



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

INFORME DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNICACIÓN
INTRAFAMILIAR DE LOS ESTUDIANTES DE 15 A 17 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA RENÁN OLMEDO GONZÁLEZ, EL EMPALME.

AUTOR:

CARLOS ENRIQUE ZAMORA MEDINA

TUTOR:

ING. TUBAY MOREIRA MAXIMO FERNANDO. MSC.

QUEVEDO- ECUADOR

2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA COMUNICACIÓN SOCIAL
MODALIDAD PRESENCIAL



RESUMEN

Esta investigación titulada: “la influencia de los videojuegos en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González, El Empalme”, tuvo como objetivo principal identificar la influencia de los videojuegos en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes. Se desarrolló desde el paradigma cualitativo y cuantitativo, que por medio de encuesta se podrían conocer ciertas cuestiones.

Por medio de esta investigación se comprobó que en el grupo de 170 encuestados los videojuegos no influyen en la comunicación intrafamiliar, esto debido a que la mayor parte de los estudiantes no le dedican mucho tiempo al uso de los videojuegos. Aun así, también se identificaron otros puntos que se deben considerar importantes, uno de ellos se refiere a que los encuestados dedican gran parte de su tiempo a cosas productivas, esto quizá porque se viva en zona rural.

Al final de este proyecto se sugiere un plan de capacitación, el cual está conformado por temas y talleres, estos servirán a que los estudiantes conozcan más sobre los videojuegos y la comunicación en el hogar y desarrollen en su vida cotidiana aspectos que son prioridad en el hogar.

Palabras claves: Comunicación, familia, interacción, videojuegos y jugabilidad.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA COMUNICACIÓN SOCIAL
MODALIDAD PRESENCIAL



ABSTRACT

This research entitled: "the influence of video games on intrafamily communication of students aged 15 to 17 years of the Renán Olmedo González Educational Unit, El Empalme", had as its main objective to identify the influence of video games on intrafamily communication of students. It was developed from the qualitative and quantitative paradigm, that through a survey certain issues could be known.

Through this research, it was found that in the group of 170 respondents, video games do not influence intra-family communication, this is due to the fact that most of the students do not spend much time using video games. Even so, other points that should be considered important were also identified, one of them refers to the fact that the respondents dedicate a large part of their time to productive things, perhaps because they live in a rural area.

At the end of this project, a training plan is suggested, which is made up of topics and workshops, these will help students learn more about video games and communication at home and develop aspects that are a priority in their daily lives.

Keywords: Communication, family, interaction, video games and gameplay.

ÍNDICE GENERAL

INFORME DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	i
RESUMEN.....	ii
ÍNDICE GENERAL.....	iv
ÍNDICE DE TABLA.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	3
DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.2.1. Contexto Internacional.....	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	5
1.2.3. Contexto Local.....	6
1.2.4. Contexto Institucional.....	6
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	7
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1.4.1. Problema General o Básico.....	8
1.4.2. Sub-problemas o Derivados.....	8
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	10
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	11

1.7.1. Objetivo general	11
1.7.2. Objetivos específicos	11
CAPITULO II.....	12
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	12
2.1. MARCO TEÓRICO	12
2.1.1. Marco conceptual	12
¿Qué son los videojuegos?	12
Tipos de videojuegos	13
Los videojuegos en este siglo	18
Los videojuegos y su impacto en la sociedad	20
Jugabilidad	21
¿Por qué gustan los videojuegos?	21
Videojuegos de plataformas móviles	22
Semiótica de la imagen	23
La gramática visual	23
Nuevas tecnologías	24
Comunicación	25
Comunicación intrafamiliar	27
Estructura familiar	28
La comunicación entre padres e hijos	28
Necesidad de sentirse escuchados y aceptados	29

La comunicación en la familia	29
El juego como estrategia didáctica en la educación infantil	31
Videojuegos y Comunicación	32
El juego y las dimensiones del desarrollo infantil	34
El Conductismo	36
Comunicación Audiovisual	37
Enfoques nuevos sobre Comunicación y Videojuegos	38
Rendimiento académico	39
Adolescentes y videojuegos	41
Importancia de la comunicación en la familia	42
Obstáculos de la comunicación	42
Marco referencial sobre la problemática de investigación	43
2.1.2. Postura teórica	47
2.2. HIPÓTESIS	49
2.2.1. Hipótesis General o Básica	49
2.2.2. Sub-hipótesis o Derivadas	49
2.2.3. Variables	49
CAPITULO III	50
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	50
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	50
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas	50

3.2.	CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	61
3.2.1.	Específicas	61
3.2.2.	General	62
3.3.	RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	62
3.3.1.	Específicas	62
3.3.2.	General	63
CAPÍTULO IV		64
PROPUESTA DE APLICACIÓN.....		64
4.1.	PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	64
4.1.1.	Alternativa obtenida	64
4.1.2.	Alcance de la alternativa	64
4.1.3.	Aspectos básicos de la alternativa	65
4.2.	OBJETIVOS	67
4.2.1.	General	67
4.2.2.	Específicos	67
4.3.	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	67
4.3.1.	Título	67
4.3.2.	Componente	68
4.4.	RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	79
Bibliografía.....		81

ÍNDICE DE TABLA

<i>Tabla # 1 Clasificación PEGI</i> _____	19
<i>Tabla # 2 Muestra</i> _____	50
Tabla # 3 Evidencia de primer objetivo específico _____	51
Tabla # 4 Evidencia de segundo objetivo específico _____	52
Tabla # 5 Tiempo dedicado a los videojuegos y a la familia _____	53
Tabla # 6 Estrategias en el entorno familiar _____	54
Tabla # 7 Videojuegos y relaciones sociales _____	55
Tabla # 8 Actividades compartidas en familia _____	56
Tabla # 9 Tiempo dedicado a los videojuegos online _____	57
Tabla # 10 Videojuegos y la capacidad comunicativa _____	58
Tabla # 11 Conocimientos adquiridos _____	59
Tabla # 12 Discusiones con la familia _____	60
<i>Tabla # 13 Desarrollo de plan de capacitación</i> _____	78

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico # 1 ¿Considera que el tiempo que dedica a los videojuegos es mayor al que comparte con los integrantes de su familia? _____ 54

Gráfico # 2 ¿Qué estrategias aplicaría para el desarrollo de un entorno familiar adecuado, si Ud. Fuera cabeza de familia? _____ 55

Gráfico # 3 ¿Cree Ud. que los videojuegos son una posibilidad de establecer nuevas relaciones sociales? _____ 56

Gráfico # 4 Según Ud, las actividades compartidas en su familia son _____ 57

Gráfico # 5 ¿Cuánto tiempo al día cree que su hijo/a le dedica a jugar videojuegos on-line? _____ 58

Gráfico # 6 ¿Considera que los videojuegos afectan la capacidad comunicativa? _____ 59

Gráfico # 7 ¿Cree que su hijo/a ha aplicado conocimientos adquiridos en videojuegos para resolver problemas en la vida diaria? _____ 60

Gráfico # 8 ¿Cree que su hijo/a ha discutido con sus familiares o amigos, por razón de que dedica mucho tiempo al uso de videojuegos? _____ 61

INTRODUCCIÓN

El entorno familiar es importante en la sociedad porque es precisamente allí en donde nace la comunicación primera, la que podemos recordar desde que tenemos uso de razón. La familia es la célula básica de la sociedad, es aquí donde se asimilan y aplican los valores como base para el desarrollo y progreso de la sociedad. Este es probablemente el único espacio donde nos sentimos seguros y llenos; Es un paraíso donde somos aceptados y celebrados por lo que somos, sin importar el estatus económico, cultural, intelectual, religioso o sexual.

La tecnología ha avanzado tan rápido y especialmente el mundo Gamer que ha invadido al mundo occidental, por lo que ha llegado a manos de los estudiantes de todas las edades, pero este estudio busca analizar de qué forma, influyen los videojuegos en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González. La forma en que el mundo se desarrolla ha cambiado exponencialmente con el surgimiento y desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas esenciales en la vida diaria. Este estudio tiene como objetivo analizar el impacto de los videojuegos en el desarrollo de la comunicación y las relaciones intrafamiliares de los jóvenes, además de determinar cómo estos videojuegos pueden ser implementados como herramientas integrales para las interacciones personales y la pedagogía.

Esta investigación se nutre de múltiples ciencias como la comunicación, la comunicación audiovisual, la semiótica, la psicología y la pedagogía, analizadas dentro de un marco teórico que servirá para desarrollar variables, medidas e indicadores que sirvan de

marco para el análisis de los resultados lo que viene después se usa para estructurar sugerencias. El análisis de la relación de las interacciones sociales y el desarrollo de los procesos comunicativos y cognitivos son dos variables a partir de las cuales se realizará el análisis de los resultados, con cuya ayuda se intentará dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas en la formulación de la investigación, el problema y pruebe la hipótesis establecida más adelante en este estudio.

Capítulo I: Exterioriza como el uso de los videojuegos influye en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes desde un contexto internacional, nacional, institucional y local para plantear la problemática y luego los objetivos de la investigación.

Capítulo II: Muestra el marco teórico de la investigación, también llamado marco referencial con las publicaciones de exponentes que refieren a las variables de investigación, así como a la categoría analítica, el perfil teórico amplía la investigación con las hipótesis.

Capítulo III: Indica los métodos utilizados para el trabajo de campo, sean estas la bibliografía, las entrevistas y las encuestas, permita la recolección de la población y las muestras utilizadas para elaborar los cuadros apropiados.

Capítulo IV: Constituye la estructura de las alternativas de solución. Se desagrega en partes estructurales y funcionales, que permitirán en lo posterior implementar cambios significativos en la organización o contexto beneficiaria de la investigación.

CAPITULO I

DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNICACIÓN INTRAFAMILIAR DE LOS ESTUDIANTES DE 15 A 17 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA RENÁN OLMEDO GONZÁLEZ, EL EMPALME 2022.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

Para saber un poco del contexto internacional, es necesario considerar lo que ha pronunciado alguna organización importante en el mundo, en este caso se mencionará a la OMS, entidad que se ha manifestado en dos ocasiones sobre el tema de los videojuegos, esto se debe al impacto que tiene en la actualidad a nivel mundial.

“El trastorno del juego se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), que puede ser en línea (es decir, a través de Internet) o fuera de línea, que se manifiesta por: 1. control deficiente sobre el juego (ej., inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. aumentar la prioridad otorgada al juego en la medida en que el juego prevalece sobre otros intereses de la vida y actividades diarias; y 3. continuación o

intensificación del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas. El patrón de comportamiento de juego puede ser continuo o episódico y recurrente. El patrón de comportamiento de juego da como resultado una angustia marcada o un deterioro significativo en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes” (Organización Mundial de la Salud, 2022).

No se puede negar que la tecnología ha tenido un impacto en personas de todas las edades y tamaños en la actualidad a nivel mundial. Más allá de lo académico, el trabajo y la vida cotidiana, los avances tecnológicos marcan una gran diferencia en el sector del entretenimiento. Un ejemplo de esto son los videojuegos. Hay personas que apoyan esta práctica de ocio y otras que los rechazan, pero la verdad es que hay algunos productos cuyas historias pueden aportar valor, como la resolución de problemas y el compañerismo, por lo que estos conocerlos en casa mediante la interacción familiar sería una buena oportunidad.

“La adicción a los videojuegos fue declarada hace ya un tiempo en la lista oficial de trastornos psicológicos por la OMS, pero las reacciones difieren en todo el mundo. En Japón, país con una fuerte cultura orientada a los juegos, ya se emitió una polémica ley donde limitan las horas de gaming a solo 60 minutos por día y 90 para fines de semana” (La Republica, 2020).

Las diversas reacciones que los estados en el mundo tomaron después del pronunciamiento de la OMS fue casi inmediato, en la cita anterior se puede apreciar cómo en uno de los países en donde más se percibe la práctica gamer han decidido controlar la manipulación de juegos electrónicos. Este punto para muchos parecería ser “extraño” porque los japoneses no son un pueblo que sataniza las actividades de ocio, aun así, parece ser que

la decisión fue tomada para proteger a los menores.

1.2.2. Contexto Nacional

En el artículo 9 del (Código de la niñez y adolescencia, 2003), haciendo referencia a la función básica de la familia dice lo siguiente “La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente”.

La importancia de la familia en la sociedad ecuatoriana es de suma importancia, tanto así que se la busca resguardar por medio de artículos dentro del Código de la niñez y adolescencia. Proteger a la familia para que el niño o en este caso el adolescente estudiante pueda tener un buen desarrollo general.

“Es así que, desde la comunicación para el desarrollo, abordamos no comportamientos empíricos que desemboquen en conclusiones negativas o positivas sobre la interacción con videojuegos desde la psicología experimental, por ejemplo, sino que enfocamos al sujeto dentro de esquema comunicativo del videojuego visto de forma global, y para los intereses del presente trabajo con miras a definir estatutariamente al videojuego” (Armas & Roque, 2007).

En este estudio se analizan los videojuegos y su influencia en el comportamiento de los jóvenes desde un punto de vista constructivo como medio de comunicación del desarrollo personal de las personas involucradas, en este caso, los jóvenes adolescentes y familiares. Este tema en Ecuador se trata muy poco, aunque en la cotidianidad sí se perciben realidades que los adolescentes muestran, las cuales se relacionan al mundo de los juegos electrónicos.

1.2.3. Contexto Local

En el cantón de El Empalme no se logran encontrar investigaciones o estudios que profundicen las variables propuestas en esta tesis, aun así, es importante decir que por la gran cantidad de jóvenes estudiantes que se perciben en este cantón, se puede realizar el proyecto tomando una muestra que en este caso se sitúa en la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

Algunos jóvenes de esta zona acuden regularmente a los centros educativos, otros prefieren desarrollar actividades profesionales que les generen recursos económicos, cada uno tiene diferentes metas a futuro y coinciden en que todos tienen aliados a la hora de entretenerse en los diferentes dispositivos móviles o consolas de mesa que pueden tener en sus hogares, aunque gran parte de estos sean teléfonos celulares.

1.2.4. Contexto Institucional

Este trabajo de investigación que trata sobre la influencia de los videojuegos en la comunicación intrafamiliar se centra a la Unidad Educativa “Renán Olmedo González” del Recinto El Limón, Cantón El Empalme – Parroquia Velasco Ibarra – Provincia del Guayas, km 2,5 Av. Manabí, esta institución limita al norte con la propiedad de la Sra. Marlene Macías y el Sr. Ángel Gustavo Cedeño; al sur con la carretera que conduce a la parroquia El Rosario – Pichincha; al este con una guardarraya al recinto San Francisco y al este con las propiedades de la Sra. Marlene Macías.

El permiso que le permitiera abrir las puertas de la institución se hizo efectivo en el año de 1974. Es así como hoy en la actualidad se evidencia que mediante acuerdo ministerial N° 4500 del 12 de diciembre de 1974 por denominación aparece registrada, la Escuela Fiscal Mixta N° 14 Renán Olmedo González. Actualmente el colegio cuenta con el siguiente número de estudiantes: 536 mujeres / 474 varones, con un total de 1010 aproximadamente. En la actualidad se cumple con las jornadas matutina y vespertina, específicamente los niños de Educación Básica en la mañana; y los de 8vo, 9no, 10mo y bachillerato en la tarde. Por otro lado, los docentes cuentan con 26 mujeres y 12 varones, con un total de 38 profesores actualmente laborando.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En la actualidad el mundo de los videojuegos está en el punto más alto considerando la historia del mismo, tanto en el ámbito económico, de alcance, calidad y otros. La práctica gamer se ha adentrado en la vida cotidiana de las personas, la misma que ya forma parte de las actividades diarias generalmente hablando, especialmente en los niños, adolescentes y en algunos casos personas adultas

La problemática surge debido a que los adolescentes les dedican mucho tiempo a las consolas, celulares, tabletas y otros dispositivos en los que se pueda jugar, esta actividad que, aunque sea aparentemente de ocio, puede llegar a dificultar la comunicación intrafamiliar que es propia del hogar, se ha podido observar a muchos adolescentes que han optado por pasar horas conectados a sus dispositivos gamers, esto ha llevado a la poca interacción con sus seres queridos.

Considerar que la orientación y el control desde el núcleo familiar sea fundamental, permitirá aprovechar los puntos positivos que también pueden tener estos dispositivos que en muchos casos pueden mejorar a ejercitar habilidades estratégicas, si bien no se puede huir de la tecnología, se puede acoger de manera positiva los beneficios que esta pueda ofrecer por medio del mundo de videojugadores.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema General o Básico

¿Cómo influyen los videojuegos en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes de la Unidad Educativa Renán Olmedo González, cantón El Empalme?

1.4.2. Sub-problemas o Derivados

¿Cuáles son los principales problemas que se presentan en el uso de los videojuegos de los estudiantes?

¿Cuáles son los factores que inciden en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes?

¿Cómo sugerir un plan de capacitación sobre la concienciación del uso responsable de los videojuegos en los estudiantes?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto investigativo, se encuentra delimitado de la siguiente manera:

Delimitador espacial: El presente trabajo de investigación se efectuará en la Unidad Educativa Renán Olmedo González, recinto El Limón, ciudad de El Empalme, provincia del Guayas.

Área: Ámbito familiar

Campo: Desarrollo integral de los niños

Línea de investigación de la universidad: Educación y sociedad

Línea de investigación de la facultad: Comunicación intrafamiliar y participativa

Línea de investigación de la carrera: Medios de comunicación y su influencia de la calidad de vida de los ciudadanos

Sub-Línea de investigación: Funcionamiento socio afectivo en el ámbito familiar y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje

Delimitador temporal: La investigación se realiza en el presente año

Delimitador demográfico: La investigación busca determinar cómo los videojuegos influyen en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

1.6. JUSTIFICACIÓN

En la presente investigación se planteó como objetivo dar a conocer cómo influyen los videojuegos en la comunicación intrafamiliar, debido al uso excesivo de la sociedad juvenil en los aparatos de videojuegos, si bien es cierto que muchos de los videojuegos del presente siglo permiten tener una interacción virtual muy notable, también es verdad que esto pueda alterar de alguna manera las interacciones personales que los jóvenes deberían tener.

La tecnología en la actualidad permite obtener con facilidad los implementos o dispositivos necesario para iniciar la práctica gamer, esto de una manera muy fácil en comparación al anterior siglo, en el que era más complicado conseguir u obtener los aparatos de videojuegos, esto aparentemente es una ventaja, pero necesariamente como objetivo sería identificar si es ventaja o no.

Los resultados de esta investigación buscan ser un apoyo importante para los adolescentes, padres de familia y docentes, para que de esta manera puedan reconocer las problemáticas de la práctica de videojuegos que se ha vuelto tan regular en los últimos años. Finalmente, los recursos que se requieren para la presente investigación están bajo la responsabilidad del investigador.

“Gamer es un extranjerismo innecesario. Su traducción es «jugador» o «jugón» y pueden emplearse otros elementos para especificar sus rasgos característicos y distinguirlo de un jugador en general: «videojugador», «aficionado a los videojuegos», etc (Real Academia Española, 2018).

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

Determinar la influencia del uso de los videojuegos en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes de la Unidad Educativa Renán Olmedo González, cantón El Empalme.

1.7.2. Objetivos específicos

Analizar los principales problemas que se presentan en el uso de los videojuegos en los estudiantes.

Identificar los factores que inciden en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes.

Sugerir un plan de capacitación sobre la concienciación del uso responsable de los videojuegos en los estudiantes.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

¿Qué son los videojuegos?

Regularmente a los videojuegos se los suele asociar como una práctica de ocio y en algunos casos hasta negativamente. Sin embargo, investigaciones posteriores han demostrado que los videojuegos, al igual que otras actividades excesivas, pueden tener consecuencias negativas si se exceden durante un tiempo razonable, pero con ciertos hábitos a seguir (por ejemplo, tiempo suficiente, entorno, moderación de los juegos en línea), etc. El funcionamiento puede considerarse satisfactorio y seguro. El éxito reciente de las computadoras hechas para videojugadores muestra cómo los videojuegos tienen un impacto en la salud mental y física de los niños, jóvenes y adultos, mediante se desarrolla esta investigación detallaré más sobre este punto.

“Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico” (Real Academia Española).

Un videojuego es un juego en el que una o más personas interactúan entre sí, es decir,

cualquier tipo de juego interactivo digital cuyo objetivo principal es el entretenimiento, durante mucho tiempo utilizando una interfaz de herramienta de operación pública como una computadora, videoconsolas portátiles o videoconsolas comunes. El programa de computadora del juego te permite participar en una experiencia que no es posible en un juego de rol.

En otras palabras, también se puede decir que el videojuego es un tipo de juego que utiliza la tecnología para proporcionar una interfaz virtual que brinda una experiencia interactiva tanto para individuos como para varios jugadores, que se puede realizar a través de una variedad de dispositivos, desde PC hasta consolas, controles dedicados, incluso dispositivos móviles inteligentes, tabletas y terminales. Los controles que utilizan dependen del hardware y se conocen como controles de videojuegos.

“Consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético” (Aarseth, 2007, 4-17).

Tipos de videojuegos

Toda clasificación está esencialmente sujeta al principal problema de ser exhaustiva, completamente precisa en la determinación de las distintas naturalezas de contenido y forma. A este problema se suma el fenómeno de los videojuegos, debido a su gran versatilidad, gran variedad temática y forma, y la rica combinación de frases y géneros que transmiten. Como resultado, tuvimos grandes dificultades para clasificar algunos juegos en nuestras propias

categorías: la mayoría de ellos eran combinaciones complejas de aventura, estrategia, combate y competencia.

Juegos de lucha

Consiste en un combate cuerpo a cuerpo entre dos personajes seleccionados y controlados por el jugador: en la variante de máquina contra jugador, uno debe derrotar a todos los oponentes que enfrenta el espectáculo uno por uno. A medida que avanzas por las etapas del juego, los gráficos de las situaciones en las que se desarrolla la acción cambiarán. Los personajes suelen ser guerreros humanos con apariencia agresiva, a menudo enfatizados por uniformes militares, a veces como monstruos alienígenas.

Entre los juegos de lucha es el videojuego con la violencia y brutalidad más evidente. Las imágenes y los movimientos de los personajes, cada vez más realistas, aumentan el nivel de violencia en estos juegos. La gente a veces usa el enfoque simbólico con matices apocalípticos, lo que puede describirse como futurismo posnuclear.

Juegos de combate

En una fila de juegos de lucha que se confunden con los juegos de lucha, los juegos de lucha comparten su extrema brutalidad. El jugador asume un personaje, generalmente un programa establecido. Suelen tener lugar en las afueras de una gran ciudad y, en muchos casos, los héroes son jóvenes con apariencia de colegiales. De cualquier manera, hay infinidad de personajes principales y escenarios con características muy diferentes. Por razones poco ficticias, el objetivo real de estos juegos es eliminar a todos los oponentes que

se acerquen al protagonista de la manera más rápida y eficiente posible.

La violencia regularmente es vista como la única alternativa posible a todos las problemáticas y la principal manera de sobrevivir en un mundo complicado y peligroso. La aparición de todos los enemigos y obstáculos en pantalla que el jugador encuentra en su camino se repite cíclicamente a lo largo del desarrollo del juego.

Juegos de deporte

Los juegos deportivos siempre son populares entre la audiencia. A veces se los compara con juegos de acción o de simulación. Pero a excepción de algunos casos especiales, como los combates de boxeo, los torneos de kárate y similares, y tal vez algunas carreras de autos, la comparación es nula y sin efecto. Los juegos de deportes tienen una serie de características específicas que los diferencian de otros géneros, aunque también existen juegos híbridos. Quizás en un futuro, cuando la tecnología permita más realismo, y sobre todo más inmersión, deberíamos empezar a llamarlos simuladores deportivos.

El sistema Mandala utiliza técnicas de realidad virtual y puede considerarse como el precursor de este nuevo tipo de simulación deportiva que está en auge. Hay partidos de fútbol en todos los formatos, golf, baloncesto, tenis, hockey, béisbol, fútbol sala, fútbol americano, rugby, boxeo, voleibol y voleibol de playa, hockey de relleno, esquí, squash, tenis de mesa. Los juegos deportivos están disponibles para tragamonedas, computadoras personales, consolas de nueva y vieja generación, en cartuchos, en CD-ROM, CD-i y en muchos otros formatos. Los videojuegos deportivos suelen ser menos violentos y perfectos para jugar con amigos. Es una de las especies más versátiles y menos controvertidas.

Plataforma

Esta es la quintaesencia del género de juegos de consola. Mientras completa misiones, el personaje debe moverse a través de territorios hostiles. En los juegos de plataformas, la tarea suele ser salvar a la princesa. El personaje puede coleccionar superpoderes acumulando vidas que le permiten superar obstáculos cada vez más difíciles y enemigos más peligrosos. La escena se vuelve más compleja a medida que el jugador atraviesa las pantallas.

Todos los juegos de laberintos y pasajes secretos en la creación de entretenimiento también son juegos básicos. Hay un número considerable de programas que pueden considerarse híbridos entre juegos de lucha y plataformas. Sin embargo, la principal diferencia entre los dos géneros es que, en los juegos de plataformas, el jugador tiene suficientes recursos para superar cualquier obstáculo en su camino sin destruirlo o eliminarlo. Por supuesto, tiene medios más poderosos para eliminar a sus enemigos.

El juego de plataformas juega un papel fundamental en la creación de laberintos y pasadizos secretos. En el cual, el personaje principal suele ser un personaje de caricatura infantil que puede ser una persona o un animal antropomorfizado de Disney; Los enemigos pueden ser muy diferentes, teniendo forma de animales, personas, plantas... Las series temáticas y visuales de videojuegos de este tipo no son demasiado agresivas, por lo que se prefiere lanzar juegos que tengan personajes infantiles famosos.

Estrategia

En este gran grupo de juegos, el jugador asume una determinada identidad y conoce el objetivo final que debe perseguir cada una de sus acciones, desarrollando diversos tipos de campañas tácticas para lograr resultados exitosos. La acción se desarrolla mediante una serie de comandos reconocidos por el programa, así como la obtención y posesión de elementos y elementos que aparecen en situaciones cambiantes y que serán necesarios para completar los niveles y lograr la victoria y el éxito final. Juego de estrategia que se basa más en la duración y el pensamiento que en la velocidad, es decir, interés por la temática propuesta, desarrollo argumental, multitud de opciones que ofrece y complejidad de soluciones posibles, aunque ello no quita que el aspecto gráfico del juego o la calidad del sonido se desprecian los efectos.

Simuladores

Hoy en día, las simulaciones de conducción de máquinas tragamonedas enormemente populares conservan la misma estructura física que estos juegos electromecánicos. El creciente realismo de las imágenes y la rápida respuesta del programa a las acciones del jugador han convertido a estos complejos juegos de simulación en el centro de atracción de los lugares donde están instalados. Aunque se ha avanzado mucho en el uso de la tecnología informática más avanzada de la industria del entretenimiento para crear juegos, estas máquinas aún no han sido capaces de recrear la sensación de conducir un coche real. Hay muchos tipos de simuladores, los más comunes son los simuladores de vuelo. La mayoría de los juegos y escenarios de realidad virtual modernos también cumplen con las características principales de los géneros de acción.

Juegos de sociedad

Se trata de adaptaciones de los clásicos juegos de mesa, ajedrez, tablero, match 3, bridge, monopoly y dados, que no aparecen en los videojuegos y rara vez aparecen en los juegos de consola, que es un género casi exclusivo de los ordenadores personales. Son similares a estrategias de las que a veces es difícil distinguirlas.

Videojuegos educativos

Los juegos educativos son juegos con objetivos educativos ocultos o explícitos para que niños, adolescentes y adultos jóvenes aprendan algo específico. La meta es programada explícitamente por el maestro como meta educativa o por la persona que la diseñó, que puede ser un cuidador, maestro, asistente de maestro, padre, hermano, abuelo, amigo, etc. y pensar en términos de cómo la población ha aprendido algo específico de una manera interesante.

Los videojuegos en este siglo

A fines de la década de 1990, los videojuegos habían crecido en tamaño, duración, complejidad y calidad técnica, por lo que se volvió más costoso invertir en su desarrollo y el tiempo que llevaba desarrollarse duraba de un mes a otro. La llegada del nuevo milenio continúa la búsqueda de universos más jugables que, curiosamente, muy a menudo termina en la búsqueda de mundos muy similares al mundo real: supergráficos reales, sonido espacial, física de partículas en tiempo real (lluvia, fuego, niebla, colisión, flecha...). Como resultado, la complejidad técnica del soporte siguió creciendo, lo que llevó a tiempos y costos de desarrollo aún más largos, superando los volúmenes de producción de las

principales películas y la llegada de los juegos.

Si consideramos juegos como Pac-Man, que costaba 100.000 dólares en 1982, nos volvemos más realistas sobre la importancia del mundo de los videojuegos, como lo demuestra el jefe del departamento de programación presentado en Pyro. estudio (Arévalo, 2006): “Pasamos de las necesidades de 2-6 personas, 4-12 meses de desarrollo y 20-80k EUR en 1985 a las necesidades de 40-120 personas, 18-36 meses y 5-20 millones de euros”.

Tabla # 1

Clasificación PEGI XXVIII	
<p>Además de las consideraciones prácticas, debe decidir si el contenido del juego es apropiado para sus alumnos debido a su edad. Esta elección se puede hacer siguiendo el sistema de clasificación. Por ejemplo, PEGI XXVIII es el sistema europeo de clasificación de videojuegos. Cuenta con el apoyo de los principales editores y desarrolladores europeos. El sistema de clasificación garantiza que el contenido del juego sea adecuado para el público objetivo.</p> <p>PEGI incluye dos niveles de información</p>	<p>Para diferenciar el tipo de contenido existen 8 íconos:</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none">  Violencia: El juego contiene representaciones violentas  Lenguaje soez: El juego contiene palabrotas  Miedo: El juego puede asustar o dar miedo a niños  Sexo: El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos o referencias sexuales.  Drogas: El juego hace referencia o muestra el consumo de drogas (incluyendo alcohol y tabaco).  Discriminación: El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación  Juego: Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar  Juego en línea: El juego puede jugarse en línea </div>

para ayudar a los consumidores a navegar.

En primer lugar, el logotipo muestra la edad mínima recomendada (categoría 3, 7, 12, 16 y 18).



Información obtenida desde la página oficial de (Pan European Game Information, s.f.).

Los videojuegos y su impacto en la sociedad

Los videojuegos se han convertido en un pasatiempo popular para personas de todas las edades. Muchos niños y adolescentes pasan mucho tiempo con ellos. Esos se han convertido en juegos muy complejos y realistas. Algunos juegos se conectan a Internet, lo que permite que niños y adolescentes jueguen en línea con adultos y amigos desconocidos. Actualmente existen varias plataformas que permiten transmitir en vivo que se han vuelto muy populares como lo son: Twitch, Youtube, Facebook Gaming, entre otras.

Jugabilidad

(Rouse, 2001) propone la siguiente definición:

"Es el grado y la naturaleza de la interactividad que el juego incluye, es decir, cómo el jugador es capaz de interactuar con el mundo virtual y la forma en que el mundo virtual reacciona a las elecciones que el jugador ha hecho".

En otras palabras, el juego te permite determinar el nivel de participación del usuario en la realidad virtual. Esta actividad, que rompe las barreras sociales, puede, bajo ciertas circunstancias, llevar a las personas fuera del control establecido y fuera de control.

¿Por qué gustan los videojuegos?

Intentaré explicar por qué los videojuegos son tan motivadores y gratificantes, a diferencia de la mayoría de las actividades escolares. Tanto (Gros, 2004) como (Pindado, 2005) brindan algunas sugerencias. Destacan el encanto de los videojuegos y sugieren convertirlos en recursos didácticos en nuestros centros educativos. Estos son los temas básicos:

- Textura sólida. Con un número limitado de opciones que un usuario puede elegir.
- Personaliza a tu propio ritmo. Se puede personalizar según la habilidad del usuario.

- Presentar los niveles de dificultad gradualmente. Los desafíos continuos requieren una mejora personal continua.
- Situación de competición para saber quién es el mejor. Fácil de manejar, pero difícil de ganar.
- Obtenga retroalimentación constante para ver si está jugando bien. Premios disponibles (puntos, pasar pantallas...).
- Aumentar la autoestima. Estos incluyen la investigación y el descubrimiento.
- Proporcionan ayuda, consejos, sitios web... para mejorar el juego. Entre ellos está la capacidad de guardar su progreso.
- Es entretenimiento incrustado en la fascinante "e-cultura".

Videojuegos de plataformas móviles

En lo que respecta a las aplicaciones móviles, los videojuegos se destacan como el entretenimiento más utilizado. Hoy en día, la mayoría de las personas utilizan teléfonos móviles; En muchas situaciones, la gente quiere entretenimiento y aquí es donde entran en juego los videojuegos móviles. Hoy en día, no existe una forma más cómoda y sencilla de entretenerse que sacar el teléfono móvil del bolsillo y empezar a jugar.

Los juegos que generan más dinero en App Store y Google Play tienden a tener una jugabilidad muy simple, juegos cortos e intensos que se pueden disfrutar en cualquier lugar. A lo largo de los años, los dispositivos móviles han evolucionado de un medio de comunicación entre nosotros a una mini computadora en un formato de bolsillo que puede realizar muchas funciones.

Semiótica de la imagen

Cada imagen envía un mensaje basado en la interpretación, la semiótica como herramienta para la conciencia ambiental. Esta disciplina examina los signos y sus interpretaciones, explicando cómo una persona percibe su entorno y el significado que le asigna. Entonces, si bien la semiótica generalmente está orientada hacia la comunicación verbal, tiene una rama muy específica: la semiótica visual, que se ocupa de interpretar imágenes u objetos para comprender lo que vemos. es una imagen, escultura o expresión facial. La semiótica visual es fundamental para dar sentido a una imagen que, aunque no la reconozcamos a primera vista, está llena de signos y elementos.

Hay tres clases de signos. En primer lugar, hay semejanzas o iconos; que sirven para transmitir ideas de las cosas que representan simplemente imitándolas. En segundo lugar, hay indicaciones o índices; que muestran algo sobre las cosas por estar físicamente conectados con ellas. Tal es un poste indicador, que indica la carretera a seguir, o un pronombre relativo, que está situado justo después del nombre de la cosa que pretende denotar, o una exclamación vocativa, como "¡Eh! ¡Oye!", que actúa sobre los nervios de la persona a la que se dirige y la obliga a prestar atención. En tercer lugar, hay símbolos, o signos generales, que han sido asociados con su significado por el uso. Tales son la mayor parte de las palabras, y las frases, y el discurso, y los libros, y las bibliotecas (Peirce, 1894).

La gramática visual

Es muy difícil traducir el análisis gramatical de un lenguaje verbal a un "lenguaje

visual” literal. Entre otras cosas, porque nuestro cerebro no procesa las imágenes de la misma manera que la comunicación escrita y/o verbal. Sin embargo, hay conexiones de particular importancia entre los dos idiomas. Por esta razón, se puede argumentar que la hipótesis del lenguaje visual con su propia gramática resulta ser una forma útil y eficiente para analizar y probar mejor varios factores relacionados con la comunicación, comunicar y expresar en imágenes. En el campo de la investigación en comunicación visual, encontramos que diferentes autores utilizan expresiones como “lenguaje visual”, así como “alfabeto visual”, “sintaxis visual”, etc. "gramática visual" ". Tiene sus propias reglas y estructuras que podemos definir de la misma manera que las definimos en el lenguaje de la música o las matemáticas, por poner ejemplos no verbales.

Nuevas tecnologías

La exposición de las personas a la tecnología ha tenido tal impacto que es posible ver hoy en día un niño de 8 años enseñar a los adultos a usar nuevos dispositivos tecnológicos. muestra claramente la influencia de las nuevas generaciones en los tiempos modernos además de lo que las grandes empresas ofrecen cada día. El mundo entero ha notado un cambio radical en las rutinas diarias que nos arrasaban.

Hoy hay más tiempo en manos de nuevos dispositivos tecnológicos que hacen que en la comodidad mejore nuestras vidas y esto va desde cómo presentamos la comunicación personal hasta cómo chatear en vivo con alguien que no está cerca, pero con la ayuda de la tecnología y sus múltiples dispositivos nos permite sentirnos cerca. Hablando de los increíbles avances que la tecnología nos ha traído junto con sus nuevos dispositivos, (Urquijo, 2017) comentó que: “pensemos lo que es llevar en un pequeño pendrive de

memoria USB, toda la información mundial referente a un tema importante y poder volcarla en una conferencia, en un aula, en una reunión ejecutiva” (p.2). No se pueden negar los beneficios de la humanidad actual al poder aprovechar al máximo lo que trae la tecnología.

Es notable el avance de la tecnología y con la revolución de los videojuegos, ya que antes solo se usaban con fines de entretenimiento, diversión y entretenimiento, ahora se ven desde otra perspectiva, otro punto, donde en algunos países se tiende a mover lejos de la plataforma que requiere sus propios servicios de desarrollo de proyectos, generando así ingresos económicos. Hay números que visualizan el consumo de videojuegos en diferentes países, (Rojo & Dudu, 2017) indican que: “a nivel mundial, en el 2016, se estimaron 1500 millones de jugadores, de los cuales 300 millones son verdaderamente consumidores que mantienen la industria. En 2016 se cifró en 90.000 millones y en 2019 podría ser 118.600” (p.13).

Comunicación

Esta sección cita varias teorías y estudios de la ciencia de los medios que son relevantes para este estudio, de modo que se pueda determinar la relación de la ciencia de la comunicación con el objeto de este trabajo.

(Watzlawick, 1981), un estudio de la Universidad Nacional de Tres de Febrero en Argentina afirma: “Definimos la comunicación como el intercambio de información; es un proceso. Proceso significa cambio o paso de un estado a otro, indica una serie de actos concatenados; no es un resultado-efecto, consecuencia de un hecho” (p.49).

Este artículo define la comunicación al conceptualizarla como un fenómeno social basado en una serie de procesos estructurado en un sistema formado por uno o más transmisores y procesos de comunicación que establecen con su audiencia.

(Pardo, 2006) por otro parte indica que: “En este sentido, la comunicación es un proceso que implica la existencia de dos dispositivos de procesos de la información. El primero de ellos modifica al entorno físico del otro, mientras que el segundo dispositivo constituye unas representaciones semejantes a las que ya estaban almacenadas en el primero” (p.31-46).

Esta cita muestra que hay dos entidades en el proceso de comunicación que interactúan y se complementan, es decir, la comunicación no puede desarrollarse con una sola entidad. La comunicación es uno de los pilares básicos del desarrollo cognitivo humano. Tras analizar las posiciones de diferentes autores, la comunicación se define como la ciencia que estudia los procesos y fenómenos sociales que inciden en la transmisión de mensajes entre emisores y receptores.

En conclusión, la comunicación es una forma de intercambio de información entre el emisor y el receptor, en la que el emisor del mensaje primero y el emisor del segundo mensaje explican y responden si es necesario. En cuanto a una persona, es una actividad mental independiente, un derivado del pensamiento, el lenguaje y el desarrollo de habilidades psicosociales.

Comunicación intrafamiliar

La comunicación en el colectivo familiar no es un atributo que puede o no desarrollarse o que depende de alguien para establecerse. Todo lo contrario, es una función esencial, una especie de “corazón” de la familia, bajo cuyo desarrollo sus miembros se sienten parte de un grupo, viven el apego entre unos y otros, les hace solidarios entre todos los miembros y sienten un sentido de pertenencia e identidad. (Ministerio de Educación, 2019, p.7).

Puedo precisar que este tipo de comunicación es un diálogo existente entre todos los miembros o familiares en el que el niño tendrá su primera experiencia social; para moldear su carácter, equilibrar su autoestima y expresarla positivamente durante la adolescencia donde sea que entren en contacto, se conviertan en extrovertidos y defensores que aporten a sus ideas sus ideas y haciendo trabajos donde puedan colaborar en equipo, también se debe enfatizar que una buena comunicación dentro de la familia contribuye a un mejor rendimiento académico y un comportamiento favorable en todos los ámbitos.

(Ministerio de Educación Ministerio de el Salvador, 2014) haciendo referencia a este tema indica que: “La comunicación familiar permite a sus integrantes: Crecer, desarrollarse, madurar, resolver sus conflictos, comprenderse entre sí y en la sociedad” (p.2).

Por lo tanto, los padres deben crear un ambiente de apoyo que propicie un comportamiento positivo, brindando el apoyo mental y emocional con el que sienten que pueden contar en cualquier momento, pero no en todos, todo esto debe ser forzado, es decir, dando al niño espacio para desarrollarse de manera autónoma. Pensamiento analítico,

situación antes de implementarlos.

Estructura familiar

Como todo sistema, la familia tiene estructura, esto se aplica a la organización interna, la forma en que interactúan los miembros, etc. La estructura juega un papel en el sistema, si no existe una relación o interacción a largo plazo entre los miembros, como se mencionó, es necesario que la familia exista como un sistema. La estructura familiar es la clasificación demográfica de la familia.

La comunicación entre padres e hijos

Hay varias razones detrás del bajo rendimiento académico de los niños de preescolar y primaria. Los padres son la base para que sus hijos logren los resultados deseados en clase. Los conflictos familiares, laborales y la falta de motivación y preparación por parte de los padres impiden que los alumnos alcancen los resultados deseados.

Escuchar a los niños en el momento adecuado les ayudará a librarse de las malas conductas y no convertirse en la oveja negra en el aula porque en muchos casos estas actitudes negativas en el contexto escolar se deben a que nadie finge comprensión o apertura. Aprende a dialogar por miedo a ser rechazado o ridiculizado por los demás.

Por ello, los docentes deberían trabajar más de cerca con quienes realizan cambios en el ambiente del aula, así como comunicarse con los padres y aconsejarles que presten más atención a algunas de las actitudes negativas de sus hijos, porque mostrar lo que hacen los

alumnos es fundamental, incapaces de expresar sus opiniones, tal vez representen un trastorno emocional, desarrollen una mala actitud y tal vez algunas discusiones puedan derivar en agresiones entre colegas, por lo que es necesario establecer una sana comunicación, punto clave en la prevención de problemas de aprendizaje.

Es aconsejable que los padres creen un ambiente de apoyo que promueva un comportamiento positivo mientras brindan el apoyo mental y emocional con el que pueden contar en todo momento. También se les debe dar espacio para desarrollar un pensamiento independiente para analizar situaciones antes de actuar.

Necesidad de sentirse escuchados y aceptados

Sea empático en la comunicación entre padres e hijos para enseñarles a expresar sus necesidades emocionales, como cuando necesitan ser escuchados debido a un problema en su entorno escolar, por lo que deben comprender de alguna manera cuando los niños necesitan hablar mientras buscan el correcto, momentos de eso se trata la buena comunicación. Esto evitará gran parte de los típicos disturbios de los estudiantes adolescentes, que muchas veces pueden derivar en grandes conflictos con compañeros y profesores, para no ser vistos como alumnos problemáticos y perjudicar el buen ambiente creado por los profesores.

La comunicación en la familia

La familia es un grupo básico de personas en la sociedad, único y especial. Sobre este tema, los autores (Castro & Pedro, 2005) mencionaron: "...es el grupo humano

en el que las personas viven, allí surgen importantes motivaciones psicológicas y las realizan en diversas actividades. Tanto para los hijos como para los padres, el hogar es el grupo más cercano, en el que se identifica y desarrolla un fuerte sentimiento de pertenencia, y donde enfrentan y tratan de resolver los problemas de la vida cotidiana en estrecha convivencia” (p.38).

Haciendo referencia a este concepto, es evidente el papel de la familia en la formación y desarrollo de la personalidad del niño, el papel de mediador entre los individuos y la sociedad en la consecución de la identidad personal, la convivencia, actuar, a través de la comunicación, como elemento necesario para transmitir: emociones, seguridad, protección, cercanía. Por eso, en cierto modo, la familia se convierte en la primera escuela en la que aprendemos a comunicarnos. La forma en que aprenda a comunicarse en su familia influirá en gran medida en la forma en que se comunique con los demás. Por tanto, es el primer espacio de socialización de un individuo.

La comunicación también se considera como la interacción de las personas en sus actividades diarias, es decir, el intercambio de información, significado y juicio. Es por tanto un proceso por el cual las personas actúan de manera significativa, utilizando los sistemas de señalización e intercambio propios del grupo social en el que desarrollan su vida cotidiana. Así mismo se podría decir que la comunicación en el ámbito familiar es el principal proceso que determina cómo existe una familia. Siendo la familia un conjunto de personas, la comunicación, mediada por el lenguaje y las emociones, forma parte de su naturaleza. Gracias a él, la familia logra influir en los demás, transmitir información y brindar afecto, protección, seguridad y cuidado. Hay unidad y apoyo a los demás miembros de la familia sobre sus aspiraciones y planes de futuro, también hay espacio para el

intercambio, aceptación de criterios u opiniones personales.

Una de sus principales características es la comunicación bidireccional. Por lo tanto, la comunicación no debe verse como una mera transferencia de información de una persona a otra, sino como un proceso principalmente interactivo o bidireccional. Durante esta comunicación, inicialmente hay un emisor o fuente que prepara y activa el mensaje y el receptor recibe inicialmente el mensaje, pero inmediatamente se corta la transmisión en sentido contrario porque el receptor al recibir el mensaje se convierte inevitablemente en emisor, verbalmente o no verbalmente o en silencio, creando no una línea recta sino un círculo de comunicación.

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil

(Moreno, 2002) La importancia del juego en la educación infantil debe ser considerada como una importante fuente de progreso y aprendizaje para niños y niñas: “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” (p.84).

Los juegos son, por tanto, una herramienta que permite a los docentes acercarse a los niños en la educación infantil, poniendo a los niños los recursos necesarios a su alcance, utilizándolos en combinación idónea con las actividades didácticas, cobrando así pleno

impulso en la educación de jóvenes y niñas. y situaciones divertidas.

Además de lo dicho anteriormente sobre lo que constituye la comprensión juega en el campo de la educación y lo que significa, es conveniente brindar una pequeña definición de estrategia didáctica para brindar mayor claridad a los temas tratados en este estudio. En primer lugar, define en qué consiste la estrategia, (Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey, 2005) entendida como: “un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados”.

Cabe señalar ahora que los niños y las niñas juegan solos cuando son niños, pero gradualmente a medida que crecen e interactúan con los demás, se convierte en una actividad social y comunitaria. A partir de los dos años, los niños y niñas comienzan a jugar juntos, comienzan a integrarse en la sociedad aceptándose a sí mismos y a los demás, y a su vez comienzan a comprender la importancia de dar y recibir de manera holística, presente y sostenible.

Videojuegos y Comunicación

La base de este estudio es el análisis de los videojuegos y su interacción con los procesos comunicativos de los jóvenes, por ello en este apartado se presentarán diversos estudios que han identificado a los videojuegos como un fenómeno psicológico, jurídico y social.

(Rosell y otros, 2007) afirmaron sobre este tema lo siguiente: “Las motivaciones que

llevan al adolescente a practicar con los videojuegos son variadas: permiten vivir una aventura en primera persona donde el adolescente pone en práctica estrategias en un entorno virtual sin consecuencias en la vida real; infieren en valores como la tecnología, la informática y la novedad”.

Este estudio examina el impacto de los videojuegos en el desarrollo cognitivo y social de las personas, identificando por qué conectan a los jóvenes y cómo crean un entorno muy diferente al resto de la realidad. Los videojuegos, por sí solos, también pueden ser utilizados como herramienta de desarrollo cognitivo en el ámbito pedagógico.

(Lasso & Francisco, 2011) por su parte, el estudio Efecto de los videojuegos como medio de comunicación masivo en usuarios jóvenes del norte de Quito de 17 a 21 años del 1 al 15 de julio de 2005 y analizó este análisis mediático de esta nueva tecnología de comunicación realizado por Roque Armas de la Universidad Politécnica Salesiana de Quito, cita: “El sujeto fractal postmoderno prefiere la violencia como fantasía suprema en un entorno urbano que así lo exige, incorporándose el videojuego como otro elemento que configura un circuito cerrado en la interfaz con el usuario”.

Los usuarios de videojuegos suelen buscar la violencia en una realidad alternativa, partiendo de un mundo paralelo virtual, para poder expresar frustraciones que no son capaces de expresar en su entorno social. El usuario estará buscando nuevas formas de desafiarse a sí mismo, con diferentes desafíos que le presentan los videojuegos que muchas veces no puede resolver libremente con otras herramientas.

(Quiñones, 2009) de la Universidad del Zulia en Venezuela afirma en su estudio Los

videojuegos en red como plataforma tecnológica para la interacción comunicacional entre los jóvenes: “Los juegos en red representan una nueva forma para que las interacciones comunicacionales se desarrollen, específicamente en cibertorneos donde participan equipos que dedican horas de preparación para diseñar las estrategias que les permitirán salir victoriosos frente a sus pares” (p.12).

Este estudio encontró que los juegos en línea facilitan nuevas interacciones sociales y están asociados con la creación de nuevas relaciones interpersonales entre los usuarios. En varios eventos y torneos organizados, los jugadores intercambian experiencias y desarrollan relaciones sociales. Tras analizar una serie de estudios sobre videojuegos, se denominan medidas audiovisuales y tecnológicas que identifican un fenómeno psicosocial que representa una forma de entretenimiento virtual.

El juego y las dimensiones del desarrollo infantil

(Bañeres y otros, 2008) “Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (p.14).

En cuanto al desarrollo psicomotor, los niños y niñas se desarrollan a través del juego en la escuela; sus cuerpos, sus movimientos y sus sentidos, es decir, contribuyen a la coordinación de los movimientos ya la estructura de la percepción. El autor (Bañeres y otros, 2008) también continúa diciendo que por medio del juego los niños:

“Descubren sensaciones nuevas

Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.

Desarrollan su capacidad perceptiva

Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.

Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.

Se descubren a sí mismos.

Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior” (p.14).

Hoy en día, cuando se trata del desarrollo socioemocional, se encuentra que los niños y las niñas aprenden reglas de comportamiento cuando interactúan con sus compañeros y luego aprenden a descubrirse a sí mismos a través de las interacciones actuantes entre ellos. En los juegos visuales que practican los niños desde pequeños y en los que imaginan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las leyes que rigen las relaciones de este sistema.

Mientras juegan, los niños pueden intercambiar e interactuar con sus compañeros, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollar espontáneamente la capacidad de cooperar (dar y recibir ayuda para lograr un objetivo común); se desarrollan moralmente asimilando reglas de conducta; y conocerse a sí mismos, moldeando su yo social a través de las imágenes que reciben de sus compañeros de juego.

En el ámbito familiar, la comunicación entre los miembros no puede analizarse dimensional y aisladamente porque las interacciones entre los miembros son continuas y cíclicas, lo que permite encontrar patrones e interacciones estables. Si la comunicación es positiva, la familia tiende a funcionar bien, si persiste el estilo negativo, la familia tiende a

estar en perpetuo conflicto y crisis. Es claro que, ante este hecho, son muchos los jóvenes que, mientras estudian por su cuenta como educadores, tienen que enfrentar serios conflictos de comunicación en la familia, los efectos son demasiado grandes y no conducen al buen desarrollo de su preparación profesional como docente, interfiriendo directa o indirectamente en el modelo y perfil que presenta la sociedad.

El Conductismo

La psicología del comportamiento es una de las bases para analizar el impacto de los videojuegos en las relaciones sociales y la comunicación de los jóvenes, ya que esta teoría analiza los estímulos que forman y desarrollan sus emociones y el cambio de comportamiento de la personalidad.

El estudio El Conductismo de Gary Demar de la Universidad Interamericana del Desarrollo (UIDE) en México afirma: “El conductismo es naturalista. Esto significa que el mundo material es la última realidad, y todo puede ser explicado en términos de leyes naturales. El hombre no tiene alma y no tiene mente, solo un cerebro que responde al estímulo externo” (DeMar, 1988).

El conductismo afirma que los procesos mentales y sociológicos de un individuo son puramente mecánicos y no implica que analice su entorno, solo puede responder a estímulos y determinaciones, moldear su comportamiento en base a ellos.

“Podemos afirmar que todo videojuego necesita de situaciones a las que el jugador debe hacer frente y que su experiencia se moldeará a partir de las respuestas obtenidas”

(Olmo, 2013, p.88).

Este estudio demuestra que los videojuegos son herramientas de comportamiento basadas en patrones de prueba y error, identificando así cambios en el comportamiento de los jugadores a medida que se adquieren habilidades y experiencia en función de los estímulos generados por el juego. Se ha establecido que el conductismo es una rama de la psicología dedicada al estudio de los procesos del comportamiento humano y se encarga de cambiar estos aspectos a través de una serie de estímulos aplicados que crean nuevas experiencias, conocimientos y comportamientos diferentes.

Comunicación Audiovisual

La transmisión de mensajes a través de la integración de imágenes y sonidos es uno de los pilares de los procesos comunicativos de próxima generación, donde el análisis teórico de los medios audiovisuales es un elemento fundamental de la investigación mediática.

Los comunicadores audiovisuales planifican, construyen y fabrican productos desde un punto de vista creativo, estético y tecnológico, y los expresan a través de la vista y el sonido. Para ello, integra el uso del lenguaje audiovisual, el juicio estético y el conocimiento de la estructura narrativa.

“Nuestra generación se puede comunicar más rápido y de un modo más eficiente que ninguna sociedad anterior. Podemos reproducir la realidad que nos rodea con una mayor facilidad y rapidez gracias a las tecnologías domésticas a nuestro alcance” (Cuevas, 2010, p.60).

El desarrollo de la tecnología y el desarrollo de nuevas herramientas para transmitir signos en el proceso de comunicación han llevado a que las personas hoy en día tengan la capacidad de reproducir todos los aspectos de su realidad y puedan crear sus propios modelos audiovisuales para transmitir sus ideas y pensamientos.

(Cárdenas & Duarte, 2013) por otra parte, comentó: “En cuanto a la imagen audiovisual, durante el transcurso de este tiempo, los ‘otros’ han dejado de aparecer como objetos pasivos de filmación para ser verdaderos sujetos de realización, constructores de su imagen audiovisual, reafirmando así su propia identidad”.

El hombre ya no es un objeto en un mensaje audiovisual, sino un agente que transmite sus propias emociones, ideas y construye sus propios signos visuales; una persona construye una identidad a partir de la estructura de sus procesos de comunicación audiovisual.

Enfoques nuevos sobre sobre Comunicación y Videojuegos

“El videojuego es también comunicación entre los videojugadores, jugadores al fin, que luchan entre sí por conseguir un mismo objetivo, o quizá en cooperación con el otro para poder conquistarlo, o, como ya hemos dicho, que juegan consigo mismo o contra una máquina, que es el artilugio para jugar con otro cuando el otro no está, pero que, al ser inevitable para poder jugar, su rol lo ejerce otro mecánico, dotado de aquellas virtualidades sin las cuales el jugador no es jugador” (García, 2006, p.24)

“Los videojuegos y los juegos de PC atraían, hasta ahora, por su dinamismo, interactividad y su posibilidad de programación, frente al dinamismo auditivo de la radio o la falta de interactividad que presentaba y presenta la televisión o el cine. Los videojuegos poseían y poseen el elemento visual y el dinamismo de la televisión, además de su interactividad” (Marín, 2013, p.116)

Los videojuegos son escenarios interactivos y comunicantes para que los usuarios o los jugadores vinculen las relaciones con otros usuarios para desarrollar varios tipos de actividades como ellos mismos, el diálogo o la cooperación para lograr elementos de pimienta común; Cuando no hay otro usuario real que pueda interactuar cuando el usuario desarrolla el mismo enlace que coloca con otros usuarios, pero esta vez es la relación entre las personas y entre las personas, convirtiendo el juego.

En un juego de rol o estrategia de video, el jugador encuentra un escenario de interacción social que le brinda la experiencia completa de las relaciones humanas en un universo virtual donde las decisiones que tome serán importantes ya que moldean su percepción de los otros jugadores del jugador. A los usuarios de videojuegos les encanta este tipo de escenario virtual porque les permite escapar a otra realidad que pueden moldear y transformar en una imagen de sí mismos para que las acciones de los personajes del juego terminen siendo un reflejo de la personalidad en el juego.

Rendimiento académico

Los resultados académicos se refieren a la evaluación de los conocimientos adquiridos en un entorno escolar, universitario o universitario. Un estudiante con buen

expediente académico es un estudiante que obtiene calificaciones positivas en las pruebas que debe aprobar durante el curso. En otras palabras, los resultados del aprendizaje son una medida de la capacidad de los alumnos para evaluar lo que han adquirido a través del proceso de aprendizaje. También incluye la capacidad del alumno para responder a los estímulos de aprendizaje. En este sentido, el rendimiento académico está relacionado con la habilidad.

Además, el logro académico se refiere a una medida de capacidad de respuesta o un indicador de lo que un individuo ha aprendido a través de un aprendizaje o proceso de aprendizaje. Del mismo modo, desde el punto de vista del aprendiz, el logro se define ahora como la capacidad de responder satisfactoriamente a estímulos de aprendizaje que pueden interpretarse de acuerdo con objetivos de aprendizaje preestablecidos. Este tipo de logro académico puede entenderse en relación con un grupo social que impone un grado mínimo de aprobación sobre un conjunto particular de conocimientos o habilidades.

Para tener muchos factores que pueden afectar la eficiencia de aprendizaje apropiada o pobre, podemos mencionar que hay muchos factores diferentes que afectan los resultados como: Desde la complejidad de algunos elementos hasta una gran cantidad de exámenes, puede converger con el día, superar una serie de programas educativos, hay muchas razones que pueden conducir al hecho de que los estudiantes tienen resultados académicos.

Otros temas directamente relacionados con un factor psicológico, como la motivación leve, la falta de atención o la dispersión de la clase, esto obstaculiza el conocimiento del conocimiento de que el maestro y el último que afectan los resultados del aprendizaje en el momento de la evaluación. Por otro lado, el desempeño puede estar relacionado con la subjetividad del docente en el ajuste. Algunas materias, especialmente

las relacionadas con los estudios sociales, pueden dar lugar a diferentes interpretaciones o interpretaciones que los docentes deben ser capaces de analizar con corrección de pruebas para determinar si los estudiantes han entendido los conceptos o no.

Adolescentes y videojuegos

El uso de videojuegos forma parte de la vida cotidiana de un gran número de adolescentes y adultos jóvenes. Ante la polémica de que, gracias a su uso, una gran cantidad de juegos con formatos, contenidos y ritmos desiguales tienen cada vez más seguidores compartiendo información, experiencias y problemas, forman parte de la comunidad construida.

Como con cualquier actividad, hay diferentes tipos de usuarios a considerar. Por ejemplo, un adolescente hiperactivo puede estimularse con un juego de estrategia que requiera paciencia y ensayo y error repetidos. En cambio, los juegos de estrategia que fomentan el pensamiento divergente, así como oportunidades para la creatividad y la resolución de problemas, están bien representados para este tipo de jóvenes. Los juegos de deportes como los juegos de acción te permiten relajarte y competir y se recomiendan para todas las edades.

En resumen, determinar el tipo de juego, los roles que se ofrecen, la duración del uso y las habilidades o destrezas que ofrecen los videojuegos son factores clave para integrarlos en las oportunidades recreativas que tienen los adolescentes. Pueden ser tanto un catalizador como un canal de desarrollo de habilidades con el que los padres pueden contar para integrarse en una variedad de oportunidades recreativas, incluida la actividad física.

Importancia de la comunicación en la familia

La comunicación define las relaciones que las personas establecen entre sí y con el entorno. El trabajo, la vida, la supervivencia, la proximidad y el sentido de las cosas pasan necesariamente por la comunicación. Las familias tienen diferentes edades y perspectivas, por lo que hay diferentes preferencias; Todos son importantes y tienen cierto peso. La comunicación familiar debe ser capaz de corregir y dar sentido a todas las cuestiones que componen este microcosmos, reflejando así la sociedad.

Los temas también se examinan con una profundidad indescriptible. Y en muchos casos, combinan lo más dulce de la intimidad familiar, a veces incluso con un dejo de secretismo. La importancia de la comunicación en la familia puede ser la siguiente. En la importancia que interioriza cada uno de sus integrantes, los temas que la sociedad identifica en un momento histórico y configuran su personalidad. Sobre la educación, la construcción de la moralidad cívica, la construcción de una familia y la crianza de los hijos.

Obstáculos de la comunicación

Cuanto más estrecha es la relación, más importante es la comunicación no verbal. Cuando un miembro de la familia regresa a casa, puede recibir notificaciones de salud o estrés sin hacer contacto visual con el resto de la familia. En ocasiones la falta de expresión verbal (habla) indica una grave limitación en la comunicación. A menudo, el hecho de que los padres se apresuren a recopilar cualquier información les impedirá tener una opinión sobre sus hijos y, por lo tanto, evitará que los niños se den cuenta de la actitud franca y la

tendencia a escuchar de los padres.

En la vida familiar, existen también enemigos evidentes para el establecimiento de conversaciones y relaciones interpersonales. Televisión a la hora del almuerzo, horarios pausados de interrupción de reuniones, escapadas de fin de semana... Debemos hacer frente a este tipo de situaciones y tomar una postura defensiva creando una atmósfera que facilite la comunicación.

Estos enemigos son un obstáculo para la comunicación. Podemos resumirlos así:

- Generalización
- Califica los mensajes que recibes
- No escuchar para entender lo que realmente quieren decir.
- Comenta tu versión de lo que sucedió hace mucho tiempo. ¿Por qué conceder tanta importancia a los hechos pasados?
 - El lugar y la hora que elijamos.
 - Abuso: "Tú debes", "Yo debo"; en lugar de: "Qué te parece si...", "Tal vez te funcione", "Quiero hacerlo", "Me funciona", "Lo he decidido".
 - Detenga la conversación porque se enfoca en lo que quiere decir en lugar de escuchar a la otra persona.

Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

“Los medios de comunicación pueden contribuir, como ya hemos señalado anteriormente,

al alineamiento de la persona, pudiendo en consecuencia impedir o mediatizar el diálogo dentro del seno familiar” (Díaz, 2004, p.116).

No todos son iguales, no reciben los mismos mensajes de comunicación. Lo que los medios dicen o crean tiene efectos muy diferentes, tanto positivos como negativos. Por supuesto, lo mejor de ellos es que hoy en día la información es agregada y compartida con toda la población.

“La formación de una actitud crítica en el uso y consumo de los nuevos medios de comunicación por parte de la familia está directamente vinculada a la comunicación y al diálogo que se da entre los miembros de la misma” (Díaz, 2004, p.116).

A veces se subestima la importancia del diálogo familiar, pero es una práctica que nunca debe perderse. Deberíamos tratar de fomentarlo y promoverlo todos los días; porque el diálogo favorece grandes valores como la comunicación, la tolerancia hacia los demás, la capacidad de admitir los errores. A través del diálogo, padres e hijos se entienden mejor. Pueden intercambiar puntos de vista y expresar sus preocupaciones. Si hablas con los niños, podrán decirnos qué les molesta; Los padres también pueden tratar de ayudarlos.

“No podemos de todos modos olvidar que en estos momentos los videojuegos de carácter violento son los que están teniendo un mayor auge entre la población infantil y juvenil” (Díaz, 2004, p.117).

Esta no es una discusión nueva. Desde la década de 1980, los videojuegos se han agregado a la lista de artículos criticados por supuestamente influir en el comportamiento

delictivo de las personas al representar la violencia. Los medios de comunicación, especialmente la televisión, están en primer lugar. El desarrollo de videojuegos violentos alcanzó niveles de realismo increíbles hace algunas décadas. Junto con el realismo, también aumenta la ansiedad de muchos padres, psicólogos y educadores. Desde sus inicios, los videojuegos siempre han causado muchas críticas y prejuicios en determinados grupos sociales. Especialmente los que se consideran brutales, y especialmente a medida que se vuelven más y más realistas.

“El éxito creciente de los videojuegos es una realidad en nuestra sociedad actual, como lo demuestra el hecho de que este tipo de juegos constituyen el 53 % del consumo del ocio audiovisual e interactivo en España durante el año 2009 (aDeSe, 2010), por delante del cine (23 %), películas de vídeo (13 %) y música grabada (10 %)” (Balerdi, 2011, p.32).

Durante el último año y medio, las personas han tenido más tiempo libre y más tiempo en casa debido a la congestión causada por la pandemia de COVID-19. De hecho, el consumo de videojuegos se disparó entre febrero y abril de 2020, durante los primeros meses del período de aislamiento. Además del aumento del consumo de videojuegos a través de los smartphones, también ha aumentado el número de nuevos jugadores gracias a los últimos avances tecnológicos como la realidad virtual que ofrece una gran experiencia. El crecimiento de la industria no solo está impulsado por las personas que se sientan en casa con sus dispositivos, sino también por los videojuegos, los deportes electrónicos, los juegos "en la nube" y las competencias en línea.

2.1.2.2. Categorías de análisis

Categoría de análisis 1: Videojuegos

Definición: Un videojuego es una actividad interactiva que se juega a través de un dispositivo audiovisual. Como juegos, los videojuegos se componen de varios elementos y reglas específicas que cuentan historias y requieren la participación activa de uno o más jugadores.

Operacionalización de las subcategorías

- Dispositivos de inteligencia artificial
- Interacción
- Control de sistemas

Categoría de análisis 2: Comunicación Intrafamiliar

Definición: El proceso de interacción de los individuos, intercambio activo, intercambio de pensamientos y sentimientos, factores que permiten comprender su esencia.

Operacionalización de las subcategorías

- Relaciones personales
- Núcleo familiar
- Diálogo

2.1.2. Postura teórica

Los videojuegos y su conexión con la comunicación, el aprendizaje y la educación durante mucho tiempo, desde que aparecieron a fines de la década de 1940 sus actividades en varios campos han sido apreciadas en muchos lugares de una manera ya no es un "pasatiempo" para todos y, por lo tanto, se ha profundizado un poco más en la vida cotidiana humanidad. Por supuesto, usar los videojuegos de diferentes maneras conduce a: aprendizaje, porque si bien es virtual de una forma u otra, hace que aquellos que son gamers tienen por forma correcta de hacer las cosas para pasar los niveles para continuar la historia o desarrollo del juego y así entender los diferentes mensajes demás características que un videojuego puede aportar.

“sobre la base de estas experiencias y reflexiones, se podría plantear la premisa que un videojuego diseñado con un objetivo educativo podría ser utilizado como una herramienta pedagógica complementaria para el aprendizaje de la historia” (Chiyong y otros, 2016, p.39) (Chiyong y otros, 2016).

Los avances tecnológicos están en un camino aparentemente interminable y la conclusión es que sabemos cómo adaptarnos a ellos, no solo para mantenernos a la moda, sino también para desarrollar nuevas habilidades de comunicación y prepararnos para el futuro. conocimiento de cómo llegar a las audiencias tiene métodos que son diferentes a los que se utilizan comúnmente y, en este caso, nuevas formas de comunicar el conocimiento o acercar a los aprendices. Además, en el ámbito escolar, los estudiantes de hoy buscan conocimientos diferenciados, significativos, teniendo al alcance de la mano los avances

tecnológicos, utilizando herramientas digitales de gran utilidad que les permitan conocer más sobre el proceso de aprendizaje. Hoy, ellos mismos son los principales actores en el proceso de aprendizaje, porque lo que aprenden en el proceso, lo escriben y lo implementan en su vida diaria.

Debe entenderse que los videojuegos en su desarrollo han creado expectativas en la sociedad debido a su impacto en la sociedad, ha sido una industria que necesita tomar en cuenta muchos factores que pueden estar involucrados, tales como sociales, cognitivos, económicos, culturales y otros, sin embargo, ciertos eventos están impidiendo que la industria crezca más de lo necesario.

Por su parte los autores Humphrey, Fitzgerald, Banks y Suzor; Nyro, Csordas y Horvarth (citado Gallego, 2016) consideran que:

“La audiencia de un medio como los videojuegos ha tendido a ser dejada de lado desde la perspectiva de la audiencia, a pesar de su importante músculo económico. De hecho, puede destacarse cómo la industria del videojuego se nutre de la experiencia de sus receptores como principal fuente de innovación” (p. 3).

Como destacan estos autores, es posible analizar cómo los estudiantes inmersos en el mundo gamer se encontraron repetidamente con diferentes factores motivacionales al participar en este proceso de retroalimentación. También es importante acotar que existe la gran industria de videojuegos que mantiene enganchado a los consumidores en cada temporada, esto por medio de sus tiendas virtuales que cada consola o dispositivo portátil tiene.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis General o Básica

Determinando la influencia del uso de los videojuegos mejorará la comunicación intrafamiliar de los estudiantes de la Unidad Educativa Renán Olmedo Gonzáles.

2.2.2. Sub-hipótesis o Derivadas

Analizando el uso de los videojuegos en los estudiantes se conocerán los principales problemas.

Identificando los factores se conocerá la incidencia de la comunicación intrafamiliar en los estudiantes.

Sugiriendo un plan de capacitación en el que se tome conciencia los estudiantes harán uso responsable de los videojuegos.

2.2.3. Variables

Variable Independiente:

- Videojuegos

Variable Dependiente:

- Comunicación intrafamiliar

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Para el cálculo de la muestra decidí usar la fórmula $N = n / e 2 (n-1) + 1$ la cual dio como resultado 170 entre estudiantes y representantes. Esto significó que fueron al final 85 estudiantes y 85 representantes, los mismo que anteriormente llenaron una encuesta que contenía 8 preguntas que hacían referencia a las variables del tema de investigación.

Tabla # 2

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	%	MUESTRA
Estudiantes de 15 a 17 años	150	50%	85
Representantes	150	50%	85
Total	300	100	170

Fuente: Unidad Educativa Renán Olmedo González, recinto El Limón

SIMBOLOGÍA.

$$N = n / e 2 (n-1) + 1$$

n= tamaño de muestra

N= universo

e= error de muestreo (0,05 admisible)

DESARROLLO DE LA FORMULA

$$n = 300 / (0,05)^2 (300 - 1) + 1$$

$$n = 300 / (0,0025) (299) + 1$$

$$n = 300 / 0,75 + 1$$

$$n = 300 / 1,75$$

$$n = 170,428$$

En total son 300 entre estudiantes y representantes. Al hacer el cálculo se obtuvo una muestra de 170 en total, para que así queden 85 estudiantes y 85 representantes, los cuales serán encuestados.

Total, de encuestas: 170

Tabla # 3

Matriz de primer objetivo específico: Analizar los principales problemas que se presentan en el uso de los videojuegos en los estudiantes	
En la pregunta hecha a los representantes de los estudiantes: ¿Considera que los videojuegos afectan la capacidad comunicativa?	Más de la mitad considera que los videojuegos sí afectan a la capacidad comunicativa de los estudiantes.
En la pregunta hecha a los representantes de los estudiantes:	Así mismo, más de la mitad de los encuestados creen que no se han aplicado

<p>¿Cree que su hijo/a ha aplicado conocimientos adquiridos en videojuegos para resolver problemas en la vida diaria?</p>	<p>conocimientos adquiridos mediante los videojuegos.</p>
<p>Pregunta realizada a los estudiantes: ¿Cree Ud. que los videojuegos son una posibilidad de establecer nuevas relaciones sociales?</p>	<p>En esta pregunta se observa como respuesta que el 41% de los estudiantes encuestados indicaron que los videojuegos no son una posibilidad de establecer nuevas relaciones sociales. Por otro lado, el 18% indicó que tal vez, mientras el 41% faltante dio a conocer una respuesta positiva.</p>

Tabla # 4

<p>Matriz de segundo objetivo específico: Identificar los factores que inciden en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes.</p>	
<p>Pregunta realizada a los estudiantes: ¿Considera que el tiempo que dedica a los videojuegos es mayor al que comparte con los integrantes de su familia?</p>	<p>Aquí tenemos como respuesta que no se dedica mucho tiempo a los videojuegos, por ende, debe existir más tiempo para la comunicación entre la familia.</p>
<p>Pregunta realizada a los estudiantes: ¿Considera que los videojuegos afectan la capacidad comunicativa?</p>	<p>Gran parte de los estudiantes indicaron que los videojuegos afectan la capacidad comunicativa, por esta razón se llega a la conclusión de que para que haya comunicación intrafamiliar es necesario no</p>

	considerar a los videojuegos como lo esencial en la vida familiar.
--	--

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Encuesta dirigida a los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán

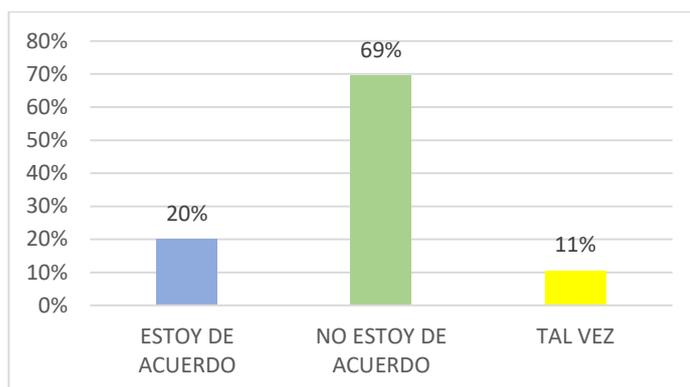
Olmedo González.

¿Considera que el tiempo que dedica a los videojuegos es mayor al que comparte con los integrantes de su familia?

Tabla # 5

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
ESTOY DE ACUERDO	17	20%
NO ESTOY DE ACUERDO	59	69%
TAL VEZ	9	11%
TOTAL	85	100%

Gráfico # 1



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

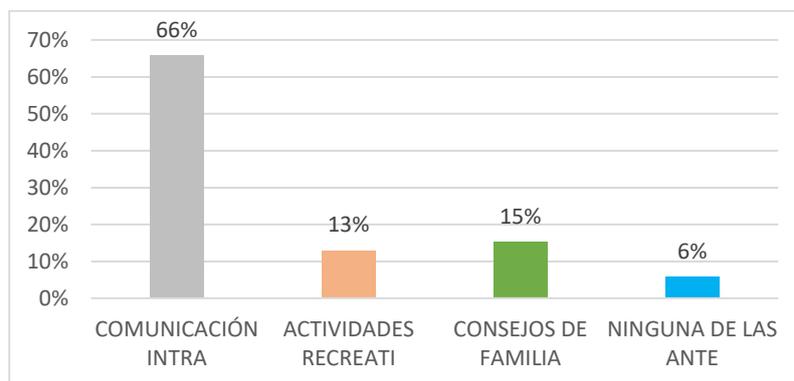
Análisis e interpretación. – De los estudiantes encuestados, el 69% destacaron no estar de acuerdo que el tiempo dedicado a los videojuegos sea mayor al compartido con la familia. Por otro lado, el 20% indica que sí dedica más tiempo a los videojuegos; y por último el 11% no está seguro dando una respuesta concreta, quizá por desconocimiento del tema.

¿Qué estrategias aplicaría para el desarrollo de un entorno familiar adecuado, si Ud. Fuera cabeza de familia?

Tabla # 6

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
COMUNICACIÓN INTRA	56	66%
ACTIVIDADES RECREATI	11	13%
CONSEJOS DE FAMILIA	13	15%
NINGUNA DE LAS ANTE	5	6%
TOTAL	85	100%

Gráfico # 2



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

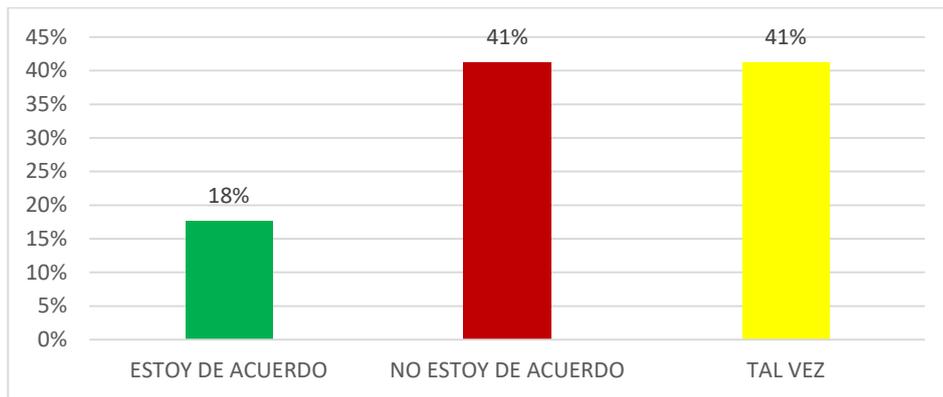
Análisis e interpretación. – Esta es una pregunta muy interesante, sobre todo considerando la respuesta mayoritaria, es importante detallar que el 66% de los estudiantes indicaron que la comunicación intrafamiliar es valiosa y que la elegirían para que se desarrolle en el entorno familiar. Los consejos de familia ocupan el segundo lugar con un 15% esto es positivo, porque me permitió saber que los estudiantes identificaban con claridad los primordial en la relación de los hogares.

¿Cree Ud. que los videojuegos son una posibilidad de establecer nuevas relaciones sociales?

Tabla # 7

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
ESTOY DE ACUERDO	15	18%
NO ESTOY DE ACUERDO	35	41%
TAL VEZ	35	41%
TOTAL	85	100%

Gráfico # 3



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

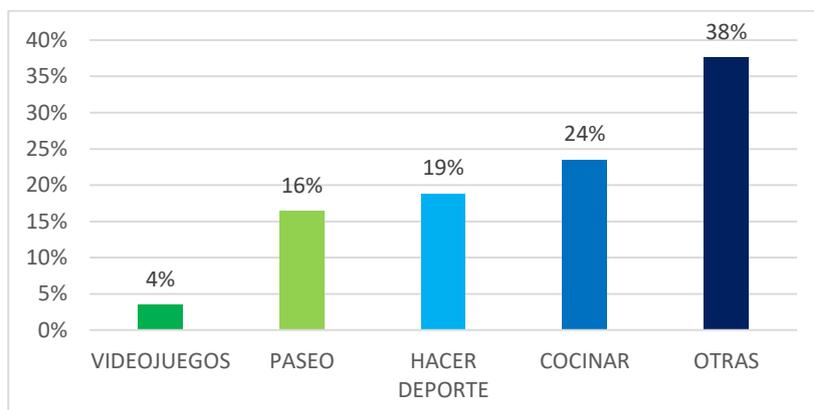
Análisis e interpretación. – En esta pregunta, se presenta un tema importante, en el que el resultado nos dice que una parte considerable de los encuestados que es de 41% no están de acuerdo que los videojuegos sean una posibilidad de establecer nuevas relaciones sociales, asimismo el 41% cree que tal vez.

Según Ud, las actividades compartidas en su familia son:

Tabla # 8

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
VIDEOJUEGOS	3	4%
PASEO	14	16%
HACER DEPORTE	16	19%
COCINAR	20	24%
OTRAS	32	38%
TOTAL	85	100%

Gráfico # 4



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

Análisis e interpretación. – Los resultados de esta encuesta muestra que gran parte de los encuestados considera que las actividades compartidas en familia son “otras” con un porcentaje de 38%. El resultado que se ubica en el segundo lugar es “cocinar” con el 24%.

Encuesta dirigida a los representantes de los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

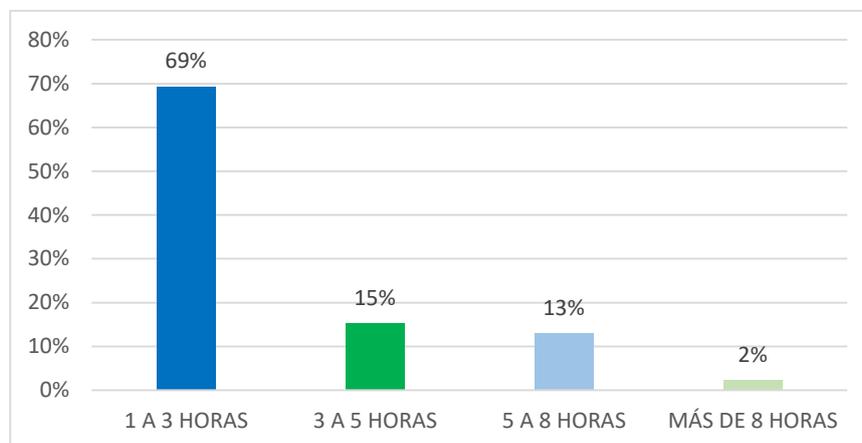
¿Cuánto tiempo al día cree que su hijo/a le dedica a jugar videojuegos on-line?

Tabla # 9

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
1 A 3 HORAS	59	69%
3 A 5 HORAS	13	15%
5 A 8 HORAS	11	13%

MÁS DE 8 HORAS	2	2%
TOTAL	85	100%

Gráfico # 5



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

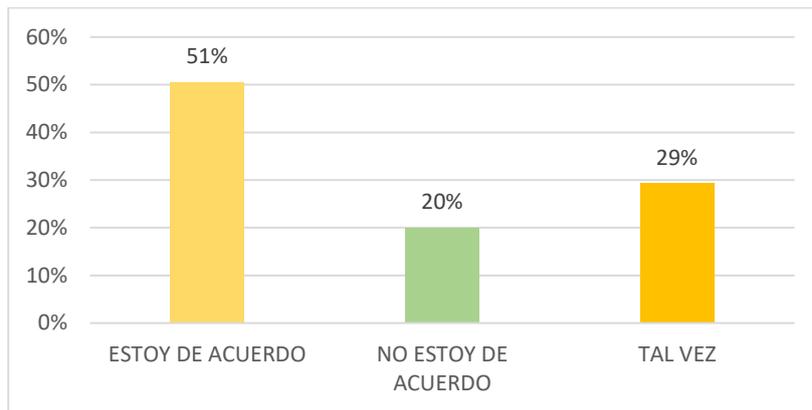
Análisis e interpretación. – Este gráfico muestra que gran parte de los representantes de los estudiantes creen que sus hijos no les dedican muchas horas a los videojuegos, el 69% indica que solo se le dedica a los videojuegos de 1 a 3 horas diarias. Por otra parte, solo el 2% juega de 8 a más horas diarias.

¿Considera que los videojuegos afectan la capacidad comunicativa?

Tabla # 10

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
ESTOY DE ACUERDO	43	51%
NO ESTOY DE ACUERDO	17	20%
TAL VEZ	25	29%
TOTAL	85	100%

Gráfico # 6



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

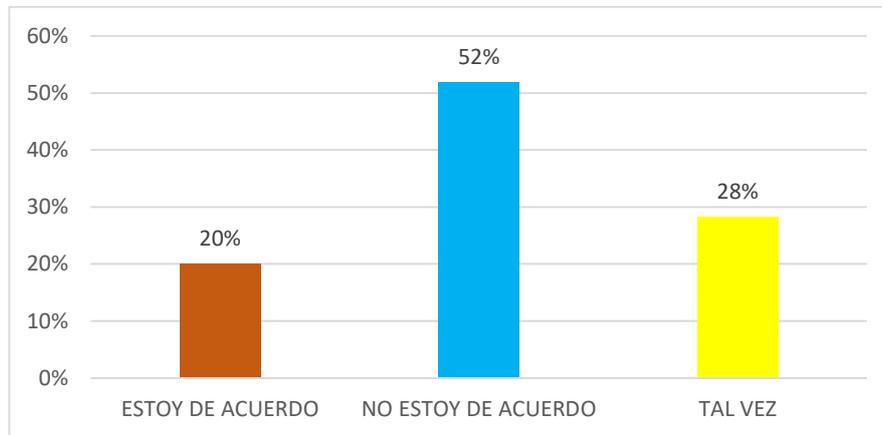
Análisis e interpretación. – Siento la capacidad comunicativa gran base del tema investigado, se consideró formular una pregunta, el resultado fue interesante, el 51% considera que los videojuegos afectan la capacidad comunicativa, mientras el 20% no está de acuerdo y el 29% está en duda.

¿Cree que su hijo/a ha aplicado conocimientos adquiridos en videojuegos para resolver problemas en la vida diaria?

Tabla # 11

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
ESTOY DE ACUERDO	17	20%
NO ESTOY DE ACUERDO	44	52%
TAL VEZ	24	28%
TOTAL	85	100%

Gráfico # 7



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

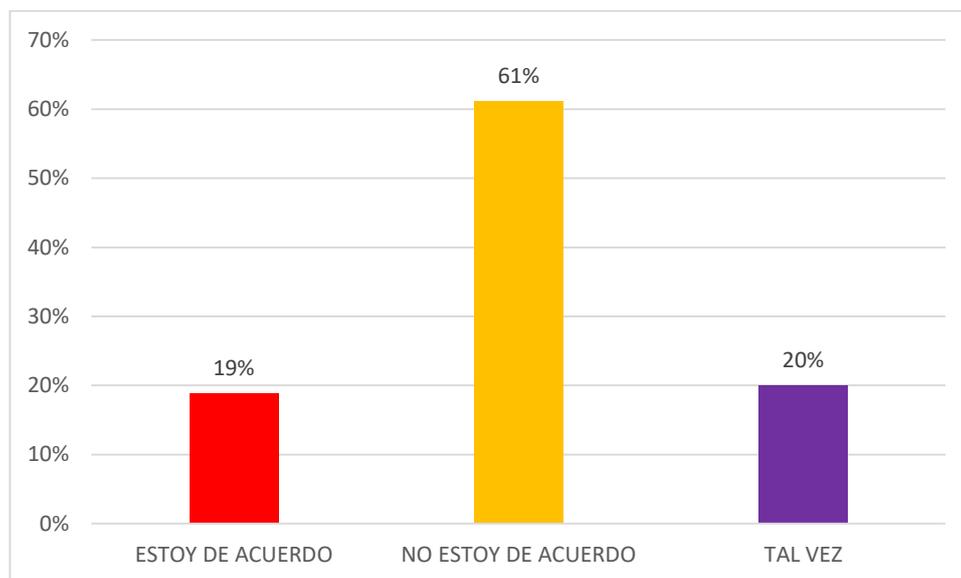
Análisis e interpretación. – El 52% de los representantes encuestados consideran que sus hijos no han aplicado conocimientos adquiridos en videojuegos para resolver problemas en la vida diaria, en cambio el 28% no lo sabe y el 20% da una respuesta positiva, respondiendo “estoy de acuerdo” a la pregunta.

¿Cree que su hijo/a ha discutido con sus familiares o amigos, por razón de que dedica mucho tiempo al uso de videojuegos?

Tabla # 12

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
ESTOY DE ACUERDO	16	19%
NO ESTOY DE ACUERDO	52	61%
TAL VEZ	17	20%
TOTAL	85	100%

Gráfico # 8



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de 15 a 17 años de la Unidad Educativa Renán Olmedo González.

Análisis e interpretación. - El resultado de esta pregunta da a conocer que la mayor parte de los representantes de los estudiantes consideran que ellos no han discutido con sus familiares por razón que dedica mucho tiempo al uso de los videojuegos, como resultado el 61%.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Especificas

- Por medio de la investigación se logró analizar que el principal problema que se presenta en el uso de los videojuegos en los estudiantes fue el poco desarrollo de la capacidad comunicativa, esto se percibió en ambas encuestas, arrojando como resultado final 51% además, se ha mostrado que existen nulos conocimientos adquiridos en videojuegos para resolver problemas en la vida diaria de los

estudiantes.

- El estudio permitió identificar que el factor principal que incide en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes fue la buena relación como fundamento en el hogar de los estudiantes, esto también se reconoció por parte de los representantes.
- Por medio de los resultados de las encuestas y el contacto directo con los estudiantes se determinó idear un corto plan de capacitación sobre el uso responsable de los videojuegos en los estudiantes, esto se manifestó en una charla y taller que se les ofreció a los estudiantes.

3.2.2. General

- La investigación concluye que la influencia de los videojuegos en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes de la Unidad Educativa Renán Olmedo González es poca, esto debido a que al ser una rural, los estudiantes suelen estar ocupados en otras actividades por lo que la mayor parte del tiempo no es dedicado al uso de los videojuegos.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Especificas

- Aunque el uso de los videojuegos sea mínimo en los estudiantes de la población que se ha elegido, se recomienda que se busque formadores que conozcan sobre los temas

de comunicación en el entorno familiar y sobre el buen uso de los videojuegos, esto para que los estudiantes estén preparados en un futuro por si la manipulación de los videojuegos aumente.

- Según los resultados obtenidos de las encuestas, se recomienda que se continúe teniendo como prioridad otras cuestiones que se suelen presentar en el hogar de los estudiantes, como lo es la comunicación, esto para que el fin en común sea la interacción familiar.
- Se sugiere que se tenga presente lo desarrollado en el plan de capacitación que se centró en hacer conciencia en el uso responsable de los videojuegos, además de eso que a los estudiantes se les muestre por medio de estudios realizados que no todo videojuego es negativo.

3.3.2. General

- Aunque la influencia de los videojuegos en la comunicación intrafamiliar de los estudiantes no es considerable, se sugiere que se promueva la importancia de la interacción en el núcleo familiar para que, así como hasta ahora continúe siendo considerada importante tanto para los estudiantes como para los representantes.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

PLAN DE CAPACITACIÓN SOBRE EL USO RESPONSABLE DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES.

4.1.2. Alcance de la alternativa

Como prioridad del plan de capacitación sobre la concienciación del uso responsable de los videojuegos se busca informar a los estudiantes puntos importantes del tema que contiene como variables la comunicación y los videojuegos. La idea es que sepan y tengan las herramientas para que la práctica gamer no se convierta en prioridad ni sustituya la interacción familiar.

La sugerencia es muy importante en el estudio realizado, porque admite una observación más profunda del escenario actual que se vive en la familia, también las realidades que muchas veces están allí pero no se manifiestan por diversas razones. Esto logrará también la identificación de las fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades, cosa que permite ver de una forma más amplia las situaciones internas vividas en familia.

Será interesante saber cómo se recibirá la información que los estudiantes obtengan

del plan de capacitación, sin duda que servirá porque es un tema que interesa a los jóvenes en la actualidad.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

Indudablemente el tema de los videojuegos es muy preocupante para los padres de familia, regularmente se lo suele referenciar con los jóvenes, los mismos que actualmente se los suele ver con algún aparato electrónico jugando o distrayéndose sin atender a cuestiones más importantes en el hogar.

Existen múltiples ventajas y retos en el uso de los videojuegos que podemos aprovechar como, todos estamos acostumbrados a usar el teléfono móvil o alguna consola determinada, pero no siempre lo utilizamos adecuadamente tanto adultos como menores, sin embargo, este es un tema que puede llegar a convertirse en base de conocimientos o ayuda para que después se continúe buscando estrategias o la misma Unidad Educativa se comprometa a formar y ser partícipe en asuntos como el abordado en esta propuesta.

A través de esta sugerencia se espera que de buenos resultados y se acoja de la mejor manera, para que así se formen mejores estudiantes y que las enseñanzas recibidas en el plan de estrategia lo pongan en práctica en sus hogares. Haciendo que esto se vuelva en un bien común y que los jóvenes dediquen su tiempo en cuestiones productivas.

4.1.3.2. Justificación

Con esta sugerencia se espera que el currículo se determine tomando en cuenta las buenas relaciones familiares en la vida de los estudiantes para que los estudiantes aprendan a utilizar correctamente los videojuegos y la importancia de mantener la comunicación en el hogar. Se sabe que mediante el conocimiento muchas veces el ser humano logra mantener un orden en su vida.

Aunque los resultados de las encuestas no arrojan aspectos tan negativos concerniente a los videojuegos, es importantes formar a los jóvenes estudiantes porque se sabe que el mundo se está globalizando y que los aparatos electrónicos que permiten jugar están accesibles casi en cualquier lugar del mundo civilizado.

Se conoce que gran parte de los jóvenes encuestados ya están por concluir la secundaria, pero esto no le quita la importancia al plan de capacitación, este puede influir de manera positiva ya que los jóvenes después de graduarse posiblemente conozcan más del mundo digital y así se logren relacionar con la realidad gamer que actualmente está en su auge.

El punto más importante será incentivar que los estudiantes mantengan el diálogo con sus familiares, que este para ellos sea la base o una de las bases que sostiene una buena relación, lo abordado en el plan de capacitación se expone de una forma muy social, tratando de llegar a lo cotidiano de la vida, lo que se encuentra regularmente en cada familia.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. General

- Sugerir un plan de capacitación sobre la concienciación del uso responsable de los videojuegos en los estudiantes y la comunicación en la familia como prioridad.

4.2.2. Específicos

- Ejecutar un plan de capacitación para analizar los principales problemas que se presentan en el uso de los videojuegos.
- Identificar estrategias que ayuden a mantener una buena comunicación intrafamiliar
- Promover normas y reglas sobre el uso de los videojuegos impulsando la comunicación en la familia.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

PLAN DE CAPACITACIÓN SOBRE EL USO RESPONSABLE DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES.

4.3.2. Componente

Importancia de los videojuegos y la comunicación en la familia

- Propósito de la creación de los videojuegos

Dado que hoy en día existen juegos que tienen un carácter puramente educativo, quizás algunas personas creen que el propósito de los videojuegos es ayudar con los métodos de enseñanza. Del mismo modo, si encuentra que hay juegos que simulan la experiencia de conducir un automóvil o volar un avión lo más cerca posible, es probable que algunas personas piensen que el objetivo de los videojuegos es la simulación. Pero la verdad es que los videojuegos no nacieron desde un punto de vista ontológico, pues sus antecesores apelaron a la innovación tecnológica, para permitir que una persona controle lo que ve en la pantalla electrónica.

Hay muchas respuestas a esta pregunta, pero una de las principales razones es traer alegría y entretenimiento al mundo. Higinbotham inventó los primeros videojuegos para demostrar que la ciencia no se trata solo de guerra y destrucción. De hecho, estuvo involucrado en el desarrollo de la bomba atómica que trajo muerte, sufrimiento y destrucción al mundo, pero también fue el padre del primer videojuego, una de las formas de entretenimiento más populares del mundo.

- La comunicación fundamental

Básicamente, la comunicación es un proceso donde el emisor y el receptor forman un vínculo que les permite compartir o intercambiar ideas e información a través de un mensaje. En un sentido más profundo, una pequeña charla es compartirte con los demás. Todos tenemos la necesidad de interactuar con los demás. La comunicación puede entenderse como un proceso de comprensión e intercambio de ideas. Transmitimos un mensaje no solo por lo que decimos, sino también por cómo lo decimos, verbalmente o por escrito.

¿Cómo crees que sería tu vida si no pudieras comunicarte, si no pudieras pedir lo que necesitas o entender las necesidades de los demás? No poder comunicarse de muchas maneras puede incluso significar perder una parte de ti mismo; Tu habilidad para comunicarte es importante para tu autoestima. Todo comunica: nuestras frases, las marcas que usamos, el lenguaje que usamos, el estado de nuestra ropa, las joyas que usamos, nuestros tatuajes, nuestras actitudes y gestos.

Relación entre los videojuegos y la comunicación.

- Videojuegos para interactuar entre familiares.

Es importante entender que sí es posible la relación entre los videojuegos y la comunicación, esto suele manifestarse en los momentos de ocio y diversión, cuando una

familia decide compartir momentos jugando en laguna consola, computadora, máquina de juegos o teléfono móvil, a continuación, algunos juegos que podrían funcionar como puentes para desarrollar buenas relaciones familiares y después de eso que se manifieste la comunicación en el hogar.

Mario Kart Tour: Pisa el acelerador a fondo y sigue pistas inspiradas en lugares de la vida real y el clásico Mario Kart. En el modo multijugador, puedes competir con hasta otros 7 jugadores, ya sea que estén en tu lista de amigos, amigos cercanos u otros jugadores de cualquier parte del mundo.

Just Dance Now: Si quieres jugar sin videoconsola, puedes hacerlo con este juego de aplicación móvil. Como en versiones anteriores, consiste en imitar la coreografía del entrenador como en un espejo y obtener los mejores resultados posibles. Permitir un número ilimitado de personas en un juego. Su dispositivo actuará como un sensor de movimiento y la pantalla de la computadora o Smart TV debe estar conectada a Internet y sincronizada con el dispositivo.

UNO: Hay nuevas reglas y torneos disponibles para este conocido juego de cartas. Con este juego, puedes conectarte con amigos de todo el mundo, jugar en equipo y competir en torneos, así como configurar salas privadas para jugar con amigos.

Animal Crossing: Con tus familiares, puedes decorar tu parcela, tu autocaravana y tu camarote como más te guste. Haz que tus parientes visiten tu parcela y tomen una foto juntos usando la cámara de la aplicación.

Monopoly: Este clásico juego de mesa, en el que compras, vendes y ganas dinero sin parar, ya está disponible para smartphones y tablets. Con diseños detallados, ofrece una experiencia interactiva para toda la familia y la opción de jugar solo contra la computadora. También se puede jugar en modo multijugador con personas de todo el mundo o con tus familiares y amigos.

- **Estrategias para una pronta interacción mediante aparatos electrónicos.**

Correlación de gustos: Es importante identificar aparentes gustos propios que cada integrante de la familia tenga, en este caso se recomienda hasta cierto punto que los padres de familia cedan ciertos gustos si es necesario, siempre teniendo en cuenta que el videojuego manipulado mantenga una línea sana, no se recomiendan juegos de violencia excesiva.

Escucha: cada integrante de la familia debe estar atento a los gustos del otro/a para que así puedan integrarse de a poco en la práctica gamer.

Voluntad: En este caso debe existir la voluntad tanto por parte de los jóvenes, como también los padres de familia, suele ser complejo tener la voluntad para buscar gustos en común o romper con aparentes resistencias a la interacción con apoyo tecnológico, pero en ese caso es necesario, esto ayudaría a que la familia tenga un medio para unirse y disfrutar sanamente.

La comunicación es un regalo.

- **La verdadera comunicación hace crecer a la otra persona.**

La comunicación nos permite crecer y profundizar las relaciones, en este caso la relación que se tenga en el círculo familiar, algunos momentos son claves para que se de esta comunicación, como, por ejemplo: cuando se está en la mesa para alimentarse, cuando se viven creencias en común, cuando se comparte algún hobby.

Comunicación del Latín Communicationis



Co: algunos, comunidad

Munus: regalo

Cion: actuar, acción

Todo aquello que tiene un efecto negativo en los demás no es comunicación.

Sino es comunicar, solo es informar.

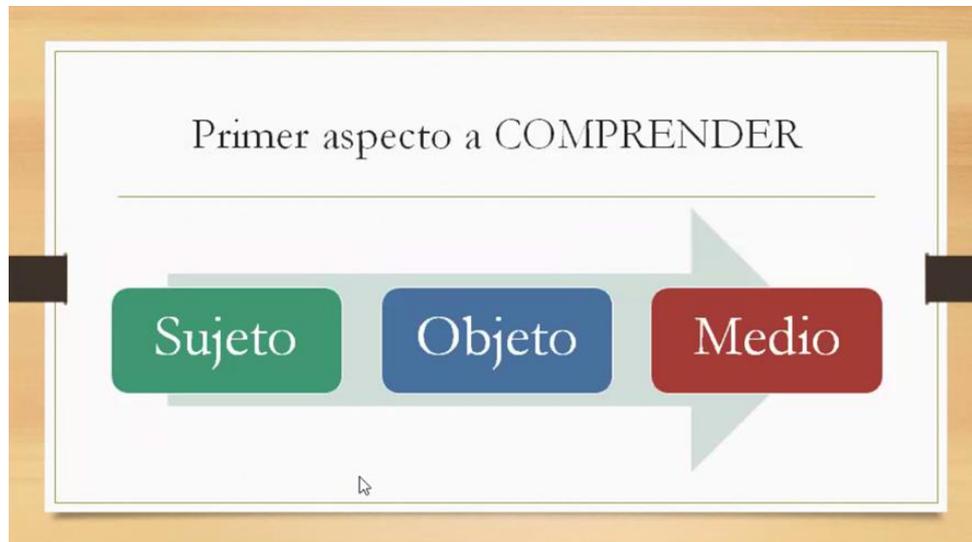
La comunicación es un regalo, tiene un espacio reducido.

Si no hay voluntad no puede haber comunicación, la voluntad es el motor de la comunicación.

Un factor importante para que haya comunicación, debe haber credibilidad.

Los dos zapatos de la comunicación: voluntad y credibilidad.

El cuerpo es el principal medio de comunicación.



Sujeto: el que piensa

Objeto: el que recibe la comunicación

El medio: lo que vamos utilizar

Cuando no se elabora salen los malos mensajes.

Cuando el mensaje sale de mí, ya no es mío, sino de otra persona.

En ocasiones podemos encontrar “malos regalos” pero muchas veces estos tienen una perla que debemos aprender a descubrirla.

- **Ruidos de la comunicación.**



Muchas veces el ruido está en no saber escuchar los otros mensajes que no son hablados o escritos. También en la realidad se suelen presentar otros ruidos más específicos, a continuación, algunos:

Prejuicio

Por malas experiencias juzgamos a otras personas sin conocer. Le ponemos el valor a la persona.

También la imaginación se vuelve instrumento del prejuicio.

Prejuicios en la religión: muchas veces por no ser religiosamente compatibles ya hacemos prejuicios.

Primera impresión suele ser el prejuicio.

Para que una persona mejore debe mejorar la comunicación.

Para ser un ser humano de verdad se debe conectar la razón con las acciones.

No debemos comunicar desde las heridas.

Regresión de lo conocido, muchas veces preferimos esto porque nos resulta más cómodo.

Mitos

Los ruidos impiden que haya comunicación.

Las historias van sembrando mitos.

Los mitos suelen llevar a una falsa realidad.

Bajo apariencia de bien puede iniciar un camino destructivo.

El mito evita que me escuche a mí mismo y a los demás.

No permitir que los mitos se conviertan en leyes de la vida.

Hay que ver a quién le hacemos el bien, porque muchas veces hacemos el bien a una persona que no lo necesita.

Muchas veces cuando nos mueve un mito, lo que solemos hacer no produce cosas positivas.

La imaginación

Imaginación: acción de crear imágenes en la mente.

Muchas veces tenemos una imagen equivocada de nosotros mismos.

Todos somos extrovertidos, porque todos salimos.

Persona: mascara.

Personalidad: representación de un personaje.

Debemos salir de nosotros mismos, ahí la respuesta de la interacción que tenemos con las personas.

Así como me veo, así como me visto, así como hablo, así como camino, así como pienso, así como me comunico, ¿viviría conmigo?

Por medio de las reacciones de los demás puedo saber si estoy saliendo de mí mismo.

Si yo aprendo a comunicarme conmigo mismo desde imágenes positivas,

comunicarme con los demás va a ser consecuencia.

No debo ser un cartero, debo comunicar algo vivo, un regalo.

La comunicación es selectiva, elegimos con quien comunicarnos.

Comunicar también es compartir algo valioso.

También se pueden compartir malas experiencias, pero desde una manera positiva, las posibles cosas buenas que se vivieron, eso sería un regalo, porque no se comunica desde el sentimentalismo.

El arte de la comunicación: no desde el corazón, sino desde la cabeza, desde la razón, debo transformar en regalo las cosas que recibo por más que parezcan desagradables, se le debe quitar la envoltura y debo descubrir el diamante que existe casi desapercibido.

- **Conclusiones**

Escuchar, lo principal para que haya comunicación.

Cuando ya se hayan identificado los ruidos, se los superado y ya se logre escuchar con claridad, en ese momento ya se estaría disponible a la comunicación. La escucha es importante para que exista la comunicación que se puede presentar de muchas formas.

Escuchar es una cualidad compleja que requiere muchos comportamientos diferentes. Pero también significa postura. Tanto las habilidades como las actitudes se pueden adquirir y mejorar. Para establecer un programa de entrenamiento adecuado para mejorar cualquier comportamiento, primero se debe estar motivado para hacerlo. Si no estuviera interesado en algo, probablemente no lo habría aprendido. Entonces, el primer paso es reconocer la necesidad de mejorar sus habilidades de comunicación. Por eso es importante saber escuchar.

Escuchar es al menos la mitad de lo que se necesita para comunicarse de manera efectiva. Esto significa aplicar lo que llamamos escucha activa. Se trata de introducir diferentes comportamientos en el juego para interpretar correctamente el mensaje del interlocutor. Al mismo tiempo, la capacidad de escuchar implica una actitud. Sea activo en la comprensión de lo que otros nos dicen mientras muestra respeto y preocupación.

La importancia de las habilidades de escucha es evidente cuando observamos todo lo que sucede en el proceso de comunicación. Un buen receptor debe utilizar la escucha activa. Pero más allá de eso, en tal proceso, los roles de emisor y receptor cambian constantemente. Entonces, cuando alguien envía un mensaje, obviamente es el remitente. Este mensaje actúa sobre el destinatario para enviar una respuesta, que a su vez recibirá el primer mensaje. Esto significa que cuando el receptor responde, se convierte en el remitente de la respuesta, al final del mensaje. Entonces, quienquiera que haya sido el remitente, ahora es el destinatario de esa respuesta. Esta secuencia se repite a lo largo de la comunicación hasta que se completa la interacción entre los dos. Ambos mejorarán la comunicación si entienden el mensaje que sigue, en definitiva, si lo están escuchando bien, efectivamente pueden escuchar.

Los videojuegos no son malos, siempre y cuando no se los tenga como prioridad

Algunos videojuegos pueden mejorar la coordinación manual, las habilidades de resolución de problemas y las habilidades de procesamiento de información. Pero dedicar demasiado tiempo a esos juegos puede causar problemas. Cuando juegas en casa todo el tiempo, es difícil encontrar suficiente tiempo para deportes y juegos activos. Y sin la actividad física adecuada, los adolescentes pueden perder muchas de sus habilidades de

comunicación o aumentar de peso. Pasar demasiado tiempo en este tipo de juegos puede afectar otras cosas importantes como las amistades y el trabajo escolar. Y a veces los niños que juegan videojuegos violentos pueden enfadarse.

Jugar videojuegos puede ser bueno. Se debe tratar de elegir juegos de alta calidad y limite el tiempo de pantalla normal a una cantidad adecuada, incluyendo TV, computadora, teléfono inteligente, tableta y video. El juego adecuado para tu edad. Los juegos se clasifican como películas y los padres pueden ayudar a decidir cuáles son apropiados.

Tabla # 13

DESARROLLO DEL PLAN DE CAPACITACIÓN		
Secciones	Complementos	Adicional
1 Importancia de los videojuegos y la comunicación en la familia.	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito de la creación de los videojuegos. - La comunicación fundamental. 	Taller: En una hoja de cuaderno los estudiantes escriben lo que para ellos significan las siguientes palabras: familia, comunicación y Videojuego.
2 Relación entre los videojuegos y la comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> - Videojuegos para interactuar entre familiares. - Estrategias para una pronta interacción 	Foro abierto para lluvia de ideas por parte de estudiantes.

	mediante aparatos electrónicos.	
3 La comunicación es un regalo.	- La verdadera comunicación hace crecer a la otra persona.	Taller: La comunicación en mi vida es un regalo o solo información.
4 Ruidos de la comunicación.	- Prejuicios. - Mitos. - Imaginación.	Foro abierto, ¿Qué ruidos no me han permitido comunicar?
5 Conclusiones	- Escuchar, lo principal para que haya comunicación. - Los videojuegos no son malos, siempre y cuando no se los tenga como prioridad.	Taller: Escribir en una hoja palabras claves que hagan referencia a lo visto en el plan de capacitación.

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

- Como respuesta a la sugerencia presentada se espera que, al impartir el plan de capacitación, los jóvenes reflexionen sobre los temas abordados y complementos, y de esta manera conociendo un poco más pongan en práctica lo aprendido.
- Es necesario que se comprenda que los videojuegos no son los culpables de que en algunos casos no haya comunicación en la familia, sino que el problema se da cuando priorizamos cosas que solo sirven como ocio, generalmente hablando.

- Al incentivar a que se tome conciencia para que se distribuya mejor el tiempo de los estudiantes se espera a que esto no solo les sirva en el ámbito familiar, sino más general.

Bibliografía

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de videojuegos. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 7, 4-14. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2576394>
- Arévalo, J. (2006). Desarrollo de Videojuegos. Cataluña: Universidad Politécnica de Cataluña. Obtenido de <http://www.iguanademos.com/Jare/docs/UPC2006-DesarrolloDeVideojuegos.ppt#256,1,Desarrollo%20de%20videojuegos>
- Armas, L., & Roque, F. (2007). Efectos de los videojuegos como medio de comunicación masivo, en los usuarios jóvenes del norte de Quito, cuyas edades oscilan entre 17 y 21 años, en el período del 1 al 15 de julio del 2005 y análisis comunicacional de esta nueva tecnología mediática. Obtenido de https://aleph.ups.edu.ec/F/VPKXBITHC11MYELXK52HI6JKMKMK3M6MGFGEB1K52NBAX968G1-03964?func=full-set-set&set_number=591644&set_entry=000001&format=999
- Balerdi, F. E. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*(18), 32. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>
- Bañeres, D., Bishop, A. J., Cardona, M. C., Coma, O. C., Yo, E. I., Garaigordobil, M., . . . Vida, M. P. (2008). El juego como estrategia didáctica. *Barcelona: Grao*, 14.
- Cárdenas, C., & Duarte, C. (2013). *Etnografía de la comunicación audiovisual: un balance de las relaciones entre reflexividad, imagen y antropología*. Nexus.
- Castro, A., & Pedro, L. (2005). Como la familia cumple su función educativa. *La Habana, Pueblo y Educación*, 38.
- Chiyong, I. E., Fernández, R. N., Velarde, V. V., & Osore, T. N. (2016). Uso de un

- videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*(19), 39. Obtenido de <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/15569/14274>
- Código de la niñez y adolescencia. (2003). *Artículo 9 Título II. LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS*. Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Cuevas, E. (2010). *La espiral del directo: ¿hacia un nuevo paradigma audiovisual?* Obtenido de <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/17113/1/La%20espiral%20del%20directo.pdf>
- DeMar, G. (1988). El Conductismo.
- Díaz, V. M. (2004). Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. *Científica de Comunicación y Educación*(23), 115-119.
- Gallego, M. J. (2016). Variables explicativas de la audiencia de videojuegos entre los españoles menores de 25 años. *Comunicación y Sociedad*(25), 3. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2016000100003
- García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *ICONO 14*, 4(2), 1-24.
- Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Desclée de Brouwer.
- Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey. (2005). Obtenido de <http://www.uctemuco.cl/docencia/pioneros/docs/apoyo/Capacitacion%20en%20estrategias%20y%20tecnicas%20didacticas.pdf>.

- La Republica. (7 de Abril de 2020). *Ley limita los videojuegos a solo una hora al día en Japón y causa controversia*. Obtenido de <https://larepublica.pe/videojuegos/2020/04/05/adiccion-a-los-videojuegos-ley-en-japon-limita-horas-de-juego-a-60-minutos-por-dia-en-menores-de-18-anos-y-creador-de-tekken-responde-fotos-video/>
- Lasso, A., & Francisco, R. (2011). Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/2433>
- Marín, V. (2013). Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. *Comunicar*, 115-119.
- Ministerio de Educación. (2019). *Comunicación en familia para la prevención de riesgos psicosociales*. Educando en Familia. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/10/Guia-de-Comunicacion-en-Familia.pdf>
- Ministerio de Educación Ministerio de el Salvador. (2014). *Comunicacion Familiar*. 2.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Ediciones Aljibe*, 82.
- Olmo, D. d. (2013). Acercamiento al aprendizaje conductual bajo el mundo 11 de Super Mario Bros. 88.
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *6C51 Trastorno del juego*. Clasificación Internacional de Enfermedades. Obtenido de <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Pan European Game Information. (s.f.). *PEGI Pan European Game Information*. Obtenido de <https://pegi.info/es>
- Pardo, C. M. (2006). Relevancia e Inferencia: Procesos cognitivos propios de la comunicación humana. *Forma y Funcion*, 31-46.
- Peirce. (1894). *El arte de razonar*.
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los

- estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*(26), 62-63.
- Quiñones, P. (2009). Los videojuegos en red como plataforma tecnológica para la interacción comunicacional entre los jóvenes.
- Real Academia Española. (10 de Junio de 2018). Obtenido de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:NU34-ETm9ggJ:https://twitter.com/raeinforma/status/951092211340447745%3Flang%3Des+&cd=13&hl=es-419&ct=clnk&gl=ec>
- Real Academia Española. (s.f.). *Educación*. En Diccionario de la Lengua Española. Obtenido de <https://dle.rae.es/videojuego>
- Rojo, T., & Dudu, S. (2017). Los videojuegos en la implementación de políticas de mitigación del cambio climático. *Ámbitos, Revista Andaluza de Comunicación*(37), 1-25.
- Rosell, M. C., Carbonell, X. S., & Jordana, C. G. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Universidad Ramon Llul*.
- Rouse, R. (2001). *Game Design: Theory & Practice*. Texas: Plano.
- Urquijo, J. (2017). Sociedad y Nuevas Tecnologías, Ventajas e Inconvenientes. *Almenara*;, 9, 2.
- Watzlawick, P. (1981). Teoría de la Comunicación Humana. *Tiempo Contemporaneo*(1), 49-51.