

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Influencia de los videojuegos en los infantes.

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de
Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Autor.

Carlos Alberto Verástegui Cholán

PIURA– PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Influencia de los videojuegos en los infantes.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su
contenido y forma.

Carlos Alberto Verástegui Cholán. (Autor)

Dr. Segundo Alburqueque Silva. (Asesor)

PIURA– PERÚ

2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Piura, a los cinco días de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E.F. Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Fajoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Estil Susción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "Influencia de los videojuegos en los infantes", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en educación inicial al señor Carlos Alberto Verástegui Cholán.

A las NOVE horas VEINTE minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Carlos Alberto Verástegui Cholán, queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en educación inicial.

Siendo las NOVE horas con CINCUENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Fajoo.
Presidente del Jurado


Dr. Estil Susción Ynfante.
Secretario del Jurado


Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima
Vocal del Jurado

INDICE

RESUMEN	
INTRODUCCION.....	
CAPÍTULO I	
Objetivos generales.....	
Objetivos Específicos.....	
CAPÍTULO II	
Concepto de videojuego.....	
Historia de los videojuegos.....	
Categorías de juegos.....	
Videojuegos de acción.....	
Videojuegos Arcade.....	
Videojuegos de carreras.....	
Videojuegos de disparo.....	
Videojuegos de Tiempo real.....	
Videojuegos de estrategias.....	
Videojuegos de aventura.....	
Videojuegos de terror.....	
Videojuegos Survival Horror.....	
Videojuegos de rol.....	
Videojuegos SandBox.....	
Videojuegos de Puzzle.....	
Alcance de los videojuegos.....	
Controversias de los Videojuegos.....	
Imitación.....	
Consecuencias fisiológicas y psicológicas de los videojuegos en los niños	
Trastorno por videojuegos.....	
CONCLUSIONES.....	
REFERENCIAS CITADAS.....	
ANEXOS.....	

RESUMEN

Los videojuegos forman parte de la vida diaria, los niños están expuestos a muchos estímulos, es necesario determinar cuales les van a beneficiar, para apartar los estímulos de los niños.

Los videojuegos pueden aportar muchos beneficios, pero también pueden traer consecuencias a la salud de los infantes.

Es recomendable conseguir y clasificar información sobre los videojuegos a fin de orientar a los pequeños a la hora de su uso, los adultos deben formar parte activa de las actividades de los pequeños, por lo cual no pueden obviar una de las que más está al alcance de sus manos.

Palabras clave: Videojuegos, Beneficios, Aprendizaje.

INTRODUCCION

Los videojuegos han sido populares prácticamente desde el inicio de su existencia, a medida que fueron pasando las décadas fue creciendo la demanda, con ello aparecieron cientos de empresas que se dedicaron al desarrollo de los videojuegos.

La guerra por el dominio de este sector, dio a pie a que hubiera cada vez mas opciones, de las consolas fueron evolucionado, pasaron a los juegos portátiles, como el caso de gameboy o el play portátil, las computadoras debido a sus grandes capacidades de almacenaje y a su potencia, fueron ganando cada vez mas adeptos, el principal problema a la hora de adquirir uno de estos equipos era económica, pero ahora con el auge de la tecnología y la evolución de la misma esa barrera, es cada vez más salvable. Con la llegada de los teléfonos inteligentes, llegaron las aplicaciones, las cuales pueden ser adquiridas gran cantidad de manera gratuita.

Los niños son fácilmente influenciables, siendo los principales modelos de conducta sus padres y hermanos.

Es difícil determinar hasta que punto puede influir la tecnología en los infantes, por eso es sumamente importante que los adultos responsables, tengan la mayor información posible, que les ayude a elegir con criterio las limitaciones de dicha actividad.

Quiero expresar mis agradecimientos a todas las personas que hicieron posible este proyecto, a mi familia por su apoyo incondicional.

CAPITULO I

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS

1.1 Objetivos generales

Identificar la influencia de los videojuegos para los niños.

1.2 Objetivos específicos

- Establecer conceptos y categorías, conocer las consecuencias negativas y positivas de los hábitos de jugar videojuegos.
- Conocer el proceso de imitación y aprendizaje con videojuegos de los niños.

CAPITULO II

MARCO CONCEPTUAL

2.1 Concepto de videojuego

Los videojuegos son juegos en formato electrónico, se crea por medio de un software, buscan normalmente que el jugador se involucre de forma participativa en el sistema, para así lograr diferentes objetivos establecidos por el diseño y la trama del juego.

Los video juegos proponen una manera una dinámica que logra captar en su mayoría la atención del jugador, logrando un proceso reactivo, capaz de lograr un habito en la manera de procesar la información

2.2 Historia de los videojuegos

El primero videojuego que se puede catalogar como tal, fue creado por un científico, en 1958, en las instalaciones de un laboratorio, Edge (2016) explica: “El primer videojuego fue Tennis for Two y fue inventado en 1968 por Michael Higinbotham ”(p.27)

La idea era bastante simple e innovadora a su vez, se trataba de un osciloscopio conectado a una computadora, debido a los avances en materia tecnológica e industrial la idea parece rudimentaria y primitiva, pero cuando salió a la luz, causó un gran revuelo y popularidad, aunque su creador nunca se planteó monetizar, ni distribuir la idea.

La compañía Atari fue una de las pioneras referentes al tema de la creación, fue la primera en lograr grandes avances: el primero en lanzar un juego arcade, a su vez el primero en lanzar un juego para consola de casa.

El juego lanzado por la compañía Atari, tenía por nombre Pong (véase anexo 1), al igual que el juego creado en un laboratorio, era bastante simple y primitivo, pero debido a la posibilidad de alcanzar a las grandes masas, el juego se convirtió en un éxito sin precedente, logrando posicionar a Atari como una de las más grandes compañías de América.

García (2005) relata:

Pong supuso una auténtica revolución entre los juegos de las salas recreativas. Consistía en una surrealista simulación de una partida de tenis, jugado sobre una Pantalla de televisión. La representación era absolutamente simple. Dos rectángulos cumplían las funciones de jugadores y un pequeño cuadrado oscilaba de lado a lado de la pantalla.(p.18)

Debido al gran éxito y rentabilidad que demostró Atari, durante las dos décadas seguidas del liderazgo de Atari, muchas empresas intentaron emular el modelo.

El principal problema que encontraron fue que el software para desarrollar los juegos, era mucho más costoso que las ganancias obtenidas, ya que los dueños de salas de entretenimiento no deseaban pagar precios exorbitantes, que en promedio solían superar más de los 1000 dólares.

En 1975, el mundo seguía con la fiebre del juego Pong, la compañía Nintendo de Japón, un par de años antes, decidió lanzar una consola, la cual fue un rotundo fracaso, a pesar de los resultados obtenidos, Nintendo no se dio por vencido, sacando al mercado la “Nintendo Color TV” (véase anexo2), animando a otras empresas a lanzar sus propias consolas y videojuegos.

Nintendo animado por resultados obtenidos, en 1983, decide lanzar una de las que se convertiría en uno de sus productos más emblemáticos, su consola Nintendo Entertainment System, mas conocida como NES, la cual contaba con una amplio catalogo de juegos, fue tal el éxito, que la compañía SEGA lanzo su propio consola basada en el NES, véase anexo 3.

Durante los siguientes años, la lucha entre SEGA y NINTENDO se hizo inevitable, dando como salto definitivo, la creación de la Game Boy, por parte de Nintendo, como resultado de una feroz batalla por el dominio del sector, en 1994, hace su entrada triunfal SONY, con su PlayStation.

Después de muchos fracasos, por parte de la compañía SEGA, esta se dedicó a la creación y distribución de juegos, renunciado así a la idea de su propia consola.

Con la llegada de nuevos procesadores, la capacidad de gráficos fue mejorando a pasos gigantes, dejando atrás el sistema de 16 BITS.

A pesar de los grandes avances de las computadoras, las cuales en promedio superan en algunas consolas sus capacidades, estas siguen teniendo una gran aceptación en el mercado, el sistema abierto y amigable de Windows, sumados a los costes de creación y distribución convierten a los potenciales enemigos de las consolas.

Microsoft incursiono en el mundo de las consolas, trayendo al mercado la XBOX, a pesar de sus desventajas referentes a su mal diseño y rendimientos, tuvo aceptación por parte del publico, siendo respaldados por su catalogos de juegos.

Si bien la popularidad de las salas arcades disminuyo a partir del 2010, a raíz de la guerra de las consolas, la cual a permitido gracias a la globalización, un mayor poder adquisitivo y con ello la posibilidad de adquirir bienes, como lo son las consolas.

En fechas cercanas al año 2018, las marcas que denominan el mercado son: Microsof, Nintendo y Sony.

El 6 de julio del 2016, Nintendo lanzo Pokémon go! uniéndose a la plataforma de Android y IOS, dando un paso que muchos consideran el próximo escalón de los videojuegos.

La mayoría de las personas, tienen hoy un teléfono Smartphone, el sistema Android permite descargar muchos juegos, sin invertir de manera inicial dinero, la mayoría de las APPS, apuestan al sistema de micro pagos, lo cual a a larga puede ser mas costoso para el usuario.

2.3 Categorías de juegos

Desde que se crearon los primeros videojuegos, los cuales eran simples en su sistema de interacción, hasta la época de las APPS, surgieron muchos métodos para involucrar al jugador, dividiendo así por temática, edad y contenido el juego, los juegos se pueden clasificar de la siguiente manera:

- Arcade
- Accion
- Carreras
- Disparos
- Tiempo real
- Estrategia
- Simulacion
- Aventura
- Terror
- Survival horror
- Rol
- Sandbox
- Puzzle

2.3.1 Videojuegos de acción

De esta categoría suelen salir muchas hibridaciones, en este tipo de juego el jugador debe usar sus destrezas físicas, mayormente para superar obstáculos y lograr ciertos objetivos.

Algunos ejemplos son:

- Destiny 2014
- Grand Theft Auto
- Counter-Strike

2.3.2 Videojuegos Arcade

Blanco 2016, señala: “Las maquinas arcades fueron las primeras grandes maquinas de videojuegos disponibles en centro comerciales públicos ”(p.62)

Ahora, se suele denominar a los juegos arcades, aquellos que intentan emular el sistema y los controles de los primeras maquinas disponibles para el entretenimiento del publico, véase anexo 4.

Algunos ejemplos:

- Space Invaders
- Dig dug
- Out Run

2.3.3 Videojuegos de carreras

Como su nombre lo indica, suelen ser carreras, de competición, ya sean de autos, motos y menos comunes, vehículos acuáticos, véase anexo 5.

Suele ser un circuito de carreras, donde el jugador tendrá un cantidad de tiempo y otros competidores a vencer.

Algunos ejemplos:

- Mario kart
- DriveClub
- Burtnout Paradise

2.3.4 Videojuegos de disparo

Son un de los que más popularidad tienen, además que en su mayoría por su contenido violento y explícito son categorizados para mayores de 17 años.

Algunos ejemplos son:

- Doom
- Overwacht (véase anexo 6)
- Battlefield

2.3.5 Videojuegos de Tiempo real

Son juegos en tiempo reales, llamados Juegos multijugador masivos online, en ellos suelen participar varios jugadores, de forma masiva, los objetivos del juego están a función de la trama e interés del participante, no suelen tener un único interés, si no que a fin de obtener mas usuarios suelen proporcionar varias experiencias e historias.

Algunos ejemplos son

- Dofus
- Guild Ward (véase anexo7)
- Lineage

2.3.5 Videojuegos de estrategias

Juárez (2007) define: “Se caracterizan por la necesidad de planificar y ordenar de forma inteligente acciones y recursos para conseguir un objetivo final” (p.24)

Algunos ejemplos son:

- Age of empires
- Clash of clans
- Rise of Nations

2.3.6 Videojuegos de simulación

Garcia (2005) expone: “Son videojuegos donde el jugador/a se sumerge en un mundo virtual que simula aspectos reales de la vida. Se pueden clasificar estos videojuegos en simuladores o constructores ” (p.37)

Algunos ejemplos son:

- Los sims
- Spore
- Animal Crossing

2.3.7 Videojuegos de aventura

Este tipo de juego suele ser un mix de varias categorías y estrategias, Normalmente se usa la resolución de puzles y el uso de estrategias, véase anexo 8.

Algunos ejemplos son:

- Mario Bros
- Tomb Raider
- Life is strange

2.3.8 Videojuegos de terror

Los juegos de terror suelen basarse en situaciones que creen horror en el espectador, teniendo que superar numerosos obstáculos, generalmente giran en torno a una trama, donde el jugador tendrá que desenvolverse en medio de situaciones difíciles.

Algunos ejemplos son:

- Until Dawn
- Obscure
- Silent Hill

2.3.9 Videojuegos Survival Horror

Algunos los clasifican como un subgénero del terror, mientras que otros mencionan que es una categoría por derecho propio, al respecto Joana (2015) opina: “Se crean juegos muy buenos a base de terror psicológico, una buena ambientación y un apartado sonoro”(p.14)

Algunos ejemplos son:

- Resident Evil
- The Evil within 2
- Alan Wake

2.3.10 Videojuegos de rol

Es un juego, donde el principal atractivo suele ser la personificación de un personaje, o de un papel, a menudo estos acompañan los juegos en tiempo real.

Algunos ejemplos son:

- Diablo
- World Of Warcraft

- Final Fantasy

2.3.11 Videojuegos SandBox

Es un mundo o espacio abierto, con una línea que permite al jugador, modificar diversos aspectos de su entorno y controlar algunas fases como si fuera el creador.

Algunos ejemplos son:

- Minecraf
- 7 Days for die
- Terraria

2.3.12 Videojuegos de Puzzle

Suelen ser clasificados como videojuegos de inteligencia, son juegos donde se debe utilizar la lógica, para resolver los diferentes niveles o acertijos que se presentan, a lo largo del juego.

Algunos ejemplos son:

- Tetris
- Candy Crush
- Portal 2

2.4. Alcance de los videojuegos

El alcance suele estar debilitado principalmente a la capacidad adquisitiva de la persona interesada, en una sociedad modernizada y globalizada, normalmente no suele representar una gran obstáculo.

Debido a los diversos métodos de pagos, entre los cuales se encuentra el efectivo, crédito o cuotas, la preocupación mayor para los padres y representantes sería el beneficio de adquirir dichos juegos, donde según el formato, muchos de ellos pueden adquirirse gratuitamente.

No es un hecho aislado ver niños con una Tablet o un smarphone, dejando en muchos casos el instrumento sin supervisión de un mayor, que pueda cumplir con la función de orientar o aclarar dudas que puedan surgir referentes a un tema.

Uno de los apoyos para captar público, suele ser el lucrativo negocio de la publicidad, elemento bastante común en las aplicaciones gratuitas del sistema Android.

Debido a la rapidez, evolución y fácil adquisición, las apps tienen un rango mayor de captación, a su vez la gran facilidad y el enorme número de juegos, constituyen una inevitable desventaja.

Las consolas para hacer frente al terreno de las apps, podrían ofrecer diversos plus que le permitan recuperar mercados, siendo una gran ventaja, el pago por su adquisición, aunque muchos han empezado a copiar el sistema de micro pagos de apps, llevando al sistema de expansiones o contenido adicional.

Algunos títulos con precios exorbitantes, deberán plantearse objetivos realistas, como evolucionar a la par y velocidad de las apps, manteniendo un margen de ganancia coste-producción

2.5 Controversias de los Videojuegos

La crítica es parte de una sociedad democrática, como parte de una sociedad libre no está exenta de la crítica, muchos videojuegos han sido acusados de exceso de violencia, hipersexualizar y cosificar a las mujeres, racismo y tendencias de suicidio.

Es común sobre todo en las escenas de acción, aventuras o juegos del tipo survival horror el elemento de escenas explícitas, sangrientas que pueden no ser aptas para todo tipo de personas, la mayoría de estos juegos tienen una clasificación mayores de 17, siendo altamente remendado por los mismos editores y creadores, restringir y prohibir el material a los menores que no cumplen el rango de edad mínima.

Aunque es muy usual, ya sea por desconocimiento, ignorancia o infravaloración que los padres-representantes permitan a muchos infantes jugar juegos que no estén de acuerdo con su edad, envolviéndolos en situaciones que escapen a su alcance o razonamiento.

Son incontables las situaciones donde el infante tendrá que afrontar escenas de muertes violentas, las cuales en su momento no será capaz de procesar adecuadamente, debido al desarrollo estructural y cotidiano de su forma de procesar la información.

Muchos videojuegos tienen a exagerar las proporciones de cuerpo femenino, logrando atributos pocos realistas (véase anexo 9), muchas feministas lanzaron su queja, observando que los videojuegos ofrecen una imagen alejada de realidad, además que deja relegado a roles menores a los personajes femeninos.

Entre las acusaciones de machismo y escándalos de racismo, algunos videojuegos usaron estos elementos como forma de catapultarse a la fama, otros aprendieron una forma de evitar procesos que puedan dañar la imagen de la empresa de forma permanente.

2.5 Imitación

El ser humano, es un ser sociable, que avanza, evoluciona y se desarrolla en sociedad, en una sociedad donde las reglas están dictadas por el bien común, no es anormal que las personas imiten las costumbres y el comportamiento de sus semejantes con el fin de obtener diversos beneficios como: ser aceptados en un círculo social, evitar la crítica y la controversia, buscar la aprobación de sus congéneres, etc.

La teoría de las neuronas espejos, es una teoría biológica, que busca explicar el comportamiento humano a través de los procesos físicos y motores que ocurren.

El cerebro, tiene una larga historia evolutiva, siendo apreciado en las placas, el desarrollo de tres estructuras, el neocórtex, el cerebro límbico y el cerebro Reptil (Véase anexo 10), todos ellos controlando diversos aspectos de nuestra vida, de manera consciente o inconsciente.

Existe en nuestra intrincada estructura cerebral, unas neuronas llamadas “neuronas espejos”, responsables en gran parte de almacenar información, para aprender y reconocer cuando algo suceda, muchos expertos creen que nuestra forma de actuar en público y nuestras acciones sociales están determinadas por las neuronas espejos.

Bustamante (2004) explica: “Las neuronas espejo representan la base neuronal de un mecanismo que crea una unión directa entre la vía de un mensaje y su receptor. Gracias a este mecanismo, las acciones ejecutadas por otros individuos se convierten en mensajes”(p.200)

Las neuronas espejos participan activamente en el proceso de aprendizaje, de almacenamiento de información y a la hora de usar dicha información almacenada, ya sea para reconocer una acción o para aplicar o imitar algo que se vio o se aprendió.

Las neuronas espejos son capaces de recrear una emoción que ve, lo cual permite al ser humano lograr empatía.

Aunque estemos en estado de reposo, las neuronas espejo siguen activas, mientras la persona esta observando, las neuronas espejo almacenan información, para poder usar en un futuro.

Myers (1999) señala: “La capacidad que tiene el cerebro de copiar la acción de otro puede permitir la imitación, el aprendizaje del lenguaje y la empatía”(p.336)

Otra teoría que busca explicar el comportamiento humano a través de la imitación, es la teoría del aprendizaje por imitación.

La teoría tiene su sustento en que los niños suelen imitar el comportamiento de los adultos, a diferencia de la teoría de las neuronas espejos, que es una teoría biológica, la teoría del aprendizaje por imitación es una teoría psicológica.

2.6 Consecuencias fisiológicas y psicológicas de los videojuegos en los niños

El uso y hábitos de cualquier afición, tiene consecuencias en el cuerpo y en la mente.

Dentro de las preocupaciones del impacto de los videojuegos a nivel fisiológico, podemos mencionar un creciente aumento en el síndrome de la vista cansada, mucho tiempo fijando la vista sin descanso, puede ocasionar la aparición del síndrome de la vista cansada, un mal común, que entre sus afecciones, incluyen, sensibilidad a la luz y miopía.

La alteración de los horarios del sueño suelen ser una queja común, entre padres con hijos aficionados a los videojuegos, el sueño tiene una gran influencia en el proceso de aprendizaje, la alteración del mismo provocaría un entorpecimiento en el proceso de cognitivo.

A nivel psicológico, muchos estudios apuntan a un aumento de las emociones negativas, de reacciones violentas y menos tolerancia a la frustración.

Aunque la otra cara de la moneda parece demostrar que los niños bajo la influencia correcta de los videojuegos, son capaces de desarrollar valores y mejorar sus destrezas manuales.

Existen diversos tipos de videojuegos, como se menciona en el apartado 2.3, entre los cuales están los educativos, estrategias y puzzles, todos ellos pueden llevar al desarrollar

de ciertas habilidades y pueden ser aprovechados por los docentes a la hora de enseñar y captar la atención de los alumnos.

En un mundo donde la tecnología es la vanguardia se debe ser el uso de la tecnología como algo provechoso, una herramienta de trabajo que ayude en el proceso de enseñanza.

Muchos videojuegos de simulación pueden ser usados en clases para reemplazar material costoso, o el uso de animales en prácticas poco humanas.

2.7 Trastorno por videojuegos

El uso de videojuegos puede ser de provecho para los infantes, tanto para sus padres o representante, existen gran cantidad de recursos dirigidos a enseñar a los pequeños, pero toda actividad que practique prolongadamente puede convertirse en un problema.

La organización mundial de la salud, categorizo la acción por los videojuegos, como un trastorno mental, el cual como la ludopatía puede tener consecuencias adversas e irreversibles en el comportamiento y cuerpo humano.

Como toda actividad debe ser supervisada, controlada y orientada por sus representantes o docentes, los cuales deberán aplicar con criterio el tiempo justo de dicha actividad, a fin de que se convierta en un problema a futuro difícil de corregir.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Los videojuegos tienen un gran alcance, siendo las aplicaciones las más fáciles de conseguir, aunque suele ser gratuita, la mayoría incluye publicidad y micro pagos a medida que avanza el usuario.

Existen diversos formatos, consolas y categorías referentes a los videojuegos, muchos de ellos no son aptos para niños, debido a su lenguaje explícito, contenido violento o contenido sexual.

Existen muchas medidas que pueden tomar el representante del infante a fin de decidir si un videojuego es apto para niños, lo primero sería revisar la clasificación de la edad, segundo la categoría, tercero revisar el argumento de este, cuarto buscar las opiniones y recomendaciones del juego con otros padres o en su defecto en internet.

SEGUNDA: Los seres humanos aprendemos por imitación, los niños son más vulnerables, al no saber diferenciar con claridad ciertas cosas que escapan a su rango de experiencias, los adultos deben orientar al niño, a fin de que este no se cree un concepto equivoco sobre alguna situación.

TERCERA: : Dentro de las categorías de videojuegos, existen muchas de las cuales se pueden sacar provecho, en el proceso de aprendizaje de los infantes sería provechoso del uso de estas.

El uso prolongado de los videojuegos ocasiona alteraciones en el sueño y tiene consecuencias físicas como el síndrome de la vista cansada, lo cual ocasionara miopía y sensibilidad a la luz en el infante, el adulto responsable deberá establecer horarios para el juego o en su defecto establecer un tiempo máximo de uso para esa actividad. Se podrá economizar recursos, económicos y materiales del proceso educativo si se reemplazan ciertas actividades por juegos de simulación.

REFERENCIAS CITADAS

Blanco, A., Galende, O., & Cueto, S., (2016), *Música 4º ESO (LOMCE) - Ed.2016*, Madrid, España, Editex

Bustamante, E, (2007), *El sistema nervioso : desde las neuronas hasta el cerebro humano*, Medellín, Colombia, Universidad de Antioquia.

Egan, J., (2016), *El mega libro de las ideas equivocadas*, Estados Unidos, Lulu Publishing.

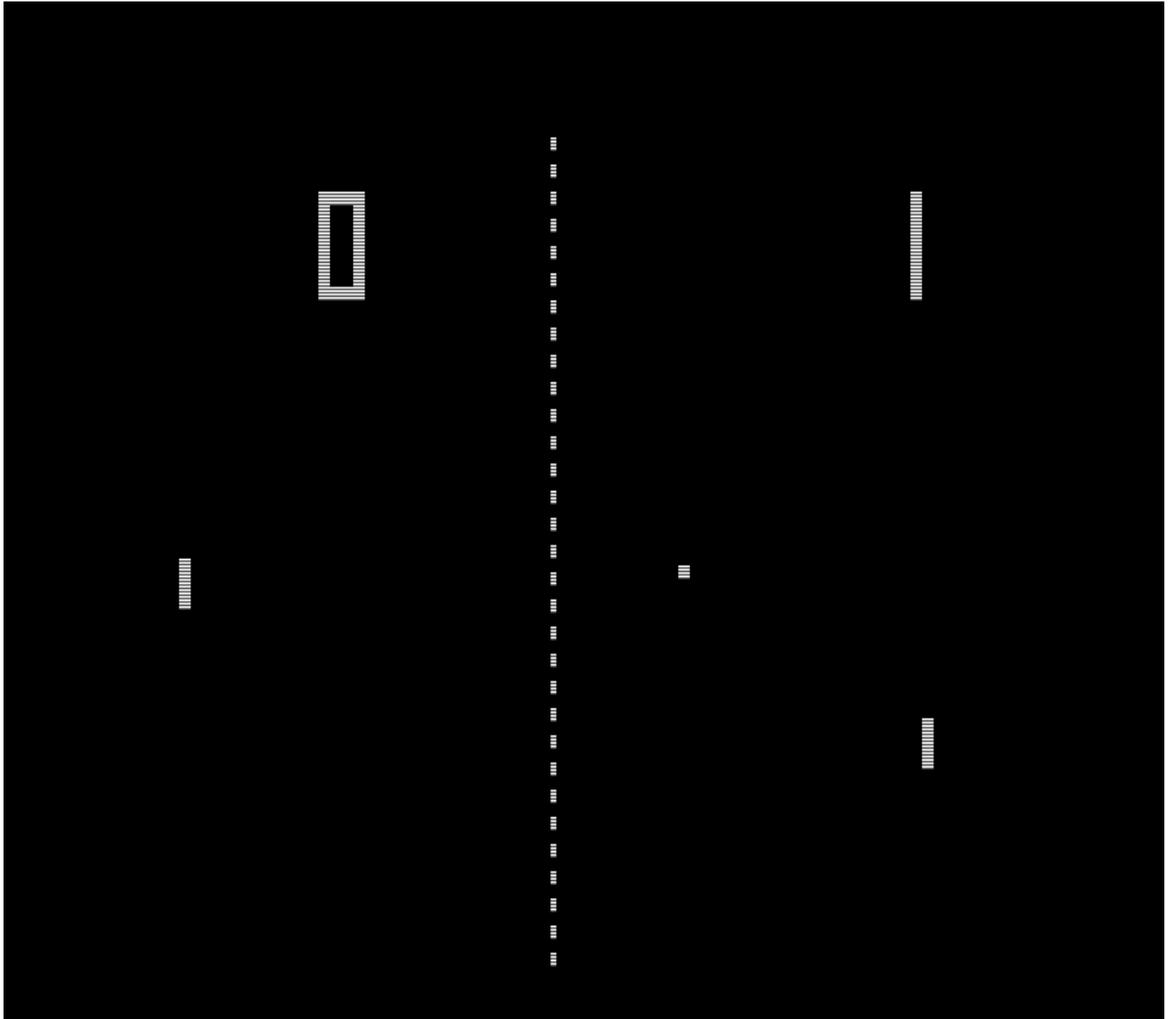
García, M., (2005), *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, España, CIDE.

Gil, A., & Vida, T. (2007), *Los videojuegos*, Barcelona, España, UOC.

Myers, D, (1999), *Psicología*, Madrid, España, Editorial Medica Panamerica.

ANEXOS

Anexo 1

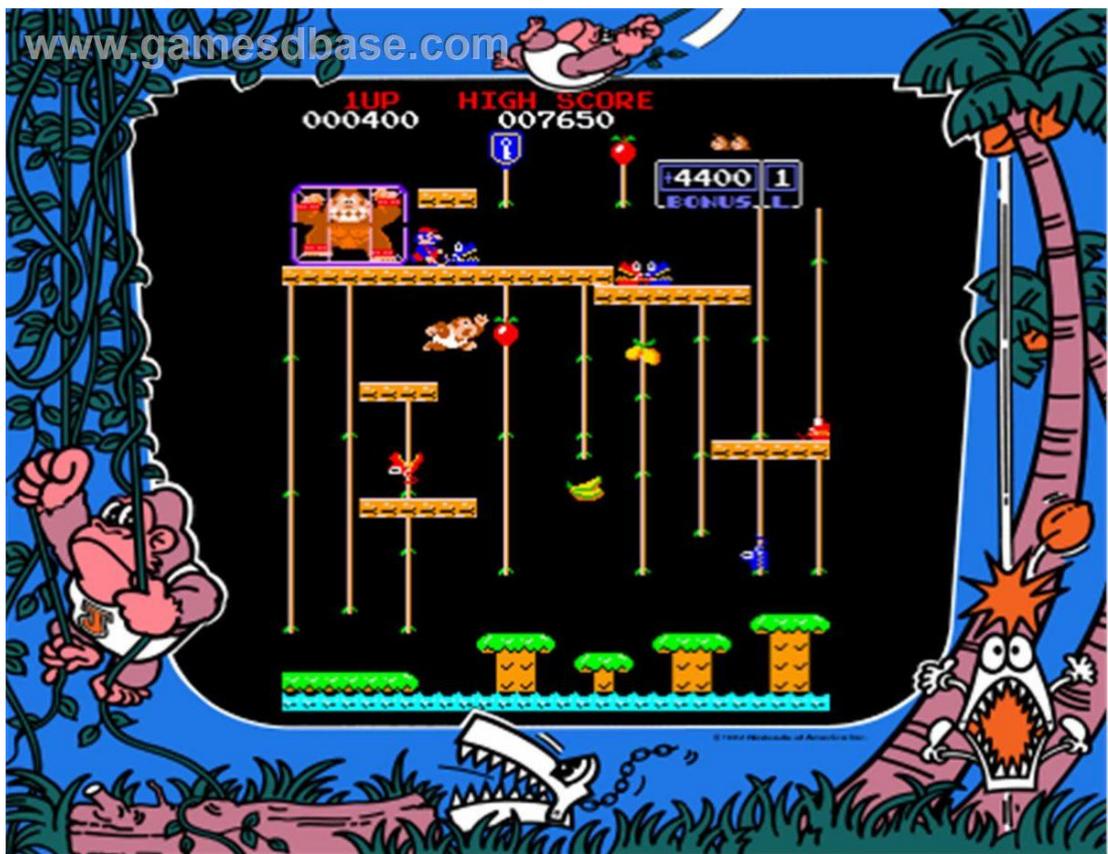


Anexo 2



Anexo 3

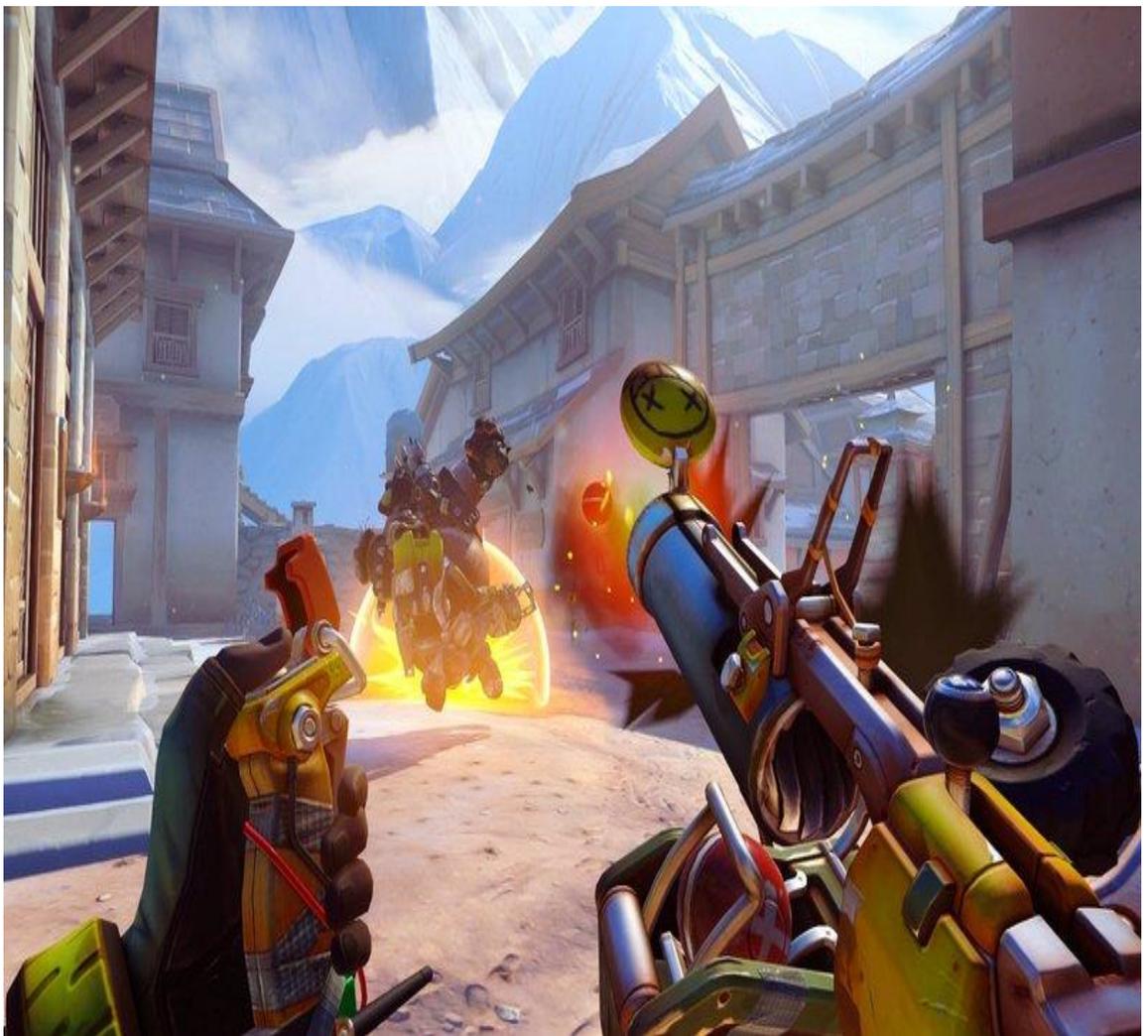


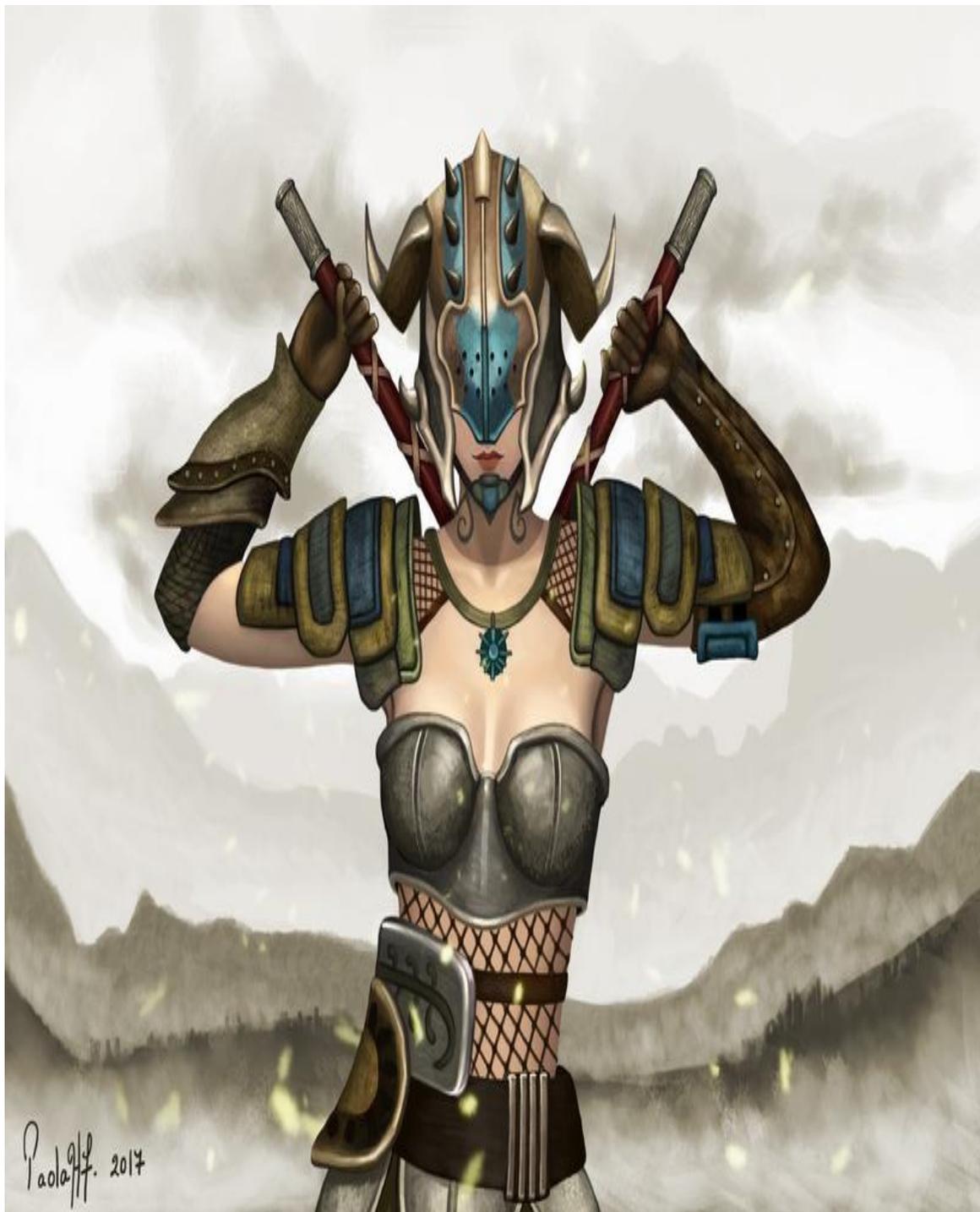


Anexo 5



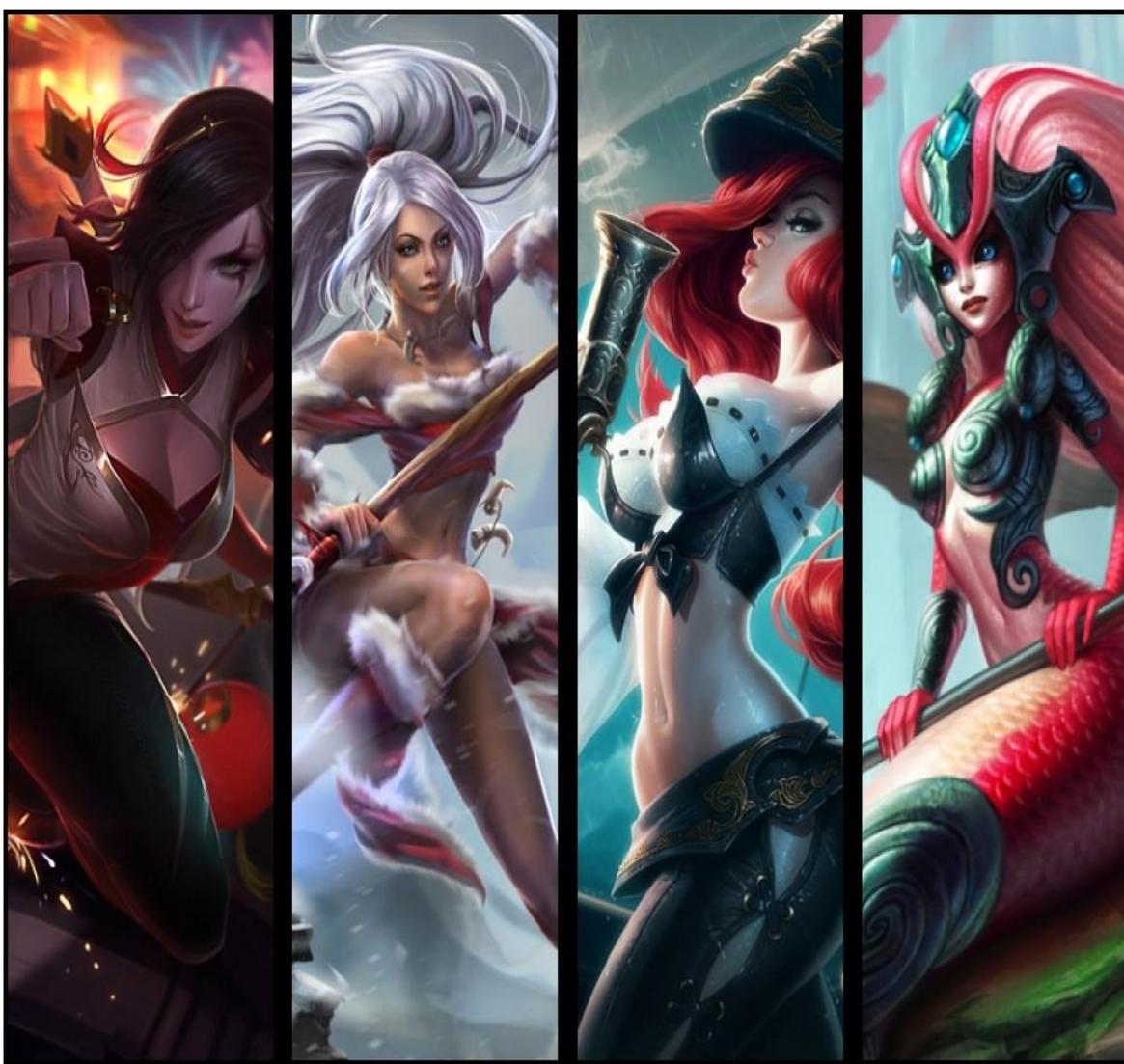
Anexo 6





Anexo 8







LOS CEREBROS DEL HUMANO.

Influencia de los videojuegos en los infantes

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%	2%	0%	1%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	documents.mx Fuente de Internet	1%
2	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
3	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo