

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
MENCIÓN PREESCOLAR
MÉRIDA EDO. MÉRIDA

***EL VIDEOJUEGO "SAN ANDREAS" Y EL COMPORTAMIENTO DE LOS
NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR***

TUTORA: PROF. ALIX MADRID

TESISTAS:

PLAZA D. EDITHSA M.

RUIZ P. AURA V.

MÉRIDA, MAYO DE 2011

Si los adultos no hubiesen inventado las armas y los videojuegos de contenido violento, los niños no jugarían con ellos.

Si los adultos no continuaran planteando las guerras o acciones violentas para solventar sus diferencias y conflictos los niños no jugarían a la guerra como lo hacen ahora.

Si los adultos le prestaran mayor atención a los niños no nos preocuparían tanto sus juegos como nos preocupan ahora.

Ayúdalo no lo reemplaces.

DEDICATORIA

Muy especialmente queremos dedicar nuestra tesis de grado a la profesora Alize Madrid, quien siempre con mucha bondad, paciencia y dedicación nos hizo llegar sus amplios conocimientos y su ayuda incondicional, pues sin esta, no hubiese sido posible la culminación de esta investigación.

Su optimismo, responsabilidad, rectitud y vocación, más allá del deber, nos hizo fortalecer el significado que tiene la noble misión de enseñar.

Estaremos agradecidas por siempre.

Aura y Edithsa.

INDICE

EPÍGRAFE.....	III
DEDICATORIA.....	IV
RESUMEN.....	V
INDICE.....	VI
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I	
Planteamiento del problema.....	3
Justificación.....	8
Objetivos de la investigación.....	10
CAPITULO II	
1. Antecedentes.....	11
2. Marco Teórico.....	15
2.1.1 Breve historia de los videojuegos.....	17
2.1.2 Definición de los videojuegos.....	19
2.1.3 Descripción del videojuego San Andreas.....	19
2.2 Definición de Videojuego bélico.....	21
2.2.1 Posibles factores que inducen a seguir jugando videojuegos bélicos.....	22
2.3 Conceptualización de valores.....	23
2.3.1 Características de los valores.....	25
2.3.2 Anti-valores y actitudes observados en los medios de comunicación y videojuegos.....	25
2.3.3 Comportamientos Antisociales.....	28
2.4 Características del niño en edad preescolar.....	29
2.4.1 Causas que alteran el comportamiento de los niños.....	35

2.4.2 Como aprenden los niños.....	36
3. Bases legales.....	38
CAPITULO III	
4. Marco metodológico.....	42
4.1. Tipo de investigación.....	42
4.2. Descripción de la metodología.....	43
CAPITULO IV	
5. Ejecución e interpretación del análisis descriptivo y de contenido.....	48
5.1 Fase I	
5.1.2 Análisis descriptivo.....	48
5.1.3 Interpretación del análisis descriptivo.....	54
5.2 Fase II	
5.2.1 Ejecución del análisis de contenido.....	58
5.2.3 Interpretación del análisis de contenido.....	66
5.3 Relación entre el videojuego y el comportamiento de los niños considerados en el estudio.....	70
CAPITULO V	
CONCLUSIONES.....	75
RECOMENDACIONES.....	77
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	79
ANEXOS.....	83

INTRODUCCIÓN

Actualmente en la sociedad está presente de manera acentuada la creencia de que los videojuegos, influyen negativamente en la personalidad de los jugadores, y especialmente en los niños en edad preescolar dado a que sus aprendizajes se dan básicamente por medio de la observación, exploración e imitación.

Es importante señalar que el uso de los videojuegos se han convertido en una actividad común para las personas de todas las edades, mayormente los niños por tener más tiempo libre, observándose muchos de los comportamientos violentos que son reforzados en las noticias y programas transmitidos por la televisión, al mismo tiempo vistos en su entorno social sin ningún tipo de orientación por parte de los adultos.

La presente investigación tiene como finalidad analizar el contenido de un videojuego denominado "San Andreas", en el cual el jugador debe dirigir un ladrón que se encarga de matar, golpear, robar, atropellar a cuanta persona se interponga en su camino para avanzar en las misiones que le son impuestas. El cual, fue seleccionado debido a una breve conversación sostenida con unos niños del preescolar "Fermín Ruiz Valero" en el que se realizaron las prácticas profesionales docentes, dado a que estos infantes manifestaron en repetidas ocasiones comportamientos agresivos.

El trabajo se desarrolló en cinco capítulos, estructurados de la siguiente manera:

Capítulo I: corresponde al planteamiento del problema, su justificación y los objetivos planteados.

Capítulo II: referido a los antecedentes, marco teórico y bases legales los cuales engloban lo relacionado a la investigación.

Capítulo III: se basa en la metodología a utilizar; se describe dos fases en que se desenvuelve dicha investigación, una que tiene que ver con el análisis descriptivo del videojuego y otra con el análisis de contenido, ambas con la técnica de observación directa del videojuego.

Capítulo IV: expone la ejecución e interpretación del análisis descriptivo y de contenido, así como también la relación entre el videojuego y el comportamiento de los niños considerados en el estudio.

Capítulo V: presenta por último las conclusiones a las que se llegaron luego de la interpretación de los análisis, de igual manera se plantean algunas recomendaciones que los padres, representantes, docentes y/o adultos cercanos a niños en edad preescolar deben tener presentes para evitar el uso de estos videojuegos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día las personas son víctimas y presencian actos violentos como maltrato, delincuencia, crímenes, violaciones y secuestros a los individuos, pasando por encima de los derechos humanos y el respeto por la vida.

En la actualidad la humanidad padece de innumerables problemas que afectan por igual a todas las sociedades, entre estos podemos mencionar: pobreza crítica, desnutrición, drogas, sida, corrupción, violencia y uso inadecuado de los medios de comunicación; estas situaciones indican que existe falta de valores tales como: honestidad, respeto, amistad, responsabilidad, perseverancia, paz, tolerancia, valentía, voluntad, compasión, optimismo, entre otros.

Lo más preocupante de esta situación es que ya se refleja en niños de edad preescolar la falta de valores morales aceptados socialmente.

Resulta oportuno expresar que durante las Prácticas Profesionales de la carrera de Educación Preescolar, realizadas en el jardín de Infancia "Fermín Ruiz Valero" ubicado en el Sector Santa Bárbara, Parroquia Caracciolo Parra Pérez, Municipio Libertador del Estado Mérida, se observó que durante la jornada trabajo, algunos de los niños del aula manifestaban conductas agresivas, expresadas en empujones, golpes, gritos con expresiones consideradas socialmente groseras y soeces, toma de objetos de los compañeros sin la debida solicitud de permiso, tirar los objetos, no compartir los juguetes y material escolar, entre otras.

En este mismo sentido, llamó la atención que durante el tiempo de recreo y espacios libres, la mayoría de los juegos que realizaban los niños se relacionaban con la imitación de actos violentos, tomando cualquier objeto (lápiz, tacos, pincel, entre otros) para simular un arma de fuego, así como también jugaban a ser miembros de bandas y peleaban unos con otros. Estas situaciones despertó la curiosidad de las pasantes, originando la realización de preguntas a los niños tales como: ¿por qué jugaban de esa manera? A lo cual ellos respondían que “era de un video juego llamado San Andreas, que estaba en la computadora”. Al preguntarles ¿en qué computadora? Respondían “en el ciber cerca de mi casa”. Por esta razón, se visitaron para el mes de abril del año 2009 cuatro de estos lugares, ubicados en el mismo sector de Santa Bárbara, cercanos a la escuela, todo ello con la finalidad de conocer el juego mencionado por los niños, constatándose la alta demanda de éste, no sólo por niños en edad preescolar, sino también por los adolescentes.

Dada esta situación se seleccionó como punto de referencia el “ciber “Virtual Site” ubicado en un centro comercial del mismo sector, donde funcionaban doce máquinas que contenían dicho juego, siendo en su mayoría manejadas por niños y adolescentes. Por esta razón, se realizaron posteriormente 7 visitas durante seis semanas tomando notas de lo observado, encontrando las siguientes situaciones:

El video juego denominado “San Andreas” consiste en que el jugador debe dirigir un ladrón que se encarga de robar, matar, atropellar y golpear a cuanta persona se interponga en su misión.

Tres niños en específico que operan el video juego de "San Andreas" son: una niña de cinco años, que es dejada por su madre por un período de 2 a 4 horas en este sitio para que juegue y así ella poder realizar otras actividades. El segundo y tercer caso son dos niños con 5 y 6 años de edad respectivamente que llegan con sus hermanos adolescentes, quienes permanecen fijos frente al computador embelesados realizando las acciones que el juego les proporciona, expresando diversas emociones como angustia, inquietud, rabia, alegría, entre otras. Además, se pudo confirmar que estos tres niños asisten al preescolar donde se realizaron las prácticas y eran los que manifestaban las conductas antes mencionadas.

Los adolescentes, en su mayoría de sexo masculino que visitan este "ciber" y que de igual forma maniobran este juego, expresan palabras obscenas en voz alta y de igual forma leen los mensajes escritos que contiene el videojuego, sin tomar en cuenta la presencia de los otros niños.

Los padres y representantes no tienen conocimiento del tipo de juego que manipulan los infantes, ya que, durante las visitas se observó que no hubo presencia de ellos durante el tiempo que permanecían los niños jugando.

Luego de estas observaciones, se conversó con los representantes de los tres niños, para indagar sobre el conocimiento de ellos acerca de las actividades que realizan los niños en el ciber y en su tiempo libre, donde se pudo constatar que los padres estaban al tanto que los niños permanecían jugando en computadora, pero no conocían qué tipo de videojuego manipulaban. Indicaron que en ocasiones los niños manifestaban comportamientos agresivos imitando ser

héroes identificados por los personajes inanimados que corresponden a los observados en la televisión y los videojuegos.

Ante las situaciones planteadas, se puede inferir que este juego es capaz de absorber al niño, distrayendo su atención en la realización de las actividades escolares, sociales y familiares que son fundamentales para su formación integral y el conocimiento de las normas de convivencia humana.

Con base en la problemática planteada de los tres niños, los comportamientos que estos presentan, la presencia del videojuego "San Andreas" y la falta de valores en éste y en la sociedad, surge la necesidad de analizar el contenido del videojuego para determinar su posible influencia en los niños de edad preescolar, surgiendo las siguientes interrogantes como ejes fundamentales de esta investigación:

En cuanto a el videojuego "San Andreas"

- ∞ ¿Cuál es el escenario donde se desenvuelve este juego?
- ∞ ¿Cuál es el contenido de este video juego?
- ∞ ¿Qué tipo de mensajes se encuentran implícitos en él?
- ∞ ¿Quiénes son los personajes?
- ∞ ¿Qué comportamientos adoptan los personajes?
- ∞ ¿Cuáles son las acciones de los personajes?
- ∞ ¿Qué valores se reflejan en el videojuego?

∞ ¿Cuáles son los mensajes verbales y gestuales que transmite?

En relación a los niños observados:

∞ ¿Qué relación existe entre el videojuego "San Andreas" y el comportamiento de los niños observados en la práctica?

Una vez halladas las respuestas de estas interrogantes, se identificará la posible influencia del videojuego en estudio en los comportamientos de los niños en edad Preescolar.

JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Hoy en día los medios de comunicación audiovisuales como la televisión, videojuegos y TIC (tecnologías de la información y la comunicación) se han ido incrementando aceleradamente, pasando a formar parte del mundo social de los niños en edad preescolar y jóvenes, ello trae como consecuencia que puedan dejar a un lado las actividades escolares y juegos recreativos (en el parque, calle, cancha, plaza pública, entre otros). De igual manera, se ven afectadas las relaciones sociales dentro del contexto familiar y socio humano originándose en los niños una vida sedentaria frente a la máquina.

Los niños reciben continuamente influencias relacionadas profundamente con los valores, que adquieren de las personas que le rodean, ya que éstas son un ejemplo durante toda su vida y, aún más, en la edad preescolar, etapa en la que los aprendizajes se realizan en mayor medida por imitación. Tal como lo explica Piaget en sus dos primeros estadios el sensorio motor (nacimiento-2 años) y el de operaciones concretas (2 – 7 años) que el aprendizaje de los niños depende de sus experiencias, donde las conductas son aprendidas por imitación definiendo ésta como la copia de una acción de otro sujeto, donde reproduce un acontecimiento.

En tal sentido, resulta importante analizar el contenido del videojuego “San Andreas” y su posible influencia en los comportamientos de los niños, para ello es necesario analizar los mensajes y las imágenes violentas que se transmiten a

través de éste y el tipo de respuesta que motiva a los niños al uso constante de dicho videojuego, siendo uno de los de mayor actualidad y uso.

Por lo tanto cobra valor la revisión del contenido del videojuego en estudio a los fines de hallar los factores negativos inherentes a él, que puedan o no, favorecer la buena formación moral y social de quienes lo juegan. Al mismo tiempo, permitirá dar a conocer a padres y representantes la importancia de orientar a sus hijos en el uso y manejo idóneo de las nuevas tecnologías y de estos videojuegos tan demandados.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general:

Analizar el contenido del videojuego "San Andreas" y su relación con el comportamiento de los niños en edad preescolar.

Objetivos Específicos:

- ∞ Indagar teóricamente aspectos relacionados con los videojuegos.
- ∞ Examinar el contenido del videojuego "San Andreas".
- ∞ Establecer la relación entre el videojuego y el comportamiento de los niños considerados en el estudio.

CAPITULO II

1. ANTECEDENTES

Los valores se han visto afectados por múltiples factores que conllevan a la desvalorización de las relaciones interpersonales. Diariamente transmiten los diversos medios de comunicación situaciones violentas donde los jóvenes cometen delitos para despojar de sus pertenencias a otros, o atentando contra sus vidas. En estas conductas se aprecia emociones tales como el odio, la rabia, el rencor, observados principalmente de los medios de comunicación como la televisión, películas, internet o videojuegos por múltiples y diversos escenarios.

