



UNIVERSIDAD ALZATE DE OZUMBA
CLAVE DE INCORPORACIÓN A LA U.N.A.M. 8898-25.

**“EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS
EMOCIONES Y CONDUCTA EN NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS”**

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:
MIRIAM ITZEL LONGORIA AGUILAR

DIRECTOR DE TESIS:
LIC. NOEL MORALES SOSA

OZUMBA, ESTADO DE MÉXICO. OCTUBRE DE 2019



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.

DEDICATORIAS

Le agradezco mucho a **Dios** por estar conmigo y haberme permitido llegar hasta este punto de mi vida, gracias por permitirme concluir mi carrera, por darme salud para lograr mis objetivos, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad, por brindarme una vida llena de aprendizajes y experiencias. Gracias por estar conmigo en cada paso que doy, por darme las fuerzas y entendimiento necesarios, por iluminar mi mente y mi corazón. Gracias por poner en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de mi vida y mis estudios, gracias por todas las bendiciones recibidas.

Desde el fondo de mi corazón quiero agradecer a **mis padres** Yolanda Aguilar Silva y Jesús Longoria Torres, por todo el apoyo que me han brindado en el transcurso de mis estudios, por la paciencia que me han tenido estos años, por haberme forjado como la persona que soy actualmente, por educarme con principios y valores para ser una persona de bien, por seguir al pendiente de cada paso que doy, mis logros se los debo a ustedes y en especial este que es uno de los más importantes, los amo muchísimo. Gracias por impulsarme a seguir adelante y no darme por vencida, por ser mi guía y mi ejemplo, estoy muy agradecida por el amor incondicional que me tienen, gracias por nunca dejarme sola y estar siempre al pendiente de mí, por sus esfuerzos y sacrificios.

A mi abuelita Lucrecia Torres que aunque no estás físicamente conmigo nunca me has dejado sola, sé que desde el cielo me cuidas y te sientes orgullosa de mí y este logro es por ti y para ti, sé que estas presente en cada momento de mi vida, te amo abuelita.

A mi asesor Noel Morales por su apoyo y comprensión, por ser mi guía y mi mentor y por acompañarme durante el proceso de la tesis, por sus consejos y amistad, por su capacidad para guiar mis ideas, gracias por su tiempo y dedicación durante mis estudios.

A mis sinodales, profesora Adriana Reyes por su paciencia y dedicación para la tesis, por ser mi guía para realizar un mejor trabajo, por su disposición que tuvo para que lograra culminar este trabajo y por sus conocimientos que me aportó, le agradezco su amistad que me ha brindado y todo el apoyo que me dio.

Profesor Juan Martínez gracias por creer en mí, por la amistad que me brinda, sus consejos y el apoyo que siempre me ha dado, por su paciencia y sus conocimientos que me aportó para poder llevar a cabo la tesis, gracias por su tiempo y por ser mi guía.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
JUSTIFICACIÓN.....	12
METODOLOGÍA.....	14
ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	14
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	15
POBLACIÓN.....	15
MUESTRA.....	15
OBJETIVOS.....	15
VARIABLES.....	16
HIPÓTESIS.....	16
CAPÍTULO 1 LAS EMOCIONES.....	17
1.1 Definición de Emociones.....	17
1.2 Tipos de Emociones.....	18
1.3 Desarrollo Emocional.....	24
1.4 Las Emociones y su Comprensión.....	26
1.5 La Expresión de las Emociones en los Niños de 6 a 12 años.....	27
1.6 Desarrollo Emocional en los Niños.....	28
CAPÍTULO 2 LA CONDUCTA.....	30
2.1 Historia y definición de la Conducta.....	30
2.2 Situaciones de Riesgo que Pueden Modificar la Conducta en los Niños...	33
2.3 El Conductismo.....	35

2.3.1 Principios del Conductismo.....	37
2.4 Problemas Conductuales en los Niños.....	38
CAPÍTULO 3 NIÑEZ TARDÍA.....	45
3.1 Cambios Físicos.....	45
3.1.1 Desarrollo Motor.....	46
3.1.2 Desarrollo Cognitivo.....	46
3.1.3 Desarrollo Mental.....	47
3.1.4 Desarrollo Socioemocional.....	47
3.2 Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget.....	48
3.2.1 Enfoque Constructivista.....	50
3.2.2 Los Principios del Desarrollo.....	52
3.3 Etapas del Desarrollo.....	53
3.4 Características del Desarrollo del Niño.....	59
3.4.1 Áreas del Desarrollo Psicosocial de Erick Erikson.....	59
3.4.2 Etapas del Desarrollo Psicosexual de Sigmund Freud.....	63
CAPÍTULO 4 LOS VIDEOJUEGOS.....	66
4.1 Historia breve de los Videojuegos.....	66
4.2 ¿Qué es un Videojuego?.....	71
4.3 Clasificación Según el Contenido de los Videojuegos.....	74
4.4 Tipo de Videojuegos.....	83
4.5 La Violencia de los Videojuegos y su Relación con la Conducta Humana...	87
4.6 Los Videojuegos un Fenómeno Social.....	88
4.6.1 Causas y Consecuencias de la Problemática Social de los Videojuegos..	90

4.7 Influencia Negativa de los Videojuegos.....	91
4.8 Videojuegos y Violencia.....	94
4.8.1 Los Videojuegos y la Salud.....	96
CAPÍTULO 5 RESULTADOS.....	97
SUGERENCIAS.....	111
ANEXOS.....	125
CONCLUSIONES.....	132
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	137

TEMA

El impacto de los videojuegos en las emociones y conducta en niños de 6 a 12 años

INTRODUCCIÓN

El desarrollo psicológico en los niños es muy importante para su crecimiento y en cómo se desenvuelvan en un futuro ante la sociedad, pues en la actualidad es muy sonado que los niños pasen horas frente un dispositivo de videojuego, aislándose de la sociedad y convirtiéndose en seres sedentarios. Ahora el comportamiento que tiene un niño frente a sus padres, familiares, amigos o incluso en la escuela se ve afectado por diversas situaciones que son causadas por los videojuegos lo cual genera que exista el aislamiento hacia sus seres queridos y las personas que los rodean, los niños tienden a imitar las conductas que observan al estar frente a una consola de videojuego debido a que se meten tanto en los personajes de una realidad virtual y sienten que esa ficción es algo que están viviendo de manera natural.

Hoy en día, los videojuegos forman parte de la vida de los niños y se debe al contenido interactivo, llamativo y adictivo lo cual logra envolver al jugador, en esta investigación desarrollaré el impacto que causan los videojuegos en la conducta y emociones en niños menores y lo que estos ocasionarán en el futuro del infante. Desde la aparición de los videojuegos muchas personas han volcado su mundo hacia una realidad virtual que no existe, motivo por el cual escojo este tema para saber desde una perspectiva más cercana con los niños cuanto tiempo pasan frente una consola de videojuego y conocer cómo es su conducta al igual que sus emociones.

Por ello, incluiré dentro de los capítulos información que será de ayuda para complementar mi investigación, dentro del primer capítulo se habla acerca de las

emociones en los niños y como se manifiesta durante su niñez, los tipos de emociones y como es su desarrollo emocional. En el segundo capítulo hablo de la conducta en los niños y cuales son algunos problemas conductuales que llevan a los niños a comportarse de manera inadecuada.

Dentro del tercer capítulo se menciona acerca de la niñez tardía, hago más énfasis en las etapas que manejan las edades de 6 a 12 años, menciono sus cambios físicos, motores, cognitivos, sociales y mentales, e incluiré las etapas desde la perspectiva de diversos autores como lo son Jean Piaget, Erick Erikson y Sigmund Freud. Para finalizar con el cuarto capítulo que habla de los videojuegos, tipos, clasificaciones, su relación con la conducta humana, la influencia que tienen en la sociedad, etc.

Concluiré con esta tesis dando sugerencias las cuales ayuden a los padres de familia a tener una mejor comunicación y convivencia con sus hijos, logrando que los niños realicen actividades las cuales les ayuden con su conducta y emociones, haciendo de esta manera que los menores pasen el menor tiempo posible frente los videojuegos realizando otras tareas como el pasar tiempo con su familia, amigos, etc. Hacer que crezca su interés por los juegos de mesa como el ajedrez, juegos que pongan a trabajar su mente sin necesidad de utilizar videojuegos, salidas al parque, practicar algún deporte, actividades que los impulsen a un sano desarrollo y un mejor futuro.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La niñez es la etapa del desarrollo humano posterior a la infancia, normalmente se sitúa entre los 6 a 12 años. Durante esta etapa se adquieren las capacidades necesarias para la vida como el amor propio, el sentido del deber, el desarrollo del pensamiento lógico, se aprende a socializar y a relacionarse con otros seres humanos. En la niñez los menores ingresan por primera vez a la escuela y pasan por un periodo de adaptación a su nuevo entorno y a la convivencia diaria con otros seres humanos distintos a su familia.

Los cambios a los que se enfrentan los niños serán el desapego a sus padres, pues comienzan una nueva etapa la cual es ingresar a la escuela y en la que comienzan a interactuar con otros niños y otras figuras de autoridad como lo serán sus nuevos maestros, dará comienzo a problemas conductuales y emocionales que atravesaran durante la niñez lo cual representa un gran reto para los padres de familia, profesores y psicólogos. Los primeros en detectar que algo no anda bien respecto a la conducta y situación emocional de los niños suelen ser la familia en el hogar y los profesores en las aulas de clase, dado que son los que están más en contacto con ellos y observan las conductas y el cómo se manifiestan los niños con las personas que los rodean, se observan los problemas de conducta cuando discuten frecuentemente, son agresivos y desafían a figuras de autoridad como los profesores, también se asocia con un bajo rendimiento escolar. Si estos problemas son persistentes pueden suponer dificultades para que el niño se adapte a su medio y son un obstáculo para su desarrollo socioemocional.

La generación actual ha pasado la niñez escuchando comentarios que dicen que sus madres y padres no los dejan jugar con videojuegos puesto que es muy dañino y podrían terminar con hijos locos, delincuentes o torpes, por eso el saber realmente que es lo que causan los videojuegos, nos ayudaría a conocer que tipo de precauciones se deben tomar hacia ellos. También hay otro grupo de personas, en su mayoría jóvenes adultos que mencionan que los videojuegos son un ejercicio para la mente que casi podría ser un deporte, sin embargo, no hay pruebas de ello.

Uno de los factores que pueden influenciar la conducta y moldear las emociones de los niños son los videojuegos. Con respecto al efecto que producen existen argumentos positivos y negativos. Dentro de los aspectos positivos que se desenvuelven en el uso de los videojuegos son, que los niños tienen mayor destreza en elegir, al estar jugando con una máquina de inteligencia artificial, ellos lo retoman en la vida cotidiana, lo aplican en la casa, escuela y dentro de la sociedad.

Para algunos niños, estos videojuegos pueden proporcionar un sentido de dominio, control y cumplimiento del que pudieran estar faltos en sus vidas, además el interés adictivo a los videojuegos puede llevarles a una reducción de la intensidad de otros

problemas propios de la adolescencia (tóxicos, vandalismo, etc.). Estos videojuegos pueden constituir una forma de aprendizaje y de entretenimiento, estas actividades pueden promover y desarrollar la coordinación, enseñar habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas. El dominio de estos juegos es visto como un potencial de aumento de la autoestima entre aquellos jugadores que, de lo contrario, serían desadaptados sociales.

No necesariamente todos los videojuegos fomentan la violencia, muchos de ellos favorecen y fortalecen habilidades en los niños, como son los juegos interactivos en línea que utilizan las ciencias y las matemáticas para ayudar a los niños en aprender mientras se divierten. También hay juegos de simulación que fomentan el movimiento de los niños, ayudan en la coordinación entre manos, ojos y piernas. Mientras los niños juegan se estimulan sus habilidades motrices, e incrementan en gran medida su capacidad de memorización, debido a que si quiere obtener una mejor coordinación tendrá que memorizar en que momento debe efectuar sus movimientos.

Los juegos de estrategia tienden a motivar las áreas del pensamiento lógico, mientras planean una estrategia para ganar la partida los niños están estimulando su cerebro a crear respuestas rápidas que los lleven a alcanzar la recompensa. Como se puede ver un videojuego tiene muchos beneficios, siempre y cuando sean usados con responsabilidad y horario de tiempo establecido, hay que recordar que los padres son quienes tienen el control.

Sin embargo, cuando los niños abusan de los videojuegos pasando tiempos prolongados jugando pueden desarrollar una adicción en especial con los videojuegos violentos, mismos que tienen efectos negativos en su vida, siendo susceptibles a mostrar, esto puede ser peligroso porque puede que en el futuro quiera hacer lo mismo que hace en los videojuegos. Esto provoca obesidad por estar sentado frente a una pantalla, te aísla de tu familia y amigos por encerrarte en ese mundo virtual, olvidas la importancia de tu futuro, es decir, te alejas de tu estudio entre otras cosas, están expuestos a aislarse socialmente, y olvidarse del mundo exterior; de esta manera se favorece una conducta agresiva entre los usuarios más

frecuentes, sobre todo aquellos que juegan con videojuegos violentos, incluso se podría predisponer a los niños a que acepten la violencia con demasiada facilidad, el jugar videojuegos agresivos conducirá a una conducta más agresiva, se argumenta que el juego imaginativo, creativo o de fantasía, así como el desarrollo de habilidades sociales no puede tener lugar mientras se “destruye al enemigo”. Los niños hacen de todo para conseguir sus videojuegos aplicando lo que aprenden de estos mismos, como lo es en lo económico, el dinero que está destinado para su almuerzo en la escuela prefieren gastarlo en los videojuegos que en alimentarse y en caso de ya no tener ese sustento optan por tomar dinero a escondidas de sus padres realizando pequeños robos a fin de conseguir su propósito para jugar.

Como ya lo mencione anteriormente estas son conductas que el niño va adquiriendo al pasar tiempo en los videojuegos puesto que las aprende de estos mismos, lo que hace que lo vea “normal”, la conducta adictiva de estos niños inhibe el desarrollo de pautas de conducta más constructivas (especialmente sociales) y puede dar lugar a problemas con el manejo del dinero. Cada vez el consumo de videojuegos aumenta a nivel mundial, se pueden escuchar opiniones de padres de familia que han encontrado en ellos a la niñera electrónica perfecta y otros que temen haber cometido un gran error al comprarles videojuegos a sus hijos preocupándose por convertirlos en unos “adictos” a los videojuegos.

Uno de los factores que influyen en que los niños pasen largas horas jugando videojuegos es que los adultos de hoy pasan cada vez menos tiempo en su hogar, ya que tienen que dedicar gran parte del día a trabajar fuera de casa para ganar el sustento familiar, a través de los videojuegos los niños aprenden a relacionarse con sus semejantes y encuentran refugio para llenar los vacíos emocionales y familiares de sus vidas.

El cambio de dinámicas de entretenimiento favorece que tengan vidas sedentarias, en virtud de que los niños que pasan largos periodos jugando llegan a perder la noción del tiempo y dejan de realizar otras actividades como los deportes, el baile, las artes, el estudio e incluso dejan de alimentarse y dormir a horas adecuadas, suplen hacer estos deportes pues ahora creen que realizarlos en los videojuegos

es mejor ya que no salen de casa y no se dan cuenta de que se comienzan a aislar del mundo exterior, existen videojuegos en los que se observan comportamientos violentos, antisociales, sexistas o en los que se hace uso de un lenguaje vulgar. Dichos comportamientos pueden influir en los niños y ser aprendidos e imitados, toda vez que los mismos pueden no distinguir entre la realidad y la ficción. El aislamiento social se puede identificar cuando el niño no tiene su propio grupo de amigos, es más grave cuando se da por decisión propia y el menor se aísla del resto del mundo, refugiándose en los videojuegos. Dicho aislamiento puede causar daños psicológicos importantes como una desconexión de la realidad, enajenación, déficit de atención, depresión e irritabilidad.

JUSTIFICACIÓN

El propósito del presente trabajo es saber que impacto tienen los videojuegos en el desarrollo emocional y conductual a infantes de 6 a 12 años, con los niños de la Escuela Primaria Miguel Hidalgo ubicada en el municipio de Santiago Mamalhuazuca, Ozumba, Estado de México, cual es la conducta y sus emociones al estar pegados en una realidad virtual la cual ellos ven como una realidad verdadera. A través de los juegos el ser humano socializa, se comunica, obtiene placer, se entretiene y descarga tensiones. Sin embargo en el caso de los videojuegos el hecho de pasar largos periodos de tiempo jugando tiene impactos negativos, como el aislarse y dejar de realizar otras actividades de mayor provecho para su salud física, mental y emocional. Cuando se identifica una adicción a los videojuegos los niños tienen que ser tratados utilizando herramientas que brinda la psicología clínica.

Considero que los problemas emocionales y conductuales deben ser identificados y tratados desde la niñez para obtener resultados más satisfactorios, el estudio se enfoca en niños con un rango de edad de entre 6 a 12 años, porque este periodo aporta gran parte de los rasgos de la personalidad del ser humano adulto.

Los videojuegos se han convertido en una de las formas más comunes de jugar e interactuar de los niños como cualquier otro estímulo, tienen un impacto en el modo como se percibe la realidad, se reduce el interés por otras actividades y contribuye al sedentarismo, debido al escaso movimiento físico, la mayoría de videojuegos promueve la satisfacción inmediata, lo que genera escasa tolerancia a la frustración.

Hablar de adicción a los videojuegos es relativamente nuevo, se han reportado casos de niños con este mal, algunos indicadores son: programar un tiempo para jugar y excederse continuamente, jugar todos los días, problemas escolares, haber querido dejar esta actividad en varias ocasiones sin éxito, reducción de las relaciones personales, etc. Los padres deben fijar horarios, reglas y sanciones, pues sin una supervisión adecuada, pueden convertirse en un problema. Aunque los niños puedan recibir mensajes erróneos de moral confusa o prácticas antisociales con los videojuegos, son los padres quienes deben guiar y reorientar esos mensajes. También es importante mantener dentro del hogar un espacio de relaciones sanas y de comunicación, tratando de participar en las actividades de sus hijos.

Debido a sus imágenes y tramas, en muchos casos; los videojuegos violentos incrementan manifestaciones de agresividad. Los niños no siempre logran distinguir entre lo bueno y lo malo y pueden intentar replicar situaciones que vieron con total normalidad dentro de un videojuego.

Socialmente el tema es relevante dado que pretende concientizar a padres de familia de la Escuela Primaria Miguel Hidalgo, de la estrecha relación que existe entre el mal comportamiento de sus hijos con las largas horas en que juegan videojuegos.

Los adultos necesitan poder percatarse a su vez de que es su responsabilidad que supervisen las horas que pasan sus hijos jugando videojuegos, y que estos sean los adecuados según la edad del niño para que no afecten de manera negativa su correcto desarrollo.

En este trabajo se quiere concientizar a los padres de familia acerca de las consecuencias negativas que tienen los videojuegos y lo que pueden causar en un futuro a sus hijos, debido que desde la niñez son más vulnerables y aprenden cosas con más facilidad las cuales ven de manera normal, los valores y principios que posteriormente utilizan en su vida diaria, por ello eso es necesaria una constante supervisión de los adultos durante el crecimiento y desarrollo de su hijo.

Finalmente se pretende que los niños reconozcan que es importante para su desarrollo emocional, que a su vez practiquen otras actividades en las que se involucre la convivencia con la familia y los amigos, como los deportes, las artes y los juegos en los que se desarrolle su intelecto como leer un libro o practicar ajedrez.

Se intenta que los padres de familia sean conscientes de la adicción que pueden generar los videojuegos en sus hijos, enseñando a los niños a que moderen el tiempo que pasan jugando para que no se aíslen de las personas, no se vuelvan agresivos y sedentarios. En caso de presentar un severo problema con los videojuegos se recomendará a los padres de familia llevar al niño a tomar terapia psicológica, para esto se aplicará un Cuestionario con 3 preguntas relevantes las cuales serán de utilidad para delimitar la población a niños que tienen conexión con los videojuegos, una vez identificados a los niños se utilizará una Escala de Tipo Likert que consta de 42 reactivos, se aplicará a 50 niños de la Escuela Primaria Miguel Hidalgo, esto nos ayudará a identificar si presenta un problema normal, intermedio o severo al jugar con videojuegos. Para así poder orientar a los padres de familia y poder recomendar una intervención psicológica para ayudar a su hijo con este problema.

METODOLOGÍA

Enfoque de investigación:

El enfoque de la investigación será de tipo Mixto, pues se basa en un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración

y discusión conjunta, para realizar inferencias, producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (Hernández Sampieri, 2014).

¿PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN?

¿Influyen los videojuegos en las emociones y conducta de niños de 6 a 12 años?

POBLACIÓN

Esta fue de 50 niños de los cuales se encontraban 25 niñas y 25 niños, para seleccionar la población se pidió el total de alumnos en la escuela el cual fue de 247 niños, se tomaría solo el 20% del total lo que nos da los 50 niños con los que se trabajó dentro de la escuela.

MUESTRA

Prueba No Probabilística: Los sujetos en una muestra no probabilística generalmente son seleccionados en función de su accesibilidad o a criterio personal e intencional del investigador.

OBJETIVO

Objetivo General

- Identificar cómo influyen los videojuegos en las emociones y conducta en niños de 6 a 12 años.

Objetivos Específicos

- Delinear las estrategias que los padres pueden utilizar para contrarrestar los efectos negativos en las emociones y conducta de niños por jugar videojuegos.

VARIABLES

Variable Dependiente

- La construcción en las emociones negativas en niños de 6 a 12 años.
- La construcción de la conducta negativa en niños de 6 a 12 años.

Variable Independiente

- La influencia de los videojuegos en las emociones y la conducta en niños de 6 a 12 años.

HIPÓTESIS

Hipótesis de Investigación

Hi: Los videojuegos afectan en las emociones y la conducta a niños de 6 a 12 años.

Hi: Los videojuegos influyen en las emociones y conducta de la misma manera a los niños y a las niñas.

Hipótesis Nula

Hn: Los videojuegos no afectan las emociones y la conducta a niños de 6 a 12 años.

Hn: Los videojuegos no influyen en las emociones y conducta de la misma manera a los niños y a las niñas.

CAPITULO 1

LAS EMOCIONES

1.1 Definición de Emociones

Los niños reaccionan de distintas maneras ante el contexto o ambiente según el lugar donde se encuentren y esto los lleva a determinar algunas reacciones que pueden causar conflictos con los demás, esto los transforma haciéndolos violentos con otras personas y puede ocasionar que la otra persona se moleste y exista un problema. A estas formas de expresión se le conoce como emoción e intervienen en la vida diaria de los sujetos y la manera en que se manifiesten será de manera individual.

La emoción se deriva de la palabra latina *emovere* la cual significa remover, agitar o excitar, los seres humanos experimentan una gran variedad de sentimientos o emociones y en algunos momentos no se alcanzan a diferenciar pues se entremezclan unos con otros (Rodríguez, 2000).

Darder y Bach la definen como: “el conjunto de patrones y respuestas corporales, cognitivas y la conducta que adoptamos y aplicamos las personas ante aquello que nos ocurre y también aquello que creamos o proyectamos. Son funciones cerebralmente complejas, que imprimen una tonalidad afectiva determinada a la persona y configuran su manera de ser y en ellas se conjugan lo innato, lo vivido y lo aprendido” (Darder y Bach, 2006: 66).

Durante mucho tiempo las emociones han estado consideradas poco importantes y siempre se le ha dado más relevancia a la parte racional del ser humano, sin embargo al ser estados afectivos indican estados internos personales, motivaciones, deseos, necesidades e incluso objetivos. Es difícil saber a partir de la impresión cual será la conducta futura del individuo, aunque nos puede ayudar a intuirlo con tan solo unos meses de vida, una buena educación emocional incluye enseñar que no existen buenas ni malas o dañinas y peligrosas sin embargo tienen una influencia en la conducta y pensamientos, especialmente en los niños. Las

emociones no se manifiestan de la nada; son el resultado de cambios, suelen ser bruscos o sutiles, en los modos de organizar la experiencia del mundo y en las formas de enfrentarnos a la realidad, esto se debe a un resultado en el cambio de pensamiento y de cambios de comportamiento observable (Bartolomé, 2006).

1.2 Tipos de Emociones

En 1972 Paul Ekman definió seis emociones básicas: ira, asco, miedo, alegría, tristeza y sorpresa. Debido a su universalidad y a su presencia en distintas culturas, llegó a la conclusión de que debían ser importantes para la construcción de nuestro psiquismo. Paul Ekman comenzó a estudiar la conducta no verbal y las expresiones faciales así como también el ocultamiento de las emociones en las expresiones del rostro, de esta manera logró profundizar en el campo de la psicología de las emociones.

Fernández-Abascal, Martín y Domínguez (2001: P. 308), clasifican las emociones en primarias, secundarias, positivas, negativas y neutras. Las describen de la siguiente manera:

A) Emociones primarias o básicas

Las emociones primarias también se conocen como emociones básicas y son las que experimentamos en respuesta a un estímulo, para Paul Ekman en 1972 afirma que las emociones básicas son 6: tristeza, felicidad, sorpresa, asco, miedo e ira. Parecen poseer una alta carga genética, en el sentido que presentan respuestas emocionales preorganizadas que, aunque son modeladas por el aprendizaje y la experiencia, están presentes en todas las personas y culturas. Todas ellas constituyen procesos de adaptación y existen en todos los seres humanos muy independientemente de la cultura en la que se hayan desarrollado, a continuación definiremos cada una de las emociones:

Miedo

La sangre se reparte en lugares imprescindibles para tomar una actitud evasiva en la cual puede que nuestro organismo se paralice antes de tomar una salida

acertada, sin embargo el cuerpo se encuentra sometido a un estado de máxima alerta y esto va asociado al nerviosismo, ansiedad, preocupación, inquietud y en un nivel más grave, con la fobia y el pánico.

Ira

Nuestro cuerpo reacciona enviando sangre hacia las manos favoreciendo el empleo de armas o haciendo que la persona esté preparada para golpear de manera contundente y acelere la frecuencia cardíaca y se elevan hormonas (adrenalina) que predisponen nuestro organismo para emprender la acción, esto va asociado con la hostilidad, la furia, la indignación y, en casos extremos, con el odio patológico.

Alegría

Se suprimen sensaciones negativas o de incomodidad anulando prácticamente todas las reacciones fisiológicas de importancia excepto la sensación de tranquilidad y calma corporal. Está asociado con el placer, la diversión, la armonía sensual y en niveles algo más altos, con la euforia y el éxtasis.

Sorpresa

Cuando elevamos nuestras cejas expresamos sorpresa lo que nos permite ampliar el campo visual y que nuestra retina reciba más luz, esta reacción aumenta la información sobre el acontecimiento facilitando la mejor manera de elección ante la nueva situación.

Disgusto

Es un gesto facial que se perfila para bloquear las fosas nasales en caso de percibir una sustancia desagradable y facilitarnos la necesidad de expulsarla.

Tristeza

Cuando enfrentamos una pérdida se asocia a una función adaptativa y reparadora, la angustia provoca una disminución de la energía e ilusión por las actividades cotidianas y paraliza nuestro metabolismo lo cual nos limita y aísla y en casos graves podemos llegar a la depresión.

B) Emociones secundarias

Las emociones secundarias son causadas por normas sociales y por normas morales. Emanan de las primarias, se deben en gran grado al desarrollo individual y sus respuestas difieren ampliamente de unas personas a otras.

Según Ekman en 1972, son las que se producen como resultado de nuestro crecimiento, la interacción con los demás y la combinación de varias de las emociones primarias, no se identifican tan fácilmente como las más básicas y no siempre las expresamos mediante gestos como una sonrisa o el arqueado de cejas, como es el caso de la alegría o el enojo.

Ekman, en los años noventa, distinguió las siguientes emociones secundarias:

Culpa

Se produce por dos motivos; cuando los deseos propios distan demasiado de los ajenos, y cuando alguien cometió un error. En el primer caso estamos frente a una problemática simple pero compleja, fundamentada en una dura realidad; que en muchas situaciones es imposible satisfacer las necesidades propias y las ajenas al mismo tiempo.

Orgullo

Es aquella actitud que caracteriza a las personas envanecidas de sí mismas, representando una sobrevaloración del yo respecto a los otros, para sobreponerse a un obstáculo, a una situación o para alcanzar una elevada desvalorización del contexto.

La soberbia incita a la persona a valorarse en exceso, disparando el orgullo y creyéndose capaz de hacer cualquier cosa por encima de los demás e incluso por encima de sus propias capacidades.

Celos

Son una respuesta emocional que aparece cuando alguien percibe una amenaza hacia algo que considera como propio.

Vergüenza

Hace referencia a una sensación humana, de conocimiento consciente de deshonor, desgracia o condenación.

Una característica saliente de estas emociones secundarias es que son aprendidas, mentales y no cumplen una función biológica adaptativa.

