

872743



UNIVERSIDAD DON VASCO, A.C.

INCORPORACIÓN No. 8727- 43 A LA

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA DE PEDAGOGÍA

"LA MOTIVACIÓN HACIA EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS"

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

JUNUÉN OLIVIA MACÍAS FABELA

ASESORA:

LIC. PSIC. MÓNICA JIMÉNEZ PALOMINO



UNIVERSIDAD
DON VASCO, A.C.

URUAPAN, MICHOACÁN, 2004



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A TODA MI FAMILIA: por ser un ejemplo de unidad y amor.

A MIS PADRES: por darme la vida y comprenderme en la realización de este trabajo.

A MIS HERMANOS: por estar siempre conmigo.

A MIS AMIGOS: por llenarme de su aliento, de su apoyo moral y de las ganas de continuar hasta el final.

A MI ASESORA, PSICÓLOGA Y AMIGA: por su valiosa ayuda y cooperación sin la cual no hubiera sido posible terminar con este trabajo. Y sobre todo por saberme escuchar.

A TODOS LOS MAESTROS: por sus conocimientos aportados a lo largo de todos mis estudios.

Y PRINCIPALMENTE A DIOS: por darme la paciencia y sabiduría en una de las etapas más importantes de mi vida.

¡A TODOS USTEDES **GRACIAS** POR CREER Y CONFIAR EN MÍ!

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO 1.- DESARROLLO DEL NIÑO DE 10 A 12 AÑOS.....	15
1.1. - Características generales.	
1.2. - Desarrollo motor.	
1.3. - Características psicológicas.	
-El estadio de las operaciones formales	
1.4. - El papel del juego	
CAPÍTULO 2.- LOS VIDEOJUEGOS.....	22
2.1. - Clasificación de los videojuegos.	
2.2. - El poder de atracción de los videojuegos como comunicación de masas.	
2.3. - Aplicaciones educativas de los videojuegos.	
CAPÍTULO 3.- LA MOTIVACIÓN: MOTOR FUNDAMENTAL PARA LA CONDUCTA	32
3.1. - Componentes de la motivación.	
3.2. - Tipos de motivos.	
3.3. - Proceso de la motivación.	
3.4. - Necesidades básicas como antecedentes de la motivación.	
3.5. - La necesidad o motivo de logro en la competición.	

-El modelo de Atkinson de la conducta de logro

3.6. - La activación del motivo de logro en la persistencia hacia el juego.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	48
Marco de referencia	
Metodología	
Análisis e interpretación de los resultados.	
CONCLUSIONES.....	70
Sugerencias	
BIBLIOGRAFÍA.....	77
GLOSARIO.....	81
APÉNDICES.....	83

INTRODUCCIÓN

“LA MOTIVACIÓN HACIA EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS”

ANTECEDENTES

Todos los niños necesitan del juego, ya que este es elemental para su desarrollo. La tecnología actual ha avanzado enormemente y desde hace aproximadamente una década se ha asistido al nacimiento y desarrollo de una nueva modalidad de juego aunque desgraciadamente también de ocio: LOS VIDEOJUEGOS, en donde se unen dos elementos tecnológicos importantes en nuestra vida actual: la televisión y una máquina o computadora.

En el mercado existe una gran variedad de este tipo de juegos: desde los más tranquilos hasta los que incluyen demasiada violencia e incluso pornografía, dotando a los niños y a los adolescentes de escenas violentas que provocan cambios en su conducta y una adicción hacia ellos.

La revista EPOCA publicó en el número 370(30/03/1992) un artículo acerca del tema de los videojuegos titulado *Adictos a los videojuegos*, en el que destacaban aseveraciones del tipo...*“Los psicólogos afirman que estas máquinas afectan seriamente al desarrollo intelectual y social de los jóvenes... actúan como psicofármacos a pequeñas dosis... niños y padres parecen estar al margen de los gravísimos problemas que esta nueva adicción infantil conlleva... nos encontramos,*

entonces, con un niño solitario, introvertido, que no sabe - y que no quiere- jugar a otra cosa que no sea unas teclas y una pantalla” (A:\Psicopatología y videojuegos.htm)

El diario: *El Periódico* 17/01/93 señala: *“Más de una hora ante el telejuego puede crear adicción”*. (A:\Psicopatología y Videojuegos.htm)

Un artículo publicado en INTERNET por Pere Marqués señala que *“Los videojuegos, al igual que la televisión, muchas veces sumergen a los niños en mundos de ficción que los evaden de la realidad, estimulan su imaginación, los implican y desatan reacciones emotivas de cierta intensidad”* (A:Los videojuegos y sus posibilidades educativas.htm), lo cual provoca que al entrar a “vivir” en atractivos mundos de ficción, la liberación de tensiones a través de la acción, el refuerzo de los lazos de pertenencia al grupo [de amigos con intereses] y la autoestima que acompaña al éxito, se conviertan en algunos hechos que expliquen la capacidad de adicción de estos juegos que, por otra parte, presentan temáticas e imágenes atractivas para sus destinatarios y les proporcionan distracción y diversión, provocando con todos estos factores la **motivación** hacia su uso continuo.

Por otra parte Murray (1938) hace un estudio acerca de las necesidades humanas, donde destaca la necesidad de logro, entendiéndose por ésta como aquella necesidad de superar obstáculos y llegar a un estándar alto; superar a los demás y alcanzar el dominio, como en el caso de los videojuegos que los niños juegan demasiado porque encuentran en ellos una satisfacción al ganar.

Atkinson (1964) por su parte presenta una teoría acerca del motivo y la necesidad del logro presentándola como el impulso con relación a un criterio de excelencia establecido, que en el caso de los videojuegos se da cuando los niños pasan demasiado tiempo frente a los videojuegos porque sienten atracción hacia ellos.

Estas son algunas de las teorías que pueden ayudar a comprender las causas o factores que motivan al niño hacia el uso continuo de los videojuegos.

En la etapa escolar primaria, los niños principalmente de grupos avanzados como es el caso del sexto grado (donde se encuentran niños de 10 a 12 años) recurren mucho a la utilización de todo tipo de videojuegos y dentro de la escuela primaria Instituto Educativo Arquímedes se ha notado que hay niños que recurren a la utilización de videojuegos no solo por jugar sino porque encuentran una **motivación** hacia su utilización y una descarga de toda esa energía propia de su edad: la pubertad.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cuáles son los principales motivos que inducen al niño de 10 a 12 años hacia el uso continuo de los videojuegos?

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación permitirá reconocer los principales motivos que inducen al niño hacia el uso frecuente de los videojuegos. Se pretende que beneficie directamente a los docentes y a los padres de familia en la comprensión del fenómeno para evitar que el niño pase demasiado tiempo frente a los juegos de video y lograr disminuir los efectos negativos que pudieran provocar en él.

Si se retoma el perfil del Licenciado en Pedagogía referente a que está capacitado para analizar el fenómeno educativo en sus diferentes ámbitos como son: la familia, la comunidad, la empresa y la educación a través de los medios de comunicación, se puede dar cuenta que esta investigación va encaminada a ello, ya que el investigador cuenta con las herramientas adecuadas que le permiten identificar los principales motivos que llevan al niño hacia el uso de los videojuegos.

Este tema es de interés personal porque en la experiencia de tres años frente a grupo como profesora de sexto grado se han podido detectar características incidentes de la mayoría de los niños que muestran bajo nivel académico y dificultad en la socialización, una de ellas es que dedican la mayor parte de su tiempo libre a los videojuegos, incluso ellos mismos se han considerado adictos.

Desde un principio se ha tenido interés por este tema, ya que se considera interesante por lo que en la investigación se pueda descubrir.

Cabe recalcar que aunque anteriormente ya se han hecho investigaciones sobre este tema ellas han sido en otros lugares y contextos diferentes, por lo tanto se espera que la investigación presente nuevos datos a la Pedagogía y que logre dar impulso a otras nuevas generaciones en la conducción del sujeto a su pleno desarrollo personal y social.

OBJETIVOS:

Objetivo general:

* Identificar los principales motivos que inducen al niño de 10 a 12 años hacia el uso frecuente de videojuegos.

Objetivos particulares:

1. Identificar las características psicosociales más comunes de los niños que hacen uso frecuente de los videojuegos.
2. - Identificar las ganancias secundarias con el uso de videojuegos.
3. - Plantear sugerencias dirigidas padres y docentes sobre el uso de los videojuegos en los niños de 10 a 12 años.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

*¿Qué necesidades se satisfacen en el uso de los videojuegos?

*¿Cuáles son los principales factores que motivan al niño de 10 a 12 años hacia el uso frecuente de los videojuegos?

*¿Existen características psicosociales comunes de los niños que hacen uso frecuente de los videojuegos?

LIMITACIONES DE ESTUDIO

Las principales limitaciones en esta investigación fueron:

- El tiempo de observación reducido debido a la necesidad de trasladarse a diferentes establecimientos de videojuegos.
- La mayoría de las investigaciones realizadas que sirven como antecedentes a esta tesis fueron realizadas en un medio ambiente social muy diferente al de la presente investigación, ya que fueron efectuadas en España.
- Durante la entrevista se presentaron elementos distractores no previstos.

DELIMITACIONES

El lugar donde se realizó la investigación fue en el sexto grado grupo "B" del Instituto Educativo Arquímedes; el grupo consta de 40 niños en total: 20 niños y 20 niñas.

Para fines de la investigación se realizó una entrevista semiestructurada para cada uno de los niños que se identificaron como jugadores de "alta frecuencia", es decir, aquellos niños que juegan más de una hora diaria.

Para realizar las entrevistas se utilizaron aproximadamente tres semanas.

Por último, es necesario puntualizar que los resultados de la presente investigación podrán generalizarse únicamente a escenarios que presenten características similares a las mencionadas en el contexto.

El tema general de esta tesis es "LA MOTIVACIÓN HACIA EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS" y para efectos de ésta, se divide de la siguiente manera:

Se inician con los capítulos teóricos: en el capítulo 1 "Desarrollo del niño de 10 a 12 años" se comentan brevemente las características generales del niño, su desarrollo motor así como sus características psicológicas, dentro de las cuales se incluye el estadio de las *operaciones formales*, para lo cual se utiliza la teoría de Piaget acerca del desarrollo cognoscitivo del niño, finalizando este capítulo con el papel que tiene el juego en el niño de 10 a 12 años.

En capítulo 2 "Los videojuegos", se hace una introducción acerca de los videojuegos y sus modalidades para después hacer referencia al poder de atracción que tienen los juegos de video como forma de comunicación entre las masas. También se menciona el fácil acceso que se tiene a los medios informáticos provocando que los niños puedan utilizar sin ninguna dificultad los videojuegos. Para terminar el capítulo se menciona el uso que se les puede dar a los videojuegos dentro de la escuela.

En el Capítulo 3 "La motivación: motor fundamental para la conducta" se mencionan algunas definiciones de la motivación teniendo más énfasis la de Nérci reconociendo los diferentes componentes que tiene la motivación, así mismo se mencionan los tipos de motivos y persistencia hacia el juego. Por otra parte se hace hincapié en las necesidades básicas que tiene el ser humano, para lo cual se toma la

teoría de Murray acerca de las necesidades humanas, en otro apartado se retoma la teoría de Atkinson acerca de la necesidad o motivo del logro para definir y presentar la forma en que se manifiesta en los niños de 10 a 12 años, para finalizar en lo que es la persistencia, cómo se manifiesta en el juego y cuál es la relación entre las personas y la necesidad de logro y la persistencia en asociación con el éxito.

El penúltimo apartado está conformado por la descripción de la metodología utilizada para esta investigación así como por la interpretación y el análisis de los resultados obtenidos: los motivos que inducen al niño hacia el uso de los videojuegos.

Para terminar el trabajo de investigación se presentan las conclusiones de toda la investigación, así mismo algunas sugerencias que pudieran ayudar a disminuir el uso excesivo de los videojuegos en los niños de 10 a 12 años.

CAPÍTULO 1

“EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 10

A 12 AÑOS”

CAPÍTULO 1

“EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 10 A 12 AÑOS”

En este capítulo se hace una breve reseña acerca de las características más sobresalientes del niño de 10 a 12 años, éstas características son acerca de su desarrollo motor, sus características psicológicas, el estadio el que se encuentran y el papel del juego, las cuales permitirán aclarar el panorama acerca de todas las circunstancias por las que atraviesa el niño de la edad mencionada.

En esta edad se abre para el niño una nueva e importante etapa en su vida. En su transcurso los rasgos infantiles van a iniciar un proceso de progresiva desaparición y en su lugar se irán estableciendo también de manera progresiva, los caracteres que le corresponden como futuro adolescente.

1.1. CARACTERÍSTICAS GENERALES

Dentro del proceso evolutivo que está viviendo, cumplir diez u once años, significa para él estar en el umbral de la etapa de la adolescencia, y en los próximos meses manifestará una serie de conductas y síntomas de comportamiento en general, que junto con los cambios orgánicos señalarán sus progresos psicoafectivos hacia el camino de la madurez.

Es común ver que en los niños de entre diez y doce años se manifiestan formas de conducta que el niño jamás había manifestado con anterioridad, es más inquieto e inestable que en otras edades, pero también es más curioso y más sociable y se muestra muy interesado por ampliar sus conocimientos y vivir nuevas experiencias.

Muestra hacia sus padres una actitud más crítica, pero es probable que al mismo tiempo se sienta plenamente identificado con ellos. Observa sus gestos, sus reacciones y su forma de hablar.

Es también un gran conversador, pero le gusta más escuchar sus propias opiniones que escuchar y tomar en cuenta el punto de vista de los demás.

1.2. DESARROLLO MOTOR

En ésta edad, casi todos los niños empiezan a alcanzar la coordinación entre *movimiento y percepción sensorial*, por lo general se alcanza primero la coordinación movimiento-visión, mientras que la coordinación movimiento-audición suele producirse posteriormente. En aquellos ejercicios en que los miembros superiores han de trabajar coordinadamente es probable que la ejecución adulta se consiga aún más tarde, aunque nunca mucho después de los catorce años.

También a esta misma edad, los niños no afectados por algún déficit intelectual han consolidado el conocimiento "derecha-izquierda". Este conocimiento |*"refleja los progresos alcanzados en el esquema de orientación corporal que está adquirido a los once años en el individuo y fuera de él, es decir, en los objetos y en otra persona."* (ENC. PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA INFANTIL, 2000:79)

Lo anterior se puede reflejar en el niño cuando tiene que ejercer el manejo de los controles del videojuego para poder jugar. La mayoría de las veces tiene que presionar dos botones al mismo tiempo (incluso a ves más) o en otros casos detener la "pistola" y observar su objetivo, lo que hace que el niño esté atento a lo que va presionando o disparando para no perder el juego.

1.3. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS

Hay dos aspectos en particular que los teóricos inciden acerca de los rasgos característicos en los niños de esta edad: sus *rápidos cambios de humor* y una cierta *inestabilidad* en su estado de salud en general.

Debido al proceso de transformaciones en que se halla sumido el organismo de los niños, y a la inevitable inmadurez ante las nuevas conductas emocionales que están surgiendo en estos momentos, el niño experimenta cambios bruscos y radicales en sus estados de ánimo. Los que conviven con él saben que puede pasar en poquísimo

tiempo de la alegría a la cólera, y de la risa más escandalosa a la más profunda tristeza.

Es común que el niño, en un momento determinado, sienta demasiado frío o demasiado calor, pudiendo pasar además con gran facilidad de un extremo a otro.

Con el uso de los videojuegos el niño propicia un estado de atención extrema hacia el juego, lo cual le permite evadir sus necesidades afectivas y olvidarse por un momento de sus carencias, de esta manera se provoca que el niño las sienta como satisfechas aunque no sea de manera adecuada.

El estadio de las operaciones formales

En esta etapa, el niño ha ido superando las anteriores etapas del desarrollo cognitivo e inicia el estadio de las *operaciones formales*, que el mismo Piaget definió como el punto más alto que alcanza *cualitativamente* todo individuo en su desarrollo intelectual. Los progresos sucesivos serán únicamente *cuantitativos*, es decir, basados en la aplicación a la resolución de nuevos problemas de las operaciones lógicas que ahora mismo están siendo asimiladas.

“En éste período los niños pueden separar de los contenidos reales la forma lógica de los juicios, y son capaces de razonar sobre conceptos abstractos y razonamientos o premisas no comprobadas.” (sic ENC. PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA INFANTIL, 2000:110).

Esto quiere decir que a lo largo de ésta etapa el niño comienza a tener mayor juicio de las cosas y comienza a formarse un criterio propio que le va haciendo madurar, aunque no del todo, ya que si se recuerda, el niño está en la etapa de la pubertad.

Es importante recordar que el desarrollo mental del niño no avanza a saltos ni por simple casualidad, sino basándose en un proceso evolutivo en el cual *“cada etapa prolonga la precedente, reconstruyéndola en un nuevo plano para superarla después definitivamente”* en palabras del mismo Piaget (MAIER, 2000:243), esto explica que cada etapa es precedente de la otra, y que aunque no se supere completamente la anterior, en un futuro se superará.

Es preciso aclarar que a ésta etapa son frecuentes los grandes enojos entre compañeros, seguidos de también grandes reconciliaciones. No podía ser de otra manera en una etapa que se caracteriza por los bruscos cambios de humor.

1.4. EL PAPEL DEL JUEGO

Jugar es la ocupación que prefieren los niños a los diez años, aunque cuando cumplen los 11 ya no es tan importante para ellos, en esta etapa les conceden mayor peso a los amigos. La necesidad de jugar no desaparece en absoluto pero pasa a un segundo lugar ante el mayor interés que tienen para los niños sus *relaciones interpersonales*.

Los juegos ocupan la mayor parte de su tiempo libre, principalmente los juegos de video, y si lo pueden hacer con sus compañeros para ellos es más agradable, ya que conversan con ellos acerca de los principales juegos o de algunos “trucos”, aunque cabe destacar que estas pláticas las llevan a cabo aunque no estén jugando.

El juego puede ampliar la *esfera del yo* o también “*poner en reacción los sentimientos contenidos y reprimidos, e igualmente compensar los sentimientos de inferioridad*”, (MOORE, 1977:75) esto es, y como se hablaba anteriormente, cuando el niño quiere en el videojuego satisfacer sus necesidades y sentir el triunfo en algo, aunque solo sea en juego, lo cual hace que se sienta superior por tener habilidades para el juego.

CAPITULO 2

“LOS VIDEOJUEGOS”

CAPÍTULO 2

“LOS VIDEOJUEGOS“

En éste capítulo se hace una pequeña reseña acerca de lo que son los videojuegos, las modalidades de éstos para después hacer referencia al poder de atracción que tienen los juegos de video como forma de comunicación entre las masas, cómo ha influido la tecnología y el fácil acceso que se tienen a los medios informáticos para que los niños puedan acceder fácilmente a los videojuegos, para terminar el capítulo con el uso que se les puede dar a los videojuegos dentro de la escuela.

Todos hemos sido testigos que desde hace algún tiempo LOS VIDEOJUEGOS han aparecido como una nueva manera de pasatiempo y de pasar un rato de ocio, especialmente para los jóvenes y niños que necesitan de un tiempo para divertirse.

Para efectos de esta investigación, se entenderá por videojuegos *“todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético y óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil).”*(A:\LOS VIDEOJUEGOS Y SUS POSIBILIDADES EDUCATIVAS.htm)

Los juegos de vídeo aparecen en los mercados de diferentes maneras que a continuación se mencionan:

PLATAFORMAS DE VIDEOJUEGOS	
Máquina recreativa	Desde las máquinas de "pinball" a los simuladores de realidad virtual
Red telemática	Juegos interactivos en red (internet, intranets...)
Microordenador	Juegos interactivos en soporte CD-ROM, DVD, disco
Video interactivo	Juegos en soportes como laser disc, DVI..., o el actual DVD video
Videoconsola	PlayStation , DreamCast, Nintendo 64.
Máquina de Bolsillo	GameBoy, NeoGeo pocket...
Teléfono móvil	Sencillos juegos de entretenimiento

Tomado de: A:\LOS VIDEOJUEGOS Y SUS POSIBILIDADES EDUCATIVAS.htm

Esta variedad de formato en los que se han comercializado los videojuegos, para todos los gustos, circunstancias y bolsillos, han contribuido de manera eficaz para su amplia difusión entre todos los niveles económicos y culturales de nuestra sociedad, constituyendo una de las fuentes de entretenimiento más importantes y culturales de los últimos tiempos, especialmente para los niños y jóvenes, que son los que pasan mas tiempo buscando nuevas formas de divertirse y poder disfrutar de una rato de diversión.

2.1. - CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos al igual que los programas en general, admiten diverso criterios de clasificación. Considerando la estructura de los juegos y ordenándolos según las principales habilidades que utiliza el jugador se establecen las siguientes categorías:

CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

HABILIDADES	TIPO DE VIDEOJUEGO	EJEMPLOS
Psicomotricidad	Arcade (juegos tipo plataforma, luchas...)	Pacman, Mario, Sonic, Contra, Quake, Street Fighter, Malvel Vs Capcom.
	Deportes	FIFA, Driver, NFL, NBA, Fórmula 1, Grand Prix.
	Juegos de aventura y rol	Harry Potter, Indiana Jones, Pokémon, Tom Raider, Final Fantasy, Metal Slug.
	Simuladores y constructores	Tamagotchi, Microsoft, Simulador de vuelo.
Razonamiento	Juegos de estrategia y rol	Estratego, Civiltation.
Lógica, estrategia	Puzzles y juegos de lógica	Tetris, Guest.
Memoria	Juegos de preguntas	Trivial, Viaje por la Europa de los ciudadanos.

Tomado de: A:\ LOS VIDEOJUEGOS Y SUS POSIBILIDADES EDUCATIVAS.htm y Respuestas de las entrevistas a los niños.

Esta clasificación en sí nos permite ir visualizando el énfasis que se le da a diferentes habilidades que tienden a desarrollarse de acuerdo a la edad madurativa del sujeto.

2.2. -EL PODER DE ATRACCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS COMO COMUNICACIÓN DE MASAS.

Los videojuegos, al igual que la televisión, la mayoría de las veces sumergen en un mundo de fantasía que evade de la realidad, estimulan la imaginación, implican y desatan reacciones emotivas de cierta intensidad. No obstante, los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios, que deben construir y aplicar estrategias cognitivas y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices para

afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante el monitor. Aquí el jugador siempre implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente.

Por otra parte, con más o menos tiempo y esfuerzo siempre se suele lograr el objetivo que se pretende, ya que no se requieren ni grandes conocimientos previos específicos ni una especial capacidad intelectual. En todo caso se necesitan unas habilidades psicomotrices de carácter general, que se mejoran progresivamente con el uso de estos juegos, y una cierta persistencia en las actividades que se proponen en el monitor (lo que resulta altamente positivo para los niños, ya que se habitúan a persistir en el esfuerzo que conduce al logro de unas metas).

La evasión de la realidad que se produce al entrar a "vivir" en atractivos mundos de ficción, la liberación de tensiones a través de la acción, el refuerzo de los lazos de pertenencia al grupo (de amigos con intereses comunes) y la autoestima que acompaña al éxito (no olvidemos que en lo general y especialmente a los niños les gusta jugar a aquello en lo que se gane o proporcione cierta satisfacción), son algunos de los hechos que explican la capacidad de adicción de estos juegos que, por otra parte presentan temáticas e imágenes atractivas para sus destinatarios y les proporcionan distracción y diversión.

A continuación se presentan algunos de los videojuegos actuales con mayor poder de atracción entre los niños:

- ☺ **DRIVER:** Este juego trata sobre una carrera de automóviles en el cual se tiene que conducir por varias pistas dentro de una ciudad. El jugador puede escoger un carro de los catorce que ofrece el juego. Cuando inicia la carrera se deja el carro del jugador en el lugar número veinte y ganar depende de la habilidad que se tenga para arrebasar a los demás carros. Según los comentarios de los niños ellos catalogan a este juego como fácil.

- ☺ **FIFA:** Este juego es principalmente para aquellos que son aficionados al deporte del fútbol. La finalidad es anotar el mayor número de goles tanto como sea posible. Aquí el jugador puede escoger a su equipo, cambiar el uniforme de los jugadores, elegir el tipo de juego que desea: **entrenamiento, penaltis, fútbol mundial, la copa del mundo**. Por otra parte también se puede escoger el clima en el cual se desea jugar: **nieve, lluvia, caluroso, etc**. Durante el juego se escucha la intervención de un narrador el cual vocea los goles, las faltas, los penales. Si un miembro del equipo se “cansa”, el jugador tiene la opción de cambiarlo por otro. Según los niños este juego es muy entretenido.

MARVEL Vs CAPCOM:

Este juego consiste en ocho misiones las cuales se superan peleando. Se puede escoger al personaje que va a pelear. Para ganar es necesario que se dote al que pelea de golpes y poderes los cuales se obtienen con un "truco" de los botones del control, aparte de los que se adquieren dentro del juego. Dentro del mismo se destruye una fábrica, una selva y se muestra la estatua de la libertad caída. Para los niños este juego lo consideran fácil siempre y cuando se sepan los "trucos" de los controles.

☺ METAL SLUG:

Aquí se puede escoger a un personaje de entre cuatro: dos mujeres y dos hombres. El juego consta de seis misiones en las cuales los personajes tienen que matar en la número uno a los soldados, en la misión número dos tienen que luchar contra momias en un paisaje egipcio, en la misión tres se vuelve a matar a los soldados, en la número cuatro se pelea contra la invasión de marcianos, en la misión cinco aparecen de nuevo los soldados para finalmente en la misión número seis se destruyen dos naves espaciales: una chica y una grande. Todo lo anterior el personaje lo debe de realizar por medio de: **bombas y de armas**. Para los niños este juego se torna difícil después de la tercera misión.

2.3. - APLICACIONES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS

En el ámbito educativo, los videojuegos pueden utilizarse como instrumento de motivación general y también como medio para la consecución de objetivos educativos, aunque por otra parte pueden tener algunos riesgos específicos.

A continuación se analizan algunos de los tipos de videojuegos más preferidos por los niños, en los aspectos arriba mencionados:

- ❖ **Los juegos de Arcade:** Pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los niños, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Los riesgos a considerar son: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos niños ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego.

- ❖ **Los deportes:** Permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes. En algunos casos también se pueden alcanzar niveles altos de estrés.

- ❖ **Los juegos de aventura y rol:** Pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas.

- ❖ **Los simuladores y los constructores:** Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones.

- ❖ **Los juegos de estrategia:** Exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven.

- ❖ **Los puzzles y los juegos de lógica:** Desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad. Hasta ahora no se han contemplado riesgos específicos.

- ❖ **Juegos de preguntas:** Pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo.

Es conveniente hacer notar que estos tipos de videojuegos, considerados como preferidos por los niños, son productores de cantidades considerables de tensión o estrés, que tal como lo menciona Murray pueden estar incidiendo sobre la producción bioquímica cerebral al estimular la producción de adrenalina y que proveerá de energía al sujeto creando así la necesidad de encausarse hacia cierto objetivo.

Además de estos juegos de vídeo existen *juegos educativos* diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, como por ejemplo “Viaje por la Europa de los ciudadanos” que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros.

Los juegos educativos, si están bien diseñados, disminuyen los riesgos emocionales que los videojuegos pudieran provocar.

Por todo esto, se puede afirmar que, con independencia de sus orígenes, los efectos positivos o negativos del uso de los videojuegos en el ámbito educativo dependerán del educador, de su habilidad y acierto en el manejo de los mismos y en establecer una posible utilización con relación al uso de habilidades.

CAPÍTULO 3

**“LA MOTIVACIÓN: MOTOR
FUNDAMENTAL PARA LA
CONDUCTA”**

CAPÍTULO 3

“LA MOTIVACIÓN: MOTOR FUNDAMENTAL PARA LA CONDUCTA”

En el presente capítulo se mencionarán algunas definiciones de la motivación como es la de Nérci reconociendo en ella los diferentes componentes que tiene la motivación, así mismo se mencionan los tipos de motivos y persistencia hacia el juego. Por otra parte se hace hincapié en las necesidades básicas que tienen el ser humano, y en este caso los niños, para lo cual se toma en cuenta la teoría de Murray acerca de las necesidades humanas, en otro apartado se retoma la teoría de Atkinson acerca de la necesidad o motivo del logro para definir y presentar la forma en que se manifiesta en los niños de 10 a 12 años, para finalizar en lo que es la persistencia, cómo se manifiesta en el juego y cuál es la relación entre las personas y la necesidad de logro y la persistencia con asociación al éxito, todo esto con la finalidad de reconocer a la motivación como el motor fundamental para la realización de conductas, que en este caso es la motivación que mueve al niño hacia el uso continuo de los videojuegos.

Es bien sabido que toda conducta humana persigue siempre ciertos fines u objetivos. Para realizar algunas conductas, es necesario que exista una motivación, la cual será el impulso que propicie dicha conducta y por lo tanto la consecución de los objetivos planteados.

Etimológicamente *“el término motivación se deriva del latín movere que significa ponerse en movimiento o estar listo para la acción”* (DÍAZ, 1998:35). Esto es que la motivación funciona como motor para realizar determinados tipos de conductas.

En acuerdo con este significado P.T. YOUNG (1961) define a la motivación como *“el proceso para despertar la acción, sostener la actividad en progreso y regular el patrón de actividad”*, (Citado por: NÉRICI, 1969:204) en otras palabras esto significa que la motivación mueve a las personas a realizar acciones y que una vez motivadas mantendrán esta conducta hasta que la motivación ya no exista.

Por otra parte, NÉRICI (1969) afirma que la motivación *“es el deseo o el interés por algo que brota dentro del individuo mismo”* (sic NÉRICI, 1969:204), por lo tanto la motivación es endógena, es decir, se da en este caso en el niño y nace de él logrando que realice determinadas acciones orientándolo siempre a la consecución de ciertas metas u objetivos.

3.1. -COMPONENTES DE LA MOTIVACIÓN.

En la misma línea, el autor antes mencionado reconoce en la motivación algunos factores tales como: los incentivos, intereses y motivos, los cuales se describen a continuación:

- ❖ **INCENTIVO:** estímulo que viene desde afuera y tiende a despertar en el individuo deseo o interés por algo. Por ejemplo, en el caso de los niños asiduos a los videojuegos están incentivados hacia el uso de los juegos de video, ya sea porque tienen tiempo libre o porque para ellos resultan atractivos estos juegos.

- ❖ **INTERÉS:** se puede definir al interés como el *"sentimiento agradable o desagradable producido por una idea o un objeto con el poder de captar y mantener la acción"* (CEREZO, 1988:291). En este caso, los niños sienten interés de jugar porque desean ganarle a la máquina o a algún contrincante, lo que hace que se sientan orgullosos de poderlo lograr y de que continúen interesados en el juego.

- ❖ **MOTIVO:** es la razón por la que el sujeto actúa y se encuentra dentro de él. El motivo es el causante de realizar las acciones. Como en el ejemplo anterior, aparte de que el niño tienen el interés de ganar, también se encuentra motivado a hacerlo porque logra vencer y consigue el triunfo.

Todos estos elementos se encuentran dentro de la siguiente tabla:

NECESIDAD	Debe existir en el individuo una necesidad
MOTIVO	Es la razón endógena que provoca que el individuo realice cierta acción
INTERÉS	Provoca en la persona la concentración de su acción y de su energía para satisfacer la necesidad.
INCENTIVO	Es el estímulo exterior que mantiene y refuerza a la acción.

Estos elementos en su conjunto ayudarán a que la motivación se presente y se pueda mantener en el niño, logrando así la permanencia de la conducta.

3.2. -TIPOS DE MOTIVOS

Para efectos de esta investigación es necesario aclarar que muchos psicólogos distinguen entre dos clases o tipos de motivos:

1. Motivos biosociales: Los cuales se originan en las necesidades biológicas y los procesos de autorregulación del organismo. Estos motivos los tenemos presentes desde que nacemos y se pueden modificar por las influencias sociales al irse desarrollando en el individuo, por eso se llaman "biosociales".

Algunos de los motivos biosociales son los siguientes:

- +el hambre,
- +la sed,
- +los impulsos sexuales,
- +la regulación de la temperatura,
- +el ciclo actividad sueño,
- +la eliminación,
- +la evitación de dolor,
- +el acto de mamar en los individuos muy jóvenes y,
- +la respiración.

Según WHITTAKER (WHITTAKER, 1991:422) los motivos biosociales cuentan con criterios para incluirse dentro de esta lista:

1. Un motivo biosocial debe tener una base biológica,
2. Un trastorno del equilibrio interno o fisiológico del organismo debe conducir a excitación o actividad,
3. Todos los miembros de la misma especie deben manifestar el motivo, y
4. El motivo debe ser no aprendido, es decir, como se mencionaba anteriormente, este motivo debe de ser innato.

2. Motivos psicosociales: estos motivos se adquieren en el desarrollo de una cultura determinada. Se forman con respecto a relaciones interpersonales, los valores sociales ya establecidos, las normas o las instituciones.

Algunos de los motivos psicosociales entre otros son:

- +agresividad,
- +gregarismo,
- +adquisición,
- +necesidad de tener éxito,
- +necesidad de juego.

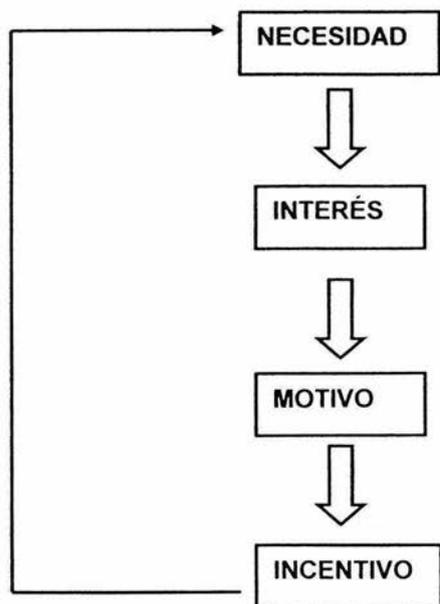
Es importante señalar que, una vez que el motivo se ha “despertado” en una persona, éste influirá en la conducta de la misma manera, no importando su origen.

3.3. - PROCESO DE LA MOTIVACIÓN

Todos los elementos anteriormente mencionados forman parte del proceso de la motivación, en el caso de los niños las actividades que realizan se generan por un motivo, ya sea por interés o por deseos, pero van encadenados hacia la necesidad que se presenta en el niño, y el incentivo permite que se presente y se mantenga la motivación.

El proceso motivacional por tanto puede ser iniciado por la presencia de alguno o algunos de los motivos anteriormente mencionados, dando así paso a la acción cuyo objetivo central será cubrir la necesidad del motivo(s) de origen, retomando al equilibrio al disminuir el grado de ansiedad generado, para finalmente constituirse si es necesario en un incentivo para mantener la acción.

Este proceso se puede expresar de la siguiente manera:



El esquema anterior muestra que la motivación sigue a un ciclo, y que todos los elementos van conjuntados para que ésta pueda surgir y alimentarse a sí misma en un proceso circular retroalimentario.

Para ejemplificar, se puede decir que si a un niño le surge la necesidad por realizar una acción, en este caso la necesidad será acerca del juego que se manifiesta en el uso de los videojuegos y al hacerlo logra ganar, para él esto será como su incentivo y si después de determinado tiempo que continúe con esta acción sigue ganando, se convertirá en él como un interés y si prevalece en ella logrará ser un motivo y así el niño continuará manteniendo su acción.

Por otra parte se sabe que toda motivación tiene como antecedente una necesidad. En este caso, autores como Murray se vieron en la necesidad de identificar las necesidades humanas nucleares para apoyar su postura acerca de lo que se creía sobre si la conducta humana estaba gobernada por un conjunto nuclear de necesidades universales.

La mayor contribución que tiene Murray es el concepto de *necesidad*, él realizó un estudio acerca de las necesidades humanas, del cual obtuvo que: *"Todas las personas tenían una serie de necesidades básicas (como la necesidad de juego, la necesidad de logro, necesidad de afiliación, necesidad de agresión, necesidad de autonomía, entre otras) que cargaban de energía a las personas y dirigían su conducta hacia la satisfacción de las necesidades sobre las que se basaba la personalidad de la persona"* (MURRAY, 1938:267). Esto significa que todas las personas tienen una serie de necesidades que energizan y dirigen la conducta hacia la satisfacción de aquellas necesidades dependiendo de la personalidad. Como en el caso de los niños sus necesidades son el juego y la necesidad de logro y al tener el acceso hacia los videojuegos logran satisfacer dichas necesidades.

3.4. -NECESIDADES BÁSICAS COMO ANTECEDENTES EN LA MOTIVACIÓN

Para este teórico todas las necesidades tenían base fisiológica y estaban relacionadas con fuerzas químicas del cerebro. Estas fuerzas químicas son, según

Murray las que proveen de energía al niño y se encauzan hacia un objetivo específico que es la satisfacción de dicha necesidad.

En este caso se puede notar que si la producción química cerebral enfoca la energía producida en el niño hacia la satisfacción de ganarle a una máquina tenderá a restarle fuerza a la necesidad de ganarle a otro sujeto, ya que el estado de tensión del niño se reduce, siempre y cuando sean satisfechas sus necesidades.

Respecto a lo mismo Murray creía que todas las necesidades estaban relacionadas entre sí hasta cierto punto. Una necesidad podía entrar en conflicto con otra, aunque se podían juntar, mientras que otras se podían facilitar mutuamente.

De este autor se destacan en esta investigación de manera esencial las siguientes necesidades, ya que juegan un papel relevante en lo que se pudo observar en los niños:

-NECESIDAD DE LOGRO: Se describe como: superar obstáculos y llegar a un estándar alto. Superar a los demás. Esforzarse y alcanzar el dominio. En el caso del uso de los videojuegos esta necesidad se puede nota claramente cuando los niños juegan demasiado y afirman que su único fin es pasar de nivel en nivel hasta poder ganar. O bien, cuando no son muy sobresalientes en algún deporte o materia, ellos ven a los videojuegos como la oportunidad de poder sobresalir entre los demás.

-NECESIDAD DE JUEGO: Se describe como: relajarse, divertirse, buscar diversión y entrenamiento. Pasársela bien y jugar, reír, bromear y estar alegres. Divertirse por divertirse. Otra de las afirmaciones concurrentes de los niños es precisamente el juego por el juego, y dentro de éste la utilización de los videojuegos se manifiesta una prioridad entre el entretenimiento y la diversión. Llegando a ser incluso ya una necesidad.

De Murray se pudieran destacar muchas necesidades pero las que se acaban de describir nos permiten explicar de manera congruente a lo observado en la investigación cómo surge el motivo de logro en la competición el cual se desarrolla en el siguiente apartado.

3.5. - LA NECESIDAD O MOTIVO DE LOGRO EN LA COMPETICIÓN

Otros autores dieron también importancia a la necesidad de logro en la competición como motor para la superación de criterios ya establecidos en un medio ambiente determinado.

David Mc. Clelland y John Atkinson (1953) definen la necesidad o motivo de logro como *"el éxito en la competición con un criterio de excelencia"* (REEVE. 1994: 269). Ellos afirmaban que la persona con un fuerte motivo de logro era aquella que deseaba triunfar en una tarea que supone un desafío. Esta es una definición muy amplia si se tiene en cuenta que los criterios de excelencia pueden estar relacionados con la tarea,

con uno mismo o relacionados con los otros. Por ejemplo, en un niño surge la necesidad de logro y de juego, esto es encuentran en los videojuegos un fuerte desafío al tener que ganarle a los contrincantes o a la misma máquina, y si ellos lo logran sienten que esa necesidad ha sido correspondida.

“Las situaciones de logro se parecen entre sí en la medida en que la persona sabe que su rendimiento llevará a una evaluación favorable o desfavorable, lo que produce una reacción emocional de orgullo ante el éxito y de vergüenza ante el fracaso” (sic REEVE, 1994:270). En el mismo caso, si el niño logra ganar se siente orgulloso más que otros, esto es sus contrincantes o la máquina, lo que posiblemente le provocará que entre sus mismos compañeros haya un reconocimiento social por haber ganado, como se mencionaba anteriormente.

Este aspecto es muy importante porque puede llegar a determinar la cantidad de tiempo que el niño dedica a dicha actividad cuando se evalúa de manera desfavorable, por ejemplo cuando el niño está jugando y pasa mucho tiempo para que logre ganar o se le hace muy difícil el poder hacerlo el niño optará por cambiar de juego.

Se encuentra también la especificación de las conductas que pueden ser activadas por el motivo de logro.

Al respecto sabemos que la presencia de un motivo hace que ciertos tipos de conducta entren en un estado de preparación. De acuerdo a Mc Clelland (1985) la activación de un *motivo de logro* prepara a la persona para que:

1) realice tareas moderadamente desafiantes, en el caso de los niños lo que les motiva a jugar es el tener obstáculos y que puedan ganar.

2) persista en estas tareas, esto es, que continúe jugando hasta que pueda ganar.

3) persiga el reconocimiento social por parte de sus compañeros.

Por todo esto es conveniente hacer hincapié en el modelo de John Atkinson de la conducta del logro ya que puede ayudar a explicar las conductas observadas durante la investigación.

El modelo de Atkinson de la conducta de logro

Según John Atkinson (1957,1964) el motivo de logro predice la conducta de logro sólo en parte. Antes de dar el supuesto que existiese una relación directa entre la necesidad de logro y la conducta de logro, partió de la idea de que el motivo de logro se unía a dos influencias situacionales para predecir la conducta de logro:

- la probabilidad de éxito de la tarea, o sea, el poder ganarle a la máquina o al contrincante, y,

- el valor de incentivo del éxito de la tarea: entre mas gane el niño, mayor será su motivación para seguir jugando.

El modelo de Atkinson cuenta con cuatro variables:

1. - **Motivación del logro:** es el impulso para triunfar en una tarea que supone un desafío. En este caso, para los niños es muy complaciente el poder ganarle a una máquina o completar la misión.

2. - **Conducta del logro:** se conceptualiza como la tendencia de aproximación al éxito. En el caso de los niños que son asiduos a los videojuegos esto se demuestra cuando pasan de nivel en nivel con el único propósito de lograr ganar.

3. - **Probabilidad de éxito:** es el rango de oportunidades para alcanzar el éxito. Este se identifica cuando los niños no pueden ganar un juego después de cierto número de intentos y prefieren abandonarlo por otro en donde tengan más probabilidades.

4. - **Incentivo de éxito:** se refiere a la valoración favorable o desfavorable que el sujeto hace de sí mismo durante la actividad de juego.

En este caso se considera necesario enfocarse a la adquisición, del motivo del logro que se menciona a continuación:

3.6. -LA ACTIVACIÓN DEL MOTIVO DE LOGRO EN LA PERSISTENCIA HACIA EL JUEGO.

Las conductas de logro se guían no sólo por la tendencia de aproximación al éxito sino por la tendencia a evitar el fracaso. Según Atkinson (1957,1964), "*las personas aportan el motivo de evitar el fracaso a las situaciones de logro del mismo modo que aportan el motivo de conseguir el éxito*". Si los niños logran ganar, tienen el reconocimiento social por parte de sus compañeros, pero si no pueden se sienten fracasados porque no lograrán ese reconocimiento.

El motivo de logro se activa para preparar a la persona para que persista en tareas moderadamente desafiantes, siempre y cuando se ajuste al nivel de habilidad que los niños tienen en ese momento; en el caso de los niños cuando están jugando los videojuegos lo hacen hasta que lograr ganar, y si no lo logran optan por cambiar de juego.

Es importante recordar que de acuerdo a Erickson los niños en edad de este estudio se encuentran en el estadio de *laboriosidad Vs inferioridad* y que una de las características esenciales es que el niño tiende a potencializar las habilidades que se ajustan mas a su yo ideal.

Respecto a lo anterior Feather (1961,1963) realizó una serie de investigaciones de las cuales obtuvo lo siguiente:

- a) Las personas con alta necesidad de logro prefieren tareas de dificultad moderada y también persisten por más tiempo en ellas, pero cuando alguien los detiene optan por dejarlo.
- b) Los sujetos con alta necesidad de logro persisten mientras no sean interrumpidos y sin pedir apoyo.
- c) Las personas con alta necesidad de logro persisten más en una tarea definida como fácil aunque cambie posteriormente su evaluación.

Las personas con alta necesidad de logro persisten en sus propios esfuerzos. En el caso de los niños estudiados cuando están frente a un videojuego lo que desean es ganar y si lo hacen se sienten muy satisfechos y después de hacerlo muchas veces optan por cambiar de juego para enfrentarse a nuevos retos; de igual manera con los niños que no logran ganar, lo que hacen es cambiar de juego hasta que encuentran uno en donde sí pueden triunfar.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se describe el lugar que sirvió como marco de referencia para realizar la investigación, así como la metodología utilizada en la búsqueda de información. También se presenta la descripción, el análisis e interpretación de los resultados obtenidos mediante la implementación de la metodología mencionada.

MARCO DE REFERENCIA

El lugar donde se realizó la presente investigación fue en la escuela primaria INSTITUTO EDUCATIVO ARQUÍMEDES, la cual en un principio era una casa habitación que poco a poco se fue formando en escuela, cuenta con todos los servicios y se encuentra ubicada en la calle de Crepúsculo #12 del fraccionamiento “Sol Naciente” de la ciudad de Uruapan, Michoacán.

Es una escuela de carácter particular, su clave es 16 PPR 0291 I de la zona 096. Alberga aproximadamente a 600 niños en las modalidades de preescolar, primaria y próximamente secundaria. Fue fundada hace aproximadamente siete años.

Sus dueños y directores son el Sr. Luis Gaertner Colunga y su esposa la Sra. Salud Mondragón Raya.

El grupo donde se tomó la muestra para la realización de las entrevistas fue el de sexto grado grupo "B", conformado por 40 niños en total: 20 niños y 20 niñas que en su mayoría son habitantes de la colonia vecina Infonavit Constituyentes. Este es un grupo muy inquieto, en el cual los niños tienen que estar ocupados con alguna actividad para que no se pierda la dinámica grupal.

Por otra parte es conveniente aclarar que se tiene relación directa con ellos, por lo tanto el acceso a ellos es diario, debido a que la investigadora funge como docente de este grupo.

Los espacios no institucionales donde se puede convivir con los niños elegidos como muestra es en la colonia donde viven, ya que como la mayoría habita en el Infonavit mencionado, se puede encontrar a los niños con facilidad.

También se convive con ellos en los momentos de receso en los cuales se aprovecha para conversar acerca de diversos temas, siendo uno el de los videojuegos.

Es conveniente aclarar que el nivel de escolaridad máximo de dicha colonia es de secundaria, muy pocos padres de los niños se encuentran dentro de este rango llegando únicamente a primaria.

El nivel económico de las familias es medio-bajo y son muy pocas las que tienen negocio por cuenta propia.

Lo dicho no excluye el hecho de que aunque el nivel económico de la mayoría de los niños no sea muy alto, éstos tienen acceso a los juegos de video, ya que las familias se desarrollan en un ambiente urbano y teniendo acceso a los medios de comunicación informáticos con mucha naturalidad los niños de esta colonia con facilidad se acercan a los juegos de video ya que aproximadamente hay 12 establecimientos entre tiendas de abarrotes y negocios específicos que se dedican a los videojuegos.

METODOLOGÍA

Para poder llevar a cabo esta investigación se tomaron en cuenta los objetivos y las preguntas de investigación, lo que marcó la pauta para ubicarnos en un enfoque, siendo el más apropiado el enfoque **paradigmático cualitativo**, el cual permite *“recabar e interpretar información acerca de la forma en que los fenómenos de estudio están ocurriendo, sin que el investigador intervenga o evite la intervención de algunas variables”* (MORENO, 1987:45), en este caso no se manipuló ninguna variable debido a que solo se pretendía *describir* las experiencias recreativas de los niños y el por qué hacen uso frecuente de los videojuegos.

Cabe señalar que dentro de éste enfoque se pueden encontrar distintas modalidades para realizar la investigación, siendo una de ellas y la considerada como la más apropiada la del método **etnográfico**, *“el cual permite recopilar datos primarios para*

después interpretar sus significados" (sic HERAS, 1997:112). esto con el propósito de obtener los datos que respondieran a las preguntas y a los objetivos de investigación propuestas en este trabajo para posteriormente darles una interpretación.

Algunas características de éste método, de acuerdo al enfoque señalado son (HERAS, 1997:112):

◊ **Observación naturalista y sin grupos de control.**

En este caso solo se seleccionaron a los niños considerados como "jugadores de alta frecuencia".

◊ **radicar el interés en la *descripción* de hechos observados.**

Esto con el fin de interpretarlos y comprenderlos en el contexto global en el que se producen, por lo tanto el nivel en que esta investigación fue realizada es el nivel ***descriptivo***.

◊ **Fundamentado en la realidad.**

Es decir, que parte de situaciones reales. En nuestro caso, hoy en día es una realidad el uso de tecnología y medios de comunicación en los niños, lo que permite tener mayor acceso a los videojuegos.

◇ **Es fenomenológico.**

Esto indica que trata de entender a la conducta humana. En esta investigación se pretende saber el por qué los niños juegan videojuegos.

◇ **Subjetividad.**

En esta investigación se tomaron en cuenta aspectos subjetivos que se evaluaron desde el enfoque profesional del investigador.

Para comprender mejor las características señaladas, se mencionan a continuación los momentos en que se desarrolló ésta investigación:

Se comenzó con un proyecto de investigación, el cual una vez que se reunieron los elementos suficientes para conformarlos (el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos, las preguntas de investigación, el tipo de enfoque y método de investigación, etc.) y ya aprobado dio la pauta para continuar de manera formal con esta investigación.

Posteriormente se continuó con la recopilación de material bibliográfico para la realización del marco teórico, el cual se conformó de las características más generales del niño, los videojuegos y la motivación. Todo esto con la finalidad de comprender los datos recabados durante la investigación de campo.

40 niños del grupo de 6º "B" del instituto Arquímedes la cual consistía en saber cuánto tiempo jugaban videojuegos diariamente, considerando como "jugadores de alta frecuencia" a 19 de ellos, porque respondieron que jugaban diariamente más de una hora. A los 21 niños restantes no se les tomó en cuenta ya que casi no jugaban o lo hacían menos de una hora.

Ya identificados los niños se diseñó una entrevista *semiestructurada* (Apéndice 1) la cual es una conversación entre dos personas (investigador o entrevistador y entrevistado), iniciada por el entrevistador con el propósito específico de obtener información relevante para la investigación. El entrevistador la enfoca sobre el contenido especificado en los objetivos de la investigación. El entrevistado responde a las preguntas con sus propias palabras. En nuestro caso el investigador aplicó la entrevista a los "jugadores de alta frecuencia" y se tomaron sus respuestas tal como las dieron para poder interpretarlas.

La entrevista se conformó con preguntas que permitían saber los motivos acerca del por qué hacían uso de los videojuegos, esto es para de ahí poder deducir los motivos que inducían al niño a utilizar los videojuegos. Después se continuó con una pregunta para saber el tiempo que le dedicaban a los videojuegos para finalizar en el sentimiento que les producía el ganar, así como distinguir cuáles eran sus videojuegos preferidos.

Al momento de realizar la entrevista se comenzó con la explicación al niño acerca del por qué se le estaba realizando esa entrevista, posteriormente a manera de charla se le fueron haciendo las preguntas al niño procurando que sus respuestas fueran concretas en cuanto a lo que se pretendía con la investigación, lo cual no tuvo dificultad puesto que como ya se ha venido mencionando la investigadora tiene relación directa con el grupo, por lo que cabe recalcar que con la pregunta referente acerca de preferir jugar o realizar tareas escolares, se notaban a veces incómodos cuando respondían que preferían jugar, ya que daban la impresión de darles pena por responder eso.

También se platicó de manera informal con los niños acerca de los videojuegos (revistas especializadas, juegos preferidos y de moda, "trucos", etc.) durante el receso de ellos, como ya se había mencionado, aunque no se acentaron estas charlas informales en ningún escrito por no considerarse necesario ya que nunca fueron previstas. El objetivo de estas conversaciones consistió en tener una idea más clara acerca de lo que piensan ellos de los videojuegos.

Con los padres de familia se platicó también de manera informal con aquellos cuyos hijos juegan varias horas al día, esto con el fin de saber el comportamiento que tenían los niños al estar por vario tiempo frente a los videojuegos.

Después de recabar toda la información de campo se ordenó y clasificó tomando en cuenta los objetivos y las preguntas de investigación, para crear categorías generales por temas.

Esas categorías se analizaron en conjunto con las teorías expuestas en el marco teórico para continuar con el desarrollo de las unidades de análisis, las cuales sustentaron las mismas.

Después de analizar las categorías con sus unidades de análisis, se retomaron los puntos más importantes para llegar a las conclusiones generales de todo el trabajo de investigación.

Al momento de realizar este apartado, existió la necesidad de regresar con los sujetos de estudio para complementar la información de las entrevistas y continuar con la interpretación de los resultados.

Enseguida se realizaron las conclusiones generales de todo el trabajo y finalmente se concluyó la investigación con sugerencias para disminuir en los niños el uso continuo hacia los videojuegos.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados serán analizados tal y como fueron observados, delimitándolos para su mayor claridad de acuerdo al proceso motivacional descrito en el capítulo anterior, por lo tanto concentraremos el análisis de resultados de acuerdo a las tres categorías identificadas:

- ✍ **Categoría 1:** El inicio del proceso constituido en sí por las necesidades y categorías que según Murray van a dirigir la conducta de la persona hacia su satisfacción, la cual en su momento constituye, según él mismo, el objetivo a lograr.

- ✍ **Categoría 2:** Categoría intermedia del proceso que nos permite observar las variables o necesidades y categorías que permite mantener la concentración de la acción y el refuerzo necesario para llevarlo al fin. En esta etapa tomaremos el modelo de Atkinson que se fundamenta en dos influencias situacionales que le permiten al sujeto intuir la posibilidad de logro.

- ✍ **Categoría 3:** Categoría final en donde se considera logrado el objetivo en proceso motivacional y que es la satisfacción de la necesidad inicial. Esta última categoría se caracterizó por ser la que objetivamente identifican los

niños, de todo el proceso motivacional, por lo cual se enfocará de manera muy concreta a las respuestas literales de los niños entrevistados.

1. NECESIDADES CUBIERTAS

Para Murray las necesidades básicas tienen base fisiológica y están relacionadas con fuerzas químicas del cerebro las cuales proveen de energía al niño y se encauzan hacia un objetivo específico que es el de satisfacer dicha necesidad.

Estas necesidades de manera paralela se constituyen en una necesidad psicosocial.

En los niños estas necesidades básicas son las de juego y las de logro, las cuales en esta investigación se relacionan debido a que cuando el niño hace uso de los juegos logro.

1.1. Necesidad de juego

Como se menciona en el capítulo 3, Murray describe a esta necesidad como relajarse, buscar diversión y entretenimiento. Esta es una necesidad que en el niño debe ser cubierta porque aunque el juego ya no ocupa prioridad a esta edad, sigue siendo importante.

Para los niños elegidos de 10 a 12 años, esta necesidad se manifiesta al jugar videojuegos, ya que al momento de responder a la pregunta de cuánto tiempo jugaban al día los juegos de video, todos respondieron que *“lo hacían más de una hora*

(Anexo 2) y *se sentían muy felices por hacerlo ya que se divertían y se entretenían*", lo cual afirma, que si le dedican parte de su tiempo libre es porque para ellos dicha necesidad es cubierta y los llena de felicidad, además de que cuando se les preguntó si preferían jugar o hacer alguna actividad de la escuela, diez de ellos (lo que representa más de la mitad) respondieron que *"preferían jugar porque les gustaba más"*, aunque los otros nueve dieron su respuesta afirmativa hacia la actividad escolar no muy convencidos (lo cual se demostró porque titubeaban al responder o tardaban en proporcionar su respuesta) o aclarando que hacían la actividad escolar porque se les obligaba a ello, aunque no estuvieran de acuerdo. (Anexo 2)

Por otra parte, los videojuegos provocan en el niño estudiado cierta excitación física al momento de jugar teniendo correspondencia con las fuerzas químicas del cerebro según Murray, provocando que el objetivo del niño sea el de jugar para poder cumplirlo y por lo tanto satisfacer la necesidad de juego.

En algunos de los niños observados durante el juego se les puede describir físicamente de la siguiente manera: sus pupilas están más dilatadas de lo normal, lo cual hace que no parpadeen debido a que necesitan prestar demasiada atención en las imágenes para que puedan ganar y después de mucho tiempo, sus ojos se irritan y se ponen rojizos, provocando que cuando dejan de jugar, sus ojos se encuentren demasiado irritados. También este tipo de niños se "sumergen" de tal manera en el juego, que si tienen que realizar un movimiento dentro de él, lo hacen físicamente y lo continúan haciendo hasta el fin del juego.

Por otro lado, también se pudo observar en estos niños que al momento de jugar se ponen demasiado tensos debido a la descarga de energía que la emoción del videojuego provoca en ellos, lo cual hace que se mezclen en un estado de nerviosismo y tensión, que a su vez se manifiesta en que ellos la mayoría de las veces no responden a los estímulos exteriores.

1.2. Logro

Esta necesidad la define Murray en el capítulo 3 como aquella necesidad donde hay que superar a los demás y llegar a un estándar alto. Esforzarse y alcanzar el dominio.

Se refiere al poder cumplir un objetivo que al sujeto le resulte difícil, y entre más difícil sea mayor es la satisfacción que se produce, cubriendo así la necesidad de poder lograrlo.

Por su parte, autores como Atkinson y Mc Clelland retoman a esta necesidad, llamándola también como motivo de logro y hablan de ello acerca de que si la persona, en este caso el niño, posee un fuerte motivo de logro tenderá a triunfar en una tarea que para él le suponga un fuerte desafío.

Para los niños, ganar significa triunfo, principalmente cuando sus contrincantes parecen ser superiores, o cuando han logrado ganar después de mucho intentarlo, cuando ellos comienzan con un juego primero se les hace difícil porque no lo conocen, después de jugarlo varias veces logran el triunfo y para ellos es muy

satisfactorio debido a que lograron ganar y continuarán con otro reto o misión el cual tendrán que superar.

Lo anterior se refiere a que si un niño logra ganar, ya no representa el juego un desafío como lo fue en primera instancia, ahora el niño ya ganó y logró vencer, lo cual provoca las conductas antes mencionadas, pero además, y después de mucho ganar, el niño opta por cambiar de juego, lo cual fue respondido en la pregunta del por qué dejaba de gustarle un videojuego y la mayoría coincidió en que *“dejaba de agradarle porque ya lo había superado”* o *“porque le aburría después de jugarlo varias veces”*. (Entrevista/febrero/2002).

Lo anterior demuestra que cuando el juego para el niño ya no es un desafío, deja de interesarle porque si lo sigue jugando, la necesidad de logro ya no será satisfecha como cuando ganó la primera vez, puesto que el desafío ahora ya no es tan intenso como en un principio.

Por otra parte, y retomando a Atkinson (capítulo 3) acerca de que el motivo de logro se activa para preparar a la persona para que persista en tareas moderadamente desafiantes, siempre y cuando se ajuste al nivel de habilidad que tienen en ese momento, podemos decir que en el caso de los niños cuando están jugando este motivo se activa, pero si el videojuego les resulta demasiado difícil optan por cambiar de juego a uno en donde sí puedan ganar y por lo tanto satisfacer su necesidad de logro.

2. ELEMENTOS INCENTIVANTES QUE MANTIENEN LA ACCIÓN

Nérici (capítulo 3) afirma que los incentivos son los estímulos que vienen desde afuera y tienden a despertar y reforzar en el individuo el deseo o interés por mantener una acción.

En este caso, los estímulos que recibe el niño son que los videojuegos se presentan en formatos atractivos para ellos, lo cual resulta altamente estimulante y contribuye a su uso continuo, además de que si el niño se da cuenta que tiene habilidades para poder triunfar, no desistirá hasta lograrlo.

Atkinson, quien refuerza a Nérici distingue estos elementos incentivantes en dos:

- 1) La probabilidad de éxito de la tarea y,
- 2) Valor del incentivo del éxito.

2.1. Probabilidad de éxito de la tarea

Atkinson (capítulo 3) define a esta variable como el rango de oportunidades para alcanzar el éxito.

En los niños estas oportunidades se manifiestan en las habilidades, ya sean de tipo psicomotrices o mentales que deben poseer o adquirir con la práctica para lograr el triunfo en el juego, ya que si el niño cuenta con ellas se convierten en un factor fundamental para que logre éxito en su tarea propuesta: ganar el juego.

Cuando se les preguntó a los niños la razón por la que dejaba de agradales un juego y en correspondencia con el motivo de logro anteriormente mencionado, dieciséis de ellos (Anexo 2) coincidieron en que la razón era porque *“ese videojuego ya lo habían pasado”* por lo tanto era fácil ganar de nuevo, así que optaban por cambiar a un juego en donde *“tuvieran que cumplir una misión diferente a la anterior”* esto con el fin demostrar una vez mas que podían ganar. (Entrevista/febrero/2002)

Por otra parte, si el niño se da cuenta de que no posee las habilidades necesarias para ganar, opta por dejar de jugar o cambia a un videojuego que sea más acorde con sus habilidades, en el cual sí pueda triunfar.

En la misma pregunta hecha a los niños, uno de ellos respondió que prefería otro juego cuando *“no le entendía al funcionamiento de los botones”*, esto es que no podía coordinar el movimiento de las manos con la vista. Y los dos niños restantes respondieron que cambiaban de juego porque *“los mataban muchas veces”* y al no poderla pasar se daban cuenta que no podían con el juego, por lo tanto utilizaban otro en donde *“sí pudieran ganar”*. (Entrevista/febrero/2002)

2.2. Valor del incentivo del éxito en la tarea

Este valor Atkinson (capítulo 3) lo define como a la valoración favorable o desfavorable que el sujeto, en nuestro caso el niño de 10 a 12 años, hace de sí mismo durante la actividad de juego y se relaciona con la probabilidad de éxito, porque en este valor

influye la conciencia sobre las habilidades con las que el niño cree contar para poder ganar como lo son: habilidades psicomotrices, perceptivas, memoria, atención, razonamiento, entre otras.

Lo anterior se aclara con dos preguntas hechas a los niños, la primera era acerca del por qué creían que ganaban, a este respecto doce respondieron (Anexo 2) que era porque después de mucho jugar *“ya se sabían el juego”*, lo cual corresponde a la conciencia de las habilidades de memoria y atención. Cuatro niños coincidieron (Anexo 2) en responder que *“porque descubrían nuevos trucos”*, haciendo con esto referencia a su habilidad de razonamiento y finalmente tres niños dijeron (Anexo 2) que *“porque sabían controlar los botones y controles”*, lo que se asocia con habilidades de tipo psicomotriz. (Entrevista/febrero/2002)

La segunda pregunta con respecto a este valor, consistió en saber en qué necesitaba ser hábil el niño para ganar. Sus respuestas fueron las siguientes (Anexo 2): catorce respondieron de igual manera que *“la habilidad que necesitaban era saber controlar los botones y controles, así como saber los mejores trucos”*, correspondiendo esto con habilidades psicomotrices, de razonamiento y de atención. Cinco niños contestaron que *su “habilidad consistía únicamente en saber los trucos”* (habilidad de razonamiento). (Entrevista/febrero/2002)

Lo anterior se pudo demostrar en la investigación cuando se les preguntó a los niños la frecuencia con la que ganaban, siete de ellos (Anexo 2) respondieron que *“siempre lo*

hacían" y los doce restantes respondieron que *"la mayoría de las veces"*.

(entrevista/febrero/2002)

Todo lo mencionado indica que el niño tiene conciencia de las habilidades que posee, y sabe cuando puede superar una "misión", lo cual lo alienta a seguir dentro del juego.

3. OBJETIVOS A LOGRAR

Siendo –como ya mencionó- la etapa final y que es la que tiende a evidenciar directamente las necesidades a cubrir, se puede analizar más objetivamente a través de las respuestas de los niños, sin la necesidad de llegar a una interpretación.

3.1. Diversión

Este objetivo lo asocia Murray (capítulo 3) con la *necesidad de juego*, ya que dentro de ésta se menciona a la diversión como una prioridad.

En la investigación, lo anterior se demostró claramente cuando se les preguntó a los niños la razón por cual les gustaba jugar con videojuegos: dieciocho niños (Anexo 2) coincidieron que *"porque los videojuegos les divertían y los entretenían"*, y solamente un niño respondió *"que jugaba porque la emocionaba."*

Estas respuestas también se complementan con la pregunta de cómo se sentían los niños cuándo no jugaban: catorce respondieron (Anexo 2) que se sentían *“muy aburridos”, ya que se la pasaban “muy divertidos al jugar”*. Dos niños respondieron que *“tristes, porque no tenían con quién jugar”*. A lo anterior se hace referencia en el capítulo 1 al mencionar que el niño propicia un estado de atención extrema hacia los videojuegos porque esto le permite evadir sus necesidades afectivas. Dos niños dijeron que *“no sentían nada”* y solamente un niño respondió que *“cuando no jugaba le daba estrés”*. (Entrevista/febrero/2002) lo que da a entender que con el juego el niño encuentra un “desahogo” a todas sus tensiones.

Todo lo anterior hace evidente que el objetivo primordial del niño al jugar es la diversión.

3.2. Motivo de logro

Este motivo lo define David Mc. Clelland y John Atkinson (capítulo 3) como “el éxito en la competición con un criterio de excelencia”. Para estos autores las personas con un fuerte motivo de logro son aquellas que desean triunfar en una tarea que supone un desafío.

Lo anterior se explica cuando el niño gana un juego, siente una reacción emocional de orgullo por haber tenido éxito, aunque cuando pierden se sienten mal por ello, completando esto con la pregunta de cómo se sentían cuando ganaban, dieciséis

respondieron (Anexo 2) que *“muy felices y contentos porque lograron superar la misión”*, lo cual hacía que se sintieran *“como campeones y llenos de orgullo por haber conseguido triunfar”*. (Entrevista/febrero/2002)

Por su parte, dos niños respondieron (Anexo 2) que se sentían como *“unos expertos, ya que imponían un nuevo récord”*, y un niño se sentía *afortunado por haber superado la “misión”, por lo tanto sería más difícil que lo “mataran” ya que había logrado ganar.* (Entrevista/febrero/2002)

Esto se demuestra que como la mayoría de los niños siempre ganan, ellos le dedican gran parte de su tiempo libre a jugar con videojuegos.

Cuando se entrevistó a los niños, todos coincidieron (Anexo 2) en afirmar que *“cuando ganaban provocaba que ellos quisieran continuar con el juego porque se emocionaban”* (Entrevista/febrero/2002)

3.3. Reconocimiento social de los “pares”

Uno de los objetivos que tiene el niño al hacer uso de los videojuegos, aparte de divertirse y el motivo de logro, es que se le reconozca el triunfo (incluyendo todas las habilidades con las que el niño cuenta para ganar), principalmente de todos sus compañeros.

La finalidad de cada tipo de videojuego es ganar, ya sea de una u otra manera y que un niño logre hacerlo significa mucho para él.

Cuando los niños platican entre ellos acerca de si un videojuegos es "difícil" comentan los "trucos" que saben para poder ganar ese juego y los ponen en práctica para después comentar quién es el que logró la misión.

Después, para aquel que lo consiguió, su "premio" es el reconocimiento por parte de todos, ya que comentan quién es el que sí pudo ganar, incluso después recurren a él para preguntarle si se sabe mas "trucos".

Por otra parte, para aquel niño que tenga el videojuego de moda o la máquina más moderna también le implica un reconocimiento social, debido a que como se mencionó en el marco de referencia, no todos los niños cuentan con videojuegos propios, aunque pueden recurrir a ellos y el tenerlos en casa implica cierta popularidad con sus compañeros.

Para ejemplificar todo lo anterior, se mencionan a continuación algunas frases que son comunes entre ellos:

- *oye Omar ¿es cierto que tienes PlayStation?, deberías invitarme a jugar -,*
- *¡hey, Oscar!, te invito en la tarde a mi casa a jugar con el Play-,*
- *yo tengo el Nintendo64 y mi computadora tiene muchísimos juegos -,*

- **maestra, ¿usted no tiene PlayStation?-,**
- **Nadia, te gusta el juego de Driver?-,**
- **ya quiero que sea fin de semana para pasármela jugando con el play.**

Las frases anteriores se escuchan con frecuencia en el grupo de 6ºB", el cual es el grupo escolar en donde se encuentran los jugadores de "alta frecuencia" y hacen referencia a las pláticas que tienen los niños acerca de los videojuegos.

Por otra parte, cuando se les preguntó a los niños cómo se sentían cuando jugaban (las respuestas se mencionaron en la categoría 3.2.) uno de ellos respondió (Anexo 2) que se sentía *"muy bien y le daba mucho gusto porque sentía que era muy buena, ya que en ningún deporte lograba sobresalir"* (Entrevista/febrero/2002). Lo anterior demuestra que en los videojuegos los niños encuentran el reconocimiento que en otros aspectos no lo pueden lograr.

En este aspecto es conveniente recordar que Erickson nos plantea que el niño logra el equilibrio psicosocial cuando a través del reconocimiento de sus habilidades por los demás, contrarresta el sentimiento de inferioridad.

CONCLUSIONES

A continuación se presentan las conclusiones generales a las que se llegó por medio de ésta investigación, pretendiendo así dar respuesta a los objetivos y preguntas planteadas en la introducción.

La primera pregunta de investigación fue: *¿Qué necesidades se satisfacen en el uso de los videojuegos?*, dando respuesta con lo expuesto en la etapa número uno de interpretación en la cual se menciona las necesidades que según Murray van a dirigir la conducta del niño hacia su satisfacción, la que en su momento constituye el objetivo a lograr mediante el uso de los videojuegos.

La primera es la *necesidad de juego*, manifestada en el niño por medio del juego por el juego, ya que para ellos el jugar representa divertirse y entretenerse, además de que prefieren realizar esta actividad a hacer una tarea escolar, lo que representa que esta necesidad queda satisfecha por medio del uso de los videojuegos.

La segunda necesidad satisfecha en el niño es la *necesidad de logro*, la cual se refiere a que el niño cumpla con su objetivo que es el de ganar el juego aunque le resulte difícil, y entre más difícil sea, mayor es su satisfacción cuando gana, ya que en un primer momento cuando el niño no conoce el juego se le dificulta el ganar pero después de mucho intentarlo logra su objetivo satisfaciendo así esta necesidad. Cabe recalcar que cuando el niño está jugando, esta necesidad se activa, pero si el videojuego le resulta demasiado difícil, opta por cambiar de juego a uno en donde sí pueda ganar, y por ende satisfacer esta necesidad.

Enseguida se menciona la siguiente pregunta de investigación, la cual consiste en saber **¿cuáles son los principales motivos que inducen al niño de 10 a 12 años hacia el uso frecuente de los videojuegos?** , basándonos en la etapa número dos de la investigación en donde se observan las variables o elementos de interés e incentivos que permiten en el niño mantener la concentración de la acción al jugar y el refuerzo necesario para llevarlo al fin.

Dichos **elementos incentivos son la probabilidad de éxito en la tarea**, basada en las oportunidades que tiene el niño para ganar; esto es, en las habilidades psicomotrices, perceptivas, de memoria, de atención, de razonamiento, entre otras, con las que cuenta el niño, convirtiéndolas en un factor fundamental para poder ganar.

El siguiente elemento que se considera en el niño como incentivo es el del **valor del incentivo del éxito en la tarea**, el cual es referido como la valoración favorable o desfavorable que el niño hace de sí mismo durante el juego, relacionándola con la probabilidad de éxito y con la conciencia que él tiene acerca de las habilidades ya mencionadas.

Retomando en este caso a la etapa que menciona Erickson de **laboriosidad Vs inferioridad** manifestada en el niño cuando se da cuenta que no posee dichas habilidades y por lo tanto prefiere cambiar de videojuego a uno que sea más acorde con sus habilidades y en el cual sí pueda triunfar.

Para terminar de dar respuesta a las preguntas de investigación se menciona la tercera y última pregunta que es saber si **¿existen características psicosociales comunes de los niños de 10 a 12 años que hacen uso frecuente de los videojuegos?** la cual, tienen estrecha relación con el primer objetivo específico de la investigación **“identificar las características psicosociales más comunes de los niños que hacen uso frecuente de los videojuegos”**, para ello retomamos la etapa número tres del proceso interpretativo en donde se toman las respuestas tal cual como los niños las dijeron pudiendo así comprobar que las características psicosociales comunes son los objetivos que el mismo niño busca lograr, tal como lo son el **motivo de logro**, esto es que cuando el niño gana se siente feliz y contento por triunfar en el juego que en un principio representó para él un reto; el **reconocimiento social de los “pares”** que el niño espera que se le haga cuando gana en un videojuego, considerando como un “premio” este reconocimiento, ya que el niño sabe que posteriormente recurrirán a él para pedirle consejos sobre “trucos” o información de videojuegos dando por añadidura **la socialización**.

Después de dar respuesta a las preguntas de investigación y al primer objetivo específico se menciona a continuación el segundo objetivo el cual es **“Identificar las ganancias secundarias con el uso de los videojuegos”**, lo cual por medio de esta investigación se puede definir en que las principales ganancias son: **la satisfacción de necesidades básicas** como el juego y el logro cuando el niño puede superar la misión que el juego le presenta; **la socialización** que los mismos niños hacen al ganar y **el desarrollo de habilidades psicomotrices, perceptivas, de memoria, de**

atención, de razonamiento, entre otras y que le permiten al niño superar los obstáculos dentro del juego y así poder ganar.

Y por último el tercer objetivo es ***“Plantear sugerencias dirigidas a padres y docentes sobre el uso de los videojuegos en los niños de 10 a 12 años”***, las cuales se presentan a continuación.

SUGERENCIAS

☛ **Limitar el tiempo que se dedique a esta actividad.**

Una hora como máximo al día y procurando combinarla con otras actividades de los niños para que éstos no sientan la necesidad exclusiva del uso de los videojuegos, a su vez que se pueden dedicar a otras tareas o se les puede inculcar el agrado hacia otras que no estén relacionadas con los videojuegos.

☛ **Observar los comportamientos de los niños durante el juego.**

Para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a tensión excesiva.

☛ **Advertir a los niños que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad) y que por lo tanto solo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico.**

Esto con la finalidad de concienciar a los niños de que lo que juegan no es completamente real y que por lo tanto no forma parte de su mundo físico, por lo que deben de tomarlo como un simple juego que los puede divertir o distraer pero sin afectar su entorno

- ↳ **Promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran dentro de los juegos.**

El padre de familia o el propio docente pueden orientar a los niños a deducir los valores y contravalores que se manejan en los videojuegos.

- ↳ **Incluir en los programas escolares actividades en donde se incluyan las habilidades desarrolladas mediante el uso de los videojuegos (psicomotrices, perceptivas, de memoria, de atención, de razonamiento, entre otras).**

El docente puede escoger entre una gran variedad de actividades y dinámicas que lograrán que las habilidades adquiridas (capítulo 3) se desarrollen en combinación con las habilidades académicas.

- ↳ **Y sobre todo insistir en los niños que los videojuegos son simplemente juegos hechos con el fin de divertir y que si se utilizan adecuadamente proporcionan más habilidades y diversión.**

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

BERTELY, Busquets María (2002). ***“Conociendo nuestras escuelas”***. Editorial Paidós. México.

BISQUERRA, Rafael (1989). ***“Métodos de investigación educativa”***. Ediciones CEAC. España.

CEREZO Sánchez, Sergio (1995). ***“Diccionario de ciencias de la educación”***. Ed. Santillana. México.

DE BARTOLOMEIS, FRANCESCO (1985). ***“La psicología del adolescente y la educación”*** Ed. Santillana. México.

DELVAL, Juan (1994). El juego, en ***“El desarrollo humano”***. Ed. Siglo XXI. Madrid.

DÍAZ, Barragán Arce (1998). ***“Estrategias docentes para el aprendizaje”***. Ed. Mc. Graw –Hill. México.

“Enciclopedia de Pedagogía y Psicología infantil”. Biblioteca práctica para padres y educadores. Vol. 3 (2000). Ed. Cultura. Madrid, España.

GESELL, Arnold at.el. (1980). ***“El adolescente de diez a dieciséis años”***. Ed. Paidós. Buenos Aires, Argentina.

HERAS, Montoya, Laurentino (1997). ***“Comprender el espacio educativo”***. Ed. Aljibe, España.

KLAUSMEIR, Herbert J., Goodwin, William (1999). ***“Enciclopedia de Psicología educativa 1”***. Oxford University Press-Horla. México.

MAIER, Henry (2000). ***“Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears”***. Amorrorto editores. Argentina.

MOORE, P. (1977). “Pedagogía y terapia del juego”, en ***“El juego en la educación”***. Ed. Herder. Barcelona.

MORENO, Bayardo María Guadalupe (1987). ***“Introducción a la metodología de la investigación educativa”***. Ed. Progreso, S.A. México.

NÉRICI, Imideo G. (1969). ***“Hacia una didáctica general dinámica”***. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, Argentina.

PAPALIA, Diane E. (1993). ***“Psicología del desarrollo”***. Ed. Mc. Graw Hill. México.

REEVE, John Marshall (1994). ***“Motivación y emoción”***. Ed. Mc.Graw-Hill. España.

WHITTAKER, James O., Whittaker, J. Sandra (1961). *"Psicología"*. Ed. Mc.Graw-Hill. México.

WHITTAKER, James O. (1991). *"Psicología"*. Cuarta edición. Ed. Mc.Graw-Hill, México.

PÁGINAS WEB:

ESTALLO Martí, Juan Alberto. **A:\Revisión bibliográfica sobre los videojuegos.htm.**

FOROS. **A:\La violencia de los videojuegos-foros.htm.**

MARQUÉS, Pere. **A:\LOS VIDEOJUEGOS Y SUS POSIBILIDADES EDUCATIVAS.htm.**

ROMERO, Miguel. **A:\Historia de los videojuegos de consola.htm.**

<http://es.careers.yahoo.com/oposiciones/tutor/entrevista/personal.htm/>

<http://javaboutique.internet.com/games.html>

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

<http://juegos.ciudadfutura.com/>

<http://www.ob.es./personal/videoju.htm>.

<http://www.pangea.org/ai-cat/educadors/not-joguines-2html>

<http://www.shockwave.com/>

GLOSARIO

GLOSARIO

- ❖ **JUGADORES DE ALTA FRECUENCIA:** Sujetos que juegan videojuegos por mas de una hora al día.

- ❖ **MOTIVACIÓN:** Conjunto de variables intermedias que activan la conducta y la orientan en un sentido determinado para la consecución de un objetivo.

- ❖ **NECESIDAD DE JUEGO:** Se describe como relajarse, buscar diversión y entretenimiento. Pasársela bien y jugar. Divertirse por divertirse.

- ❖ **NECESIDAD DE LOGRO:** Se describe como superar obstáculos y llegar a un estándar alto. Superar a los demás.

- ❖ **PARES:** Niños que se encuentran en el mismo rango de edad. En nuestro caso son los niños que tienen la edad de 10 a 12 años.

- ❖ **VIDEOJUEGO:** Todo tipo de juego electrónico interactivo con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, video interactivo, red telemática, teléfono móvil).

APÉNDICES

APÉNDICE 1

ENTREVISTA

NOMBRE: _____ EDAD: _____

1. ¿Por qué te gusta jugar videojuegos?
2. ¿Cuáles son tus videojuegos preferidos?
3. ¿Cuánto tiempo juegas diariamente?
4. ¿Con qué frecuencia ganas?
5. ¿Por qué crees que ganas?
6. ¿En qué necesitas ser "bueno" para ganar?
7. ¿Cómo te sientes cuando pasas de nivel?
8. ¿Cómo te sientes cuando NO juegas?
9. ¿Por qué deja de gustarte un juego?
10. Si tienes que hacer algo de la escuela ¿prefieres jugar primero y luego hacer la actividad o lo haces al revés?

APÉNDICE 2

CUADRO COMPARATIVO DE RESPUESTAS

PREGUNTA	RESPUESTA	NO. NIÑOS
1. -¿Por qué te gusta jugar videojuegos?	1. Porque divierten y entretienen.	18
	2. Porque me emociona	1
2. -¿Cuáles son tus videojuegos preferidos?	1. Contra, Zelda, Mario Bross, Mario Kart 64,Marvel Vs Capcom	9
	2. Driver, FIFA, Metal Slug	5
	3. Resident Evil, Carreras, Gran turismo	4
	4. Harry Potter, Tarzán	1
3. -¿Cuánto tiempo juegas diariamente?	1. Más de una hora	19
4. -¿Con qué frecuencia ganas?	1. la mayoría de las veces	12
	2. siempre	7
5. -¿Por qué crees que ganas?	1. Porque ya me sé el juego	12
	2. Porque descubro nuevos trucos	4
	3. Porque sé controlar los botones y controles	3
6. -¿En qué necesitas ser "bueno" para ganar?	1. En controlar los botones y controles y saber los mejores trucos	14
	2. En saber los trucos	5
7. -¿Cómo te sientes cuando pasas de nivel?	1. Muy feliz y contento por superar la misión	16
	2. Como experto porque impongo un nuevo récord	2
	3. Afortunado por superar la misión	1
8. -¿Cómo te sientes cuando NO juegas?	1. Muy aburrido	14
	2. Triste, porque no tengo con quien jugar	2
	3. Nada	2
	4. Me da estrés	1
9. -¿por qué deja de gustarte un juego?	1. Porque ya lo pasé	16
	2. Porque me matan muchas veces	2
	3. Porque no le entiendo a los botones	1
10. - Si tienes que hacer algo de la escuela...	1. Jugar	10
	2. Algo de la escuela	9