

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Los videojuegos en la conducta agresiva de los niños de 5 años

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

Autora.

Yessica Noriega Caballero

JUANJUI – PERU

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Los videojuegos en la conducta agresiva de los niños de 5 años

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

Autora.

Yessica Noriega Caballero. (Autora)
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

JUANJUI – PERU

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

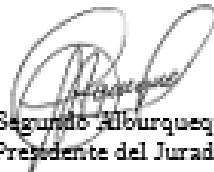
En Juanjui, a los dieciocho días del mes de enero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Maximino Cerezo, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "*Los videojuegos en la conducta agresiva de los niños de 5 años*", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, YESSICA NORIEGA CABALLERO.

A las OCHO horas CERO 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 DIECISEIS.

Por tanto, YESSICA NORIEGA CABALLERO, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las OCHO horas con VEINTE 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. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Dedicatoria

- Dedico el presente trabajo a mi familia ya que gracias a ellos he concluido la presente monografía.
- A mi profesor(a) por sus asertivas clases que me ayuda a formar nuestro perfil profesional.

ÍNDICE

CARATULA

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

INDICE

CAPITULO I: OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA

1.Objetivo General

2.Objetivo Específico

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPITULO II: LOS VIDEOS JUEGOS EN NIÑOS DE 5 AÑOS

**CAPÍTULO III: CONDUCTA AGRESIVA CON EL USO DE LOS
VIDEOJUEGOS**

CONCLUSIONES

REFERENCIAS

ANEXOS

RESUMEN

La investigación llevada a cabo es, acerca de “Los Videojuegos en la Conducta Agresiva de los Niños. La presente investigación aborda un tema de mucha importancia como es la conducta agresiva que constituye una de los principales problemas de los padres y educadores con relación a los niños que a su vez complica su correcta interacción en cualquier ambiente.

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

Palabras Claves:

Conducta agresiva, interacción, videojuegos, trastornos, conducta antisocial.

INTRODUCCIÓN

La investigación realizada, sobre los Videojuegos en la Conducta Agresiva de los Niños de 5 Años mediante la observación intensiva de sus alumnos puede diferirse que incluye en el aprendizaje de un niño de 5 años o este lo realiza de manera diferente y algunos efectivos negativos tiene, pero solamente si se utiliza los videojuegos en exceso.

En la sociedad actual se observan en muchos hogares la existencia de videojuegos las cuales figuran como la primera opción de entretenimiento cada día.

En muchas ocasiones el comportamiento de los niños de 5 años se ve afectado por la conducta agresiva de los niños, siendo una de ellas el uso frecuente de los videojuegos generando así un distanciamiento a la familia y al estudio.

Todo en exceso es perjudicial por tal razón se debe valorar las modificaciones o cambios que los niños de 5 años de van presentando durante su desarrollo dependiendo de la interacción con su medio externo.

El presente trabajo abarca sobre los Videojuegos y su Relación con la Conducta Agresiva de los Niños de 5 Años en de Tocache, pueden ejercer en las acciones que el niño de 5 años realiza mediante la imitación, estas pueden ser positivas o negativas las cuales van de acuerdo al tipo de contenido de dicho juego.

El videojuego se debe considerar el tiempo invertido como la mejor medida para cuantificar el fenómeno de la dependencia, debiendo evaluarse a lo largo de un período de tiempo suficiente para permitir el estudio de la evolución temporal del juego. Paralelamente la evolución de la duración media de las sesiones de juego podrá

considerarse como una medida compatible con el concepto de tolerancia en las toxicomanías.

La existencia de una conducta agresiva o compulsiva daría lugar a un progresivo aumento del tiempo dedicado al juego de videojuegos en los diferentes meses del período objeto de estudio. La estabilización del tiempo o bien su disminución descartarían la existencia de característica agresiva alguna.

El haber realizado el presente trabajo ha significado acceder a una de nuestras metas, lo cual no hubiera sido posible gracias al apoyo incondicional de mi familia y a los profesores por su paciencia y consejos.

CAPÍTULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA

1.1 OBJETIVO GENERAL

Conocer la influencia de los Videojuegos en la conducta agresiva

1.2 OBJETIVO ESPECIFICO

- ✓ Identificar casos de violencia por el uso de los videojuegos en la conducta agresiva en los Niños de 5 Años
- ✓ Identificar la influencia de los videojuegos en la conducta agresiva en los niños de 5 años de

CAPÍTULO II

LOS VIDEOS JUEGOS EN NIÑOS DE 5 AÑOS

“Aunque parezca una edad muy temprana, hay niños de cinco años, que ya utilizan videojuegos. No es extraño en esta sociedad informatizada y audiovisual en que tan frecuentemente los hijos superan a los padres en habilidad para manejar los artilugios electrónicos. Aunque los niños de 5 años que empiezan tan pronto suelen hacerlo precisamente de la mano de los padres, que son quienes les inician en el uso del ordenador.” (Ser Padres, s.f)

“Los videojuegos desarrollan interesantes habilidades mentales, tanto para la informática como aplicables a otros campos, aunque también tienen riesgos: los que se derivan del uso de contenidos inadecuados así como de un uso excesivo, con el consiguiente abandono de otras formas de ocio.” (Ser Padres, s.f)

“Aquí los consejos para los padres no se diferencian sustancialmente de los que rigen para el uso de la televisión: cuidar los contenidos y moderar el tiempo que se dedica a estos entretenimientos de modo que quede lugar para otras formas de juego y diversión. ” (Ser Padres, s.f)

“ En cuanto a los contenidos adecuados para estas primeras edades, hay videojuegos directamente educativos, y otros que desarrollan la atención y la rapidez de reacción, así como los que se basan en dibujos animados y películas de fantasía populares entre los niños.” (Ser Padres, s.f)

“Sobre el horario, los niños suelen tener un periodo inicial de entusiasmo que dura algunas semanas, después del cual su interés disminuye y ellos mismos se dedican a otras cosas.” (Ser Padres, s.f)

“Si los padres ven que hacen un uso abusivo les corresponde limitarlo a un tiempo razonable y orientar hacia otros juegos y actividades. Los propios videojuegos suelen incluir en sus carátulas indicaciones sobre la edad.” (Ser Padres, s.f)

“ Los videojuegos han adquirido un papel importante en el entretenimiento de los niños de 5 años . Muchos son los especialistas de la salud que advierten sobre los efectos negativos de pasar largas horas sentados frente a la pantalla del ordenador, aislados de la realidad. Los videojuegos también pueden ayudar a los niños en su desarrollo intelectual y emocional. Queremos advertir a los padres sobre sus posibles peligros, pero también consideramos importante destacar algunos de sus beneficios.” (Elbebe, s.f)

“ Los padres nos preguntamos si no sería mejor que le compráramos a nuestro hijo juguetes tradicionales, libros, manualidades, juegos didácticos, juegos de construcción con el fin de evitar que el niño esté todo el día sentado frente a una pantalla, lo que significa cambiar un estilo o un modo de vivir frente al uso excesivo de la tecnología. ” (Elbebe, s.f)

“No obstante vivimos en un mundo cada vez más virtual, marcado por el uso de las nuevas tecnologías. Y nuestros hijos deberían aprender a desenvolverse y a manejarse en este nuevo escenario.” (Elbebe, s.f)

2.1. Riesgos de los videojuegos para los niños de 5 años

“Se ha hablado mucho de los riesgos y los efectos negativos de los videojuegos sobre el desarrollo de los niños de 5 años. Hasta el punto de que, uno de los entretenimientos favoritos de muchos niños, ha llegado a verse como una amenaza para su salud. Esto da lugar a muchas dudas en los padres: queremos que nuestros hijos se diviertan, pero no poner en riesgo su salud.” (Elbebe, s.f)

“Entre los principales riesgos de los videojuegos para los niños hay que destacar dos” (Elbebe, s.f):

2.1.1. El sedentarismo

“ Los niños de 5 años , pasan cada vez más tiempo sentados frente a la pantalla del ordenador. Esto hace que muchos de ellos tengan hábitos de vida cada vez más sedentarios. El sedentarismo es uno de los factores que propician la aparición de la obesidad, un problema fácil de prevenir con unas pautas sencillas, como hacer algo de ejercicios o juegos al aire libre.” (Elbebe, s.f)

2.1.2. El aislamiento social

“ Los humanos somos seres sociales por naturaleza. Necesitamos relacionarnos con los otros para asegurar nuestra supervivencia. Los videojuegos nos aíslan del mundo exterior y nos atrapan en una realidad virtual. Los niños de 5 años , cada vez juegan menos con sus homólogos en el parque. El entretenimiento es cada vez más individual, pero mucho más virtual. ” (Elbebe, s.f)

“En definitiva, no es necesario prohibir a los niños de 5 años que jueguen con videojuegos. Para evitar estas situaciones, basta con limitar las horas de juego (ej. no más de una hora) o apuntarles a alguna actividad extraescolar deportiva, como fútbol o vóleybol. Así, además de hacer ejercicio, conocerán a otros niños y aprenderán los valores del juego en equipo.” (Elbebe, s.f)

2.1.3. El papel de la tecnología en el aprendizaje de los niños de 5 años

“ Un número creciente de expertos en educación y aprendizaje insiste, desde hace algún tiempo, en la necesidad de introducir las nuevas tecnologías en las aulas, desde educación inicial. Y algunas voces se atreven incluso a hablar de los beneficios de los videojuegos para el desarrollo intelectual y emocional de los niños de 5 años.” (Elbebe, s.f)

“En la actualidad hay muchos niños de 5 años mal diagnosticados de déficit de atención. Prensky afirma que, detrás de algunos diagnósticos precipitados de TDA (Trastorno por Déficit de Atención) no hay más que un niño que simplemente, no estaba escuchando”(Elbebe, s.f)

“La falta de atención de algunos niños de 5 años podría deberse a que los métodos educativos empleados consiguen desmotivar a los niños, a quienes les resultan quizá demasiado ajenos, como si fueran de otra época.” (Elbebe, s.f)

2.1.4. Ventajas y desventajas de los videojuegos de los niños de 5 años

Para los niños de 5 años, el día a día supone una prueba de obstáculos. Y es que tener amigos no es tan fácil ni está exento de problemas. Ese amigo que ahora no quiere ser tu amigo, o el momento en el que no te dejan jugar a lo que quieres o ese instante en el que te toca decidir qué hacer y todos los demás te están mirando. La amistad enseña a resolver conflictos. Ayuda a madurar. Pero es un camino difícil.