C) Emociones positivas

Va a depender del grado en que las emociones afectan al comportamiento del sujeto, pueden ser positivas o negativas. Lo positivo se conoce como emociones saludables, pues afectan positivamente al bienestar del individuo que las siente y favorecen la manera de pensar, razonar y de actuar de las personas, un ejemplo son la alegría, la satisfacción, la gratitud esto nos provoca una actitud positiva frente a la vida y nos hacen sentir experiencias que nos ayudan a sentirnos bien.

Las emociones positivas compensan las negativas y tienen otros beneficios que en vez de limitarnos como lo hacen las emociones negativas, las positivas afectan nuestro cerebro de tal manera que aumentan nuestra conciencia, atención y memoria y nos ayudan a absorber más información, a mantener varias ideas al mismo tiempo y a comprender cómo las ideas se relacionan unas con otras. Las básicas están grabadas en los circuitos nerviosos de los genes y no a través de la cultura. Cuando las emociones positivas abren las puertas a nuevas posibilidades hacemos más cosas y somos capaces de aprender más y ampliar nuestros talentos. Y esto nos permite desempeñarnos mejor en las tareas y los exámenes. Las personas que sienten muchas emociones positivas diariamente son más felices, más sanas, aprenden más y se llevan mejor con la gente.

D) Emociones negativas

Afectan negativamente al bienestar de las personas, también se conocen como tóxicas y suelen provocar el deseo de evitarlas o evadirlas, como el miedo o la tristeza son algunos ejemplos.

Las impresiones negativas nos advierten de las amenazas y los desafíos los cuales tendremos que enfrentar, como lo es el miedo cuando nos avisa de un posible peligro, es una señal la cual nos indica necesitamos protegernos, así como lo es el enojo puede ser una señal de que tenemos que actuar y defendernos por nuestra cuenta.

Nos ayudan a enfocarnos en un problema de manera que podamos solucionarlo y a su vez tener muchas emociones negativas puede agobiarnos, ponernos ansiosos, cansarnos y estresarnos, cuando hay muchas más emociones negativas que positivas, los problemas suelen ser demasiado grandes y difíciles de resolver. Cuanto más nos preocupamos de las impresiones negativas, más negativos nos sentimos.

E) Emociones ambiguas

Se conocen también como emociones neutras, puesto que no provocan ni lo negativo ni positivo, un ejemplo es la sorpresa no nos hace sentir ni bien ni mal. Dentro de este apartado podríamos considerar tres:

ψ SORPRESA

- ✓ Es breve (nos prepara para reaccionar rápidamente).
- ✓ Después se convierte en otra emoción, enlazada con la situación que la desencadenó, ya pudo ser una situación alegre, de miedo o triste.
- ✓ Provocada por estímulos nuevos, que no nos esperamos, cambios bruscos, etc.
- ✓ Relacionada con las emociones básicas. Puede aparecer sorpresa por tristeza, alegría, miedo, etc.

ψ ESPERANZA

- ✓ Es ambigua porque por un lado, estamos viviendo una situación que no nos gusta, y a la vez tenemos confianza (esperanza) en superarlo o que vaya a cambiar.
- ✓ Situada entre la tristeza y la alegría.

ψ COMPASIÓN

- ✓ Sabemos o vemos que otra persona la está pasando mal, pero a la vez nos gustaría que esa persona dejara de sufrir y fuera feliz.
- ✓ La podemos situar entre la tristeza y el amor.
- ✓ La compasión nos moviliza para ayudar a otras personas.
- ✓ Más intenso que la empatía, es la percepción y comprensión del sufrimiento del otro. Y a la vez el deseo, de aliviar o eliminar ese sufrimiento.

La existencia de estas emociones deja claro que somos animales complejos, y que nuestras experiencias presentan muchos matices.

F) Emociones estáticas

Se producen gracias a distintas manifestaciones artísticas, por ejemplo: la música o la pintura, al escuchar una canción podemos sentirnos muy felices o muy tristes, pero esa sensación sería cualitativamente diferente a la felicidad o la tristeza que se experimenta ante cualquier otra experiencia, ya que se vive en un contexto artístico, mediado por símbolos y atribuciones sobre las intenciones del autor, algunas de las emociones estáticas más frecuentes son: felicidad, tristeza, melancolía, diversión o paz.

G) Emociones sociales

No se refieren a las emociones culturalmente aprendidas, sino es necesario que haya otra persona presente o de lo contrario no pueden aflorar, un ejemplo, la venganza, la gratitud, el orgullo o la admiración, son emociones que sentimos respecto a otros individuos.

Este tipo de emociones se desarrollan en un contexto de aprendizaje determinado, donde existen ciertas normas de socialización que favorecen y delimitan el desarrollo de dichas emociones. Son combinaciones y modulaciones de las emociones básicas que han sido experimentadas y aprendidas por la persona.

Estas emociones jamás surgen si no se está en relación con otras personas y detrás de ellas, siempre hay una valoración ética o al menos de lo que debería o no ser

correcto, toda esta emocionalidad social está relacionada con las "neuronas espejo" que se activan cuando observamos a otros realizando un comportamiento o cuando lo imaginamos.

H) Emociones instrumentales

Las emociones instrumentales son aquellas que tienen como fin u objetivo la manipulación o el propósito de lograr algo, son complicadas de reconocer porque puede parecer que sean naturales. Sin embargo, son emociones forzadas y esconden una intención, la cual en ocasiones, son fruto de la auto-sugestión: someterse a ciertos contextos voluntariamente para hacer que una parte de esa emoción tiña nuestra forma de comportarnos.

Se convierten en negativas cuando se tornan habituales, un ejemplo, cuando una persona se victimiza a sí misma a partir de la tristeza constante con la que quiere llamar la atención de su entorno más cercano. Cuando actuamos de este modo, buscamos de un modo consciente o inconsciente que una o determinadas personas reaccionen justamente del modo que esperamos, la utilización de este tipo de emociones puede mostrar una carencia de comunicación de la persona que no es capaz de expresar de forma asertiva qué quiere y qué necesita. Sino que espera que los demás adivinen su pensamiento.

1.3 Desarrollo Emocional

Las sensaciones aportan información sobre el grado de favorabilidad de un estímulo o situación, también producen emociones positivas (alegría, satisfacción, deseo paz, etc.) las negativas (tristeza, desilusión, pena, angustia, etc.) en grados variables y de intensidad diversa, que se dan en un determinado contexto relacional, en este caso el niño va construyendo el significado de sus experiencias emocionales a partir de sus interacciones con las personas que lo cuidan. La actitud de estas personas desencadena respuestas en los niños las cuales son propias de cada uno

de ellos y a su vez el niño estimula con su presencia al adulto y así se establece un lazo único entre ellos.

El niño cuando reacciona con una sonrisa a la voz del adulto producirá una fuerza distinta en él, que aquel que no muestra interés al oír su voz; el adulto que atiende al niño que se hace notar ya sea con su llanto o gesticulando y pasa de largo sin atender al que está "callado" y "tranquilo", provocará respuestas distintas en cada uno de ellos. De este modo cada niño irá construyendo el concepto de sí mismo, la toma de conciencia de una realidad externa a él, la idea de moralidad y el pensamiento.

El niño aprenderá constantemente del entorno en el que vive y se desarrolla, al ingresar a la escuela se amplía el entorno social del niño, la influencia familiar sigue siendo para la gran mayoría un factor básico en la determinación de su futura madurez personal, la vida familiar supone el centro de comunicaciones afectivas donde se van conformando las actitudes sociales y es también el origen de cuadros normativos de conducta.

La estructura de la sociedad actual no favorece un proceso educativo personalizado y el carácter impersonal de las relaciones que se establecen en los centros educativos, poco contribuye a fortalecer el potencial intelectual que nace y crece en la interacción afectiva niño-adulto, es por esto que se hace decisivo terminar con la partición entre emoción e intelecto y reconocer que el desarrollo intelectual está dinámicamente enlazado con las emociones y en consecuencia es necesario educar conjuntamente ambos aspectos de la inteligencia, favoreciendo la construcción de aprendizajes intelectual y emocionalmente significativos (Fontaine, 2000).

Cada tipo de ambiente ayuda al niño a descubrir los diferentes aspectos de la vida que él asimila inconscientemente, el ambiente familiar le ofrece seguridad y confianza así como el entorno escolar le descubre otros niños y le desafía en la conquista de habilidades que le satisfacen, el ambiente de la calle le permite también encontrar muchas experiencias que recoge y poco a poco integra. Existen otros tipos de ambientes que denominamos artificiales son basados en la imagen la

cual ayuda a formar la mente o los sentimientos, el niño hace de la pequeña pantalla un mundo real por el que desfilan hechos, acontecimientos, sucesos, eventos, personajes, peligros, etc. Este ambiente también aporta al niño una manera de ser y de vivir que influye decisivamente en su desarrollo intelectual y moral.

El desarrollo de las emociones en la educación primaria se caracteriza, por una relativa serenidad tras la tendencia al cansancio, la fragilidad, los miedos y el descontento son propios de la educación infantil, que durante el tramo educativo de los tres a los seis años, los niños van consolidando progresivamente su adaptación a la escuela, su control emocional y afectividad general, su motricidad y psicomotricidad, su sub-etapa cognitiva de preoperaciones concretas, su temperamento, carácter y personalidad, su conocimiento inter e intrapersonal y su comportamiento moral, su proceso de socialización y sus intereses. A medida que el niño adquiere mayor capacidad cognitiva, va ampliando la relación social y crece la posibilidad de control emocional condicionado por la propia cultura (Renom, 2003:25).

1.4 Las Emociones y Su Comprensión

El reconocimiento consciente de la ambivalencia emocional que es un logro difícil para los niños y se tarda bastante en alcanzarlo, aunque se puede observar la expresión de emociones contradictorias en niños de incluso un año de edad, el reconocimiento explícito de esta ambivalencia no suele producirse antes de los 7 u 8 años. Entre uno y otro momento, Harter y Budding (1987, citados por Palacios e Hidalgo, 1999:369) describen una secuencia evolutiva que consta de los pasos siguientes:

A) En un primer momento, entre los 3 y los 5 años los niños son incapaces de admitir que una misma situación pueda provocar dos emociones diferentes, posibilidad que niegan de forma rotunda.

B) Alrededor de los 6 y 7 años, se observa una fase intermedia en la cual los niños comienzan admitir algunas situaciones que pueden provocar más de una emoción

pero siempre teniendo en cuenta que una de ellas precede o sigue a la otra (“Estaría asustado si un día me quedara solo en casa, pero me alegraría mucho cuando regresen papá y mamá”).

C) En tercera fase, hacia los 7 y 8 años, cuando los niños comienzan a comprender que hay ciertos acontecimientos que provocan dos sentimientos al mismo tiempo, aceptando primero la posibilidad de experimentar dos emociones parecidas (“Si un amigo me rompiera mi videoconsola, resentiría enfadado con él y triste por quedarme sin mi videoconsola”) y admitiendo finalmente el hecho de que determinadas situaciones pueden llegar a provocar emociones contradictorias (“Me da rabia tener que recoger mi cuarto, pero me gusta lo ordenado que queda después”).

1.5 La Expresión de las Emociones en los niños de 6 a 12 años

A la edad de 6 a 12 años los niños comienzan a comprender las emociones, al entrar en la etapa media de la niñez desarrollan la capacidad de comprender las emociones ajenas y de esta manera empiezan a tomar conciencia de las emociones de los demás así mismo los niños generan expectativas de lo que ellos deben sentir y como deben expresarse, la manera de expresarse es diferente entre los niños y las niñas debido que ambos se expresan de manera desigual ya que las niñas suelen ser más delicadas y más expresivas que los niños.

Se muestran cuatro puntos importantes de cómo se expresan los niños de 6 a 12 años en lo que es la etapa media de la niñez:

- A)** A la edad de los 6 años, los niños descubren que se expresan por medio de señas o muecas debido a lo que ellos han visto de los adultos.
- B)** En la edad de los 7 años, comprenden lo que sienten y esto no es algo que dure para siempre y tampoco se expresan con la misma intensidad, se imaginaban que sus emociones eran algo permanente y por esa razón lloraban al creer que sería algo que no se les pasaría, principalmente creían que cuando papá o mamá se molestaban con ellos sería de manera

permanente sin saber que en realidad era algo pasajero producto de las emociones.

- C)** En la edad de los 8 años, los niños aprenden el significado de las emociones y descubren que existen diferentes tipos de ellas e incluso que son contradictorias en una misma situación.
- D)** De los 8 a los 12 años, los niños comienzan a compararse con otros y de esta manera desarrollan sus expectativas en relación a las emociones.

Educar no solo significa aprender sino el moldearnos como personas, cuando los niños se encuentran en casa con sus padres en esos ratos de convivencia se da una problemática en la cual se fomenta un pudor en relación a lo que sienten y se corre un riesgo de que se paralicen y como consecuencia viene una detención en su proceso de maduración. Por ello, es recomendable que los padres generen espacios con sus hijos para poder expresarse y de esta manera ayudarlos con sus emociones principalmente con la tristeza, el odio y la frustración, de esta manera ayudamos a los niños a poder solucionar los problemas, el poder guiarlos les ayudara cuando exista un problema no se justifiquen (auto-justificación) culpando a otras personas de sus propios errores y sean conscientes de asumir sus acciones.

El desarrollo del mundo emocional se debe a la lingüística, debemos enseñar a los niños a través del lenguaje el cual empareja la expresión facial y los sentimientos, en este proceso de consciencia emocional evoluciona cuando impulsamos un vocabulario en expresiones, cuando mejor expresamos lo que sentimos, más fácil nos será recordar aquello que sentimos. Las emociones que guardamos en la memoria de manera vivida, después influyen en situaciones similares; es la capacidad de recordar vivencias pasadas y lo que suscitaron, de aquí nace la habilidad de poder ponerse en lugar del otro y reconociendo aquello que sentimos en el pasado y lo que hicimos al respecto.

1.6 Desarrollo Emocional en los Niños

Surgen de manera progresiva a medida que van creciendo, se encuentran programadas de forma biológica y se va produciendo el desarrollo cognitivo, el niño

toma consciencia de sus propias impresiones y de las emociones de los demás, al llegar a la edad de 4 años se dan cuenta que los adultos tienen emociones distintas a las de él y de esta manera comienza a empatizar con la otras personas. Dentro de las emociones, la autoestima es un factor importante y dependerá de cómo se desarrolle, el niño tendrá unos sentimientos u otros y poco a poco el niño ira aprendiendo que sus emociones y sus actos en algún momento tendrán límites.

De los 6 años en adelante los niños comienzan a ser capaces de aumentar, dirigir y controlar sus emociones, la regulación emocional será fundamental para las distintas etapas de desarrollo en la vida del niño, es importante que los padres estén presentes en cada etapa para educarlos emocionalmente, el desarrollo emocional parte del sistema límbico el cual se encarga de controlar las emociones, es sensible a las expresiones faciales, ejemplo es cuando los niños sienten miedo se refleja inmediatamente en su rostro.

Al crecer y desarrollarse el individuo, aprende la importancia que tienen las emociones en su vida y con el tiempo identifica cuales son favorables para su vida y cuáles no, de esta manera adaptándose a ellas, los niños mejoran su desarrollo emocional según las relaciones personales que van manteniendo, principalmente con sus padres y la familia y es muy importante como actúan los mayores delante de los niños, observar que se dice ya sea a través de gestos, palabras y acciones, contactar con el estado emocional de los niños, escuchar lo que nos dicen, respetar sus ritmos de actuación e intentar ponerse en su lugar son algunas técnicas que los adultos deben seguir para ayudar a los niños en su desarrollo emocional. Debido a estos cambios en los niños y dentro de la educación se requiere de mucho esfuerzo y es importante tener en cuenta que en ocasiones tendrán algunas conductas desajustadas y esto se debe a que aún no han aprendido a controlar sus emociones, es bueno ayudarles a reflexionar sobre sus sentimientos ante esas conductas y motivarlos para que prueben otras formas de relacionarse y explicarles las consecuencias de los comportamientos inadecuados, a medida de que los niños van esforzándose, valorar sus intentos para que sepan que están actuando de forma correcta.

CAPÍTULO 2

LA CONDUCTA

2.1 Historia y Definición de la Conducta

La modificación de conducta, comenzó a plantearse a principios del siglo XX en el laboratorio del fisiólogo ruso Iván P. Pávlov, quien adiestró a un perro para salivar cuando oía una campana o veía un círculo proyectado en la pared y al no hacerlo cuando veía una elipse (en los primeros casos se le administraba después comida y en el caso de la elipse una descarga eléctrica). Al modificar la forma de la elipse y asemejarla cada vez más a un círculo, la reacción del perro cambiaba: se agitaba y no era posible suscitar en él la respuesta antes condicionada. Este tipo de perturbación generada en el laboratorio se denominó desde entonces 'neurosis experimental'.

Un segundo hito fundamental para la modificación de conducta tuvo lugar cuando los principios de condicionamiento pavlovianos se generalizaron a los seres humanos, en 1920 el psicólogo conductista estadounidense John B. Watson y su ayudante Rosalie Rayner publicaron un estudio experimental en el que un bebé de 11 meses que había jugado previamente con una rata blanca de laboratorio, fue condicionado a temerla asociando su presencia a un ruido fuerte y desagradable, en lo que se llama emparejamiento de estímulos. La psicóloga Mary Cover Jones en 1920 realizó experimentos similares pero diseñados para reducir los miedos ya establecidos en los niños, descubriendo dos métodos particularmente efectivos:

- A) La asociación del estímulo temido con otro estímulo diferente capaz de suscitar una reacción positiva.
- B) La ubicación de un niño que siente temor por un objeto determinado junto a otros que no lo sienten (inicio de la experimentación sobre el aprendizaje por imitación de modelos o condicionamiento vicario).

Los psicólogos ingleses, surafricanos y estadounidenses emplearon las técnicas de modificación de conducta en las décadas de 1940 y 1950 con fines clínicos,

destacando en este área el médico sudafricano Joseph P. Wolpe, quien cuestionó la eficacia de la psicoterapia tradicional para el tratamiento de adultos jóvenes, especialmente aquellos que tenían reacciones de miedo incapacitadoras (como las fobias). Para tratar los trastornos por ansiedad, Wolpe diseñó procedimientos terapéuticos basados en el modelo de condicionamiento clásico pavloviano.

En Estados Unidos se llevaron a cabo dos tipos de investigaciones que ayudaron a determinar el campo de la modificación de conducta:

- A) La generalización de los principios del condicionamiento clásico a problemas clínicos como la enuresis nocturna o el alcoholismo.
- B) La aplicación de los principios del condicionamiento operante o instrumental desarrollado por B. F. Skinner, dirigidos a la educación y tratamiento de los niños minusválidos en escuelas e instituciones y al tratamiento de los adultos en hospitales psiquiátricos.

A comienzos de la década de 1960, la modificación de conducta se había convertido en una especialidad aplicada de la psicología en sus dos ramas: terapia de conducta y análisis de conducta aplicado.

La conducta es sinónimo de comportamiento, nos referimos a las acciones y reacciones del sujeto ante el medio, la conducta es la expresión de las particularidades de los sujetos, son las manifestaciones de la personalidad. Desde una perspectiva idealista se sugiere que la conducta es el resultado de los fenómenos psíquicos que se expresan mediante manifestaciones corporales en el medio externo donde el sujeto se desarrolla, en contraposición con esta teoría, la concepción materialista expone que la conducta es un resultado de la influencia social a la que el sujeto está sometido y que se expresa a partir de las condiciones psíquicas del mismo. Bleger (1998), señala que existe un dualismo entre el cuerpo y la mente, la conducta en realidad no es sólo lo que se hace, sino que también es lo que se piensa o se siente, no es posible la ausencia de conducta, ya que en todo momento las personas de una u otra manera se comportan de alguna forma.

La importancia que se le da a la conducta en el tratamiento psicológico se debe a que el comportamiento y su análisis nos aportan muchísima información sobre la

persona y su situación y nos permite actuar sobre sus factores desencadenantes (estímulos), la conducta en sí misma y sus consecuentes, aquello que da probabilidad que esa conducta se emita de nuevo o deje de emitirse.

Vigotsky alertaba acerca de la génesis de los conceptos psicológicos:

El lenguaje psicológico actual es, insuficientemente terminológico: eso significa que la psicología no posee aún su lenguaje. En su vocabulario encontramos un conglomerado de tres clases de palabras: palabras del lenguaje cotidiano, las palabras del lenguaje filosófico y los vocablos y formas tomados de las ciencias naturales (Vigotsky, 1997, 324).

El vocablo conducta, al igual que la mayoría de los términos que hoy se utilizan en las ciencias psicológicas, proviene de las ciencias naturales casi lineal de su significado original.

Al redefinir la conducta o brindar presupuestos para su comprensión, se hace ineludible analizar un verdadero impulso al tratamiento de este término en la psicología a partir fundamentalmente de 1913 con los trabajos de Watson, incorporándose nociones pioneras en cuanto a la comprensión y utilización práctica del término conducta en la investigación psicológica.

La conducta puede ser manifiesta u observable (la acción física-motora, o reacciones fisiológicas, por ejemplo las palpitaciones y sudoración) o encubierta (pensamientos o emociones, como la preocupación, la alegría, son observables por la propia persona), ambas formas son conducta.

Puede ser guiada tanto por los fenómenos psíquicos como por la influencia que ejerce el medio social sobre el sujeto; desde una perspectiva idealista se sugiere que la conducta es el resultado de los fenómenos psíquicos que se expresan mediante manifestaciones corporales en el medio externo donde el sujeto se desarrolla.

Se entiende que hay tres factores que la regulan o influyen la conducta, estos son:

- **Fin:** Es a partir del objetivo del comportamiento que la conducta adquiere un sentido y da lugar a una interpretación.
- **Motivación:** Es decir que la conducta posee algo que la moviliza.
- **Causalidad:** La conducta también posee o se produce por una causa determinada.

Además se considera que existen dos elementos más que dirigen la conducta, ellos son los elementos de la sociedad y el ambiente y los elementos biológicos.

- ✓ **Elementos del ambiente:** En el primer caso se hace referencia al medio en el que el sujeto se encuentra inmerso, tanto en relación con el ambiente físico, como social, incluyendo las instituciones que lo conforman. En otras palabras solo se hace referencia a los factores externos.
- ✓ **Elementos biológicos:** Vinculado con las cuestiones genéticas que son determinantes en el proceso biológico. Es decir poseen un carácter interno. Además se le pueden sumar otros factores como la alimentación o los meses de gestación en el vientre materno. Es por ello que la base de la conducta humana se relaciona tanto con la parte psicológica como con la fisiológica de las personas, de manera complementaria.

2.2. Situaciones de Riesgo que Pueden Modificar la Conducta en los Niños

La modificación de conducta es una técnica basada en el cambio del comportamiento de forma consciente, por medio de estas técnicas se logra un cambio en la conducta en este caso aplicadas hacia los niños. Se debe tener la atención del niño al que se le modificara la conducta, se recomienda que las personas que rodean al menor también le apliquen la técnica adecuada para que no se interrumpa esa modificación en su conducta. En la infancia se engloba un conjunto de conductas que implican oposición a las normas sociales y a los avisos de las figuras de autoridad, cuya consecuencia más destacada es el fastidio o la perturbación, más o menos crónica, de la convivencia con otras personas:

compañeros, padres, profesores y personas desconocidas (Fernández y Olmedo, 1999).

Dentro de la psicología hace una aportación a partir del estudio sistemático del Aprendizaje animal, donde varias técnicas eficaces para instaurar, corregir o modificar conductas en niños y jóvenes. Se han aplicado con éxito en diferentes campos, situaciones y personas, se siguen aplicando en niños con Trastornos Generalizados del Desarrollo, Autismo, etc, como forma de aliviar muchos de los síntomas, también se aplican en centros escolares de forma individual o en grupo.

Lahey y Loeber (1994) parten de la idea de que no es posible comprender un patrón conductual desadaptativo sin tener en cuenta su evolución que, según ellos, no es aleatoria. Las relaciones entre estos comportamientos las describen a través de lo que denominan la “Pirámide Evolutiva” la cual se presenta en la siguiente tabla (figura 1.1).



Figura 1.1. Pirámide de desarrollo de los problemas de conducta. (Fernández y Olmedo 1999: 50).

La dimensión horizontal de esta pirámide representa la prevalencia y la vertical, de abajo hacia arriba, se refiere a la edad de inicio de las conductas (Fernández y Olmedo, 1999). Posteriormente Loeber y Hay (1997) y Loeber y Stouthamer-Loeber (1998) especifican las vías de desarrollo de los comportamientos desadaptativos siguiendo el mismo modelo de la pirámide evolutiva. Consideran que las conductas antisociales de distinta gravedad son manifestaciones de la misma desviación que se desarrolla a lo largo del tiempo.

Cada vía de desarrollo sería un patrón de conducta común en un grupo, no compartido por otro grupo de individuos (Caseras, Fullana y Torrubia, 2002; Díaz-Sibaja, 2005). Proponen tres vías de desarrollo:

- A) Una vía manifiesta, que empezaría con agresiones menores, seguida de peleas físicas y de conducta violenta.
- B) Una vía encubierta, que aparecería antes de los quince años y que se iniciaría con unas conductas encubiertas menores, daños a la propiedad, y terminaría con formas moderadas o graves de delincuencia.
- C) Una vía de conflicto con la autoridad, que se iniciaría antes de los 12 años y que consistiría en resistencia, desafío y evitación de la autoridad.

Se hace una aportación a soluciones prácticas aplicadas en el aquí y ahora, utilizando la observación y medición de la conducta como variable fundamental y en detrimento de otras técnicas más subjetivas. Se trata de brindar soluciones inmediatas y eficaces para el control o modificación de la conducta, en especial cuando existen problemas conductuales específicos que provocan gran malestar o desadaptación del niño en su entorno próximo ya sea en la escuela o en el seno de la familia.

2.3 El Conductismo

En 1904 el fisiólogo ruso Ivan Petrovich Pavlov concibió la teoría del condicionamiento clásico, mediante el estudio de los sistemas digestivos, descubriendo que la salivación no únicamente era producto de la introducción de

comida en la boca del perro, sino que la visión de la misma provocaba un estímulo con el que se anticipaba la comida en la boca, a esto se le llamó respuesta condicional o condicionada, toda vez que requería de condiciones previas para poder producirse. (Sánchez, Ortega, Gonzalo, S/A).

A principios de los años treinta del siglo pasado, Hull abordó la conducta fundamentándose en la relación estímulo-respuesta, pero tomando en consideración no solo los estímulos externos, sino también los estímulos internos, de ahí su interpretación de la conducta en secuencias estímulo-respuesta observable y no observable. En este momento todavía no se había resuelto totalmente la relación psicofísica en la conducta, pero Hull reconocía la existencia de algo interno y, partiendo de ese reconocimiento, trató de cuantificar las conductas por medio de observaciones empíricas, dando lugar a lo que se conoce como el “*sistema de conducta de Hull*”.

Bleger (1998), sostiene que:

- Uno de los primeros autores en definir a la conducta como el objeto de estudio de la psicología fue J.B. Watson, mismo que señalaba que se encarga del estudio de manifestaciones externas (motoras, glandulares y verbales); incluyendo a la conducta como todos los fenómenos visibles, comprobables o susceptibles de registrarse y verificarse, toda vez que representan una respuesta o reacción de un organismo a los estímulos externos. Watson dice que el conductismo se utiliza por tanto la introspección como método científico.
- Pillsbury definía antes a la psicología como la ciencia de la conducta.
- P. Janet formuló la psicología del comportamiento en 1908, H. Piéron consideraba a la conciencia como una conducta particular, dividiendo la conducta en cuatro grupos (animal, intelectual, elemental, media y superior).
- Koffka y McDougall dividían a la conducta en la suma de movimientos observables, el comportamiento y las vivencias.

- Jaspers unifica los fenómenos de psicología en cuatro grupos (fenómenos vivenciados, funciones o rendimientos objetivos, manifestaciones corporales, expresiones o acciones)

Arancibia, Herrera y Strasser (1997), mencionan que:

- A raíz de la investigación de Watson se descubrió que los bebés no tenían temores, toda vez que estos surgían al avanzar la edad, por lo que se concluyó que los temores son respuestas emocionales aprendidas en el ambiente social.
- Thorndike propuso el conexionismo, que plantea que la forma más característica del aprendizaje se produce a través del ensayo y error, o por selección o conexión. También formuló las tres leyes del aprendizaje (asociación, ejercicio y efecto). La ley de asociación se refiere a las experiencias de aprendizaje dependen de la similitud de dos situaciones. La ley de ejercicio tiene que ver con la conexión proporcional a la cantidad de tiempo en que se práctica una acción. La ley del efecto considera que a la satisfacción como una respuesta del aprendizaje, produce placer y una conexión fuerte.
- Skinner postula la teoría del condicionamiento operante, mediante la cual se considera que se aprende fortaleciendo un comportamiento (refuerzo), lo que aumenta la probabilidad de que dicho comportamiento vuelva a ocurrir. La conducta es consecuencia del refuerzo y puede ser modificada o controlada. El refuerzo aumenta la probabilidad de que cierta conducta se presente, y puede ser positiva o negativa. El castigo aumenta la probabilidad de que la conducta vuelva a ocurrir.

