

Análisis del contenido visual de juegos virtuales

por Germania Nolivos

Fecha de entrega: 31-ago-2019 10:20p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1165738936

Nombre del archivo: Tesisn_Ana_lisis_del_contenido_visual_de_juegos_virtuales.docx (101.74K)

Total de palabras: 5963

Total de caracteres: 33515

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se dirige en desarrollar un marco teórico a un nivel de investigación descriptiva con un diseño documental, cuya temática general es análisis del contenido visual de juegos virtuales y su incidencia en el desarrollo social en niños de 5 a 12 años de la Ciudad de Milagro. La línea de investigación se relaciona estratégicamente entre comunicación, educación y comunidad que sirve de base para el inicio investigativo.

La civilización visual se expone en el ámbito de la búsqueda de varias disciplinas, además considera el alcance de la ciencia a partir de diferentes perspectivas. Es indispensable observar la apariencia de la Tic de forma general, en referencia al lapso del tiempo.

El individuo cambia sus conocimientos de acuerdo a su entorno, del cual es requerida firmemente las ciencias aplicadas, esta conlleva a los niños en no desarrollar su nivel académico, sin embargo, la consecuencia se desarrolla negativamente por cuanto se reclaman las variaciones generales, mediante la enseñanza que es incorporada con el entretenimiento entre el usuario y la tecnología.

Por cuanto ello, al proponer la actual indagación, la centramos en algunas presencias de los pasatiempos de los niños que les gusta y los entretiene; puesto que implantamos antecedentes mediante la evolución de la ciencia y contribuir dentro del avance escolar, asignándolo en métodos determinados, codificado en evaluación a causa de la relación, se realiza principalmente o en gran parte del hogar.

En resultado, nos interesó el proyecto ya que, si bien se tienen suficientes evidencias para acceder el resultado del pasatiempo de los videojuegos, existen todavía numerosas preguntas que son: ¿Cuál es la enseñanza que adquiere los niños? ¿Es incierto alguna inspección o vigilancia? ¿Hay relación en el progreso estudiantil? ¿causa consecuencias exactas de las variantes del conocimiento? o ¿Perjudica en su rendimiento académico?

El trabajo se desarrollará en cinco partes, las cuales se indican a continuación:

Capítulo I: Comprende la descripción, la sistematización, el objetivo general y los específicos del problema, que son las metas propuestas a alcanzar, conjuntamente con su debida justificación son los motivos y razones que se plantean para la ejecución de la investigación documental descriptiva.

Capítulo II: Se describe el marco teórico, con los antecedentes de la investigación, antecedentes históricos, bases teóricas, definiciones, que aportan con el proceso investigativo descriptivo y el desarrollo del problema.

Capítulo III: Se describe la metodología que se utilizó en el proyecto de investigación, con sus tipos de investigación, técnica, información y sus fuentes, que aportan para el desarrollo del problema de la investigación documental.

Capítulo IV: Demostramos el desarrollo del problema investigativo de los objetivos específicos, conociendo sus elementos que conforman el contenido visual de los videojuegos y su incidencia en el desarrollo social en la ciudad de Milagro.

Capítulo V: La conclusión del desarrollo de los objetivos de investigación con los elementos teóricos del tema análisis del contenido visual de juegos virtuales y su incidencia en el desarrollo social en niños de 5 a 12 años de la Ciudad de Milagro.

“El juego infantil es un recurso natural inagotable que permanece dentro de cada persona y que estará a su disposición siempre que lo necesite. Sin embargo, es un pozo que requiere llenarse en pocos años, y la calidad del juego que se deposite será la que alimentará ese valioso recurso durante toda la vida”

Tina Bruce.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿De qué manera los juegos virtuales interfieren en el desarrollo social de niños de 5 a 12 años en la ciudad de Milagro?

1.1 Formulación del Problema

En los video juegos se empieza a consolidar como un tema clave en la investigación social en comunicación, a partir del estado motivacional dentro del ambiente de los juegos.

El descubrimiento de los juegos virtuales en su primer instante como los Nintendo u otros juegos parecidos, hacen que los niños crezcan de manera completamente diferente, puesto que pueden alcanzar un resultado estimulante dentro del ámbito educativo, fomentando la creatividad con un fin pedagógico que posea un control con principios justificativos loables.

“De manera que los videojuegos pueden llegar a ser creados con fines pedagógicos y/o terapéuticos, y también existen otros tipos de juegos con argumentos y desarrollos faltos de principios, que justifiquen cualquier medio para lograr la finalidad del juego, por muy poco loables que sean estos.” (Baquero Gil, 2008)

Por tal motivo es indiscutible que actualmente existen diferentes tipos de entretenimiento en particular ya que los video-juegos , a través del progreso de la tecnología, se convierte en los atributos más usuales en estos tiempo al buscar un constante entretenimiento; así mismo, de repercutir en el carácter y conducta de los usuarios, obligados a que luego de ciertos tipos de entretenimiento, tiendan a copiar los personajes que desafían el contexto de forma inapropiada en la juventud que utiliza este arquetipo de distracción.

Sistematización del Problema

¿Cómo afecta los video juegos en la conducta de los niños?

¿Cuál es la productividad escolar que presentan ellos?

¿En qué manera afecta el desarrollo psicosocial con el uso de los video-juegos?

¿Cuál es el nivel de mejoramiento por la influencia de los videos juegos a través del desarrollo académico de los niños?

OBJETIVOS:

Objetivo General

Establecer la influencia que tiene el contenido del video-juego en la formación de niños por medio de un ligero análisis para determinar la conducta que presentan los infantes de la ciudad de Milagro.

Objetivo Especifico

- Identificar la aplicación de juegos electrónicos que usan constantemente los infantes en ciudad de milagro.
- Conocer que aporte tiene los juegos electrónicos en el aprendizaje.
- Demostrar qué impacto tienen los juegos electrónicos en el desarrollo de los estudiantes.

JUSTIFICACIÓN:

¹ El presente trabajo de investigación sobre la influencia de los video-juegos en la conducta social de los niños de la ciudad de Milagro, se justifica por el hecho de que los problemas a nivel mundial son las adicciones que se desarrollan en las aulas o en los hogares distorsionados siendo principal motivo de distracción de niños y jóvenes por estar inmerso, a un mundo virtual, a cortas edades.

Por otra parte, esa forma de interactuar, solos o en sociedad online, pueden ocasionarles trastornos de disciplinas reduciendo sus actividades académicas llegando a convertirse en personas monótonas.

Es por ello que se debe tener en cuenta que se pueden valorar los videojuegos por el contenido de los mismos y saber si es adecuado para la edad del niño para que sirva como una contribución y ayude a explotar las habilidades con las que cuenta y desarrollar otras que no tiene.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Antecedentes Históricos

“En la década de 1980 dejó un saldo negativo en cuanto a la representación del Paleolítico en el videojuego. Un agudo anacronismo, un desinterés por la realidad del momento a representar, una inclusión de discursos y relatos contemporáneos, la occidentalización de los personajes y la glorificación de la violencia y la irracionalidad como elementos característicos de sus personajes priman sobre cualquier otro aspecto.” (Gallardo, 2017)

Los video juegos maraca un precedente, desde los años 1982 con una gama de colores que deja de un lado a los juegos tradicionales de entretenimiento, por las nuevas formas de distracción como, las consolas de video-juegos de caza y de conflicto y la permanencia hegemónica de este tipo de entretenimiento por el contenido que esto poseen por los personajes que dominan estas plataformas, que en un principio fueron análogas hasta, el pasar del tiempo que se convierten en digitales.

En el texto, La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano, enfatiza lo siguiente:

“La experiencia cultural del juego comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego social, en el cual el niño al no poder suplir las demandas instintivas y psico afectivas, de su contexto hogareño, se introduce a un espacio imaginario llamado juego en el cual se apropia de las normas de la cultura. En síntesis, el juego conduce en forma natural a la experiencia cultural y es un camino abierto a la creatividad.” (Gómez, 2016)

El estudio y las manifestaciones de los juegos y su entretenimiento y el desarrollo social y cognitivo del ser humano determinado, por los motivos que los jóvenes y el desarrollo de las tecnologías que dejan a un lado los juegos de antaño, por las consolas de video-juegos y el

desarrollo de una nueva sociedad virtual de diversión imaginario en todo entorno con la realidad por el contenido visual y su influencia en el aprendizaje.

En el libro, La Utilización Del Juego A Través De La Enseñanza De Las Matemáticas. Explica lo siguiente:

“Esto es la definición más de juego, estricta por lo que no solamente los seres humanos, sino muchos animales la utilizan para aprender a sobrevivir en la naturaleza.es, por tanto una actividad instintiva tanto humana como animal, nace del gusto de la actividad misma, sin finalidad concreta, por si con sentido, el juego forma parte de nuestras vida cotidiana y está presente en todas las etapas de nuestras vidas, sea una u otra manera; se puede decir que es una necesidad fundamental en la vida.” (López, 2014)

Hoy en día muchos jóvenes han dejado a un lado los juegos educativos para el aprendizaje, mediante la utilización de juegos nuevos como el video juego que dejan a un lado la realidad por una virtud que marca un precedente, del pasado con el presente y el futuro en las tecnologías de entretenimiento, que cada vez son más evolucionadas y lleva al consumo excesivo de estas herramientas virtuales para el entretenimiento productivo en el desarrollo motriz como pedagógico.

En el artículo, valoración por parte de los profesionales de educación de un videojuego, sobre los problemas de salud mental, determina lo siguiente:

“Al finalizar el videojuego, los participantes cumplimentaron un cuestionario en el que proporcionaban feedback acerca del grado de utilidad, entretenimiento y si recomendarían o no, su uso, a la par que durante el desarrollo del video-juego iban contestando a las preguntas sobre si creían que los personajes se encontraban psicológicamente bien, si creían que podrían ayudarles y si alguna vez se habían sentido como algún personaje.” (Cangas, 2017). Los video-juegos es una herramienta de estímulo de gran utilidad para el desarrollo de habilidades cognitivas para el aprendizaje, como motor de educacional que cumple función de despertar los procesos, psicológicos que ayudan en muchas enfermedades. Como se ve en distintas plataformas de video-juegos que tienen un tipo de ventana con diferentes preguntas, educativas.

Antecedentes Referenciales

- María Ángeles Llorca Diez (2009), según la tesis investigativa titulada “**Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar**”, Las nuevas tecnologías son una parte indispensable en el tiempo de ocio de los menores, el ordenador unido a la mirada de la infancia combina la facilidad de

aprendizaje de los más jóvenes con su curiosidad y el ansia de experimentar nuevas sensaciones. Esta perspectiva es muy necesaria en la recién estrenada sociedad de la información que se va vanagloria de llamarse el siglo del cambio, pero que es tan solo un momento de transición, el instante en el que conviven papel y web, virtual y presencial, pues una adaptación de mentalidad y recursos exigen más tiempo. Los efectos del uso de las nuevas tecnologías por parte de los menores en sus tiempos de ocio es uno de los sectores del que aún no conocemos las consecuencias.

- Alonso Eduardo Aguirre Fernández (2018), según la tesis investigativa titulada **“Análisis del contenido visual del video-juego pes2017, y su incidencia de aprendizaje de los estudiantes de tercer semestre de la carrera de diseño gráfico de facso de la universidad de Guayaquil”**, En la actualidad existen entretenimientos como los video-juegos que a través de la evolución de la tecnología se convierte en una de las herramientas más usadas a la hora de distracción. Esta investigación como objeto de estudio científico de analizar la relación del entretenimiento con el aprendizaje se manifiesta en ¿analizar el consumo visual del video-juego Pes2017 a partir del aprendizaje y rendimiento de los estudiantes de tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil? Como enfoque teórico que da una doctrina favorable para el consumo de este entretenimiento y no afecte la conducta y su aprendizaje.

- Haro Lescano Luci Lilian (2010), indica en la tesis investigativa titulada **“los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del cantón Pillaro durante el año lectivo 2009/2010”**, Para lo cual se consideró la gran incidencia que traen los juegos electrónicos. La otra variable que es el rendimiento escolar se realizó mediante la investigación documental de los registros de calificaciones de los estudiantes, se consideraron los promedios de rendimiento anuales de dos y tres años escolares consecutivos.

La investigación de campo se la realizó mediante la técnica de la encuesta utilizando como instrumento cuestionarios restringido, las mismas que se aplicaron los estudiantes y maestros cuya información fue tabulada y representada en tablas y gráficos circulares.

Fundamentación Teórica

En teoría la Identidad Social entiende la conducta colectiva, los cambios de grupos y autoconcepto en el conocimiento de uno mismo, que surgen en dimensiones ecológicas y

sociológicas distintas clasificando sus categorías: la identidad social y la comparación social, demostrando lo positivo en ambas partes, pero no tratado de ser diferente sino de ser mejor determinando la percepción subjetiva en grupo, clasificando el desarrollo del continuo personal social (Tajfel, 1978; Turner y Giles 1981).

MARCO CONCEPTUAL:

- Juegos Virtuales

Estos juegos vienen incluidos en aparatos electrónicos, conectados en la memoria de acopio en la que se registra de forma digitado y organizado; en cuánto se puede decir que mediante a un programa interactivo guiada en el pasatiempo por medio de diversos dominios o registros, proporciona representar las destrezas de los videojuegos en un aparato electrónico como un televisor, ordenador u en otra pantalla.

-Contenido Visual

La representación visual e imágenes fotográficas incita el interés y provocación en los competidores eventuales de dicha comunicación, por medio de red social, páginas electrónicas, correos o blog. La capacidad visual procede en la forma de actuar como un incentivo para llamar la atención de los leyentes.

- Inteligencia

Una de las variantes que vamos a estudiar en relación con el uso de los videojuegos por parte de los jóvenes es la inteligencia. ³ El estudio de la inteligencia ha sido uno de los intereses constantes de la Psicología a lo largo del siglo XX.

“Desde los trabajos de los pioneros Spearman, Binet y Thurstone hasta la actualidad, los avances en este terreno han sido constantes y también polémicos. Como en cualquier otra disciplina científica el debate entorno a los modelos, el contraste con las predicciones y aplicaciones han sido intenso y a veces ha superado el estricto marco de la Psicología, debido a la importancia de este fenómeno en la vida cotidiana.” (Colom, 1990).

A nivel histórico la inteligencia fue un constructo que se abordó primero desde la filosofía y en la psicología después intentando acotarlo y definirlo, y lo cierto es que hay tantas definiciones como autores se han ocupado de estudiarla.

Además, esas definiciones de ningún modo pueden ser consideradas variaciones sobre el mismo tema; esto es, decir lo mismo con palabras distintas sino por el contrario, ponen de relieve concepciones muy diferentes y con frecuencias contrapuestas.

Así pues, hay quien la entendió principalmente como la capacidad de pensar en términos abstractos (Terman L, 1906) “capacidad conjunta o global del individuo para actuar con una finalidad, para pensar racionalmente y para relacionarse de forma efectiva con el ambiente”; “en estos casos sean relacionado con la disposición para el aprendizaje, hasta el punto de identificarla prácticamente con esta, o con la mayor o menor efectividad a la hora de poner el pensamiento al servicio las necesidades del presente vital.” (Koffka, K. y Köhler, W, 1954).

- Inteligencias múltiples

“Insatisfecho por las investigaciones sobre la inteligencia basadas exclusivamente en las puntuaciones de los test y sus correlaciones, decidió estudiar la información empírica relativo a la cognición humana incluyendo datos biológicos, psicológicos y transculturales. El autor define la inteligencia como: la capacidad o conjunto de capacidades que permite al individuo solucionar problemas y elaborar productos que son importantes en uno o más contextos culturales. La entendió como potencial, cuya presencia permitía el acceso individual a formas de pensamientos adecuadas a tipos de contenido específico.” (Gardner, Frames of mind: The theory of multiple intelligences, 1983).

“Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica (1987), formuló su teoría de las inteligencias múltiples, proponiendo en principios siete áreas, relativamente autónomas de cognición humana o inteligencias: lingüística, lógico-matemática, musical, espacial, corporal-cinestésica, interpersonal e intrapersonal; separando posteriormente de la unidad lógica-matemática, la inteligencia naturalista.” (Gardner, Inteligencia Multiple: La teoría en la practica., 1987).

La evolución de estas inteligencias se debe a componentes con el legado de dicho asesoramiento apresurado, mediante ellos ciertos individuos evolucionan cierta muestra de intelecto o entendimiento al considerar un tipo de balance con sus semejanzas; no obstante, considera que cualquier individuo logra amplificar cualquier tipo de intelecto o pensamiento en el momento de que no fuera de un modo excepcional. Diferencia entre:

- **Inteligencia Lingüística:** La amplitud de utilizar términos de manera efectiva (esta sea dialogando, redactando, etc.) Engloba la capacidad de utilizar la conexión o a su vez el sistema del idioma, la pronunciación o la sonoridad, la semasiología o conceptos del idioma y la segmentación de orden o la utilización apropiada de las mismas.

- **Inteligencia Lógico-Matemático:** en dicha amplitud de utilizar las cifras de forma segura y positiva en comprender como se debe (razonamiento rígido).

- **Inteligencia Espacial:** considera la capacidad para observar de forma precisa el contenido visual mundo visual- espacial y de efectuar cambios acerca de aquellas representaciones (experto, autores o creadores, etc.)

- **Inteligencia Corporal-Kinética:** se refiere a la amplitud o inteligencia para utilizar el elemento de esta manera podemos manifestar conclusiones, creencias o sensibilidad y habilidad en la utilización el uso correcto para reformar cosas con las propias manos.

- **Inteligencia Musical: comprendida** entendida como el desplazamiento de percatarse, diferenciar, convertir y manifestar el aspecto musical.

- **Inteligencia Interpersonal:** se comprende como la amplitud de distinguir e implantar diferenciación entre los estados de ánimo, el deseo, la causa, el motivo y el afecto de otros individuos.

- **Inteligencia Intrapersonal:** es el entendimiento que uno posee como persona y la capacidad para adecuar el correcto modo o forma de proceder mediante la inteligencia.

- Rendimiento Escolar

Se refiere al estatus de inteligencia que el estudiante alcanza mediante la evolución o desarrollo de su adiestramiento.

- Rendimiento

Compete a las numerosas funciones realizadas mediante cierto tiempo. La productividad se la puede dar en calificación o valoración del mismo por medio de una prueba de aptitudes: Excelente, **muy bueno, bueno, regular, insuficiente**, etc.

-Conocimiento

Desarrollo por medio el cual se comprende que son las cosas como se consideró eficiente de explicar.

- Percepción Cognitiva Antropológica

La relación de la percepción y los aspectos de la eficiencia del aprendizaje mediante lo visual y auditivo mediante la observación que caracteriza el rendimiento de las nuevas formas de comunidad.

- Procesos Simbólicos en la Percepción

Información de procesos simbólicos interpretativo en los cambios de comportamientos y comunicación al social que genera diferentes estados personales independientes.

- Identidad de Personaje

Los usuarios parten de una realidad ficticia por el consumo excesivo de entretenimiento que pierden la noción de la realidad y la motricidad de aprendizaje por conformar una comunidad virtual.

-Cotidiano

Es el convencimiento propio y subjetivo que cada persona tiene sobre cierto asunto o tema, la cual se obtiene mediante la práctica.

-Científico

Grupo de entendimientos sistematizados y fundamentales, con intención o propósito de imparcialidad, necesidad, exigencia y conformidad.

-Filosófico

Se adapta en los problemas más alarmantes del individuo, el porqué de los descubrimientos, el porqué de los documentos investigativos y para qué del análogo.

-Aprendizaje

Es el desarrollo emprendedor en el cuál intercambian las organizaciones cognitivas de la amplitud mediante costumbres interactivas con el fin de que puedan servir para encaminar hacia un futuro.

- TICS

Son denominadas Tecnologías de la Información y la Comunicación TICS a un grupo de técnicas que aprueban el descubrimiento, la productividad, la acumulación, el método, el comunicado, la inspección y exhibición de información, en forma de voz, figuras o representaciones y capacidad en señal de ámbito acústico, óptico o electromagnético de las TICS comprenden la electrónica y la ciencia mediante el soporte desarrollado de la comunicación, la ciencia, la informática y el audiovisual.

- Códigos Visuales

Los signos icónicos producen condiciones de la percepción del objeto seleccionado por medio de códigos de reconocimiento y anotadas a través de convenciones gráficas. El signo icónico posee la participación visual del objetivo visible, las ontologías y convencionales. El código icónico se equivale entre un signo gráfico y una unidad pertinente del código de reconocimiento.

-Figuras

Son percepciones escritas en símbolos descriptivos seguido en normas preestablecidas por dicho reglamento.

-Signos

Denotan gráficos convencionales, unidades de reconocimiento, tipos indefinidos o teóricos, signos y gráficos ideales del objetivo.

-Enunciado Icónicos o Semas

Se refiere a los que mencionamos gráficos, simbolo icónico, estableciendo comunicado icónico complejo.

-Transformación social

A su vez demostrada la explicación de los juegos electrónico y sus tipologías, seguiremos la aclaración de las modificaciones sociales mediante las ciencias aplicadas, consecuente a un distinto elemento fundamental del objetivo de aprendizaje de este proyecto.

“Para definir sociedad utilizaremos el concepto que maneja la sociobiología, que es una de las piedras angulares teóricas de esta tesis, sobre todo en lo que tiene que ver con el uso del concepto de la memética y sus métodos de intervención asociados, como veremos en el capítulo tres.” (Ceballos M, 2008).

“Desde la sociobiología se define sociedad como conjunto de individuos que pertenecen a una misma especie y que interactúan de forma cooperativa por medio de la comunicación, teniendo como conjunto un valor superior al de la suma de sus miembros de forma individual.” (Ceballos M, 2008) (Wilson, 1980)

“Estas sociedades vienen acompañadas de un proceso de aprendizaje social, llamado socialización.” (Wilson, 1980) nos dice:

Es el total de todas las experiencias sociales que alteran el desarrollo de un individuo. Está compuesta de procesos que acompañan la mayor parte de niveles de las respuestas de los organismos (p. 165).

(Ceballos M, 2008) (Wilson, 1980) nos indica: “Este proceso es fundamental en el desarrollo humano ya que, además de ser un animal prominentemente social, también es de los que menos instintos activos tienen al nacer, por lo que el aprendizaje social es la base de su experiencia y la manera de adquirir las habilidades necesarias para desenvolverse en el medio ambiente”.

En este documento se define transformación social como el momento en el que un volumen importante de los miembros de un grupo cambia sus hábitos o estructura social en la que están inmersos, lo que implica también el contenido de la socialización. Una transformación social no tiene por qué ser rápida ni traumática y puede afectar a un grupo o a la sociedad entera, ya que en el caso de que fuera un cambio total, rápido y dirigido a toda la sociedad sería considerado revolución. (Mann, 1978).

El trabajo de esta investigación centra en el proceso pausado y pausado de las transformaciones sociales, que tienen un cariz rviral. (Jay, 1996).

El concepto de viralidad es muy utilizado en esta investigación y ha sido ampliamente empleado por la industria de los videojuegos, como será presentado más adelante. Se entiende por viralidad a la transmisión de una serie de conocimientos, valores o mensajes a través de una estructura por medio de procesos emergentes no controlados y muchas veces inconscientes. (Bowers, 2003)

La viralidad es una herramienta muy potente dentro de los ambientes sociales. Una vez definida la transformación social, otro concepto importante es el de tecnología. La tecnología es el conjunto de conocimientos estructurados que permiten el diseño o creación de productos secundarios.

Habitualmente, en lenguaje coloquial, tecnología suele designar a los productos secundarios, por ejemplo, los ordenadores, más que a los conocimientos que han llevado a producirlos, lo que suele causar confusiones. El concepto puro de tecnología se concentra en el proceso, habilidades y destrezas necesarias, no en su resultado.

Esta idea de tecnología como conocimiento es importante para este documento ya que los videojuegos también centran su foco de atención más en los procesos que en los resultados (BOGOST, 2007) hecho que introduce los videojuegos como una oportunidad de aprendizaje “tecnológico” muy atractiva, y que se desarrollará en el capítulo tres y cinco.

Analizando la bibliografía y ensayos consultados, parece que existe una mayor y acusada resistencia al cambio social en comparación con aquella que se produce ante el cambio tecnológico.

Esto ha permitido a los videojuegos afectar al entramado social sin haber llamado en exceso la atención ya que se consideraba “sólo” tecnología, aunque esto está empezando a cambiar, como será presentado en el capítulo tres y cuatro.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

Este proyecto de investigación se enfocará en la recolección de información bibliográfica de fuentes primarias y secundarias, en la que se detallará temas relevantes como información, videojuegos, contexto visual, inteligencia, tomando en cuenta que estos términos se encuentran dentro de las variables del presente trabajo.

Investigación Descriptiva

A través de la investigación y la recopilación de información se puede caracterizar la realidad de los videojuegos, para de esta manera demostrar a la comunidad los códigos visuales que influyen en la determinación de los juegos virtuales. Tiene como finalidad detallar las características fundamentales para desarrollar el propósito y la delimitación de los hechos que conforman el problema de investigación.

“La investigación descriptiva se utiliza con el propósito de descubrir el comportamiento de un determinado acontecimiento, sujeto o grupo de sujetos y, posiblemente, hacer alguna valoración o juicio a partir de su descripción” (Mediano, 2014, pág. 37).

Investigación Documental

La búsqueda evidente se ejecuta mediante el informe de escritos como: manuales, libros, revistas, periódicos, memorias, anuncios, registros, documentos entre otros, es decir, de la revisión de fuentes secundarias. Se aplicó este tipo de investigación al momento de redactar el marco teórico del proyecto, ya que éste está conformado por información y datos consultados en fuentes impresas, documentos, libros, revistas y medios digitales con valor académico donde existieron datos referentes al problema.

Técnica para la Investigación:

Revisión Documental y Elaboración de Fichas

La revisión documental fue el soporte para este estudio realizado a través de la selección y clasificación del material bibliográfico en fichas. “La técnica documental permite la recopilación de información para enunciar las teorías que sustentan el estudio de los fenómenos y procesos” (Behar, 2008).

Fuentes de Información:

Información

Todos los seres humanos necesitan o deseamos conocer algo acerca de acontecimientos, sucesos, hechos, tradiciones, empresas, ciudades, ya que se necesita incrementar el conocimiento acerca de algo. Por eso se busca aquello llamado información.

La información es un conjunto de datos con un significado, o sea que se reduce la incertidumbre o que aumenta el conocimiento de algo. En verdad, la información es un mensaje con significado en un determinado contexto, disponible para uso inmediato y que proporciona orientación a las acciones por el hecho de reducir el margen de incertidumbre con respecto a nuestras decisiones (Chiavenato, 2008).

Fuentes Primarias

En la fuente primera se obtuvo información nueva, con el rendimiento de una investigación profunda, mediante escritos buscados en: libros, poemas, revistas científicas y de pasatiempos, anuncios, documentos oficiales de instituciones públicas, diarios, informes técnicos, investigación de instituciones públicas o privadas, normas técnicas, periódicos, patentes.

Fuentes Secundarias

Se utilizaron este tipo de fuentes con el contenido de comunicación estructurada, elaborando un artículo de estudio, produciendo un análisis, extrayendo y reorganizando el referente documento. Son fuentes secundarias: enciclopedias, repositorio, analogías, repositorio, libros o artículos que explican otros tipos de investigaciones o trabajos

CAPÍTULO 4

DESARROLLO DEL TEMA

Mediante esta investigación efectuada en este proyecto y el desarrollo del tema se indicará a la sociedad la importancia y riesgos de los videojuegos, cumpliendo con el trabajo investigativo y el desarrollo del proyecto documental descriptivo.

“Jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, necesitamos concentración, atención, control y mucha, pero mucha emoción.” (Gil, A. Vida, T., 2007).

Comenzaremos señalando las diferentes indagaciones que han indicado las habilidades, destrezas y bondades del uso de los videojuegos, así mismo aclarando los principios que Gee muestra en los videojuegos, para poderlos mostrar a modo de una herramienta educativa.

Uso positivo de los Videojuegos

Quien afirma (LOWERY, 1982-1983), “que los videojuegos debían potenciar determinadas habilidades espaciales.”

Los principales campos más llamativo de programas de los videojuegos es el que refiere a las habilidades y destrezas utilizadas para desarrollar y potenciar.

En particular un estudio de las habilidades de visualización espacial fue llevado a cabo por (GRIFFITH, 1983) “comparando dos grupos de 31 estudiantes de psicología, uno formado por videojugadores y el otro por estudiantes que no realizaban esta actividad, obteniendo que los videojugadores poseían una mejor coordinación visomotora óculo-manual.”

Los autores demostraron la habilidad no desarrollaba debido al tiempo de videojuegos, determinando tal vez más que certificar que los videojuegos benefician este tipo de

habilidades, habría que pensar que eran los propios sujetos con un marcado desarrollo de estas habilidades quienes se sentían atraídos por los videojuegos.

Posteriormente (GREENFIELD, 1984) “relacionó a los videojugadores con el proceso de formación en paralelo, lo que les permite una mayor coordinación de dos perspectivas visuales o de obtener una mejor representación tridimensional a partir de elementos bidimensionales.”

Como afirma (GAGNON, 1985) “examinó la relación potencial entre la aptitud espacial y el uso de videojuegos, aplicando un diseño pretest-postest con grupo de control a 58 sujetos con edades comprendidas entre los 18 y 31 años, concluyendo que existía una relación significativa entre las puntuaciones obtenidas en los videojuegos y las correspondientes a un test de habilidades espaciales, concluyendo que diferentes tipos de videojuegos están relacionados con distintos tipos de habilidades cognitivo-espaciales.”

Mientras que (DORVAL, 1986), “también en un diseño pretest-postest sobre una muestra de 70 universitario sin experiencia previa con videojuegos, concluyeron que los videojuegos potencian las conductas reflejas y mejoran ciertas habilidades psicomotrices, como la orientación y la percepción espacial.”

De otro lado, los estudios de (KUHLMAN, 1991) y (SUBRAHMANYAM, 2003) señalan que “este desarrollo de las habilidades espaciales, es independiente del género del videojugador”. Pusieron de manifiesto respectivamente el desarrollo de las capacidades auditivas, visuales y multisensoriales, y la lateralidad y coordinación óculo-manual. (CASEY, 1992) y (KELLER, 1992).

El grupo de investigación “Dificultades de aprendizaje, psicolingüística y nuevas tecnologías, encaminado por Juan E. Jiménez González pedagogo de Psicología de las Dificultades de Aprendizaje de la Universidad de La Laguna desarrolló a finales de 2006 el videojuego “Tradislexia” para el tratamiento de problemas asociados a la dislexia, como parte de un proyecto en el que se diseñaron una serie de herramientas, algunas de ellas informáticas, para detectar prematuramente las dificultades de aprendizaje en lectura y escritura.”

“El videojuego fue probado con éxito tras un diseño de grupo control pretest- posttest aplicado a una muestra de 62 niños.” (JIMÉNEZ GONZÁLEZ, 2008).

Videojuegos Educativos

Reto, curiosidad y fantasía. Otros autores se han expresado en términos análogos, así por ejemplo LONG y LONG (1984) “destacan la capacidad motivadora que poseen los videojuegos como estímulo de la fantasía, que, junto con otros factores sumamente atractivos para el desarrollo infantil como la interactividad, el reto y la curiosidad, hacen del videojuego un elemento a tener en cuenta para su integración en el ámbito educativo.” (págs. 35-37)

“Desde el comienzo mismo en que los investigadores se percataron del potencial educativo del videojuego, también hicieron notar que su uso efectivo dentro del entorno escolar habría de llevarse a cabo desde entornos de aprendizaje previamente establecidos.” (BOWMAN, 1982).

Estudios más recientes (RIEBER, 1997) “mostraron que gran parte de las bondades supuestas que los videojuegos aportan al aprendizaje aparecen reflejadas en mayor medida si se introducía un agente externo o educador, de forma que con su ayuda, los jugadores podían centrarse en la comprensión de las acciones que realizaban dejando en un segundo plano los aspectos puramente lúdicos y competitivos de los videojuegos.”

Afirmación ésta bastante consecuente, según los autores, que interpretaban este hecho a partir del concepto de zona proximal de desarrollo de (VYGOTSKY, L. S. , 1978) “según la cual para superar un determinado nivel de aprendizaje es necesario la ayuda de alguien más competente.”

A la vista de semejante potencial, y teniendo en cuenta muchas de las reticencias a utilizar videojuegos en el entorno escolar por las críticas a las que estaban sometidos, la industria empezó hace ya algunos años a diseñar los denominados videojuegos educativos (en realidad software educativo puesto que el soporte utilizado era normalmente el ordenador) o edutainment.

“En estos desarrollos la intencionalidad básica es la de que el usuario aprenda, utilizando el juego como mera excusa, de esta forma, y como algunos autores señalan con cierta ironía,

no se trataba de perder el tiempo jugando, había que aprender algo durante el juego.” (F9, GRUP, 2000e).

Al primar la componente aprendizaje sobre la lúdica, gran parte de esos elementos motivadores, reto, curiosidad, fantasía, desaparecieron, y con ello también lo hicieron las ganas de los videojugadores de acercarse a estos desarrollos. (MALONE, T. W., 1981).

Etxeberria por ejemplo (1999), haciéndose eco de una investigación realizada en la Universidad de Valencia en 1992 sobre 1.600 menores de entre 9 y 14 años de edad, resalta cómo este tipo de videojuegos recibe unas pésimas valoraciones. (SANGER, 2000) afirma “que a pesar de tener un cierto atractivo en comparación con otras tareas escolares, los alumnos perciben estos desarrollos educativos como algo que nada tiene que ver con los videojuegos comerciales.”

(PRENSKY, 2001), “critica a los agentes educativos que participaron en estos desarrollos por haber tenido que recurrir al mundo del videojuego para suplir las carencias de los distintos sistemas educativos, sin percatarse de que los videojuegos se preocupan sobre todo por el usuario final, por eso tienen éxito, mientras que para los agentes educativos que participaron en dichos desarrollos, el foco apuntaba directamente a la formación, no al jugador.”

Por otro lado (F9, 2000e) “podemos comprobar cómo en el trasfondo de estos desarrollos educativos se esconden modelos de enseñanza-aprendizaje que en la mayoría de los casos ningunos docentes se atreverían a defender como válidos. Actividades repetitivas, carentes de originalidad, sin relación con la poca carga lúdica que implementan, sin ayudas ni refuerzos...”

Principios Generales de Enseñanza y Aprendizaje presentes en los Videojuegos

“En los estudios e investigaciones que tienen como objetivo el mundo de los videojuegos desde el punto de vista de la enseñanza y el aprendizaje, se han implicado áreas tan dispares como la psicología, sociología, medicina, educación, pedagogía, antropología, tecnología, estudios de los medios, estudios de empresa... de forma que no existe un ámbito propio y específico en el que se puedan abordar este tipo de estudios.” (LUDOLOGY.ORG, 2019).

“En realidad, podemos comprobar que además dicho portal defiende una posición teórica respecto a las investigaciones que abordan la narrativa en los videojuegos, y que podemos

evidenciar en uno de los muchos artículos existentes *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.*” (FRASCA, 2019)

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES

Para establecer las conclusiones de este proyecto investigativo se han relacionado los objetivos de indagación con los elementos teóricos referidos, por lo cual se concluye lo siguiente:

- 1.- Para esta indagación toma el procedimiento de escuela lingüística, que la relación sujeto-objeto, marca los conocimientos del lenguaje descriptivo e forma cultural en múltiples pensamientos de forma lógica como lo lleva el consumo de videojuegos en relación con el aprendizaje y diversión.
- 2.- Todo proceso cognitivo de recepción de contenido de métodos simbólicos afecta la identidad propia y emocional para el desempeño de actividades educacionales.
- 3.- Se pudo investigar que los participantes juegan con mayor frecuencia, creando una adicción, atribuyenosles características de poder de atracción y de entretenimiento constante en el ausente uso de actividades lúdicas.

Análisis del contenido visual de juegos virtuales

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repo.uta.edu.ec

Fuente de Internet

2%

2

10herramientajklm.blogspot.com

Fuente de Internet

1%

3

core.ac.uk

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo