Centro Educativo Jean Piaget

**El Efecto de los Videojuegos en los Jóvenes**

**Calificación: 8**

**Pregunta de investigación y resumen: 1.5/2**

**Introducción: 1/1**

**Marco Teórico: 2.25/3**

**Discusión y conclusiones: 2.25/3**

**Formato: 1/1**

Andrés Tarango Hernández

TMI

4020

10 / 05 / 2019

Índice:

Introducción ----------------------------------------------------------------------------------- 1

Marco Teórico -------------------------------------------------------------------------------- 2

Abstracto --------------------------------------------------------------------------------------- 6

Discusión --------------------------------------------------------------------------------------- 6

Conclusión -------------------------------------------------------------------------------------- 8

Bibliografía -------------------------------------------------------------------------------------- 9

Introducción:

Hoy en día vivimos en un mundo donde la tecnología ya es parte vital de la vida y esto se ve más en los jóvenes que están en contacto directo con ella. La tecnología a cambiado nuestra forma de vida y de entretenimiento. Los niños y adolescentes pasan sus tiempos de ocio de manera diferente de cómo se hacía antes. Los videojuegos son muy populares y como cualquier cosa que gane atención no le han faltado polémicas. Esto ha puesto en duda varios aspectos de los videojuegos y sus efectos.

Pregunta de investigación:

¿Cuáles serán los posibles efectos del uso continuo de videojuegos en las personas, especialmente jóvenes de hoy en día y en el caso de que sean negativos cual sería una posible solución a este posible problema?

Objetivos:

Objetivo general: Analizar el uso continuo de los videojuegos por parte de los jóvenes y sus posibles consecuencias ya sean negativas o positivas y exponer las razones por las cuales esos efectos son producidos y si se pudieran producir algún efecto diferente.

Objetivos específicos:

1. Exponer los efectos más comunes de los videojuegos en los jóvenes
2. Ver cuáles son las causas de dichos efectos y por que
3. Analizar los posibles usos de los videojuegos

Justificación: los videojuegos han sido parte de polémicas muchas veces lo cual ha llevado a que mucha información falsas y mitos lo cual les ha dado mala fama y los ha puesto bajo un solo punto de vista. El siguiente trabajo pretende analizar dicha información para descubrir cuál es verdadera o solo un mito.

Marco teórico:

* Videojuegos

Un videojuego es un software creado para el entretenimiento y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; estos dispositivos electrónicos pueden ser una computara, una maquina árcade, una videoconsola, un teléfono móvil y son conocidos como “plataformas”. Aunque usualmente el término de video en la palabra videojuego se refiere en si a un visualizador de gráficos pasterizados. Por tal motivo entendemos por videojuegos todos aquellos juegos digitales interactivos, independiente de su soporte.

A los dispositivos de entrada usados para manipular un videojuego se les conoce como controlador y varía dependiendo de lo que se trata la plataforma. Por ejemplo, un controlador de consola podía únicamente consistir de un botón y una palanca o de una docena de botones y más de una palanca.

Los primeros juegos informáticos hacían uso de teclado para llevar a cabo una interacción e incluso se necesitaba que el usuario adquiriera una palanca por separado que tenía un botón como mínimo. Los juegos de computadora modernos permiten y en algunos casos exigen que el usuario use un teclado y un ratón (mouse) de forma simultánea.

Los videojuegos usan otras maneras de realizar la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otros tipos de feedback se prestan como periféricos ópticos que producen una vibración o realimentación de fuerza, con la manifestación de vibraciones cuando se intenta simular la realimentación de fuerza.

Los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el video jugador puede controlar a uno o varios personajes junto con el entorno para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas. Se interactúa mediante la visualización del videojuego a través de un dispositivo de salida de video como podría ser un televisor, un monitor o un proyector, y en los que el programa va grabado en cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos, tarjetas de memoria especiales para videojuegos o en línea. Algunos son de bolsillo. La enorme popularidad alcanzada por estos videojuegos a finales de la década de 1970 ha dado su origen a una importante industria.

La industria de los videojuegos surgió con fuerza en Estados Unidos, Europa y Austria con la llegada de pong y otros videojuegos muy sencillos a finales de la década de 1970 y se extendió rápidamente por todo el mundo. Tras alcanzar un crecimiento espectacular a lo largo de la década de 1980, la industria japonesa se lanzó a perfeccionar y desarrollar la tecnología de videojuego introduciendo videojuegos tan populares como Súper Mario Bros.

Video jugador es el individuo que participa en el juego de los videojuegos completándolos parcial o totalmente. Estos se dividen en tres grupos:

* Gamers: Estos presentan al grupo de jugadores experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en gustos en cuanto géneros y tipos de plataformas. Además, es un consumidor de los productos que ofrecen en el mercado de los videojuegos.
* Casuales: este pertenece al grupo de jugadores no tradicionales, estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, árcade y juegos sociales. Por lo general no suele estar tan informado por las novedades dentro del mundo de los videojuegos.
* Progamer: es un jugador profesional que lucra participado en campeonatos oficiales ya sean nacionales o mundiales. También trabajan en la trasmisión de juegos en directo o en video por medios de internet o desarrollo de videojuegos.

Los videojuegos son creados por desarrolladores desde los años 80. Antes eran principalmente equipos pequeños o personas individuales. Hoy en día el desarrollo de un videojuego normalmente consiste en un gran equipo de profesionales compuesto por desarrolladores, diseñadores gráficos, la dirección artística, programadores, músicos y otros técnicos. Todos estos son dirigidos por productores. Un videojuego puede ser creado relativamente rápido el problema es el costo de publicación. Los desarrolladores deben crear un juego en un juego en tiempo específico para las grandes productoras pueden desarrollar la correspondiente campaña publicitaria.

Los videojuegos, como las multimedia, pueden categorizarse en géneros basados en diversos factores como el método de jugar, tipo de objetivo entre otros. Los videojuegos se pueden clasificar más fácilmente por géneros según las diferentes técnicas de entretenimiento. Como la producción de videojuegos ha aumentado al paso de los años ha mejorado la calidad de los efectos visuales y los argumentos, la demanda de más talento creativo ha conducido a los artistas de las empresas de videojuegos a que busquen nuevas maneras.

En muchos videojuegos se da el fenómeno de la combinación entre diversos géneros Éstas categorías son las más claramente identificadas:

* Estrategia: donde el jugador controla una civilización, avatar o héroe desde un punto inicial a partir del cual va desarrollándose. El objetivo es generalmente la victoria sobre otra civilización también en desarrollo, mediante la supremacía en el ámbito militar, territorial, económico.

Estos a su vez se pueden dividir en más categorías: - Estrategia en tiempo real (RTS), Estrategia por turnos (TBS), Multijugador Online Arena de Héroes (MOBA)

* Acción: en el que se controla un personaje, habitualmente en primera persona usando diferentes capacidades físicas y habilidades combativas. Estos juegos suelen seguir una trama lineal o múltiple en un patrón de acción continua.
* Aventura: son los que consisten en el desarrollo de una historia en la que se han de desentrañar misterios de un mundo ficticio mediante la interacción de sus personajes.
* Rol: son los que controlan un personaje normalmente en tercera persona y usar diversas capacidades físicas, habilidades y capacidad militar. Se persigue un objetivo según el desenvolvimiento de una trama lineal o múltiple. El personaje va evolucionando y ganando habilidades en función de la experiencia obtenida.
* Velocidad: donde se controla un vehículo con la intención de llegar a una meta o participar en una persecución.
* Simulación: en el que se controla un vehículo con la intención de conseguir un objetivo determinado.
* Deportes: en el que se controla un jugador o un equipo con el objetivo de hacerlo ganar un partido.
* Puzzul: en el que un jugador debe resolver una situación usando la lógica, estrategia, reconocimiento de patrones, resolución de secuencias.
* Musicales: donde el jugador se convierte en un músico, cantante o el juego se base en baile

Abstracto

Los videojuegos están llenos de controversia y de los dos lados hay argumentos a favor y en contra realizados por estudios que muestran las consecuencia de las posible adicción y los beneficios de jugar videojuegos.

Discusión:

Los videojuegos son un método de entretenimiento muy popular hoy en día los cuales tienen una gran cantidad de controversia de todos los tipos que hay. Desde el contenido extra, inclusión en los videojuegos, si es bueno y malo, las microtransaciones y el tema de este documento las consecuencias de jugar videojuegos.

Esta controversia, discusión lleva activa desde el primer videojuego hasta el día de hoy con cada nuevo videojuego que salga o que se vuelva viral. Hay argumentos y a favor del daño de los videojuegos y en contra, defendiéndolos. Algunos con sentido y fuentes confiables de los dos lados y otros que son una tontería sin sentido.

En mi opinión los videojuegos no son dañinos mínimo no a gran escala pero lo que importa mas no es mi opinión sino la evidencia, la investigación y base de eso generar una conclusión coherente.

De acuerdo a Tomas Ortiz Alonzo un psicólogo de la universidad complutense de Madrid en desarrolloinfantil.net los videojuegos son muy capases de generar adición. Gracias a la estructura de repetición y recompensa los videojuegos pueden generar una adicción bastante fuerte que domina la vida del niño en varios aspectos de su vida ya sea social, emocional y familiar.

Según psicologíaymente.com la adición a los videojuegos es el uso diario de amenos cuatro horas e ignorar totalmente las actividades y responsabilidades diarias. También indica que entre los síntomas se encuentran:

* Aislamiento social – el uso excesivo de los videojuegos puede causar la separación de la vida social y causar un aislamiento o que el mismo aislamiento que cause la adición
* Mal rendimiento académico – Los videojuegos pueden causar que la persona decida ignorar las responsabilidades de la escuela
* La pérdida de tiempo – El hecho de juagar videojuegos causa que se pierda la noción de tiempo y que no se puedan realizar otras actividades.
* Problemas de ira – los videojuegos pueden causar ira al encontrar algún obstáculo al jugar o para poder jugar.

También propone formas de evitar la adicción como:

* Limitar la compra de videojuegos
* Realizar varios pasatiempos extra
* La limitación de tiempo de juego

Pasando al otro lado de la discusión son las ventajas de jugar videojuegos

La página de noticias.universia.net.mx público un estudio realizado por Oxford con 5000 niños de 15 años. Se afirma en el estudio que los niños se dividieron en tres grupos uno el cual jugaba menos de una hora, otro de una a tres horas y el último más de tres. Los resultados muestran que no hay unas señales de efectos nocivos hasta el tercer grupo.

También se muestran beneficios del uso de videojuegos:

* Aumento de materia gris
* Aumento de habilidad motora
* Aumento de inteligencia
* Ayuda a la toma de decisiones
* Uso en el ambiente educativo

Conclusión:

En conclusión los videojuegos no son buenos ni malos las consecuencias malas se dan por el uso excesivo ya que también se encuentran varios beneficios

Bibliografía:

<https://www.ecured.cu/Videojuego>

<http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/como-afectan-los-videojuegos-a-los-ninos-y-adolescentes>

<https://psicologiaymente.com/clinica/adiccion-a-videojuegos>

<http://noticias.universia.net.mx/educacion/noticia/2015/10/08/1132146/6-beneficios-jugar-videojuegos-segun-ciencia.html>

Nombre del sitio web (año de la publicación) Nombre del artículo o entrada citada. “Recuperado de:” copias la liga.