2.3.1. Principios del Conductismo

Los principios en los cuales se rige el conductismo según Arancibia, Herrera y Strasser (1997), son los siguientes:

- ✓ La conducta se rige por leyes y se sujeta por las variables ambientales, por lo que las personas responden a su medio ambiente.

- ✓ El exterior estimula a la persona a actuar de cierta manera, es decir a presentar o evitar una conducta.
- ✓ La conducta puede ser observada e identificada.
- ✓ Consideran al psicólogo como a un ingeniero conductual, o investigador que estudia las variables ambientales que estimulan la conducta.
- ✓ El medio ambiente moldea al individuo y genera modos de comportamientos únicos.
- ✓ El aprendizaje debe definirse como un cambio conductual.
- ✓ Cambiar la conducta implica cambios en los sentimientos y en las actitudes.
- ✓ Un mismo estímulo no produce las mismas respuestas en dos personas.

2.4. Problemas Conductuales en los Niños

Los problemas conductuales más frecuentes en los niños se enuncian en la siguiente tabla:

Tabla 2.1.- Problemas emocionales y de conducta	
Categoría diagnóstica	Descripción del problema
Retraimiento Retraído, inhibido, aislado, prefiere estar solo, reservado, poco activo.	Se refiere a niños y niñas tímidos y/o con dificultades de relación social, introvertidos, y poco asertivos. Tienen un patrón de conducta caracterizado por un déficit en las relaciones interpersonales y una tendencia estable y acentuada a evitar o escapar del contacto con otras personas. Por ello

	<p>prefieren estar solos, hablan poco y se manifiestan inhibidos en su conducta social y en su comportamiento.</p>
<p style="text-align: center;">Somatización</p> <p>Se queja de molestias, dolores de cabeza, dolor de estómago, falta a clase por enfermedad.</p>	<p>La somatización es la expresión física del malestar en los niños sin que existan causas médicas del todo justificables. Los niños suelen quejarse de diversos síntomas que no les permiten funcionar adecuadamente, como dolores de cabeza, abdomen, espalda y pecho. Con frecuencia faltan a clase por enfermedad, debido a las numerosas molestias físicas que presentan.</p>
<p style="text-align: center;">Ansiedad</p> <p>Ansioso, nervioso, temeroso, inseguro, preocupado, alerta sobre lo que piensan de él.</p>	<p>Estado de intranquilidad y nerviosismo ante una situación específica o de forma permanente. Se manifiesta en los niños y niñas como nerviosismo, inquietud y tensión interior, así como con cierta alerta y preocupación por lo que piensen de uno mismo o por lo que les pueda pasar. Son niños temerosos e inseguros, especialmente ante situaciones específicas que les crean inseguridad, desconcierto o miedo.</p>

<p>Infantil-Dependiente</p> <p>Infantil, dependiente, inmaduro, prefiere niños más pequeños, baja autoestima.</p>	<p>Es un tipo de comportamiento o conjunto de conductas que los niños presentan de forma reiterada y que no se corresponde con lo “esperable” o normativo para su edad de desarrollo. Estos niños muestran comportamientos propios de otros más pequeños, como lloriqueos, dependencia de los adultos, juegan con niños más pequeños. También es propio del infantilismo la inmadurez emocional y escolar. Estos niños se sienten inseguros con sus iguales y tienen baja autoestima.</p>
<p>Problemas de Pensamiento</p> <p>Pensamientos raros, difícil de catalogar, habla o dice cosas incoherentes, atípico.</p>	<p>Se trata de niños cualitativamente distintos en su desarrollo cognitivo, y generalmente, social y verbal. El desarrollo es atípico desde que son pequeños y sorprenden por lo inadecuado o incoherente de su razonamiento, y por un lenguaje verbal carente de lógica. La desorganización mental y verbal indica un problema importante a nivel de estructura mental (cognitivo).</p>

<p style="text-align: center;">Atención-Hiperactividad</p> <p>Problemas de atención, inatento en clase, no se concentra, se distrae con todo, muy movido, no para, muy activo e inquieto.</p>	<p>Niños con dificultades para concentrarse y prestar atención, tanto en clase como fuera de ella. Todos los estímulos les llaman la atención y se dispersan fácilmente, sin poder rendir en las tareas. Suelen ser mucho más activos o impulsivos de lo que es esperable para su edad. Tienen poca paciencia en las dificultades y poca tolerancia a la frustración. Estos comportamientos contribuyen a causar problemas significativos en el aprendizaje y en las relaciones sociales. Algunas veces son vistos como niños difíciles o que tienen problemas de comportamiento.</p>
<p style="text-align: center;">Conducta Perturbadora</p> <p>Mal comportamiento, mentiras, palabrotas, hace novillos, contesta, molesta en clase, llama la atención.</p>	<p>Se trata de la conducta disruptiva en el aula. Son niños que su comportamiento sigue un patrón de falta de disciplina y desobediencia, que mienten con frecuencia, contestan a los educadores y dicen palabras malsonantes ante los demás. Suelen faltar a clase sin autorización de los adultos y, en general, molestan, llaman la atención y se oponen a las normas establecidas, perturbando la marcha de la clase</p>

<p style="text-align: center;">Rendimiento Académico</p> <p>No estudia, no hace las tareas, no trabaja, es vago, le falta motivación, no le interesa el trabajo escolar</p>	<p>Se trata de niños y niñas con un rendimiento académico por debajo del promedio esperado para su edad, sin que la inteligencia sea el origen del problema. Son apáticos e indiferentes ante el estudio, no tienen motivación ni interés por el aprendizaje, y todo les parece demasiado trabajo. Por ello, apenas se disponen ni se esfuerzan en ninguna actividad.</p>
<p style="text-align: center;">Depresión</p> <p>Triste, depresivo, se aburre con todo, apático, llora con frecuencia.</p>	<p>Situación afectiva de tristeza en mayor intensidad y duración que lo que se espera en un niño o niña. Se manifiesta como aburrimiento, falta del sentido del humor, baja autoestima, apatía por las cosas y sentimiento de no ser querido. Son niños y niñas con el llanto fácil y pocas cosas les producen placer o diversión, o solo momentáneamente.</p>
<p style="text-align: center;">Conducta Violenta</p> <p>Muy agresivo y violento, fanfarrón, cruel, agrede a otros, burlón, amenaza a los demás, roba.</p>	<p>Conductas de alta agresividad con conciencia de hacer daño físico o psíquico a otro. Estos niños y niñas apenas se muestran culpables o arrepentidos por ello. Tiene diversas manifestaciones conductuales: robos, amenazas, golpes, burlas,</p>

	<p>humillaciones, acoso, conductas de vandalismo o crueldad con animales. Su comportamiento es fanfarrón y, especialmente en los de mayor edad, algunas de sus conductas están en el límite de la transgresión de la ley.</p>
<p>Fuente: (Garaigordobil y Maganto, 2013, p. 35)</p>	

Por otra parte Peña y Palacios (2011), señalan que los trastornos de la infancia y la adolescencia son las principales razones por la que los padres llevan a consulta psiquiátrica y psicológica a sus hijos. Dentro los trastornos más graves se encuentran los siguientes:

<p>Tabla 2.2.- Trastornos de conducta la infancia y la adolescencia</p>	
Trastornos	Características
<p>Trastorno negativista y desafiante</p>	<p>Se caracteriza por una conducta hostil y desafiante contra la autoridad. Se inicia durante la infancia y genera un deterioro en la escuela, con los amigos y en el hogar.</p>

<p>Trastorno disocial</p>	<p>Se observa un patrón sistemático de violaciones a las reglas o a las normas, se miente, se roba o se lastima. Es de los más comunes que se observan en la población adolescente. Se identifica cuando el sujeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrede a personas o a animales. • Destruye la propiedad de otras personas. • Comete fraudes, robos y violaciones graves a las normas. • Fanfarronea, amenaza o intimida a otros. • Se pelea, usa armas (palos, botellas, navajas, pistolas). • Fuerza a su pareja a mantener actividades sexuales. • Provoca incendios.
<p>Trastorno explosivo inminente</p>	<p>Trastorno que se relaciona con el control de los impulsos, es un padecimiento externalizado.</p>
<p>Fuente: (Peña y Palacios, 2011)</p>	

CAPITULO 3

NIÑEZ TARDÍA

La etapa de la niñez tardía es la etapa del descubrimiento, aquí el niño está en plena exploración, está en contacto con su medio ambiente, está descubriendo todo lo que le rodea. Lo primero que se desarrolla es el intelecto, el lenguaje, su vocabulario, la capacidad de relacionarse con los demás, todo lo que tiene que ver con su familia, sus allegados, sus amigos, las personas de su comunidad escolar y como se relaciona y tiene ese enlace cercano con esas personas.

Es una etapa del desarrollo la cual comprende de los 6 a los 12 años, dentro de la niñez tardía se presentan cambios importantes en el niño en lo físico, psicológico, cognitivo y social. En el presente trabajo me enfocare en esta etapa en concreto pues abarca la edad ya antes mencionada.

3.1. Cambios Físicos

Es menos rápido en la niñez tardía que en los años anteriores, al inicio de este periodo, los niños son ligeramente más grandes que las niñas, pero ellas presentan el crecimiento repentino de la adolescencia a una edad más temprana y por tanto tienden a ser mayores que los niños al final de la niñez tardía. Existen amplias diferencias de estatura y peso entre los individuos y los grupos. Una nutrición apropiada es esencial para el crecimiento y la salud normales. En promedio, los niños necesitan 2400 calorías por día. La desnutrición puede afectar el desarrollo cognoscitivo y psicosocial.

Los dientes permanentes comienzan a salir en esta etapa, el cuidado dental se vuelve indispensable para los niños por las caries y lo que pueda ocasionar un mal cuidado en su higiene bucal. Por otra parte también se presenta la obesidad la cual es cada vez más común entre los niños, recibe la influencia de factores genéticos y del ambiente y se puede tratar si es detectada a tiempo. La preocupación por la

imagen corporal, especialmente entre las niñas, puede conducir a desórdenes en la alimentación.

3.1.1 Desarrollo Motor

Debido al mejoramiento del desarrollo motor en la niñez medía, niños y niñas pueden realizar una cantidad de actividades mucho mayor que los niños de pre-escolar. Cerca del 10% del juego de los niños en edad escolar es el juego rudo que parece ser universal, desde los siete hasta los doce años, el juego rudo disminuye a medida que los niños participan más en los juegos con reglas.

Las diferencias en las capacidades motrices de hombres y mujeres aumentan a medida que se acerca la pubertad, debido a que las fuerzas de los muchachos son mayores y, en parte, debido a las exceptivas y a la experiencia cultural.

3.1.2 Desarrollo Cognitivo

- El niño muestra interés en leer novelas (narrativa), revistas y libros con instrucciones para completar proyectos.
- Puede desarrollar un interés especial en coleccionar objetos o en pasatiempos.
- Tal vez se oriente más hacia proyectos y metas.
- Podrían gustarle los juegos con reglas más complejas.
- Las cosas tienden a ser extremas: blanco o negro, correcto o incorrecto, maravilloso o espantoso, divertido o aburrido.
- Está aprendiendo a planificar con antelación y a evaluar lo que hace.
- Tal vez diga con frecuencia “¡Eso no es justo!” y no acepta reglas si no ha ayudado a establecerlas.

3.1.3 Desarrollo Mental

- A la edad de 6 años, los niños deberían estar en posibilidades de contar hasta 100 y de escribir su propio nombre.
- A la edad de 8, deberían estar en capacidad de leer por placer y mantenerse al corriente en los temas escolares. Deberían poder escribir párrafos y entender lo que leen, así como poder decir la hora.
- Su memoria debería volverse más aguda durante este período, y deberían estar en capacidad de establecer y alcanzar objetivos.

3.1.4 Desarrollo Socioemocional

Empieza en el nacimiento y continúa a lo largo de la vida del niño, el desarrollo incluye el crecimiento de habilidades que les permiten a los niños interactuar exitosamente con los demás y expresar sus emociones. Los niños pueden adquirir las habilidades básicas que necesitan, tal como cooperación, seguir instrucciones, demostrar control propio y prestar atención, deben poseer habilidades socio-emocionales.

Los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y humor son parte del desarrollo socio-emocional de un niño, por lo que una relación positiva de un niño con adultos que le inspire confianza y seguridad, es la clave para el desarrollo socio-emocional adecuado, como ocurre en todas las áreas del desarrollo infantil, el aspecto socioemocional se va desarrollando desde los primeros meses en progresiva complejidad y en directa relación con el ambiente y experiencias que rodean al niño. Es tan importante como el desarrollo cognitivo y físico, debemos saber que los niños no nacen con habilidades socio-emocionales, y por lo tanto es rol de los padres, cuidadores y educadores, enseñar y promover estas habilidades. Este desarrollo provee a los niños un sentido de quienes son ellos en el mundo, cómo aprenden, y les ayuda a establecer relaciones de calidad con los demás. Esto es lo que impulsa a un individuo a comunicarse, conectarse con otros y lo que es aún más importante, le ayuda a resolver conflictos, adquirir confianza en sí mismo y lograr sus metas.

Los estudios nos han mostrado que un adecuado desarrollo socioemocional en los primeros años se asocia entre otras variables con:

- 1) Un mejor desarrollo del lenguaje, pensamiento y habilidades sociales.
- 2) Una mejor adaptación al ambiente preescolar y escolar (mejores índices de desempeño académico, mayores conductas de cooperación, mayor disposición hacia el aprendizaje y mejores relaciones).
- 3) Menores indicadores de problemas conductuales en etapa preescolar y escolar (como aislamiento social, comportamiento agresivo, hiperactividad, cuadros atencionales y/o conductuales).
- 4) Mayores índices de felicidad y bienestar general, incluso hasta la edad adulta.

Debemos recordar que cada niño es diferente y único, el infante puede ser extrovertido, cariñoso y reaccionar con curiosidad ante situaciones nuevas. Otros niños podrían ser tímidos, tener dificultad para entrar en confianza con las personas y ser cautelosos ante situaciones nuevas o podrían ser exigentes y poco colaboradores, ninguna personalidad es “mejor” o “peor” que cualquier otra. Podría ser más difícil para algunos niños que para otros participar en los juegos con sus compañeros, lo cual está bien.

A continuación explicare tres teorías de diferentes autores que hablan del desarrollo del niño de las cuales hare más énfasis en la edad de 6 a 12 años que es la edad con la que estoy trabajando en el presente trabajo de tesis.

3.2 Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget es una teoría completa sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana, desarrollada por primera vez por un psicólogo del desarrollo suizo Jean Piaget (1896- 1980). Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente.

Jean Piaget mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras. Estas etapas del desarrollo infantil se producen en un orden fijo en todos los niños, no obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro. Durante la infancia del niño, se produce un desarrollo cognitivo natural en el que los niños aprenden a interactuar con el mundo en el que viven. Esto supone una serie de cambios evolutivos en la vida del niño, marcados por etapas durante toda la infancia, desde que nacen, hasta la pre-adolescencia, donde irán desarrollando ciertas habilidades cognitivas, actualmente están divididas según “Los estadios de Piaget”.

Los estadios de Piaget son un conjunto de hechos relevantes en el proceso de desarrollo humano que ocurren próximos en el tiempo. Un ejemplo, el tipo de lenguaje que utilizan los niños puede ser diferente a una determinada edad (balbuceos, palabras inventadas, pseudo-palabras o hablar en tercera persona refiriéndose a uno mismo), también el tipo de pensamiento (pensamiento egocéntrico en el que todo gira alrededor de lo que el niño ve o cree), o de destrezas físicas (utilizar reflejos, gatear, después caminar, correr). Todo este desarrollo cognitivo ocurre de forma continua y progresiva en los Estadios de Piaget, en torno a una edad aproximada.

Sin embargo, Jean Piaget es sin duda quien más impacto ha tenido en el desarrollo de la psicología evolutiva del siglo XX y es una referencia para dar sentido al estado actual de la disciplina, siendo el creador de un sistema teórico completo y complejo que da cuenta a todas las facetas del desarrollo cognitivo humano.

Sus estudios sobre el nacimiento de la inteligencia y el desarrollo cognitivo temprano y su propuesta de que el objeto es algo que se construye en los primeros meses da lugar a una gran cantidad de investigaciones.

Piaget fue uno de los pioneros teóricos del constructivismo en psicología, pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos, se centra fundamentalmente en la forma en la que adquieren el conocimiento al ir desarrollándose. No se interesaba en lo que conoce el niño sino como piensa en los problemas y en las soluciones,

estaba convencido que en el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad de los niños para razonar sobre su mundo.

Piaget afirma que el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano, y el lenguaje es contingente en el conocimiento y la comprensión adquirida a través del desarrollo cognitivo, la teoría de Piaget es de "dominio general", prediciendo que la maduración cognitiva ocurre al mismo tiempo en diferentes dominios del conocimiento (tales como las matemáticas, la lógica y la comprensión de la física o del lenguaje).

3.2.1. Enfoque Constructivista

Manera determinada de entender y explicar las formas en las que aprendemos, denominó a su teoría "constructivismo genético" en la cual explica el desarrollo de los conocimientos en el niño como un proceso de desarrollo de los mecanismos intelectuales. Esto ocurre en una serie de etapas, que se definen por el orden constante de sucesión y por la jerarquía de estructuras intelectuales que responden a un modo integrativo de evolución.

La teoría constructivista de Jean Piaget, no constituye para nada una solución simplista a un problema tan complejo como el desarrollo cognoscitivo, si se tiene en cuenta que el conocimiento se produce como un proceso complejo de construcción por parte sujeto en interacción con la realidad, no se trata del mero hecho de obtener respuestas, sino que lo verdaderamente importante es cómo se produce el aprendizaje.

El constructivismo concibe el conocimiento como una construcción propia del sujeto que se va produciendo día con día resultado de la interacción de los factores cognitivos y sociales, este proceso se realiza de manera permanente y en cualquier entorno en los que el sujeto interactúa. Este paradigma concibe al ser humano como un ente autogestor que es capaz de procesar la información obtenida del entorno, interpretarla de acuerdo a lo que ya conoce convirtiéndola en un nuevo

conocimiento, es decir que las experiencias previas del sujeto le permiten en el marco de otros contextos realizar nuevas construcciones mentales.

El constructivismo concibe que el desarrollo cognoscitivo del sujeto parte de formas hereditarias muy elementales, para ser construido por él mediante un proceso psicogenético, en correspondencia con la idea central del constructivismo general de que el acto de conocer consiste en una construcción progresiva del objeto por parte del sujeto. Con respecto a esto Piaget en su teoría enfatiza en los aspectos individuales de dicho proceso por medio del concepto de equilibración, el cual permite explicar el carácter constructivista de la inteligencia mediante una secuencia de momentos de desequilibrio y equilibrios, donde el desequilibrio es provocado por las perturbaciones exteriores y la actividad del sujeto permite compensarlas para lograr nuevamente el equilibrio, (Piaget, 1969).

Según la teoría de Piaget, el desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Esto ocurre en una serie de etapas o estadios, que se definen por el orden constante de sucesión y por la jerarquía de estructuras intelectuales que responden a un modo integrativo de evolución. En cada uno de estos estadios o etapas se produce una apropiación superior al anterior, y cada uno de ellos representa cambios tanto en lo cualitativo como en lo cuantitativo, que pueden ser observables por cualquier persona. El cambio implica que las capacidades cognitivas sufren reestructuración.

Piaget recurre al estudio del niño no como fin, sino como medio para dar una respuesta empírica a sus inquietudes epistemológicas, el estudio del niño será para él un instrumento, un auxiliar imprescindible para dar cuenta del pensamiento adulto. Será el matiz que diferencie a la psicología del niño de su propia aproximación a la infancia, que denominara “psicología genética”: *si la psicología del niño estudia a este por él mismo, se detiene hoy, por el contrario, a denominar “psicología genética” a la psicología general (estudio de la inteligencia, de las percepciones, etc.), pero en tanto que trata de explicar las funciones mentales por su modo de información, o sea, por su desarrollo en el niño la psicología infantil se*

ve promovida a “psicología genética”, lo cual equivale a decir que se convierte en instrumento esencial de análisis explicativo para resolver los problemas de la psicología general. (Piaget, 1969; pp 12-13 de la trad. cast.).

De esta manera el niño interesa como precursor del adulto, se estudia el pensamiento infantil y su desarrollo como medio para comprender mejor el pensamiento científico propio del adulto. La postura de Piaget de posiciones aprioristas como de posiciones empiristas (Piaget, 1983; Ferrari, Pinard y Runions, 2001, p. 198). Para Piaget el niño está implicado en una tarea de dar significado al mundo que le rodea: el niño intenta construir conocimientos acerca de él mismo, de los demás, del mundo de los objetos. A través de un proceso de intercambio entre el organismo y el entorno, o el sujeto y los objetos que le rodean, el niño construye poco a poco una comprensión tanto de sus propias acciones como del mundo externo.

3.2.2. Los Principios del Desarrollo

ψ Organización y Adaptación

Son principios básicos que llama Jean Piaget “funciones invariables”, es el desarrollo intelectual del niño; La organización es una predisposición innata en todas las especies, esto significa que mientras el niño va madurando integra los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas más complejos. La adaptación son los organismos que nacen con la capacidad de ajustar sus estructuras mentales o conducta a las exigencias del ambiente.

ψ Asimilación y Acomodación

Con estos vamos a describir como se adapta el niño a su entorno; La asimilación moldea la información nueva para que encaje en sus esquemas actuales, en la que a menudo se requiere modificar o transformar información nueva para transformar la información nueva e incorporarla a la ya existente, es cómo los seres humanos perciben y se adaptan a la nueva información. Se reinterpretan nuevas experiencias

para adecuar o asimilar con la antigua idea, ésta se produce cuando los seres humanos se enfrentan a la información nueva o desconocida y hacen referencia a la información previamente aprendida con el fin de hacer sentido de ella. Por ejemplo, cuando el niño no conoce el burro lo llamara caballo con orejas grandes. Es un proceso que consiste en moldear la nueva información para encajarla en lo ya existente. La acomodación consiste en modificar los esquemas existentes para que encaje la nueva información. Es el proceso de que el individuo tome nueva información del entorno y altere los esquemas preexistentes con el fin de adecuar la nueva información. Esto ocurre cuando el conocimiento existente no funciona y necesita ser cambiado para hacer frente a un nuevo objeto o situación. Por ejemplo el niño formara otros esquemas cuando sepa que el animalito no era un caballo sino un burro.

3.3 Etapas del Desarrollo

ψ Etapa Sensorio-motor (0 a 2 años).

- El niño activo.

En esta etapa los niños constituyen progresivamente el conocimiento y la comprensión del mundo mediante la coordinación de experiencias como lo son la vista y el oído, con la interacción física con objetos como lo es agarrar, chupar o pisar. Para Piaget el desarrollo de la permanencia del objeto es el logro más importante, ya que se trata de la comprensión del niño de que los objetos siguen existiendo a pesar de que él o ella no pueden ser vistos ni oídos; cuando juegan a esconder y encontrar es una buena prueba pues al final de esta etapa sensorio-motor los niños desarrollan un sentido permanente de sí mismo y del objeto.

Los niños comenzaran a entender la información que perciben, sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo, durante esta etapa los niños aprenden a manipular los objetos, ya que no pueden entender la permanencia de estos objetos si no están dentro del alcance de sus sentidos. Una vez que un objeto desaparece de la vista del niño o niña, no puede entender que todavía existe ese objeto o persona, por este motivo les resulta tan divertido y sorprendente el juego al que

muchos adultos juegan con sus hijos, consistente en esconder su cara tras un objeto, como un cojín, y luego volver a “aparecer”. Es un juego que contribuye, a que aprendan la permanencia del objeto, que es uno de los mayores logros de esta etapa: la capacidad de entender que estos objetos continúan existiendo aunque no pueda verlos.

ψ Etapa Preoperacional (2 a 7 años).

- El niño intuitivo.

El niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes con los que representara las cosas reales de su entorno, podrá pensar y comportarse de formas que antes no eran posibles. Podrá ayudarse de las palabras para comunicarse, utiliza números para contar objetos, expresa sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos. El pensamiento preoperacional tiene varias limitaciones pese la capacidad de representar con símbolos las cosas y los acontecimientos, Piaget designa este periodo como etapa preoperacional, pues los prescolares carecen de capacidad para efectuar algunas de las operaciones lógicas que se observan en los niños de mayor edad.

▪ Procesos Cognitivos de esta etapa preoperacional.

○ Pensamiento Representacional.

El niño emplea símbolos para reflexionar sobre su ambiente, la capacidad de usar una palabra (galletas, leche, vaso, etc.) para referirse a un objeto real que no está a su vista se le denomina “funcionamiento” o “pensamiento representacional”. Piaget propone que una de las primeras formas para él era la imitación diferida, la cual aparece por primera vez hacia el final del periodo sensoriomotor.

Para Jean Piaget, el desarrollo del pensamiento representacional permite al niño adquirir el lenguaje, los años prescolares son un proceso de desarrollo acelerado del lenguaje, cuando el niño comienza hablar utiliza palabras referentes a las actividades que realiza o a eventos, lo mismo que a sus deseos actuales. Durante esta etapa el niño comienza a representar el mundo a través de dibujos, los dibujos nos revelaran mucho en relación a su pensamiento y sentimientos, con la habilidad

de usar como símbolos las palabras e imágenes, los niños comienzan a utilizar los números como herramienta del pensamiento durante los años preescolares.

Piaget sostiene que los niños no adquieren un concepto verdadero del número antes de la etapa de las operaciones concretas, cuando comienzan a entender las relaciones seriales y jerárquicas. Los preescolares comenzarán a entender algunos conceptos básicos de los números, sin embargo cabe recalcar que no podrán llevar una numeración como tal ya que les hará falta un número al hacer el conteo, por ejemplo (1, 2, 3, 5), en este caso no se incluye un elemento mientras cuenta y a la mayoría de los niños les es difícil contar un grupo grande de objetos (Baroody, 1987).

ψ Etapa de las Operaciones Concretas (7 a 11 años).

- El niño práctico.

El niño comienza a utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos y los objetos de su ambiente, la capacidad de aplicar la lógica y las operaciones mentales le permitirá abordar los problemas en forma más sistemática que un niño que se encuentre en la etapa preoperacional. El niño logra un gran avance en esta etapa; primero su pensamiento muestra menor rigidez y mayor flexibilidad, el niño entenderá que las operaciones pueden invertirse o negarse mentalmente.

Se va a caracterizar por el uso adecuado de la lógica, los procesos de pensamiento de un niño se vuelven más maduros y “como de un adulto”, el niño empezará a solucionar problemas de una manera más lógica. Piaget determina que los niños son capaces de incorporar el razonamiento inductivo, este involucra inferencias a partir de observaciones con el fin de hacer una generalización; en contraste, los niños tienen dificultades con el razonamiento deductivo, que implica el uso de un principio generalizado con el fin de tratar de predecir el resultado de un evento. En esta etapa, los niños suelen experimentar dificultades con averiguar la lógica en sus cabezas, un ejemplo cuando un niño va a entender $A > B$ y $B > C$, sin embargo cuando

se le preguntó es $A > C$, dicho niño puede no ser capaz de entender lógicamente la pregunta en su cabeza.

Sólo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos, aquellos que han experimentado con sus sentidos. Es decir, los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o tocado, continúan siendo algo místico para estos niños, y el pensamiento abstracto tiene todavía que desarrollarse. Piaget distingue tres tipos de contenidos básicos:

1. **La clasificación simple:** agrupar objetos en función de alguna característica.
2. **La clasificación múltiple:** disponer objetos simultáneamente en función de dos dimensiones.
3. **La inclusión de clases:** comprender las relaciones entre clases y subclases.

Dentro de esta etapa podemos incluir los procesos importantes:

- **Clasificación:** La capacidad de nombrar e identificar los conjuntos de objetos de acuerdo a la apariencia, tamaño u otras características, incluyendo la idea de que un conjunto de objetos puede incluir a otro. La clasificación jerárquica se refiere a la capacidad de clasificar los objetos en clases y subclases basadas en las similitudes y diferencias entre los grupos.
- **Conservación:** Es el entendimiento de que a pesar de que un objeto cambie de apariencia, aún sigue siendo el mismo en cantidad. La redistribución de un objeto no afecta a su masa, número o volumen. Por ejemplo, un niño entiende que cuando se vierte un líquido en un vaso de diferente forma, la cantidad de líquido permanece igual.
- **Descentramiento:** El niño tiene en cuenta múltiples aspectos para resolver un problema. Por ejemplo, el niño ya percibe que una taza excepcionalmente amplia pero corta no contiene menos que una taza de ancho normal pero más alta.
- **Reversibilidad:** El niño entiende que los números o los objetos se pueden cambiar y luego volver a su estado original. Por ejemplo, durante esta etapa,

el niño entiende que su pelota favorita que se desinfla no se ha ido y puede estar llena de aire y volver a ponerla en juego una vez más.

- **Seriación:** La habilidad de ordenar los objetos en un orden según el tamaño, forma, o cualquier otra característica. Por ejemplo, si se les da diferentes objetos sombreados pueden hacer un degradado de color.
- **Transitividad:** Se refiere a la capacidad de ordenar objetos mentalmente y reconocer las relaciones entre varias cosas en un orden serial. Por ejemplo, cuando se le pidió guardar sus libros de acuerdo a la altura, el niño reconoce que se inicia con la colocación del más alto en un extremo de la estantería y en el otro extremo termina el más corto.

Tenemos otros dos procesos importantes dentro de esta etapa de operaciones concretas que son:

1. **La eliminación del egocentrismo:** Es la habilidad de ver las cosas desde otra perspectiva individual. Por ejemplo, mostrar a un niño un cómic en el que María pone una muñeca debajo de una caja, sale de la habitación y luego Luisa mueve la muñeca a un cajón y María regresa. Un niño en la etapa de las operaciones concretas va a decir que María todavía cree que está debajo de la caja a pesar de que el niño sabe que está en el cajón.

Los niños en este estadio solo pueden resolver los problemas que se aplican a los objetos reales (concretos) o acontecimientos, y no conceptos abstractos o tareas hipotéticas. Aún no ha sido completamente adaptado el comprender y saber utilizar completamente el sentido común.

2. **La lógica:** Piaget determinó que los niños en la etapa de operaciones concretas fueron capaces de incorporar la lógica inductiva. Por otro lado, los niños de esta edad tienen dificultades para usar la lógica deductiva, que implica el uso de un principio general para predecir el resultado de un evento específico. Esto incluye la reversibilidad mental. Un ejemplo de esto es ser capaz de invertir el orden de las relaciones entre las categorías mentales. Por ejemplo, un niño puede ser capaz de reconocer que su perro es un Labrador, que Labrador es un perro, y que un perro es un animal, y sacar

conclusiones de la información disponible, así como aplicar todos estos procesos para situaciones hipotéticas.

ψ Etapa de Operaciones Formales (11 a 12 años en adelante).

- El niño reflexivo.

Una vez lograda la capacidad para resolver problemas como los de seriación, clasificación y conservación, el niño de 11 a 12 años comienza a formarse un sistema coherente de lógica formal, la inteligencia se demuestra a través de la utilización lógica de símbolos relacionados con conceptos abstractos, la persona es capaz de razonar hipotéticamente y deductivamente, durante este tiempo, las personas desarrollan la capacidad de pensar en conceptos abstractos.

Piaget creía que se vuelve importante el razonamiento hipotético-deductivo en la etapa de las operaciones formales, este tipo de pensamiento implica situaciones hipotéticas y a menudo se requiere en la ciencia y las matemáticas:

- **El pensamiento abstracto**, surge durante la etapa de las operaciones formales. Los niños tienden a pensar muy concreta y específicamente en los estadios anteriores y empiezan a considerar los posibles resultados y consecuencias de las acciones.
- **Metacognición**, la capacidad de “pensar sobre el pensamiento” que permite a los adolescentes y adultos para razonar acerca de sus procesos de pensamiento y su monitoreo.
- **La resolución de problemas**, se demuestra cuando los niños utilizan ensayo y error para resolver problemas. La capacidad para resolver un problema de forma sistemática y emerge una manera lógica y metódica.

La cualidad abstracta del pensamiento de los adolescentes en el nivel de las operaciones formales se evidencia en la habilidad verbal de resolución de problemas de los adolescentes, la calidad lógica del pensamiento de los adolescentes es cuando los niños tienen más probabilidades de resolver los problemas en forma de ensayo y error. Los adolescentes empiezan a pensar más

como piensa un científico, elaborando planes para resolver los problemas y sistemáticamente poner a prueba opiniones.

3.4 Características del Desarrollo del Niño

Entendemos por desarrollo a los cambios que se tiene desde el nacimiento hasta la vejez, ese crecimiento progresivo, su evolución, proceso de transformación y mejoramiento físico, intelectual, emocional, social y económico. También hablaremos de cómo se da el desarrollo en el infante o crecimiento en el niño, el cual lo describimos como desarrollo afectivo o emocional y por otra parte el desarrollo cognitivo y biológico, ambos desarrollos van a influenciarse el uno con el otro y nos llevara a un desarrollo que no será lineal, sino que se basara en crisis, periodos de evolución y regresión.

3.4.1 Áreas del Desarrollo Psicosocial de Erick Erikson

La madurez del niño será determinada por la mayor independencia de los padres, esto será evidenciado en la vida diaria del niño: a la hora de comer, vestirse, bañarse, etc. Dentro del ámbito social el niño comienza a aumentar su círculo de relaciones afectivas: amigos, compañeros de la escuela, etc. La familia será un factor importante debido que influye en lo social y lo cultural, sin embargo cada aspecto es muy importante y junto a lo biológico tendrá un rol importante en el desarrollo del niño.

ψ ESTADÍOS DEL DESARROLLO PSICOSOCIAL (TEORÍA DE ERIKSON).

Esta teoría es creada por el psicólogo Erik Erikson, parte de la reinterpretación de las fases psicosexuales desarrolladas por Sigmund Freud. En la teoría de Erikson, el niño en sus primeras etapas de desarrollo es una especie de "egocentrista", donde todo gira en torno a él y poco a poco va asumiendo que vive en un contexto social, lo cual nos lleva a que se irá "descentrando" de esa postura, para sentirse parte de un todo. Esto no quiere decir que lo social no tenga influencia en estas

primeras etapas. Sí la tiene, sobre todo en relación a la dinámica familiar. Debido que por medio de la familia el niño va a asimilar e incorporar los valores culturales, fundamentalmente, por medio del lenguaje.

1° Estadío. Confianza Básica vs Desconfianza (Esperanza).

Va desde el nacimiento hasta los 18 meses, el niño desarrollara la confianza o su opuesto, de acuerdo a la relación que tenga con su madre, en el inicio del desarrollo el lenguaje es no hablado, gestual y la misma madre y los "objetos primarios" (padre – madre) le dan una interpretación a la realidad que el niño va asimilando.

2° Estadío. Autonomía vs. Vergüenza y Duda (Autonomía).

La más intensa en la vida psicosocial del niño, se extiende desde los 18 meses hasta los 3 años aproximadamente y se caracteriza por el conocimiento y control del niño sobre su cuerpo. También comienza a manifestarse su voluntad personal, la cual expresa muchas veces oponiéndose al deseo de los demás.

3° Estadío. Iniciativa vs Culpa (Propósito).

Transcurre desde los 3 años hasta los 5 años aproximadamente, durante esta etapa el juego comienza a tener un papel fundamental para el niño, pues a través de este desarrolla la imaginación. Se vuelve más enérgico, aprendiendo a moverse con mayor facilidad, también perfecciona el lenguaje y le ayuda a comprender mejor.

4° Estadío. Laboriosidad vs Inferioridad (Competencia).

Se prolonga desde los 5 años hasta los 12 años el niño ya inicia la etapa escolar, se encuentra ansioso por jugar y relacionarse con otros niños, le gusta compartir tareas y crear juegos.

5° Estadío. Identidad vs Confusión de Roles (Fidelidad y Fe).

Se prolonga desde los 12 años hasta los 20 años da inicio el período de la pubertad y la adolescencia se inicia con la combinación del crecimiento rápido del cuerpo y de la madurez psicosexual, que despierta intereses por la sexualidad y formación de la identidad sexual.

6° Estadío. Intimidad vs Aislamiento (Amor).

Va desde los 20 años hasta los 30 años se inicia el periodo de joven adulto, el aislamiento afectivo, el distanciamiento o la exclusividad que se expresa en el individualismo y egocentrismo sexual y psicosocial. Un equilibrio entre la intimidad y el aislamiento fortalecerá la capacidad de la realización del amor y el ejercicio profesional.

7° Estadío. Generatividad vs Estancamiento (Cuidado y Celo).

Transcurre desde los 30 años hasta los 50 años y da inicio a la adultez, La virtud propia de ese período es el cuidado y el amor en este sentimiento de responsabilidad que trasciende la atención a la propia familia y trabajo, es un sentimiento de responsabilidad universal para todos los hijos y por todo producto del trabajo humano.

8° Estadío. Integridad vs Desespero (Sabiduría).

Corre después de los 50 años donde comienza la vejez, la integridad es algo importante pues en ella, los modos y los sentidos anteriores son resignificados a la luz de los valores y de las experiencias de ese momento, sean los sanos o los patológicos. La falta, la pérdida o la debilidad de la integración se presentan por el temor a la muerte, por la desesperanza, por el desespero y por el desdén.

➤ **Desarrollo Cognitivo del Niño**

El niño desarrollara su inteligencia, tiene relación con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico, todos estos aspectos se encuentran implicados en el desarrollo de la inteligencia en los niños. Tiene que existir una base biológica sana para que las potencialidades se desplieguen así como un ambiente favorecedor y estimulante. El desarrollo cognitivo del bebé está sujeto a las eventualidades que puedan suceder a lo largo del crecimiento como por ejemplo enfermedades o traumatismos que afecten la estructura biológica.

A partir de los 7 años se produce un cambio cualitativo, muy marcado el cual va desde un pensamiento prelógico a uno lógico, donde el niño es capaz de razonar frente a diversas situaciones. Los estudios del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, describen que este es un período en que se desarrolla la capacidad del niño de pensar, en forma concreta; el desarrollo alcanzado también le permite una flexibilidad del pensamiento, manifestada por la posibilidad de que las operaciones mentales sean reversibles, lo que facilita, por ejemplo, el aprendizaje de las matemáticas.

En este período el pensamiento es lógico, la percepción de la realidad es objetiva, por ello es concreto. Puede fijar su atención en aspectos de la realidad que son predecibles, lo que le ofrece estabilidad, aumentando su capacidad de aprender. Podrá fijar su atención para obtener información, descubrir y conocer el mundo que le rodea.

La relación que establece con su entorno y el grado de madurez alcanzado le permiten ampliación del sentido de sí mismo como entidad separada, como ser activo y pensante con relación a otro. Dejan atrás el egocentrismo de la etapa anterior. Estos procesos se van afianzando durante los años escolares, permitiendo que el niño logre comprender los principios de:

- ❖ **Conservación:** comprende que un elemento no pierde su esencia aunque cambie su condición física.
- ❖ **Reversibilidad:** capaz de comprender que cada uno de los elementos de un grupo hay un elemento y solo uno llamado inverso, que cuando es cambiado

por el primero da como resultado el elemento de identidad. Esto les permite entender procesos matemáticos por ejemplo es lo mismo $2+3$ que $3+2$, etc.

- ❖ Clasificación: agrupar los objetos según sus diferentes características, color, forma, tamaño.

➤ **Desarrollo Psicomotriz**

Lo básico para un desarrollo normal del niño es que exista una base biológica normal y un ambiente favorecedor y estimulante de las capacidades potenciales a desarrollar. Sin embargo, las contingencias familiares, socio histórico y cultural van a determinar las características del desarrollo infantil.

3.4.2 Etapas del Desarrollo Psicosexual de Sigmund Freud

Freud plantea la manera en cómo se desarrolla la personalidad del niño a través de una serie de etapas dentro de la infancia donde las energías e impulsos buscan el placer de la identificación y esto va enfocado a ciertas zonas erógenas, lo cual es crucial para desarrollar nuestra personalidad y comportamiento como adultos.

➤ Fase Oral

Edad: desde el nacimiento hasta 1 año

Zona erógena: Boca

El niño conoce el mundo a través de la boca y deriva placer de esta, al ser el pecho o mama el primer objeto con el cual tiene contacto, su madre se convierte en el primer objeto de amor, es conveniente conocer las particularidades del amamantamiento del lactante para comprender si hubo sobre estimulación o falta de esta, dependiendo de dichas circunstancias se manifestara una personalidad dependiente y demandante o una depresiva o voraz y los indicios de agresividad asociados a la acción del “morder” del niño y la reacción de la madre a la aparición de los dientes.

➤ Fase Anal

Edad: se presenta de 1 año hasta los 3 años

Zona erógena: Los Esfínteres

El niño adquiere el control de esfínteres, busca retener o expulsar las heces, se hace evidente la necesidad de controlar el mundo, manipulando a la madre mediante las heces que son vistas como regalos o proyectiles hacia esta. La madre puede mostrarse cariñosa y el niño desarrollara un placer por defecar y ser aseado; por otro lado recibirá displacer cuando la madre este molesta por sus heces. Es muy útil preguntar como reaccionaba la madre a la heces del niño, ya sea con asco, o bien si se mostraba estricta, llegando a golpear al niño, o si reaccionaba afectivamente explicándole que le tenía que avisar cuando le surgieran deseos de defecar.

Según Freud, estas personas están fijadas en la etapa anal, donde el ser limpio y puntual es lo más importante, deben sentirse en control, puntuales, limpios y razonables para mantener su autoestima e identidad.

➤ Fase Fálica

Edad: se presenta de los 3 años a los 6 años

Zona erógena: Genitales

Comienza la concentración de las excitaciones en los genitales, Freud creía que los niños comienzan a ver a sus padres como un rival por el afecto de la madre. El complejo de Edipo describe estos sentimientos de querer poseer la madre y el deseo de reemplazar al padre. Sin embargo, el niño también teme que será castigado por el padre por estos sentimientos, a este miedo Freud lo llamó la angustia de castración.

El término complejo de Electra se ha utilizado para describir estas mismas sensaciones experimentadas por las niñas. Freud, sin embargo, creía que las niñas por su parte experimentan la envidia del pene. Con el tiempo, el niño varón

comienza a identificar el padre del mismo sexo como un medio para poseer indirectamente a la madre. Para las niñas, sin embargo, Freud creía que la envidia del pene nunca se resuelve totalmente y que todas las mujeres siguen teniendo una fijación en esta etapa.

➤ Período de Latencia

Edad: se presenta de los 6 años a los 12 años

Zona erógena: Ninguna (sentimientos sexuales inactivos)

Los intereses de la libido son suprimidos temporalmente, proporciona al niño los instrumentos que le preparan para enfrentarse al aumento de los impulsos de la pubertad, se incrementa el control del yo y el superyó. Comienza a buscar actividades adaptativas y defensivas en las que busca identificarse con las figuras que más llaman su atención, es importante en el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación y confianza en sí mismo.

➤ Fase Genital

Edad: se presenta a los 12 años hasta su muerte

Zona erógena: Los genitales (maduración de los intereses sexuales)

El individuo desarrolla un fuerte interés hacia el sexo y las relaciones sexuales. Esta etapa comienza en la pubertad, pero dura el resto de la vida de una persona, la zona erógena relacionada con este momento vital vuelve a ser la de los genitales, pero a diferencia de lo que ocurre en la fase fálica, aquí ya se han desarrollado las competencias necesarias para expresar la sexualidad a través de vínculos de unión de carácter más abstracto y simbólico que tienen que ver con el consenso y el apego con otras personas. Es el nacimiento de la sexualidad adulta.

CAPITULO 4

LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos cada vez se encuentran más presentes en nuestra vida diaria y en especial hacia la sociedad que está orientada en el consumo tecnológico, lo cual se acompaña con el crecimiento de una generación creando una base de consumidores con años de juego, con una audiencia la cual abarca a niños y adolescentes (hombres y mujeres por igual).

4.1 Historia breve de los videojuegos

Los videojuegos aparecen en el año de 1947 al término de la segunda guerra mundial, no solo se habla del primer videojuego, sino del primer experimento electrónico de una simulación en una pantalla el cual fue patentado por Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann el cual bautizaron “lanzamiento de misiles”, el cual se trataba de adaptar un radar del ejército con válvulas que se proyectaban sobre una pantalla de rayos catódicos (tubos de cristal), los cuales con una superposición en la misma era capaz de calcular una curva de lanzamientos de misiles hacia objetos visuales.

El que siguió fue “OXO” el cual fue creado en 1952 como un juego gráfico computarizado, fruto de Alexander Sandy Douglas el cual trató sobre la interacción entre computadoras y seres humanos. Se trataba de una versión del clásico “Tres en Raya” el cual fue escrito para la computadora EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator), primera computadora electrónica de la historia “OXO” podía tomar sus decisiones en función de los movimientos del jugador, el cual transmitía las órdenes por medio de un dial telefónico integrado en el sistema a diferencia de la anterior, algunos autores no consideran esta creación más que un embrión de videojuegos puesto que no existía ningún componente de animación.

Es creado por William Higinbotham en 1958 aprovechando un osciloscopio del Brookhaven National Laboratory, en él se simulaba un partido de tenis entre los jugadores, se disponía de un controlador compuesto por un pulsador que servía para golpear la pelota virtual y un mando analógico con el que se controlaba su dirección.

En 1961 un estudiante del MIT, Steve Russell, diseñó Spacewar para ser ejecutado en el ordenador PDP-1 del MIT, desde la creación del videojuego todo fue un éxito y posteriormente se empezaron a diseñar juegos equivalente para otros ordenadores, Russel nunca patentó este programa el cual terminó siendo un programa de diagnóstico. "SpaceWar" era un juego interactivo para los jugadores en el que cada uno controlaba una nave espacial que podía mover modificando su velocidad y dirección al igual que podía disparar a la otra nave.

En 1971 dos estudiantes de la universidad de Stanford, Bill Pitts y Hugh Tuck, reprogramaron el juego original de Russel, el cual denominado "Galaxy Game", para su ejecución en una máquina la cual se va a popularizar como máquina recreativa, fue el primer intento en explotar económicamente un videojuego, la primera máquina en ser producida en serie fue en el año de 1971.

En el año de 1972 el juego "Tablet tennis" surge como una adaptación de "Tennis For Two" para la primera consola hogareña "Magnavox Odyssey". Magnavox denuncia a Atari por copiar la idea de su juego a lo que le sigue una serie de batallas legales que terminan en un acuerdo extrajudicial. Este comportamiento acompaña a la industria de los videojuegos desde el inicio hasta la actualidad. Cada nuevo juego generado por la industria era copiado entre las empresas bajo diferentes nombres y diferente hardware.

Varios años más tarde en 1977 se lanzó la Atari 2600, la primera consola que alcanzó un éxito considerable en cuanto a ventas, popularidad y distribución. La Atari 2600 popularizó el concepto de un microprocesador dedicado y el sistema de almacenamiento de juegos por cartuchos y fue la primera consola de la segunda generación.

La consola Atari 2600 no representó un éxito inmediato, y no fue hasta 1979 que con juegos como “Space Invaders”, “Missile Command” y “Pac-Man” logró retribuirle a Atari un negocio de 2.000.000 de dólares.

En 1979 la industria de las máquinas de arcade se había consolidado por completo, y había desplazado a las máquinas de pinballs del negocio del entretenimiento interactivo. Los juegos, tanto de consola como de arcade, comenzaron a mejorar técnicamente.

Hacia el año 1982 la mayoría de los géneros de videojuegos fueron creados para distintas versiones de consolas y arcades.

En cuanto a los juegos para las computadoras personales de la época como la Comodore 64, Amiga, ZX Spectrum, Apple II, al inicio la distribución de los juegos estuvo a cargo de aficionados que clonaban los juegos más exitosos de los arcades como “Donkey Kong”, “Pac Man”, “Frogger” y “Space invaders”. Revistas especializadas comenzaron a formarse y tomaron el papel de distribuir estos códigos fuentes. Con el tiempo surgieron las empresas distribuidoras que introdujeron los primeros juegos comerciales para PC con títulos originales como: “Zork”, “Roberta Williams' Mystery House“, para Apple II y “King's Quest ” de la empresa Sierra.

En cuanto a consolas de videojuegos portátiles existían los denominados “Handled electronic Games”. Estos consisten en versiones reducidas de consolas que pueden ser llevadas en el bolsillo. Los “Handled electronic Games” de esta época consistían en juegos muy pequeños, cuyas consolas eran diseñadas específicamente para cada juego y con el display generalmente hecho a medida. El más famoso de ellos es la colección “Game and Watch” de Nintendo con juegos como “Donkey Kong”, “Egg” y “Ballon Figth”.

El mercado de videojuegos había sido inundado con muchos juegos de poca calidad, adaptaciones y secuelas de otros juegos viejos pero creados con presupuestos reducidos. Los consumidores empezaron a ser decepcionados por los productos.

Se desató un efecto en cadena que afectó a toda la industria, Atari comenzó a perder dinero, Mattel decidió retirarse de la industria de juegos para siempre terminando con su consola Intellivision. En total la industria de los videojuegos paso a tener una ganancia de 2.9 miles de millones de dólares en 1983, es decir un 35 por ciento menos que el año anterior.

El crash terminó cuando el éxito de Japón, la Nintendo Entertainment System (NES), llego para revitalizar a la industria. La NES fue una consola con un procesador de 8 bits con sistema de almacenamiento de cartuchos. Alcanzó un éxito inmediato vendiendo cerca de 60 millones de unidades, con juegos populares como “Super Mario Bros”, “The legend of Zelda” y “Metroid”.

En 1989 se lanzó el Game Boy, un sistema portátil de juego con una pantalla LCD con juegos almacenados en cartuchos, su popularidad fue muy grande, y logró vender un total de 30.3 Millones de unidades. Sus títulos más conocidos son “Tetris” (Nintendo negoció la Licencia con la Unión Soviética para poder distribuirlo legalmente con su consola), y “Pokemon Blue” y “Pokemon Red” dos juegos que impactaron en la cultura Japonesa, llegando a producirse series animadas, películas, juegos de cartas y una infinidad de productos como muñecos y ropa.

Sega CD fue lanzada en 1992 (Mega drive en Japón lanzada en 1991) con una gran capacidad de almacenamiento para los juegos, 2.000 veces superior a la de un cartucho gracias al uso de los CD-ROMs. Surgieron juegos como “Wolfenstein 3D” y “Doom” los cuales fueron los primeros juegos del género en primera persona modernos (FPS por sus iniciales en inglés). En 1992 se liberó el juego “Dune II” que fue el primer juego de estrategia moderno (RTS por las siglas en inglés de Real Time Strategy). Su formato marco tendencia en los RTS que le siguieron como “Comand and Conquer”, “Warcraft” de Blizzard y “Age of Empires” de Microsoft Games.

En 1990 Maxis, comenzó a publicar su línea exitosa de juegos: “Sim”. Comenzando con “SimCity”, “Sim Earth” y “SimCity 2000”.

En el año 2000, Sony libera su segundo gran éxito, la Playstation 2 (PS2), la cual alcanzó un nuevo récord de ventas llegando a vender 100 millones de unidades solamente a 5 años de su lanzamiento y un total de 150 millones de unidades hasta la fecha. Pese a ser una consola de más de 10 años de antigüedad y de competir con su propia sucesora, se continua fabricando.

La PS2 fue la primer consola en utilizar soporte de DVD para sus juegos, y también era retrocompatible con la Playstation (Se pueden jugar juegos de su predecesora). Los juegos más vendidos para ésta consola son “God of War”, “Gran Turismo”, “SingStar”. “Ratchet & Clank” y “Grand Theft Auto: San Andreas”. La elección de Sony por el soporte de DVD estuvo fundada por dos razones: los DVD podían almacenar seis veces más información que los CDs, y además le permitiría a la consola reproducir películas, algo que ninguna otra consola podía hacer. La PS2 contaba con un procesador de 128 bits de 294 MHz, un procesador gráfico de 147 MHz, y con una memoria RAM de 32 MB.

En el 2001, Microsoft hace su aparición en el mercado de las consolas con la Xbox. La Xbox tenía un procesador Intel Pentium III de 733 MHz, un procesador gráfico de Nvidia llamado NV2 con 250 MHz de procesador y 64 MB de RAM, soporte para conexión a Internet y un disco de 8GB. Su mayor éxito fue “Halo 2” que vendió 8 millones de copias, mientras que la consola misma, solamente vendió 28 Millones de unidades.

En el 2003 el juego “Second Life” hace su aparición. Es esencialmente un mundo virtual persistente donde los jugadores pueden crear contenido y son los propietarios de los derechos de propiedad intelectual de estas creaciones. El juego cuenta con un sistema de economía propia basada en la moneda Linden dólar el cual puede ser utilizado para comprar tierras y bienes virtuales.

En el 2005, Microsoft lanza la sucesora de la Xbox, la Xbox 360. Ésta es la primera consola de la séptima generación, con un procesador gráfico más potente y más espacio en disco. La Xbox 360 alcanza hasta la fecha un total de 53 millones de unidades vendidas desde su aparición.

En el 2006 Sony lanza su tercera consola de sobremesa, la Playstation 3 con características muy similares a la Xbox 360, y alcanzando hasta la fecha un total de 57 millones de unidades vendidas.

En ese mismo año Nintendo lanza su nueva consola, esta vez apuntando a una dirección distinta. El nombre de esta consola es Wii, que en inglés tiene la misma pronunciación que la palabra “We” (nosotros). La característica principal de la Wii no reside en su capacidad de procesamiento ni en el desempeño gráfico sino en su forma innovadora de control. Sus controles inalámbricos llamados Wii Remote interpretan la aceleración de los movimientos en tres dimensiones, permitiendo utilizar el control de diversas formas. La consola alcanza un total de 83 millones de unidades vendidas, superando a sus competidores.

En el 2010 Microsoft lanza Kinectic, un accesorio para la Xbox 360 que incorpora tecnología de visión artificial y el procesamiento de imagen y sonido, utilizando las cámaras incluidas en el accesorio para convertir al jugador en el control del juego.

Al igual que la Xbox 360, las consolas Wii y PlayStation 3 cuentan con su propio sistema online de ventas de juegos descargables. WiiWare Para Wii, Playstation Network para Playstation 3.

En febrero de 2011 Nintendo lanzó la consola portátil 3DS (La última consola lanzada hasta la fecha de la construcción de este trabajo). Entre sus características se encuentran: una placa WIFI para permitir conectar la consola a internet, acelerómetros para detectar los movimientos y la inclinación de la consola, y 2 cámaras (para lograr el efecto 3D con fotografías). La novedad de esta consola radica en la pantalla superior, que posee la cualidad de mostrar imágenes con efecto estereoscópico, también conocidas como imágenes 3D, sin la necesidad de utilizar lentes.

4.2 ¿Qué es un Videojuego?

Las palabras video y juego, no son exactamente el artefacto, sino la capacidad que el mismo nos da para crear escenarios imaginarios en un mundo artificial donde se

tiene interacción constante, sin un hardware las imágenes y lo que constituye a un videojuego no tendrían sentido para ser presenciadas a través de los sentidos. Por ello si conjuntamos todo lo mencionado respecto al manejo de una historia de personajes, de incentivos que despierten las habilidades mentales y manuales involucrando la parte emocional con respecto a lo que es un juego en sí, podemos definir el videojuego como “una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que a través de ciertos mandos o controles, permiten simular experiencias en la pantalla de un televisor o dispositivo electrónico”.

Según Chris Crawford, los videojuegos representan un subconjunto de la realidad, en donde se coloca al jugador en una situación de conflicto definido por las reglas del juego e interactúa a través de un dispositivo electrónico.

Según Andrew Rollings y Ernest Adams, un videojuego es una serie de uno o más desafíos conectados causalmente donde el jugador toma un papel activo dentro de un universo simulado.

Según Raph Koster los videojuegos son puzzles a resolver que representan patrones abstractos del mundo (reales o no) y se basan principalmente en el conocimiento, el aprendizaje y el análisis de estos patrones por parte del jugador. En consecuencia estos representan herramientas de aprendizaje.

El concepto de videojuego se utiliza para referirse a cualquier juego digital interactivo, independientemente de su soporte físico, llámese celular, consola, un conjunto de información virtual en la nube, etc. (Plan Ceibal, 2017)

En la última definición, la forma en que surge una relación entre los videojuegos y el proceso de aprendizaje, las definiciones anteriores de juego descritas por Johan, lo sitúan al juego como un proceso natural de la vida animal (no como un invento humano) ya que constituye una forma natural y segura de aprendizaje y por lo tanto es una función vital para cualquier criatura capaz de aprender.

Un videojuego es, un juego utilizado bajo el soporte de un dispositivo electrónico, este soporte electrónico junto con su sistema operativo, lleva el nombre de plataforma. La lista completa de plataformas existentes hasta ahora alcanza las 117

teniendo en cuenta plataformas antiguas. Sin embargo se considerarán a continuación las más actuales para ilustrar una taxonomía práctica.

- ❖ Computadores personales: Son dispositivos de propósito general usualmente con gran poder de cálculo con software y hardware heterogéneo.
- ❖ Microsoft Windows PC. (Por convención se refiere a una PC con sistema operativo Windows en su versión más reciente).
- ❖ Mac.
- ❖ Linux.
- ❖ Consolas de sobremesa: son dispositivos diseñados específicamente para juegos, generalmente con hardware de gran capacidad dedicado al procesamiento de gráficos. No tienen incorporados dispositivos de salida (sin pantalla ni parlantes), y se conectan a un Televisor o Monitor. Obtienen la energía conectándose directamente a un tomacorriente.
- ❖ Xbox 360 (Microsoft)
- ❖ PS3 (Sony)
- ❖ Wii (Nintendo)
- ❖ Consolas Portátiles: Son dispositivos electrónicos portátiles con su propia fuente de energía, dispositivos de salida y con una capacidad de procesamiento más reducida que las consolas de sobremesa, son diseñadas específicamente para juegos.
- ❖ PSP (Sony)
- ❖ 3DS (Nintendo)
- ❖ Máquina de Arcade: Consiste en un dispositivo electrónico especializado en la ejecución de juegos. Existen máquinas de arcade específicas para un solo juego. Se caracterizan por poseer un sistema de créditos ya sea por monedas especiales o lectores de tarjetas ya que son utilizadas en lugares públicos con fines comerciales donde se paga por cada jugada.
- ❖ Móviles: Teléfonos celulares. Tienen una capacidad de procesamiento y almacenamiento reducida, y sus objetivos primordiales son de comunicación y entretenimiento.
- ❖ Iphone (Apple)

- ❖ Android (Google)
- ❖ J2me(Oracle)

Existen otras plataformas para dispositivos móviles tales como Rim de BlackBerry, Windows Phone de Microsoft y MeeGo (Distribución de Linux para dispositivos multimedia) pero tienen una extensión y popularidad mucho menor que la mencionadas.

4.3 Clasificación Según el Contenido de los Videojuegos

En el año de 1992 Crawford (1997) clasificaba los videojuegos en tres categorías dependiendo del tipo de estrategias implicadas:

- De acción y destreza (enfatan habilidades perceptivas y motoras y los relaciona con las máquinas arcade).
- De estrategia (centrados en la resolución de problemas, estando incluidos aquí los videojuegos de aventura y rol).
- Cognitivos.

Meggs (1992) por su parte, establece cinco categorías para clasificar los videojuegos:

- De acción y aventura (en los que los personajes recorren distintos escenarios y superan distintas pruebas).
- De acción/arcade (en los que se ponen en práctica habilidades para destruir y/o no ser destruido), o de simulación (como la conducción de coches).
- De deportes o y de estrategia (juegos de ajedrez, resolución de misterios o negocios).

Martín et al. (1995), clasifican los videojuegos en siete tipos distintos atendiendo a las características del mismo, de forma similar como lo harían unos años más tarde Gros y el Grup F9 (2004):

- Arcade, en los que el jugador, a través de un personaje, ha de superar obstáculos de dificultad creciente, matar a sus enemigos y recoger ítems necesarios para continuar en el juego.
- Aventura, bajo la premisa de conseguir un objetivo determinado en un ambiente de incertidumbre y peligro, en el que el jugador debe superar distintas pruebas de resolución de problemas, enigmas y luchas.
- Estrategia, en los que el jugador debe controlar muchas variables para conseguir un fin concreto.
- De rol, que siguen los mismos parámetros que los tipos de juegos de mesa con este mismo nombre.
- Simuladores, que reproducen situaciones o actividades complejas como por ejemplo los simuladores de vuelo, los de conducción de vehículos o los de realización de deportes concretos.
- Educativos. Juegos en los que prima la finalidad educativa sobre todo.
- Juegos de mesa, que se asemejan a los juegos de mesa tradicionales.

La Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (E. Rodríguez, 2002) utiliza la siguiente clasificación:

- De plataforma, en los que se ha de ir pasando de unas plataformas a otras a base de precisión.
- Simuladores, en los que hay que dirigir y controlar aviones, coches, motos, en situaciones realistas.
- De práctica de algún deporte, en los que se juega algún deporte en concreto, sin que el juego sea un simulador.
- De estrategia deportiva, en los que a la práctica del deporte, se le une una gran componente de estrategia (“PCFútbol” o “Manager”).
- De estrategia no deportiva, en los que hay que controlar y planificar situaciones, ciudades, conflictos... o De disparo, en los que hay que alcanzar con disparos de cualquier tipo a distintas cosas o personajes que se mueven por la pantalla.

- De lucha, en los que es fundamental la pelea cuerpo a cuerpo entre personajes, utilizando técnicas de artes marciales o armas.
- De aventura gráfica.
- Y de rol (estos dos últimos definidos en términos semejantes a los mencionados anteriormente).

Existen otras características por las cuales se pueden clasificar los juegos:

- ❖ El tema: Se refiere a la ambientación, la historia, y el contenido cultural del juego. Por ejemplo: un juego de acción en primera persona con tema de “Western” es el juego Gun (Neversoft).
- ❖ La audiencia: Se refiere al público al cual está destinado el juego. La clasificación más común son los juegos para jugadores “core” y los juegos para jugadores casuales. Se retomará este tema más adelante.
- ❖ El propósito: Se refiere al propósito de los creadores del juego. Este propósito puede ser solamente entretener, obtener dinero, resolver un problema, o transmitir un mensaje entre otros. Los juegos con el propósito de resolver un problema son llamados juegos serios, e incluyen desde juegos para publicidad hasta juegos educativos.

El primer paso para esta regulación y clasificación se dio en EE.UU. en 1994 por Entertainment Software Association (ESA), creando Entertainment Software Rating Board (ESRB), una entidad autorregulada que realiza en forma independiente clasificaciones para la industria de los videojuegos. Creada con la misión de ayudar a los consumidores, sobre todo a los padres, a escoger los videojuegos más adecuados para su familia, la ESRB clasifica los videojuegos según su contenido de violencia física o verbal y atendiendo también a otros elementos como sexo, alcohol, otras drogas, lenguaje soez, humor negro, sangre. En Japón, tomando como base la clasificación de la ESRB en 2002 se creó la Computer Entertainment Rating Organization (CERO) con los mismos objetivos que la ESRB.

Los primeros intentos se remontan a mayo de 2001 y fueron auspiciados por la Comisión Europea con la celebración de una asamblea plenaria a la que asistieron representación de casi todos los gobiernos europeos y los principales responsables del mundo del videojuego, incluyendo Play Station, Xbox y Nintendo. Ya en esta época los videojuegos se habían convertido en el viejo continente en un mercado masivo de actividad de ocio con millones de jugadores, en la que la edad media de los videojugadores superaba con creces los 18 años y se hacía necesario distinguir entre los gustos y necesidades infantiles por los videojuegos y los de los adultos, por lo que se hacía inaplazable una protección de los primeros para que no pudieran acceder por desconocimiento a contenidos creados para los segundos.

Como la mayoría de los videojuegos vendidos en Europa eran idénticos (salvo el idioma y el empaquetado final del producto), parecía lógico comenzar a desarrollar un plan europeo para abordar esta protección, y así nació la idea de crear un código de autorregulación para los videojuegos válido para toda Europa que recibió el nombre de Pan European Game Information o PGEI. El primer impulso para el desarrollo del código PEGI se produjo 2002 con la creación de un grupo de trabajo europeo con representaciones gubernamentales y de la industria del videojuego, que trabajó en el desarrollo de criterios y categorías de edad para la clasificación de contenidos de software interactivo homogeneizados para Europa, al mismo tiempo que descriptores de contenido vinculados a la clasificación de edad. También estudió la administración y el seguimiento que debería de hacerse de este código.

El PEGI entra en vigor en la primavera del 2003 como un código de autorregulación que establece una clasificación por edades para videojuegos y válido para todos los países de la Unión Europea (con excepción de Alemania), más Noruega y Suiza. Como en el caso de las clasificaciones de la ESRB y CERO, el objetivo primordial del PEGI era que los consumidores, en particular los padres y los educadores, tuvieran información suficiente sobre los videojuegos que están a la venta en cualquier país europeo adscrito al código, para poder elegir los productos más adaptados a la edad del usuario.

Logotipo	Significado
3+	Juego para mayores de 3 años
7+	Juego para mayores de 7 años
12+	Juego para mayores de 12 años
16+	Juego para mayores de 16 años
18+	Juego para mayores de 18 años

Tabla 3.2.3.1. Clasificación por edades en el PEGI.

Categoría 3+:

En esta categoría abarca los que son fabricados para niños entre 3 a 8 años de edad, su contenido solo admite algún contenido violento pero siempre bajo un contexto que resulte cómico.

Categoría 7+:

Ideales para niños entre 7 a 12 años de edad, su contenido es de violencia ocasional hacia personajes no realista y además se permite desnudez pero bajo un concepto no sexual.

Categoría 12+:

Están fabricados exclusivamente para niños entre 12 a 16 años, se observará, violencia netamente gráfica.

Del mismo modo, las muertes allí presentadas son casi reales, en esta categoría conjuntamente puede toparse con desnudos y actos sexuales, sin embargo los genitales no son claramente percibidos. Ahora bien, en cuanto a la terror o violencia es un paradigma a seguir por lo sugestiva que se muestra, personajes alcohólicos, drogadictos, es los central en esta categoría.

Categoría 16+:

Puede conferirse como la categoría final, donde se da libertad y rienda suelta a la violencia extrema además de ser muy realista, en ellos se puede concebir muertes, sangre, inclusive partes de cuerpos humano prácticamente realista destrozado.

Categoría 18+:

Es la etiqueta que representa un contenido totalmente adulto. Los juegos incluyen escenas brutales de violencia y representaciones que pueden ser consideradas obscenas o repugnantes para parte de los espectadores.



1. **Violencia:** se representa con un puño cerrado, y hace referencia a escenas de sangre, el uso de armas y la aparición de lesiones.
2. **Lenguaje soez:** el bocadillo indica que el juego contiene insultos, palabrotas, e insinuaciones poco aptas para los niños.
3. **Discriminación:** el contenido del juego presenta situaciones discriminatorias, ya sean por raza, género, religión, etc.
4. **Drogas:** la jeringuilla representa el uso de drogas o de sustancias que puedan ser consideradas ilegales en la vida real.
5. **Miedo:** se simboliza con una araña, y hace alusión a un contenido que puede ser perturbador para los jóvenes, causando terror o miedo en las personas vulnerables.
6. **Juego:** los dados hacen referencia a la aparición de juegos de azar o apuestas dentro del contenido.
7. **En línea:** el videojuego cuenta con un modo online para jugar por internet.

8. **Sexo:** el juego puede contener desnudos y múltiples referencias sexuales, tanto en el comportamiento de los personajes como en su vestimenta.

La violencia de índole sexual pueden aparecer durante el juego, sus genitales no contienen censura alguna, cabe señalar a demás, que en esta clase de juegos se puede observar e instruirse para cometer crímenes paso a paso, aunado a ello, estimulan al usuario o jugador a consumir alcohol, así como cigarro y drogas.

Por lo tanto, los que se aventuran a jugar en la categoría 16+, estarán llenando su imaginación y sentimiento de odio racial, entre otros tipos de violencia extrema.



Los juegos de video tienen ciertas similitudes con las películas. Ambos se clasifican por género, acción, terror, aventura, etc. En la producción de un juego también participan grupos de trabajo similares a los de un filme, productor, director, musicalización, efectos visuales. Y a su vez ambos se clasifican por ser aptos para distintas edades, para niños, adolescentes y adultos.

La historia comienza de esta manera. A mediados de los noventa, sobre todo con la aparición de juegos como Mortal Kombat y Night Trap, los cuales tenían una carga no vista antes de violencia y sangre o sexual en algunos casos. No apta para niños. El tema llegó al Congreso de los Estados Unidos y por presión de los congresistas se tomó la decisión de clasificar los juegos.

La organización que dicta las clasificaciones es la Entertainment Software Rating Board (ESRB) ésta además regula las campañas de publicidad y los derechos de privacidad en línea de los jugadores en Estados Unidos y Canadá.

✓ **Las Clasificaciones**

En las cajas de los juegos, en los anuncios y en algunas páginas en internet aparecen las indicaciones en una combinación de letras estilizadas con la clasificación.

ψ **EC - Early Childhood (Infancia).**

Su contenido es apto para edades a partir de los 3 años. No contiene material que los padres pudieran considerar inapropiado. Son juegos programados específicamente para niños pequeños y generalmente tienen fines educativos.

ψ **E - Everyone (Para todos).**

Su contenido es apto para todo público. Pueden contener algo de caricatura, fantasía o violencia leve. Algunos ejemplos de estos juegos son la mayoría de los juegos de Mario, Pokemon o de Crash. También juegos de deportes y puzzles (como Tetris).

ψ **E 10+ Everyone +10 (Para todos a partir de 10 años).**

Su contenido es similar al anterior, pero aquí el lenguaje y los contenidos son más sugerentes. Tienen más fantasía y violencia y las historias se vuelven más complejas. Esta clasificación apareció en 2005. Donkey Kong Jungle Beat fue el primer juego en recibirla. Otros ejemplos son: Project Gotham Racing 3, Midnight Club 3, Shadow the Hedghehog, Lego Star Wars 2, etc.

ψ **T - Teen (Adolescentes).**

El contenido es apto para personas de 13 años o mayores. Aquí la violencia es más explícita, el lenguaje llega a ser de humor negro, aparece sangre, apuestas

simuladas, y algunas palabras de lenguaje fuerte. Ejemplos de esta clasificación son: Star Wars Rogue Squadron, The Legend of Zelda the Twilight Princess, Final Fantasy X, Tomb Raider, entre otros.

ψ **M - Mature (Adultos).**

Su contenido es para edades de 17 años o mayores. Aquí la violencia es intensa, más cruda, las escenas de sangre son explícitas, decapitaciones o mutilaciones. Horror, etcétera. El lenguaje es explícito, temas sexuales, de apuestas, riñas, robos y más. El ejemplo más representativo de esta clasificación es la serie de Grand Theft Auto. Y de horror, Silent Hill y Resident Evil 4.

ψ **AO - Adults Only (Sólo Adultos).**

La temática de estos juegos es de escenas prolongadas de violencia o temas de explícito contenido sexual, desnudos, etc. Hasta junio de 2007, 23 títulos tienen esta categoría, la mayoría tienen su plataforma en PC's o Macs.

ψ **RP - Rating Pending (Por Clasificarse).**

Son productos que se encuentran en fase de desarrollo o de próximo lanzamiento y se encuentran en etapa de evaluación por parte de la ESRB. Actualmente éste símbolo aparece sólo en anuncios o demos antes de la salida del juego.

Clasificación	Público
	Juegos para mayores de 3 años Los títulos con esta clasificación tienen contenido que puede ser apropiado para niños mayores de tres años y no contienen material que los padres pudieran encontrar inapropiado.
	Juegos para mayores de 10 años Estos títulos cuentan con un contenido que puede ser inapropiado para personas menores de 13 años. Los títulos en esta categoría pueden contener violencia, lenguaje un poco más fuerte y/o temas sugestivos como muerte, creencias religiosas, ideologías y situaciones sexuales.
	Juegos para mayores de 13 años Los títulos clasificados de esta forma tienen contenido que es apto para niños de 10 años en adelante. Esta categoría puede contener más comicidad, fantasía, mínima violencia y lenguaje y/o temas sugestivos en grado menor.
	Juegos para mayores de 17 años Los títulos clasificados de esta forma tiene contenido que solo puede ser apropiado para personas mayores de 17 años que son consideradas "Maduras". Estos títulos pueden tener violencia y lenguaje más intenso que los que aparecen en los juegos "Teen". Estos juegos pueden incluir temas de sexualidad un poco más fuertes entre ellos lenguaje y algunos semi- desnudos.
	Juegos para mayores de 21 años Los juegos clasificados de esta forma son solamente aptos para personas mayores de 21 años. Estos pueden incluir descripciones gráficas de sexo y/o violencia. Los "Adults Only" deberían venderse o rentarse únicamente con una identificación de mayoría de edad
	Juegos sin clasificación

4.4 Tipos de Videojuegos

➤ Juegos de Estrategia.

Los juegos de estrategia se distinguen de los demás por priorizar el pensamiento y la planeación, este tipo de juegos requiere de un tiempo mayor para el desarrollo de las partidas y la jugabilidad gira en torno a la administración de recursos, la producción y la conquista de territorios. Existen dos grandes variantes en los juegos de estrategia: los juegos de estrategia en tiempo real (RTS por sus siglas en ingles) y los juegos de estrategia por turnos.

En los RTS, al ocurrir el juego en tiempo real, la velocidad y el tiempo de reacción toman importancia e influyen sobre las estrategias de juego. Ejemplos de este género son: Age of Empires (Microsoft), Warcraft (Blizzard), StartCraft (Blizzard) y Conmand and Conquer (Electronic Arts).

En los juegos de estrategia por turnos las acciones se encuentran regladas, como el nombre lo indica, por turnos. Cada jugador solo puede actuar en su turno y al realizar la jugada (un conjunto finito de acciones) y debe esperar la jugada de su oponente (que puede ser otro jugador o la IA del juego) para poder continuar. Ejemplos de este tipo

juego son: Civilization (Sid Meier), Heroes of Might and Magic (New World Computing, Nival Interactive, Black Hole Entertainment) y Age of Wonders (Epic Games).

➤ Juegos de Aventura.

Se caracteriza por priorizar la narración de una historia, donde el jugador toma el papel de uno de sus personajes. En general estos juegos tienden a ser lineales (una sola solución/desenlace) y la jugabilidad se basa en la exploración del mundo para obtener ítems e herramientas que le posibilitará alcanzar nuevas áreas del juego y a resolver puzzles simples. Inicialmente estos juegos comenzaron como aventuras de texto, pero a medida que la capacidad de procesamiento creció fue posible la introducción de gráficos que cambiaron la jugabilidad haciéndolos más populares.

Dentro del género de aventura se pueden destacar dos subgéneros importantes: las aventuras gráficas o de “point and click” (apuntar y clickear), y los juegos de acción aventura. Los juegos de acción aventura, como su nombre lo indican, mezclan elementos clásicos de los juegos de acción, como la necesidad de una buena coordinación “manojojo” con la narración de una historia y más importante aún, la noción de un mundo para explorar. Ejemplos de este subgénero son: The Legend of Zelda (Nintendo), Metroid (Nintendo), Soul Reaver (Eidos) y Tomb Raider (Eidos). No existe una perspectiva predominante de este género, pero en las representaciones 3D suele utilizarse la denominada vista de tercera persona.

➤ Juegos RPG (Role Playing Games).

Estos juegos constaban de un conjunto de reglas propuestas por el denominado Maestro del calabozo (Dungeon master en inglés) quien controlaba las acciones y conflictos que debían sortear los jugadores sumergidos en un mundo generalmente fantástico medieval.

Los videojuegos de este género se caracterizan por ofrecerle al jugador la opción de personalizar a su personaje tanto estéticamente como funcionalmente. Este personaje puede adquirir habilidades con el transcurso del juego basado en la experiencia que obtiene

realizando acciones tales como eliminar enemigos y cumplir objetivos propuestos por el juego llamados "Quest". La experiencia ganada suele ser representada como un valor numérico que es dividida en niveles. Los niveles de un personaje, ayudan a determinan las habilidades, ítems y acciones que le son permitidos utilizar.

Otro factor importante en este tipo de juegos, suele ser la historia que envuelve al mundo de juego. Ejemplos de este género son: Diablo II (Blizzard), Final Fantasy (Square Enix), Kingdom Hearts (Square Enix), Baldurs Gate (Bioware). Una variante de este género son los juegos RPG multijugador masivos online (MMORPG), que se caracterizan por ofrecer la experiencia multijugador con miles de jugadores conectados a un mundo de fantasía persistente en el cual los jugadores coexisten. Ejemplos de estos juegos son: World of Warcraft (Blizard), Ultima Online (Origin Systems) y Linage (NCSoft).

➤ Juegos de Puzzles.

Si bien el contenido puzzle está presente en todos los géneros de los videojuegos, en los juegos de este tipo, el puzzle es el elemento fundamental. En general se basan en un sistema de reglas simples aplicados sobre un área con piezas que el jugador puede manipular para buscar la resolución de cada nivel. Ejemplos de estos juegos son: Tetris (Unión Soviética), Sokoban (Hiroyuki Mabayashi), Bejeweled (PopCap) y The Incredible Machine (Sierra).

➤ Simulaciones de Vehículos.

Estos juegos se caracterizan por requerir de un grado mayor de entrenamiento sobre los controles para poder disfrutar del juego, por esta razón los jugadores de este género se encuentran divididos en dos grupos. El primero, que prioriza una representación más realista a favor de los controles y reglas más realistas. El otro grupo, prefiere una representación más simplificada priorizando la acción del juego. Por esta razón, la mayoría de los juegos de este género suelen ofrecer dos esquemas de controles y juego para satisfacer a ambos grupos. Ejemplos de este género son: Microsoft Fligth Simulator (Microsoft), Mech Warrior 4 (Microsoft Game Studios), Flightgear (proyecto open source) y Need for Speed (EA).

➤ Juegos de Deportes.

Se desarrollaron cuando los videojuegos no contaban con identidad propia y no habían ideas originales al respecto para desarrollar los juegos. Sin embargo este género continuó creciendo siendo hoy en día uno de los más populares. Diferentes juegos del género pueden abarcar diferentes aspectos del deporte, ya sea: el juego en sí, el desarrollo atlético del jugador (entrenar un atleta virtual) o la administración del mismo (como por ejemplo simular ser director técnico de un equipo de fútbol). Ejemplos de este género son: Sydney 2000 (Eidos Interactive), Pro Evolution Soccer (Konami).

➤ Juegos de Construcción y Administración.

Estos juegos, si bien tienen características propias de los juegos de estrategia, se destacan por no poseer un enemigo explícito en el juego y porque las acciones del jugador no interfieren de manera directa ni inmediata en el juego. Se basan en la administración de recursos, en la construcción y en tratar de mantener un equilibrio dentro del territorio que controla el jugador. Ejemplos de este género son: Sim City (Maxis), Zoo Tycoon (Microsoft) y Trópico (Poptop Software).

➤ Juegos Sociales.

Los juegos sociales son aquellos que se desarrollan en el marco de una red social como puede ser Facebook, My Space, Orkut, HI-5, o bien incorporan elementos de las redes sociales. El objetivo de las redes sociales es la interacción entre nodos (individuos u organizaciones) que se encuentran unidos por distintos tipos de interdependencia (valores, ideas, amistad) y que se dan mediante la creación de vínculos y el intercambio de mensajes y contenidos. Los juegos sociales permiten la creación de amistades virtuales, y la interacción social, a partir de compartir espacios de juegos. El objetivo de ambas, redes y juegos sociales, es complementario y es por ello que el crecimiento de las redes sociales y este tipo de juegos se ven acompañados. Si bien existen juegos con estas características que no forman parte de redes sociales, los juegos que si utilizan el marco de una red social ocupan el 57% del mercado.

4.5 La Violencia de los Videojuegos y su Relación con la Conducta Humana

Los videojuegos no son los primeros cuestionados

Primero se debe aclarar que no existe una relación mala por parte de las compañías creadoras de juegos (o por lo menos eso queremos creer). Dudo que exista una conspiración secreta para incrementar la violencia de las personas a través de los videojuegos. Simplemente lanzan este tipo de videojuegos porque es lo que los gamers consumen entre sus videojuegos favoritos.

Dicho esto podemos comenzar a decir que el tema de la violencia y los videojuegos no nació con ellos, sino que viene de antes, de otros tipos de medios. Al igual de que en esta época se habla de la violencia engendrada por los videojuegos, en otro momento se habló de la violencia impuesta en la televisión y hasta en los libros. Incluso se puede rastrear nuestra conducta violenta y su influencia de agentes "populares" con la violencia engendrada por los gladiadores en el coliseo en la antigua Roma.



Los videojuegos se han instalado en nuestra sociedad y, hoy por hoy, figuran como la primera opción de ocio y cada día, con un mayor distanciamiento frente al cine o la música. 790 millones de euros es la cifra de negocio que generan y, lo que refleja ésta, además de la buena salud económica de las empresas, es la repercusión de este fenómeno y la devoción de sus seguidores.

Los videojuegos son una realidad social y en este sentido, cualquier aspecto relacionado o que entronque con este tema se convierte en un valor mediático de gran repercusión.

Por otra parte, la falta de estudios científicos, desde que el videojuego pasó de ser un momento de esparcimiento particular para convertirse en el entretenimiento preferido por jóvenes y adultos. Por esta razón iniciamos, desde el Observatorio del Videojuego y de la Animación y la Facultad de Comunicación de la Universidad Europea de Madrid, un estudio que tuviese por objeto acercarnos a la realidad del videojuego, interesándonos especialmente, en aquellos aspectos relacionados con la conducta y las habilidades que éstos generan.

4.6 Los Videojuegos un Fenómeno Social

Para ser algo que nació por accidente en un laboratorio, hay que reconocer que el éxito alcanzado por los videojuegos es algo digno de mención, en la actualidad y como hemos visto, el mundo del videojuego se caracteriza por una diversificación en todos sus elementos: contenidos, dificultad, grado de realismo, habilidades necesarias, estrategias a utilizar, público objetivo, soportes que han acabado por definir al videojuego como un fenómeno de masas.

La violencia, el contenido sexual y cualquier tipo de contenidos que pueden resultar ofensivos para la exposición ante menores ha generado desde el inicio de los videojuegos conflictos éticos y morales entre las empresas desarrolladoras y distribuidoras, diseñadores de juegos, jugadores y padres. La adicción a los videojuegos y las consecuencias para la salud también han sido objeto de discusiones, de numerosos estudios y controversias.

Por otro lado los videojuegos también han demostrado haber creado nuevas formas de relaciones sociales a través de juegos multijugadores y comunidades de jugadores que comparten e incluso crean contenidos. Este arte del siglo XXI (R. Saavedra, 1996), pone de relieve el potencial de innovación que posee la sociedad tecnológica para modificar actividades tan simples como el juego y el ocio. Hasta tal

punto es así (aDeSe, 2008), que las cifras de consumo de ocio audiovisual e interactivo en España muestran que el mercado de videojuegos y videoconsolas es del 54% del total, muy por delante del cine (23%), películas de vídeo (13%) y música (10%), lo que se refleja en los gastos de publicidad de este medio que ascendieron en 2007 a 143 millones de euros, reflejando un incremento superior al 50% sobre el año anterior y de un 100% sobre el de 2005.

Los videojuegos son mucho más que un simple divertimento, formando en la actualidad parte importante de nuestra cultura al igual que sucede con otros medios como la televisión, el vídeo, la música, la radio o los libros. Ya en la elaboración del DEA (B. García Gigante, 2004) defendíamos esta idea, argumentando que el acceso a los videojuegos se producía de forma análoga a como sucede con los restantes medios (D. Suess et al., 1998):

- Mediante su uso conjunto con otros compañeros, como dejaban patentes los estudios realizados que mostraban que la mayoría de los jugadores utilizan los videojuegos acompañados de sus amigos o de personas de su entorno familiar (R. Tejeiro y M. Pelegrina, 2003), además de constatar que la mayoría de ellos se iniciaban de la mano de otra persona de su entorno familiar o social.
- Facilitando la identificación con determinados grupos, puesto que los videojuegos proporcionan ese material con el que competir, siendo este un vínculo importante de relaciones entre los adolescentes que intentan aumentar su compromiso con el grupo haciendo gala de sus habilidades.
- Siendo un tema común de relación social y conversación, pues se trata de un mundo de intereses compartidos, que propicia (M. A. Pérez y J. López, 1993) la interacción social de los jóvenes fomentando redes de intercambio (conocimientos, claves, estrategias, consejos o trucos) tan característicos de la Web 2.0.
- Jugando un papel importante en el desarrollo individual, puesto que el uso de los videojuegos favorece la sensación de autonomía personal, además de poder ser utilizados como una forma de comprobar hasta dónde llega la

capacidad de control (S. Turkle, 1984), y de esta forma ayudar a conformar la identidad personal, puesto que ésta se suele establecer mediante el dominio de nuevas facetas.

Es difícil saber cómo mirar esa otra realidad de ocio que se vive al otro lado de la pantalla. Algunos ponen el foco de atención en aspectos como la adicción y otros efectos psicológicos perjudiciales para los videojugadores (N. Fernández, 2001). Otros resaltan la contribución de los videojuegos para desarrollar determinadas habilidades (L. Okagaki y P. A. Frensch, 1994), mientras los detractores de estas bondades rechazan de manera explícita esas mismas conclusiones (E. Rodríguez, 2002). Unos analizan el uso de los videojuegos con fines educativos (B. Gros y Grup F9, 1998), mientras los otros reniegan de esa posibilidad por considerar a los videojuegos máximo exponente de la reprobable cultura machista imperante en nuestra sociedad (E. J. Díez Gutiérrez, 2004), o por el condicionamiento que producen las acciones de violencia simulada en gran parte de los videojuegos para promover la violencia real (M. I. Vera y D. Espinosa, 2001). Algunos constatan cómo en los videojuegos perviven algunos valores perniciosos que dominan la sociedad actual (F. Etxeberría, 1999). Y por esa misma razón, otros reclaman su inclusión dentro del contexto educativo para discutir sobre esos mismos valores (M. A. Hepburn, 2001).

4.6.1. Causas y Consecuencias de la Problemática Social de los Videojuegos

La violencia en la adolescencia debe atajarse desde la infancia. No existe un joven violento que no haya dado muestras de agresividad importante a lo largo de su etapa infantil. El principal factor de protección es el familiar. Parece muy claro que la autoridad ejercida desde el afecto y el amor, establece límites y es un claro factor de protección. En la familia es donde deben trabajarse y transmitir con el ejemplo valores como la solidaridad, la tolerancia, la responsabilidad, la cooperación, el respeto por el otro y por el medio ambiente, la igualdad sexual, la pluralidad cultural, y en fin, actitudes y comportamientos básicos para el desarrollo de un niño sano. Y sobre todo es en la familia donde hay que detectar cualquier indicio que puede

indicar que algo va mal, para poner los medios adecuados de diagnóstico y tratamiento del problema.

La sociedad no debe ser hipócrita. No podemos mirar a otro lado. Se necesitan muchos más medios en servicios sociales y educación para poder afrontar el problema con todas las armas a nuestro alcance. Medios humanos y económicos para trabajar con las familias, en las instituciones de menores, en las escuelas, en los centros de salud mental, en campañas de prevención y sensibilización, en prevención y control del acceso del menor a las drogas, la infancia, es el futuro y por tanto tendría que ser uno objetivo prioritario para nuestros gobiernos.

La escuela tiene mucha importancia en la prevención de la violencia. El fenómeno de la violencia_escolar, como el acoso, debe ser tratado desde todas las instancias públicas y privadas, y evitaremos desde la primaria, muchos futuros adolescentes violentos. La prevención de la violencia en la escuela pasa por la refuerzo de la enseñanza de las habilidades propias de la inteligencia emocional que se deben trabajar por supuesto en primer lugar en la familia: reconocimiento y control de las emociones, trabajar desde pequeños la empatía, la automotivación, y enseñar habilidades sociales y resolución de problemas, que les permita relacionarse con el otro de una forma igualitaria y pacífica.

4.7 Influencia Negativa de los Videojuegos

Está muy extendida la creencia de que los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños. Es muy frecuente observar en revistas, periódicos y otros medios de comunicación afirmaciones contundentes respecto, generalmente, a las nefastas consecuencias que el uso de los videojuego tiene sobre la inteligencia, la personalidad o la dimensión social de los jugadores. El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los jóvenes por los videojuegos y la incorporación progresiva de características violentas o agresivas en los nuevos juegos.

Del conjunto de las preocupaciones que el uso, y sobre todo el abuso, de los videojuegos provoca en los adolescentes destacamos los siguientes:

La violencia, la mayoría de los autores y de los investigadores, así como padres y resto de personas opinan que los videojuegos están muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños y adolescentes.

El sexismo, se afirma que la mayoría de los videojuegos representan a personajes masculinos, que los chicos son los principales usuarios de estos juegos, que las pocas figuras femeninas que aparecen lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominadora. El racismo, se acusa a los videojuegos de fomentar los estereotipos raciales, situando en posición de inferioridad o de mayor peligrosidad a los pocos personajes.

Los temas violentos son muy frecuentes en los videojuegos, sean en forma fantástica con monstruos, extraterrestres, alienígenas y otros tipos de animales, o en forma humana, basados en guerra, peleas callejeras y otros tipos de combates.

Alrededor del 90% de los niños de ocho a 16 años de edad en todo el país pasa más de una docena de horas a la semana jugando juegos de video, de acuerdo con el artículo, "Los videojuegos violentos vinculados a la agresión del niño", publicado por la CNN Salud en noviembre de 2008. Muchos de estos videojuegos son violentos, lo que lleva a la idea de que el comportamiento de los niños puede verse afectado negativamente por lo que puede parecer ser un inofensivo juego adecuado para ellos.

Agresión física

Los niños tienden a aprender mediante la observación y actuar sobre lo que han aprendido y visto, señala Pamela Eakes, fundadora de Madres en Contra de la Violencia en Estados Unidos y autora del artículo, "¿Sabes qué videojuegos juegas

tus niños?". La Academia Estadounidense de Pediatría ha llegado a la conclusión de que cuando los niños juegan videojuegos violentos sobre una base regular, son más propensos a comportarse de manera agresiva, y posiblemente entrar en altercados físicos con sus compañeros.

Niveles más bajos de empatía

Los estudios sugieren que cuando los niños juegan una cantidad excesiva de videojuegos violentos, experimentan niveles de empatía disminuidos, según el artículo, "los videojuegos violentos, comportamiento agresivo, y el ajuste social y escolar", escrito por Jason A. Drummond y Eric F. Dubow. Los juegos que incluyen escenarios violentos insensibilizan a los niños a los sentimientos, haciéndolos incapaces de compartir sus sentimientos con sus amigos o compañeros de clase.

Excitación fisiológica

Los investigadores encontraron que jugar con videojuegos violentos aumenta estados fisiológicos de excitación como se señala en el artículo "Los videojuegos violentos: el peligro de la más reciente violencia en los medios", escrito por Douglas A. Gentil y Craig A. Anderson en 2003 y publicado por la Universidad Estatal de Iowa. Los videojuegos violentos, cuando son jugados por niños, aumentan los picos a corto plazo en la presión arterial y el ritmo cardíaco, causando un mayor nivel de posible hostilidad y agresión.

Sensación de miedo aumentada

Los videojuegos que involucran acciones violentas, como matar y luchar, pueden llevar a que los niños sean más inseguros y temerosos, de acuerdo con el artículo, "Los videojuegos violentos y los comportamientos agresivos", publicado por la Fundación Médica de Palo Alto en 2011. Las pesadillas pueden resultar de la exposición de un joven a la violencia del juego, y un niño puede tener una sensación de desconfianza hacia los demás.

4.8 Videojuegos y Violencia

Las investigaciones, en general, se centran en encontrar la correlación entre el comportamiento violento y los videojuegos violentos, no obstante, no se ocupan en encontrar una relación causal entre estos, de modo que los resultados también pueden ser interpretados como que las personas con comportamientos violentos prefieren también el entretenimiento violento. Si bien existen los casos de violencia con jóvenes que juegan videojuegos de este tipo, hay que considerar que el 90% de los varones y el 40% de las niñas son consumidores de videojuegos, por lo cual, la inmensa mayoría de ellos no cometen actos de violencia.

Evidentemente somos conscientes de que los videojuegos son un medio diferente, más activo, de mayor concentración y con mejores recompensas, pero al fin y al cabo siguen siendo un medio de comunicación cultural. A este respecto (R. Tejeiro y M. Pelegrina, 2003 y F. Etxeberría, 2006), observamos que:

- ❖ Algunos autores sugieren, basándose en la teoría psicoanalítica de la catarsis, que la contemplación de contenidos violentos puede reducir la agresión sustituyendo la agresividad en el plano real, por la fantasía de la expresión agresiva en el videojuego. Otros sin embargo afirman que puede no tener efecto, o incluso aumentarla (teoría de la estimulación).
- ❖ Determinados autores establecen que, en la línea de la psicología social, la visión de violencia a través de los medios puede provocar en los niños que la agresividad y la violencia sean “más aceptables” desde el punto de vista social, y por lo tanto recurran a ella de forma más frecuente. Otros matizan este efecto, indicando que se trata de algo a muy corto plazo, caracterizado por la inmediatez, y que es poco probable que se traduzca en una conducta agresiva o violenta en la vida real.
- ❖ Numerosos investigadores encuentran aumentos de conducta agresiva entre los niños que “ven violencia” (teoría de la causalidad directa), y otros muchos sugieren que una exposición frecuente a la violencia en los medios puede desinhibir las respuestas agresivas. Sin embargo otros muchos sugieren no

que la visión de la violencia genere violencia en la realidad, sino que los niños agresivos, como impopulares que son, recurran a la visión de contenidos agresivos y violentos por sus relaciones insatisfactorias con los otros niños, y así se reafirman en la creencia de que su conducta es la apropiada (J. Sanmartín, 2000).

- ❖ Algunos autores afirman la extrapolación de las conductas violentas en los medios a la vida real debido a las características del aprendizaje social: aprendizaje vicario (recordemos el estudio del muñeco bobo de Bandura), creencias y actitudes, desensibilización emocional, modelos de comportamiento... Otros aseguran que en la mayoría de los casos se distingue perfectamente lo que es realidad de lo que es juego. o Bushman y Huesmann (2002) defienden la teoría de la causalidad compleja, que parte del principio de que la agresividad en niños y jóvenes viene determinada por diversos factores biológicos, familiares, sociales o de personalidad, entre los que también se encuentra la visión de contenidos violentos.

En otros casos, la utilización de videojuegos violentos se relaciona con otros aspectos:

- ❖ Graybill et al. (1985), observaron que tras distintas condiciones de uso de videojuegos violentos, los niños de entre 6 y 11 años, mostraban menos fantasías defensivas y más fantasías asertivas.
- ❖ Anderson y Ford (1986) comprobaron que los videojuegos con alto grado de agresividad elevaban el nivel de hostilidad y ansiedad de los jugadores, sin que ocurriera lo mismo con videojuegos en el que el nivel fuera medio.
- ❖ Chambers y Ascione (1987) afirmaron que el uso de videojuegos de contenido violento inhibe la respuesta prosocial (donaciones en su caso).
- ❖ Huff y Collinson (1987) constataron que los delincuentes comienzan a jugar a videojuegos violentos antes que los no delincuentes, gastando incluso más a menudo todo su dinero en este tipo de videojuegos.
- ❖ Fling et al. (1992), en un estudio correlacional sobre cuestionarios aplicados a profesores y a alumnos de entre 6 y 12 años, concluyeron que existía una fuerte relación entre el tiempo que pasaban los alumnos utilizando

videojuegos violentos y la consideración de más agresivos por parte de sus profesores y por ellos mismos.

4.8.1. Los Videojuegos y la Salud

Los videojuegos también han sido objeto de estudio en investigaciones que los relacionan con riesgos para la salud, los jugadores que pasan mucho tiempo jugando tienden a llevar una vida de sedentarismo que suele estar acompañado de problemas como el aislamiento social y la obesidad.

Si bien estos riesgos son propios de la actividad sedentaria y no del acto de jugar, la adicción a los videojuegos es un problema que concierne al estado, a las empresas, a niños, adultos, y padres. Según la psicoterapeuta Hilarie Crash y el profesional del cuidado de la salud Kim McDaniel:

“La adicción es cualquier comportamiento placentero que lleva a una persona a que no sea capaz de detenerse una vez que ha comenzado, lo cual por supuesto, tiene consecuencias negativas para esta persona”.

La adicción a los videojuegos tiene las mismas consecuencias que cualquier otra adicción: cambios en el comportamiento social, aislamiento, conflictos con miembros de su entorno familiar y renuencia para trabajar o estudiar. En general, los chicos que pasan demasiado tiempo jugando todos los días muestran un más bajo desempeño escolar. Sin embargo los videojuegos por si solos no constituyen el causante de estos problemas sino que contribuyen con estos.

Solo el 46% de los padres limitan las horas que los chicos pasan jugando videojuegos y es frecuente la utilización de los videojuegos como sustituto de “niñeras” ya que mantienen entretenidos a los niños por largos periodos de tiempo.

CAPÍTULO 5

RESULTADOS

Para fines de esta investigación se utilizó un cuestionario que consta de 3 preguntas para poder delimitar mi población, posteriormente una vez concluido ese cuestionario se haría la selección de 50 niños los cuales serían 25 niños y 25 niñas con edades que oscilan de los 6 a los 12 años de edad, una vez seleccionada mi población se les aplicó una escala de tipo Likert que consta de 42 ítems con sus respectivas opciones, esto nos ayudaría a recaudar información de interés en relación a sus emociones, conducta, tiempo, consecuencia todo orillado a los videojuegos. Dentro de los resultados pondré los ítems más relevantes, los cuales me ayudarán para poder concluir con el trabajo de tesis, serán las preguntas que me arrojen la información deseada donde se puede identificar si los niños tienen problemas con los videojuegos.

Para la planificación de esta escala se hizo por categorías como ya fue mencionado las cuales nos ayudarán a concretar las ideas y el objetivo deseado, la información recaudada nos ayudará para analizar nuestras variables e hipótesis las cuales constituyen dicha investigación. Los resultados arrojados los cuales fueron analizados de manera resumida, son los siguientes:

1) Datos estadísticos

Dentro de la población se trabajará con el mismo número de niños y niñas por igual, por lo que fueron 25 niñas y 25 niños.

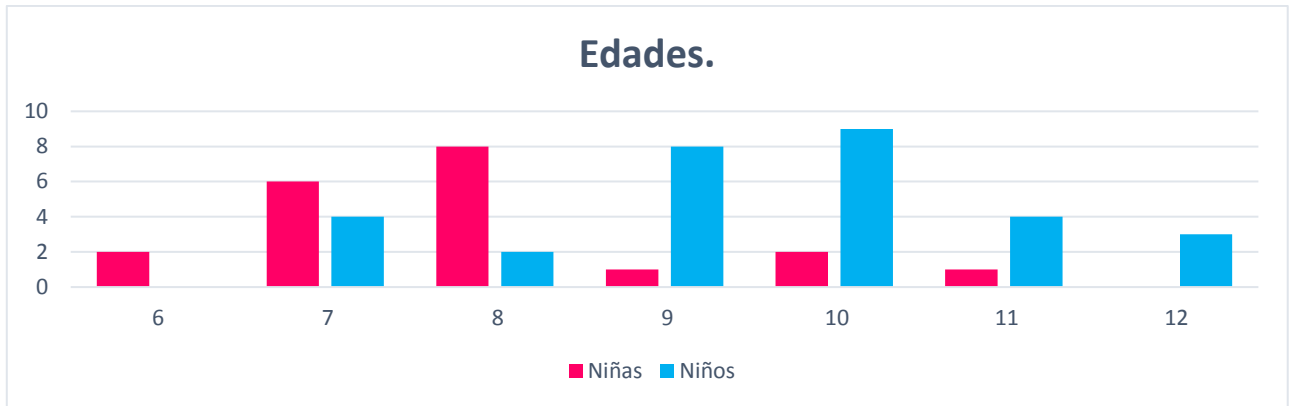


Tabla 1. Rango de edades.

Se aplicó a niños de 6 a 12 años de edad como se muestra en la tabla 1.

	6 años	7 años	8 años	9 años	10 años	11 años	12 años
Niñas	2	6	8	1	2	1	0
Niños	0	4	2	8	9	4	3

Como se observa en la tabla 1 se muestran las edades de los 6 a los 12 años de edad a los que se les aplicó la prueba y en ella podemos ver que de la edad de 6 años solo contamos con 2 niñas y 0 niños, en la edad de 7 años tenemos 6 niñas y 4 niños, en la edad de 8 años tenemos 8 niñas y 2 niños, en la edad de 9 años tenemos a 1 niña y 8 niños, en la edad de 10 años tenemos a 2 niñas y 9 niños, en la edad de 11 años tenemos a 1 niña y 4 niños y en la edad de 12 años tenemos 0 niñas y 3 niños; esto nos da el total de la población a la que se le aplicó la escala de tipo Likert que son los 50 niños.

2) Emociones que causan los videojuegos

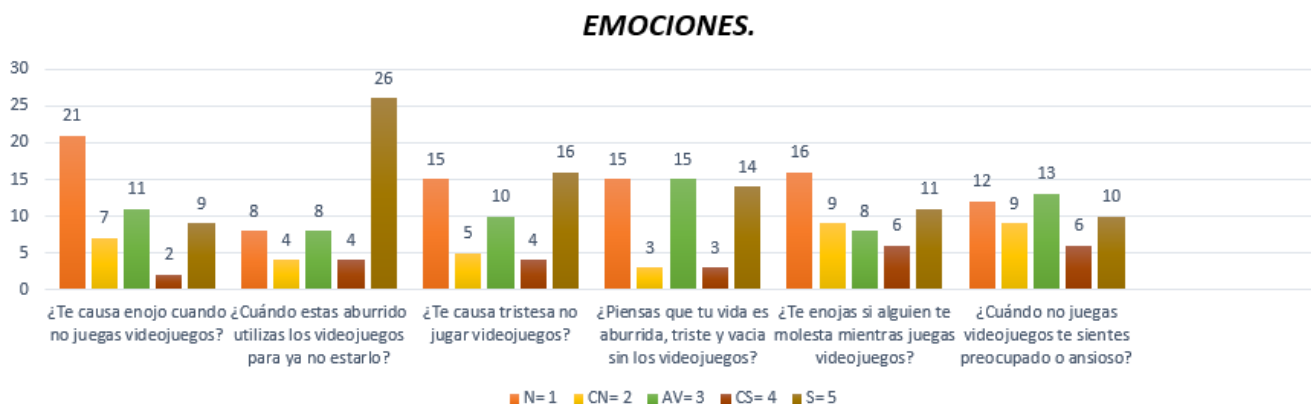


Tabla 2. Emociones que causan los videojuegos.

Como se observa en la tabla 2, en la pregunta 1 dice ¿te causa enojo cuando no juegas videojuegos? Se muestran 5 opciones de respuestas que son Nunca (N), Casi Nunca (CN), A veces (AV), Casi Siempre (CS) y Siempre (S), la respuesta más alta fue de 21 niños que indican que Nunca les causa enojo el no jugar videojuegos, 11 niños A Veces, 9 niños Siempre, 7 niños Casi Nunca y 2 niños Casi Siempre. En el caso de los niños a los que si les causa enojo no jugar videojuegos existe una señal de alerta pues la ira en los niños puede llegar hacer algo incontrolable debido a la ansiedad que les causa el no tener su videojuego y pueden reaccionar de manera violenta como lo aprenden de los videojuegos, esto puede ocasionar problemas también en lo social e incluso con la familia. En este caso se debe tener más atención en los niños y observar por qué reacciona de esta manera al no tener sus videojuegos, hablar con sus padres de la relación que tienen con sus hijos y que tanto les permiten estar en los videojuegos y si controlan la clasificación del videojuego que están jugando de acuerdo a la edad del niño, de igual manera en la escuela como es su rendimiento académico y la convivencia que tiene con su entorno, no es normal que el infante reaccione con enojo al no tener el videojuego por lo que nos muestra una señal de que existe un problema severo por los videojuegos.

En la pregunta 2 que dice ¿Cuándo estas aburrido, utilizas los videojuegos para ya no estarlo? En la tabla 2 se muestra lo siguiente: 26 niños respondieron Siempre, 8

niños respondieron Nunca, 8 niños A Veces, 4 niños Casi Nunca y 4 niños Casi Siempre. Esta es una señal alarmante pues si un niño se encuentra aburrido puede realizar otras actividades que hagan se ejercite o bien haga trabajar su mente realizando sus tareas escolares, ordenar su cuarto, ayudar en casa, o ponerle material didáctico con el cual pueda crear algo de su imaginación ya sea con hojas, papel, cartón, etc. En relación a la anterior pregunta hablar con los padres y saber la relación con sus hijos, porque los niños prefieren quitarse el aburrimiento jugando videojuegos y no realizando otras actividades, saber si los padres son quienes les dan los videojuegos para quitarles el aburrimiento y ver desde donde viene el problema, saber cómo es la vida del niño y como se desenvuelve en su entorno, pues se presenta un elevado número de niños que para quitarse el aburrimiento recurren a los videojuegos, esta de igual manera puede ser una de las razones por las que se enojan cuando no están jugando videojuegos.

En la pregunta 3 que dice ¿te causa tristeza no jugar videojuegos? En la tabla 2 se muestra lo siguiente: 16 niños respondieron Siempre, 15 niños respondieron Nunca, 10 niños A Veces, 5 niños Casi Nunca y 4 niños Casi Siempre. Se relaciona con las anteriores preguntas y las respuestas que dieron los niños porque sienten esas emociones al no estar en los videojuegos, esto va encaminado a los padres ¿Dónde se encuentran?, ¿saben lo que sienten sus hijos por los videojuegos?, ¿creen que está bien que sientan estas emociones hacia los videojuegos?

En la pregunta 4 dice ¿piensas que tu vida es aburrida, triste y vacía sin los videojuegos? En la tabla 2 se muestra lo siguiente: 15 niños respondieron Nunca, 15 niños A Veces, 14 niños Siempre, 3 niños Casi Nunca y 3 niños Casi Siempre. Las respuestas que han dado los niños son una señal de alarma debido a que el niño puede estar aislándose de su entorno, se debe saber y tener muy presente como es la relación que tiene en casa, en la escuela, con su medio ambiente, todo lo que rodea al niño como lo hace sentir, las preguntas anteriores se van relacionando y nos van llevando a detectar un problema severo que tienen los niños al jugar videojuegos y tener estas emociones presentes, se debe indagar en si los padres están presentes en la vida del infante o los dejar hacer lo que ellos quieren.

En la pregunta 5 dice ¿te enojas si alguien te molesta mientras juegas videojuegos? En la tabla 2 se muestra lo siguiente: 16 niños respondieron Nunca, 11 niños Siempre, 9 niños Casi Nunca, 8 niños A Veces y 6 niños Casi Siempre. Se puede observar que la mitad de la población si presenta molestia cuando están jugando, esto se debe a que están tan metidos en su videojuego que temen perder una partida y esto les ocasiona volver a empezar, con ello a que se desconecten de la realidad y se metan en su realidad virtual donde no quieren nadie los interrumpa.

En la pregunta 6 dice ¿Cuándo no juegas videojuegos te sientes preocupado o ansioso? En la tabla 2 se muestra lo siguiente: 13 niños respondieron A Veces, 12 niños respondieron Nunca, 10 niños Siempre, 9 niños Casi Nunca y 6 niños Casi Siempre. Si tomamos en cuenta los niños que respondieron desde el a veces, casi siempre y siempre podemos notar que más de la mitad de mi población (29 niños) si les preocupa o sienten ansiedad por no jugar videojuegos lo cual es preocupante para la salud del infante, puesto que para la etapa en la que se encuentran un niño de la edad de 6 a 12 años no debería sentir este tipo de emociones por un videojuego, los niños tienden a sentirse parte del videojuego viviendo de esta manera su realidad la cual es totalmente virtual, pues ellos se sienten los personajes del videojuego y esto hace que sientan esa impotencia al no jugarlo, sienten que si no pasan el videojuego ya sea de nivel o terminar todo juego tendrán que empezar de cero y esto puede ser uno de los factores por el cual sienten esa preocupación o ansiedad.

3) Tu conducta por los videojuegos

En esta parte se hablara de otro apartado de la escala de tipo Likert que se aplicó a los niños.

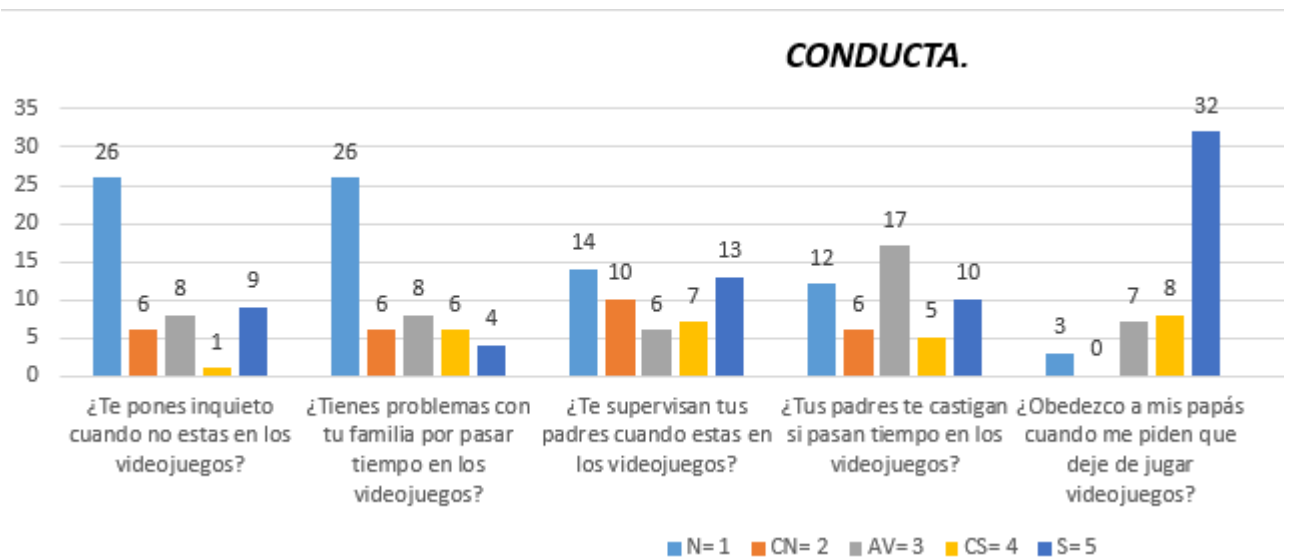


Tabla 3. Tu conducta por los videojuegos.

En la pregunta 8 dice ¿te pones inquieto cuando no estás en los videojuegos? En la tabla 3 se muestran los siguientes resultados: 26 niños respondieron Nunca, 9 niños Siempre, 8 niños A Veces, 6 niños Casi Nunca y 1 niño Casi Siempre. En esta pregunta quiero hacer énfasis en la relación que tendrá con la pregunta 10 y 11 que mencionare más adelante, pues al no tener la supervisión de sus padres y un control acerca de los videojuegos los niños que responden nunca, se debe a que si no existe esa intervención de los padres y no hay un castigo por pasar mucho tiempo en los videojuegos, los niños no sienten esa inquietud por no jugar pues todo el tiempo que quieran pueden tenerlos sin problemas de una negación, aquí influye mucho la relación que tienen con sus padres, si se encuentran en casa o como es su entorno familiar.

En la pregunta 9 dice ¿tienes problemas con tu familia por pasar tiempo en los videojuegos? En la tabla 3 se muestran los siguientes resultados: 26 niños respondieron Nunca, 8 niños A Veces, 6 niños Casi Nunca, 6 niños Casi Siempre y 4 niños Siempre. Como se observa la mayoría de los niños responden que nunca tienen problemas por pasar tiempo en los videojuegos y esto se debe a que no hay un control por parte de los padres hacia sus hijos, por el contrario hay niños que comentan que sus mismos padres les dan algún dispositivo para que jueguen y los dejen hacer otras cosas a los padres y no los interrumpan o molesten, problema

que como se observa viene de casa y de la atención que ponen los padres en sus hijos y el cómo los están educando y ayudando en su desarrollo y crecimiento. No existe un problema con la familia porque no existe esa atención adecuada hacia el niño, porque para un padre es más fácil entretener a su hijo con videojuegos que darle la atención que necesita y pide.

En la pregunta 10 dice: ¿te supervisan tus padres cuando estas en los videojuegos? En la tabla 3 se muestran los siguientes resultados: 14 niños respondieron Nunca, 13 niños Siempre, 10 niños Casi Nunca, 7 niños Casi Siempre y 6 niños A Veces. En las siguientes preguntas 10, 11 y 12 veremos la contradicción que existe con las demás respuestas que dieron los niños, pues si tomamos en cuenta las respuestas del nunca, casi nunca y a veces tenemos que 30 niños no son supervisados por sus padres por lo tanto no saben el contenido de los videojuegos ni la clasificación si es apta o no para su hijo de acuerdo a su edad y que está aprendiendo de esos videojuegos. Es importante hablar con estos niños y saber porque sus padres no los supervisan mientras juegan, cual es la relación que llevan como familia y como se desenvuelven en casa.

En la pregunta 11 dice: ¿tus padres te castigan si pasas tiempo en los videojuegos? En la tabla 3 se muestran los siguientes resultados: 17 niños respondieron A Veces, 12 niños Nunca, 10 niños Siempre, 6 niños Casi nunca, 5 niños Casi Siempre. Como se menciona anteriormente las respuestas de los niños caen en una contradicción debido a que si no existe una supervisión por parte de sus padres, como es que existe un castigo al pasar tiempo en los videojuegos, tomando en cuenta las respuestas del A Veces, Casi Siempre y Siempre, tenemos que 32 niños si son castigados pero 30 niños no son supervisados (pregunta 10), como es que los padres castigan a sus hijos sino están bajo una supervisión al momento de jugar videojuegos, se tendría que hablar con los niños que dieron estas respuestas para saber si realmente son castigados por sus padres y si existe o no esa supervisión por parte de ellos.

En la pregunta 12 dice: ¿obedezco a mis papás cuando me piden que deje de jugar videojuegos? En la tabla 3 se muestran los siguientes resultados: 32 niños

respondieron Siempre, 8 Casi Siempre, 7 niños A Veces, 3 niños Nunca y 0 niños Casi Nunca. Como ya se mencionó desde la pregunta 10 y 11 existen muchas contradicciones en las respuestas de los niños debido a que si no son supervisados por sus padres y son castigados como es que en esta pregunta dicen obedecer a sus padres, tomando en cuenta desde la respuesta del Casi Siempre y Siempre tenemos que 40 niños si obedecen a sus padres cuando les piden dejar de jugar videojuegos, lo cual es erróneo pues si 32 niños son castigados por pasar tiempo en los videojuegos y 30 niños no son supervisados por sus padres es ilógico que tengamos a 40 niños que obedecen a sus padres cuando les piden dejar los videojuegos, su respuesta se debe a que como no son supervisados por los padres, al momento en que les pidan dejar los videojuegos los niños lo harán sin saber y darse cuenta el tiempo que ya pasaron jugando por a falta de atención que le ponen a sus hijos al no saber las actividades que realizan después de la escuela.

A continuación se muestra otra tabla la cual tuvo distintas opciones de respuestas dentro de la conducta:

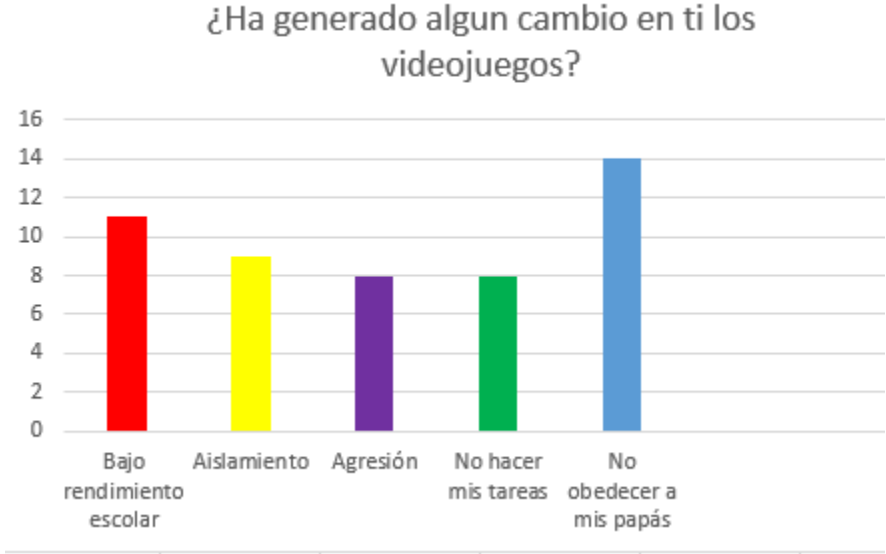


Tabla 4.

Dentro de esta pregunta 13 ¿Ha generado algún cambio en ti los videojuegos? Se agregaron diferentes opciones de respuesta las cuales fueron: 1) bajo rendimiento escolar, 2) aislamiento, 3) agresión, 4) no hacer mis tareas de casa y 5) no obedecer a mis padres. Al aplicar esta escala a los niños ellos respondieron lo siguiente, como se muestra en la tabla 4, tenemos que a 14 niños no obedecen a sus padres, 11 niños el cambio generado es un bajo rendimiento escolar, 9 niños se han aislado, 8 niños son agresivos y 8 niños no hacen sus tareas de casa. Esta es una pregunta la cual se debe poner mucha atención pues los niños están plasmando un cambio que tienen a causa de los videojuegos, y en cualquiera de las respuestas es una señal de alarma en el niño principalmente si ya es agresivo y se comienza aislar de su entorno, en el caso de los niños que no obedecen a sus padres de igual manera ver el motivo y que están aprendiendo en los videojuegos para comportarse de la manera y tomar esas conductas negativas.

A continuación se muestra otra tabla con diferentes opciones de respuesta dentro de la conducta:



Tabla 5.

Dentro de esta pregunta 14 ¿Qué haces cuando no tienes videojuegos? Se agregaron diferentes opciones de respuestas las cuales son las siguientes: 1) haces

berrinches, 2) lloras, 3) le pego a las personas, 4) te enojas y 5) consigues videojuegos. En las respuestas que dieron los niños observamos en la tabla 5 lo siguiente: 21 niños se enojan al no tener videojuegos, 19 niños consiguen los videojuegos, 4 niños le pegan a las personas, 3 niños indicaron que hacen berrinches y 3 niños lloran al no tener videojuegos. Estas son conductas negativas en los niños al comportarse de esta manera al no tener presentes los videojuegos lo que nos lleva a que los niños presenten un problema severo, pues no es normal que su conducta sea de esta manera cuando se le retira el juego.

4) Tu tiempo en los videojuegos

A continuación se muestran las preguntas más relevantes del apartado en relación al tiempo que pasan en los videojuegos.



Tabla 6. Tu tiempo en los videojuegos.

En la pregunta 15 dice ¿los utilizas con mucha frecuencia? Las opciones de respuesta son las siguientes: Nunca (N), Casi Nunca (CN), A Veces (AV), Casi Siempre (CS) y Siempre (S). Las respuestas que dieron los niños como se muestra en la tabla 6 son las siguientes: 37 niños utilizan con frecuencia los videojuegos, 19 niños a veces, 13 niños siempre, 7 niños casi nunca, 6 niños dijeron que nunca y 5

niños casi siempre. Como se observa tomando en cuenta desde las respuestas de AV, CS y S, tenemos que.



Tabla 7.

En la pregunta 17 nos dice ¿Cuándo estas en los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta? Las opciones de respuesta son las siguientes: Nunca (N), Casi Nunca (CN), A Veces (AV), Casi Siempre (CS) y Siempre (S). Como se observa en la tabla 7 las respuestas que dieron los niños fueron las siguientes: 18 niños respondieron siempre, 12 niños nunca, 11 niños a veces, 5 niños casi nunca y 4 niños casi siempre. Los niños se encuentran tan metidos en los videojuegos que no se dan cuenta del tiempo que llevan jugando, no miden las horas que están invirtiendo al jugar y si no existe la supervisión y control del tiempo en los videojuegos los niños podrán pasar hora sin darse cuenta como ya lo mencionan, pueden no comer, no hacer tareas, incluso no salir de casa, por preferir estar jugando con sus videojuegos.

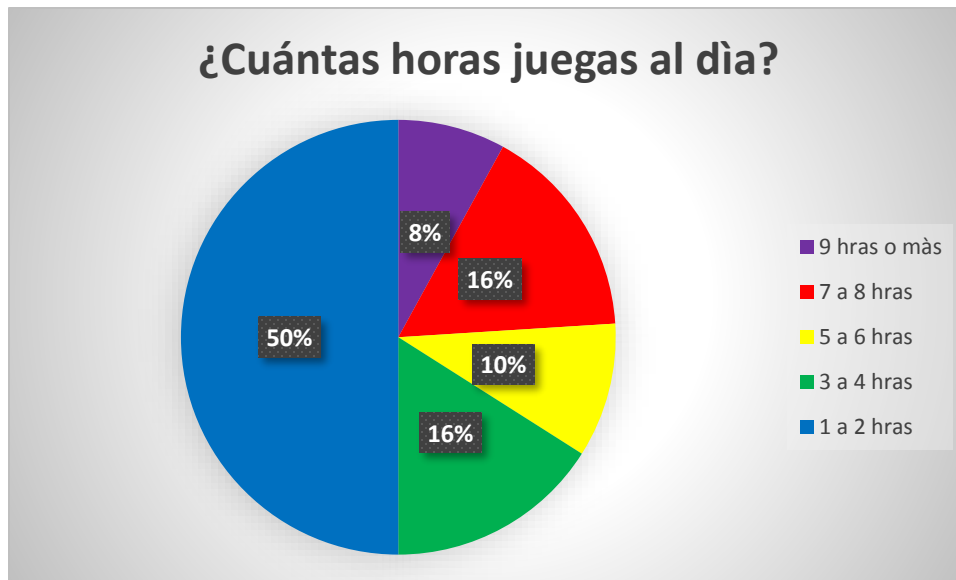


Tabla 8.

En la pregunta 18 se menciona ¿Cuántas horas juegas al día? En esta parte se les dio opciones diferentes a responder las cuales fueron las siguientes: 1) 9 hras o más, 2) de 7 a 8 hras, 3) de 5 a 6 hras, 4) de 3 a 4 hras y 5) de 1 a 2 hras. Los niños respondieron a esta pregunta lo siguiente: 25 niños de 1 a 2 hras, 8 niños de 7 a 8 hras, 8 niños de 3 a 4 hras, 5 niños de 5 a 6 hras y 4 niños juegan de 9 hras a más. Los niños que juegan más de 9 hras es preocupante debido a que se pasan todo el día en los videojuegos sin la supervisión de sus padres, de igual manera sin hacer sus tareas y con un bajo rendimiento escolar pues saben más acerca de un videojuego que de cosas escolares, los demás niños que invierten de 7 hasta las 3 hras en los videojuegos se debe poner más atención en ellos y en el contenido del videojuego si es apto para su edad o no y porque invierten tantas hras en los videojuegos, lo que están aprendiendo de ellos. Los niños que invierten de 1 a 2 hras, son niños los cuales mencionan que solo tienen permitido jugar ese tiempo debido a que deben realizar sus tareas tanto escolares como de casa y son supervisados por sus padres pero no por ello supervisan el contenido del videojuego si es apto para su edad o no.

5) Acerca de los videojuegos

A continuación se mostrara una pregunta de suma importancia dentro de esta escala que se aplicó, que es lo que aprenden los niños de los videojuegos.



Tabla 9. Acerca de los videojuegos.

Dentro de la pregunta 29 que dice ¿adquieres algún conocimiento de los videojuegos? Se dan distintas opciones de respuesta las cuales son las siguientes: 1) vocabulario, 2) para pensar, 3) como defenderme, 4) manejo de armas y 5) golpes y matanza. Esta pregunta es importante para saber qué es lo que los niños aprenden de los videojuegos y sus respuestas que dieron ellos son las siguientes: 13 niños los golpes y matanzas, 11 niños aprenden el vocabulario, 10 niños les ayuda para pensar, 9 niños el cómo defenderse y 7 niños aprenden el manejo de armas. Cada una de las respuestas que dieron son un foco rojo para los padres pues lo que los videojuegos les enseñan no es algo sano para los niños de las edades de 6 a 12 años, la más preocupante es el uso de armas, debido a que los niños van viendo y conociendo los tipos de armas existentes y para que las pueden utilizar quizá piensen que es un juego y las quieran utilizar en la vida real solo por echo de verlo en el videojuego, de igual manera se presentan los golpes y matanza los niños adquieren este conocimiento de los videojuegos lo cual si son menores que sufren de bullying y ven que en los videojuegos utilizan el golpear personas y

matar los niños en su vida real querrán hacer esto como defensa que es otro conocimiento que adquieren.

A continuación se muestra el porcentaje de quienes juegan más los videojuegos.



Tabla 11. Porcentajes.

Como se observa en la tabla 11, tenemos que el 53% de las niñas son quienes utilizan más los videojuegos y el 47% de los niños utilizan más los videojuegos.

SUGERENCIAS

En esta parte es importante mencionar que no se ha realizado un taller o algún proyecto el cual informe a los padres de familia las consecuencias que pueden tener los videojuegos en sus hijos sino existe una supervisión y control ante ellos. Los autores Morales (2009) y Vara, et al. (2009), mencionan que los padres tienen un papel esencial en la prevención del uso excesivo de los videojuegos debido a que ellos son quienes compran los videojuegos además de poder restringir el acceso a la consola. De acuerdo con estos autores, lo ideal es que los padres calculen un tiempo estimado para que su hijo juegue y de esta manera verifique que los videojuegos que eligen sean apropiados para los menores dependiendo a su edad como lo marca el código PEGI (Pan European Game Information). Pero aquí se presenta el problema cuando el niño no obedece y salta los filtros de seguridad y tiempo, esto se debe a la falta de atención y supervisión de los padres.

En este caso sugiero que en casa se trabaje con los niños en una modificación de conducta con algunas técnicas sencillas que serán retomadas de la página de Psicodiagnosic del año 2018, las cuales pueden realizar los padres de familia y con ello convivir más con sus hijos, de esta manera se podrá ir retirando el uso excesivo de los videojuegos, utilizando más control en los niños. Las técnicas sugeridas a utilizar son las siguientes:

Técnicas de Modificación de Conducta en Niños

A) Retirada de la Atención

Técnica más eficaz para el control de la conducta infantil, en especial, para aquellas conductas que se manifiestan con rabietas, patadas, lloriqueos, pero sin manifestaciones agresivas. Se trata que, ante las manifestaciones de gritos, rabietas u otros, dejemos automáticamente de prestar atención al niño. Este modo de actuar se justifica bajo la hipótesis de que el niño efectúa tales manifestaciones para reivindicar ciertas demandas o llamar la atención del adulto. El niño puede estar acostumbrado a conseguir lo que desea mediante este comportamiento (refuerzo positivo). Pudo haber aprendido que si efectúa cualquier petición acompañada de lloros o patadas, la atención de los padres es mucho mayor y es

atendido antes en sus peticiones, esto llega a convertirse en un hábito, un círculo vicioso que crea malestar en la familia.

Antes de poner en marcha esta técnica, hay que analizar la situación con tranquilidad y verificar que se está produciendo realmente la conducta del niño por la supuesta demanda de atención, para ello podemos valorar como reaccionamos nosotros ante la demanda, en qué momentos sucede y qué es lo que ocurre. ¿Le presta la atención y el tiempo que necesita el niño? ¿Normalmente cede ante sus demandas? ¿Se dirige con frecuencia a él cuando se porta "bien" para decírselo y premiarlo o sólo lo hace cuando lo castiga? Los episodios de rabietas, desobediencia, etc., son en gran medida aprendidos.

Esta técnica no es aplicable en conductas que cursen con fuerte agresividad verbal o física, con episodios de lanzamientos de objetos, para aquellos comportamientos que signifiquen peligro potencial para el niño u otros.

Para utilizar la técnica debemos tener claros los objetivos y el método que debemos utilizar:

1- OBJETIVO: Enseñar al niño que efectuando las peticiones de forma inadecuada (rabietas, llantos, etc.) no va a conseguir nada.

2- MÉTODO: Si retiramos la atención que prestamos al niño (castigo negativo) inmediatamente después de la aparición de las respuestas inadecuadas, éstas tenderán a desaparecer.

3-FORMA: ¿Cómo hay que hacerlo?

Cuando aparezcan las conductas inapropiadas actuar de la siguiente manera:

1- Retirar la atención inmediatamente.

Evite el contacto visual o la emisión de cualquier recriminación, palabra o gesto. Haga como si la conducta no estuviera ocurriendo (salvo en las conductas mencionadas anteriormente que pudieran suponer peligro para el niño u otros). Si sucede en casa puede volverse de espaldas o salir de la habitación o estancia donde se encuentre. En situaciones fuera de la casa, dependiendo del lugar,

deberemos adaptarnos a las circunstancias. La regla general es mantenernos a cierta distancia sin prestar atención, pero esto dependerá si estamos en un lugar abierto con peligro potencial para el niño (circulación de coches, paso de muchas personas, etc.) o si nos encontramos en un lugar cerrado (tienda, supermercado, etc.). Si la rabieta tiene lugar en un sitio público donde no puede separarse físicamente de su hijo, permanezca a su lado pero siga retirándole la atención como se ha mencionado antes (retirada contacto visual, sin gesticular, sin hablar).

En niños pequeños, si hay peligro de que se escape y está en vías públicas puede ser necesario retenerlo físicamente. En estos casos, si opta por retenerlo, concéntrese sólo en ejercer la fuerza necesaria para evitar su huida pero mantenga (aunque entiendo que es una situación comprometida) toda la tranquilidad posible, es importante que el niño no vea al adulto alterado emocionalmente, debemos transmitirle una sensación de que tenemos el control de la situación y que con su actitud no va a conseguir nada. Siga sin dirigirle palabra y espere a que la situación se calme. Diríjale toda la atención cuando el niño se tranquilice.

Una vez calmado puede entonces intentar explicarle (si el niño tiene suficiente capacidad de comprensión verbal), y sin recriminaciones, lo que ha sucedido en tono calmado.

La idea no es transmitirle: "Te has portado mal, te desprecio y paso de ti", sino: "Puedes conseguir algunas cosas si lo pides de otra forma".

2- Está totalmente contraindicado verbalizar cualquier manifestación de reproche, sermonearlo o advertirle de que no le vamos hacer caso por mucho que insista. De esta forma lo estamos retando a una discusión dialéctica y puede empeorar las cosas. Simplemente: No le diga nada.

3- Una vez que la conducta empiece a bajar de tono puede progresivamente prestarle atención de nuevo.

4- Se trata de una técnica que produce efectos de mejoría de forma progresiva. Nos llevará cierto tiempo (dependiendo de las variables propias del niño y su entorno) el conseguir resultados claros.

RECUERDE QUÉ:

1- Estamos utilizando técnicas para conseguir que el niño desaprenda hábitos mal adquiridos y este proceso llevará un tiempo. Paralelamente debemos trabajar y potenciar las conductas alternativas que nos interesa que el niño utilice. Insistimos en que los padres intenten mantener la calma ya que el niño va interiorizando estos estados emocionales. Si la respuesta a sus malas conductas es sólo más ruido y reproches fuera de tono, es muy probable que esto nos venga devuelto al ir el niño interiorizando estos patrones.

2- Debemos ser constantes en la aplicación de la técnica y coherentes en su aplicación. Para ello es necesario que ambos padres y el resto de figuras relevantes para el niño (abuelos, tíos, etc.) actúen de igual forma ante las mismas conductas.

3- Al inicio de aplicación, estas técnicas suelen producir un aumento en la frecuencia e intensidad de las conductas que precisamente intentamos eliminar. Es un hecho normal e indicador de que vamos por el buen camino. No se desanime tras los primeros fracasos. Necesitaremos un poco de tiempo.

B) La técnica del Tiempo Fuera

Esta técnica supone una variación de la anterior en tanto es una técnica que utiliza básicamente la retirada de atención, por lo que muchos de los principios expuestos son válidos aquí pero con algunas matizaciones. Delante de episodios de llantos, rabietas o travesuras más subidas de tono (por ejemplo, cuando se produce el descontrol), puede utilizarse la técnica de "tiempo fuera", en el que el niño se le retira físicamente del espacio actual para trasladarlo a su habitación u otro lugar, por un breve espacio de tiempo. También pueden ser los padres los que se retiran del lugar donde esté el niño.

1- El sitio al que lo retiremos temporalmente debe ser un sitio en el que no tenga al alcance juegos u otras compañías para entretenerse. No se trata de buscarle un sitio hostil sino un sitio que sea aburrido con escasas posibilidades de que pueda hacer algo para pasar el tiempo.

2- Debemos trasladarlo inmediatamente después de aparecer la conducta o en el momento que ha llegado a un punto insostenible.

3- No permita que salga antes de tiempo del lugar de aislamiento. Si lo hace adviértale de consecuencias más negativas como que deberá estar más rato en esta situación.

4- El tiempo de aislamiento normalmente se calcula en base a un minuto por año del niño con un máximo de 20 minutos. Sin embargo, esto debe ser valorado por los padres. No se aconsejan tiempos más largos ya que pueden producir la conducta contraria a la que queremos eliminar.

5- Si cuando lo vamos a buscar nos vuelve a regalar con conductas inadecuadas, hay que advertirle que si quiere salir deberá estar al menos 15 segundos sin efectuarlas. Manténgase firme en la decisión. Si pasa la prueba es muy posible que los episodios remitan, si cede aumentarán con toda probabilidad.

6- En el caso de que haya provocado desperfectos en el interior del habitáculo (ha desordenado o roto alguna cosa) deberá reponerlo o corregirlo con alguna acción antes de salir.

7- Debemos tener cuidado que esta retirada física no comporte algún tipo de beneficio indirecto al niño. Por ejemplo si el niño consigue dejar de estudiar o evitarse comer algo que no le gusta, lo que haríamos es reforzar la conducta inadecuada.

Ésta técnica suele ser muy efectiva si se utiliza adecuadamente y con decisión. La efectividad de la técnica, independientemente de que le estamos retirando la atención, es que estamos despertando, contingentemente con la aparición de las conductas no deseadas, uno de los "fantasmas infantiles" más presentes en la etapa infantil: la ansiedad de separación.

C) Economía de fichas

La técnica de "economía de fichas" suele funcionar muy bien para regular los refuerzos que recibe el niño. Para obtener un premio, deberá efectuar una serie de conductas deseadas que deben concretarse (portarse bien, obedecer, estudiar, ordenar sus cosas, etc).

Tras efectuar esta conducta se le dará inmediatamente un reforzador (puntos, fichas) que el niño ira recogiendo hasta llegar a una determinada cantidad, momento en el que se le entregará el premio final. También se pueden pactar pequeños premios inmediatos para ciertas conductas deseadas al tiempo que se acumulan puntos para el premio mayor (refuerzo demorado). Lo importante es conseguir que el niño se dé cuenta que obtiene mayores beneficios y privilegios actuando de forma correcta.

1- Dichos premios deben estar pactados de antemano, ser claros y atractivos para el niño.

2- Asegúrese de que al principio puede ganarlos más fácilmente para motivarle. La entrega de estos premios debe ir acompañada de un halago sincero "estoy muy contento", "lo haces muy bien" y evidentemente, nunca deben ir acompañados de verbalizaciones negativas del tipo "a ver cuánto dura".

3- En el caso de niños hiperactivos tenga en cuenta que hay especial dificultad para posponer las cosas. En todos estos casos, si se entrega una ficha como reforzador, ésta podrá ser intercambiada (al menos al principio) inmediatamente por algún objeto de su deseo (pequeño juguete, golosinas, etc.).

4- Es importante que se cree una lista o cartel donde se puedan visualizar el estado de los puntos obtenidos y los que le faltan para llegar al premio, cuando éste se demora según el plan establecido. En caso de la aparición de mala conducta puede también utilizarse la retirada de alguno de los puntos.

5- Sea constante en la aplicación de ésta técnica y no se deje llevar por la frustración en el primer contratiempo. Se necesita tiempo para cambiar hábitos mal adquiridos y no hay soluciones mágicas al respecto.

6- Recuerde que cuando dé instrucciones a su hijo, debe hacerlo de forma clara y concreta, sin contradicciones y de forma que sean comprensibles para su edad.

Estas técnicas suelen ser muy efectivas para el control de las conductas tanto en el ámbito familiar como en el escolar, no se trata de que el niño aprenda a funcionar siempre a base de premios sino de darle, al principio motivos para iniciar un cambio en sus conductas. Lo que se espera en el futuro es que las conductas adecuadas se mantengan no por los premios sino por lo que llamamos "reforzadores naturales".

Carpio (2009) recalca la necesidad de un entrenamiento de autocontrol en la sociedad debido que considera que la población que es afectada por los videojuegos carece de herramientas de afrontamiento, los individuos deben comprender que los videojuegos son una forma de entretenimiento más no un estilo de vida por lo que se debe promover el desarrollo intelectual y estas medidas deben ser realizadas por los padres de familia debido a que ellos son los modelos de conductas en sus hijos.

Otra sugerencia que doy a los padres es que no promuevan los videojuegos a temprana edad en sus hijos, no darles una consola o algún dispositivo para que se entretengan, no permitir que el videojuego se haga un hábito, pasar más tiempo de convivencia con sus hijos, enseñarles el hábito de la lectura, los juegos de mesa como el ajedrez, memoria y juegos de destreza.

Mora (2009) comenta que el tratamiento para lo que es considerado un problema con los videojuegos es la terapia psicológica, desde distintos enfoques terapéuticos, principalmente el cognitivo conductual cuyos principios son la modificación de pensamientos y conductas lo que es ideal para los niños con problemas en los videojuegos.

PROPUESTA DE TALLER PARA PADRES

TEMA: “Como prevenir que sus hijos pasen mucho tiempo en los videojuegos”

PRESENTACIÓN

Después de observar en las pruebas aplicadas a los niños, vemos que los videojuegos son una fuente importante de entretenimiento para los menores, esto se debe a la falta de atención que tienen en casa o porque los padres utilizan los videojuegos como una niñera virtual para mantenerlos ocupados y que no los molesten. Hoy en día observamos que ya no solo se tratan de las consolas sino también de los aparatos inteligentes los cuales dan el acceso a los videojuegos fácilmente, ocasionando un difícil control del uso que hacen y el tiempo que se destina a jugar.

Este taller sobre los videojuegos se recomienda para los padres de familia y sus hijos.

OBJETIVO GENERAL: Concientizar a los padres del uso de los videojuegos y de esta manera darles a conocer los tipos y las clasificaciones de los videojuegos, darles a conocer las desventajas, hablarles del uso, dependencia y el abuso de los videojuegos, los problemas derivados del mal uso y darles herramientas para la prevención y solución al problema que tienen sus hijos con los videojuegos.

CONDICIONES DEL TALLER:

Durante las sesiones abra una parte la cual se realizara teórica para aplicarles un pequeño cuestionario en el cual solo responderán SI O NO para detectar el problema de sus hijos con los videojuegos. Posteriormente se les hablara acerca de los videojuegos y podrán participar los padres de familia para dar sus puntos de

vista en relación a lo expuesto y su experiencia con su hijo y los videojuegos, para así mostrarles la realidad y el daño que estos causan en sus hijos.

Lugar: Instalaciones de la Escuela Primaria “Miguel Hidalgo”, ubicada en Santiago Mamalhuazuca, Ozumba Estado de México.

Sesiones: 4 sesiones

Duración: 80 minutos cada sesión

Grupo: Padres de familia e hijos

Sesión 1

Actividades	Objetivo	Recursos	Tiempo
Bienvenida al taller.	Crear un ambiente armonioso y que los padres se sientan parte de la realización de este taller.	- Tarjeta con el nombre de cada padre de familia	10 minutos
Presentación de quien dará el taller, el contenido de este, el objetivo a lograr y se entregara un cuestionario el cual nos ayudará a comenzar con el taller.	Estableceremos un ambiente de confianza, en el cual los padres puedan expresarse abiertamente para así tener una mayor participación y conocimiento del tema.	- Cuestionario para padres para evaluar el problema con los videojuegos y sus hijos (anexo 1) - Lapicero	25 minutos

Se les hablara acerca de los videojuegos y se les mostraran los tipos y clasificaciones por medio de diapositivas.	Que los padres conozcan más acerca de los videojuegos que les brindan a sus hijos y si son aptos para su edad o no.	- Pantalla para pasarles las diapositivas	25 minutos
Se hará el cierre donde los padres podrán expresar sus inquietudes y dudas.	Concretar los conocimientos adquiridos en esta sesión para poder cerrar sin dudas.		20 minutos

Sesión 2

Actividades	Objetivo	Recursos	Tiempo
Inicio, se comenzara con un resumen de la sesión pasada haciendo participe a los padres de familia.	Atraer la atención de los padres.		10 minutos
Se les mostrara por medio de las diapositivas las desventajas y lo que puede ocasionar el uso excesivo de los videojuegos.	Que los padres vayan tomando conciencia que los videojuegos pueden causar daño a sus hijos.	- Pantalla para mostrar las diapositivas.	30 minutos
Se realizara una dinámica donde los	Que los padres observen la	- Aula - Sillas	25 minutos

padres le preguntaran a sus hijos acerca del videojuego que les llama la atención, los niños les platicaran de que se trata y que le atrae más del juego.	reacción que muestran sus hijos y como se expresan al hablarles del videojuego.		
Cierre, los padres comentaran como notaron a sus hijos y lo que piensan al respecto.	Que los padres analicen la situación y valoren si les está haciendo un mal ese videojuego.		15 minutos

Sesión 3

Actividad	Objetivo	Recurso	Tiempo
Inicio de la sesión se les pedirá a los padres de familia pongan mucha atención pues se les mostraran dos videos que lleva por título: "Adicción a los videojuegos trastorno del juego patológico" y "Efectos psicológicos en los	Que los padres vayan tomando conciencia del daño que hacen los videojuegos y lo que pueden ocasionar en sus hijos.	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Pantalla - Aula 	10 minutos

<p>niños por jugar videojuegos”.</p>			
<p>Se les hablara a los padres acerca de los resultados sobre el Test (anexo 2) aplicado a sus hijos para este trabajo de tesis y se les mostrara las gráficas de las preguntas más relevantes para poder comentar sus opiniones e inquietudes.</p>	<p>Que los padres observen las respuestas de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Escala tipo Likert sobre videojuegos 	<p>30 minutos</p>
<p>Los padres de familia darán su punto de vista acerca de los videos mostrados al inicio de la sesión y lo relacionaran con el</p>	<p>Que los padres noten si sus hijos tienen problemas con los videojuegos y comiencen ayudar a su hijo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Sillas 	<p>30 minutos</p>

Test que fue aplicado a sus hijos.			
Cierre como tarea se les pedirá a los padres de familia pasar un día con sus hijos realizando otras actividades donde se involucre toda la familia y los videojuegos y dispositivos no estén presentes.	Que los niños observen la diferencia entre los videojuegos y pasar un día en familia y tengan la confianza de comentarlo con sus padres si les gusta y quieren repetirlo.		10 minutos

Sesión 4

Actividad	Objetivo	Recursos	Tiempo
Al iniciar la sesión se comentara lo que han aprendido en las sesiones anteriores, si les han puesto más atención a sus hijos y lo que han notado en ellos cuando están en contacto a los videojuegos, de igual manera comentaran como vivieron la tarea dejada en la sesión anterior.	Concientizar a los padres a poner más atención en sus hijos y no dejar que un dispositivo sustituya su responsabilidad de padres.	<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Sillas 	25 minutos

<p>Se expondrán algunas soluciones al respecto de lo que pueden hacer los padres en casa para convivir más con sus hijos. (anexo 3)</p>	<p>Darles alternativas a los padres para una sana convivencia con sus hijos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla - Laptop 	<p>30 minutos</p>
<p>Cierre, una retroalimentación de lo visto en las sesiones y las opiniones de los padres de familia.</p>	<p>Que los padres estén más al pendiente de sus hijos y controlen más el uso de los videojuegos y/o en caso de que su hijo requiera terapia psicológica apoyarlo y llevarlo con un psicólogo.</p>		<p>25 minutos</p>

ANEXOS

Anexo 1

Cuestionario para padres, evaluar problemas con el uso de los videojuegos.

Instrucciones: Responda con una **X** en la respuesta que más se asemeje con un SI o NO a los siguientes ítems. Su hijo/a...

ITEMS	SI	NO
1. ¿Con frecuencia tiende a decir que sólo serán unos minutos cuando en realidad juega durante varias horas?		
2. ¿Al levantarse juega videojuegos en la consola o algún dispositivo?		
3. ¿Se ha levantado antes de la mesa o ha dejado inacabada otras tareas para continuar la partida?		
4. ¿Pierde horas de sueño por pasar las noches en vela ante el videojuego?		
5. ¿Existe pérdida de interés por el trabajo escolar o incluso ha llegado a faltar a clase sin motivo justificable o a fingido estar enfermo/a para quedarse en casa y jugar videojuegos?		
6. ¿El rendimiento en clase ha ido bajando notablemente sus notas?		
7. ¿Prefiere no asistir a un importante evento familiar por estar en los videojuegos?		
8. ¿Ha dejado de relacionarse con sus amistades de siempre?		
9. ¿Pasa más de dos horas diarias delante de la consola?		
10. ¿Ha notado si ha perdido el apetito últimamente?		
11. ¿Ha observado si ha empeorado últimamente su higiene personal?		
12. ¿En casa suele estar irritable, excitado/a, muy activo/a o demasiado locuaz (que habla mucho)?		

13. ¿Ha llegado a insultar o a cometer actos violentos con la familia, profesores o compañeros de clase?		
14. ¿Ha observado cambios bruscos en el estado de ánimo sin motivo?		
15. ¿Olvida dar de comer a sus mascotas o llevarlas a pasear?		
16. ¿Pasa la mayor parte del tiempo que está en casa encerrado en la habitación?		
17. ¿Ha mentido o ha actuado a escondidas para poder jugar?		
18. ¿Ha desaparecido en casa dinero u otros objetos de valor?		
19. ¿Ha perdido interés por actividades lúdicas como el deporte la lectura, etc., después del uso continuado de los videojuegos?		
20. ¿Ha aumentado después del primer mes de uso el tiempo que pasa jugando videojuegos?		

FUENTE: Guía Práctica Para Madres y Padres, año 2004.

RESULTADOS:

Entre 0-5 respuestas afirmativas: No se preocupe, que siga con su hobby.

Entre 6-9 respuestas afirmativas: Su afición a los videojuegos puede estar comenzando a invadir otras áreas de su vida. Trate de no exceder el tiempo que estipule para estar jugando, de manera que sus demás actividades las realice también.

Entre 10 o más respuestas afirmativas: *¡Alerta! ¡Cuidado!* Está desarrollando hábitos adictivos que van a afectar a su desempeño escolar, relaciones personales y a su salud mental. Elabore una agenda para regularizar la permanencia del niño o niña en el juego. Si el hábito sigue, piense en el abandono de los videojuegos definitivamente y busque ayuda psicológica para su hijo/a.

Anexo 2



ESCALA TIPO LIKERT SOBRE VIDEOJUEGOS.

Objetivo: Conocer tu valoración sobre los videojuegos, en esta escala no hay respuestas correctas o incorrectas, los datos recogidos serán anónimos y tratados de manera confidencial, para uso del trabajo de tesis que lleva por tema “El Impacto de los Videojuegos en las Emociones y Conducta en Niños de 6 a 12 Años”.

Instrucciones: A continuación encontraras unas preguntas sobre tu uso con los videojuegos, lee con atención cada frase e indica con una X la respuesta que más se acerque a tu realidad, solo marca una respuesta por favor.

SEXO _____ EDAD _____ GRADO _____

Emoción que causan los videojuegos en ti...

ITEMS	NUNCA (1)	CASI NUNCA (2)	ALGUNAS VECES (3)	CASI SIEMPRE (4)	SIEMPRE (5)
1. ¿Te causa enojo cuando no juegas videojuegos?					
2. ¿Cuándo estas aburrido utilizas los videojuegos para ya no estarlo?					
3. ¿Te causa tristeza no jugar videojuegos?					
4. ¿Piensas que tu vida es aburrida, triste y vacía sin los videojuegos?					
5. ¿Te enojas si alguien te molesta mientras juegas videojuegos?					
6. ¿Cuándo no juegas videojuegos te sientes preocupado o ansioso?					
7. ¿Los videojuegos son un estímulo para mis emociones?					

Tu conducta por los videojuegos es...

8. ¿Te pones inquieto cuando no estas en los videojuegos?					
9. ¿Tienes problemas con tu familia por pasar tiempo en los videojuegos?					
10. ¿Te supervisan tus padres cuando estas en los videojuegos?					
11. ¿Tus padres te castigan si pasan tiempo en los videojuegos?					
12. ¿Obedezco a mis papás cuando me piden que deje de jugar videojuegos?					
13. ¿A generado algun cambio en ti los videojuegos?	Bajo rendimiento escolar	Aislamiento	Agresion	No hacer mis	No obedecer a mis papás

				tareas de casa	
14. ¿Qué haces cuando no tienes videojuegos?	Haces berrinches	Lloras	Le pego a las personas	Te enojas	Consigues videojuegos

Tu tiempo en los videojuegos es...

ITEMS	NUNCA (1)	CASI NUNCA (2)	ALGUNAS VECES (3)	CASI SIEMPRE (4)	SIEMPRE (5)
15. ¿Los utilizan con mucha frecuencia?					
16. ¿Sientes que debes pasar mas tiempo en los videojuegos?					
17. ¿Cuándo estas en los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?					
18. ¿Cuántas horas juegas al día?	Mas de 9 horas	7 a 8 horas	5 a 6 horas	3 a 4 horas	1 a 2 horas
19. ¿Si tienes el tiempo de realizar alguna de las siguientes actividades cual harías?	Jugar ajedrez	Ir al parque	Ir al cine	Jugar futbol	Jugar videojuegos
20. ¿En que momento juegas videojuegos?	Los fines de semana	En la escuela	En mi casa	Todos los días	Todas las anteriores

Los videojuegos...

ITEMS	NUNCA (1)	CASI NUNCA (2)	ALGUNAS VECES (3)	CASI SIEMPRE (4)	SIEMPRE (5)
21. ¿Utilizas videojuegos?					
22. ¿Te llevas tu videojuego cuando sales fuera de casa?					
23. ¿Sientes que tu eres el personaje del videojuego?					
24. ¿Me gusta jugar videojuegos para hacer amigos?					
25. ¿Cuándo juego acompañado y pierdo propongo otra partida para jugar?					
26. ¿Es importante para mi ser el mejor en los videojuegos?					
27. ¿Prefiero los videojuegos a realizar otras actividades?					
28. ¿Dónde usas los videojuegos?	Todas las anteriores	Cibercafe (interes)	Con los amigos	Escuela	Casa
29. ¿Adquieres algún conocimiento de los videojuegos?	Vocabulario	Para pensar	Como defenderme	Manejo de armas	Golpes y matanza
30. ¿Qué tipo de videojuegos te gustan?	Todos los anteriores	Deporte	Aventuras	Carreras	Violencia
31. ¿Qué consola tienes en casa?	Nintendo	PSP	Wii	Play Station	X-box
32. ¿Qué haces mientras juegas videojuegos?	Hago mi tarea	Ver TV	Comó chatarra	Escucho música	Me concentro en el juego
33. ¿Con quien juegas videojuegos?	Todas las anteriores	Mis papás	Personas que no conozco en línea	Amigos	Solo

34. ¿Cómo consigues los videojuegos?	Prestados	Comprados	Rentados	Descargados	Uso los demo de internet
35. ¿Qué tipo de habilidades crees que mejoran los videojuegos?	Desarrolla reflejos	Me ayuda a resolver mis problemas	Capacidad de atención	Desarrolla la imaginación	Todas las anteriores
36. ¿Cuáles son las metas a lograr en los videojuegos?	Alcanzar poder	Tener dinero y fama	Conquistar tierras	Derrotar enemigos y rivales	Todas las anteriores

Las consecuencias por jugar videojuegos son...

ITEMS	NUNCA (1)	CASI NUNCA (2)	ALGUNAS VECES (3)	CASI SIEMPRE (4)	SIEMPRE (5)
1. ¿Tu rendimiento académico es afectado por los los videojuegos?					
2. ¿Tienes problemas de salud por pasar tiempo en los videojuegos?					
3. ¿Sufres dificultad para dormir por pensar en como pasar de nivel en los videojuegos?					
4. ¿Dejas tus tareas escolares por los videojuegos?					
5. ¿Tus papás te castigan por estar en los videojuegos?					
6. ¿Te quitan tu consola sino obedeces?					

GRACIAS POR TU VALIOSA AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO.

Anexo 3

Se mencionan otras alternativas como sugerencias para llevarlas a cabo en casa padres e hijos.

1. Poner normas y respetarlas

Es importante que establezcas tiempos y momentos en los que se permite el uso de videojuegos y aquellos en los que no se admite, puedes limitarlos al fin de semana o al viernes por la tarde, cuando el niño no tienen tantas obligaciones, o establecer media hora un par de días entre semana solo cuando hayan terminado los deberes y el tiempo de estudio. No permitas su uso en momentos o espacios reservados para la familia, es importante que tú también respetes las normas de convivencia en el hogar. Si tu hijo no puede jugar con la consola o algún dispositivo a todas horas, reflexiona y deja a un lado tu dispositivo cuando estés en casa.

2. Vive una experiencia compartida

Evita que los videojuegos se conviertan en un pasatiempo con el que tu hijo se aísla o se refugia, es recomendable que los padres convivan con sus hijos realizando actividades como familia fuera o dentro de casa. De este modo aprenderán los unos de los otros, tu hijo se acostumbrará a cooperar, compartirá ideas, opiniones y sentimientos, y tú podrás guiarle y orientarle. Además, la experiencia te permitirá observarle y comprobar si sus reacciones o actitudes son adecuadas.

3. Promueve alternativas

Ejercicio y deportes, ayudan al desarrollo físico, evitan el sedentarismo y, si se practican en grupo, con otros niños de su edad, promueven las relaciones sociales, el respeto y la convivencia.

- Salidas al aire libre, una excursión al campo, un paseo o un recorrido en bicicleta por el parque son formas saludables de disfrutar juntos.
 - Pasatiempos. los juegos de mesa, desde los clásicos como el ajedrez hasta las nuevas opciones (como estos), las manualidades o la cocina son entretenimientos que puedes compartir.
 - Otras actividades que le interesen, debes tener en cuenta lo que le gusta a tu hijo y busca entretenimientos que despierten su creatividad, le ayuden a desconectar y le diviertan: cine, teatro, museos, fotografía, dibujo, lectura, etc.
4. Estar pendientes de su rendimiento escolar y atender a los problemas que vayan surgiendo en su desarrollo.
 5. La señal de alarma debe saltar en las madres y padres cuando hay un cambio brusco y significativo en el crecimiento o la parte escolar del niño/a como consecuencia de la aparición de los videojuegos.
 6. Estar muy atentos ante el comportamiento del niño y/o actitudes como: Impulsividad, bajo rendimiento escolar, ausencias no justificadas en la escuela, cambios bruscos de humor, pérdida de peso o apetito excesivo, tristeza e incluso síntomas depresivos, empobrecimiento del vocabulario, repetición de palabras y frases frecuentes, trastornos del sueño con insomnio

y/o pesadillas, agresividad verbal, gestual o física hacia el entorno, la familia o sí mismo, no asume sus responsabilidades, etc.

7. Acudir a terapia psicológica en caso de ser necesario.

Anexo 4

Se aplicó un cuestionario para delimitar a los niños que juegan videojuegos.



CUESTIONARIO PARA DELIMITACIÓN DE JUGADORES.

1. ¿Juegas algún tipo de Videojuego?

- a) Si
- b) No



2. ¿En qué dispositivos juegas Videojuegos?

- a) Computadora
- b) Celular
- c) Consola
- d) Tablet o Ipad
- e) Todas las anteriores

3. ¿Cuántos días a la semana juegas videojuegos?

- a) 1 a 2 días



- b) 3 a 4 días
- c) 5 a 6 días
- d) Los 7 días de la semana

CONCLUSIONES

Dentro de los capitulados para realizar mi tesis incluí uno el cual habla de la niñez tardía y todo el desarrollo del niño, el cual es muy importante conocer para saber lo que pasa en él conforme va creciendo, lo que siente y como va aprendiendo. Yo me enfoque en la edad tardía pues es la que marca la edad que incluí en mi trabajo de tesis la cual es de 6 a los 12 años de edad, aquí podemos observar que los niños comienzan a explorar y a descubrir todo aquello que les rodea, lo principal que comienza a desarrollarse en ellos es su intelecto, el vocabulario y su relación con las demás personas, en este caso es muy importante estar presentes en esta etapa de los niños pues es cuando más absorben información, aprenden cosas y comienzan a tener cambios significativos. En este caso en el desarrollo cognitivo es donde los niños pueden comenzar a adentrarse en los videojuegos y pasar su mayoría del tiempo en ellos olvidando realizar sus demás actividades ya sea de casa o escuela, esto se deberá a la atracción que comienza a sentir por algún juego en especial el cual le llame la atención, dentro de su desarrollo socioemocional tenemos que el niño adquiere habilidades básicas que necesita como el demostrar control propio, el seguir instrucciones o el ser cooperativo.

El autor Jean Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar. Otro autor importante como lo es Erick Erikson menciona que la madurez del niño es determinada por la mayor independencia de los padres, esto será evidenciado en la vida diaria del niño, como lo es la convivencia con sus padres que tan presentes están en su crecimiento, si están a la hora de comer, en sus logros escolares, si tienen días en familia donde salgan de paseo y lo más importante platicuen padres e hijos acerca de su día y sus inquietudes. La familia es un factor muy importante pues esto influye dentro de su entorno social y cultural, si los padres no ponen atención a sus hijos y los dejan pasar la mayoría del tiempo en los videojuegos esto ocasionara una conducta negativa dentro de los niños, pues lo que están aprendiendo en el juego no es algo que les ayude en su entorno social debido a la violencia que ellos aprenden, en lo personal eh notado niños que piensan que

la vida real es igual que en el videojuego, pues basan su vida como lo ven en el juego hablando acerca de ello o incluso comentando que si un niño los molesta se defenderían como equis juego a base de golpes o desapareciendo a su enemigo lo cual es preocupante que un niño a su corta edad piense de esa manera, no obedecen a sus padres por estar pegados en los videojuegos, utilizan un vocabulario el cual no va de acuerdo a su edad del menor y dejan a un lado las actividades de casa e incluso escolares y familiares por estar en su mundo virtual.

Por ello es importante conocer acerca de los videojuegos que están jugando los niños, saber si es apto y va con la edad del niño, su contenido del juego, las horas que pasa en él, la conducta que presenta al estar jugando y las emociones que causa en el niño. Es por esta razón que dentro de los capítulos de tesis se incluye información acerca de los videojuegos, su desarrollo del niño, acerca de sus conductas y emociones, para que de esta manera los padres estén más informados acerca de las necesidades de sus hijos y como ya lo mencione en mis sugerencias haya más convivencia padres e hijos promoviendo la lectura, la parte cultural, los juegos de mesa que pongan a pensar a los niños como el ajedrez, etcétera.

La presente tesis tuvo como objetivo: Identificar cómo influyen los videojuegos en las emociones y conducta en niños de 6 a 12 años, los videojuegos son vistos como algo nocivo en los últimos años pues se ve afectado el entorno en el que se desenvuelve el niño y las consecuencias negativas son vistas en su vida social, familiar y escolar. Las consecuencias más vistas y analizadas han sido la violencia en los videojuegos, los efectos que ocasionan en la parte académica y como alteran sus emociones y conducta. Gómez, Lucumí, Parra y Lobelo (2008), realizaron el primer estudio en América Latina sobre las consecuencias negativas del uso de los videojuegos destacando a la obesidad como la consecuencia más recurrente. Al salir a campo a realizar mis pruebas para saber cómo se relacionan los niños con los videojuegos, pude observar al calificar mi escala de tipo Likert que se cumple con mi objetivo, hipótesis y variables puesto que los videojuegos si tienen un impacto dentro de las emociones y las conductas en los niños, mi interés por este tema surge debido a los problemas que se han visto hoy en día de como los niños

están tan metidos en los videojuegos y en una realidad que ellos hacen tan real como para llevarla a cabo fuera de los videojuegos, aprendiendo todo lo negativo y la violencia que se presenta en ellos, de tal manera que aprenden hasta el vocabulario y a comportarse tal cual lo ven en el juego.

En la actualidad podemos notar un considerable avance en la tecnología la cual ya brinda los videojuegos con más facilidad sin la necesidad de salir a comprarlo, los niños tienen a su alcance en cualquier dispositivo hasta un demo de algún videojuego el cual hace que posteriormente pida comprarlo en alguna plataforma, todo esto vemos cómo influye en la vida cotidiana, “uno debe comenzar a explorar no solamente lo que la integración de productos de alta tecnología en nuestras vidas puede hacer por nosotros, sino lo que pueden hacernos a nosotros y lo que pueden hacer con nosotros como individuos y como sociedad.” (González, 2000). Como padres de familia es nuestra responsabilidad cuidar de los hijos y educarlos de tal manera que no hagan daño a la sociedad o a las personas que les rodea, debemos estar al pendiente de lo que hacen, con quienes se relacionan y lo que juegan principalmente.

Ribes (1990), destaca que desde el punto de vista social en las conductas que no se concibe un factor de riesgo para la salud, como lo son los videojuegos hasta ahora, su regulación resulta complicada puesto que no se observan consecuencias inmediatas al realizar la conducta sin embargo, desde la psicología de la salud podría destacarse una alternativa de prevención si se contemplan los factores que intervienen en el proceso psicológico, es decir, el comportamiento o las conductas que los individuos realizan directa o indirectamente para aumentar o reducir la probabilidad de patología.

En este caso los niños pueden tener la mala conducta de jugar videojuegos de manera excesiva causando en ellos la falta de atención y modificando sus emociones debido a que los videojuegos en su mayoría violentos causan efectos negativos dentro del individuo, si el niño está creciendo con los videojuegos desde su corta edad a futuro esto se convertirá en algo nocivo debido a que es la única fuente de entretenimiento que el niño tiene y le llama la atención además de ser hoy

en día algo muy común, si el niño se siente atraído por la tendencia al riesgo, la tolerancia a la frustración al perder, persistencia al logro para poder llegar a niveles altos en los videojuegos y a la producción de estrés en niveles de competencia y la atención total al videojuego, tenemos una señal de alarma y debemos atender al niño llevándolo a terapia psicológica, pues si dejamos que el niño siga pegado al videojuego podemos causar más efectos negativos dentro de él, lo que puede ocasionar un comportamiento agresivo, que se aislé, bajo rendimiento escolar e incluso que se comporte tal cual a los videojuegos en situaciones donde el niño se vea o sienta amenazado. La psicología otorga las herramientas necesarias para ayudar a los padres a llevar la terapia con sus hijos para la identificación, evaluación e intervención en relación al problema que presenten sus hijos con los videojuegos, tomando en cuenta que Mora (2009), ha recomendado la terapia cognitivo conductual por ser la que incluye un análisis conductual de los antecedentes personales, los factores de riesgo, los estados biológicos y las consecuencias a corto y largo plazo de las conductas realizadas por los niños. Puedo concluir que los videojuegos si influyen en las emociones y conducta de los niños, en la Escala de tipo Likert que aplique pude notar que los menores absorben todo lo visto en los videojuegos así como el vocabulario y al manejo de armas y como defenderse, todo esto tiene un impacto en el desarrollo del niño al pasar tanto tiempo en los videojuegos y que de esta manera experimenten una realidad virtual, y así de esta manera llamar la atención de los niños, los problemas emocionales y conductuales deben ser identificados y tratados desde la niñez para obtener resultados más satisfactorios, por ello es importante que los padres estén al pendiente de las actividades que realizan sus hijos principalmente si están pegados a los videojuegos cuidar que juego es y el contenido si es apto para su edad y que está aprendiendo el niño del videojuego, no debemos permitir que los videojuegos reduzcan el interés de realizar otras actividades, como padres debemos implementar otras maneras de entretenimiento incluso no poner los videojuegos como sustituto de una niñera o quien cuide a los niños para no ser molestados. Pude observar que cuando aplique el cuestionario para delimitar a mi población incluí imágenes de distintos videojuegos, los cuales al ser repartidos a los niños inmediatamente comenzaron

hablar de que videojuego era y de que trataba, pude notar que hubo emoción al ver que lo que se les aplicaría sería acerca de lo que a ellos les llama la atención y les gusta que son los videojuegos, de tal manera he notado que los niños al estar jugando se adentran demasiado que llega el punto en el que se transforman y comienzan a tener una reacción impulsiva como el gritar, decir groserías y comenzar a ofender o agredir a sus compañeros de juego, incluso si ponemos atención los niños al perder en el juego su frase que dicen es “ya me mato o ya me morí” en vez de decir que el personaje del juego murió los niños se sienten parte del videojuego y la aventura que creen que a quien dañan es a ellos y no solo el personaje.

Esto también muestra un daño en el cerebro pues disminuye el proceso de activación de la corteza prefrontal generando una consecuencia inmediata, dentro de esto se genera mucha dopamina lo cual causa una adicción, este es un factor importante en los niños pues ocasiona que se aíslen, sean agresivos, haya mucha tensión en ellos y sean impulsivos. Por ello es importante que los padres estén al pendiente de sus hijos y vigilen lo que juegan incluso sus tiempos que le dedican a los videojuegos, por ellos mi propósito es el que se tome conciencia acerca de lo que ocasionan los videojuegos en los niños para evitar consecuencias negativas a futuro y de esta manera si existe un problema ya entre los niños y los videojuegos se trate a tiempo para corregir esas conductas y modificar sus emociones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, A., R. Orellana, E. *Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lecto-escritura según la teoría de Piaget*. Primera Parte. Revista Latinoamericana de Psicología, 1977, 7, 581-590

Arancibia C., V., Herrera P., P., y Strasser S., K. (1997). *Manual de psicología educacional*. Santiago de Chile; Ediciones Universidad Católica de Chile.

Barbie to Mortal Kombat: *Género y juegos de computadora* (pp. 90-117). Cambridge: MIT Press.

Berger Stassen, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*, 7 edición, Madrid: Editorial Panorámica.

Bisquerra, R., Punset, E., Gea, A., & Palau, V. (2015). *Universo de emociones*. Valencia: PalauGea.

Bleger, J. (1998). *Psicología de la conducta*. Biblioteca de la Psicología Profunda. Editorial Paidós.

Damasio, A. (2014). *En busca de Spinoza: neurobiología de la emoción y los sentimientos*. Barcelona: Booket, 2014.

Ekman, P. (1992). *An argument for basic emotions*. *Cognition and Emotion*, 6, 169-200.

Fernández-Abascal, E., Martín, M. y Domínguez, J. (2001). *Procesos Psicológicos*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Garaigordobil, M., y Maganto, C. (2013). *Problemas emocionales y de conducta en la infancia: Un instrumento de identificación y prevención temprana*. Revista Padres y Maestros. Número 351. Junio del 2013. Facultad de psicología. España: Universidad el país Vasco. Recuperado el 19 de Marzo del 2019. Disponible en: http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/PyM_351_RevJun_def.pdf

KAMII, C. (1990): *Pruebas de logros en los primeros grados: Los juegos de los juegos juegan*. Washington: Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños.

KEEPERS, G. A. (1990): *Preocupación patológica por los videojuegos*. Revista de la Academia Americana de Psiquiatría Infantil y Adolescente, 29 (1), pp. 49-50.

KELLNER, D. (2004): *La cultura mediática y el triunfo del espectáculo*. Potlatch. Cuaderno de antropología y semiótica, 1 (1), pp. 106-130. Artículo consultado en octubre 2004 en http://www.potlatch.com.ar/pdf/potlatch%2001/POTLATCH_VOLUMEN_I.pdf

KENT, S. L. (2001): *La historia definitiva de los videojuegos*. Nueva York: Prima Publishing.

KESTENBAUM, G. I. and WEINSTEIN, L. (1985): *Personalidad, psicopatología y problemas de desarrollo en el uso de videojuegos para adolescentes varones*. Diario de la Academia Americana de Psiquiatría Infantil, 24 (3), pp. 329-333.

KOSH (2003): 1952-1972, *El origen de los videojuegos: desde OXO hasta PONG*. Post consultado en diciembre de 2003 en <http://www.pesepe.com/es/pgina-del-libro/1952-1972-el-origen-de-los-videojuegos-desde-oxo-hasta-pong>.

LEÓN, O. G. y MONTERO, I. (2004): *Métodos de investigación educativa en Psicología y Educación*. Madrid: McGraw-Hill.

LEVIS, D. (1998): *Los videojuegos: cuando mirar también es hacer*. *Comunicación y Pedagogía*, 152, pp. 71-77.

LICONA, A. L. y CONTRERAS, C. (2004): *¿Promueven los videojuegos, la adquisición de una segunda lengua? Reflexiones de este objeto de juego y los postulados teóricos de Krashen*. En *I Congreso Iberoamericano de Tecnología Educativa y Educación a Distancia*. Brasil: Universidade Federal Do Amazonas. Documento consultado en junio de 2007 en <http://www.prodei.net/ebook/ebook2/pdf/A-Licono2.pdf>.

Mora, S. A. (2009). *Adicciones psicológicas: conceptualización e intervención*. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace*, 92, 11-17.

Morales, C. (2009). *Los videojuegos y sus efectos sobre el desarrollo cognitivo y conductual de los niños*.

Peña Olvera, F., y Palacios, Cruz, L. (2011). *Trastornos de la conducta disruptiva en la infancia y la adolescencia: diagnóstico y tratamiento*. Recuperado el 27 de Marzo del 2019. Disponible en: <http://www.inprf-cd.gob.mx/pdf/sm3405/sm3405421.pdf>

Piaget, J. (1988). *Psicología evolutiva de Jean Piaget*. Cuarta edición. México: Editorial Paidós Mexicana, S. A.

PIAGET, J. (1968 b): *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria. La Habana.

Psicodiagnosis.es. Especialistas en Psicología Infantil y Juvenil. Año, (2018), [Psicodiagnosis.es/areaespecializada/tecnicasdeintervencion/tecnicasconductuales aplicadasanos/index.php](https://www.psicodiagnosis.es/areaespecializada/tecnicasdeintervencion/tecnicasconductuales/aplicadasanos/index.php). 31 de Enero del 2020.

Salmurri, F. (2015). *Razón y emoción: recursos para aprender y enseñar a pensar*. Barcelona.

Sánchez Balmaseda, P., Ortega Lahera, N., Gonzalo de la Casa Rivas, L. (S/A). Bases conceptuales del condicionamiento clásico: Técnicas, Variables y Procedimientos. Recuperado el 17 de Marzo del 2019. Disponible en: <https://canal.uned.es/uploads/materials/resources/pdf/4/3/1258033467834.pdf>

Vara, R.E., Pons, G.R., Lajara, L., Molina, S. M., Villarejo, R. V. y Planas, S.E. (2009). *Impacto de abuso de las pantallas sobre el desarrollo mental*. *Revista pediátrica de atención primaria* XI (43), 413-423.