hace pensar que es un sentimiento de seguridad proporcionado fundamentalmente por la madre, es un requisito imprescindible para el juego, señalando tres aspectos considerables niveles del juego, el juego simbólico

simple en el que intervienen uno o dos objetos, el juego simbólico complejo en el que con tres o más objetos utilizados al menos por tres minutos consecutivos, y el juego temático o dramatizado, similar al juego simbólico pero con un argumento identificable.

Los profesores disponen de múltiples ocasiones y métodos para influir en la conducta social, los momentos de recreo son más convenientes y útiles, como las actividades de clase para poner en práctica dichos métodos.

En un hogar o en clase donde el ambiente no es alentador para elaborar un juego se debe tomar en cuenta que a pesar de que existe la experimentación de los estudiantes sobre el uso de manipular ciertos objetos con responsabilidad, el profesor debe darse un tiempo para estimular.

2.3.7 Géneros de videojuegos

- **Árcade:** los juegos de este tipo incluyen los rompe bloques, laberinto, velocidad y camino de obstáculos
- **Plataformas:** Un género muy popular en donde la principal misión consiste en conducir a un personaje dentro de un escenario que presenta numerosas dificultades, incluyendo obstáculos, precipicios o enemigos; con la finalidad de alcanzar una meta. La característica que unifica a este género es la presencia de la función de saltar.
- **Disparos:** este tipo de juego es evidente por su título, el jugador asume el rol de una persona, vehículo o nave y el objetivo principal es atacar a objetivos diversos disparándoles proyectiles.

- Peleas: Juego de lucha entre dos o más personajes usando puños o armas, y atacar al rival hasta vencerlo. Este género no incluye el boxeo y/o peleas deportivas como artes marciales.
- RPG (Juegos de Rol): este género está basado en los juegos de rol de mesa. Por lo general, el jugador inicia una partida en la que escoge un equipo de personajes, cada uno con sus propias características y habilidades, expresadas en forma de datos estadísticos (salud, magia, ataque, defensa, sabiduría). El juego en general se divide en explorar pueblos, en donde el equipo puede abastecerse y comprar distintos objetos; y en explorar mazmorras o calabozos, que son escenarios laberínticos repletos de enemigos en donde los personajes combaten para ganar experiencia y dinero y así se van fortaleciendo.
- Aventuras: exploración, resolver intrigas, interacción con el escenario y personajes
- Puzzle (de lógica) Este género incluye a los juegos en donde cada nivel se presenta como una situación problemática al jugador, que este debe resolver siguiendo las reglas impuestas mediante el uso de su razonamiento lógico. Estos juegos suelen tener un límite de tiempo que impide al jugador tardarse demasiado y también chances ilimitadas, puesto que el jugador suele perder una gran cantidad de veces antes de llegar a la solución.
- Estrategia: Los videojuegos de estrategia son aquellos en donde la forma de juego requiere el uso de un pensamiento táctico y la planificación de acciones para alcanzar la victoria. Estos juegos suelen caracterizarse por dar una gran libertad al jugador para diseñar su camino a seguir.

- Simulación: Este género agrupa a los juegos que simulan una realidad determinada que puede ser semejante a la vida real o presentar un mundo ficticio en donde el jugador interactúa con el entorno haciendo uso de recursos y bienes.

Mientras puede existir violencia o componentes que incitan agresividad en varios de los géneros mencionados, los juegos de peleas o de disparos en primera persona hacen que el jugador asume el personaje y en muchos casos “ve con sus ojos” como es el caso en Wolfenstein y Call of Duty, en el que el jugador se convierte en guerrero y dispara a soldados enemigos escondidos entre escombros o edificios, tratando además de evadir su propia sangrienta muerte. El adolescente que juega de esta manera podría identificarse e imitar el comportamiento con más facilidad.

2.3.8 Agentes de influencia social

La socialización es un proceso complejo, cuya complejidad radica en los múltiples agentes de socialización que afrontan los niños, padres iguales hermanos y profesores, es más extenso cuando entre estos existen conflictos, como suele ser el caso de que los iguales presenten alcoholismo y drogas, en cuanto que los profesores y padres persuadan de ello conscientemente los padres y hermanos tratan de socializar a los seres más recientes de la familia para que cumplan algunas tareas asignadas, con frecuencia los profesores tratan de accionar una conducta atractiva a los niños que presentan conductas desviadas, de un alumno en clase, la cual puede tener consecuencias indeseables, tales como restar tiempo libre, y sin embargo cada uno de estos agentes tiene procesos de socialización que son propios, en las siguientes afirmaciones veremos de qué modo la familia influye en el comportamiento de un niño al igual que los hermanos y los iguales, y con ello ayudar

al lector a aprender una cultura de los niños más certera, y a resolver quizá algunas manifestaciones de problemas sociales menores.

2.3.8.1 Familia

La familia es el primera agente de socialización con el que se encuentra el niño, no obstante había cambios culturales, ocurridos en los últimos veinte años, puede ser que la familia y su influencia ha disminuido enormemente, los centros de enseñanza preescolar, las guarderías y las niñeras que prestan sus servicios, ocho horas al día forman parte de la vida de los niños antes de los dos años, inclusive antes de los seis meses de edad, la familia empero sigue siendo el factor más persuasivo que los influye en el desarrollo social en la infancia, según se ha demostrado la clase social, de la familia, su cultura y sus pautas ante la sociedad resultan ser totalmente influyentes.

2.3.8.2 Clase Social

En el mismo momento de nacer, el niño entrará a pertenecer a una clase social que no abandonará durante algún tiempo, quizá nunca querrá desraizarse, la clase social es una situación que indica el estatus social, de una persona en relación a su economía con otras personas, se determina de diversas formas en las que influyen los ingresos familiares, la ocupación de los padres y condiciones de vida, tipo de vivienda etc. También las recreaciones de los niños diferencian la clase social, ya que muchos no cumplen con las condiciones de desarrollarse en actividades de recreación, que solo es apta para la clase social alta, esto esta denominado normalmente nivel socioeconómico (NSE) bajo medio superior inferior, el niño de bajo NSE rara vez tiene dichas oportunidades.

El NSE también marca diferencias en las prácticas educativas, aún las familias de clase alta tienden a ser más obedientes les interesa más el proceso en que se forja la propia voluntad, la clase social no influye solo en los jóvenes, más bien es un potencial en cuanto al niño y su crecimiento, a partir de dichas afirmaciones damos a conocer que el status o clase social es un determinante para el desarrollo social.

También influye el número de hermanos y miembros que posee una familia, existen pruebas que el nivel de economía es más bajo en familias extensas esto influye en la composición de un status social. La escuela está capacitada para realizar actividades en las cuales se fomente la unión y la igualdad de condiciones y niveles amplia llena de oportunidades sin acepción de personas. La ausencia de los padres en si es una de las mayores decepciones en las cuales se enfrentan nuestros niños y a su vez cobra con mayor fuerza la capacitación de nosotros los psicólogos.

2.3.8.3 Iguales

“Los chicos se reirían de mi si me ven así, mama”, “Todos mis compañeros se ven así mama”, “Pero mama no lo entiendes todo el mundo va ir incluso algunas chicas”; todos hemos escuchado frases populares como estas, que revelan aspiraciones y objetivos con los iguales, actúan como modelos recíprocos, receptores de recompensas y castigos.

Los iguales como modelos: El dicho “dime con quién andas y te diré quién eres ,” podría reformularse dime como andas y te diré quienes fueron tus compañías, los iguales tienden a ser más importantes en el desarrollo social incluso antes de ser compañeros en clases son los padres o bien los iguales los modelos más influyentes, pueda que exista muy poca diferencia entre estas dos, con los años la influencia de los iguales cobra mayor fuerza, algunos informan que se produce un conflicto entre

estos iguales y padres sobre todo en la etapa de la adolescencia, en esa época los roces entre padres e hijos comienzan a incrementarse, es posible que los adolescentes tomen por ejemplo a los iguales en situaciones de breve alcance.

Pueden influir los profesores en la lucha entre padres e iguales, los proyectos realizados por los profesores son de mucha ayuda para guiar a un desarrollo social apto para relacionarse entre iguales.

2.3.8.4 Escuela

La responsabilidad social frente al desarrollo social de un ser o individuo es muy importante, la escuela es una actividad altamente social, un proceso de intercambio social personal de actividades. El mero hecho de asistir a la escuela, empero, no garantiza un desarrollo social constructivo, para algunos niños la escuela es una de las anécdotas más horribles de sus vidas, por ser rechazado por los iguales o constantemente burlado.

¿Hasta qué punto la escuela tiene que ser responsable de orientar el desarrollo social de un niño? es un tema controvertido, que la escuela influye en el entorno social, para bien o para mal, es innegable, los datos afirman que como agentes de socialización la escuela es superada en breve por la familia, dos factores que influyen entre el ambiente preescolar y el profesor, si bien estos dos aspectos están desarrollados y relacionados hasta cierto punto.

2.3.8.5 El medio ambiente escolar

¿Qué hay en el medio ambiente escolar que fomente un desarrollo social intelectual positivo? ciertos investigadores comparten la idea de que el estudio del

medioambiente escolar es complejo por lo que resulta casi imposible resolver métodos óptimos o ideales, sus necesidades educativas y sociales son variables en distintos niños, lo que puede ser muy deseable para uno no lo es para el otro, así los diversos objetivos ayudan a la competitividad, es otra de las variaciones que afectan al comportamiento en el desarrollo social infantil, la derrota y la victoria son dos sensaciones que experimentan el hecho de relacionarse unos con otros al nivel de cualquier entorno competitivo por el medioambiente escolar competitivo. La escuela debería tomar en cuenta las distintas variaciones individuales, así mismo la escuela deberá afrontar el compromiso de elaborar actividades de carácter positivo para cooperar en clase, tomando en parte como grupo de actividades la comunidad hoy en día, mientras las familias son más reducidas en sus miembros, la escuela viene a ser uno de los primeros entornos en los cuales se permite desarrollar la competitividad y la cooperación, otro importante factor que influye es el desarrollo social de los niños en los programas de estudios, algunos pueden desarrollarse de cara a eventos sociales y sin embargo la realidad de la vida al menos en nuestra cultura hace que la competitividad sea una de las mayores manifestaciones sociales para intercambiar responsabilidades y compartir objetivos.

La competitividad es una actividad de comparación social que a menudo se rige por normas y reglas establecidas cuando los estudiantes disfrutan de este medio de interacción y a su vez es mal utilizado para el uso de ciertos videojuegos y competir para apostar.

Todo programa educativo así como la política que subyace al mismo, debe reflejar los valores sociales que tienden a cambiar con el paso de los años, algunos programas quieren ser útiles para implementar programas de desarrollo social para nuestros estudiantes como es la de esta investigación para desarrollar a cuestionar sus propios valores, todos los profesionales de nuestra sociedad se ven en el camino

partícipes de opinar sobre los valores de otros sobre todo los relevantes, sería bueno sugerir algunos de nuestros programas para el beneficio del sector educativo un buen programa de estudios ya que la generación que viene estará en capacidad de preguntar por sus anteriores generaciones y su interés por prácticas nuevas para rezagar las practicas anteriores, en consecuencia, parece razonable presumir que el valor social de todo programa escolar ha de evaluarse continuamente.

2.3.8.6. Profesor

Probablemente, los profesores solo son aventajados por los padres en cuanto a influencia como modelos, la forma en la que se comportan, las normas que establecen, los castigos y recompensas que dispensan, sus pautas de comunicación, sus procedimientos docentes y las tareas que asignan están determinadas por sus concepciones y valores sociales, que a su vez influyen en la conducta social de los estudiantes, por ejemplo algunos profesores parecen concebir el intercambio social como un impedimento para el aprendizaje, manifiestan dicha actitud, de diversas formas ya sea reprendiendo a los niños, por hablar en clase cuando no se lo ha preguntado, o cuando la respuesta oral de un niño es incorrecta o atribuyendo un gran valor al trabajo en solitario. Otros en cambio ven a las interacciones sociales como un sustituto del aprendizaje, acostumbran a dar charlas desorganizadas, favorecen los momentos espontáneos en grupo, al parecer el profesor deja escapar un gran alivio en el momento del recreo, e incluso lo prolonga bajo cualquier pretexto.

Ninguno de estos métodos tiene el poder de desarrollar posibilidades de mejorar lo intelectual o social. Mejorar sería enseñar a los estudiantes la forma constructiva de aprovechar el estudio en grupo, los profesores deberían formar debates cada cierto tiempo, e iniciar sesiones elaboradas para la construcción de objetivos.

Conviene exponer a los estudiantes a ejemplos positivos y negativos de interacción social; las noticias del día, las ilustraciones y fotografías, las actividades de la representación de roles y el comportamiento de los personajes literarios, y cinematográficos pueden servir para comparar relaciones indeseables y deseables, este tipo de comparaciones incrementa el nivel de conciencia del individuo, por consiguiente los profesores asumen un mayor compromiso de enfrentar de manera más temprana la corrección de algunas conductas desviadas ya que según algunos expertos es probable que a menor tiempo mayor es la posibilidad de mejorar dicha conducta , los profesores deben observar con cautela diariamente, incluso antes de que esto suceda se debe trabajar en mayor intervención y prevención y orientación social.

Si bien es cierto que las causas que radican desviaciones que están en el seno del hogar están más allá del control del profesor, sin embargo nuestra investigación está bajo el parámetro en el cual los niños pasan más tiempo con el profesor que en su casa. En estos casos lo más probable es que el profesor oriente e implemente lo que se diría un borrón y cuenta nueva, algún tipo de fortaleza para seguir adelante incluso después de algún rato desviarse en su proceso de formación.

Los profesores son capaces de corregir errores a sus estudiantes, así como de corregirlos en su debido tiempo, los repetidos fracasos suelen llevar a lo que se denomina indefensión dependida, una tendencia a atribuir el fracaso a factores incontrolable, así pues los profesores deberían asumir tareas para que los alumnos no insistan en su repetitivo fracaso asignando trabajos apropiados y no de carga, no se trata de erradicar el fracaso ya que a veces esto sirve como iniciativa, en sí queremos beneficiar estos fracasos al nivel útil de los estudiantes para un beneficio posterior.

Por lo general la conformidad se explica por el temor a ser diferente por un deseo de aceptación y comprensión, porque garantiza que las propias acciones son correctas, y como evitación del rechazo, para adecuarse a un grupo, es preciso observar atentamente a los demás, y comprobar el comportamiento ajeno con el otro, esto implica comparar actitudes con los demás.

2.3.9 Violencia

2.3.9.1 Definición

La violencia se define como un acto intencional dirigido a dominar controlar y lastimar a alguien más. Casi siempre es ejercida por el poder y control durante una relación de género pero también se puede ejercer sobre objetos o animales e incluso en algunos casos sobre uno mismo. La violencia es un acto que ya sea una sola vez o que se repita, puede ocasionar daños irreversibles, implica un abuso del poder mediante el empleo y la fuerza, ya sea física, psicológica, económica o política.

2.3.9.2. Características de la violencia:

La violencia tiene las siguientes características:

a) la violencia no es natural (Unesco, 1989)

Se pretende justificar la violencia como un acto natural diciendo que los seres humanos somos violentos por naturaleza, que siempre han existido las guerras y las peleas conflictos por lo que resulta necesario distinguir la agresividad que proviene de parte natural, por nuestra herencia genética, de la violencia que proviene de la sociedad por las relaciones de subordinación y sublevación, que se enfrenta en el diario vivir.

b) la violencia es dirigida e intencional.

- la violencia es intencional porque un insulto, un golpe, una mirada, una palabra, para que sean considerados como actos violentos, deben tener la intención consiente de dañar.
- Además es dirigida porque no se violenta indiscriminadamente ni de la misma manera en todos los casos.

Muchas veces se elige violentar a las personas más cercanas, con quienes existe un lazo afectivo, la familia, la pareja, los compañeros del trabajo etc., y que casi siempre se ejerce sobre las personas más débiles, o contra quien es vulnerable y presenta bajo poder de reacción.

c) La violencia se basa en un abuso de poder.

La principal característica de la violencia es el abuso de poder mediante el poder de la fuerza, o superioridad de unos con otros, particularmente con grupos que tienen menor poder que otros, por ejemplo en este caso están las mujeres los niños los ancianos y algunos de los grupos menos protegidos.

2.3.9.3. Tipos De Violencia

La violencia ejerce distintos tipos desde una ofensa verbal hasta el homicidio. Existen cinco tipos de violencia: verbal, emocional, económica, física y sexual. Es

importante recalcar que este tipo de violencia puede ejercerse en un solo instante durante el transcurso de una discusión.

2.3.9.3.1. Violencia Verbal

Incluye los insultos, los gritos, las palabras obscenas e ofensivas, descalificaciones, las humillaciones, las amenazas y los piropos que son de muy mal gusto y causan ofensas.

2.3.9.3.2. Violencia Emocional

La violencia también es psicológica emocional. Este tipo de violencia, cuya influencia es muy alta, es la más difícil de identificar, porque a diferencia de la violencia física no deja huellas en el cuerpo si no en el interior de una persona.

La violencia emocional se ejerce a través de palabras, gritos, gestos agresivos, malos tratos, falta de atención, silencio y chantajes que buscan denigrar, chantajear y manipular y aunque aparentemente no dañan, lo hacen profundamente, destrozando la autoestima y la estabilidad emocional.

2.3.9.3.3. Violencia económica

Es una de las prácticas si se podría decir más sutiles de la violencia, que consiste en la restricción de un bien o material como forma de manipulación, dominación o castigo.

2.3.9.3.4. Violencia física

Son aquellos actos que tienen la intención de dañar el aspecto físico corporal, y la salud en sí física, golpes, patadas, puntapiés, son utilizados algunos objetos, este tipo de violencia muchas veces deja cicatrices, secuelas de enfermedades que duran toda la vida, y lesiones breves que pueden ocasionar la muerte en algunos casos.

2.3.9.3.5. Violencia sexual

Es todo acto verbal o físico que manifiesta connotaciones de carácter sexuales contra cualquier tipo de persona sin su consentimiento, que vulnera su libertad y daña su autoestima y su desarrollo psicosexual y que le genera inseguridad sometimiento y frustración. Sus formas son el hostigamiento, el acoso, el tráfico, y la explotación sexual, el incesto, el estupro, y por supuesto esta la violación.

2.3.9.4. Violencia en los videojuegos

Alemania se ve conmovida desde hace unos años por la aparición en escena de adolescentes que, arma en mano, descargan su frustración matando e hiriendo a compañeros de escuela y maestros. Hace cuatro años, un adolescente entraba a una escuela de Erfurt matando a 16 personas y luego suicidándose. Hace menos de un mes, un joven de 18 años sembró el terror en un establecimiento escolar de Emsdetten, terminando con su vida. ¿Qué se esconde tras de la locura, aparentemente sin motivo, que convierte a jóvenes en criminales y suicidas? (Papaleo, 2006) La asociación de menores con mayor número de conductas agresivas y que eligen jugar GTA (San Andreas) parece ser pre-existente a la situación de investigación. Podría pensarse que precisamente los niños con mayor propensión a la agresión proactiva

son los que buscan actividades lúdicas en donde expresar esta agresión. Desde la perspectiva de género, las posibles implicaciones de que los niños y niñas sigan con el acceso indiscriminado a los juegos violentos, es que se incrementa la probabilidad de crear identidades en donde la conducta de agresión sea una forma natural de relacionarse. Al estar ensayando una y otra vez, a través de los personajes, conductas asociadas con el crimen, se considera que aprenderán que este es un camino válido para interactuar con sus congéneres. Y si en el videojuego las mujeres pueden ser violentadas, humilladas y abusadas, el aprendizaje se instaurará y la violencia de género se perpetuará. Los modelos de género, entonces sugieren a los niños que deben ser fríos y controladores, calculando los beneficios y utilizando así la agresión proactiva. Una acotación interesante es que, a las niñas y niños, en forma diferenciada, sus padres o tutores no les permitieron en mayor porcentaje “oficialmente” participar en la investigación, pues se restringió a las niñas en mayor medida que participaran en el estudio. Esto se puede interpretar como una pauta de la cultura de género existente en donde a las mujeres no se les permite demostrar la agresión y se le limita más en participación de actos públicos, pues se les informaba que el estudio era sobre la conducta agresiva. (Varela y Vizcarra 2014)

Evidentemente la violencia está presente en la vida real; es un hecho que no podemos ignorar. Se encuentra a nuestro lado; muchas veces en casa del vecino. Cada día hay seres humanos que son asesinados, torturados o maltratados. No podemos actuar como si la violencia no existiera, pues, en cualquier caso, los niños siempre acaban descubriendo que la violencia existe realmente. Esto no significa, sin embargo, que tengamos que poner delante de sus ojos las más crudas imágenes de violencia, dejándolos solos frente a ellas.

2.3.9.5 Índice de violencia en los jóvenes video-jugadores.

Existen evidencias de que la práctica de ciertos videojuegos violentos provoca efectos adversos en cuanto al comportamiento normal de estudiantes que se encuentran en la institución educativa. En un estudio de 1500 jóvenes estadounidenses y japoneses se ha realizado una investigación profunda de la cual podemos tomar tres conclusiones que han sido realizados de forma independiente. Anderson, (2008)

Jóvenes de todo el planeta juegan con videojuegos violentos por largas horas a la semana, actividad que puede elevar el grado de agresividad física.

Se ha comprobado los índices de violencia entre las culturas de alta en Estados Unidos y de baja en el Japón.

Una hipótesis de que la cantidad de utilización de los videojuegos a principios de un periodo escolar puede producir cambios en lo posterior incluso varios meses después de controlar estadísticamente por sexo y agresividad física anterior.

Uno de los mayores factores son los aspectos emocionales y más que todo si tomamos en cuenta que los videojuegos pueden influir en primera o tercera persona a una emoción de euforia en los jugadores.

Con los juegos de rol, en primera y tercera persona y la manipulación directa se produce una fuerte inmersión entre el mundo de objetos vs comunicación con intermediario, estas son producidas también entre estudiante y jugador y el mundo virtual que lo representa, esto aparece como una interacción entre personas.

Los niños y adolescentes debido a las etapas vulnerables de desarrollo por las cuales están pasando, son muy susceptibles a las influencias del medioambiente. Se encuentran en una edad de constantes cambios y aprendizajes, por lo tanto los estímulos y valores que reciban deben ser óptimos. Pero lo más importante para los fabricantes es vender más, los videojuegos explotan la violencia y a los productores no les importa mucho que vayan a ser consumidos por jóvenes menores de edad.

La competencia por el mercado hace que cada vez los contenidos incrementen su violencia, como algunos reportes señalan, inicialmente, Nintendo no tenía juegos con alto contenido de violencia, pero después de 1992 que reporto ventas del 24% contra un 68% que presento Sega por tener juegos más violentos, cambiaron su tendencia lanzando juegos como los de Sega. (Rodríguez y Moncayo, 2012)

2.3.10 Agresividad

La agresividad es una tendencia a actuar o reaccionar de forma violenta, el término se asocia a la palabra competitividad, que es la proporción a acometer, atacar y embestir, es la pujanza para alcanzar cosas, emprender algo y obtener objetivos como resultado.

La agresividad tiene su origen en la biología, una ciencia que lo ha vinculado al instinto sexual, y al sentido de territorialidad, de todas formas el sentido de territorialidad también influye.

Podría ser que la agresividad es conjunto de patrones que pueden manifestarse con una variación desde las expresiones verbales y expresiones gestuales hasta las reacciones físicas, el lenguaje cotidiano asocia la agresividad con la falta de respeto, la ofensa o la provocación.

Existen dos tipos de agresividad, la activa y la pasiva. La activa se desarrolla a través de una conducta directa y violenta y directa, la agresividad pasiva, en cambio, se ejerce mediante una forma de sabotaje.

Los especialistas también hablan de la agresividad secuencial, que aparece cuando una persona primero se comporta en forma tranquila y parece renunciar a sus derechos, pero después muestra un comportamiento agresivo cuando advierte que no consisten resultados.

Es importante destacar que la agresividad puede organizarse por factores internos o externos de la persona a la persona, por ejemplo, la adicción a las drogas es una de las causas de la agresividad. Los cambios emocionales, incluyendo la neurosis y la depresión, también son generadores de comportamientos agresivos. Todos hemos notado que en las series de televisión, en algunas noticias, en el cine y prácticamente en todos los medios de información masiva se ha aumentado el contenido de violencia, y a muchos espectadores, entre más violencia exista en la película que ve, el artículo o la serie de televisión, les parece que es más emocionante y divertido.

De esta manera se han ido saturando algunos sentidos, a tal punto que ahora es necesario presentar una mayor violencia para generar y procurar emociones cada vez más fuertes en el espectador y así poder persuadir a los receptores, el consumidor se siente atraído hacia el nuevo producto en tanto este aporte mayor intensidad.

2.3.11. La violencia en los videojuegos como catarsis

El concepto de la catarsis es tan antiguo como Aristóteles, y fue retomado por

Sigmund Freud en el siglo 19, cuando utilizó la catarsis por primera vez como terapia, luego abandonándolo a favor del psicoanálisis.

La hipótesis de la catarsis plantea que dar a las personas enfadadas la oportunidad de expresar sus impulsos agresivos de formas relativamente seguras reducirá sus tendencias a llevar a cabo formas más dañinas de agresión.

Hay una percepción generalizada de que los “estallidos” de agresión son una forma eficaz de controlar la ansiedad y la agresión; sin embargo, a la hipótesis de la catarsis le faltan fundamentos; las investigaciones indican que ocurre lo contrario: hacer catarsis de la agresión de hecho aumenta la agresión en general. (Hogg y Vaughan, 2008)

La búsqueda de la violencia como diversión ha sido emprendida de manera especial en los Estados Unidos de Norteamérica. La cuestión que divide a los investigadores es la de saber si la violencia como diversión o distracción provoca o, por el contrario, disminuye la agresividad. Una escuela de psicología afirma que los individuos se vuelven menos agresivos después de haber visto, oído y leído relatos de violencia en los medios de comunicación (teoría de la catarsis). La escuela opuesta sostiene, en cambio, que los individuos se vuelven más agresivos después de tales relatos de violencia (teoría de la agresividad, de la estimulación o de la excitación).

Actualmente, la mayor parte de los científicos, psicólogos, sociólogos, criminólogos, educadores aceptan como válida la segunda teoría.

Algunos autores han llegado a la conclusión de que la agresión incluso puede verse incrementada por actividades agresivas, por ejemplo, Bushman, Baumeister y Sack

(1999) encontraron que la agresión se incrementaba en lugar de reducirse cuando se golpeaba un saco de boxeo.

2.3.12. La adolescencia frente a los videojuegos

Las motivaciones que llevan al adolescente a practicar con los videojuegos son variadas, permiten vivir una aventura en primera persona donde el adolescente pone en práctica estrategias en un entorno virtual sin consecuencias en la vida real; infieren en valores como la tecnología, la informática y la novedad; son cómodos, accesibles y económicos y se pueden realizar en grupo o en solitario, en casa o en un cyber; influyen en la autoestima, la confianza en uno mismo y la capacidad de superación y son emocionalmente estimulantes debido a su intensidad y rapidez. (Castellana, Sánchez-Carbonell, Beranuy y Graner, 2007)

Es algo reconocido por todos que los videojuegos encierran un enorme atractivo especialmente para los niños: nadie duda del poder que siempre han tenido las distintas formas narrativas para transmitir emociones, sentimientos y conectar con los valores propios de cada sociedad: así ha sido con los mitos, cuentos y leyendas, novelas, películas, series, letras de canciones o simples narraciones de historias cotidianas contadas por familiares, amigos y compañeros. Todos ellos cumplen con esa función de dar nombre, educar e interpretar nuestros sentimientos. Los videojuegos, concretamente los que tienen estructura narrativa, contribuyen también con esa forma de educación sentimental independientemente de que esa no sea su intención. (Soloaga, 2006)

2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Agresividad.- este término hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde

la pelea ficticia hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. La palabra agresividad procede del latín, en el cual es sinónimo de acometividad. Implica provocación y ataque.

Es un concepto originario de la biología, que ha dado relevancia a su vínculo con el instinto sexual y el sentido de territorialidad, que también es asumido por la psicología.

Influencia.- La influencia es el poder de una persona o cosa para determinar o alterar la forma de pensar o de actuar de alguien, o el efecto, consecuencia o cambio que produce una cosa en otra. La influencia es la calidad que otorga capacidad para ejercer control sobre el poder por alguien o algo.

Imitación.- Es reproducir una conducta ajena Los individuos se dejan influir por las acciones de otros y se someten a modelos de conducta externos, sin ningún sentido crítico. La tendencia a la imitación es inversamente proporcional a la inteligencia y autonomía de las personas.

Identificación.- Es, la conducta, las habilidades, las creencias y la historia del individuo en una imagen consistente de sí mismo(a). La identidad es una búsqueda de toda la vida, la cual se enfoca durante la adolescencia y puede repetirse durante la edad adulta. Los conflictos que involucran el proceso sirven para estimular el crecimiento y el desarrollo. Así, para alcanzar un buen nivel de autoestima se debe, antes que nada, descubrir la propia identidad.

Persuasión.- Es el proceso de guiar a la gente hacia la adopción de una idea, actitud, o acción mediante significados racionales y simbólicos (aunque no siempre lógicos). Es una estrategia de resolución de los problemas que confía en "peticiones" más que

en la **coacción**. Hacer que alguien adopte una manera de pensar o de actuar mediante el uso de argumentos ya sea que cambien sus pensamientos y opiniones en creencias, o métodos de ver la vida.

En resumen, es el uso de una manera, acción o palabra para convencer a otros.

Juego.- Es una actividad utilizada para la diversión y el disfrute de los participantes. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas. Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce de quienes lo practican.

Video juegos.- Es un juego que involucra la interacción de un jugador con una interfaz de usuario para generar una respuesta visual y sonora (entre otros tipos) en un dispositivo electrónico utilizado para jugar videojuegos, son conocidos como plataformas. Por ejemplo, PC, consola de juegos, etc. Y que generalmente produce adicción en los usuarios.

Actitud.- es la forma de actuar de una persona, el comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas. En este sentido, puede considerarse como cierta forma de motivación social -de carácter, por tanto, secundario, frente a la motivación biológica, de tipo primario- que impulsa y orienta la acción hacia determinados objetivos y metas.

Curiosidad.- cualquier comportamiento inquisitivo natural, evidente por la observación en muchas especies animales, y es el aspecto emocional en seres vivos que engendra la exploración, la investigación, y el aprendizaje.

Motivación.- La motivación puede definirse como el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo.

Adicciones.- una enfermedad física y psicoemocional, según la Organización Mundial de la Salud. En el sentido tradicional es una dependencia hacia una sustancia, actividad o relación (codependencia).

Autoestima.- Es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter.

Violencia.- Es el tipo de interacción humana que se manifiesta en aquellas conductas o situaciones que, de forma deliberada, provocan, o amenazan con hacerlo, un daño o sometimiento grave (físico, sexual o psicológico) a un individuo o una colectividad.

Emociones.- Son reacciones psicofisiológicas que ejercen una representación de modos de adaptarse a medios con uno mismo.

Valores.- es un principio que radica en la ética cuyo fin es convertirse en una virtud que nos ayuda alcanzar la plenitud total del ser humano.

Ética.- es una ciencia, que estudia a las cosas por su causa, de lo universal y necesario, que se dedica al estudio de los actos humanos.

Relación.- es un vínculo de relación entre dos o más entidades y a su vez describe alguna descripción entre las mismas.

Juego.- es una actividad propia que se vincula con el aprendizaje, se utiliza para la participación y el disfrute de aquellos que participan, los juegos generalmente se diferencian del trabajo y el arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Interacción.- es una acción recíproca, entre dos o más personas o sujetos, objetos, sustancias o agentes.

Interfaz.- es un medio en el cual el usuario tiende a comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo normalmente suelen ser fáciles de entender y de accionar.

Respuestas.- aquello con lo que replicamos una conversación, pensamiento o acusación.

Dispositivos electrónicos.- es aquello que forma parte de un circuito electrónico, se suele encapsular, generalmente, en un material cerámico, metálico o plástico y terminar en dos o más terminales o pastillas mecánicas, se diseñan para ser conectados entre ellos mediante soldaduras para formar un determinado circuito.

Plataformas.- un sistema operativo, un gran software capaz de ejecutar determinadas aplicaciones compatibles con estas, también son llamadas plataformas algunas lenguajes de programación y videojuegos o juegos en red.

2.5 SISTEMA DE HIPÓTESIS

Los videojuegos que contienen violencia, influyen en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de Bachillerato paralelo “A” de la UNIDAD EDUCATIVA “Pedro Vicente Maldonado”, cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo durante el primer quimestre periodo septiembre 2014 febrero 2015.

2.6 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

2.6.1 Variable Independiente

Video Juegos

2.6.2 Variable Dependiente

Conducta agresiva

CUADRO No.2. 1 VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Conducta agresiva	Conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea física hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. Es un concepto originario de la biología, que ha dado relevancia al instinto sexual el sentido de territorialidad, que también es asumido por la psicología	Física Verbal Psicológica Sexual	Golpes, Patadas, Empujones Palabras hirientes, Insultos Amenazas Intimidación Humillación Acoso Violación	Encuesta Cuestionario

CUADRO No.2. 2 VARIABLE INDEPENDIENTE				
VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Video Juego	Es una acción que involucra la interacción de un jugador con una interfaz de usuario para generar una respuesta visual y sonora. Entre otros tipos son dispositivos electrónicos compuestos por mecanismos de chips	Plataformas Disparos Peleas Simulación Deportivos	Mario Bros. Call of Duty Kingdom Fighter Guitar Hero Tony Hawk 2, Fifa 14	Encuesta Cuestionario

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. MÉTODO CIENTÍFICO

Que confluye el **método inductivo, deductivo**, porque partimos desde el problema observado en las prácticas pre profesionales para llegar a conclusiones de carácter general y el registro de los mismos.

Analítico sintético, ya que se analizó el problema existente en los estudiantes objeto de estudio, para continuar con la clasificación de los hechos y evaluación de los mismos

Tipo de investigación.-

Descriptiva explicativa, ya que se analizó los componentes de las dos variables planteadas en la hipótesis, variable independiente videojuegos, con la segunda variable dependiente agresividad.

Reflexivo – crítico sobre hechos cumplidos realizamos la investigación después de observar el problema en el tiempo de prácticas realizadas en la institución.

De campo, ya que se recolectaron los datos en la institución donde existe el problema con estudiantes de primero y segundo año de bachillerato

Bibliográfica, ya que la información utilizada en el marco teórico la hemos recolectado de libros artículos folletos y revistas publicaciones etc.,

Diseño de la investigación.-no experimental porque no se influyen en las variables, de campo porque se investiga en el lugar de los hechos es correlacional porque examina las relaciones causales y determina el efecto de una variable sobre otra

Tipo de estudio.- investigación transversal por cuanto se realizará en un periodo determinado, investigación según el tiempo de la ocurrencia de los hechos según el periodo y secuencia de estudio.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1 Población

CUADRO No.3.1
La investigación se realizó sobre una población total de 71 estudiantes.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Primero año bachillerato	35	49%
Segundo año de bachillerato	36	51%
TOTAL	71	100%

Fuente: Secretaría de la Institución
Realizado Por: Blas Alonso Solano Castillo

3.2.2 Muestra

Dado que la población es pequeña, se trabajó con toda la población

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Encuesta sobre los videos juegos dirigida a los estudiantes de Primero y Segundo año de Bachillerato paralelo A de la Unidad Educativa ya que permitirá la recolección de la información consultada, esta encuesta consta de 10 preguntas y se realizó para establecer las actitudes de los estudiantes que utilizan videojuegos, y qué

sensaciones les provoca al asistir a salas de juegos en red, y ficha de observación de comportamiento y conducta.

3.4 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTOS Y ANÁLISIS DE DATOS

Una vez elaborados los instrumentos de investigación, se procedió a la aplicación de los mismos de acuerdo a la especificación de la población, de manera directa entre los investigadores y los sujetos investigados, siendo estos los estudiantes Primero y Segundo año de Bachillerato paralelo a de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”, cantón, Riobamba provincia de Chimborazo, correspondiente al primer quimestre periodo septiembre 2014 febrero 2015. Con los resultados obtenidos, se realizó la tabulación respectiva, receptando información y elaborando cuadros estadísticos de frecuencias y porcentajes, los mismos que sirvieron para el análisis cualitativo y cuantitativo, a fin de verificar y dar respuestas a los interrogantes de la investigación y a su vez establecer conclusiones y recomendaciones.

3.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

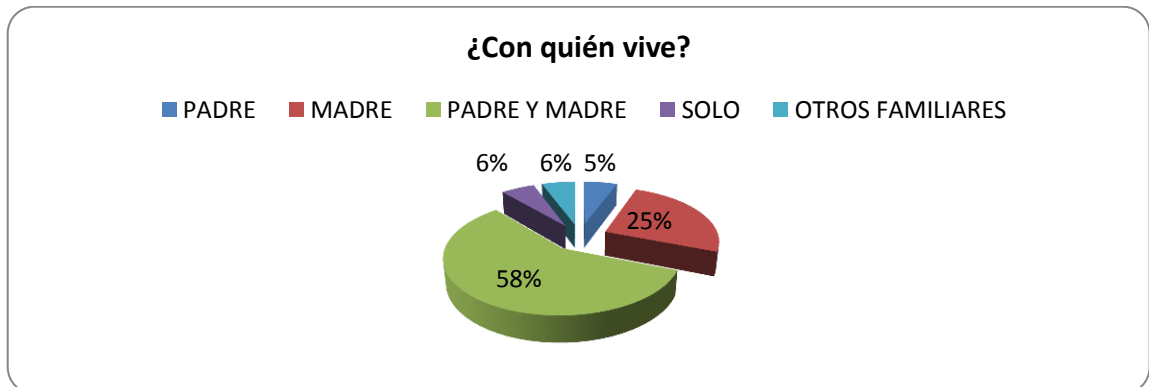
Pregunta no. 1: ¿Con quién vive?

CUADRO No. 3.5.1

ITEMS	CANTIDAD	%
PADRE	4	5%
MADRE	18	25%
PADRE Y MADRE	41	58%
SOLO	4	6%
OTROS FAMILIARES	4	6%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado
Elaborado por: Blas Solano

GRÁFICO No. 3.5.1



Fuente: Cuadro 3.5.1
Elaborado por: Blas Solano

a) **Análisis.**-De una población total de 71 encuestas el 58% viven con sus padres, el 25% con su madre, 6% viven solos o con otros familiares y el 5% viven con el padre.

b) **Interpretación.**- Estos resultados demuestran que la mayoría de estudiantes están bajo el cuidado de una familia nuclear y sólida en la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado. Es recomendable que los padres de los estudiantes se involucren en las actividades de sus hijos.

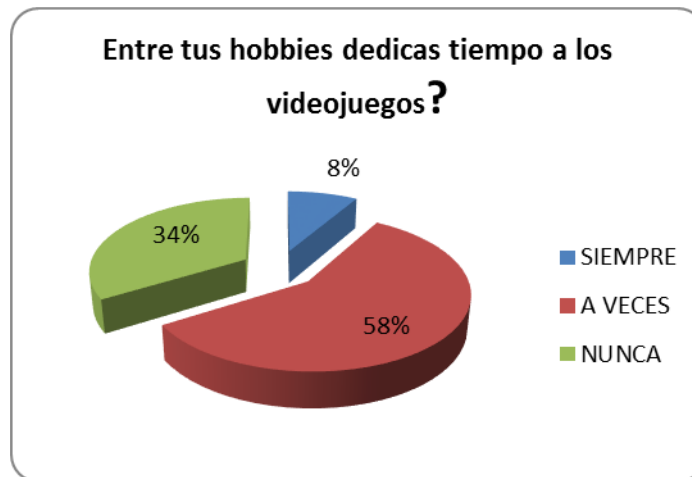
Pregunta no. 2: ¿Entre tus hobbies dedicas tiempo a los videojuegos?

CUADRO No. 3.5.2

ITEM	CANTIDAD	%
SIEMPRE	6	8%
A VECES	41	58%
NUNCA	24	34%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado
Elaborado por: Blas Solano

GRÁFICO No. 3.5.2



Fuente: Cuadro 3.5.2

Elaborado por: Blas Solano

a) Análisis.-Del total de la muestra el 58% de la población a veces dedica su tiempo libre para videojuegos, el 34% nunca utiliza su tiempo para video juegos y el 8% siempre utiliza su tiempo de ocio para video juegos.

b) Interpretación.-Mediante la gráfica observamos que un gran porcentaje asiste a los videojuegos. Como es notorio las edades son vulnerables para ejercer distractores externos. Recomendamos limitar el tiempo de su uso y el contenido de los videojuegos.

Pregunta no. 3. ¿Dedicas horas a los videojuegos educativos?

CUADRO No. 3.5.3

ITEMS	CANTIDAD	%
SIEMPRE	5	7%
A VECES	24	34%
NUNCA	42	59%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado

Elaborado por: Blas Solano

GRÁFICO No. 3.5.3



Fuente: Cuadro 3.5.3

Elaborado por: Blas Solano

a) Análisis.-El 58% de la población cree que nunca dedica horas a los videojuegos educativos, el 34% cree que solo a veces dedica horas a videojuegos educativos, el 7% cree que siempre.

b) Interpretación.-Muchos de los estudiantes no dedican su tiempo a videojuegos educativos, y es notorio el alto índice de juegos violentos que existen en el mercado. Recomendamos a los jóvenes que tomen en cuenta los juegos educativos como una alternativa.

Pregunta no. 4: ¿Te distraes con videojuegos violentos?

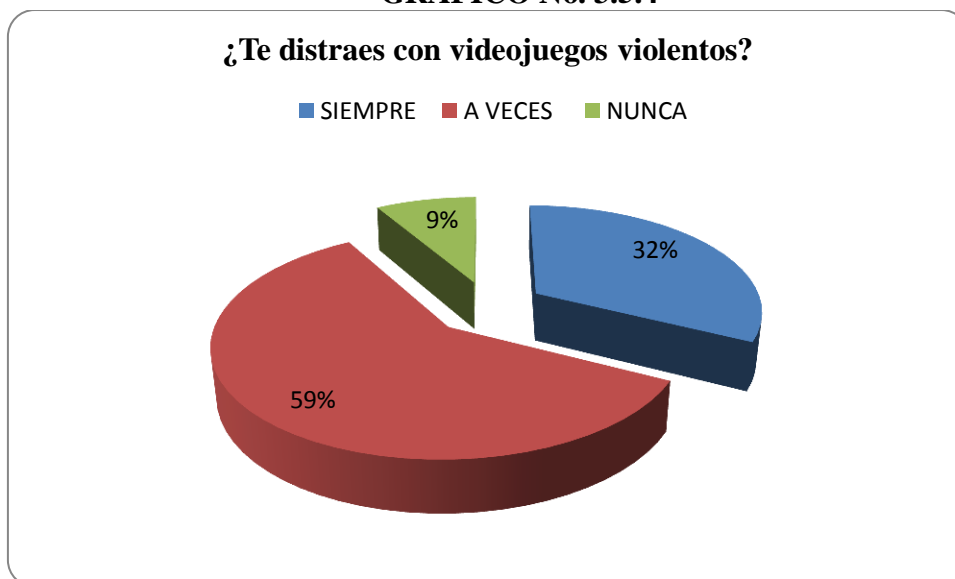
CUADRO No. 3.5.4

ITEM	CANTIDAD	%
SIEMPRE	23	32%
A VECES	42	59%
NUNCA	6	9%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado

Lugar: Riobamba, Ecuador

GRÁFICO No. 3.5.4



Fuente: Cuadro 3.5.4

Elaborado por: Blas Solano

a) Análisis.-El 59% de la población encuestada dice que a veces se distrae con videojuegos violentos, el 32% siempre se distrae con videojuegos violentos y el 9% nunca.

b) Interpretación.-Observamos la influencia de la violencia en los videojuegos y el grado de atención de los jóvenes a la hora de practicar los mismos, es recomendable reemplazar estos juegos con otros de contenido inofensivo para el desarrollo social.

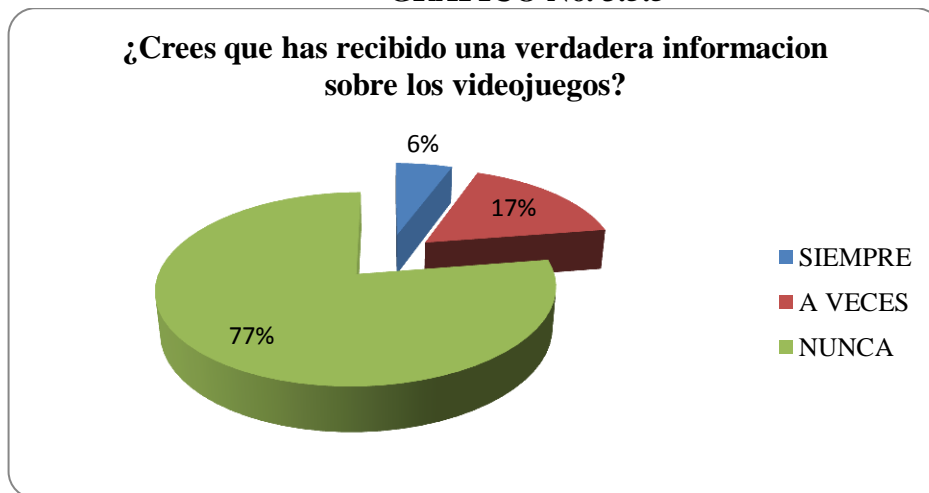
Pregunta no. 5: ¿Crees que has recibido una verdadera información sobre los videojuegos?

CUADRO No. 3.5.5

ITEM	CANTIDAD	%
SIEMPRE	4	6%
A VECES	12	17%
NUNCA	55	77%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado
Elaborado por: Blas Solano

GRÁFICO No. 3.5.5



Fuente: Cuadro 3.5.5

Elaborado por: Blas Solano

a) Análisis.-El 77% de la población consultada dice que nunca ha recibido información de los videojuegos, el 17% dice que a veces y el 6% siempre.

b) Interpretación.- Es evidente la carencia de información en este gráfico acerca de los videojuegos, recomendamos implementar programas informativos sobre el uso de videojuegos y sus consecuencias.

Pregunta no. 6: ¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas?

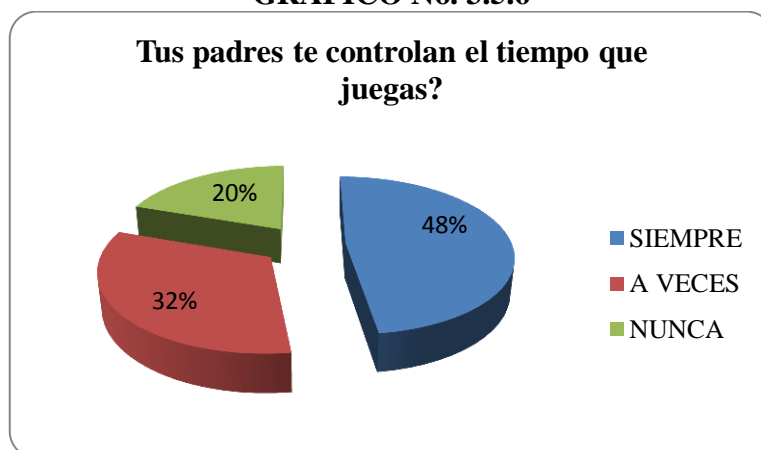
CUADRO No. 3.5.6

ITEM	CANTIDAD	%
SIEMPRE	34	48%
A VECES	23	32%
NUNCA	14	20%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado

Elaborado por: Blas Solano

GRÁFICO No. 3.5.6



Fuente: Cuadro 3.5.6

Elaborado por: Blas Solano

a) Análisis.-Del total de encuestas el 48% siempre tiene control de sus padres sobre el tiempo de juego, el 32% dice que a veces son controlados y 20 % dice que nunca.

b) Interpretación.-Del cuadro observamos, que algunos de los estudiantes en muchas ocasiones son descuidados al momento de utilizar los videojuegos, sería recomendable que los padres tomen en cuenta el uso del tiempo libre de sus hijos.

Pregunta no. 7: ¿Después de jugar adquieres autocontrol y estabilidad emocional?

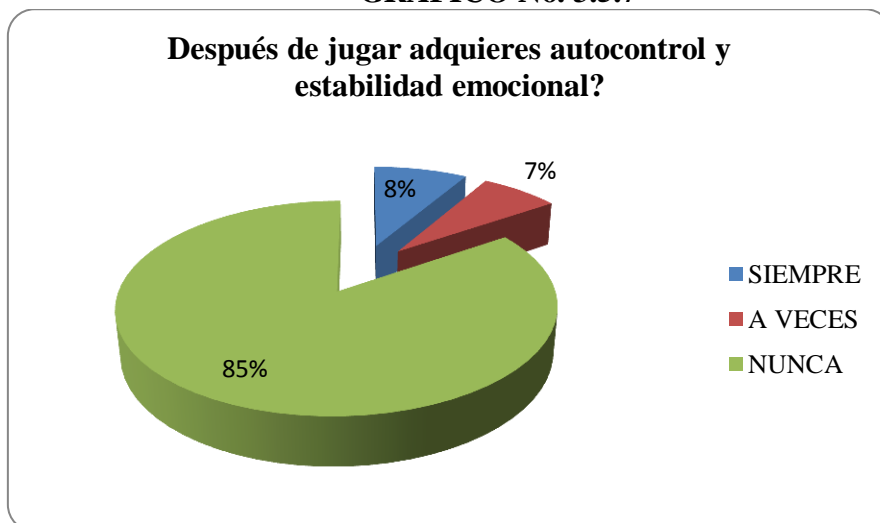
CUADRO No. 3.5.7

ITEM	CANTIDAD	%
SIEMPRE	6	8%
A VECES	5	7%
NUNCA	60	85%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado

Elaborado por: Blas Solano

GRÁFICO No. 3.5.7



Fuente: Cuadro 3.5.7

Elaborado por: Blas Solano

a) Análisis.-El 85% de la población consultada dice que nunca ha adquirido autocontrol y estabilidad emocional después de jugar, el 8% dice que siempre y 7% a veces.

b) Interpretación.-Mediante el grafico observamos que a un gran número de estudiantes le afecta, emocionalmente el no tener autocontrol a la hora de jugar con videojuegos, recomendamos que los orientadores impartan hábitos de autocontrol mediante la disciplina deportiva.

Pregunta no. 8: ¿Los juegos violentos son mejores que los libros?

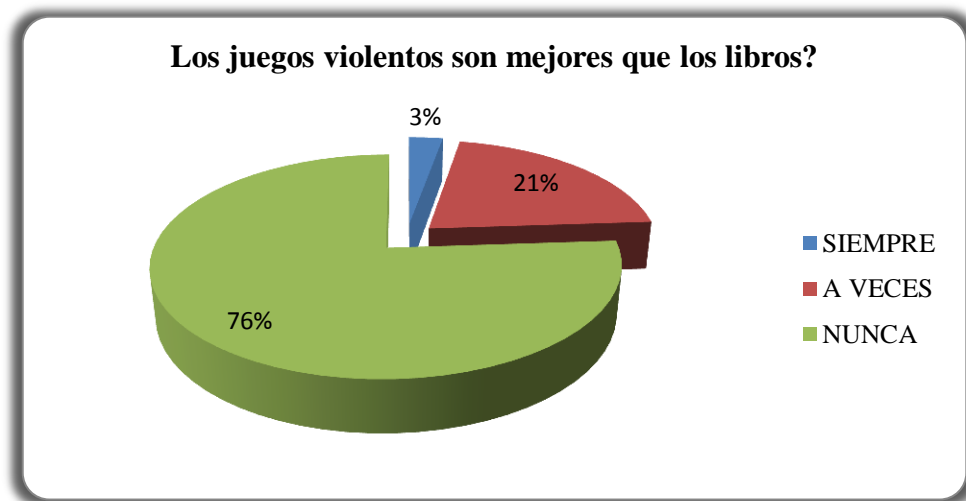
CUADRO No. 3.5.8

ITEMS	CANTIDAD	%
SIEMPRE	2	3%
A VECES	15	21%
NUNCA	54	76%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado

Elaborado por: Blas Solano

GRÁFICO No. 3.5.8



Fuente: Cuadro 3.5.8

Elaborado por: Blas Solano

El 76% de la población cree que los juegos violentos nunca son mejores que los libros, el 21% piensa que a veces y 3% cree que siempre.

INTERPRETACION: Los estudiantes en su mayoría están conscientes de que los libros y una lectura es mejor para su vida que un videojuego, recomendamos que sigan cultivando la lectura, como mecanismo de superación y liberación personal.

Pregunta no. 9: ¿Prefieres jugar con videojuegos que hacer deporte?

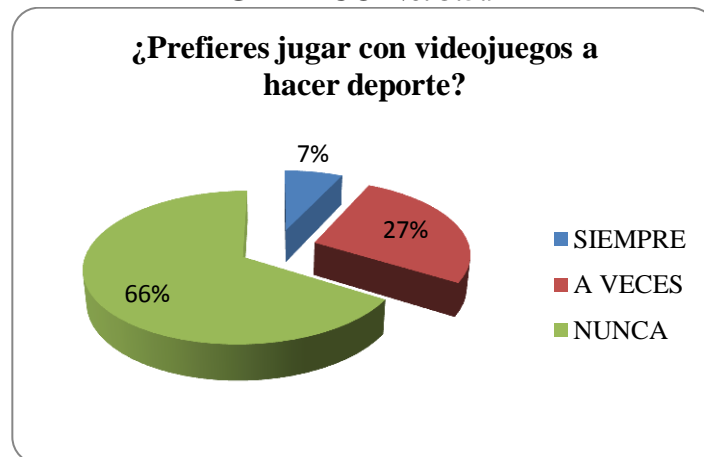
CUADRO No. 3.5.9

ITEM	CANTIDAD	%
SIEMPRE	5	7%
A VECES	19	27%
NUNCA	47	66%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado

Elaborado por: Blas Solano

GRÁFICO No. 3.5.9



Fuente: Cuadro 3.5.9

Elaborado por: Blas Solano

El 66% de la población encuestada prefiere hacer deporte, el 27% a veces prefiere jugar con video juegos, y 7% prefiere jugar con video juegos a hacer deporte.

INTERPRETACION: A los estudiantes les gusta practicar algún tipo de deporte pero la carencia de alternativas en cuestión de actividades deportivas les lleva a una vida sedentaria y a su vez vulnerable a factores de distracción externa como los videojuegos. Es recomendable darle la verdadera importancia a la educación deportiva para su salud física y psicológica.

Pregunta no. 10: ¿Después de los videojuegos puedes controlar tu carácter en clases?

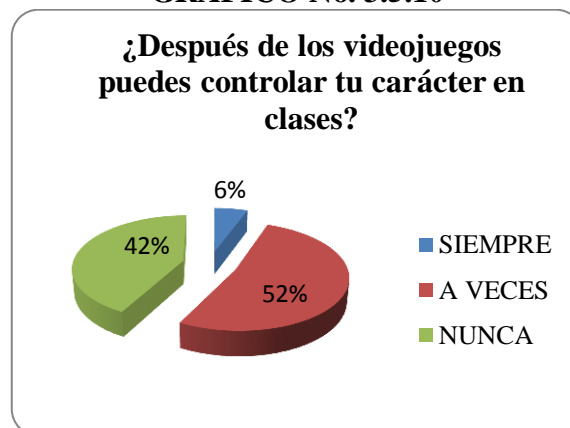
CUADRO No. 3.5.10

ITEM	CANTIDAD	%
SIEMPRE	4	6%
A VECES	37	52%
NUNCA	30	42%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Pedro Vicente Maldonado

Elaborado por: Blas Solano

GRÁFICO No. 3.5.10



Fuente: Cuadro 3.5.10

Elaborado por: Blas Solano

El 6% de la población piensa que siempre puede controlar su carácter en clases, el 52% piensa que a veces puede controlar su carácter en clases, y 42% piensa que nunca puede controlar su carácter en clases.

INTERPRETACION: Observamos mediante el gráfico que el videojuego es un factor directo en el comportamiento de un estudiante dentro del aula, recomendamos la información y difusión de esta investigación a padres de familia, estudiantes y profesores, con el fin de educar de forma integral sobre la influencia de los videojuegos en su conducta.

CAPÍTULO IV

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- La mayor parte de los estudiantes encuestados utilizan videojuegos frecuentemente.
- Tomamos en cuenta que los juegos que más prefieren los adolescentes son Call of Duty y World of Warcraft por su alto nivel de complejidad y violencia.
- La incidencia de los videojuegos en el comportamiento es evidente ya que la mayoría de estudiantes afirman su comportamiento agresivo después de usar estos juegos.

4.2 RECOMENDACIONES

- A los padres de familia que ellos sean los que administren el tipo de juegos y tiempo que se utiliza.
- Que docentes y orientadores cuiden del tipo de videojuego que sus estudiantes utilizan, protegiendo el contenido de los juegos que utilizan nuestros adolescentes y busquen prácticas apegadas a valores como el respeto y el buen vivir.
- La implementación de programas educativos de prevención en la institución acerca de los problemas de comportamiento y conducta y tipos de violencia en los videojuegos y como este problema influye en los video jugadores.
- Programas deportivos y actividades recreacionales para involucrar a estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Acuerdo ministerial 041-14 *Ministerio de Educacion, Quito, Ecuador*
<http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/ACUERDO-041-14.pdf>
- Anderson, C.A. & Dill, K.E. (2000). *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. (Los videojuegos y los pensamientos, sentimientos y conducta agresiva en el laboratorio y la vida)* *Journal of Personality and Social Psychology* Vol 78(4), 772-790. Columbia, EEUU
- Anderson, Craig (2008) *Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and United States (Efectos longitudinales de los video juegos violentos en la agresión en Japon y Estados Unidos)* *Revista – Pediatrics* Vol. 122 No. 5, pág. 1067-1072
- Arancibia, D. M. (2008). Guía de aprendizaje de ética
- Ausubel, D.P. (1973). Algunos aspectos psicológicos de la estructura del conocimiento. Elam, S. (comp), *Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum*, págs. 211-239. El Ateneo, Buenos Aires, Arg.
- Ausubel, D. P., Novak, J.D., Hanesian, H. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: Trillas.
- Bandura, A. y Ross, D., & Ross, S.A. (1961) Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1). Pags. 3-11
- Bandura, A. y Walters, R.H. (1963) El papel de la imitación *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*, Alianza Universidad: Alianza Editorial, Huánuco. Pág. 46
- Bandura, A. (1971) *Social Learning Theory*. Pag. 1-41 Nueva York: Imprenta General Learning

- Bonnafont, G. (1992) *Videogames and the child*. (Los videojuegos y los niños) Trabajo presentado en el seminario, *Myths and Realities of Play*. London, Inglaterra
- Bruner, J.S. (1966) *Hacia una teoría de instrucción*. Cambridge, MA, EEUU: Harvard University Press
- Bushman, B, Baumeister, R., y Stack, A. (1999) *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 76, No.3, pág. 367-376, Iowa: American Psychological Association.
- Calvo, Ana M. (2000) *Videos y jóvenes*, Cuadernos de pedagogía – 291 ISSN: 02100630 pág. 59-62 Islas Baleares, España
- Castellana, M. Sánchez-Carbonell, X. Beranuy, M. y Graner, C. (2007) *El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos*. Papeles del Psicólogo No. 3, Vol. 28 ISSN: 0214-7823 Barcelona
- Diario Expreso (2013) *Juegos preferidos en el Ecuador*.
http://expreso.ec/expreso/plantillas/nota_print.aspx?idArt=5389808&tipo=2
- Diario Esto es Ecuador (2014). *Top 10 videojuegos de 2014*.
http://estoesecuador.com/videos/Top_10_videojuegos_de_2014__Post_Script-vidp31um8D-pAg.html
- Estallo, J.A. (1994) *Videojuegos, personalidad y conducta*, Vol. 6 No 2. ISSN 0214-9915 CODEN PSOTEG Departamento de Psicología, Institut Psiquiàtric. Barcelona
- Fernandez, et. al (2002) Desarrollo Social. Enciclopedia de la Psicopedagogía pag. 221-231. Barcelona: Editorial Océano
- Galagovsky, L. R. (2004). *Del aprendizaje significativo al aprendizaje sustentable. Parte 1: El modelo teórico*. Enseñanza de las ciencias: Revista de investigación y experiencias didácticas vol. 2, no. 2, Págs. 229-240. Buenos Aires, Arg.

- Green, Alden (2010) *Grand-Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Videogames and What Parents Can Do.* (El gran robo de la infancia: la verdad sorprendente sobre los videojuegos y lo que pueden hacer los padres) *Academy of Child Adolescent Psychiatry* Volumen 49, Edición 7
- Grossman, D. (1995) *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society* (Acerca de matar: El costo psicológico de aprender a matar en la guerra y en la sociedad) ISBN 0-316-33000-0 Nueva York, EEUU: Back Bay Books
- Grossman, D. Degaetano, G. (1999) *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence* (Dejen de enseñar a matar a nuestros hijos: Una llamada a actuar en contra de la violencia en TV, películas, y videojuegos) (ISBN 0-609-60613-1) Nueva York, EEUU: Crown
- Heiland, H. (1993) Friedrich Foebel. *Revista Perspectivas*. Pags. 501-519 vol 13 no. 3-4 Paris: UNESCO
<http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/frobels.PDF>
- Hogg, M y Vaughan, G. (2008) *Psicología Social* 5ta Edición Madrid: Editorial Medica Panamericana S.A. Pág. 459
- Husen, T. (1988). *Nuevo análisis de la sociedad del aprendizaje* ISBN 84-7509-491-0 Madrid: Paidós Ibérica.
- Instituto nacional de Estadística y Censos. (2011) *Censos – Guayaquil, Ecuador* www.ecuadorencifras.gob.ec
- Kinder, M, (1991) *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games—From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (Jugar con el poder en películas, television, y videojuegos-desde los bebés Muppet hasta las Tortugas Ninja) Universidad de California Imprenta, Los Angeles C.A.
- Lin, S. & Lepper, M.R. (1987) *Correlates of Children's Usage of Videogames and Computers.* (Correlatos del uso de los videojuegos y computadoras en los niños) *Journal of Applied Social Psychology*. Volumen 17. Art. 1, pag. 72-93

- Lowenfield, M. (1967) *Play in Childhood* (El juego en la infancia) pag. 31 Nueva York: John Wiley and Sons
- Mead, Corey (2013) *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict* , Boston: Houghton Mifflin Harcourt
- Mitchell, Edna (1985) The Dynamics of Family Interaction Around Home Video Games (La dinámica de la interacción familiar alrededor de los videojuegos en el hogar). *Marriage & Family Review*. Vol 8(1-2) Pág. 121-135
- Moles, A. & Rohmer, E. (1972) *Psicología del espacio*. Paris: Casterman
- Mortal Kombat (1992-2011) Chicago, IL: Warner Bros.
http://es.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat_%28serie%29
- Muñoz, Ana. (S.F.) Motivación en Psicología; *¿Qué es la curiosidad?* Pag. 1
http://motivacion.about.com/od/psicologia_positiva/ss/La-Curiosidad.html
- Papaleo, C. (2006) *Videojuegos violentos predisponen a la agresividad*. Deutsche Welle. Alemania
- Parlebas, P. (1967) L'éducation physique: une pédagogie des conduites motrices. *Éducation Physique et Sport*, N° 88, Reed. En *Activités physiques et éducation motrice*, París, Éditions Revue Éducation Physique et Sport, 1976, Págs. 27-33.
- Puggelli, F.R. & Covelli, V. (2006) I videogiochi e il processo di socializzazione, in Marco Melai, A.Q.R.M. (ed.), *Pianeta Joystick: bambini e videogiochi. (Joystick, pedagogia y el videojuego)*, *Obiettivo Bambino: rischi e opportunità dall'infanzia all'adolescenza*: Disney Libri, Milan
[<http://hdl.handle.net/10807/8448>]
- Rodríguez, M.B. & Moncayo, M.J. (2012), *Incidencia de los juegos de video en el comportamiento de los estudiantes* pág. 30. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo
- Selnow. G.W. (1984) *Playing Videogames: The Electronic Friend* (Jugar a los videojuegos: el amigo electrónico). *Journal of Communication* Vol. 34 Art. No. 2 pág. 148-156

- Skinner, B.F. (1976) Libro: *About Behaviorism (Sobre el Conductismo)*. Nueva York y Toronto: RandomHouse, pág. 4
- Spacewar! (1961) Cambridge, M.A.:Atari.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>
- Solaga, P. (2006) *Efectos del uso de videojuegos en niños y adolescentes en España y EEUU. El Consumo Consciente como Factor Reductor de Efectos Nocivos* Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías-ISSN: 1697-8293 Madrid. Pág. 1-3
- Torsten, H. (1988) El trasfondo epistemológico del problema paradigmático en aspectos metodológicos de la investigación educativa. *Paradigmas de la Investigación en Educación; Un informe del estado de la cuestión*. II Congreso Mundial Vasco, Madrid pág.3
- UNESCO, (1989) El Manifiesto de Sevilla. Paris: Comunicacion e Informacion 7, Place de Fontenoy
- Vance, P.E. (2006) “Violent and Explicit Video Games: InformingParents and protectingChildren” (Los videojuegos violentos y explícitos: informando a los padres y protegiendo a los niños) Audiencia ante US House of Representatives. Pág. 1 http://www.esrb.org/about/news/downloads/pvtestimony_6_14_06.pdf
- Varela, Ma. Del Rocio y Vizcarra, E.I. (2014) Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva. Estudio con perspectiva de género, en la comunidad de Pantanal, Nayarit: Uaricha, Mexico11(24), pág. 91-105
- Walsh, David, Ph.D (2001) *Video Game Violence and Public Policy*, Chicago: National Institute on Media and the Family
- World of Warcraft ©2004 Blizzard Entertainment, Inc. Estados Unidos

Web grafía

- http://www.esrb.org/about/news/downloads/pvtestimony_6_14_06.pdf
- <http://hdl.handle.net/10807/8448>
- <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/frobels.PDF>
- http://motivacion.about.com/od/psicologia_positiva/ss/La-Curiosidad.html
- www.monografias.com
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>
- www.ecuadorencifras.gob.ec
- http://estoesecuador.com/videos/Top_10_videojuegos_de_2014__Post_Script-vidp31um8D-pAg.html
- http://expreso.ec/expreso/plantillas/nota_print.aspx?idArt=5389808&tipo=2
- <http://www.dw.de/videojuegos-violentos-predisponen-a-la-agresividad/a-2264322>
- <https://notaspsicologicas.wordpress.com>
- <http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/copyrightnotices.html>
- http://www.revistauaricha.umich.mx/Articulos/uaricha_1124_091-105.pdf
- <https://www.callofduty.com/advancedwarfare>
- <http://pediatrics.aappublications.org/content/122/5/e1067.full>

ANEXOS

ANEXO "A"

ENCUESTA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
ESCUELA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Nivel que cursa:.....Básico: Diversificado: Edad en años:

Vive con: Padre Madre Padre y madre Solo Otros familiares

Instrucción: La entrevista que Ud. se digna concedernos tiene como propósito conocer los diferentes aspectos que involucran la utilización de los videos juegos, pedimos que conteste honestamente, pues de tus respuestas depende la validez de este trabajo de investigación.

Encuesta

N.	Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
1	¿Con quién vive?			
2	¿Entre tus hobbies dedicas tiempo a los videojuegos?			
3	¿Dedicas horas a los videojuegos educativos?			
4	¿Te distraes con videojuegos violentos?			
5	¿Crees que has recibido una verdadera información sobre los videojuegos?			
6	¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas?			
7	¿Después de jugar adquieres autocontrol y estabilidad emocional?			
8	¿Los juegos violentos son mejores que los libros?			
9	¿Prefieres jugar con video juegos que hacer deporte?			
10	¿Después de los videos juegos puedes controlar tu carácter en clases?			

Gracias por tu colaboración.