De los trabajos seleccionados y analizados previamente como antecedentes, encontramos que la mayor parte están referidos a la televisión y muy poco a los videojuegos, seguidamente se hace referencia a cada uno de ellos:

En primer lugar cabe destacar el trabajo de Varela y González (2002) titulado **“Influencia de las comiquitas televisivas en la expresión gráfica del niño(a) en la edad preescolar”**. La investigación tuvo como propósito fundamental considerar la influencia que ejercen las comiquitas televisivas violentas o no, sobre la expresión gráfica del niño en edad preescolar. Para ello establecieron un procedimiento metodológico en el que seleccionaron tres (3) instituciones educativas, de las cuales escogieron 30 niños al azar para realizar igual número de dibujos de acuerdo a un procedimiento que se estableció. Los

resultados obtenidos les permitieron inferir que el 73% de expresión gráfica infantil está influenciada por las comiquitas televisivas.

Del argumento presentado, se puede decir que la investigación citada, guarda relación con el estudio en cuestión, porque indica la influencia que tienen los medios audiovisuales en los niños, ya que expresan en sus trabajos lo observado en ellos.

Otro trabajo es el realizado por Carbajal (2009) titulado "**Uso adecuado de la internet en la formación personal y académica de los estudiantes**". Su objetivo principal fue proponer un plan de acción que promueva el uso adecuado del Internet para la formación personal y académica de los estudiantes. Este trabajo se realizó bajo el "paradigma cuantitativo", apoyado en la modalidad de proyecto factible, siendo de tipo descriptivo y de campo, tomando como muestra a 20 docentes y 92 estudiantes de la tercera etapa de la escuela básica Santa Bárbara del municipio Colón del Estado Zulia. Para recolectar la información se elaboraron dos instrumentos de 12 ítems cada uno, con cinco alternativas de respuesta cerrada. Los resultados obtenidos a través de estos llevaron a concluir que la mayoría de los profesores no aplican estrategias que orienten a los educandos en el uso adecuado del Internet, evidenciándose la falta de promoción de actividades relacionadas con el aprovechamiento de tan importante recurso. Además, se evidencia una influencia negativa del Internet dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos al uso irracional por parte de estos.

De lo anteriormente expuesto se puede deducir que actualmente se observa el uso inadecuado del Internet, ya que los niños lo usan generalmente para la recreación y disfrute, utilizando juegos bélicos como el que se analizará en el presente trabajo, el cual atrapa su atención por un largo período sin proporcionarles ningún tipo de aprendizajes educativos.

Otro estudio fue realizado por Vilerá (2004) titulado “**Juegos electrónicos: Retos a los procesos educativos y pedagógicos**”. En el exploró acerca de las nuevas opciones interactivas de entretenimiento basadas en los juegos electrónicos, específicamente, el juego Play Station. Trabajó con Encuestas aplicadas a 27 estudiantes de sexto grado (Educación Básica) y con los 3 profesores de éstos. Se interesó en el tipo de mensajes implícitos en las opciones CD Room, así como, los elementos transversales relativos a valores, contenidos sociales y comunicativos que están presentes en los juegos. Por medio de este trabajo Vilerá llegó a la conclusión que el juego electrónico *Play Station* es uno de los entretenimientos que más conocen o juegan los estudiantes, aceptó y comprendió el efecto innegable que producen los juegos electrónicos en el mundo de la información y motivación juvenil e infantil, y por ende, en el desarrollo de la personalidad de éstos. Una manera de entretenimiento que cada día adquiere mayor fuerza en la industria del consumo, del individualismo y el afán de competitividad, por lo que atenta contra los valores de solidaridad, civismo y democracia participativa, cívica y ciudadana.

De este trabajo se puede inferir que desde hace varios años atrás los videojuegos han sido objeto de estudio, dada su gran preferencia por la población

juvenil e infantil en su tiempo de ocio; actualmente se observa una marcada tendencia hacia el uso de diversos juegos electrónicos, que traen como consecuencia el cambio de actitud y comportamiento por parte de los jugadores, dejando a un lado los valores que favorecen la vida en sociedad.

En este orden de ideas se puede mencionar a Kirsh (1997 citado en Cesarone, 2000) quien realizó un estudio titulado **“Juegos de videos: Investigación, puntajes y recomendaciones”**. En el que indagó los efectos de utilizar juegos violentos contra juegos no violentos. Este lo llevó a cabo por medio de un cuestionario de seis preguntas a niños de tercero y cuarto grado, usando una historia hipotética. Obteniendo como resultado que los niños que habían utilizado juegos violentos dieron respuestas más negativas que los otros, acerca de las acciones perjudiciales del personaje de la historia, concluyendo que utilizar videojuegos violentos convierte a los niños en sujetos propensos a atribuir intenciones hostiles hacia otros.

Con los planteamientos descritos anteriormente se puede decir que es factible que no sólo los medios de comunicación electrónicos captan de una manera importante la atención de los niños sino también de aquellas personas que normalmente los utilizan.

2. MARCO TEÓRICO

Los medios de comunicación social se han arraigando cada vez más en la vida de los seres humanos, un ejemplo de esto es una investigación realizada por Mosquera (2010)“La Televisión Educativa y Cultural en Venezuela” en el que expone una breve historia de la radio y la televisión en Venezuela, precisando que:

En el gobierno de Marcos Pérez Jiménez en 1952 la televisión irrumpe de manera oficial, donde rápidamente acapara la preferencia de los venezolanos en lo que a consumo cultural se refiere. A partir de la primera mitad de los años 70 la televisión se consolida como el medio de comunicación de mayor impacto en la sociedad venezolana, con una penetración, en la actualidad, cercana al 100%.(p.49)

El ejemplo anterior indica que la televisión desde su origen ha causado cambios en las costumbres y modos de vida de la sociedad. Según Barrios (1992): “Ver televisión es una actividad social vicaria que el espectador está casi constantemente confrontando con representaciones de otras personas realizando varios tipos de interacción” (p.124)

Es evidente entonces que por medio de la televisión se adquieren conductas y comportamientos diferentes a los establecidos en su entorno, es por esta razón que se habla de cambios, actitudes, valores y comportamientos sociales.

Cabe agregar que se han realizado diversas investigaciones con el objeto de determinar los efectos de la televisión sobre la audiencia, entre algunos de los resultados obtenidos según Barrios (1992)

Predominan los que presentan una visión negativa del medio y han dejado una estela de preocupación por las consecuencias que se le atribuyen. Estas preocupaciones se han expresado por las más variadas razones, que van desde que el ver televisión <<daña la vista>> hasta que deforma la mente de los televidentes por el alto contenido de sexo y violencia en sus mensajes>>, pasando por el tiempo que absorbe en sacrificio de otras actividades <<mas formativas>>, la incitación al consumismo irracional, la manipulación política e ideológica y la ruptura de la comunicación en la familia, entre muchas otras consecuencias negativas. (p. 21)

Después de lo anterior expuesto es indudable que la televisión causa más daños que beneficios a la audiencia, cada día se asignan nuevos avances tecnológicos que de igual forma transmiten contenidos antisociales, formas y costumbres de otras sociedades.

El videojuego que sirve de objeto de investigación hay que inscribirlo en general dentro del complejo mundo de los medios de comunicación social que forman parte de la industria del espectáculo y el entretenimiento.

Según Petit (2006) "las nuevas tecnologías de la comunicación promueven lógicas y modalidades que repercuten en la sociabilidad, es decir, en nuevas formas de vinculación con los otros, con la realidad." (p.8)

Esto indica que las tecnologías de comunicación influyen en el cambio de las relaciones entre las personas y su entorno.

Según Petit (2006):

Los medios de comunicación audiovisuales como la televisión, los videos juegos, la internet (navegación, chat, Messenger, juegos en red, etc.) han pasado a formar parte de la trama de vínculos y relaciones sociales que a la juventud le posibilita el proceso de socialización y le mediatizan el mundo. La inscripción de la cultura en los jóvenes es principalmente audiovisual. (p.9)

Es por esto que se considera que los medios de comunicación audiovisuales principalmente los videojuegos son posibles transmisores de diferentes culturas donde los niños están en contacto con valores y anti valores distintos a los de su entorno.

2.1.1 BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOSJUEGOS

La historia de los videojuegos data de 1947 cuando Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann en Estados Unidos, realizaron un experimento que llevó por nombre Lanzamiento de Misiles, considerado como el primer experimento electrónico de una simulación en una pantalla. A pesar de ello no se podía considerar un videojuego como tal, pues no había movimiento ni juego, era solo un dispositivo con capacidad de luminancia siendo utilizado para los conflictos armados.

Mas tarde Bill Nighinbottham en 1958 programa el videojuego denominado Pong que consistía en la representación de un juego de tenis donde simulaba una cancha de tenis con la pelota y dos palos que representaban las raquetas.

Para este mismo año fue creado por Nolan Bushnell el primer Arcade, que eran máquinas de entretenimiento que funcionaban con monedas, generalmente instaladas en los negocios públicos y que tuvieron gran auge antes de fundar el Atari como marca y nombre de la empresa este juego tenía una palanca, para direccionar el juego y un botón para realizar disparos o saltos, éste se encontraba grabado en una cinta de forma rectangular, el cual se insertaba en una base que se encargaba de reproducir el juego.

En el año 1975 fue elaborado el primer juego a color en el que se podía jugar simultáneamente ocho jugadores, éste fue denominado Indi 800. Tres años después sacan sus primeras consolas: T.V game 15 y T.V game 16 con juegos típicos de tenis, coches, y otros. Dichas consolas no poseían memoria y por lo tanto el puntaje se tenía que anotar en un papel; hasta el año 1978 cuando se comenzó a guardar en el mismo juego las puntuaciones más altas.

En 1980 se comienzan a distribuir las primeras consolas portátiles del mundo. Para este mismo año fue creado Donkey Kong, que consistía en el rescate de una princesa por un mono gigante. Luego de este fue creado el famoso juego Mario Bros.

En este mismo año, se originó el primer simulador de tanques con aspecto tridimensional, causando tanta impresión que el ejército norteamericano encargó a la empresa Atari una versión mejorada para que los soldados practicasen a modo de entrenamiento, sin necesidad de correr riesgo en las ejecuciones reales. Luego apareció el juego de disparar misiles. Un año más tarde fue creado el primer simulador de vuelo de la historia añadiendo gráficos y sonidos. Al siguiente año, Atari lanzó el juego denominado "Asteroides" en el que se podía almacenar además de los puntajes máximos, las iniciales del jugador.

Así evolucionaron los videojuegos, incluyéndose nuevas características donde está presente la tecnología, asemejándose cada día más las acciones de los personajes a la realidad, tal como el videojuego "San Andreas", que se basa en aventuras en el que está presente la violencia, escenarios sangrientos y personajes que causan daños sin importar como lo hagan.

2.1.2 DEFINICIÓN DE VIDEOJUEGO

Los videojuegos han sido definidos dependiendo de distintas perspectivas tales como:

Rodríguez, (S/F)... “los videos juegos son entendidos como un medio de almacenamiento en el cual se graba de manera digital y computarizada, un tipo de juego especial...”

Lavilla (2010) define los Videojuegos “Como programas de ordenador que conectados a una pantalla o televisión, integran un sistema de video y audio. A través de este sistema el usuario puede vivir experiencias disfrutando de actividades que en la realidad no practicaría”

En líneas generales se puede definir entonces un videojuego como: un software integrado por un sistema de video y audio que permite almacenar de manera digital y computarizada algún tipo de juego creado para el entretenimiento, el cual se puede jugar ya sea en computadora, en consolas de video instaladas a un televisor, en celulares, entre otros.

2.1.3 DESCRIPCIÓN DEL VIDEO JUEGO “SAN ANDREAS”

“San Andreas” es un juego de video desarrollado por una empresa multinacional “Rockstar Games” el cual es un desarrollador de juegos de videos en tres dimensiones, cuya sede está en los Estados Unidos. Lanzado por primera vez el 02 de octubre del 2004 por la playstation 2 y luego ha sido portado a la Xbox y Microsoft Windows, ha recibido grandes elogios como premios por ser el mejor juego de acción, aventura y la mejor actuación de un ser humano, ya que el

jugador puede manipular al personaje pudiendo caminar, correr, nadar, saltar, escalar y utilizar diversas formas de combate. También pueden conducir gran variedad de vehículos, tales como automóviles, autobuses, barcos, aviones, helicópteros, trenes, tanques, motocicletas y bicicletas.

Este juego se desarrolla en el estado ficticio de San Andreas que incluye tres ciudades metropolitanas las cuales son: Los Santos, San Fierro y Las Venturas, que representan Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas, donde se producen escenas sangrientas, así como también secuestran, roban, realizan carreras de auto, grafitis en las paredes de la ciudad para ir desbloqueando las ciudades y poder realizar las misiones siguientes.

Cuando el jugador no desea cumplir las misiones puede recorrer libremente la ciudad destruyéndola y causando daños a los ciudadanos que transitan por las calles. Estas situaciones llaman la atención de las autoridades quienes se encargarán de dar infracciones, pero a su vez existe la corrupción de estos.

Este juego recoge distintas características de los videojuegos que fueron creados anteriormente, el cual contiene un fácil manejo de los controles para manipularlo hacia donde se desee, pudiendo ser maniobrado por niños en edad preescolar, quedando todas las imágenes y actuaciones de los personajes a su disposición y libre acceso.

Dada la breve descripción de dicho juego, y las características que presentan se puede considerar como un videojuego Bélico, el cual será definido en el siguiente párrafo.

2.2 DEFINICIÓN DE VIDEOJUEGO BÉLICO

Para el estudio del videojuego "San Andreas" no sólo se tomó como tema la violencia, sino también, otros aspectos inherentes a la misma, tales como las drogas, el alcohol y el sexo. Por estas características se considera este videojuego de tipo bélico.

Según la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos (2009) específicamente en el artículo 3 define los videos juegos bélicos como:

Aquellos video juegos o programas usables en computadoras personales, sistemas arcade, video consola, dispositivos portátiles o teléfonos móviles y cualquier otro dispositivo electrónico y telemático, que contenga información o simbolicen imágenes que promuevan o inciten a la violencia o al uso de armas. (s/p)

Esto indica que dichos juegos les proporcionan a los niños diversas maneras para solucionar conflictos a través de la agresividad y violencia y no mediante el respeto y la armonía.

Según Boixadós (2005) los juegos bélicos son elementos que:

- ∞ Seducen a los niños por la necesidad de jugar y de representar el mundo de los adultos. Este mundo incluye el que ven a través de la televisión y no es inusual ver un arma y que esta sea reconocida como un elemento de poder.
- ∞ La violencia es transmitida como una característica positiva gracias a la cual el malo cae rendido a los pies del bueno.

- ∞ El mundo queda dividido en dos bandos, el de los buenos y el de los malos y donde gran parte de los modelos a seguir, admirar e imitar, tienen su imagen ligada a situaciones agresivas y violentas y a un arma que le proporciona defensa y poder.

Otro aporte, con respecto a este punto lo hace Petit, Virido, Zamar y Almada (2006) en el que explican que “es indudable que por sus temáticas y contenidos los juegos son entretenimientos capaces de cautivar la atención de los niños, pues los creadores han aumentado su realismo y sus contenidos violentos”. (p.71)

Es evidente entonces que hoy en día la violencia se presenta a los niños de manera libre ya que hasta en programas aptos para ellos están disponibles, incitándolos al conocimiento y uso de juegos agresivos, imitando estos comportamientos en su vida cotidiana, la cual de alguna manera va afectando sus relaciones con su entorno familiar, social y educativo; por otro lado los videojuegos posiblemente puede generar el vicio de seguir jugando.

2.2.1 POSIBLES FACTORES QUE INDUCEN A SEGUIR JUGANDO VIDEOJUEGOS BÉLICOS

Según Petit y otros (2006, op.cit) existen factores que inducen a seguir jugando videojuegos bélicos:

- a) Las imágenes de violencia explícita que resultan atractivas al jugador.
- b) La práctica: la posibilidad de practicar nuevamente el juego hasta conocerlo en sus detalles más íntimos.

- c) La conformación de grupos o clanes de juego.
- d) El alto nivel de competitividad.
- e) La posibilidad de identificarse con el personaje de juego.
- f) La dinámica y velocidad del juego que implica velocidad extrema de reacción en el jugador.
- g) Termina y comienza nuevamente el juego. (p.39)

Muchos videojuegos, se basan en acciones violentas que reflejan antivalores quedando estos al alcance de los niños sin ningún tipo de restricción y que han pasado a formar parte de sus actividades diarias, dejando a un lado las que puedan fomentar los valores morales necesarios para la convivencia en sociedad.

2.3 CONCEPTUALIZACIÓN DE VALORES

Las primeras relaciones que establece el bebé al nacer son las que le ofrece su hogar, donde se transmite afecto, seguridad, valores morales, sociales, culturales que pertenecen a cada grupo familiar en particular y a la sociedad en general. Para esta investigación se utilizará principalmente las siguientes definiciones de valores:

Según Casal y Defis (1999) expresan que:

Los valores marcan nuestras actitudes y conductas, además influyen en nuestro comportamiento, nos permite ser personas, estos son entendidos como positivos que ayudan a optimizarnos. Los valores no tienen para todos la misma importancia, cada persona va construyendo su propia escala de valores y procura comportarse de acuerdo a ello.(P.17).

Los valores orientan al ser humano en la vida, hacen comprender y estimar a los demás, de igual forma están relacionados con la imagen que se va formando de ellos mismos. Tal como lo define RoKeach (1973):

Los valores son elementos muy centrales” en el sistema de creencias de las personas y están relacionados con estados ideales de vida que responden a nuestras necesidades como seres humanos, proporcionándonos criterios para evaluar a los otros, a los acontecimientos como a nosotros mismos (s/p)

Los valores se van forjando lentamente en el transcurso de la vida y tienen que ver con la formación del carácter. Es en los primeros años cuando los seres humanos adquieren las nociones del bien y del mal, de libertad y responsabilidad, de lo positivo y lo negativo; es por ello que la educación en valores es fundamental en la infancia.

Para el autor Frisancho, (2001)

Los valores son “anteojos” desde los cuales se examina la realidad y desde los que se actúa. Pueden ser personales, sociales (convencionales) o tener aspiraciones de universalidad, pero en esencia orientan nuestras conductas y el acercamiento a la realidad. (P.p. 14-17)

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando se puede inferir que este autor concibe los valores como una propiedad que va orientando las conductas de las personas acercándolo al entorno que le rodea.

Por otra parte Fabelo (2001) dice que los valores constituyen:

Un complejo y multifacético fenómeno que guarda relación con todas las esferas de la vida humana. Están vinculados con el mundo social, con la historia, con la subjetividad de las personas, con las instituciones. Realmente vivimos un mundo lleno de valores. Y por supuesto, uno de los ámbitos fundamentales donde los valores tiene su asiento es la familia.(s/p)

Según lo expuesto por este autor es evidente la importancia que tiene la familia en el desarrollo de los valores de cada ser humano, pues es el primer contacto que tienen los niños y es aquí donde se sientan las bases que le llevarán a desenvolverse en su entorno social.

2.3.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS VALORES

Según Casal y Defis (1999) los valores están caracterizados por diversos elementos:

Los valores no son transferibles ya que es cada persona la que debe construirse, siendo papel de familiares, educadores y sociedad ayudar a este proceso.

Los valores no son estáticos al contrario son vivos y cambiantes porque estos cambian a lo largo de la historia, son diferentes en una cultura y otra.

Es imposible vivir sin valores, son fundamentales para desenvolverse en una sociedad y ser aceptado como miembro de ella.” (p.p.18-19)

Durante la indagación teórica se encontró que los valores también tienen un contrario, es decir cada valor tiene un anti valor, y destacando que en muchos videojuegos y medios de comunicación se encuentran presentes estos antivalores se procederá a dar una breve definición sobre estos.

2.3.2 ANTI-VALORES Y ACTITUDES OBSERVADOS EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y VIDEOJUEGOS

Se puede definir un antivalor como lo contrario a los valores morales. Son de igual forma considerados como aquellas cosas desagradables para una determinada sociedad y cultura. Por ejemplo: el valor de responsabilidad su anti

valor la irresponsabilidad, el valor respeto como valor moral y su contrario el irrespeto.

En la sociedad se encuentran muchos anti-valores dominantes que son observados en los videojuegos y programas de televisión que tienen gran sintonía, en los que predomina el sexismo, la drogadicción, el consumismo, el alcoholismo, la velocidad, la competición, la agresividad, la violencia, entre otros, que los niños y jóvenes van aprendiendo e imitando los comportamientos y actitudes observados para lograr un mayor apoyo y aceptación social. Tal como lo explica Balerdi (s/f) dentro de los valores y actitudes más destacados en los videojuegos, por su especial interés son:

a).-La competitividad: este aspecto se encuentra presente en diversos niveles y ámbitos tales como empresas, familias, escuelas, deportes, entre otros. Es fundamental en la infraestructura de los videojuegos, tanto en la competición con otros como en la competición con uno mismo.

b).-La violencia: se encuentra de manera muy marcada en la sociedad actual puesto que se vive en un entorno violento, y es observado a través de la televisión y videojuegos.

c).-Sexismo y erotismo: se encuentra presente en la televisión y videojuegos siendo utilizadas para conseguir objetivos comerciales, difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados.

d).-Consumismo: la iniciación en el mundo de los videojuegos supone un fuerte impulso para el desarrollo de actitudes y comportamientos consumistas, con la

compra de aparatos, accesorios, cambios de modas, revistas especializadas, infraestructuras, ordenadores.

e).-Velocidad: es una de las características más resaltante de la sociedad actual, televisión y videojuegos que fomenta el impulso de correr más rápido que nadie atropellando a quien encuentra a su paso.

Estos anti-valores y actitudes antes descritos por Balerdi están presentes de manera resaltante en algunos videojuegos al alcance de los niños de diversas edades que son reforzados con lo observado y escuchado día a día en los programas de televisión, periódicos, radios y hasta en sus propios hogares, teniendo una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de ellos.

En torno a la televisión cabe destacar que Savater (1997) expresa que:

El problema no estriba en que la televisión no eduque lo suficiente sino que educa demasiado y con fuerza irresistible; lo malo no es que transmita falsas mitologías y otros embelecocos sino que desmitifica vigorosamente y disipa sin miramientos las neblinas cautelares de la ignorancia que suelen envolver a los niños" (p.69)

De acuerdo con lo anterior, dicho medio de comunicación (al igual que los videojuegos) les transmite a los niños todo tipo de información no apta para ellos, de las situaciones que hoy en día envuelve a las sociedades, reemplazando su inocencia por la cruda realidad, acabando con los tabúes y secretos que sólo los adultos manejaban, sin ningún tipo de orientación procesándola de acuerdo a sus criterios y conocimientos previos, alterando su personalidad. Entre estos secretos y tabúes se puede nombrar: el sexo, procreación, enfermedades, muerte, violencia, guerra, dinero, ambición, estafas, mentiras, entre otros; es decir, les

trasmite todo estos temas de la manera más literal posible. Así como también cabe resaltar los comportamientos antisociales que incluye aspectos antes mencionados y del que seguidamente se dará una breve definición.

2.3.3 COMPORTAMIENTOS ANTISOCIALES

Los comportamientos antisociales o trastorno disocial es definido según García M. (2004) como “una condición psiquiátrica caracterizada por un comportamiento crónico de manipulación, explotación o violación de los derechos de los demás y a menudo es un comportamiento criminal”.

La persona que padece estos comportamientos no le da importancia a las normas sociales, no saben o no pueden adaptarse a ellas, causando daño a los demás por medio de agresiones, definida ésta por Baron y Byrne (1994 citado en Shaffer) como...“cualquier forma de comportamiento que tiene la intención de herir o lesionar a un ser vivo que desea evitar dicho tratamiento” (p.509).

La agresión puede evidenciarse con robo, secuestro, maltrato físico o verbal, asesinatos, consumo de sustancias estupefacientes definidas estas por Morales (1992) como sustancias cuya acción química resulta tóxica para el organismo y tiene efectos nocivos para quien los consume, entre las cuales se puede mencionar las drogas y el alcohol. La ingestión habitual de estas ataca principalmente los centros nerviosos, pudiéndose provocar falsas percepciones de la realidad, estimulación, depresión, trastornos del comportamiento, de la función motora y del estado de ánimo., entre otros. Son muchas las causas que pueden ocasionar comportamientos antisociales, entre estas se pueden mencionar

maltrato infantil, imitación a padres y familiares que padezcan un trastorno disocial o que consuman sustancias estupefacientes y psicotrópicas.

A diferencia de este tipo de comportamiento están los pro sociales que son definidos por Vander (1986) como: "actos realizados en beneficio de otras personas; maneras de responder a estas con simpatía, condolencia, cooperación, ayuda, rescate, confortamiento y entrega o generosidad" (p.617). Lo que quiere decir que estos se refieren a las conductas socialmente aceptadas, que no dañan, no son agresivas, por el contrario promueven el bien no solo individual sino también el de los demás.

A continuación se explicará brevemente las características principales de un niño en edad preescolar, pues es importante conocerlas ya que permitirá saber si existe algún factor que pueda alterarlas y que de una u otra manera cambien su comportamiento.

2.4 CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR

Cada niño tiene su propio ritmo y estilo de desarrollo y aprendizaje. Según el Currículo de Educación Inicial (2005) todo niño se caracteriza por:

Su curiosidad, su sensibilidad, su espontaneidad y una permanente observación, exploración e investigación de su ambiente. Las actividades de su vida diaria en los diferentes espacio de interacción social (hogar, maternal, centro preescolar, centro de educación inicial y atención integral, parques, reuniones familiares o infantiles) les permitirán integrarse progresivamente como miembros de una familia, una escuela, una colectividad (p.p. 22-23)

Lo que quiere decir, que el entorno en el cual se desenvuelva el niño determinará su desarrollo social, psicológico, afectivo, moral, lingüístico y motriz.

Siendo estas las principales capacidades de los seres humanos que permiten identificar lo que es o no usual en un niño en una edad determinada de su desarrollo.

De lo expuesto se dará una breve explicación de cada una de las áreas de desarrollo resaltando dentro de éstas las características principales de los niños en edad preescolar, haciendo mayor énfasis en el desarrollo cognitivo y afectivo. Pues, es en la infancia donde el ser humano desarrolla las capacidades que le permitirán convertirse en una persona.

Según Basseda, Huguet y Solé (2002) expresan que durante la etapa de educación infantil existen tres áreas de desarrollo:

- 1) **El área motriz:** en esta área está todo lo relacionado con las capacidades de movimiento del cuerpo humano, en las que se puede mencionar: la motricidad fina que tiene que ver con la movilidad de pequeños músculos de cara, pies y manos; y la motricidad gruesa con el movimiento de grandes músculos de todo el cuerpo, tanto de su globalidad como de los segmentos corporales.
- 2) **El área afectiva:** la definen como “las capacidades de relación con los demás y las capacidades de equilibrio personal. La personalidad del niño se irá estructurando a partir de la relación con la otra gente y en esta interacción se irá interiorizando” (p.42)

De igual manera añade que:

En esta etapa los niños tienen que empezar a entender que en determinados momentos hay cosas que se pueden hacer y cosas que no se pueden hacer, que no siempre nos podemos salir con la nuestra, que existen una normas sociales que hay que respetar para poder relacionarnos con las otras personas. (p.44)

Es por esto importante, que los niños en edad preescolar tengan una persona que sirva de guía al momento de diferenciar lo bueno de lo malo, y que existen una serie de valores y normas que se deben respetar para la buena convivencia en sociedad.

3) **El área cognitiva:** relacionado con las capacidades del niño para comprender y actuar en el mundo que le rodea. Las capacidades cognitivas tiene que ver con el razonamiento y el pensamiento, estando estrechamente ligadas con la utilización del lenguaje verbal.

Los niños de Educación Preescolar tienen la capacidad para resolver problemas y organizar la realidad, siendo los tipos de razonamiento que utilizan, bastante diferentes a los de los adultos, es por ello que las explicaciones que dan los infantes de las cosas de su entorno son incomprensibles para la lógica del adulto. Cabe destacar que los niños durante esta etapa manifiestan características principales; las cuales se han explicado a partir de las investigaciones de Jean Piaget, en este sentido Bassedas y otros, (2002, op.cit) mencionan las siguientes:

- ∞ **Egocentrismo:** el niño tiende a tomar su propio punto de vista como único, es decir se le dificulta ponerse en el lugar de los demás, ya que su habilidad mental no le permite entender que el resto de las personas tiene criterios y creencias diferentes a las de ellos.

- ∞ **Artificialismo:** es la característica de considerar que los fenómenos naturales son provocados por una voluntad humana, es decir los niños no distinguen entre lo que es natural y lo que es artificial.
- ∞ **Animismo:** es considerar que el mundo es animado, igual que él, no distinguir entre los que esta vivo y lo que no tiene vida, por ejemplo: cuando un niño realiza un dibujo y le coloca ojos, boca, pies brazos al sol, luna, árbol, flores entre otros.
- ∞ **Centración:** son las dificultades para tener en cuenta todos los elementos que están presentes en una situación, tomando en cuenta solo uno de ellos. Es decir pueden centrarse en una parte del problema, dejando a un lado el resto. Por ejemplo al colocar sobre una mesa animales de distinto tamaño el niño escogerá solo objetos caracterizados por ser grandes dejando a un lado los más pequeños.
- ∞ **Irreversibilidad:** Son las dificultades para representar la secuencia de acciones contrarias a fin de resolver correctamente situaciones de cambios en la materia. Por ejemplo, si se le presenta al niño un trozo de plastilina y se divide ese mismo en pedazos pequeños el niño pensará que hay más cantidad al separarse.
- ∞ **Formulan hipótesis:** los niños en edad preescolar aprenden y desarrollan sus capacidades de razonamiento confrontando sus ideas iniciales con las que reciben de los adultos. De igual manera pueden comprender las relaciones entre las cosas, se plantean hipótesis sobre el funcionamiento del mundo y estas a su vez las irán confrontando, modificando y

enriqueciendo a través de sus experiencias y de las informaciones proporcionadas por los adultos. Es decir que los niños interpretarán el mundo que les rodea de acuerdo a sus capacidades, pues ellos no tienen la misma que poseen los adultos. Además las hipótesis que formulen los infantes van a depender de las orientaciones que reciban de los adultos.

Además de estas características el autor señala la imitación y el lenguaje las cuales se dejaron al final por lo que ameritan una explicación mas amplia.

- ∞ **Imitación y Modelado:** este aspecto se refiere a que: del mismo modo que la gente aprende directamente al experimentar las consecuencias de su comportamiento, también aprende al observar la conducta ajena y sus consecuencias (p. 40).

Grace, 2001 expresa que:

Todos nosotros aprendemos una amplia gama de conductas al observar e imitar las acciones de las personas que nos rodean. En sus primeros años, los niños aprenden los múltiples aspectos del papel sexual y las expectativas morales de su comunidad. También aprenden a expresar la agresión, la dependencia y la conducta socialmente adecuada, como la de comportar. (P. 40)

El mismo autor explica un ejemplo de esta característica:

Realizaron un experimento en el cual los niños vieron varios niveles del comportamiento agresivo en las películas. Un grupo de niños vio premiada la conducta agresiva; otro la vio castigada; un tercer grupo vio una película de juego con conducta no agresiva y un cuarto grupo no vio ninguna película. Los niños que vieron premiada la agresión se mostraron significativamente más agresivos en el juego, en tanto que los que vieron el modelo castigado fueron menos agresivos. No cabe la menor duda de que los niños pueden aprender a manifestar su agresión en una forma particular a partir del comportamiento que ven en los programas de televisión. (P. 40)

El ejemplo anterior descrito y la cita antes mencionada, refleja claramente que los niños en edad preescolar imitan los comportamientos observados no sólo de las personas de su entorno, sino también de programas televisivos, y ahora con las nuevas tecnologías y videojuegos que contiene altos porcentajes de agresión y violencia.

- ∞ **El lenguaje:** éste un factor que contribuye al avance de las acciones mentales. Para el desarrollo del lenguaje es indispensable la capacidad de los niños, es decir, su maduración y el contacto con las personas de su entorno, pues no evoluciona por si solo, sino a través de la constante interacción. Por lo tanto el lenguaje juega un papel de importancia en el crecimiento mental.

Otra de las características principales de los niños en edad preescolar y que está estrechamente relacionada con las áreas antes mencionadas es el juego, pues este es por naturaleza la vida del infante, dedicando gran parte de su vida a ello, favoreciendo su desarrollo físico, intelectual, afectivo y social. Según Arvelo (1983) "El juego es para el niño una actividad fundamental ligada al placer, que le sirve de ejercicio motor, que le permite aprehender la realidad, pero también de recrear esa realidad para contrarrestar las situaciones displacentera que vivencia". (p.10)

Siguiendo este mismo orden de ideas Puentes (1955) señala que:

El juego es la actividad creadora, auto educativa que origina interés, satisface las necesidades del niño(a), produciendo placer, entretenimiento y aprendizaje, es el medio a través del cual el niño y la niña expresan sentimientos, adquiere conocimientos, se socializa, desarrollando y afirmando su personalidad. (p.22)

El juego es de gran importancia para la formación del niño, pues por medio de éste fortalece el proceso de todas sus áreas de desarrollo. Por otro lado, con el avance de la tecnología, los niños pasan la mayor parte de su tiempo libre viendo televisión o jugando videojuegos que generalmente están relacionados con contenidos de violencia, sexo, entre otros; pudiendo captar e imitar las emociones y conductas observadas en este.

2.4.1 CAUSAS QUE ALTERAN EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS

Son muchas las causas que pueden alterar los comportamientos de un niño en edad preescolar entre las cuales podemos mencionar: divorcio de los padres, peleas constantes en el hogar, muerte de un ser querido, nacimiento de un hermano, maltrato infantil, pobreza, enfermedades, incluso la falta de orientación ante la presencia de los medios de comunicación audiovisuales. Destacando que para objeto del presente estudio este último cobra mayor importancia, pues los videojuegos forman parte de estos medios.

Como señala Martínez:

Con solo 12 meses los niños son capaces de codificar a la perfección un video de 20 segundos de duración, imitando los comportamientos en él reflejados y tomando como modelos las reacciones de sus protagonistas. Un descubrimiento que vuelve a advertir del poder de la imagen televisiva sobre las mentes más tiernas. (parra 1)

Es evidente entonces, que si un niño de tan solo un año de edad es capaz de reproducir las conductas observadas en programas televisivos, es más factible que niños de edad preescolar (de 3 a 6 años) adopten estos comportamientos con mayor facilidad en su entorno familiar, escolar y social.

2.4.2 COMO APRENDEN LOS NIÑOS

Cabe destacar que Bassedas, Huguet y Sole (2002) considera la existencia de diversos caminos o diferentes maneras de aprender, entre las cuales menciona las siguientes:

- ◆ La experiencia con los objetos: “el proceso de conocimiento de los niños y niñas se inicia siempre desde muy pequeño con una exploración de los objetos” (p.22). El contacto directo del niño con los objetos le permitirá ir incorporando nuevos esquemas que se irán ampliando y diversificando hasta ampliar sus conocimientos sobre el mundo que le rodea.
- ◆ La experiencia con situaciones: según el autor están relacionadas con las situaciones de la vida cotidiana. “esta experiencias también le permiten formar esquemas que le ayudan a predecir y anticipar qué es lo que sucede normalmente en una situación concreta, a imaginar el resultado de su acción en un escenario determinado” (p.23).

En otras palabras, esta situaciones de la vida cotidiana tiene que ver con despertarse, vestirse, comer, ir a la escuela, salir algún sitio, entre otras que siempre se realizan con un orden lógico, por ejemplo: es necesario ponerse primero las medias antes que los zapatos. De igual forma con estas situaciones los niños aprenden a identificar los objetos y los lugares donde se pueden encontrar, por ejemplo es raro conseguir ropa en la cocina. Bassedas y otros (2002) expresa que “estas experiencias con situaciones también ayudan a los pequeños a tener unos marcos de referencia claros y constantes en relación con los normas de conducta que

hay que seguir y las situaciones que hay que evitar. (p.24). Si se repiten situaciones donde sus padres o representantes lo reprendan o castigan, esto les dará a entender que es una acción mala y no deberán repetirla, adquiriendo de esta manera las normas y valores aceptadas socialmente y que les servirán para seguir conociendo el mundo que les rodea.

- ✦ **Aprendizaje por imitación:** los niños aprenden por imitación de lo que ven y viven en su entorno, las personas que son importantes para ellos como sus padre, madre, hermano, abuelo, educadora, compañero, entre otros, se transforman en modelos para ellos. Se puede afirmar que los niños son capaces de imitar comportamientos, acciones, expresiones verbales, maneras de hacer las cosas, entre otros. Estas pueden ser imitadas no sólo de personas sino que también de personajes inanimados observados en la televisión y computadora.

Cabe destacar que en cada uno de estos aprendizajes está presente el lenguaje ya sea verbal o gestual, siendo fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y el desarrollo de las áreas motriz, cognitiva y afectiva.

3. BASES LEGALES

Mucho se ha comentado sobre la influencia negativa que tienen los videojuegos en la conducta física y mental del niño, debido ha que causan violencia, actitud antisocial, pérdida de valores, adicción, depresión y suicidio. Una demostración de esta información es el debate que se produjo en la Asamblea Nacional sobre la presentación y aprobación de la Ley para La Prohibición de Video Juegos y Juguetes Bélicos. Como lo expresa Albornoz (2009) en su artículo:

La Asamblea Nacional aprobó esta Ley que prohíbe videojuegos y juguetes bélicos.(2009,Agosto 26) donde expresa:

No podemos desconocer la influencia que tienen los juguetes sobre el desarrollo en una de las etapas más importantes de la vida como es la niñez. La manera de jugar y la vinculación de los niños/as a través de los juegos, resultan afectados seriamente por los juegos bélicos, pues su violencia es trasladada a la vida cotidiana del menor, señalo el diputado José Albornoz. "La Ley tiene por finalidad la prohibición de la fabricación, importación, distribución, venta y uso de videos, juegos y juguetes bélicos de naturaleza violenta"... (Panorama, p.3)

Dicha ley tiene como principio fundamental la construcción de una sociedad justa y amante de la paz. Resulta entonces oportuno citar el artículo 4 de dicha ley, en su apartado número 4 que expresa claramente lo siguiente:

Todo video juego o juguete debe promover el respeto a la vida, la creatividad, el sano entretenimiento, el compañerismo, lealtad, el trabajo en equipo, el respeto a la ley la comprensión, la tolerancia, el entendimiento entre las personas y el espíritu de paz y la fraternidad.(p.2)

Se puede inferir que lo expresado en este apartado refleja todo lo contrario a lo observado en el videojuego "San Andreas", y debido a que los niños desde

muy temprana edad imitan lo observado en su entorno, se hace necesario que la exposición de este tipo de juegos sea prohibido tal como lo expresa la reciente Ley, para garantizar la adquisición de valores de convivencia social y así reducir la violencia, tema de gran preocupación hoy en día para la sociedad Venezolana.

De igual forma dicha Ley señala sanciones como multas y cárcel a las que serán sometidas las personas que incumplan lo establecido en ella, tal como lo expresa en su capítulo III artículos trece y catorce.

La Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente (2007) retoma políticas dirigidas a mejorar desde todo punto de vista la protección integral de cada niño y niña en el país, es por esto que en su artículo 78 establece que:

Los y las responsable, trabajadores y trabajadoras de empresas o establecimientos que vendan, permuten o alquilen videos juegos computarizados, electrónicos o cual quiera multimedia, deben cumplir con las regulaciones pertinentes sobre la materia especialmente las referidas a la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de estos bienes. (p.16)

El presente artículo indica que los adultos no permitan el uso de los equipos electrónicos antes mencionados, para controlar en cierta forma el uso de estos que afectan el comportamiento y personalidad de los niños. De igual manera dicha Ley aclara en el artículo 79 Prohibiciones para protección de los derechos de información y a un entorno sano en su apartado (b):

Vender o facilitar de cualquier forma a niños, niñas y adolescentes o exhibir públicamente, por cualquiera de los multimedia existentes o por crearse, libros, revistas, programas y mensajes audiovisuales, información y datos en redes que sean pornográficos, presenten apología a la violencia o al delito, promuevan o inciten al uso del tabaco, sustancias alcohólicas, estupefacientes o psicotrópicas; o

que atenten contra su integridad personal o su salud mental o moral.
(p.17)

Después de lo anterior expuesto, se observa la importancia de que las personas encargadas tomen conciencia y no permitan el uso de estos a menores de edad. A pesar que existen todas estas normas y leyes hay establecimientos comerciales que por la ambición del dinero no les importa la distribución y venta de estos productos a todo tipo de público.

Por lo tanto, se entiende que la situación de los niños, la televisión y los videojuegos no es un asunto fácil de resolver, puesto que requiere en gran medida, la atención de los padres como de toda la sociedad. La siguiente cita ilustra esta situación:

De acuerdo a el Currículo de Educación Inicial (2005) “señala la relevancia de analizar los efectos de los medios de comunicación como mecanismos que orientan el modelaje social” (p.35)

Bandura (2003, citado en el Currículo de Educación Inicial, 2005) en su teoría del aprendizaje social:

Señala la importancia, de analizar los efectos de los medios de comunicación como mecanismos que orienten el modelaje social. Sostiene el investigador que los medios crean imágenes, representaciones, modelos de la realidad, que actúan sobre la persona por lo que, en consecuencia, producen o modifican los procesos cognitivos y los comportamientos. (p.35)

Es evidente entonces que los mensajes transmitidos por los medios de comunicación generan cambios en los comportamientos de los niños, debido a que ellos imitan lo observado tanto en estos como en los adultos de su entorno.

Es oportuno resaltar que en La Constitución de La República Bolivariana de Venezuela (1999) específicamente en el artículo 108, el cual expresa lo siguiente:

Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley. (p.32)

En relación con este último artículo La Carta Magna establece que los medios de comunicación deben ser dirigidos para un bien educativo y no permitir situaciones violentas que se observan en la televisión y videojuegos que pueden producir en los niños sentimientos hostiles y pensamientos agresivos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación se enmarca dentro del enfoque cualitativo no experimental (ex post facto, que significa después de ocurrido los hechos) el cual, según los autores Hernández, Fernández y Baptista (2003) se caracteriza por... "observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos, sin manipular deliberadamente variables" (p.267). El tipo de investigación se apoya en un estudio descriptivo, que permite deducir diversos aspectos de una situación presentada, con el fin que el lector perciba de manera puntual lo que se expresa en palabras. Según Hernández, Op.cit, p.117 "los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis".

Dado que la investigación está dirigida a determinar los comportamientos, y valores presentes en el videojuego "San Andreas" y su posible influencia en los niños de edad preescolar, el estudio descriptivo se apoya en un análisis de contenido a los fines de obtener una mejor visión de los comportamientos realizados por el personaje principal. Según Hernández, Fernández y Baptista (2003) define el análisis de contenido como una técnica para estudiar y analizar la comunicación de una manera objetiva, sistemática, cuantitativa y cualitativa (p.412).

La investigación se desarrolla en dos fases:

I Fase.

Se inicia con la observación directa del videojuego para realizar un análisis descriptivo sobre la presentación física y expresión oral de los personajes tanto el principal como los secundarios y de los escenarios donde ellos se desenvuelven.

II Fase.

Se realiza un análisis de contenido de los comportamientos de los personajes observados en el videojuego. Dicho análisis consiste en una técnica para el estudio, descripción e interpretación que permita conducir a resultados y conclusiones sobre la posible influencia del videojuego mencionado en el comportamiento de los niños en edad preescolar y los valores implícitos en éste.

DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA:

Tal como se expresa en el apartado anterior, la presente investigación se realiza en dos fases, una con el objetivo de hacer un análisis descriptivo y la otra de contenido, todo ello para indagar sobre la posible influencia del videojuego "San Andreas" en los comportamientos de los niños en edad preescolar. Se considera conveniente para este estudio la utilización de dichos análisis toda vez que éstos permiten estructurar, organizar y orientar la investigación. Las fases a ejecutar son:

Fase I.

Observación directa del videojuego por parte de las tesisas involucradas en el estudio, durante 20 horas divididas en 5 días, en una computadora en casa de

una de ellas, con el fin de registrar, describir y analizar los aspectos referidos a la presentación física y expresión oral de los personajes, así como también del escenario en que se presenta el videojuego.

Fase II.

Relacionada con el análisis de contenido el cual según Berelson, citado por Hernández y otros, se rige en 8 pasos:

1. **Selección del universo.** Consiste en la delimitación del tema, indispensable en todo estudio, por ésta razón el universo de ésta investigación lo constituye el video juego "San Andreas".
2. **Determinación de las unidades de análisis.** La unidad de análisis constituye segmentos del contenido de lo que va a ser objeto específico de estudio y se refiere al qué o quién es objeto de interés en una investigación. Para la determinación de esta unidad se realiza una observación directa del video juego, eligiendo como unidad de análisis los comportamientos del personaje principal, siendo éste el de mayor relevancia para el estudio.
3. **Identificación de categorías.** Referidas a los niveles donde serán caracterizadas las unidades de análisis. Como menciona Holsti (1969, citado en Hernández y otros, 2003) "Son las casillas o cajones en las cuales se clasifican las unidades de análisis" (p.416). Con base en esta definición se toma como categorías y subcategorías de la unidad de análisis las que se presentan en la tabla siguiente:

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS
Consumo de sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)	Licor (1.1.1)
	Drogas (1.1.2)
Agresiones Físicas (1.2)	Secuestro (1.2.1)
	Asesinatos (1.2.2)
	Asalto con objetos (1.2.3)
	Asalto sin objetos(1.2.4)
	Golpes (1.2.5)
	Arrollar con vehículos (1.2.6)
Uso de armas (1.3)	Blancas (1.3.1)
	De fuego (1.3.2)
Expresión de respeto a las normas de convivencia (1.4)	Relación con los otros (1.4.1)
	Acatamiento de leyes (1.4.2)

4. Selección de los codificadores. Representados por las personas que asignan las unidades de análisis a las categorías. En el caso de esta investigación los codificadores son las dos tesis involucradas en el presente estudio.

5. **Elaboración de hojas de codificación.** Las cuales contienen las categorías donde los codificadores anotan cada vez que una unidad entra en una categoría o subcategoría. Es por esto que es necesario el diseño de una guía de observación para la unidad de análisis del personaje principal, que facilite el análisis de contenido del video juego "San Andreas".
6. **Efectuar la codificación.** Consiste en contar la frecuencia en que se repiten las categorías. Es decir se observa el videojuego con el fin de enumerar las veces que se repite determinada categoría en un tiempo determinado, utilizando para ello las hojas de codificación elaboradas previamente.
7. **Obtención de los datos de las hojas de codificación.** Radica en vaciar los datos de las hojas de codificación al cuadro de porcentajes con el fin de obtener totales para cada categoría, estos se calculan en base a una regla de tres, de la siguiente manera: se multiplica el total de la frecuencia de cada categoría por el 100% y luego se divide entre el total de la sumatoria de todas las frecuencias.
8. **Realización del análisis de los datos obtenidos en el cuadro de porcentaje.** Luego de obtener los porcentajes se describen e interpretan los comportamientos que presentan mayor frecuencia en el videojuego con el fin de determinar si es posible que este influya en las conductas de los niños en edad preescolar, siendo este el objetivo principal del estudio.

Finalmente vale la pena destacar que tanto el análisis descriptivo como el de contenido, son técnicas muy útiles, pues permite al investigador la obtención de

los datos de manera mas organizada, directa y confiable, facilitando la elaboración e interpretación de los resultados y conclusiones a las que se lleguen, ya que el investigador esta en contacto inmediato con el objeto en estudio.

CAPÍTULO IV

EJECUCIÓN E INTERPRETACIÓN DEL ANÁLISIS DESCRIPTIVO Y DE CONTENIDO

FASE I

5.1.2 Análisis descriptivo

Tal como fue indicado en el capítulo anterior, referente a la fase I que consiste en la realización del análisis descriptivo, en función del personaje principal y los personajes secundarios conformados tanto por la banda aliada y otra contraria a él, así como también las prostitutas, transeúntes y policías que aparecen en el videojuego "San Andreas", de igual manera se toma en cuenta los escenarios en los que ellos actúan. A continuación se presenta la descripción de cada uno de ellos:

Personaje principal. El videojuego se desenvuelve en torno al miembro de una pandilla denominado en el juego Carl Johnson (C.J) que regresa a su casa después de enterarse del asesinato de su madre. A partir de allí comienza la búsqueda del culpable, para ello el jugador atraviesa por una serie de misiones que consisten en asesinar bandas distintas a la que el pertenece. Dicho personaje se caracteriza por ser de piel morena, cabello corto de color negro, de contextura delgada, su rostro en todo momento refleja ser una persona poco amistosa, no se observa algún tipo de sonrisa o estado de ánimo de alegría, tristeza, rabia, miedo, entre otros (ver anexo 1); su modo de caminar es rítmico, colocando sus brazos un poco arqueados al cuerpo; pudiendo saltar, agacharse, correr, trepar, nadar y

escalar (ver anexo 2), funciones que pueden ser controladas por el jugador. En cuanto a su vestimenta, usa una franelilla blanca ceñida a su cuerpo, un "blue jeans" largo colocado más abajo de su cadera dejando ver el orillo de su ropa interior y sus zapatos son deportivos.

Cabe destacar que al avanzar el juego el jugador puede ir modificando la presentación física del personaje principal, en cuanto a: corte de cabello, uso de bigote y barba, cambio de vestuario donde puede incluir otro tipo de piezas tales como: suéter, camisas, pantalones de diferentes colores y zapatos. Así como también puede incluir accesorios como: cadenas, pañoletas, lentes, gorras, pasa montaña, tatuajes y "piercing" (ver anexo 3).

Por otro lado, es importante describir la expresión verbal, que utilizan los personajes la cual se hace en inglés, saliendo los subtítulos en español, y, en menor cantidad, se escuchan claramente algunas palabras obscenas en español cuando los personajes quieren agredir verbalmente a otro. El vocabulario presente en el videojuego, se puede catalogar como vulgar, inadecuado y ofensivo hacia las demás personas.

También es conveniente mencionar la expresión gestual que él usa siendo por medio de ésta que expresa sus emociones, identificándose sólo la rabia y desesperación, éstas pueden ser observadas en diversas acciones del juego no sólo por el protagonista sino también por los

personajes secundarios cuando los roban, golpean y son tropezados por otras personas.

Personajes secundarios. Constituidos por la banda aliada y contraria, las prostitutas, transeúntes y policías:

La banda aliada al protagonista que esta compuesta por la familia de Carl: dos hermanos, una hermana y su novio. Caracterizándose por ser todos de piel morena, de contextura variada, ya que el mayor de los hermanos es gordo, y el resto de la banda delgados. A esto se suma, su vestimenta que se diferencia de una banda a otra, los hombres que conforman ésta utilizan suéteres de color verde con gris y “blue jeans” anchos, zapatos deportivos, gorra con la visera hacia atrás o a un lado y debajo de ésta una pañoleta y lentes. A diferencia de ellos la hermana usa una minifalda con un pequeño “top” color verde que sólo cubre su pecho. Su novio se identifica por la diversidad de tatuajes en sus brazos, lo cual se observa al momento de usar franelilla. (Ver anexo 4).

La banda contraria denominada “Los Ballas”, está conformada solamente por hombres de piel morena, de contextura variada, unos gordos y otros delgados. Su vestimenta se diferencia de la banda de Carl por usar suéteres o franelas de color púrpura, pantalón negro, beis, blanco o púrpura, gorras negras u otro color con la visera de lado y también usan pañoleta y zapatos deportivos. Esta banda se identifica por los colores blanco y púrpura (ver anexo 5). “Los Ballas” se observan en las esquinas de las calles en grupos de tres a cuatro individuos, hablando entre ellos, quienes usan diversas armas al igual que la banda de Carl.

De igual manera, usan automóviles recorriendo las calles de la ciudad, en algunos casos, cuando se ven perseguidos por la policía u otra banda causan daños en ella, generándose enfrentamientos entre estos, donde pueden salir heridos los transeúntes. En líneas generales se observa la presencia de armas no sólo de los que integran la banda de Carl sino también de la contraria.

Las prostitutas personajes que se desplazan de un lado a otro por las calles y avenidas de manera constante, identificándose por su manera de caminar, pues lo hacen de forma sensual. Se caracterizan por su vestimenta que se puede catalogar como exótica, ya que sólo utilizan mini faldas o “shorts” muy cortos con un “brasier” cubriendo únicamente las partes íntimas y también usan botas largas hasta la rodilla y cortas hasta los tobillos (ver anexo 6). Su función primordial dentro del juego es seducir al protagonista diciéndole: “¿Quieres pasar un rato encanto?”. Éste las monta en su carro y las lleva a un sitio aislado para así poder tener sexo con ella. Al producirse esta escena, sólo se ve el movimiento del carro sin dejar ver el acto sexual como tal. Si el protagonista al caminar tropieza con alguna, ésta le puede decir “oye ten cuidado”, o lo puede insultar en español diciendo “baboso” “animal”, y otras palabras obscenas, llegando al extremo de expresar su rabia sacando un puñal e hiriendo a Carl.

Los transeúntes además de las bandas y prostitutas se observan diversas personas con diferentes vestimentas tales como: formal, deportiva y casual, quienes a diferencia de las prostitutas y los integrantes de las bandas, sus características físicas son bastantes diversas encontrándose blancos, negros, morenos y asiáticos, observándose sólo adultos tanto jóvenes como ancianos.

Ellos tienen la función de transitar por las calles de la ciudad, resultando víctimas de robos, maltratos físicos y verbales, atropellos con los carros y asesinados ya sea con armas de fuego, blancas o golpes (ver anexo 7).

Los policías se identifican por su uniforme azul marino, se observan caminando, transitando en patrullas y motos, por las calles, autopistas y avenidas, de igual manera usan helicópteros, portando armas de fuego y rolos de madera. Actúan al momento de presentarse un acto antisocial, persiguiendo a los delincuentes y disparando contra ellos (ver anexo 8). De igual manera existen policías aliados a las bandas convirtiéndose en cómplices de traslado de drogas y de actos delictivos que realizan los delincuentes. Se observó en una ocasión a un policía consumiendo droga mostrando las reacciones que estas provocan.

El escenario. El juego se desarrolla fundamentalmente en escenarios circunscritos a las grandes metrópolis de Estados Unidos, el cual está lleno de colores, con imágenes en tercera dimensión dividiéndose en:

Zonas Urbanas se observan carreteras, autopistas con sus respectivas señales informativas, semáforos, cables de electricidad, postes de alumbrado público, puentes, viaductos, aeropuertos, estacionamientos, zonas industriales, vías ferroviarias, bancos, peluquerías, gimnasios, discotecas, bares, grandes edificaciones, casas, y edificios en construcción, licorerías, restaurantes de todo tipo, plazas con árboles, flores, grama y camineras, también están presentes diversos medios de transporte como carros, buses, camiones, ambulancias, camión de bomberos, máquinas de construcción, motos, aviones, helicópteros,

trenes y bicicletas es decir, todo los medios de transporte propios de las grandes urbes (ver anexo 9)

También se ven “grafitis” (ver anexo 10) y propagandas pegadas en las paredes de los edificios o casas. Dentro de este ambiente urbano se encuentran los puertos con sus playas, barcos, lanchas y guardia costera, así como también se observa en las calles y avenidas transeúntes desplazándose de un lado a otro ya sea caminando por las aceras o manejando autos.

Zonas rurales se caracteriza por ubicarse las casas aisladas unas de otras, donde se observa abundante vegetación, montañas, siembras tanto de alimentos como de drogas, lugares desérticos, no se observan lugares nocturnos, comercio y zonas industriales.

En el escenario tanto urbano como rural está presente el tiempo, que al transcurrir se observa claramente el día y la noche, presenciándose la lluvia, días soleados y noches claras con representación de la luna llena.

Otro elemento resaltante, es el sonido del videojuego donde está presente las cornetas de los carros, música proveniente de distintas emisoras de radio que pueden ser seleccionadas por el jugador o dependiendo del tipo de carro que se robe el personaje, predominando el estilo “rap”. Se destacan los gritos de las personas que son agredidas, no sólo por el protagonista, sino por otras bandas, de igual forma, se escuchan disparos y se observan personas huyendo de estos.

Por último, es importante señalar que cuando se produce una escena de arrollamiento, disparos o golpes a las personas, se observa sangre y, si la víctima

muere, ésta es más abundante simulando el desangramiento del occiso, (ver imagen 11) observándose la presencia de dinero perteneciente a la víctima, que será tomado por el personaje principal para la adquisición de armas, alimentos, compra de casas, entre otros.

5.1.3 INTERPRETACIÓN DEL ANÁLISIS DESCRIPTIVO

Para la realización de la fase I se efectúa la observación directa del videojuego durante 20 horas con el fin de describir a los personajes y el escenario en el cual se desenvuelve el mismo, de donde se derivan los siguientes aspectos:

1. Aspecto cultural. En el videojuego se presenta una cultura diferente a la venezolana, ya que se destacan características distintas como **la vestimenta** un ejemplo de ello es el uso de los pantalones bajos dejando ver el orillo de su ropa interior; **el lenguaje** caracterizado principalmente por el idioma inglés; **presencia física** imponiéndose modelos de corte de cabello, uso de “piercing” y tatuajes; y así como también **grandes metrópolis** identificadas con nombres ficticios tales como: Los Santos, San Fierro y Las Venturas, que representan Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas siendo estas ciudades pertenecientes a los Estados Unidos.

Hoy en día la cultura venezolana ha mostrado cambios, dado que los jóvenes y niños permanecen la mayor parte de su tiempo en presencia de este tipo de videojuegos, así como de programas televisivos presentados a través de los medios de comunicación que muestran culturas de diferentes países. Es decir que actualmente la inscripción de la cultura en los jóvenes y niños es

principalmente audiovisual y corresponde a comportamientos ajenos y/o a culturas foráneas.

2. Situación de género. Es necesario resaltar que los personajes masculinos son quienes realizan todas las acciones y están representados de forma activa y dominadora, donde el papel de la mujer queda en un segundo plano, y su principal función es la prostitución, degradando de ésta manera el sexo femenino como un objeto sexual. Dichas situaciones quedan en contraposición con el papel que juega la mujer venezolana en la realidad, ya que se caracterizan por estar en igual de condiciones que los hombres, pues tienen acceso a todos los cargos laborales, como por ejemplo en la Asamblea Nacional, Corte suprema de justicia, arquitectos, ingenieros, abogados, entre otros.

3. Convivencia familiar. En la familia del personaje principal no se observa en ningún momento la presencia de niños, ésta pertenece a una de las bandas del videojuego, donde todos sus miembros realizan actos delictivos y son quienes incitan a Carl a realizar las misiones necesarias para avanzar. En ningún momento, expresan algún tipo de sentimientos de unión familiar, como por ejemplo manifestación de cariño, respeto, amor, solidaridad y tampoco normas socialmente aceptadas que favorecen la convivencia, ya que la familia es el núcleo fundamental de una sociedad. Por el contrario se observa actos antisociales tales como asesinatos, robos, consumo de sustancias estupefacientes, agresión física, uso de armas blancas y de fuego reforzando la violencia. Tal como lo expresan en la página web Monografías.com (s/a) Hoy en día los videojuegos están basados en contenidos violentas, con escenarios sangrientos y personajes que tienen como

fin culminar una misión o batalla, que este le proponga, sin importar como lo haga, ni el daño que produzca.

4. Vocabulario utilizado. Este se presenta en su mayoría en el idioma inglés por los personajes tanto principal como secundarios, excepto en algunas situaciones cuando el personaje principal tropieza con las prostitutas estas toman una actitud de defensa, insultando y diciendo palabras indecentes y obscenas en el idioma español, lo que demuestra la falta de valores morales en cuanto al trato con otras personas. Ahora bien, se puede inferir que es posible que estas prostitutas sean emigrantes latinas, pues ellas son las únicas personas en el videojuego que hablan en español con insultos, lo que lleva a pensar que posiblemente los fabricantes de este juego quieran mostrar que los latinos son los que se expresan con palabras obscenas. Cabe destacar que estas palabras son escuchadas y entendidas por los niños de edad preescolar que estén en contacto con el videojuego ya que son pronunciadas en el idioma que ellos manejan, en comparación a las demás conversaciones que se expresan en inglés.

5. Actividades laborales. En ningún momento se observa el desarrollo de actividades laborales (excepto de las pocas personas que se encuentran en los restaurantes, "pizzerías", barberías, bancos que son visitadas por el personaje principal) ni escolares. Además, están presentes los edificios en construcción, pero no se ve la presencia de obreros trabajando en éstos, sólo son usados como guaridas para el contrabando de drogas. Los personajes generalmente, se observan caminando por las calles sin un destino definido y, en el caso de las bandas delictivas, permanecen en pequeños grupos conversando y fumando en

las esquinas de la ciudad, lo cual lleva a pensar que la presencia del ocio es la principal actitud de los personajes, tanto principales como secundarios, ya que no realizan ningún tipo de actividad productiva, lo que evidencia una falta de responsabilidad siendo éste un valor y virtud social que favorece al desarrollo de los individuos en su medio y tomando en cuenta, que el trabajo es una actividad que dignifica al hombre y le permite avanzar en la vida para desarrollarse plenamente, se puede inferir que este juego contradice el sentido de lo que es el trabajo.

6. Fomento de estereotipos. Otro aspecto que cobra importancia durante la observación de este videojuego, es el de fomentar los estereotipos raciales, como una forma de discriminar a las personas, ya que los personajes más violentos y de mayor peligrosidad son los de piel morena, reflejando mayormente actitudes hostiles de rivalidad y odio; mientras que los que ejercen el bien son de piel blanca y están representados por los policías y los transeúntes que no pertenecen a ningún tipo de banda y no son prostitutas. De la misma manera incitan al uso de vestimenta distinta a la venezolana, ya que los personajes tienen un estilo de vestir como el ya mencionado en el primer aspecto de este apartado, que es fácil de identificar en los jóvenes actualmente.

7. Diferencias entre zona urbana y rural. Estas se distinguen una de la otra ya que en la urbana se encuentra todo lo relacionado a las grandes metrópolis donde el personaje realiza las misiones, trasladándose libremente de un lugar a otro, así como también se observa la presencia de personas transitando por las calles en comparación con la rural que es utilizada principalmente como guarida del

protagonista para esconder los carros robados, droga y resguardarse de la policía cuando es perseguido, cuando se presenta este escenario se observa las calles solitarias sin transeúntes. Estas dos zonas se asemejan a la realidad en cuanto a lo que se encuentra en estas, por ejemplo en la urbana se encuentran zonas comerciales e industriales a diferencia de la rural que sólo se observa casas aisladas unas de otras y sembradíos.

8. Ambiente. Tal como se nombró en la descripción del escenario se presentan crímenes que pueden ser provocados por el protagonista o personas pertenecientes a otras bandas, aunado a esto la música, gritos y disparos crean un ambiente de tensión, pánico y desesperación, donde la paz y armonía no están presentes. Básicamente, el videojuego se desenvuelve entorno a este contexto, donde los valores socialmente aceptados no se reflejan, por el contrario, están marcados de manera acentuada los comportamientos antisociales o los antivalores.

Fase II

5.2.1 Ejecución de análisis de contenido.

En el siguiente apartado se muestra y explica los resultados obtenidos de la realización del análisis de contenido del videojuego "San Andreas" basado fundamentalmente en los comportamientos del personaje principal, el cual se elaboró a través de la observación directa del videojuego durante 37 horas. Para la realización de éste se utilizó el modelo de análisis de contenido propuesto por Berelson, citado por Hernández, Fernández y Baptista (2003) que consiste en 8 pasos:

1. **Selección del universo.** Se seleccionó el videojuego "San Andreas" como universo.
2. **Determinación de las unidades de análisis.** Se realizó una observación directa del video juego, eligiendo como unidad de análisis los comportamientos del personaje principal
3. **Identificación de categorías.** se tomó como categorías y subcategorías las siguientes:
 - ∞ **Consumo de sustancias estupefacientes y adictivas:** licor y drogas.
 - ∞ **Agresiones físicas:** secuestro, asesinatos, asalto con objetos y sin objetos, golpes, arrollar con vehículos.
 - ∞ **Uso de armas:** blancas y de fuego.
 - ∞ **Expresión de respeto a las normas de convivencia:** relación con los otros y acatamientos de leyes.
4. **Selección de los codificadores.** Representados por las dos tesis involucradas, identificadas como codificador 1 que observó el videojuego por 19 horas y codificador 2 por 18 horas.
5. **Elaboración de hojas de codificación.** Se elaboro en base a las categorías y subcategorías seleccionadas en el paso 3 de este apartado. La cual se muestra a continuación:

Categorías	Subcategorías	Frecuencias	Total
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	Consumo Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)	Licor (1.1.1)	
		Drogas (1.1.2)	
	Agresiones Físicas: (1.2)	Secuestro (1.2.1)	
		Asesinatos (1.2.2)	
		Asalto con objetos (1.2.3)	
		Asalto sin objetos(1.2.4)	
		Golpes (1.2.5)	
		Arrollar con vehículos (1.2.6)	
	Uso de Armas (1.3)	Blancas (1.3.1)	
		De fuego (1.3.2)	
	Expresión de respeto a las normas de convivencia (1.4)	Relación con los demás (1.4.1)	
		Acatamiento de leyes (1.4.2)	

6. **Efectuar la codificación.** Cada codificador observó el videojuego como se explicó en el paso 4, marcando con una raya en la hoja de codificación cada vez que observaba un comportamiento (ver anexo 12) para determinar la frecuencia en que se repiten estos. De donde se obtuvo cinco hojas y un cuadro resumen de las frecuencias por cada codificador. Estos cuadros fueron:

7. Obtención de los datos de las hojas de codificación. estos se calcularon con base a una regla de tres, de la siguiente manera: se multiplicó el total de la frecuencia de cada categoría por el 100% y luego se dividió entre el total de la sumatoria de todas las frecuencias por cada codificador para luego sumar los porcentajes obtenidos de cada uno, tal como se muestra en el siguiente cuadro de porcentajes.

CATEGORIAS	CUADRO DE PORCENTAJES:				
	Codificador 1		Codificador 2		Total
	Frecuencia:	%	Frecuencia:	%	%
1. 1 Consumo de sustancias estupefacientes y adictivas					
(1.1.1) Licor	6	1.44	8	2.15	3.59
(1.1.2) Drogas	4	0.96	3	0.8	1.76
1.2 Agresiones físicas					
(1.2.1) Secuestro	6	1.44	3	0.8	2.24
(1.2.2) Asesinatos	95	22.89	85	22.84	45.73
(1.2.3) Asaltos con objetos	21	5.06	18	4.83	9.89
(1.2.4) Asaltos sin objetos	30	7.22	27	7.25	14.47
(1.2.5) Golpes	85	20.48	80	21.5	41.98
(1.2.6) Arrollar con vehículo	60	14.45	55	14.78	29.23
1.3 Uso de Armas					
(1.3.1) Blancas	28	6.74	23	6.18	12.92
(1.3.2) De fuego	80	19.27	70	18.81	38.08
(1.4) Expresión de Respeto a las normas de convivencia					
(1.4.1) Relación con los demás	0	0	0	0	0
(1.4.2) Acatamiento de Leyes	0	0	0	0	0
TOTAL	415		372		
Horas analizadas	19 horas		18 horas		37 horas

8. Realización del análisis de los datos obtenidos en el cuadro anterior.

Luego de obtener los porcentajes se realizó un cuadro resumen para tener una mejor visión de los comportamientos del personaje principal, que presentaron

mayor frecuencia en el videojuego, con el fin de determinar si es posible que este influya en las conductas de los niños en edad preescolar, siendo éste el objetivo principal del estudio. A continuación se presenta el cuadro resumen:

Comportamientos	Porcentajes
Asesinatos	45.73%
Golpes	41.98%
Uso armas de fuego	38.08%
Arrollar con vehículos	29.23%
Asaltos sin objetos	14.47%
Uso de arma blanca	12.92%
Asalto con objetos	9.89%
Consumo de Licor	3.59%
secuestro	2.24%
Consumo de Droga	1.76%
Relación con los demás	0%
Acatamiento de leyes	0%

De acuerdo al cuadro anterior, el comportamiento que presentó mayor frecuencia en el videojuego es el asesinato con un porcentaje de 45.73%, el cual se observó a lo largo del juego de manera repetida, ya sea por medio de golpes o disparos (armas de fuego), ocupando éstos el segundo y tercer lugar con 41.98% y 38.08%. Seguidamente de los otros comportamientos (arrollar con vehículos, asalto con y sin objetos, uso de armas blancas, secuestro y drogas) que obtuvieron igualmente un porcentaje menor a los anteriores, pero sin embargo, están presentes durante el transcurso del videojuego, catalogándose todos estos

como comportamientos antisociales, tal como se define en el marco teórico que la persona que padece estos comportamientos no le da importancia a las normas sociales, no saben o no pueden adaptarse a ellas, causando daño a los demás por medio de robo, secuestro, maltrato físico o verbal, asesinatos, consumo de sustancias estupefacientes, entre otros. En comparación con la expresión de respeto a las normas de convivencia que no tiene ningún tipo de valoración, dado a que no se observa comportamientos aceptados socialmente.

En efecto se pudo considerar este videojuego de contenido violento o bélico, ya que la mayoría de comportamientos observados en el personaje principal, se basaron en acciones agresivas en las que no existen valores morales necesarios para la convivencia en sociedad. Tal como lo define la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos (2009) específicamente en el artículo 3 como aquellos videojuegos o programas que contienen información o simbolizan imágenes que promuevan o inciten a la violencia o al uso de armas.

5.2.3 INTERPRETACIÓN DEL ANÁLISIS DE CONTENIDO

Es preciso señalar que el videojuego “San Andreas”, se basó en comportamientos antisociales por lo tanto fue considerado de contenido violento (bélico), dado a los comportamientos del personaje principal, los cuales según el análisis de contenido realizado, corresponden a las siguientes categorías:

1. Consumo de sustancias estupefacientes. Se dividió ésta en dos subcategorías, drogas y licor que fueron evidenciadas en el videojuego y que a pesar de que el porcentaje que estos tuvieron, no fue uno de los más altos en la hoja de codificación, son la causa principal de las agresiones físicas para

conseguir las misiones establecidas en el videojuego. La droga de más renombre y que consumen los personajes secundarios es la denominada "crack" la cual es un estimulante derivado de la cocaína que causa adicción considerada una sustancia estupefaciente la cual es definida por Morales (1992)... como sustancias cuya acción química resulta tóxica para el organismo y tiene efectos nocivos para quien los consume... provocando falsas percepciones de la realidad, estimulación, depresión, trastornos del comportamiento, de la función motora y del estado de ánimo.

De lo anterior expuesto se puede inferir, que la presencia y el consumo de esta sustancia adictiva tanto por el personaje principal como los secundarios, provoca los comportamientos antisociales que son presentados en las misiones a lo largo del videojuego.

2. Agresiones físicas. Dentro del videojuego se observó la presencia de diversos tipos de agresiones, destacándose el asesinato y los golpes con mayor frecuencia en comparación con el secuestro, asaltos con y sin objeto y los arrollamientos con vehículos. Estos comportamientos fueron repetidos no solo por el personaje principal sino también por los miembros de las bandas, quienes cometían frecuentemente atropellos a las demás personas, generando un ambiente de tensión y de pánico. En este aspecto se reflejó la agresividad en distintos niveles de intensidad desde golpes hasta ocasionar la muerte a las demás personas, tal como lo expresa Shaffer (1994) "un acto agresivo es cualquier forma de comportamiento que tiene la intención de herir o lesionar a un ser vivo que desea evitar dicho tratamiento" (p.509). Esta puede presentarse en niveles tan graves

que pueden generar comportamientos delictivos que son observados de manera repetida durante el transcurso del videojuego.

3. Uso de armas. Se destacó con mayor frecuencia las de fuego (pistolas, metralletas, bombas, entre otras) y con menor repetición las blancas (cuchillos, rolos, bates, sierras, entre otras) que eran utilizadas generalmente por el personaje principal y los secundarios. Estas armas eran usadas principalmente por el protagonista para cumplir con las misiones asignadas en el videojuego.

Es conveniente resaltar, que en el videojuego no se evidenció ningún tipo de relación familiar favorable que oriente a la adquisición de las normas socialmente aceptadas, sino por el contrario, un ambiente hostil caracterizado por comportamientos antisociales donde estaban estrechamente relacionados los tres aspectos nombrados anteriormente dejando a un lado el respeto que conforma el cuarto aspecto de este análisis.

4. Expresión de respeto a las normas de convivencia. Se dividió en dos subcategorías las cuales son: relación con los demás y acatamiento de leyes, estas no obtuvieron ninguna puntuación ya que en el transcurso del videojuego sólo se observó por parte del personaje principal uso de drogas, licor, comportamientos criminales (matar, robar, secuestrar) la falta de respeto (a los demás ciudadanos y leyes de tránsito), y gran variedad de armas (blancas y de fuego), (ver anexo 13), siendo estos hechos las principales informaciones dadas día a día por los medios de comunicación y peor aun observadas directamente por los niños en su medio social (ver anexo 14). En consecuencia estas acciones

y hechos pueden generar que el niño asuma que estos sean normales y por ende las realice en forma de juego con sus compañeros sin saber lo que esto abarca, dejando a un lado los valores fundamentales para la convivencia en sociedad. Según Casal y Defis (1999) "Los valores marcan nuestras actitudes y conductas, además influyen en nuestro comportamiento, nos permite ser personas, estos son entendidos como positivos que ayudan a optimizarnos". (P.17). es decir que de acuerdo al ambiente en que el niño se desenvuelva determinara la formación de valores o lo contrario a estos los antivalores, siendo estos últimos los únicos que se reflejaron durante la observación directa al video juego.

Aunado a esto, de igual manera los medios de comunicación son agentes transmisores de valores, antivalores, comportamientos violentos y agresivos que son vistos libremente por los niños sin ningún tipo de restricción, ni orientación por parte de los adultos, lo que posibilita que estos vayan aprendiendo y socializándose con estos antivalores y actitudes violentas que promuevan e inciten a los jóvenes a la realización de actos delictivos ya sea por necesidad o por gusto.

Dado que el aprendizaje de los niños en edad preescolar se da principalmente por medio de la observación e imitación, que según Bandura (1969 citado en Grace, 2001) se refiere a la gama de conductas que se aprenden al observar a las demás persona, ya sea conductas socialmente aceptadas como aquellas que no lo son, esto constata lo dicho por Vilera (2004) sobre los juegos electrónicos, donde plantea el efecto que producen estos en la adquisición de información y desarrollo de la personalidad de los niños. Se puede inferir entonces que este tipo de videojuego incida en el desarrollo evolutivo de los niños, tanto en

lo socio afectivo como en lo cognitivo y en lo referente a la adquisición de valores. Para fortalecer dicho aspecto se tomó el experimento realizado por Bandura, Ross y Ross (1963 citado en Grace, 2001) donde explicaron que los niños pueden aprender a manifestar su agresión en una forma particular a partir del comportamiento que ven en los programas de televisión. Es decir que los niños en edad preescolar imitan los comportamientos observados no sólo de las personas de su entorno, sino también de los videojuegos que forman parte de sus actividades diarias.

5.3 Relación entre el videojuego y el comportamiento de los niños considerados en el estudio.

Durante la realización de las prácticas profesionales en el jardín de Infancia Fermín Ruiz Valero, los bachilleres involucrados en el estudio, tomaron notas de lo observado, encontrando que varios niños realizaban comportamientos agresivos. A continuación se muestra parte de los registros donde fueron observadas las acciones de los niños:

Registro 1. (25/03/09)

...al culminar la actividad la docente indicó a los niños que podían ir a los espacios a realizar juegos libres mientras llegaba la hora de recreo, en el espacio de desarmar y construir L. tomó uno de los tacos más largos para imitar un arma de fuego, para disparar a sus compañeros...se presenció una pelea entre M y P porque M no quería compartir los tacos con P, empujándose uno al otro y quitando con rabia los tacos, de igual manera se gritaron groserías...

Registros 2. (01/04/09)

...durante la realización de un dibujo libre M le quito con un arrebato el crayón de sus manos a un compañero sin pedírselo prestado, por lo que el reacciona con rabia gritándole y lanzándole un golpe a M...durante la hora de la merienda A saca un jugo y un ponqué y mientras se lavaba las manos M le quito el jugo y se lo tomo, lo que ocasiono una discusión entre ellos presenciándose golpes y gritos de ambos pares por lo que tuvo que intervenir la docente...

Registro 3. (09/04/11)

...al momento de salir al recreo, se observo que M,P y L se unieron formando dos grupos imitando ser unas bandas delictivas y se correteaban unos a otros por el parque disparándose, golpeándose, etc....

Cabe destacar que estos son una muestra de todos lo registro realizados por las bachilleres.

Para establecer de una mejor manera la relación entre el videojuego analizado y los comportamientos observados en los niños que se consideraron en este estudio se presenta a continuación un cuadro comparativo:

Comportamiento del Personaje principal	Comportamiento de los niños considerados en el estudio
Uso de armas de fuego.	Uso de cualquier objeto para representar un arma de fuego.
Agresiones físicas.	Empujones, golpes y peleas.
Robos.	Toma de objeto de los compañeros sin la solicitud de permiso.
Perteneciente a una banda.	Juegos imitando ser miembros de banda.
Expresión verbal consideradas groseras y soeces.	Expresión verbal con gritos y palabras groseras

En este cuadro, se evidencia que varios de los comportamientos realizados por el personaje principal del videojuego "San Andreas" fueron observados en los tres niños de educación preescolar que se consideraron en este estudio y además pasaban su tiempo jugándolo. Esto permitió inferir, que es posible, que este videojuego tenga influencia en los comportamientos de los niños, constata lo expresado por Petit, Virdó, Zamar y Almada(2006) que estos videojuegos le permiten al niño la posibilidad de identificarse con el personaje.

Con base en lo anterior expuesto se puede afirmar que los niños en edad preescolar imitan comportamientos observados no sólo por los adultos de su entorno, sino también, por lo visto en los medios de comunicación, en este

caso los videojuegos. Tal como lo expresa Palacios (1991 citado en Bassedas y otros, 2002) que los niños aprenden por imitación de lo que ven y viven en su entorno, y de las personas que son importantes para ellos. De igual forma Bandura (1969 citado en Grace, 2001) expresa que:

Todos nosotros aprendemos una amplia gama de conductas al observar e imitar las acciones de las personas que nos rodean. En sus primeros años, los niños aprenden los múltiples aspectos del papel sexual y las expectativas morales de su comunidad. También aprenden a expresar la agresión, la dependencia y la conducta socialmente adecuada, como la de comportar. (P. 40)

Es evidente entonces, que los niños aprenden a través de la imitación de los comportamientos observados, pero el que éste adquiera las normas socialmente aceptadas o no, dependerá de su entorno y los juegos que el niño ejecute.

Resulta oportuno señalar lo expresado por Arvelo (1983) que “El juego es para el niño una actividad fundamental ligada al placer, que le sirve de ejercicio motor, que le permite aprehender la realidad, pero también de recrear esa realidad para contrarrestar las situaciones displacentera que vivencia”. (p.10). En efecto, si el niño pasa la mayor parte de su tiempo jugando videojuegos va a desarrollar una vida sedentaria, limitando así la practica de actividades físicas como el deporte o juegos en la cancha, calle, parque, plaza pública, estacionamiento o sin ir tan lejos en el patio de su casa, donde tradicionalmente pasaban su tiempo libre.

Es importante en este apartado resaltar, que el videojuego “San Andreas” atrapa la atención de los niños dado a que éste le permite a ellos realizar gran variedad de actividades y movimientos que se asemejan mucho a la realidad, apoyado en la gran diversidad de colores, estímulos luminosos y sonoros con

imágenes de acciones violentas, incluyendo cada detalle que conforma una ciudad, cautivando al jugador e incitándolo al uso constante de este juego, al igual de la complejidad de alternativas para jugar, donde se puede pasar mucho tiempo para conocerlo todo y culminarlo. Esto es afirmado por Petit y otros (2006) quienes explican que existen factores que inducen a seguir jugando videojuegos bélicos como son

- ∞ Las imágenes de violencia explícita que resultan atractivas al jugador.
- ∞ La posibilidad de practicar nuevamente el juego hasta conocerlo en sus detalles más íntimos.
- ∞ La conformación de grupos o clanes de juego.
- ∞ El alto nivel de competitividad.
- ∞ La dinámica y velocidad del juego que implica velocidad extrema de reacción en el jugador.
- ∞ Termina y comienza nuevamente el juego.

A lo largo de los planteamientos hechos se desprende, que el uso de los videojuegos de contenido violento no son aptos para la edad de los niños de educación preescolar, ya que puede influir negativamente en la adquisición de comportamientos socialmente aceptados y más aún si no tienen la orientación de adultos.

CAPÍTULO V CONCLUSIONES

Esta investigación se basó en la descripción y análisis de contenido del videojuego denominado "San Andreas" en el que se encontró que es de alto contenido violento, ya que se presencia destrucción de la ciudad, violencia callejera, arrollamiento con carros, entre otras que son bastante frecuentes en el avance del videojuego.

Así pues, al comparar los comportamientos presentados en los tres niños observados en la práctica profesional y los efectuados por los personajes del videojuego analizado, se puede inferir que posiblemente el contacto directo de los niños en edad preescolar con juegos de esta índole, incida considerablemente en la adquisición de antivalores y comportamientos antisociales que son imitados por los niños, siendo éste una característica propia de cómo se da el aprendizaje en los infantes tal como se constato en el marco teórico.

En este sentido, no se puede generalizar que todos los videojuegos sean los únicos causantes de conductas agresivas en los infantes, sino que existen otras causas relacionadas con el ambiente familiar y social que, aunadas al videojuego de contenido violento, inciten a las conductas agresivas de los niños de edad preescolar.

En cambio los juegos recreativos realizados por los niños en espacios libres y en compañía de otros infantes, les permite simultáneamente el desarrollo de los valores humanos como la solidaridad, compañerismo, respeto por el otro, la tolerancia, entre otros, así como también desarrollan su personalidad y habilidades

sociales, estimulando sus capacidades intelectuales, psicomotoras y afectivas, en general, le proporcionan experiencias que le enseñan a vivir en sociedad. Por último se considera esencial el análisis de videojuegos de contenido violento así como también concientizar a los padres, representantes y/o adultos sobre el uso excesivo de éstos por los niños en edad preescolar, que no dejan ningún tipo de enseñanza favorable y, que por el contrario, distancia las relaciones entre pares, causando una ruptura con la vida social, llevándolos a escapar del mundo real e internarse en otro virtual.

RECOMENDACIONES

Por las consideraciones anteriores que determinan la posible influencia de los videojuegos en los comportamientos agresivos y violentos de los niños en edad preescolar, es necesario plantear algunas recomendaciones sobre el uso de estos juegos de contenido violento:

Para los padres:

- ◆ Asegurar que al momento de adquirir los juegos sean adecuados para la edad de los niños y que no sean de contenidos violentos.
- ◆ Establecer un horario que evite que los niños permanezcan tanto tiempo frente al computador.
- ◆ Jugar con los niños los videojuegos para orientarlos en cuanto a las acciones observadas y así aprendan a identificar lo que se debe y no se debe hacer en el mundo social.
- ◆ Estar atentos de las actividades que sus hijos hacen en los ciber y que velen porque los trabajadores eviten en lo posible que los niños menores de edad y adolescentes tengan acceso a este tipo de videojuegos.

Para los docentes:

- ◆ Fomentar durante la hora del recreo juegos recreativos, donde promuevan valores morales a los niños de educación preescolar.

- ◆ Observar durante la jornada las conductas por parte de los niños, en caso de expresar agresión física o verbal conversar con estos y con sus padres para tratar de canalizar este tipo de conductas.

Para los dueños de los centros de venta de los videojuegos:

- ◆ Crear conciencia en cuanto al comercio y distribución de los juegos bélicos a niños y adolescentes, así como también restringir el uso de estos en los ciber.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ∞ Arvelo, L. (1983) **Características de la afectividad del niño preescolar de 3 a 6 años**. Universidad de los Andes Facultad de humanidades y Educación. Mérida.
- ∞ Albornoz, J. (2009, agosto 26) La Asamblea Nacional aprobó ley que prohíbe videojuegos y juguetes bélicos. Panorama, p.3.
- ∞ Barrios, L. (1992). **Familia y televisión**. Venezuela-Caracas: Monte Ávila Editores.
- ∞ Bassedas, E; Huguet T y Sole, I. (2002) **Aprender y enseñar en educación Infantil**. Editorial Grao
- ∞ Carbajal, Y. (2009). **Uso adecuado del Internet en la formación personal y académica de los estudiantes**. Tesis grado Valles de Momboy.
- ∞ Casal, E. y Defis, O. (1999). **Educación Infantil y Valores**. Bilbao: Desclée de Brouwer
- ∞ Cerda, H (1991) **Los elementos de la investigación**. Santa fe de Bogotá: El Bicho.
- ∞ Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999) **Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela**. Caracas: distribuidora escolar, s.a.
- ∞ Fabelo, J. (2001) **Los Valores y los desafíos actuales**. México: BUAP.
- ∞ Frisancho, S. (2001) **Educación y Desarrollo Moral**. Ministerio de

Educación del Perú GTZ-KFW. Lima, Perú.

- ∞ Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela (2009). **Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos**. Caracas Venezuela.
- ∞ Grace, G (2001) **Desarrollo psicológico**. Narcea, s.a. de ediciones.
- ∞ Hernández, S; Fernández C y Baptista L. (2003). Metodología de la Investigación. México: Mc. Graw Hill.
- ∞ Ley orgánica para la protección de niños, niñas y adolescentes (2007) Gaceta oficial N° 5.859 extraordinario. Caracas: Dabosan, C.a.
- ∞ Ministerio de Educación, (2005) **Currículo de Educación inicial**. Caracas: grupo Didáctico 2001, C.A
- ∞ Morales (1992) **Puericultura**. Caracas.
- ∞ Mussen, (1973) **Desarrollo de la personalidad del niño**. México: trillas.
- ∞ Petit,C. Virdo, E. Zamar M. y Almada, I. (2006) **La generación tecno cultural Adolescentes. El uso de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías**. Córdoba: Encuentro grupo editor.
- ∞ Puentes, Y. (1955) **Ludotecas Espacio de recreación y aprendizaje**. Mérida: Editorial La escarcha.
- ∞ Rokeach, M. (1973). Los Valores de la Naturaleza Humana. New York: Free Press.
- ∞ Savater, F. (1997) **El Valor de Educar**. Barcelona: Ariel, S.A

- ∞ Shaffer, D. (1994) *Psicología de l desarrollo infancia y adolescencia*. Thomson.
- ∞ *Técnicas de documentación e investigación I* (1992). Universidad Nacional abierta. Caracas –Venezuela.
- ∞ Valera, E. y Gonzalez, Z. (2002). **Influencia de las comiquitas televisivas en la expresión grafica del niño en edad preescolar.**
- ∞ Vander (1986) **Manual de psicología social**. Barcelona: Paidos.
- ∞ Vilera, A (2004) **Juegos electrónicos: Retos a los procesos educativos y pedagógicos**. *Acción pedagógica* 13(2), 212-215.

REFERENCIAS ELECTRONICAS

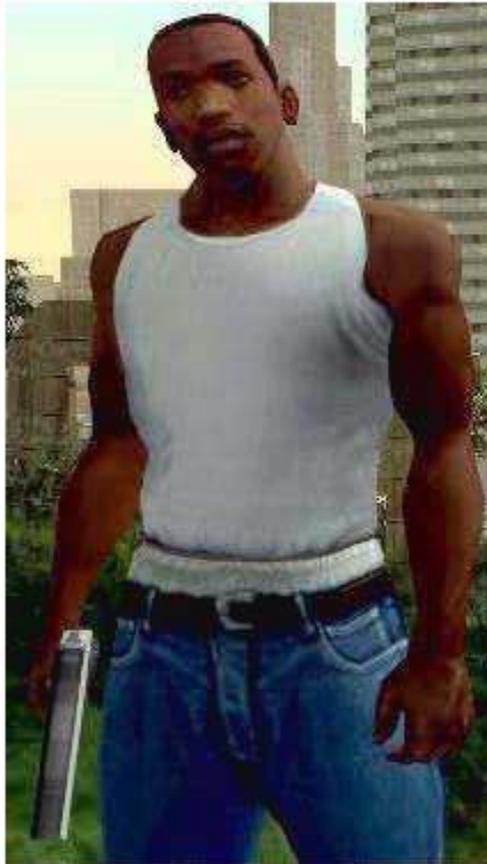
- ∞ Balerdi F. (s/f). **Videos Juegos y educación**. Extraído el 02 de agosto de 2010 de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm.
- ∞ Boixadós, S. (2005) **Armas para jugar? Juego y educación**. Extraído el 15 septiembre 2010 de http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elglobo-rojo/piedra/2005_07/05.asp.
- ∞ Cesarone, B (2000) Extraído el 02 de mayo del 2009 de <http://www.ericdigests.org/2001-3/videos.htm>

- ∞ Historia de los videojuegos (s/f) Extraído el 15 de noviembre del 2010 de (http://www.rinconsolero.com/Rinconsolero.V2/historia_de_los_videojuegos.htm)
- ∞ Influencia de los videojuegos (s.f.) Extraído el 25 mayo 2009 de [Http.www.foroswebgratis.com/foroinfluencia-de-los-juegos-de-videos-108526htm-28k](http://www.foroswebgratis.com/foroinfluencia-de-los-juegos-de-videos-108526htm-28k)
- ∞ Lavilla F. (2010) **Los video juego y los niños**. Extraído el 18 octubre 2010 de <http://www.cun.es/areadesalud/tu-salud/cuidados-en-casa/los-videojuegos-y-los-ninos/>
- ∞ Martínez, Y. (2004) la televisión condiciona incluso el comportamiento de los niños de niños de un año. Extraído el 20 febrero 2011 de <http://www.comminit.com/es/node/149936/37>.
- ∞ Personalidad antisocial. (s/f) Extraído el 01 de mayo del 2011 de <http://www.estudiagratis.com/cursosgratis-online-transtorno-personalidad-antisocial-curso-32053.html>
- ∞ RODRIGUEZ, G. (s/F) Extraído el 27 de junio del 2009 de <HTTP://WWW.MONOGRAFIAS.COM/TRABAJOS16/VIDEO-JUEGOS/VIDEOS-JUEGOS.SHTML?MONOSEATCH>

Anexos

Anexo 1

Carl Johnson (personaje principal)



Anexo 2

Acciones del protagonista principal



Anexo 3

Familia del personaje principal



Anexo 4

Banda los Ballas



Anexo 5

Prostitutas



Anexo 6

Atropellos



Anexo 7

Policias disparando



Anexo 8

Escenario



Anexo 9

Graffiti



Anexo 10

Personaje desangrándose



Anexo 11

Cuadros de codificadores

Codificador 1

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 04 /02/2011

Duración: 3 horas

Categorías	Subcategorías	Frecuencias	Total	
	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	I	1
		Drogas (1.1.2)	0	0
	<u>Agresión Física:</u> (1.2)	Secuestro (1.2.1)	I	1
		Asesinatos (1.2.2)		16
		Asalto con objetos (1.2.3)	II	2
		Asalto sin objetos(1.2.4)		5
		Golpes (1.2.5)		19
		Arrollar con vehículos (1.2.6)		8
	<u>Armas</u> (1.3)	Blancas (1.3.1)	III	3
		De fuego (1.3.2)		16
	<u>Respeto</u> (1.4)	Ciudadanos (1.4.1)	0	0
		Leyes de transito (1.4.2)	0	0

Codificador 1

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 12/02/2011

Duración: 2 horas y media

Categorías	Subcategorías	Frecuencias	Total	
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	I	1
		Drogas (1.1.2)	I	1
	<u>Agresión Física: (1.2)</u>	Secuestro (1.2.1)	I	1
		Asesinatos (1.2.2)	IIIIIIIIII	11
		Asalto con objetos (1.2.3)	IIII	4
		Asalto sin objetos(1.2.4)	IIII	4
		Golpes (1.2.5)	IIIIIIIIIIIIIIIIIIII	14
		Arrollar con vehículos (1.2.6)	IIIIII	6
	<u>Armas (1.3)</u>	Blancas (1.3.1)	III	3
		De fuego (1.3.2)	IIIIIIIIIIIIIIIIIIII	15
	<u>Respeto (1.4)</u>	Ciudadanos (1.4.1)	0	0
		Leyes de transito (1.4.2)	0	0

Codificador 1

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 20/02/2011

Duración: 4 horas

Categorías	Subcategorías		Frecuencias	Total
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	I	1
		Drogas (1.1.2)	II	2
	<u>Agresión Física: (1.2)</u>	Secuestro (1.2.1)	II	2
		Asesinatos (1.2.2)		21
		Asalto con objetos (1.2.3)		5
		Asalto sin objetos(1.2.4)		7
		Golpes (1.2.5)		13
		Arrollar con vehículos (1.2.6)		14
	<u>Armas (1.3)</u>	Blancas (1.3.1)		6
		De fuego (1.3.2)		16
	<u>Respeto (1.4)</u>	Ciudadanos (1.4.1)	0	0
		Leyes de transito (1.4.2)	0	0

Codificador 1

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 21/02/2011

Duración: 5 horas

Categorías	Subcategorías		Frecuencias	Total
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	III	3
		Drogas (1.1.2)	I	1
	<u>Agresión Física: (1.2)</u>	Secuestro (1.2.1)	I	1
		Asesinatos (1.2.2)		21
		Asalto con objetos (1.2.3)		5
		Asalto sin objetos(1.2.4)		7
		Golpes (1.2.5)		21
		Arrollar con vehículos (1.2.6)		17
	<u>Armas (1.3)</u>	Blancas (1.3.1)		9
		De fuego (1.3.2)		17
	<u>Respeto (1.4)</u>	Ciudadanos (1.4.1)	0	0
		Leyes de transito (1.4.2)	0	0

Codificador 1

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 28/02/2011

Duración: 4 horas y media

Categorías	Subcategorías	Frecuencias	Total	
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	0	0
		Drogas (1.1.2)	0	0
	<u>Agresión Física:</u> (1.2)	Secuestro (1.2.1)	I	1
		Asesinatos (1.2.2)		26
		Asalto con objetos (1.2.3)		5
		Asalto sin objetos(1.2.4)		7
		Golpes (1.2.5)		18
		Arrollar con vehículos (1.2.6)		15
	<u>Armas</u> (1.3)	Blancas (1.3.1)		7
		De fuego (1.3.2)		16
	<u>Respeto</u> (1.4)	Ciudadanos (1.4.1)	0	0
		Leyes de transito (1.4.2)	0	0

Codificador 2

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 19/02/2011

Duración: 3 HORAS 30 MINUTOS

Categorías	Subcategorías		Frecuencias	Total
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	I	1
		Drogas (1.1.2)	0	0
	<u>Agresión</u> <u>Física:</u> (1.2)	Secuestro (1.2.1)	0	0
		Asesinatos (1.2.2)	■■■■■■■■ ■■■■■■■■	20
		Asalto con objetos (1.2.3)	II	2
		Asalto sin objetos(1.2.4)	III	4
		Golpes (1.2.5)	■■■■ ■■■■	12
		Arrollar con vehículos (1.2.6)	■■■■■■■■	10
		<u>Armas</u> (1.5)	Blancas (1.5.1)	III
	De fuego (1.5.2)		III	3
	<u>Respeto</u>	ciudadanos	0	0
		Leyes de transito	0	0

Codificador 2

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 20/02/2011

Duración: 2 HORAS 30 MIUTOS

Categorías	Subcategorías		Frecuencias	Total
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	I	1
		Drogas (1.1.2)	I	1
	<u>Agresión</u> <u>Física:</u> (1.2)	Secuestro (1.2.1)	I	1
		Asesinatos (1.2.2)		10
		Asalto con objetos (1.2.3)		3
		Asalto sin objetos(1.2.4)		5
		Golpes (1.2.5)	 	20
		Arrollar con vehículos (1.2.6)	 	20
	<u>Armas</u> (1.5)	Blancas (1.5.1)		6
		De fuego (1.5.2)		10
	<u>Respeto</u>	ciudadanos	0	0
		Leyes de transito	0	0

Codificador 2

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 05/03/2011

Duración: 4 HORAS

Categorías	Subcategorías		Frecuencias	Total
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	III	3
		Drogas (1.1.2)	I	1
	<u>Agresión</u> <u>Física:</u> <u>(1.2)</u>	Secuestro (1.2.1)	II	2
		Asesinatos (1.2.2)	IIIIIIIII IIIIIIIII	20
		Asalto con objetos (1.2.3)	IIII	5
		Asalto sin objetos(1.2.4)	IIII	6
		Golpes (1.2.5)	IIIIIIIII IIIIIIIIIIIIIIIII	25
		Arrollar con vehículos (1.2.6)	IIIIIIII	10
		<u>Armas</u> (1.5)	Blancas (1.5.1)	IIII
	De fuego (1.5.2)		IIIIIIIIIIIIIIIII IIIIIIIII	25
	<u>Respeto</u>	ciudadanos	0	0
		Leyes de transito	0	0

Codificador 2

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 12/03/2011

Duración: 3HORAS

Categorías	Subcategorías		Frecuencias	Total
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	II	2
		Drogas (1.1.2)	I	1
	<u>Agresión Física: (1.2)</u>	Secuestro (1.2.1)	I	1
		Asesinatos (1.2.2)	IIIIIIIII IIIIIIIII	20
		Asalto con objetos (1.2.3)	IIII	4
		Asalto sin objetos(1.2.4)	IIII	5
		Golpes (1.2.5)	IIIII IIIII	10
		Arrollar con vehículos (1.2.6)	IIIII IIIII	10
		<u>Armas (1.5)</u>	Blancas (1.5.1)	IIII
	De fuego (1.5.2)		IIIIIIIIIII IIIIIIIIIII	15
	<u>Respeto</u>	ciudadanos	0	0
		Leyes de transito	0	0

Codificador 1

Material a analizar: Videojuego "San Andreas"

Fecha: 13/03/2011

Duración: 5 HORAS

Categorías	Subcategorías	Frecuencias	Total	
C O M P O R T A M I E N T O S (1)	<u>Sustancias estupefacientes y adictivas (1.1)</u>	Licor (1.1.1)	I	1
		Drogas (1.1.2)	0	0
	<u>Agresión Física: (1.2)</u>	Secuestro (1.2.1)	0	0
		Asesinatos (1.2.2)	 	15
		Asalto con objetos (1.2.3)		4
		Asalto sin objetos(1.2.4)		7
		Golpes (1.2.5)	 	13
		Arrollar con vehículos (1.2.6)	 	10
		<u>Armas (1.5)</u>	Blancas (1.5.1)	
	De fuego (1.5.2)		 	17
	<u>Respeto</u>	ciudadanos	0	0
		Leyes de transito	0	0

Anexo 12

Armas blancas y de fuego



Anexo 13

Imagen de periódico



Foto de Enrique Rivera. Diario Frontera. Sucesos, p12. De 30 marzo del

2011