Cuando el niño de 5 años , se aferra a su mando, sólo, sin nadie con quien discutir. Consigo mismo. Entonces todo se vuelve fácil. Es una lucha interna, un esfuerzo personal por mejorarse a sí mismo. Nadie más con quien competir. Si además añadimos colores rabiosos, dibujos atrayentes y premios por los logros conseguidos... ya tenemos los ingredientes perfectos para que el niño no quiera separarse jamás del videojuego.

Los videojuegos, en dosis pequeñas, no son malos: mejoran la capacidad deductiva del niño de 5 años, ejercita sus reflejos, es bueno para que aprendan de forma más sencilla la concepción espacial, a superar retos, a decidir con rapidez... Pero cuando los videojuegos se transforman en una obsesión, llegan los problemas: el niño de 5 años , desdibuja el límite entre realidad y ficción, se vuelve menos sociable, no realizan suficiente actividad física, se vuelve más irascible y ansioso.

2.1.5. Adicción a los videojuegos en el niño de 5 años de la I.E. 0022 Jorge Ríos de Alvarado Tocache

Un uso prudente y racional de los videojuegos puede ser beneficioso, pero el abuso puede causar problemas para la salud. Para evitarlo es imprescindible la supervisión de los padres.

El nivel de adicción de videojuegos es cada vez mayor y, en algunos casos, preocupante. El niño de 5 años, se aísla de los demás y pierde interés por los estudios y el deporte. Habitualmente, se llega a esta situación de forma progresiva: se empieza jugando de forma esporádica y luego poco a poco se aumenta la frecuencia hasta hacerse prácticamente diaria. Determinar si realmente el niño de 5 años se está pasando con la videoconsola no es tarea fácil. Estos son los síntomas más frecuentes de adicción:

- Cada vez necesita estar conectado durante más tiempo para sentirse satisfecho.
- Se siente apático, nervioso o enfadado y sólo se le pasa cuando se conecta a su máquina preferente.
- No consigue controlar el tiempo que pasa conectado o la veces que quiere conectarse.
- Cuando no está conectado, sólo piensa en cuándo y cómo conectarse de nuevo.
- Ha perdido interés por actividades que antes le gustaban.
- Prefiere las ciber-relaciones a las relaciones cara a cara, jugar con su videoconsola a jugar con amigos.
- Miente a familiares o amigos en relación al tiempo y la frecuencia con la que se conecta o juega.

2.1.6. Beneficios de los videojuegos para los niños de 5 años de la I.E. 0022 Jorge Alvarado Ríos de Tocache

“Los videojuegos permiten a los niños de 5 años correr riesgos cuyas consecuencias sólo se dejan notar en el juego. De modo que se acostumbran, sin exponerse a un peligro real, a tomar decisiones difíciles de manera rápida y a resolver problemas en situaciones de tensión.” (Elbebe, s.f)

“Todo ello les prepara para convertirse en el futuro en mejores profesionales. Esto es uno de los aspectos positivos para el desarrollo intelectual y emocional de los niños, que ha señalado recientemente Prensky.” (Elbebe, s.f)

“Hoy en día, padres y profesores expresan su preocupación por la falta de hábito de lectura de sus hijos y alumnos. Los videojuegos de hoy se parecen mucho más a los libros de lo que los padres creemos. Aunque en el videojuego, la historia se desarrolla conforme el jugador va superando las pantallas, comprometiéndole hasta el desenlace, como en los libros.” (Elbebe, s.f)

“La diferencia entre los videojuegos y los libros es que mientras el lector permanece pasivo, en el videojuego se trata de resolver problemas, superar pruebas... en definitiva: actuar.” (Elbebe, s.f)

“Por eso, otro de los beneficios de los videojuegos para los niños de 5 años es que, jugando, los niños aprenden a perder antes que a ganar y a no frustrarse si quieren lograr sus objetivos.” (Elbebe, s.f)

Los videojuegos enseñan a los niños de 5 años a ser tenaces.

2.1.7. Estrategias para que puedan limitar el tiempo que tu niño de 5 años dedican a los videojuegos

- “Déjale jugar durante una semana y anota las horas que dedica. Al final de la semana siéntate con él, y hazle saber de manera sencilla y directa las horas que ha perdido, y que podría haber dedicado a otra actividad.” (Martín, s.f)
- “Establece un horario y reglas. Repítelas siempre antes de que empiece a jugar. Por ejemplo, pacta que pueda jugar 30 minutos cada día, siempre y cuando haya terminado los deberes.” (Martín, s.f)
- “Hacer que entiendan las expectativas. Si no cumple lo establecido, dale una advertencia y explique qué le sucederá si continúa actuando así. Por ejemplo, si se niega a apagar la PlayStation, dile: Si no está apagada en 30 segundos, perderás el privilegio de jugar mañana”. (Martín, s.f)

- “Propón alternativas. Lleva a tu niño y sus amigos a realizar actividades al aire libre. Es una opción que le hará la competencia a pasar la tarde en casa frente al ordenador y estimulará sus habilidades socialización, que disminuyen con el uso abusivo de la consola.” (Martín, s.f)
- “Dile a tu niño de 5 años que te enseñe un videojuego y juega con él. De esta manera, conocerás más sobre la actitud que tiene cuando juega: si es tranquilo, si es competitivo, si es agresivo, si se lo toma realmente en serio; Así podrás detectar a tiempo si tu pequeño tiene un problema serio, como no poder distinguir entre realidad y ficción. Por otro lado, tu niño escuchará más lo que tengas que decir acerca de la Xbox.” (Martín, s.f)
- “Quítale su videojuego máspreciado. Averigüe cuál es su videojuego favorito y dile que si juega más de lo acordado, se lo vas a quitar. Deberás indicar por cuánto tiempo se lo quitarás, sea por unos minutos o una hora. Esto puede funcionar bien con niños pequeños.” (Martín, s.f)
- “Presta atención a la clasificación del juego y a la descripción de contenidos. No compres ni permitas que tu niño de 5 años se entretenga con un juego clasificado para niños más mayores o cuyo contenido haya sido categorizado como violento.” (Martín, s.f)
- “Siempre elogie el buen comportamiento para animarlo a que lo repita.” (Martín, s.f)

CAPÍTULO III

CONDUCTA AGRESIVA CON EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E. 0022 JORGE RÍOS ALVARADO DE TOCACHE

Las conductas agresivas de los niños de 5 años pueden estar asociadas, a corto plazo, con el uso de los videojuegos violentos. La agresividad en las actitudes de los niños de 5 años hacia la violencia es alarmante ya que se están insensibilizando.

Los niños de 5 años que se molestan fácilmente por las cosas que no les gustan, o son niños tristes y deprimidos, o se muestran indiferentes a los sentimientos de los demás, rompen las normas o no cumplen nunca sus promesas tienen más probabilidades de mostrarse hostiles tras jugar con este tipo de videojuegos. Usar estos videojuegos durante al menos 10 minutos les hace experimentar un comportamiento agresivo.

3.1. El efecto de los videojuegos Agresivos en los niños de 5 años

“ Los videojuegos se han convertido en un elemento más con los que nuestros niños de 5 años juegan habitualmente. Desde aventuras gráficas hasta aplicaciones interactivas, lo cierto es que cada vez es más habitual que los niños de 5 años utilicen este tipo de entretenimiento desde edades tempranas. ” (Hacer Familia, 2017)

“Existen multitud de variedades y temáticas, y si bien es cierto que en ocasiones se trata de un sector muy criticado, como padres no debemos oponernos totalmente a su uso. Se trata de juegos que pueden disfrutarse con moderación, y sobre todo, eligiendo en cada momento el más adecuado para la edad y desarrollo de nuestro pequeño. Entre los más desacreditados se encuentran los videojuegos violentos. Existen estudios que han demostrado que los niños de 5 años son más agresivos después de haber jugado a

juegos de este tipo, sobre todo porque se genera un clima de fantasía en el que el pequeño no es capaz de ver que estas conductas pueden generar alguna consecuencia negativa. ” (Hacer Familia, 2017)

Hay una investigación creciente sobre los efectos de los juegos de video en los niños de 5 años. Algunos juegos de video pueden promover el aprendizaje, ayudar en la solución de problemas y en el desarrollo de las destrezas motoras y la coordinación., hay preocupación sobre el efecto que tienen los juegos de video violentos en los niños de nivel inicial que los juegan en exceso.

“Los estudios de niños de 5 años expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse inmunes o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia. Algunos niños de 5 años de la I.E. 0022 Jorge Ríos Alvarado de Tocache aceptan la violencia como una forma de manejar los problemas. Estudios también han demostrado que mientras más realista y repetida sea la exposición a la violencia, mayor será el impacto en los niños. En adición, los niños con problemas emocionales, de comportamiento y de aprendizaje se pueden afectar más por las imágenes violentas.” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016)

3.2. Controversia de los videojuegos en niños de 5 años.

“La controversia de los videojuegos sucede porque los videojuegos violentos a menudo se centran en asuntos como los videojuegos de violencia escenas violentas y sangrientas, representación de conducta criminal, racismo, y otro material provocativo y desagradable. Los videojuegos son estudiados para saber si se vincula a la afición y la agresión. Los meta-análisis más tempranos (un análisis de varios estudios) estaban en desacuerdo. Un estudio encontró que la exposición a videojuegos violentos causa al menos un aumento temporal de la agresión y que esta exposición tiene correlación con la agresión en los niños de 5 años. Una disminución en el comportamiento pro social (preocupando por el bienestar y los derechos de otros) también fue notada. Enfoca expresamente en comportamiento agresivo, la violencia de videojuego no está

relacionada con el comportamiento agresivo en la vida real. Aún han propuesto muchos efectos potenciales positivos. La investigación reciente ha sugerido que aún algunos videojuegos violentos en realidad puedan tener un efecto de pro social en algunos contextos por ejemplo, jugar en equipo. Esto ha sido argumentado, hay generalmente una falta de estudios de calidad que puedan ser confiables para demostrar si algo es cierto y que la industria de los videojuegos se ha hecho un objetivo fácil para los medios de comunicación para culpar de muchos problemas actuales.” (Controversia en los videojuegos, 2017)

3.3. Funcionalidad de los videojuegos en niños de 5 años

“ Una investigación más sociológica ha tratado de alejarse de las ideas simplistas de juego, ya sea como negativo o positiva, sino más bien trata de comprender su función y ubicación en las complejidades de la vida cotidiana. Por ejemplo, en la se exploró cómo los niños de 5 años que participaron en los juegos multijugador en línea, tales como MUD , utilizan su inteligencia con el juego para explorar cuestiones de identidad.” (Controversia en los videojuegos, 2017)

“ Los videojuegos son un medio de comunicación e interacción controversial, ya que hay una frontera delgada entre una buena cantidad de juegos y sus efectos positivos y una cantidad excesiva de estos, lo cual puede llevar a un comportamiento adictivo, aislamiento social y reducción del desarrollo emocional y cognitiva.” (Controversia en los videojuegos, 2017)

“Una mayor comprensión de la correcta utilización de los videojuegos puede evitar las consecuencias negativas del medio, tales como el desarrollo de dificultades psicosociales en los niños de 5 años y riesgos en la salud.” (Controversia en los videojuegos, 2017)

3.4. Violencia en los videojuegos en los niños de 5 años

“ Los porcentajes de violencia dentro de los videojuegos son altos ya que un 98% de los videojuegos contienen este tipo de violencia y no es un hecho que pase por alto.” (Controversia en los videojuegos, 2017)

“Exponerse a corto plazo a videojuegos que incluyen violencia, incrementan la agresión a través sistema cognitivo primario incrementando el despertar, y la creación de un estado agresivo.” (Controversia en los videojuegos, 2017)

“Se puede demostrar que los videojuegos con violencia sí afectan a los niños de 5 años que los juegan, ya que, en estos estudios, se han comprobado que después de que los niños juegan este tipo de videojuegos adoptan algunas actitudes agresivas. En otras Instituciones Educativa, en cambio, en cuanto a niveles de agresión fueron más bajos pero el estudio demostró que no sólo era en niños de 5 años, sino también estos videojuegos afectaban en los adultos. En este estudio, las personas que se convirtieron en los objetos de estudio, meses después fueron tachados por sus profesores y compañeros como personas violentas.” (Controversia en los videojuegos, 2017)

“Algunos videojuegos en la actualidad han sido más que cínicos en el uso de la violencia dentro del juego, según, mencionó que algunos de los videojuegos más violentos de la historia han sido: Death Race (1976), Mortal Kombat (1992), Doom (1993), Grand Theft Auto entre otros, en estos juegos definitivamente se aprecia de una forma muy evidente violencia extrema.” (Controversia en los videojuegos, 2017)

3.5. Casos por violencia en videojuegos en niños de 5 años.

“ La, reporta el caso de un niño de 5 años que le dio tal golpiza a su compañero del aula por jugar un videojuego violento, aunque al principio todo parecía un accidente al interrogar al niño se descubrió que lo hizo a propósito, tras jugar el famoso juego Grand Theft Auto IV.” (Controversia en los videojuegos, 2017)

“ Otro caso muy impresionante de violencia provocada por videojuegos es el de un niño de nivel inicial que golpeo a 7 niños después de jugar videojuegos, en especial

mencionó que jugó los siguientes videojuegos antes de cometer la tan atroz agresividad, Call Of Duty: Modern Warfare 2 y también menciona que paso 4 horas diarias jugando Word Of Warcraft, ante este acontecimiento se creó un gran debate en redes sociales sobre el tema de los videojuegos violentos. En este mismo artículo se menciona qué La cuestión de que los videojuegos puedan incitar a la violencia es un debate antiguo. Este tipo de discusión tiende a surgir siempre que se revela que un asesino de alto perfil los jugaba”. (Controversia en los videojuegos, 2017)

3.6. La Agresividad con el Uso de Videojuegos en los niños de 5 años de la I.E. 0022 Jorge Ríos de Tocache

Los videojuegos con una alta carga de violencia tienen una relación con la conducta de quienes lo juegan. Los videojuegos están asociados con la agresión física ya que impactan la cognición, afecto, excitación, sensibilización a la violencia, así como en el comportamiento agresivo manifiesto y el prosocial de los niños de 5 años.

El vínculo entre la violencia en los videojuegos y una mayor agresividad en los niños de 5 años. No hay suficiente evidencia para probar que jugar videojuegos violentos aumenta el riesgo de conductas o violencia agresiva. Las preocupaciones sobre una conexión entre el uso de videojuegos y la violencia aumentaron de forma marcada en la educación inicial.

3.6.1. El efecto de los videojuegos violentos en los niños

“ Los videojuegos pueda tener consecuencias negativas en el comportamiento y en la conducta de los niños y adolescentes ha sido objeto de estudio e investigación. Las consecuencias a corto y a largo plazo van desde una disminución de la emoción hasta un incremento el comportamiento agresivo.” (Hacer Familia, 2017)

“ Los videojuegos se han convertido en un elemento más con los que nuestros hijos juegan habitualmente. Desde aventuras gráficas hasta aplicaciones interactivas, lo cierto es que cada vez es más habitual que los niños utilicen este tipo de

entretenimiento desde edades tempranas. Existen multitud de variedades y temáticas, y si bien es cierto que en ocasiones se trata de un sector muy criticado, como padres no debemos oponernos totalmente a su uso. Se trata de juegos que pueden disfrutar.” (Hacer Familia, 2017)

3.6.2. Zonas del cerebro que activan los videojuegos

“La utilización de métodos de resonancia magnética durante el uso de videojuegos ha demostrado que juegos violentos y no violentos activan diferentes regiones del cerebro” (Desarrollo Infantil, s.f).

“Además, se han encontrado zonas del cerebro, tales como, la corteza órbito-frontal lateral, relacionada con los pensamientos obsesivos, o la amígdala y el hipocampo, relacionados con procesos de memoria y emoción.” (Desarrollo Infantil, s.f)

- “Los títulos violentos mostraron un considerable incremento de actividad en la región del cerebro relacionada con las emociones y una reducción en las áreas que estimulan la concentración, la planificación y el autocontrol.” (Desarrollo Infantil, s.f)
- “Por el contrario, aquellos que jugaron a juegos no violentos, entre los que se encuentran los juegos de conducción que sirvieron como para el experimento, mostraron una mayor actividad cerebral en esas zonas. Aunque no se puede todavía afirmar que existan investigaciones concluyentes para aseverar que los videojuegos violentos llevan a comportamientos violentos; es decir, no se ha encontrado una relación de causa-efecto, sí parece existir relación entre una mayor conducta agresiva y el uso o abuso de estos videojuegos.” (Desarrollo Infantil, s.f)

“Algunos autores defienden que la violencia en los videojuegos es más perjudicial que la de la TV o el cine, ya que en estos medios el espectador mantiene una actitud pasiva, mientras que en los videojuegos el sujeto asume una actitud protagonista en esas situaciones de agresividad extrema cada vez mayor y más realista, situaciones que

pueden después verse expuestas a la imitación o emulación por parte de los jóvenes influenciados.” (Desarrollo Infantil, s.f)

3.6.3. Peligros de los videojuegos los niños de 5 años de la I.E. 0022 Jorge Ríos de Tocache

“Hay que evitar que los niños de 5 años generen adicción al ordenador o consola. Uno de los riesgos de los videojuegos es su capacidad adictiva, sobre todo en la etapa inicial, puesto que éste puede llegar a desarrollar una exagerada afición al videojuego que puede tener consecuencias nefastas, con una gran dependencia psicológica: en casos extremos puede llegar a desarrollar ludopatía.” (Desarrollo Infantil, s.f)

“ Si no se controla adecuadamente, el videojuego podría generar conductas muy dependientes y adictivas, sobre todo en niños muy agresivos. De tal forma que estos niños aumentarían de forma progresiva sus conductas impulsivas en intensidad y urgencia, consumiendo cada vez más de su tiempo, energía y recursos emocionales y materiales.” (Desarrollo Infantil, s.f)

3.6.4. Videojuegos en la infancia

“ Es el resultado de un aprendizaje consolidado por refuerzos sucesivos aunque son intermitentes y diarios. También son importantes los factores ambientales como disponibilidad, familiaridad y aprobación social.” (Desarrollo Infantil, s.f)

“Desde un punto de vista social, la adicción al juego constituye una de las plagas más antiguas de la humanidad por su poder destructivo. A través de él la persona proyecta sus esperanzas de cambiar el futuro a su favor, o al menos experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva la incertidumbre. Es una forma de conformarse con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana.” (Desarrollo Infantil, s.f)

3.6.5 Tendencia del aumento del comportamiento agresivo

Por lo siguiente:

- “Se incrementan los pensamientos violentos. Esto hace que la mínima provocación se interprete como algo hostil.” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016)
- “Hay un estado de excitación general (por ejemplo: sube la adrenalina, el pulso se acelera). Esto hace que aumenten el comportamiento o las tendencias dominantes.” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016)
- “Se incrementan los sentimientos agresivos” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016).
- “Ocasionalmente se imitan los comportamientos violentos que se acaban de observar.” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016)

“ Cuando se está expuesto reiteradamente a la violencia en los medios de comunicación (incluyendo los videojuegos) en el transcurso de la vida, los expertos creen que se genera comportamiento agresivo debido a que” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016):

- “Crea expectativas, actitudes y creencias de que la forma de solucionar las cosas es usando la agresión.” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016)
- “Crea patrones y guiones de comportamiento agresivo que se vuelven familiares.” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016)
- “Disminuye la reacción negativa normal hacia el conflicto, la agresión y la violencia.” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016)

“La mayoría de los experimentos para evaluar el efecto de los videojuegos se realizan en estudiantes. No se les obligan a los niños para ver qué hacen con ellos después de que han participado en los videojuegos violentos. Quienes juegan videojuegos violentos se desensibilizan, y en vez de que les importen las otras personas y de tener compasión, se vuelven malos y hasta lastiman a la gente, inclusive a familiares. Quien también ha visto cambios en los chicos que juegan con videojuegos violentos, los interpreta de otra manera: que, a diferencia de las personas violentas a otros agresivos, los cambios en estos niños son superficiales y transitorios. Los llama

actos de agresión temprana. Los compara a un niño de 5 años sacándole la lengua al otro.” (Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud, 2016)

3.6.6. ¿Los videojuegos nos vuelven agresivos?

Algunos estudios han revelado la relación entre los niños que juegan videojuegos violentos y la conducta agresiva. Pero el problema es "estudiar ambas cosas en un vacío": los niños de 5 años de la I.E. 0022 Jorge Ríos de Tocache Alvarado, a los que les gusta jugar videojuegos violentos podrían tener una predisposición a la agresión. Dijo que la verdadera cuestión es si jugar videojuegos provoca que un niño actúe violentamente.

En su propio estudio, examinó la cuestión con datos de la Encuesta de año 2018, que contiene respuestas de 20 niños de alrededor de 5 años. Entre otras cosas, les preguntaron a los niños si habían jugado videojuegos violentos a lo largo del año y la respuesta de los niños en su mayoría varones mencionaron que si juegan casi todo el tiempo. DeCamp eliminó la propensión a jugar videojuegos violentos (debida a una atracción natural a la violencia), así como otros factores de los participantes y las relaciones familiares. Sin importar lo sangrientos que fueran, jugar videojuegos no predice la conducta agresiva.

3.6.7. Sospechas de los padres ante los videojuegos

“Los padres deben comprobar si sus niños de 5 años manifiestan un impulso irresistible a realizar actos motrices exagerados o notan una sensación creciente de tensión o de activación antes de llevar a cabo la actividad y experiencia de placer, gratificación o liberación en el momento exitoso del videojuego o una frustración acompañada de reacciones motoras o verbales exageradas en el caso de fracaso. Tienen que estar pendientes de su niño: si está constantemente preocupado por el videojuego, si le ocasiona grandes esfuerzos, inquietud o irritabilidad el interrumpir o detener el juego.” (Desarrollo Infantil, s.f)

“ Especial atención deben prestar los padres en sus niños de 5 años ya que les lleva a” (Desarrollo Infantil, s.f):

- “Actuar impulsivamente, malinterpretar las señales sociales y emocionales.” (Desarrollo Infantil, s.f)
- “Participar en comportamiento arriesgados.” (Desarrollo Infantil, s.f)
- “Actuar antes de pensar: no considerando las consecuencias potenciales de sus acciones. ” (Desarrollo Infantil, s.f)

“ En los últimos en los niños de 5 años han alertado sobre el aparente riesgo que suponen los videojuegos para la salud mental y física de los niños de 5 años. Entre los menores que se exponen a los videojuegos durante muchas horas se han detectado adicción, conducta agresividad, violencia, obesidad.” (Desarrollo Infantil, s.f)

3.6.8. Consejos para los Padres

“Los padres pueden ayudar a sus niños de 5 años de la I.E. 0022 Jorge Ríos de Tocache a disfrutar de estos juegos y evitar los problemas mediante” (Desarrollos físicos, s.f):

- “Cotejar la evaluación del Consejo de Clasificación de Software de Entretenimiento [Entertainment Software Rating Board (ESRB)] en la caja de juegos para conocer el contenido del juego.” (Desarrollos físicos, s.f)
- “Seleccionar los juegos apropiados—tanto en contenido como en el nivel de desarrollo.” (Desarrollos físicos, s.f)
- “Jugar los juegos de video con sus hijos, para experimentar el contenido del juego.” (Desarrollos físicos, s.f)
- “Establecer reglas claras acerca del contenido de los juegos y del tiempo que pueden dedicarle a jugarlos, ya sea dentro o fuera del hogar.” (Desarrollos físicos, s.f)

- “Advertirles claramente a los niños sobre el potencial de peligro serio de los contactos y relaciones en la Internet mientras están jugando juegos en línea.” (Desarrollos físicos, s.f)
- “Hablando con otros padres acerca de las reglas de su familia sobre los juegos de video.” (Desarrollos físicos, s.f)
- “recordando que usted es el modelo para su niño—incluyendo los juegos de video que usted juega como adulto.” (Desarrollos físicos, s.f)

“Si los padres están preocupados porque su niño de 5 años está dedicando mucho tiempo a jugar los juegos de video o aparenta estar preocupado u obsesionado con los juegos de video agresivos o violentos, ellos deben primero establecer ciertos límites (por ejemplo—permitirle jugar los juegos por una hora después que ha terminado las tareas escolares) y tratar de estimular al niño a que participe en otras actividades. Si continúa la preocupación sobre el comportamiento del niño o los efectos de los juegos de video, una consulta con un profesional de la salud mental cualificado puede ser de ayuda. ” (Desarrollos físicos, s.f)

CONCLUSIONES

- PRIMERO** : Es importante reconocer que la violencia en nuestra sociedad tiene múltiples causas y que no es razonable fijarse solamente en un único aspecto.
- SEGUNDO** : Los videojuegos, por mucha influencia que puedan llegar a tener, nunca tendrán la influencia sostenida y consistente que suponen el ambiente familiar, el entorno social o la I.E. 0022 Jorge Ríos Alvarado de Tocache, es decir la influencia que tiene la interacción directa con personas de carne y hueso en situaciones reales.
- TERCERO** : Los padres y adultos que rodean a los niños de 5 años no les aplaudan las conductas agresivas, ni que muestren un entusiasmo desmesurado por los personajes de conducta violenta que aparecen tanto en películas como en la vida real.
- CUARTO** : Los de 5 años ; expuestos a grandes dosis de espectáculos violentos pueden llegar a ser más agresivos o a desarrollar, con el tiempo, actitudes favorables al uso de la violencia como medio para resolver los conflictos.

“REFERENCIAS CITADAS”

1. Controversia en los videojuegos. (2017). Controversia en los videojuegos. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Controversia_en_los_videojuegos
2. Cuidemos el medio ambiente y nuestra salud. (2016). Videojuegos polémicos, sangrientos y políticamente incorrectos [Entrada de Blog]. Recuperado de: <http://cuidemoselmiedoambienteynuestrosalud.blogspot.com/2016/03/videojuegos-polemicos-sangrientos-y.html>
3. Desarrollos físicos. (s.f). Desarrollos físicos [Entrada de Blog]. Recuperado de: <http://videojuegosmodernos1.blogspot.com/>
4. Desarrollo Infantil. (2017). Peligros de los videojuegos en la infancia y adolescencia. Recuperado de: <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/peligros-de-los-videojuegos-en-la-infancia-y-adolescencia>
5. Elbebe. (s.f). El papel de los videojuegos en el desarrollo de los niños de hoy. Recuperado de: <https://www.elbebe.com/ninos/videojuegos-desarrollo-ninos>
6. Gross, Doug (2011). «Los videojuegos violentos en el nivel inicial.». CNN en español. Consultado el 11 de noviembre de 2016.
7. García L. (2008) Influencia los videojuegos violenta en niños 5 años. Ed. España: Síntesis S. A.
8. Hacer familia. (s.f). El efecto de los videojuegos violentos en los niños. Recuperado de: <https://m.hacerfamilia.com/ninos/videojuegos-violencia-videojuegos-violentos-ninos-20170209142011.html>
9. Crawford, Garry (2014). Videojuegos impulsan la agresividad en niños de 5 años. p. 208.
10. Martín, I. (s.f). 7 tips para evitar que tus hijos abusen de los videojuegos. Recuperado de: <http://serpadres.com/ninos/evitar-hijos-abusen-videojuegos/37290/>

11. Peláez, Bruno. (2009). "Videojuegos: una aproximación a la Agresión en Niños del Nivel Inicial". Revista Comunicología@: indicios y conjeturas, Publicación Electrónica, pp. 587.
12. Tong, Federico (2016) "Videojuegos: un nuevo riesgo en la generación de conductas violentas en niños de 5 años". Boletín Informativo, Dpto. de San Martín, pp. 86.
13. Ramírez, Santiago (2011). Guía para padres sobre videojuegos. Madrid. Pp. 321.
14. Calvo y B. Navarro. (2014). Niños y videojuegos: espacio, significación y conflictos. Madrid: Fundación de Ayuda, pp. 68.
15. CrossRefGoogle Scholar. (2009). Adicción de los videojuegos en niños y jóvenes. Asociación Valenciana de Consumidores, pp. 159.
16. Le Heuzey y Mouren. (2012). Adicción a los videojuegos: un peligro solo para niños en riesgo o para todos los niños de 5 años. Mexico. pp. 268.
17. Bonnafont, G. (2016). Los videojuegos y el niño. Ponencia en el Seminario Mitos y Realidades del Juego. Londres, pp. 193.
18. Estallo, J.A. (2008). Videojuegos, personalidad y conducta de niños de 5 años. Psichotema. 6, 2, pp. 913.
19. Jones, M.B. (2004). Los videojuegos como pruebas psicológicas. Simulación y juegos, pp. 157.
20. Lin, S., Lepper, M.R. (2017). Correlatos del uso preescolar de videojuegos y ordenadores. Revista de psicología social aplicada, 72-93.

21. Orlando, M. (2011). Jugando con poder en videojuegos. Departamento de San Martín – Perú, pp. 931
22. Ser Padres. (s.f). Tiene 5 años y ya quiere videojuegos. Recuperado de: <https://www.serpadres.es/expertos/consultorio/educacion/consulta/tiene-5-anos-y-ya-quiere-videojuegos>
- 23.
24. W.P. y Bidaure, I.M. (2011) Comparación de videojuegos y rendimiento de pruebas convencionales. Simulación y juegos, vol. 435-446.

ANEXOS

“Véase Anexo 3”

Imágenes Alusivas al Tema

- **El efecto negativo de los videojuegos violentos en los niños de 5 años**



“Véase Anexo 3”

¿Cómo elegir videojuegos adecuados para tu hijo de 5 años?



“Véase Anexo 3”

- **Claves para que tu hijo de 5 años no sea agresivo en los videojuegos.**



“Véase Anexo 3”

- **Los videojuegos violentos no causan conductas antisociales**



Los videojuegos en la conducta agresiva de los niños de 5 años

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.ludopatiazaragoza.com Fuente de Internet	3%
2	www.guiadelnino.com Fuente de Internet	3%
3	expansion.mx Fuente de Internet	2%
4	m.monografias.com Fuente de Internet	2%
5	psicologiasocial.uab.es Fuente de Internet	2%
6	www.scribd.com Fuente de Internet	2%
7	www.todopapas.com Fuente de Internet	1%
8	cuidemoselmiedoambienteynuestrosalud.blogspot.com Fuente de Internet	1%
9	imgbiblio.vaneduc.edu.ar Fuente de Internet	1%

10	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	laurasolano02.blogspot.com Fuente de Internet	1%
12	aprenderenlamarquesa.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1%
14	www.elbebe.com Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
16	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
17	www.laverdadnica.com Fuente de Internet	<1%
18	m.hacerfamilia.com Fuente de Internet	<1%
19	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
20	prezi.com Fuente de Internet	<1%

Excluidas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo