

**INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE
LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO GRADO DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA LICEO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO**

**WILLIAM OSWALDO VILLARREAL TORRES
CARLOS ANDRES CORDOBA JOJOA**

TRABAJO DE GRADO

ASESORA

MG. CARMEN EUGENIA CARVAJAL P

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE LIC. EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
CIENCIAS SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO
2010.**

**INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE
LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO GRADO DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA LICEO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO**

**WILLIAM OSWALDO VILLARREAL TORRES
CARLOS ANDRES CORDOBA JOJOA**

**Trabajo de grado para obtener el Título de Licenciados en Educación
Básica con Énfasis en Ciencias Sociales**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE LIC. EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
CIENCIAS SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO
2010**

Resumen

los videojuegos como programas de entretenimiento para niños y jóvenes, se han convertido en un fenómeno tecnológico de gran impacto en la actualidad, debido a la evolución en cuanto a la calidad de gráficos y posibilidades que se pueden desarrollar dentro del juego; si le sumamos la incorporación masiva de salas de videojuegos a pocos metros de las instituciones educativas; publicidad desmedida, etc. son entre muchas otras razones por las cuales los videojuegos cobran vital importancia en la vida de jóvenes estudiantes. razón por la cual se fundamenta la siguiente investigación, la cual intenta generar conocimiento crítico acerca de un fenómeno actual, que genera importantes repercusiones en el normal desarrollo de formación educativa de algunos estudiantes incluso en la convivencia escolar.

este trabajo investigativo intenta analizar la influencia de los videojuegos en la formación educativa de los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa liceo de la universidad de nariño, principalmente en la convivencia escolar, donde a través del trabajo de practica académica que se realizo, se lograron detectar una serie de problemáticas que tienen que ver con la practica frecuente de los videojuegos, cuando pasan a formar parte prioritaria en la cotidianidad de los estudiantes interfiriendo con la formación educativa.

la investigación nos permite conocer videojuegos de gran importancia en la población investigada, caracterizarlos, analizarlos y saber el tiempo que dedican a estos medios electrónicos y por supuesto las repercusiones de lo que esto implica en la formación educativa, principalmente en la convivencia escolar.

el papel que juegan las ciencias sociales es de vital importancia en problemáticas como la libre manipulación de videojuegos sin ningún tipo de control y responsabilidad; como un problema social en el que los estudiantes están inmersos y desde las ciencias sociales se pueden tratar y buscar alternativas de solución que favorezcan la formación educativa.

Abstract

the videogames like entertainment programs for childrens and young, have become into a technological phenomenon of great impact at present, due to the evolution as for the quality of graphs and possibilities that can develop inside the game; if we add the massive incorporation of videogames rooms to few meters of the educational institutions; excessive advertising, etc. these are among many other reasons for which the videogames receive vital importance in the life of young students. reason by which is based the following research, which tries to generate critical knowledge about a current phenomenon, which generates important repercussions in the normal development of educational formationof some students even in the school living.

this research work tries to analyze the influence of the videogames in the educational formation of the students of the seventh grade of institución educativa liceo de la universidad de nariño, principally in the school living, where through the practice academic work that went performed, was achieved to detect a series problematic having to do with the frequent practice of videogames, when they become to form a priority part in the daily lives of the students by interfering with the educational formation.

the investigation allows to know videogames of great importance in the investigated population, to characterize them, to analyze them and to know the time that they dedicate to these electronic means and certainly the repercussions of what this involves in the educational formation, principally in the school living.

the role played by social sciences is of vital importance in problematic as the free manipulation of videogames without any type of control and responsibility; as a social problem in which the students are immersed and from the social sciences can be treated and look for alternatives of solution that favor the educational formation.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	6
1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	7
2. JUSTIFICACIÓN	8
3.OBJETIVOS	9
3.1 GENERAL	9
3.2 ESPECIFICOS	9
4. MARCO REFERENCIAL	10
4.1 MARCO CONTEXTUAL	10
4.1.1 CONTEXTO INTERNO	10
4.1.2 CONTEXTO EXTERNO	11
4.2 ANTECEDENTES	12
4.3 MARCO TEORICO	14
4.4 MARCO LEGAL	25
4.5 LAS CIENCIAS SOCIALES Y LOS VIDEOJUEGOS	26
5. MARCO METODOLÓGICO	28
5.1 FUENTES PARA RECOLECTAR INFORMACION	29
5.1.1 FUENTES PRIMARIAS	29
5.1.2 FUENTES SECUNDARIAS	30
6. POBLACION	31
7. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	32
7.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS PRINCIPALES GENEROS DE VIDEOJUEGOS ..	34
7.2 CONVIVENCIA ESCOLAR	56
7.2.1 PROCEDIMIENTO DICIPLINARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LICEO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO	62
7.3 ESTADISTICAS DE INFLUENCIA	73
8. ALTERNATIVAS DE SOLUCION	82
8.1 PLAN DE ACCIÓN	82
8.1.1 LOS SÍMBOLOS DE CLASIFICACIÓN DE LA ESRB	86
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	92
BIBLIOGRAFÍA	96
ANEXOS	98

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de investigación, pretende generar conocimiento crítico, acerca de la influencia que genera la libre manipulación de los videojuegos en la población estudiantil, específicamente en los estudiantes de séptimo grado de la Institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño en la ciudad de Pasto.

Los videojuegos se han convertido en un fenómeno tecnológico de entretenimiento, de gran impacto en la sociedad juvenil, llegando a convertirse en una forma de vida que muchas veces influye en varios aspectos en el desarrollo de la formación integral de las personas. Nos parece importante conocer el desarrollo de los videojuegos, desde sus orígenes hasta la actualidad, enfocándose principalmente en la influencia que se puede generar en la convivencia escolar de la población estudiantil. El problema radica básicamente en los cambios de conducta que cotidianamente exhiben los estudiantes en la escuela y fuera de ella, la influencia de la masiva incorporación y libre manipulación de videojuegos en este tipo de contextos.

El trabajo de investigación adopta como estrategia metodológica, un Paradigma cualitativo, que nos permita explorar, describir y comprender de manera inductiva, el análisis global de las situaciones, aproximándonos a la realidad social, que resulta afectada por los anteriores planteamientos.

Finalmente el estudio de esta investigación nos permitirá establecer un amplio conocimiento sobre el resiente fenómeno de los videojuegos y por supuesto alternativas de solución a la practica inadecuada de los mismos, debido al alto impacto que podría influir en el desarrollo normal de la formación educativa de los estudiantes.

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LICEO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

1. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Como influye el libre manejo de videojuegos en la convivencia escolar de la población estudiantil de séptimo grado de básica secundaria en la institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño en la ciudad de Pasto?

1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Los videojuegos se han convertido en una atracción de entretenimiento especialmente para la población de niños y jóvenes, quienes pasan muchas horas frente a videojuegos, sin ser supervisados por adultos responsables (padres, hermanos mayores, tíos, abuelos, entre otros), que están en contacto directo con ellos. Al realizar la practica pedagógica en la Institución Educativa Liceo de la Universidad de Nariño y entrar en contacto directo con los estudiantes de grado Séptimo de básica secundaria, fue posible detectar, que un gran porcentaje de estudiantes, correspondiente al 61% de la población de estudio, dedican por lo menos una hora diaria de su tiempo libre a la práctica de videojuegos, que muchas veces vienen cargados de varios tipos de violencia. Razón por la cual se inspira este trabajo de investigación, que pretende estudiar la influencia que pueden generar los videojuegos en la conducta que cotidianamente exhiben los estudiantes en la escuela y fuera de ella.

La percepción de problemática también radica en la incorporación masiva de salas de videojuegos alrededor de la Institución Educativa y hogares de los estudiantes, y por supuesto en la libre manipulación de videojuegos cargados de distintos tipos de violencia.

2. JUSTIFICACION

Nos parece interesante investigar, acerca de la influencia que genera la libre manipulación de videojuegos en el desarrollo de la vida estudiantil, teniendo en cuenta un determinado contexto y enfocándose principalmente en la convivencia escolar, de la población estudiantil del grado séptimo de la institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño.

La educación esta inmersa en una realidad social en permanente cambio, los avances científicos son tan vertiginosos que sorprenden al docente en su práctica pedagógica. Más aún cuando los videojuegos con tendencia a la promulgación de la violencia, pueden generar conductas impulsivas, trastornos en el lenguaje, que incrementa la posibilidad de exhibir actitudes agresivas.

Esta investigación intenta generar conocimientos sobre la influencia que pueden llegar alcanzar los videojuegos en la población estudiantil; metodológicamente, se pretende llegar a conocer en profundidad las causas y consecuencias que los videojuegos de carácter violento, ocasionan en el comportamiento disciplinar en la vida estudiantil de muchos niños y jóvenes, a través de los resultados obtenidos podrá generarse una propuesta que coadyuve en la solución de la situación planteada, y finalmente generar estrategias que permitan prevenir y manejar este tipo de problemáticas que se pueden alcanzar con un inadecuado manejo de los videojuegos, de tal manera que se logre minimizar los índices de agresión que se generan en la institución en estudio y pueda aplicarse en otras instituciones educativas.

Creemos que es competencia de Las Ciencias Sociales, analizar este tipo de problemáticas que inciden en la forma de relación de los niños con la sociedad, y mas aún cuando intentamos desde nuestra cátedra generar soluciones mucho mas humanistas que nos permitan alcanzar armonía en la convivencia estudiantil y promover un ambiente educativo mucho más ameno en la vida educativa de los estudiantes.

3. OBJETIVOS

3.1 GENERAL

Analizar la influencia de la libre manipulación de los videojuegos en la convivencia escolar de los estudiantes de séptimo grado de básica secundaria de la institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño en la ciudad de Pasto.

3.2 ESPECIFICOS:

- Establecer las características de los principales géneros de videojuegos que practican los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño.
- Describir la convivencia escolar de los estudiantes de séptimo grado del Liceo de la Universidad de Nariño que practican con mayor frecuencia los videojuegos
- Determinar como el tiempo dedicado y el género de los videojuegos se relaciona con la convivencia escolar de los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño.
- Proponer alternativas de solución frente al inadecuado uso y libre manipulación de los videojuegos en los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño en la ciudad de Pasto.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

La institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño, se a caracterizado a través de su historia, por brindar una educación de excelentes características, acorde a la vanguardia y exigencias de los avances de actualidad; en torno a conseguir un claro objetivo, que tiene que ver con el mejoramiento de la calidad educativa en torno a formar personas capaces de sobresalir en las adversidades que se presenta en la sociedad. Nosotros como egresados de esta Institución educativa, somos fieles testigos de los fundamentos de formación por los cuales pasamos, razón por la cual, nos atrevemos asegurar que el alto prestigio que ha venido ganando esta Institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño, hace parte de un largo proceso de mejoramiento en el que participa toda la comunidad educativa.

4.1.1 Contexto Interno

. MISION

El Liceo de la Universidad de Nariño es una Institución Educativa dedicada a la Educación formal en los niveles de preescolar grado de transición, Educación Básica primaria y Secundaria y Educación Media Académica, orientado a la formación de bachilleres académica y emocionalmente competentes, con sensibilidad social, espíritu critico y capacidad de liderazgo.

. VISION

En diez años, el Liceo de la Universidad de Nariño será el primer colegio académicamente representativo de la región. Sus egresados por su liderazgo,

sentido crítico y competencia, estarán capacitados para participar activamente en el desarrollo económico, político, científico y social de la Región y la Nación.

4.1.2 Contexto Externo

. Aspecto geográfico

Ubicación institución educativa:

El barrio Villa Campanela es el núcleo del ambiente educativo del Liceo de la Universidad de Nariño. Corresponde a la comuna siete que entre otros esta formado por los siguientes barrios; Rosales 1, Rosales 11, Santa María. Los Andes, Villa Vergel, Francisco de la Villota, El Bosque, La Primavera, Villa Sofía, El Edén, Capusigra, Castillos del Norte, Villa Aurora, Achalay, Las Acacias, San Felipe, San Ignacio, Los Hexágonos, Conjunto el Parque, el Rincón de la Panamericana.

En cuanto a las vías de comunicación del entorno cercano a la institución, se encuentra entre la vía Panamericana y la carrera 33 subida al CAM. Limita con la VIPRI y la Fundación Oftalmológica Nueva Visión. Las vías se encuentran pavimentadas y en buen estado, las zonas verdes adyacentes presentan total abandono y descuido. Aledaño se encuentra el puente peatonal de San Vicente. El área circundante a la institución y aún el mismo Liceo carece en lo absoluto de zonas de arborización.

. Aspecto educativo

El Liceo fue el que generó y lideró la educación en el suroccidente del país en la época de la independencia y fue creado por el vicepresidente General Francisco de Paula Santander; el objetivo que se buscaba era de llevar la educación al pueblo que había permanecido privado de ésta durante la dominación española y este objetivo ha permanecido y se ha transmitido de generación en generación inculcando valores a los hijos del pueblo siendo generador de la cultura en la transformación de la familia y la sociedad nariñense.

. Aspecto social

El lema del Liceo "TANTO POSEEMOS CUANTO SABEMOS", en su contenido trata de sintetizar el valor incalculable de la idea, por que una idea puede transformar el mundo y la idea es más valiosa que todo el oro del mundo.

Este lema forma la esencia misma de todo el acervo cultural del hombre, para adquirir conocimiento, para transformarse así mismo y a su entorno.

El Liceo quiere que el ser humano emprenda el vuelo mediante la idea, que analice su pasado, vivencie su presente y remonte el vuelo en lo mas alto para transformar el futuro de un pueblo.

. Aspecto cultural

El Liceo de la Universidad de Nariño fiel a su principio que una idea puede transformar el mundo y como impulsor de la cultura en Nariño, trata de rescatar a las clases populares y marginales de la ignorancia, pues es indiscutible que la educación del pueblo es la mejor arma para atacar la descomposición social, generadora de conflictos y violencia, agentes éstos que detienen el avance y desarrollo de un pueblo. Una juventud con principios y valores positivos contribuirá a cambiar a un país y lograr la paz que necesita Colombia¹

Lo anteriormente revisado se conecta con nuestra idea de investigación, ya que en la información consultada se la puede enfocar en el juego como herramienta de aprendizaje; las Ciencias Sociales con el entorno real que vive el estudiante, esto con el propósito de que el estudiante no lo tome el conocimiento aislado sino que por el contrario le sea útil para resolver problemas de su vida cotidiana. Realmente podríamos tomar los videojuegos como un medio útil de aprendizaje virtual que puede contribuir a la enseñanza de distintas áreas de conocimiento y específicamente en las Ciencias Sociales.

4.2 ANTECEDENTES

En esta investigación se tuvo como referentes, una serie de trabajos encaminados a la influencia que generan los videojuegos en la población estudiantil, en algunas ocasiones negativa y en otras de forma positiva. Dándole vital importancia al ámbito educativo, que en este caso nos concierne. Tomando como punto de partida el trabajo que realiza Jean Paúl Lafrance(1995), en “La Epidemia de los videojuegos. Epopeya de una industria”. Donde se da a conocer que: “son los ingenieros de la conquista del

¹ PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI). Institución Educativa Liceo de la Universidad de Nariño. Año 2005 – 2006.

espacio los que inventaron los videojuegos para matar el tiempo mientras los astronautas dormían. Quizás sea algo poética la imagen de unos científicos-brujos de la NASA que se hubiesen inventado la posibilidad para sí mismos de viajar en el espacio, con lo que se habían convertido en los émulos de aquellos personajes interestelares que habían contribuido a fabricar. La realidad es más prosaica: se desarrolló el primer juego, denominado Space Wars, en 1962, en los laboratorios del MIT (Massachusetts Institute of Technology) en Boston.”².

Este personaje parte la historia de los videojuegos en cuatro periodos históricos, que realmente tienen que ver con la evolución que los videojuegos han venido alcanzando a través del tiempo. Haciendo énfasis en el desarrollo industrial que se alcanza tecnológicamente, los costos económicos y su fuerte impacto en la sociedad.

De acuerdo con la investigación que hemos venido realizando se puede determinar que la historia de los videojuegos es relativamente reciente y su popularidad como medio de entretenimiento, se ha ido incrementando considerablemente desde la década de los noventa y aún mas en la actualidad con la innovación tecnológica del momento; razón por la cual los videojuegos adquieren gran importancia cultural, comercial y social; debido a la fuerte influencia que puede llegar a generar en el imaginario de la población infantil, que logramos determinar que es la mas influenciable por este tipo de mecanismos virtuales.

Se espera generar el conocimiento necesario, para entender como los videojuegos deben usarse de manera apropiada en los estudiantes que inspiran este estudio, donde se hace necesario conocer desde sus orígenes, hasta la actualidad, la finalidad y los efectos de los videojuegos.

² Lafrance, Jean Paúl. La Epidemia de los Videojuegos. Epopeya de una industria.1995.
<http://www.adese.es/web/informes.asp>

4.3 MARCO TEORICO

No son muchas las definiciones que nos llevan a comprender a los videojuegos como programas desarrollados para el entretenimiento de los niños y jóvenes. En el siguiente trabajo investigativo empezaremos por referirnos a las personas que practican los videojuegos, como videojugadores quienes se caracterizan, por interactuar de forma virtual a través de una pantalla ya sea de televisión o computador, con este tipo de mecanismos electrónicos; “generalmente los videojuegos se guardan en un medio magnético, es decir CD room, disquete, o un cartucho especial para la marca del juego.

Para practicar el juego, es necesario tener un control, que va conectado al aparato reproductor, dado que este control es el que trasmite todas las órdenes emitidas por el videojugador, los japoneses son los mayores desarrolladores de este tipo de programas manejando altos tipos de estándares tecnológicos y de diseño”³.

Los videojuegos en Colombia incursionan a finales de la década de los setentas, logran que los jóvenes se interesen en su adquisición y practica.

El aporte de Jean Paúl Lafrance, en esta investigación tiene que ver con la visión y sentido económico en el que se desarrolla la industria de los videojuegos, en la cual evidenciamos aspectos negativos, tomando a los videojuegos como un negocio que satisface el ocio de personas que contribuyen al desarrollo y consolidación del mundo globalizado sin entender las razones de fondo en las cuales se desenvuelve esta maravillosa invención del hombre, como lo veremos mas adelante y según un informe de Amnistía Internacional en el que se asegura que esta clase de juegos promueve la violencia, discriminación de género y raza, asesinatos, esclavitud, prostitución forzada, pornografía, abuso de menores y tratamiento de mujeres como objetos; y de igual forma podemos rescatar aspectos positivos en los aportes que se a logrado generar en muchos campos como el aprendizaje incorporado

³ Biblioteca Virtual, Luis Ángel Arango, “los Videojuegos”, Banco de la República.(2009)

a través de la tecnología como por ejemplo: el desarrollo de simuladores que facilitan el aprendizaje en campos como el de la aviación, manejo de maquinaria que facilita el trabajo de las capacidades humanas, desarrollo industrial, recuperación medica a través de terapias, etc.

Este concepto se apoya en el trabajo dirigido por Daphne Bavelier (2009), de la Universidad de Rochester (E.U.), quien afirma que los videojuegos mejoran la sensibilidad ocular para el contraste, una capacidad que tiene el ojo humano para detectar pequeños cambios de color y sombras sobre un fondo uniforme y que resulta fundamental en actividades como conducir por la noche.

Esta capacidad ocular es una de las primeras que se pierde por efecto de la edad y en la ambliopía, que consiste en la pérdida parcial de la visión y que normalmente afecta a un ojo, aunque a veces es bilateral por existir defectos importantes de refracción en ambos ojos, especialmente astigmatismos graves. Los investigadores constataron que los usuarios habituales de videojuegos de acción los que implican movimiento como los de fútbol tenían más agudeza visual que los usuarios de videojuegos que no implican acción.

Estos resultados no indican que la gente con mayor sensibilidad de contraste ocular tuvieran una mayor propensión a jugar a este tipo de videojuegos, porque se comprobó que en personas que no son habituales consumidores de esta forma de ocio una práctica intensiva diaria de videojuegos mejoraba su vista. Sin embargo, la mejora no se producía si estas personas jugaban con videojuegos que no implicaban acción o movimiento⁴.

⁴ EL TIEMPO. http://www.eltiempo.com/vidadehoy/los-videojuegos-de-accion-mejoran-la-vista-asegura-estudio-de-la-revista-nature_4913608-1. (2009)



Foto: Archivo particular “Los usuarios de videojuegos de acción tienen más agudeza visual que aquellas personas que juegan títulos que no implican velocidad”⁵.

Se sostiene que la influencia que los videojuegos pueden llegar a generar, es significativa, de acuerdo con el trabajo que realizó Graciela Esnaola (2004), en el cual los videojuegos intervienen en la construcción de la identidad social homogeneizando identificaciones y configurando modalidades de aprendizaje que generan una microcultura de prácticas y significados ajenos a la cultura escolar. Nos interesa comprender cómo se organizan los comportamientos e identificaciones y qué estrategias comunicativas se ponen en juego por las incidencias que tienen en el ámbito del aprendizaje apelando a los aportes de la teoría crítica para fundamentar la intervención educativa.

“La investigación se contextualiza en la condición global y la hibridación de culturas vinculando a los sujetos de la educación y a la sociedad de la información. Siguiendo estos pensamientos se profundiza en las características de la digitalización del espacio narrativo y del espacio lúdico. Analizamos a los videojuegos desde los aportes de la sociosemiótica que ofrece herramientas conceptuales pertinentes”⁶.

⁵ EL TIEMPO. http://www.eltiempo.com/vidadehoy/los-videojuegos-de-accion-mejoran-la-vista-asegura-estudio-de-la-revista-nature_4913608-1 (2009)

⁶ ESNAOLA HORACEK, Graciela. “La construcción de la identidad a través de los videojuegos”. www.tdx.cat/TDX-0127105-115007 (2004)

Si nos damos cuenta el introducirse demasiado en la práctica de los videojuegos, los videojugadores pueden ser influenciados incluso en la formación de su personalidad, la cual se refleja en su forma de vestir, actuar, pensar, etc. Razón por la cual se convierten en un medio que puede llegar a homogenizar la forma de pensar de los participantes, contribuyendo al entorno globalizado en el que los estudiantes se desenvuelven.

Hoy en día en la mayoría de los pueblos colombianos se encuentran salones de videojuegos que se han convertido en parte del paisaje urbano, donde jóvenes y adultos pasan parte de su tiempo superando etapas propuestas por el juego y buscando llegar a la meta, si bien algunos de estos juegos tienen una intención educativa y recreativa con efectos muy positivos, los videojuegos mas populares presentan actitudes violentas que lamentablemente se reflejan en muchos grupos de adolescentes que terminan influenciados negativamente.

Realmente no podemos descartar que los videojuegos tienen una finalidad de entretenimiento o distracción, que vista desde una mirada económica, no tiene un fácil alcance para todas las personas que quieran acceder a este medio. Sin embargo no es un secreto que estamos inmersos en un mundo capitalista, donde el efecto de la globalización es evidente, incluso en los videojuegos, vistos como un medio de gran desarrollo industrial a través de los cuales se puede hacer crecer el bolsillo de muchas industrias interesadas en el desarrollo económico que pueden llegar a generar los videojuegos, que incluso con la incorporación de salas, se facilita el servicio de los mismos; que desde el punto de vista económico pasan a ser un producto que se ofrece, con el fin de satisfacer una demanda de entretenimiento de público generalmente juvenil.

Hay que destacar que el fuerte impacto social que han logrado causar el fenómeno de los videojuegos ha venido siendo acompañado por la fuerte influencia que generan los medios de comunicación en la población juvenil. Y se hace evidente como ejemplo en el extraordinario éxito de Nintendo y Sega, que en diez años consiguieron saturar el mercado de los juegos para los niños de entre 7 y 13 años, acompañados de medios de comunicación como la

televisión, el Internet, entre otros. En los cuales, hay que tomar en serio la idea de una evolución de la industria cultural hacia la interactividad y la multimedia; como medios que favorecen el desarrollo electrónico, en un fenómeno que podríamos comprender como la revolución de la Nintendomanía.

Teniendo en cuenta lo anterior, el presente trabajo tiene entre otras, la finalidad de presentar una visión reflexiva y multidisciplinaria del desarrollo de la industria de los videojuegos desde su origen hasta nuestros días, y cómo las tecnologías de hardware, software, y medios en general se han apoyado y se han beneficiado de este desarrollo.

La industria de los videojuegos es actualmente más grande que industrias más antiguas como la del cine, y sus aplicaciones van más allá del entretenimiento, en áreas como el entrenamiento militar, entrenamiento médico, educación y tratamiento psicológico, por nombrar solo algunas. Los videojuegos hacen parte del diario vivir de una gran cantidad de jóvenes del mundo occidental, e influyen de una manera considerable en sus gustos y actitudes.

Obviamente esto va íntimamente relacionado con la predisposición que los videojuegos pueden generar en la convivencia escolar del grado séptimo de la Institución educativa Liceo de la Udenar.

La convivencia en el seno de las instituciones escolares se ha convertido en una de las mayores preocupaciones del profesorado, especialmente cuando se trata de estudiantes en etapa adolescente. La disciplina es una inquietud sentida para numerosos docentes. Disciplina y convivencia son dos cuestiones íntimamente relacionadas, aunque tanto una como la otra admiten interpretaciones muy distintas.

Mejorar la convivencia en las sociedades, probablemente sea uno de los retos mas trascendentes, las dificultades para entendernos con los demás y para

resolver los conflictos de convivencia constituyen signos preocupantes para avanzar en el progreso social basado en la justicia y en el mutuo respeto.

La institución escolar forma parte de la sociedad y en parte es un reflejo de ella. No es extraño por lo tanto que, en su interior, también se produzcan conflictos. Pero, el conflicto por si mismo no tiene porque ser negativo, al contrario puede convertirse en un elemento favorecedor del aprendizaje.

De acuerdo con ANTÚNEZ (1998), Serafín, en su trabajo “Disciplina y convivencia en la institución escolar”. La convivencia y la disciplina, esta entendida como algo imprescindible: pero que no debe entenderse como un fin en si mismo, sino como un recurso para aprender a convivir mejor. Mejorar el ambiente escolar en las aulas y las relaciones sociales que se producen en ellas requiere plantear un nuevo enfoque al currículum.

Según esta fuente, se hace énfasis en que el buen estudiante no es el que siempre se porta bien; o que educar para la autonomía es educar para la rebeldía. En este trabajo es muy interesante la idea que opone interpretar la realidad en clave de problema o de manera positiva, y las repercusiones de esta lectura en uno u otro sentido.

Se plantea que el conflicto es algo intrínseco a la convivencia y que el reto esta en no conformarse con un conocimiento de la realidad solo intuitivo y en una actitud funcional, en el peor sentido de la palabra. En este sentido se trata de cómo plantearse la regulación de la convivencia mediante los reglamentos institucionales de los centros escolares.

El trabajo de “Disciplina y convivencia en la institución escolar” plantea en cuanto a educación primaria, las estructuras de participación y la denominada pedagogía del conflicto en los centros escolares. El texto ejemplifica y propone orientaciones concretas en su artículo titulado construir la comunicación, donde se incide en el papel que juega el grupo y se sugieren propuestas referidas a las distintas variables metodológicas (organización del tiempo, del espacio etc.)

El siguiente paso es aprender a convivir, se propone ejemplos de actividades en grupos con estudiantado que manifiesta problemáticas de agresividad y deficiencias en los hábitos de comportamiento.

Es importante conocer experiencias interesantes, como por ejemplo: el estudio sobre estilos de resolución de conflictos, llevado a la práctica en un aula para trabajar con el estudiantado la pedagogía de la convivencia a la que parece que cada vez va siendo más sensible la sociedad.

En cuanto a educación secundaria, se describe la experiencia de elaboración de un proyecto de convivencia en un centro; en la educación primaria no es extraño encontrar aulas donde regularmente se realizan asambleas, entendidas como un espacio de autorregulación del propio grupo-clase, donde se acuerdan normas de convivencia y se trata sobre conflictos, entre otros aspectos. En cambio, es mucho más difícil encontrar este recurso metodológico en la enseñanza secundaria, sin que sea fácil encontrar argumentos de peso que expliquen esta ausencia, en este sentido es muy interesante el planteamiento, asambleas de clase en la enseñanza secundaria obligatoria, ya que expone con claridad la potencialidad y las posibilidades de este recurso en una educación para la convivencia.

Se incluye también un trabajo en el área de ciencias sociales enfocado desde el conflicto, ya que nos ha parecido una visión enriquecedora que, estando muy vinculada a las relaciones que se dan en la propia clase, a la vez amplía el horizonte y proporciona elementos para reflexionar colectivamente en las aulas sobre los conflictos y sus resoluciones.⁷

⁷ ANTÚNEZ, Serafín; BOQUE, Carme; CASAMAYOR, Gregorio; CELA, Jaume Cels; DE ULZURRUM, Ascen Diez; FAJARDO, Pedro; FUNES Jaume; GARRELL, Teresa; MAINER, Juan; MARTÍ, Josep; MASSAGUER, Miguel; MOREU, Ángel C; NOTO, Francesc; PERALES, Presentación; RIGOL, Albert; TUDELA, Pilar. *Disciplina y convivencia en la institución escolar*, editorial: laboratorio educativo. (1998). Pág. 76 – 99.

Cabe aclarar que la convivencia escolar debe entenderse como un proceso complejo en formación, que se debe adecuar a los distintos cambios, que exija el contexto en el que los estudiantes se desenvuelvan.

“La complejidad de la planificación, desarrollo, control y evaluación de las numerosas estrategias y acciones realizadas para la mejora de la convivencia en el centro, así como la coordinación de las personas que participan en las mismas, exige una figura de planificación específica, el plan de mejora de convivencia”.⁸

Nos parece importante resaltar la experiencia adquirida por otras instituciones educativas donde se le ha prestado una significativa importancia a la formación en convivencia escolar, como parte del proceso de formación educativa.

La experiencia que describe esta siendo desarrollada en el colegio Martí Sorolla de Valencia. Situada en un barrio periférico de la ciudad (Valencia – España), esta escuela acoge un estudiantado de clase media- baja. El equipo docente es estable y participa desde 1990 en la experimentación de la reforma en la etapa primaria.

El proceso de enseñar no se reduce solo a la transmisión de conocimientos objetivos y procedimientos prácticos, sino que va acompañada, aunque de forma implícita, de un ideal de vida y de un proyecto de sociedad, esto quiere decir que el estudiantado siempre debe tener un objetivo, trazarse unas metas ante la sociedad, algo que pretenda alcanzar, que esos conocimientos que le han impartido los enseñantes se vea reflejado en algo.

Ante la implantación de la reforma educativa fundamentada psicopedagógicamente en la teoría constructivista y basada en el proceso de enseñanza- aprendizaje, los educadores no podemos olvidar que quienes

⁸ TORREGO, Juan Carlos; AGUADO, J.C; ARRIBAS J.M; ESCAÑO, J; FERNÁNDEZ I; FÚNEZ, S; GIL M; PALMEIRO, C; ROMERO G; DE VICENTE J; VILLOSLADA, E. MODELO INTEGRADO DE MEJORA DE LA CONVIVENCIA. Ediciones: gaviota. Pág. 49 y 50.

reciben nuestra acción educadora son diversos, pero cada individualidad tiene como derecho (como persona y como ciudadano) a recibirla lo mas adecuadamente posible, todas las personas somos distintos y cada una tiene una manera especifica de entender las cosas o analizarlas de diferente manera.

En los diferentes centros educativos, la realidad de un pluralismo de estudiantes a nivel de capacidades, aptitudes y culturas cada vez mas heterogéneas, es innegable que aquello es un reflejo fiel de la sociedad de la cual o bien se forma parte o bien se esta marginando.

En la practica educativa, el trabajo sobre la diversidad se puede llevar a cabo desde diferentes perspectivas: en el ámbito de contenidos, a partir de la reflexión sobre un problema puntual surgido en cualquier circunstancia de relación del grupo de clase, buscando nuevas alternativas sobre las agrupaciones de los estudiantes, usando una metodología facilitadora de periodos de trabajo cooperativo y de trabajó individualizado.

Como maestros debemos buscar nuevos caminos que ayuden a niños y a niñas a modificar actitudes y preconceptos sobre sus propias características y las de las personas que las rodean para poder convivir en armonía, en una sociedad plural y diversa. Para ello, se propone la incorporación de la educación moral o en valores, en un espacio concreto dentro del horario escolar.

La educación en valores debe interpretarse como un instrumento de cambio, de transformación personal y colectiva que permita ayudar a detectar y criticar los aspectos injustos de la realidad cotidiana y de las normas morales vigentes, que impulse la construcción de formas de vida mas justas, que permita elaborar, de manera autónoma, racional y dialogada de principios generales de valor, así como conseguir que los escolares hagan suyas las conductas y hábitos en coherencia con los principios y normas construidos.

Para conseguir que los estudiantes vayan adquiriendo el perfil moral propuesto anteriormente, se ha realizado el trabajo en el aula y en un espacio de tiempo concreto, una hora semanal, con todo el grupo de clase y a partir de métodos y técnicas: discusión de dilemas morales, autoconocimiento, clarificación de valores, diagnóstico de una situación, autorregulación y habilidades sociales.

Algunas de estas técnicas se trabajan a partir de una historia, cuento, texto, etc., formulando en un primer momento, preguntas generales sobre el contenido explicado para ir planteando a los estudiantes cuestiones más cercanas y directas de manera individual y colectiva. Así se consigue generar, a nivel personal y de clase, discusión, diálogo, reflexión, intercambio de opiniones, etc., que ayudan a los estudiantes a ir tomando conciencia de las propias diferencias y de las de aquellos que nos rodean. Progresivamente, se va aceptando que no todos somos iguales; que pensamos, trabajamos, nos comportamos, sentimos, actuamos, nos movemos y demás cosas de manera muy diversa ya que las diferencias son las que nos enriquecen; pero que podemos entendernos y progresar a partir del respeto, la tolerancia de cada uno hacia los demás.

Es necesario que los estamentos que componen la comunidad educativa fomenten desde las mismas aulas la participación del sector del estudiantado en la vida de la escuela, porque uno de los objetivos de la institución escolar es convertir los valores que inspira una democracia en prácticas pedagógicas; desde la institución educativa el estudiante desde muy temprana edad tiene que tener un sentido de pertenencia y de respeto hacia su comunidad educativa, que sepa distinguir su entorno escolar y que se apodere de su institución participando en los diferentes programas escolares y de democracia que tienen las instituciones, como lo son: las izadas de bandera, el reconocimiento a los símbolos patrios y regionales, etc.

La huida o el ataque son las respuestas al miedo, afirmaciones de Vicens Arnaiz (1998) en la revista *signos*:

Cuando esta seguridad en el orden de lo afectivo no aparece, unos niños se convierten en agitadores y otros adoptan comportamientos próximos a la inhibición.

Es evidente que entre las quejas que mas pueden oírse por parte de los enseñantes esta la falta de atención (la huida) y la indisciplina (el ataque) del estudiante reacción directa o indirecta contra las normas de la escuela. Si como parece, tales respuestas tienen origen en el miedo, deberíamos cuestionarnos a que angustias y a que miedos deben enfrentarse los estudiantes y plantearnos en consecuencia, objetivos y actuaciones. (Salzberger- wittenberg, 1983).

Se sugiere trabajos sobre tres ejes esenciales, a fin de limitar la angustia y la inseguridad que las situaciones de aprendizaje plantean a menudo a los estudiantes: la segurización personal, la ampliación progresiva de la autonomía y la capacidad creciente de participación. Como es evidente, estos objetivos no se consiguen a priori, sobre la base del deseo del maestro, sino que hay que ir elaborándolos y construyéndolos desde la cotidianidad.⁹

Básicamente la idea es que se adquiriera una visión comprensiva y crítica sobre el tema, que en el futuro les permita utilizar las posibilidades sociales de los videojuegos para diversos objetivos, enfatizando en el campo educativo, como un medio pedagógico de aprendizaje que contribuya a la formación y no a la marginación del ser humano, poniendo en practica métodos en la formación de la moralidad y valores, que permitan reconocer las diferencias entre los participantes de la comunidad educativa y de la sociedad en general..

⁹ ANTÚNEZ, Serafín; BOQUE, Carme; CASAMAYOR, Gregorio; CELA, Jaume Ceta; DE ULZURRUM, Ascen Diez; FAJARDO, Pedro; FUNES Jaume; GARRELL, Teresa; MAINER, Juan; MARTÍ, Josep; MASSAGUER, Miguel; MOREU, Ángel C; NOTO, Francesc; PERALES, Presentación; RIGOL, Albert; TUDELA, Pilar. Disciplina y convivencia en la institución escolar, editorial: laboratorio educativo. (1998). Pág. 74 – 76.

4.4 MARCO LEGAL: EL CONGRESO DE COLOMBIA

Para llevar a cabo el desarrollo del presente trabajo de investigación, consideramos pertinente establecer los aportes legales, que se relacionan directamente con los videojuegos. De acuerdo con la ley general que rige al país Colombiano, respecto al funcionamiento de lugares que prestan el servicio de videojuegos y quienes los venden, se percibe una buena organización en la cual se establece: como debe funcionar el establecimiento que preste el servicio de videojuegos; cuales son las entidades responsables, encargadas de que se preste un adecuado servicio; cuales son los organismos de vigilancia; cuales los criterios de operación; Clasificación de Títulos y Contenidos de videojuegos; cual será la estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos, de acuerdo con la clasificación definida; y finalmente se establecen el tipo de sanciones que se aplicara a las personas que no cumplan con esta serie de normas.

Se podría resumir la mayor importancia de la norma en el siguiente **Decreto**:

“El acuerdo 176 de 2005 establece que estos negocios deben estar ubicados a una distancia no inferior de 200 metros de los centros educativos, ni permitir el ingreso de menores de 14 años”¹⁰.

Generalmente todo lo que se contiene en el decreto que respalda lo anterior no se cumple, realmente no existe un organismo veedor que garantice el adecuado cumplimiento de la norma, razón por la cual se podría determinar la existencia de una influencia negativa por los videojuegos en la población estudiantil empezando por los usos inadecuados que pueden llegar a prestar algunos establecimientos y tiendas.

¹⁰ Cámara y Senado de la republica de Colombia. <http://direccion.camara.gov.co/prontus-senado/site/artic/20080522/pags/20080522180955.html>

4.5 LAS CIENCIAS SOCIALES Y LOS VIDEOJUEGOS

Por otra parte los Licenciados en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales. Tenemos el reto de asumir la formación integral de la población estudiantil que se encuentre bajo nuestra responsabilidad, directa o indirectamente. De acuerdo con Immanuel Wallerstein (1996), en el estudio que realiza en una de sus obras más leídas “Abrir las ciencias sociales”, nos damos cuenta que a través de la historia la separación, organización y estructuración de las disciplinas nos ayuda a comprender de mejor manera algunos fenómenos que en el pasado no tenían mucha claridad debido a la controversia que se podía generar al analizarlos desde distintos campos de la ciencia.

Recordemos que los conocimientos, habilidades, valores y actitudes son propios de las Ciencias Sociales. Ciencia que sin embargo, no ha tenido una buena aceptación por cuestiones paradigmáticas dentro del grupo de las demás ciencias formales, posee una gran importancia por su fuerte incidencia en la vida de los hombres y mujeres. Una vez separadas las ciencias naturales de las ciencias sociales, cambia la forma de entender el mundo que nos rodea, y una vez estructurado el campo de acción de las mismas, podemos decir que desde las Ciencias Sociales, además de comprender los hechos históricos y accidentes geográficos, también se debe tener en cuenta la formación como seres humanos. Formar en Ciencias Sociales significa contribuir a la formación de ciudadanos y ciudadanas capaces de razonar, debatir, producir, convivir y desarrollar al máximo su potencial creativo y comunicativo¹¹.

Es así, como este trabajo intenta encontrar resoluciones al conflicto que puede generar un inadecuado uso de los videojuegos y una influencia negativa de los mismos cuando su contenido y posibilidades de juego no son acordes a las normas establecidas por los organismos de control y afectan el comportamiento, aptitudes y forma de vida de la población que investigamos.

¹¹ WALLERSTEIN, Emmanuel. Abrir las Ciencias Sociales, siglo veinte y uno editores, 1ª edición, 1996.

Hace parte de las Ciencias Sociales reconocer las problemáticas que afectan el desarrollo de la convivencia, en este caso escolar e intentar generar alternativas que ayuden a encontrarle solución a los conflictos que podrían generarse e influyen en la formación educativa de los estudiantes. Los maestros de ciencias sociales deben estar orientados a prevenir cualquier tipo de violencia incluso la que puedan generar los videojuegos de este contenido, partiendo de una perspectiva individual, examinando la historia personal de cada uno de los implicados y desde allí buscar soluciones que puedan generar estos medios de entretenimiento.

Dentro de las ciencias sociales se proporciona elementos para reflexionar, a través de valores, la moralidad, la democracia, la concertación de normas de convivencia, acuerdos mínimos que deben aprender a respetarse y a educar a los estudiantes que forman parte de una comunidad educativa y donde a pesar de que existen diferencias es posible establecer colectivamente una convivencia escolar basada en el respeto mutuo y el aprendizaje.

Este desafío nos plantea la responsabilidad de promover una educación crítica, ética y sobretodo tolerante; una educación que se constituya en puente para crear comunidades con lazos de solidaridad, sentido de pertenencia y responsabilidad. Partiendo de que los videojuegos tienen distintos tipos y gran cantidad de contenido de violencia, que influye de manera directa o indirecta en el video jugador. Es necesario que desde las Ciencias sociales se haga un trabajo de concientización y comprensión de la realidad que puede estar afectando la formación como seres mucho mas humanos a través de la perdida de valores y promulgación de la violencia, que como maestros de Ciencias Sociales es nuestro deber profundizar en un tramo ético, donde jueguen un papel importante la formación de valores que los haga crecer como seres mucho mas humanos.

5. MARCO METODOLÓGICO

Este tipo de investigación, tiene en cuenta elementos propios del Paradigma cualitativo resaltamos esta mirada ya que, “la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales, para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva” (BONILLA, Elssy 1989)¹². El análisis cualitativo realizado a través de entrevistas a los niños y niñas, generan posibles alternativas de solución en la problemática que se plantea con respecto a la influencia que generan la libre manipulación de videojuegos en la población estudiantil y básicamente en los niños de séptimo grado de la institución educativa Liceo de la Udenar, tomándolo como una de las poblaciones mas vulnerables e influenciables dentro de esta invasión de tecnología y globalización a través del fenómeno de los videojuegos.

Aquí la cualidad se revela por medio de las propiedades de un objeto o fenómeno. La propiedad individualiza al fenómeno por medio de una característica que le es exclusiva, mientras que la cualidad expresa un concepto global del objeto. El conjunto de las propiedades constituye la cualidad. En general la cualidad es la determinación esencial del objeto, gracias a la cual, este es el objeto dado y no otro, que permite distinguirse de otros objetos.

Dentro del trabajo de investigación de la influencia de los videojuegos, establecimos que el paradigma de tipo cualitativo nos ofrece ciertas ventajas que favorecen esta investigación debido a que se caracteriza por los siguientes aspectos: La interpretación que se da a las cosas y fenómenos no pueden ser captadas o expresadas plenamente por la estadística o las matemáticas; Utiliza los criterios de credibilidad, transferibilidad y confirmabilidad como formas de hacer creíbles y confiables los resultados de un estudio; Utiliza múltiples

¹² Bonilla Castro, Elssy y Rodríguez Penélope. Más Allá del dilema de los Métodos. La investigación en Ciencias Sociales. Bogota. Uniandes 1997, Pág. 82.

fuentes, métodos e investigadores para estudiar un solo problema o tema, los cuales convergen en torno a un punto central del estudio; Utiliza preferentemente la observación y la entrevista abierta no estandarizada, como técnicas en la recolección de datos; Centra el análisis en la descripción de los fenómenos y las cosas observadas.

5.1 FUENTES PARA RECOLECTAR INFORMACION

- Entrevistas
- Observaciones
- Registros Descriptivos
- Registro fílmico y fotográfico.

Técnicas de recolección de información:

5.1.1 Fuentes Primarias:

- **Entrevista Semiestructurada:** Para la presente investigación, se utilizará como instrumento de recolección de información una guía de entrevista semiestructurada, la que permitirá extraer información pertinente para la construcción de alternativas de solución frente al inadecuado uso de los Videojuegos y a la influencia que genera en los estudiantes.

La ventaja de las entrevistas semiestructurada y a profundidad reside en que son los mismos actores sociales (Los video jugadores), quienes proporcionan los datos relativos a sus actitudes, opiniones, deseos y expectativas, pues, que mejor que la misma persona involucrada, para hablar de aquello que piensa y siente de lo que ha experimentado o proyecta hacer frente a la influencia de los Videojuegos.

- **Observación:** se hará uso de la observación para identificar y destacar las diferentes percepciones que en las actividades a realizar se evidencien, acerca de la influencia que puede generar la libre manipulación de

videojuegos en los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Liceo Udenar.

- **Encuesta Semiestructurada:** Teniendo en cuenta el número de la muestra (98) estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Liceo Udenar, se elaboró un formato de encuesta, con el objetivo de conocer los estudiantes que dedican a la práctica de Videojuegos, tiempo que dedican, género que practican con mayor frecuencia, contenido de los videojuegos, relación con su familia y amigos, desempeño escolar, etc.

5.1.2 Fuentes Secundarias:

- **Registros descriptivos:** en este punto se hará un seguimiento a los estudiantes que practican con mayor frecuencia los Videojuegos, haciendo un manejo de la información, con el fin de identificar la influencia de los mismos.

- **Registro fílmico y fotográfico:** Esta fuente nos permite identificar y comprobar de manera directa a la población, que se va a estudiar en esta investigación, donde se puede hacer un contraste de la influencia de los Videojuegos en el desarrollo de su vida estudiantil.

6. POBLACION

Para el desarrollo del siguiente proyecto de investigación, se trabaja con una población que comprende la Institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño, específicamente los grados séptimos, población que comprende 98 estudiantes entre niños y niñas, en los cuales se pretende analizar la influencia de los videojuegos en el comportamiento disciplinar de los mismos y en general en el desarrollo de su vida estudiantil.

Elegimos específicamente esta población, teniendo en cuenta que son niños de una edad promedio de 12 años de edad, donde se presenta un fuerte impacto por parte de los videojuegos, como una alternativa de entretenimiento, convirtiendo a esta población en altamente influenciable y vulnerable a la fuerte incorporación del mercado de los videojuegos.

7. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

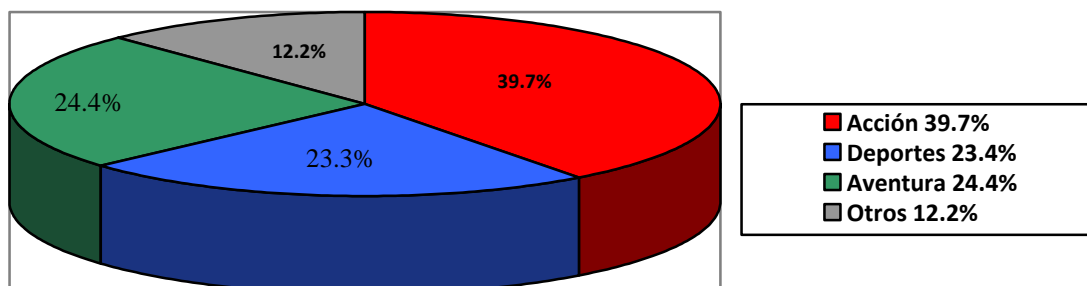
Los datos que arrojaron las encuestas; a través de la observación directa y según lo corroborado en el trabajo fílmico y fotográfico, fue posible establecer la preferencia de los estudiantes que forman parte de la población investigada en cuanto a la tendencia de genero y clase de videojuego que les llama mas la atención, teniendo en cuenta las facilidades para adquirir el servicio de entretenimiento o acceder a los videojuegos.

- **Genero que más les llama la atención a los estudiantes encuestados:**

Genero de Preferencia	No. De Estudiantes	Porcentaje de aceptación
Acción	39	39.7%
Deportes	23	23.4%
Aventura	24	24.4%
Otros	12	12.2%

Grafica No.1

Géneros de videojuegos con mayor preferencia:



Los datos anteriormente mencionados reflejan que dentro de los géneros de mayor preferencia se encuentran la acción, aventura y deportes respectivamente, cada uno con unas características específicas que veremos mas adelante, de acuerdo con la investigación, los anteriores géneros tienen una coherente y directa relación con los videojuegos de mayor preferencia a la hora de practicarlos, los cuales según las encuestas y lo corroborado en el trabajo etnográfico son: Halo 2 (Acción), con un 20.4% de aceptación dentro de los estudiantes encuestados, convirtiéndose en el videojuego que más les llama la atención; seguido por PES 2009 (Deportes), con un 18.3% de aceptación y resaltamos a Mario Bross (Aventura), un videojuego que se encuentra dentro del genero de aventura, con un 10.2% de aceptación, que destacamos por llamar la atención específicamente de las niñas de la investigación.



Foto archivo particular, (13- agosto- 2009) Salas de videojuegos Pasto – Nariño.

Teniendo en cuenta esta información, se decidió investigar las características de dos de los videojuegos que les llaman la atención y practican con mayor frecuencia la población objeto de estudio. Por esta razón hacemos la siguiente descripción:

7.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS PRINCIPALES GENEROS DE VIDEOJUEGOS QUE PRACTICAN LOS ESTUDIANTES DE SÈPTIMO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LICEO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

Conforme a lo anteriormente planteado, esta investigación nos permite establecer a través de la observación directa y medios concretos de recolección de información como: encuestas, entrevistas y material fílmico; que los principales géneros de videojuegos que se practican con mayor frecuencia, por parte de los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño, son aquellos que tienen que ver con los deportes y la acción, donde se resaltan particularmente los siguientes videojuegos: PES 2009 y HALO 2, respectivamente.



- PES 2009:

Pro Evolution Soccer (PES) (conocido en Japón y otros países como Winning Eleven) es una saga de videojuegos de fútbol, producido por la compañía japonesa Konami, existiendo versiones para diversos sistemas: Playstation, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox, Gamecube (sólo Japón), PSP, Gameboy Advance, Wii, Nintendo DS, Xbox 360 y PC.

Konami también produjo otra serie de fútbol, anterior y por tiempo contemporánea a Pro Evolution Soccer, llamada International Superstar Soccer, (programado por otro equipo desarrollador llamado Mayor A), y con un matiz de juego diferente, alejándose de la simulación que caracteriza a la serie PES/Winning Eleven, además, contaba con otros modos de juego, por ejemplo el modo "Escenario", donde se pueden revivir momentos cumbres en la historia del fútbol, dando al jugador la posibilidad de revertir el suceso. También tenía la posibilidad de paralizar al defensor al realizar una pared y siempre se llevaban de cabeza la pelota los jugadores que atacaban a la derecha.

Desde su lanzamiento, Pro Evolution Soccer ha tenido un gran rival, FIFA Series, de EA Sports, otra gran saga en esto del fútbol virtual.¹³

Jon Murphy, jefe del proyecto de PES en Konami Digital Entertainment, ha comentado sobre el juego que "El anuncio de un nuevo PES es siempre un hecho importantísimo para Konami, pero PES 2009 está llamado a reafirmar la superioridad de la franquicia". Murphy también ha destacado: "Estamos comprometidos a ampliar el realismo en el nuevo juego con un número importante de mejoras en jugabilidad, con las que conseguiremos producir un juego de fútbol que verdaderamente plasme toda la técnica y dé un paso más allá de los juegos actuales".¹⁴

Realmente no cabe duda que el ingenio y la invención tecnológica traspasa todos los parámetros y fronteras, este videojuego es una fiel muestra que la incluimos dentro del género de los deportes de gran aceptación en la población objeto de estudio que hemos catalogado como videojugadores, quienes a través de este videojuego ponen a prueba sus conocimientos futbolísticos, juego colectivo, ingenio y destrezas tanto físicas como mentales a la hora de enfrentarse con otro equipo. Involucrándose en el videojuego es posible darse cuenta que se exige un alto grado de capacidad visual, mental y

¹³ PES 2009. <http://gamelosofofy.com/pro-evolution-soccer-2009-toda-la-informacion/>

¹⁴ WIKIPEDIA. http://es.wikipedia.org/wiki/Pro_Evolution_Soccer_2009

motriz que puede favorecer el desarrollo cognitivo del estudiante, siempre y cuando se realice un adecuado manejo del videojuego, evitando los excesos. Esta nueva y mejorada version de PES, ofrece para los videojugadores, apasionados por el futbol, una gama de graficos y escenarios, que a traves de estos medios virtuales, garantizan mayor realismo y entretenimiento; especialmente para la poblacion en estudio. Este videojuego ademas de sus anteriores versiones presenta las siguientes características:

- * Lanzamiento: Octubre de 2008.
- * Plataforma: Playstation 2, Playstation 3, PC, Xbox 360, Nintendo Wii y PSP
- * Descripción: PES 2009 es el último título de la saga.



- DURANTE EL JUEGO

Control mucho más intuitivo, Posibilidad de control mediante la cruceta. Ajustado el sistema de regates para un control más sencillo, más natural dentro de los parámetros de control que a través de movimientos especiales.

Movimientos de balón más realistas; El balón siempre ha sido tratado como una entidad independiente, aunque en 2009 se han incluido nuevos cálculos de resistencia del aire para la trayectoria del balón. Control instantáneo. La

presión de los botones no queda almacenada, dando lugar a un estilo de juego más directo. Entradas más duras, dependiendo del tiempo de pulsación del botón X. Nuevas rutinas de fricción que afectan al movimiento del balón dependiendo de las condiciones del terreno de juego. Nuevas rutinas de retroceso del balón de manera que se frene conforme al efecto. El bote del balón puede utilizarse de un modo más efectivo: los jugadores pueden tocar el balón para preparar un disparo o elevarlo para evitar la entrada de un defensor. Las habilidades están más integradas en el juego. Si el jugador que posee una habilidad concreta, será capaz de realizar hábiles giros que otros no puedan realizar, así como realizar pintas acordes a las posibilidades del sistema de control. El jugador debe adaptarse a las condiciones del terreno en los pases fuertes en condiciones de terreno mojado o helado.

Mejoras en el sistema Teamvision (opciones que brinda el videojuego y tiene que ver con las posibilidades de visión en los tiros) Las tácticas cambian totalmente en base a cada situación. Mejoras en los movimientos sin balón: desmarcarse para recibir pases, etc. La opción IA reconoce las estrategias y acumula los datos para llevarlas a cabo en los modos Liga y Liga Master.

- EFECTOS VISUALES

Lo que mencionábamos anteriormente en cuanto a escenarios: Los estadios, adquieren representación gráfica de las condiciones meteorológicas única en cada estadio. Reflejos mucho más detallados que imitan de un modo más realista las horas del día en que se juega. Nuevos estadios oficiales como Wembley, de un total de unos 20 estadios. Vallas publicitarias LED (disponibles en versiones PS3 y 360).

En cuanto a jugadores: Nuevos modelos de jugadores: los modelos han sido completamente revisados para incluir infinidad de detalles adicionales. Nuevas animaciones específicas para lograr un juego más fluido: los jugadores al tropezar ponen una mano en el suelo para poder seguir corriendo. Mayor

independencia en los movimientos de los jugadores: estilos de carrera o disparo como la postura de Ronaldo antes de un lanzamiento de falta.

En gráficos, nueva cámara vertical, permitiendo una visión de extremo a extremo incluyendo el zoom sobre un jugador concreto, enfocando las situaciones clave de uno contra uno. Nuevas técnicas de marcación de distancias utilizando campos cromáticos ajustados.

Menús e interfaz. Nuevo sistema de menús mucho más claro y funcional. Las estadísticas del partido aparecen en un submenú en caso de ser necesario. Selección de música mejorada notablemente.

- EDICIÓN

En el sonido, como añadido a la importación de imágenes, también pueden añadirse música y cánticos de ánimo. Además en gráficos la función pixel paint permite al videojugador crear insignias para los equipos desde cero.

- MODOS DE JUEGO

Aquí se brinda la posibilidad de que el videojugador sea una Leyenda. Nuevo modo en el que el usuario debe guiar a un jugador hasta la gloria. Controlar el destino de un centrocampista o delantero estrella. El personaje juega dentro de una estructura de equipo, similar al popular modo "demarkación fija": asistiendo al juego, marcando goles, etc. Visión en primera persona predeterminada. Desarrollo del jugador a medida que progresa en el juego. Registro completo de oportunidades de traspaso: si no juegas bien puedes ser transferido o bajado de categoría a un equipo inferior. Basado en el popular modo japonés, por primera vez en Europa.

Liga Master: hace parte de los menús más intuitivos. Negociaciones a dos niveles más comprensibles: a nivel individual y de equipo. Lealtad: jugadores

descontentos con sus condiciones, etc. no jugarán bien. Un jugador contento con su situación en el club jugará mejor.

Debido a la salida al mercado para PLAYSTATION®3, Xbox 360, PlayStation®2, PC-DVD, PSP® (PlayStation Portable) y teléfonos móviles en otoño de 2008 (seguido por una versión para Wii en primavera de 2009), PES 2009 ha sido rediseñado desde cero. Nuevos modelos de jugadores, así como elementos de IA y rutinas físicas combinadas para crear el juego de fútbol más avanzado y realista jamás visto. No obstante, el corazón del nuevo PES 2009 son los dos nuevos modos de juego diseñados para lograr que el jugador se replantee el modo de aproximación al juego.

“PES Une” es el concepto clave que Konami está utilizando para resumir el espíritu del nuevo juego. PES 2009 también ha sido mejorado en muchos de sus modos de juego existentes y han sido añadidas un buen número de maneras de jugar. Hablamos del nuevo modo individual “Sé una Leyenda”, que pone al jugador en la piel de un centrocampista o delantero dentro de un partido.

Utilizando una cámara vertical predefinida, el jugador comienza como un novato en los inicios de su carrera deportiva y debe superar todos los retos que suponen convertirse en un jugador profesional. Como extensión del popular modo de demarcaciones fijas de jugadores, el modo “Sé una Leyenda” muestra al usuario jugando únicamente en su posición de ataque y formando parte de un equipo completo en lugar de controlar a todo el equipo como ocurriría en un juego normal.

En caso de tener éxito, el jugador logrará ganarse un puesto en la alineación inicial y hacerse fuerte en el equipo, antes de que los grandes clubes pongan sus ojos en él y pase a formar parte de la plantilla de los mejores equipos. Por supuesto, los resultados lo son todo en el fútbol moderno y los jugadores deben esforzarse por mejorar o enfrentarse a una larga temporada como

suplente, pudiendo incluso ser obligado a jugar en un club de las categorías inferiores si los resultados no son lo suficientemente buenos. El modo "Sé una Leyenda" lleva siendo un éxito en Japón desde la versión de PES en 2007 y seguro que obtiene los mismos resultados en Europa.

PES 2009 cuenta también con una variante online del modo "Sé una Leyenda", denominado sencillamente "Leyendas". Los usuarios pueden utilizar sus jugadores guardados en partidos online contra sus amigos, así como mostrar sus habilidades en la fase online.

La saga PES siempre ha sido conocida por su profundo y accesible sistema de control, aunque el nuevo juego alcanzará nuevas cotas de realismo. PES 2009 ofrece un nivel de control sin precedentes, redefiniendo el arte del primer toque y la distribución de balón, mientras mejora el sistema de disparo a puerta y la IA de los jugadores para crear una experiencia de fútbol completa. El equipo de Pro Evolution Soccer Production Team, con sede en la central de Konami en Tokio, ha introducido un nuevo sistema de control según el cual el usuario ahora podrá controlar mejor los regates y fintas sin utilizar movimientos especiales, dentro del contexto de juego del jugador y mediante rápidos giros y movimientos del pad o stick analógico.

Del mismo modo, la manera en que el jugador lleva el balón ha cambiado. La saga PES siempre ha tratado el balón como una entidad separada, pero en PES 2009 se han incluido nuevos cálculos relativos a la resistencia del aire y la fricción del terreno de juego, lo que hace que los pases y los movimientos sean más realistas. Las diferentes condiciones climatológicas tendrán ahora un efecto más pronunciado en los movimientos de los pases, haciendo que el jugador deba compensar las malas condiciones del terreno con la climatología en contra.

El productor Shingo "Seabass" Takatsuka y su equipo han trabajado también para ampliar las rutinas de IA del sistema Teamvision, con jugadores

adaptando sus tácticas de acuerdo a cada situación y moviéndose para ayudar al usuario en situaciones de ataque y defensa. El sistema Teamvision también reconoce las estrategias que funcionan a su favor o en su contra y las almacena para poder utilizarlas después en los modos Liga o Liga Master.

La siempre presente Liga Master también ha sido rediseñada, con negociaciones mucho más sencillas y guiadas de manera individual y de club, mientras que la lealtad jugará un papel importante en el estado de ánimo de los jugadores, teniendo un efecto adverso en sus actuaciones.

También se ha añadido una nueva capa de brillo a PES 2009 para lograr un mayor realismo, por lo que el juego ha experimentado una mejora estética radical. Ahora los estadios tienen entornos más realistas y nuevos elementos atmosféricos, mientras que en las versiones de PLAYSTATION3 y Xbox 360 veremos también vallas publicitarias LED. Del mismo modo, la manera de mostrar las distancias ha cambiado, con el uso de contrastes para añadir profundidad a la acción en el campo, mientras encontramos también un nuevo ángulo de cámara vertical que cambia automáticamente a una mayor cercanía en las situaciones clave de uno contra uno.

Todos los jugadores han sido totalmente redefinidos en el juego, con nuevos detalles en el cuerpo y sus caras, añadiendo mayor realismo con animaciones faciales mucho más complejas. El modo Edición del juego ha sido también mejorado con la posibilidad de crear partidos a medida mediante la importación de caras, kits y archivos de sonido para las hinchadas de cada equipo. Del mismo modo, se ha integrado un nuevo sistema de pixel paint, que permitirá a los jugadores crear sus propios escudos y emblemas para incluirlos en sus kits.¹⁵

Como nos podemos dar cuenta el PES 2009 es un videojuego totalmente mejorado, que nos proporciona gran realismo y todo un mundo de

¹⁵ PES 2009. <http://gamelosophy.com/pro-evolution-soccer-2009-toda-la-informacion/>

posibilidades en el deporte de fútbol virtual, donde a través de un control remoto (Generalmente el de Play Station 2) tenemos la posibilidad de manejar el transcurso de un partido y específicamente el de cada jugador y sus acciones. Con las flechas (Cursor), dependiendo de la dirección que va a tomar el jugador, tenemos la posibilidad de ir hacia arriba, abajo, derecha e izquierda y sus interfases presionando dos de las anteriores acciones; con el botón que representa un círculo (O), tenemos la posibilidad de realizar pases largos o despejes dependiendo del tiempo en que se tenga presionado; con el botón que representa una (X), se pueden realizar pases cortos, dependiendo de la dirección que se de a través del cursor anteriormente mencionado; el botón que representa el triángulo (Δ), proporciona la capacidad de generar pases profundos; el botón representado por un cuadro (□) brinda la capacidad de hacer disparos al arco rival con el fin de hacer goles, la potencia del disparo depende del tiempo en que se presione el cuadro; la opción L1 le da mayor velocidad al jugador durante la conducción del balón y finalmente la opción R1 posibilita un cambio de jugador con el fin de ejercer control sobre el mismo, en caso de necesitarlo.



Control de consola Play Station 2



El videojuego tiene múltiples opciones en modo de juego donde el videojugador tiene la posibilidad de escoger entre un torneo por copa o un juego amistoso con el equipo de su preferencia, hasta controlar el tiempo de duración de un partido, el estadio que mas le llame la atención, contando con los mejores escenarios del mundo, nivel de dificultad, condiciones meteorológicas, condiciones del terreno, formación que se desee en el equipo escogido y también en el equipo rival, multijugador, etc..

Este videojuego presenta generalmente la normatividad que presenta el fútbol real como deporte, además de brindar otras posibilidades como asumir roles de director técnico, crear sus propios jugadores, sus propios equipos con la indumentaria e identificación necesaria; entrenamientos, afrontar ligas, copas del mundo, etc. Obviamente el objetivo principal es ganar los partidos necesarios a través de un mayor número de goles dependiendo de la modalidad que uno escoja en el videojuego y en el caso de que se juegue un torneo, el objetivo es alcanzar la copa con el mismo mecanismo de goles.

Cabe resaltar, que existe relación entre las características que presenta este videojuego y la forma en como la población objeto de estudio presenta ciertos comportamientos en la convivencia escolar; los cuales pueden identificarse a través de la observación directa. Relación que se refleja en la jerga que se maneja en el videojuego y se hace evidente en la forma de comunicación que sostienen los estudiantes que practican con mayor frecuencia estos videojuegos, encontramos que se repiten comentarios o situaciones presentes en el videojuego y generalmente los estudiantes ponen en practica en la cotidianidad que se presenta en la institución educativa, por ejemplo en los descansos, donde tienen la oportunidad de recrearse en la cancha de fútbol de la institución educativa ponen en practica comentarios que manejan los comentaristas del videojuego “El manos de mantequilla” (cuando uno de los estudiantes no logra parar un remate de gol), actitudes de forma en el como se le debe pegar al balón en un tiro libre imitando los gestos y estilos de los personajes presentes en el videojuego (Cristiano Ronaldo, es un jugador

referente para los videojugadores quienes imitan técnicas e incluso la forma de pararse y cobrar un tiro libre); trabajo en equipo, conductas rebeldes o por el contrario coherentes a las normas establecidas en el videojuego y que notablemente se hacen presentes en la convivencia escolar.

HALO 2:



Foto Archivo Particular:

<http://www.3djuegos.com/juegos/imagenes/253933/halo-2/>

En segundo lugar y con un alto grado de preferencia no solo por la población objeto de estudio, si no por los jóvenes en general, tenemos el videojuego HALO 2, que debido a su contenido de violencia e historia futurista que desarrolla, lo clasificamos dentro del genero de acción.

- Historia de HALO 2

Halo 2 empieza con Master Chief recibiendo una condecoración a bordo de la Estación Cairo, un arma MAC que orbita la Tierra, junto con Miranda Keyes. Miranda es la hija del Almirante Jacob Keyes, que murió durante el transcurso de Halo: Combat Evolved, y ella está recibiendo una medalla póstuma por el valor de su padre. Esta ceremonia ocurre al mismo tiempo que el juicio y

tortura del antiguo almirante Elite de la flota Covenant llamada Particular Justice. El juicio del Elite termina con un castigo físico por su incompetencia al no poder evitar la destrucción del Anillo. Los dos eventos están ocurriendo por la destrucción de Halo, en Halo: Combat Evolved. Master Chief está siendo premiado por su valor y sacrificio. También es revelado que el interés del Covenant en Halo se basa en la creencia de que la activación de Halo empezaría el “Gran Viaje”, que limpiaría el universo de formas menores de vida, incluyendo el Flood, mientras proveería salvación para el Covenant.

La acción comienza después de la ceremonia de Master Chief. Una flota del Covenant sale del hiperespacio cerca de la Tierra, y lanza grupos de abordaje hacia el muelle de salida. Estos grupos secretamente cargan explosivos diseñados para destruir el arma MAC (Cañón de Aceleración Magnética). Master Chief encuentra y desarma una bomba localizada en la estación Cairo con la ayuda de Cortana, mientras que una nave Capital (o nave nodriza) de la flota Covenant pasa rápidamente por las defensas orbitales y se dirige hacia la superficie de la Tierra. Master Chief y Cortana transportan la bomba hacia el exterior y la colocan dentro de otra nave Capital, más tarde surcan el espacio y se unen a la nave de la UNSC In Amber Clad, que está en ruta hacia New Mombasa para encargarse de la nave madre del Covenant. In Amber Clad lleva al Sargento Johnson, y está siendo pilotada por la capitana Miranda Keyes.

Antes de llegar a Nueva Mombasa, Cortana decodifica transmisiones revelando que la madre nave lleva al Alto Profeta del Pesar. Durante el camino se encuentran con una nave del covenant llamada Scarab y hace que la nave que transporta al Sargento Johnson La UNSC exitosamente repele a la fuerza de invasión Covenant con la ayuda de Master Chief. Una nave acude en su ayuda después de que el Master Chief destruyera el Scarab. La nave del Covenant empieza a prepararse para un salto en el hiperespacio hacia un destino desconocido. In Amber Clad le sigue, y descubre una segunda instalación Halo llamada “Delta Halo”. La tripulación del In Amber Clad

aprende más acerca de la creencia del Covenant sobre los Anillos, y Master Chief finalmente mata al Alto Profeta del Pesar mientras intenta prevenir la activación de Delta Halo.

La acción cambia hacia el condenado ex-comandante de la flota Covenant, asumiendo el papel de El Inquisidor. Su primer trabajo es silenciar un hereje que duda de las enseñanzas de los Profetas, mientras haciendo que El Inquisidor empieza a dudar de sus propias creencias. Las semillas de la discordia se siembran más dentro del Covenant cuando los Profetas deciden entregarle a los Brutes el control militar, en lugar de los tradicionalmente favorecidos Elites. Durante sus misiones, el Inquisidor se da cuenta del daño que los anillos representan: Estos son armas diseñadas para borrar toda la vida en la galaxia, no los artefactos religiosos que el Covenant cree que son.

Master Chief y el Inquisidor se encuentran al liberarse de los Floods en Delta Halo. Una misteriosa criatura Flood conocida como Gravemind manda al Inquisidor y a Master Chief a diferentes direcciones para prevenir que los Profetas activen Delta Halo. Master Chief se encuentra a bordo de la nave Covenant High Charity, una estación espacial, y persigue a los profetas restantes. Durante la misión del Master Chief, se encuentra entre una guerra Civil Covenant entre los Brutes y Elites. Después de capturar el In Amber Clad, los Floods, liderados por Gravemind, llegan a la ciudad, y empiezan a infectar a la población. El único Profeta restante, Verdad, escapa en una nave Forerunner escondida en el núcleo de Alta Caridad. Master Chief logra entrar en la nave, y Cortana se queda atrás para detonar los reactores de los motores en el In Amber Clad en el caso de que El Inquisidor no cumplieran con la misión de detener a Tartarus de activar Halo.

El juego llega a su final con las misiones del Inquisidor, mientras es ayudado por un grupo de Elites, al igual que miembros del In Amber Clad. Juntos, persiguen y matan a Tartarus y sus Brutes en Delta Halo. Tartarus, sin embargo, había tenido éxito insertando el Índice, haciendo Delta Halo

completamente funcional. Miranda Keys logra sacar el Índice del panel de control, deteniendo la secuencia de explosión. A pesar de este éxito, la activación de Delta Halo manda una señal a todos los otros Anillos, poniéndolos en un estado de espera, para que puedan ser activados desde el Arca. Mientras tanto, la nave Forerunner en el que Master Chief logró entrar, se acerca a la Tierra. Una de las fuerzas orbitantes restantes, contactan con el Jefe Maestro y le preguntan: ¿qué está haciendo a bordo de la nave Forerunner? El responde, "Señor, estoy terminando esta lucha", terminando el juego en un abrupto "Continuará...", y poniendo el Tono para Halo 3.

Después de que los créditos terminan, una escena aparece, en la cual Gravemind tiene muchas preguntas sobre su origen y el de los Anillos y Cortana decide tratar de responderlas. Esto es una vista previa hacia Halo 3.¹⁶

Halo 2 es un videojuego de disparos en primera persona, desarrollado por Bungie Studios y Microsoft Game Studios, para los sistemas de videojuegos Xbox, Xbox 360 y para las computadoras Windows y Mac OS X.

Halo 2 aclamado por la crítica por su antecesor, se desarrolló con un nuevo motor de juego Havok physics utilizando una serie de programación que permite el diseño de un mejor armamento, vehículos y mapas para multijugador, como la creación de una historia que continua con la que se dio inició en Halo: Combat Evolved, siendo este un lanzamiento exclusivo para la consola Xbox el día 15 de noviembre de 2001.

Halo 2 y su precursor son compatibles para el sistema Xbox 360 incluyendo su funcionalidad con Xbox Live. El día 20 de junio de 2006, Xbox.com anunció que más de medio millón de partidas de Halo 2 habían sido jugadas en Xbox Live desde su debut. El mismo artículo también reportó que 7,4 millones de unidades de Halo 2 han sido vendidas mundialmente. En la tabla de posiciones mundiales del juego, el primer puesto es de un Japonés, y el segundo de un Estadounidense.¹⁷

¹⁶ HALO 2. <http://halomexico.com/foro/halo-2-general/2347-la-historia-de-halo-2-a.html>

¹⁷ WIKIPEDIA. http://es.wikipedia.org/wiki/Halo_2

Este videojuego proporciona muchas posibilidades para mantener una guerra futurista y con todos los medios necesarios para hacerlo y lo que ello implica, donde fácilmente lo podemos clasificar dentro del genero de acción, con un alto grado de violencia a la cual hay que prestarle mucho cuidado por la influencia que genera en la población objeto de estudio, mas aún si la practica del mismo es constante. Entre los elementos que se proporciona en el videojuego encontramos una gran variedad de armas que se pueden adquirir en el transcurso de juego, las cuales varían en cuanto a tamaño velocidad de disparo, potencia y funcionalidad de las cuales encontramos las siguientes:

- Armas:

Subfusil M7/sin casquillo

Ligera, puede causar estragos en las líneas enemigas si se reserva sus municiones y si se sabe usar apropiadamente, carga 60 balas sin casquillo de percusión.

Rifle de batalla BR55HB-SR

Puede cargar 36 balas y tiene una pequeña mirilla de 2x de aumento, dispara pequeñas ráfagas de 3 proyectiles.

Escopeta M90A-CAWS

Poderosa escopeta, solo puede cargar 12 cartuchos pero es muy eficaz a corta distancia, tarda en recargarse y puede llevar pocas recargas a diferencia del M90 MK1 (Halo 1) muy útil contra los Flood.

Lanzacohetes M41 SSR MAV/AW

Clásico lanzacohetes, con x2 zoom, puede destruir cualquier vehículo en cuestión de disparos. Cuenta con un sistema de seguimiento, que persigue al enemigo hasta alcanzarlo y destruirlo.

Rifle de precisión SRS99D-S2 AM

Rifle de francotiradores altamente fiable, cuenta con aumento 5x y 10x, puede ser extremadamente peligrosa en manos expertas, inservible contra los Flood. Requiere mucha experiencia para ser usada.

Granada de fragmentación M9 HE-DP

Con un radio de efecto de 5m, es útil frente a grupos de enemigos o en

pasillos.

Mágnum

Aparentemente igual a la M6G pero es más rápida en disparos. No posee mira.

Pistola de plasma

Arma estándar de los Covenant, es poderosa contra escudos y seres del covenant, equivalente a la magnum, no recargable, batería de 100 cargas de energía es potente cuando se pone color verde al mantener presionado el gatillo.

Rifle de plasma

Usada por los Elite, no se recarga pero es poderosa, equivalente al subfusil, batería de 100 cargas de energía.

Rifle de plasma Scarab

Se encuentra en la misión Metrópolis al enfrentarse contra el Scarab es muy poderoso capaz de destruir 5 scarabs al mismo tiempo. (Aunque es un arma, que se encuentra solo en Metrópolis, no lo consideraría un arma estándar y que se pueda usar siempre)

Agujoneador

Dispara ráfagas de cristales que se adhieren al enemigo estallando, la potencia de la explosión depende de cuantos cristales se han adherido al objetivo, sin olvidar mencionar que los proyectiles te siguen.

Carabina

Cuenta con x2 zoom y dispara rápidamente, es útil como suplemento a rifles de precisión o de partículas, carga 18 proyectiles es equivalente al rifle de batalla humano.

Rifle de partículas (Rifle de haz)

Equivalente del rifle de precisión, dispara partículas altamente concentradas, con doble zoom (5x y 10x), batería de 100 cargas de energía, lo que hace que solo dispare 25 veces antes de que se le agote la batería.

Espada energética

Arma poderosa cuerpo a cuerpo, acaba de un espadazo a casi cualquier

enemigo con cortes perfectos, con 100 de batería, si te acercas lo suficiente para que la mira quede roja, al atacar en ese momento, correrás a matar al objetivo, lo que lo destruirá de un espadazo

Cañón de combustible

Dispara proyectiles radioactivos cuya explosión es parecida a la de una granada de plasma, lleva 5 proyectiles por carga y es aparatosa, su mira de x2 zoom desenfoca los alrededores del objetivo para asegurar un tiro perfecto.

Granada de plasma

Con un radio de efecto de 4m., estas se adhieren a su objetivo eliminándolo al estallar, funcionan como bengalas pues desprenden luz.

Rifle de plasma Brute

Es el mismo rifle que el que usan los Elites pero sus disparos y apariencias son de color Rojo, sus disparos causan más daño que el rifle de plasma normal, Se recalienta más rápido que el rifle de plasma normal.

Cañón Brute

Poderoso lanzagranadas, sus granadas no solo resultan devastadoras contra grupos de enemigos sino que también golpean bien duro, cargan 4 granadas, con 3 recargas equivalentes a 12 granadas. Equipado con una bayoneta que lo hace útil en cuerpo a cuerpo.

Martillo gravitatorio

Poderoso martillo usado por Tartarus, no es utilizable para el jugador. (Excepto en Halo 3)



Foto archivo: http://www.3djuegos.com/index.php?zona=juegos-analisis&id_juego=1033&page=3&juego=halo-2

Dentro de las múltiples posibilidades que brinda este videojuego, también encontramos la capacidad de jugar en red conectando a múltiples videojugadores al mismo tiempo y en el mismo escenario de combate, donde el objetivo general es aniquilarse a través de distintas armas que proporciona el juego, jugando de manera individual o en equipo. A esta forma de juego se la llama:

- Expansión en línea:

Este título, al igual que la mayoría tiene opción para ser jugado en línea mediante el servicio de Xbox Live, en el pueden crearse comunidades enteras de jugadores y se pueden jugar partidas de multijugador de máximo 16 jugadores en las diferentes modalidades que tiene el juego igual que su predecesor (Bola Loca, Rey de la Colina, Joggeronaut, Asesino, Asalto, Capturar la Bandera, Muerte Brutal) y una nueva interfaz de multijugador que permite modificar las opciones de partida justo antes de iniciar el juego.

Así mismo encontramos la clasificación de niveles en el videojuego, donde la capacidad del videojugador varía de acuerdo al nivel en que se encuentre el personaje en el transcurso del videojuego.

- Niveles:

El juego cuenta con 15 niveles que son jugados con el "Jefe Maestro" o "El Inquisidor". (Nota: el primer nivel es el vídeo de introducción del juego. El Nivel "Arsenal" es el tutorial para los principiantes.)

1. (Cinematica) El Hereje -Inquisidor - No hay castigo tan grande como para esta herejía.
2. Arsenal (Tutorial) - Jefe Maestro - Vístete, prepárate para la batalla.
3. Estación Cairo- Jefe Maestro - Defiende el cañón MAC frente al abordaje del Covenant.
4. Las Afueras - Jefe Maestro - Reúne a los marines desperdigados en la vieja ciudad.
5. Metrópolis - Jefe Maestro - Toma el puente y neutraliza la resistencia Covenant.
6. El Inquisidor -Inquisidor- Infíltrate en una instalación Forerruner y aplasta la herejía que hay dentro.

7. El Oráculo -El Inquisidor- Mata al Líder Hereje. Se cumplirá la voluntad de los Profetas
8. Delta Halo -Jefe Maestro- Hay un ejército Covenant entre tu y el Profeta del Pesar. A trabajar.
9. Pesar -Jefe Maestro- ya escuchaste a la dama. Encuentra al profeta y elimínalo.
10. Ícono Sagrado -Inquisidor-triunfa donde los demás han fracasado. Desactiva el escudo que protege el Ícono Sagrado.
11. Zona en Cuarentena -Inquisidor- Parásitos, humanos, da igual. Recupera el Ícono
12. Gravemind -Jefe Maestro- ¿Que Los Profetas tienen el Ícono y planean usarlo?, eso será sobre tu cadáver.
13. Alzamiento -Inquisidor- Algo es seguro: Los Brutes pagarán por la sangre que han derramado.
14. Gran Caridad -Jefe Maestro- Cortana puede con el Índice, detén a Verdad antes de que sea tarde.
15. El Gran Viaje -Inquisidor- Forma una alianza inesperada y evita que Tártarus active el anillo.

Los medios de transporte son novedosos, donde se hace evidente una tecnología muy avanzada en todos los bandos que se presentan en el videojuego y de acuerdo a la investigación el inconveniente que encontramos depende de los fines con los cuales se construyen estas maravillosas maquinas, el cual coincide en destruir al oponente.

- Vehículos:

En el universo de Halo existe una gran variedad de vehículos de combate e ingenios de tecnología bélicos. Además, también hay una gran variedad de vehículos tanto aéreos como espaciales. Otros vehículos son sencillamente tanques que caminan como animales sobre los suelos de los más inhóspitos planetas.



Foto archivo: http://www.3djuegos.com/index.php?zona=juegos-analisis&id_juego=1033&page=3&juego=halo-2

Los enemigos varían de acuerdo a la especie alienígena a la que pertenezcan, donde puede variar la superioridad dependiendo de las características que presentan los personajes, donde también varían las armas, los vehículos, fines que persiguen y las posibilidades que tienen, en Halo 2 encontramos los siguientes:

- Enemigos:

- Grunts: Unidad de infantería básica del Covenant. No son demasiado peligrosos solos pero si van en grupo pueden ser fuertes. Son bastante lentos y normalmente se asustan al enfrentarse a fuerzas superiores. A pesar de ello, si un Elite los dirige, mantendrán la posición (muy hábiles con el agujoneador).
- Jackals: Excelentes tiradores. Los Jackals están en un estado superior, aunque no con mejor rango que los Grunts. A menudo se les encuentra en posiciones defensivas luchando detrás de sus escudos energéticos o como francotiradores.
- Elites: Los Elites son el núcleo del ejército Covenant. Son más rápidos, fuertes y resistentes que los humanos, luchan en cantidades pequeñas y comandan pelotones de Grunts. El color de su armadura parece indicar el rango y se cree que suben de rango en función de las bajas que causan.
- Hunters: Son uno de los enemigos más peligrosos, empleados más como equipamiento que como soldados. Se les usa para demoler o como defensa pesada, y siempre van en parejas. Estas

enormes criaturas parecen estar compuestos de múltiples organismos que existen dentro de la coraza, creando así una especie de colmenas sobre dos patas. Su blindaje casi impenetrable y su devastador cañón de combustible hacen que las parejas Hunter sean muy problemáticas.

- Brutes: Su papel no está tan claro como el de los elites. A diferencia de los elites, los brutes pelean en grupo, son físicamente más fuertes y recientemente se han unido al Covenant. Toda su raza es muy primitiva y en batalla portan un arma de explosivos balísticos con un dispositivo de bayoneta conectado.
- Drones: Una nueva adición a las fuerzas de batalla Covenant. Su origen es aparentemente insectoide, y además de ocuparse del mantenimiento de las naves espaciales Covenant, son muy inteligentes, ágiles en vuelo y excelentes tiradores. Su capacidad de vuelo hace que sea insuperable en combate (todos los Drones utilizan una pistola de plasma).
- Profetas: Generalmente los profetas son los líderes autoritarios y religiosos del Covenant, y no tienen nada que ver en el campo de batalla. El jefe maestro mató a uno de ellos en Delta Halo, y parece que su número es escaso. Su armamento se basa en un cañón parecido al que usan los hunters, solo que causa más daño.
- Los Flood: Son los enemigos más fastidiosos y numerosos que existen, están divididos en 3 partes: Parásito (pequeños parásitos que intentan adherirse e infectar a su presa y convertirla en huésped, en Halo 2 pueden revivir a Combatientes si logran introducirse en su cuerpo), Combatientes (Partes de humanos y elites infectados en forma de uno solo) y Portadores (Grunts infectados inflados como globos y al estallar liberan parásitos).
- Centinelas: La "policía" de los anillos de Halo, estos robots Foreunners pelean con un fuerte haz de batería que puede ser recogido como un arma y son inmunes a la infección Flood, están divididos en 2 rangos, los centinelas ordinarios de color platino que disparan un haz naranja, y los centinelas mayores, de color dorado que disparan un haz azul (que también es utilizable) pero el más temible de todos, es el ejecutor, un gigantesco tanque flotante con un armamento más variado y poderoso y tecnología de escudo, también tiene la capacidad de levantar cualquier clase de vehículo con sus "brazos" y destruirlo.¹⁸

¹⁸ HALO 2. http://es.wikipedia.org/wiki/Halo_2

HALO 2 en general desarrolla una historia futurista, donde seres humanos se encuentran envueltos en medio de una guerra espacial, contra seres extraterrestres, donde el videojugador tiene la oportunidad de convertirse en un soldado futurista, que entra a un mundo de posibilidades, que exige un alto grado de concertación, ya que se debe asumir un rol, para darle desarrollo a la historia e incluso se da la posibilidad de jugar en línea varias personas al mismo tiempo y en un mismo escenario.

De acuerdo al tipo de clasificación de público al que va dirigido el videojuego es clasificación (M), lo que significa que las personas mayores de 17 años son las que legalmente deberían tener acceso al videojuego, debido al contenido de violencia que posee el videojuego y las posibilidades que proporciona en cuanto al manejo de armas, vehículos y capacidades del protagonista.

Las características que presenta el videojuego y el tiempo que dedican los estudiantes que practican con mayor frecuencia este videojuego, el cual varía de 1 a 3 horas diarias, de acuerdo con las encuestas realizadas; llegamos a la conclusión que hay una influencia negativa en la población objeto de estudio, ya que los aportes más significativos son de carácter violento el cual se puede evidenciar en el comportamiento agresivo que existe entre los mismos compañeritos que en momentos de esparcimiento imitan movimientos, golpes y en general todo tipo de acciones posibles en el videojuego, en contra de sus compañeros de convivencia escolar y se han podido corroborar con el registro descriptivo de los hechos que se realiza en el anecdotario.

Por lo anteriormente expuesto es evidente que este videojuego (HALO 2) se convierte en un riesgo de influencia en el comportamiento disciplinar de la población objeto de estudio debido al contenido de violencia (Guerra con todo tipo de armas, donde es muy fácil matar) que proporciona y al mundo de posibilidades que tienen en el videojuego y que se pueden intentar tener en el mundo real, además tampoco se cumple con la norma del público al que es dirigido el videojuego razón por la que se incurre en una falta legal, debido a

que los estudiantes investigados no superan los 12 años de edad.

7.2 DESCRIPCION DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SÈPTIMO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LICEO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO QUE PRACTICAN VIDEOJUEGOS

Según el Lic. Norberto Daniel Ianni (2003), la escuela, como institución educativa, es una formación social en dos sentidos: está formada a partir de la sociedad y a la vez expresa a la sociedad. Lo que se habla en cada escuela, es el lenguaje particular de la sociedad. Por tal motivo, no es ajena a la profunda crisis socio política en la que estamos inmersos y que como ciudadanos nos afecta.

En este contexto, la escuela en general, está seriamente cuestionada porque no responde a las demandas, no prepara para este nuevo orden, no asegura mejoras. No obstante esto, y aún con estas fallas y carencias, “es la institución social que sigue nucleando a un significativo número de niños, adolescentes y jóvenes”¹⁹. Por ser una institución pública, está sometida y padece los efectos producidos por la crisis social que la atraviesa, e incide tanto en la singularidad de cada uno de los actores como también en el colectivo institucional que conforman, y se pone de manifiesto en problemáticas concretas y observables: el miedo a un futuro incierto, el temor a estar cada vez peor, la vivencia de desolación, el debilitamiento de vínculos de solidaridad y amistad, la pérdida de relaciones institucionales, de grupos sociales de pertenencia y referencia; en realidad se trata de una progresiva pérdida del sentido de la vida. Estas pérdidas son carencias que afectan, limitan y someten a los niños, adolescentes y jóvenes, como sujetos de derecho en su condición y dignidad humana.

¹⁹ Arendt, H: La condición humana” Ed. Paidós. España. 1998.
<http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia02/reflexion02.htm>

“Siendo conscientes de esta realidad adversa, que se impone a los estudiantes, especialmente a aquellos con más limitaciones que posibilidades, con más carencias que logros, es fundamental que el tiempo que transcurren en la escuela durante su niñez y adolescencia, sea considerado por ellos, como un tiempo y un espacio valorizado, un tiempo de crecimiento, de creatividad, que favorezca la construcción de su subjetividad”²⁰. Para ello la escuela debe generar, facilitar y promover tiempos y espacios para que pueda circular la palabra y no los silencios, el diálogo y la discusión y no la sumisión y acatamiento, el análisis y la reflexión sobre las acciones impulsivas y las actuaciones violentas

La convivencia escolar, desde este ángulo, alude, fundamentalmente, a uno de los temas básicos de la pedagogía: el aprendizaje, es decir, el proceso por el cual un sujeto adquiere o desarrolla una nueva conciencia y conocimiento, que le proporcionan nuevos significados.

Para que el aprendizaje sea posible, los intercambios entre todos los actores de la institución (estudiantes, docentes, directivos, administrativos y padres), que comparten la actividad en la escuela y que conforman esa red de vínculos interpersonales que denominamos convivencia deben construirse cotidianamente, mantenerse y renovarse cada día, según determinados valores. Sólo cuando en una institución escolar se privilegian la comunicación, el respeto mutuo, el diálogo, la participación, recién entonces se genera el clima adecuado para posibilitar el aprendizaje.

En la institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño la convivencia escolar tiene una significativa importancia, debido a que existe una organización que se preocupa por trabajar en estas temáticas, razón por la cual se priorizan dentro del manual de convivencia que se maneja dentro de la Institución Educativa. Por esta razón podríamos decir que existe un relativo

²⁰ Antelo, Estanislao: Instrucciones para ser profesor. Pedagogía para aspirantes. Ediciones Santillana. Buenos Aires 1999. <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia02/reflexion02.htm>

control que favorece de manera significativa los procesos de formación de la población en estudio.

De acuerdo con lo anterior, es posible darse cuenta que la convivencia escolar es un proceso de formación muy complejo en el que se deben tener en cuenta muchas variables en las que cotidianamente viven los estudiantes y van cambiando a través de la influencia de factores como tiempo y contexto. Lo cual significa que se convierte en una difícil tarea diseñar un esquema de convivencia escolar que se ajuste a las necesidades que se presentan en una institución educativa en la cual deben existir procesos significativos de convivencia escolar a los cuales al parecer no se les presta una debida atención.

Acompañar y escuchar, es presencia, presencia que implica, según el educador brasileño Antonio Gomes Da Costa,

- receptividad, apertura hacia el estudiante, estar dispuesto a conocerlo y comprenderlo respetando su intimidad, su privacidad.
- reciprocidad no basta con estar expectante, sino también en responder con actitudes, con palabras, con gestos,
- compromiso que es la responsabilidad que se asume en relación con el otro, en este caso con el estudiante.

De esta manera se aprende a dialogar, y a generar vínculos no sólo con quiénes comparto gustos e ideas, sino también con aquellos cuya postura ante la vida es distinta, quizá opuesta a la mía y con quien tengo que convivir cotidianamente y muchas veces compartir tareas²¹.

²¹ Antelo, Estanislao: Instrucciones para ser profesor. Pedagogía para aspirantes. Ediciones Santillana. Buenos Aires 1999. <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia02/reflexion02.htm>

¿Qué significa aprendizaje de la convivencia?

En realidad, se trata de un doble aprendizaje. En primer lugar, la convivencia se aprende. Es más, es un duro y prolongado proceso, donde hasta podríamos decir, interminable aprendizaje en la vida de todo sujeto, pues:

- sólo se aprende a partir de la experiencia.
- sólo se aprende si se convierte en una necesidad.
- sólo se aprende si se logran cambios duraderos en la conducta, que permitan hacer una adaptación activa al entorno personal y social de cada uno.

Por otra parte, la convivencia enseña. De ella se aprenden contenidos actitudinales, disposiciones frente a la vida y al mundo que posibilitan el aprendizaje de otros contenidos conceptuales y procedimentales.

Los principales determinantes de las actitudes se entienden en términos de influencias sociales, donde entran a formar parte los videojuegos. Las actitudes se transmiten a través de la expresión verbal y no verbal. La institución educativa, aún cuando no se lo proponga, no se limita a enseñar conocimientos, habilidades y métodos. Va más allá. La escuela contribuye a generar los valores básicos de la sociedad en la que está inserta. Los valores de la escuela influyen sobre los estudiantes. Muchos de ellos están claramente explicitados en el ideario institucional, en tanto que otros están íntimamente ligados a la identidad institucional, y son los que vivencian diariamente; sobre estos principios se construye y consolida la convivencia.

Los valores constituyen un proyecto compartido que da sentido y orienta la formación de actitudes en la escuela. La escuela espera de sus actores una serie de comportamientos adecuados a los valores que inspiran el proyecto educativo. Para ello deben incorporarse normas. La meta máxima será que éstas sean aceptadas por todos los actores como reglas básicas del funcionamiento institucional, que se comprenda que son necesarios para

organizar la vida colectiva. Si esto se logra, se logró la interiorización de las normas.

En la institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño, encontramos el diseño y aplicación de un excelente manual de convivencia, donde se le da una vital importancia a la convivencia escolar que va acorde con el análisis pedagógico permanente que se realiza en la institución, no obstante y dada la permanente formación de la convivencia escolar es muy difícil precisar y atender la constante influencia social (videojuegos) en la que están inmersos los estudiantes.

De igual forma, podemos afirmar que se realizó un trabajo de observación a los estudiantes que practican con mayor frecuencia videojuegos y se determinó que su convivencia escolar estaba siendo afectada por la influencia de los videojuegos (y otros factores tecnológicos y de comunicación), que practican, los estudiantes que practican Halo, logramos observar que tienen cierta tendencia a ser agresivos en su comportamiento normal con sus compañeros de estudio, en los descansos e incluso dentro del aula de clase, notamos que golpeaban algunos de sus compañeros imitando manifestaciones posibles en el videojuego, e incluso manifestaban conductas de irrespeto con sus compañeras de estudio al tratarlas muchas veces como hombres con lenguajes soez o inclusive empujones, se alcanza a percibir irrespeto por sus maestros cuando se les llama la atención, respondiendo con gestos y a veces con palabras no vulgares, pero si poco agradables que faltan al respeto por sus mayores. Asumimos que se debe al contenido de violencia del videojuego, el cual tiene una clasificación para mayores de 17 años, y estos estudiantes no superan los 12 años de edad, razón por la cual ya empieza a ser un factor negativo por parte de los videojuegos el cual tiene que ver por un uso inadecuado y falta de atención por sus padres.

Los llamados de atención son constantes mediante la aplicación de las normas establecidas en el manual de convivencia, y se alcanza a percibir

disponibilidad y preocupación por parte de los profesores que muchas veces se ven afectadas sus clases por desordenes que muchas veces tienen que ver por conductas agresivas que se imitan en la vida real, lo practicado en las posibilidades que brindan los videojuegos.

Caso contrario para analizar, tiene que ver con la influencia que genera el videojuego de PES 2009, el cual por su contenido deportivo, ha influido de manera positiva por la forma como intentan imitar y perfeccionar la practica del videojuego a la vida real en la cancha de fútbol de la Institución educativa, donde los estudiantes intentan seguir técnicas y estilos de juego que son posibles en el videojuego, e incluso personajes particulares, adoptando aptitudes, gestos, imagen, etc. De acuerdo al acompañamiento que le realizamos a los estudiantes dentro de la Institución en el aula de clase, fuera de ella incluso en sus momentos de descanso; también en las salas de videojuegos, determinamos tienden a imitar lo practicado en los videojuegos, como lo resaltamos en el trabajo fílmico, donde algunos estudiantes asumen roles de personajes presentes en el videojuego y que atienden a futbolistas que existen realmente con diferentes estilos, que a su vez cobran vida en este medio virtual. Dentro de las respuestas más frecuentes de los niños que practican con frecuencia PES 2009, tienen que ver con resaltar los beneficios de poner en práctica en la vida real las jugadas posibles dentro del videojuego. Hemos observado trabajo en grupo, estrategias del videojuego, aplicables a un espacio real en los descansos e incluso en el campeonato de fútbol de ínter - cursos que organiza la Institución. Encontramos que desde este punto de vista la convivencia escolar puede notarse estable y el compañerismo podría primar en estas condiciones.

En este punto del trabajo de investigación, es donde se analiza la influencia que puede generar una inadecuada práctica de los videojuegos, teniendo en cuenta que esta problemática forma parte de la influencia social del entorno que mencionábamos anteriormente, en el cual se encuentra inmersa cotidianamente la población objeto de estudio de esta investigación.

De acuerdo a la información recolectada en las encuestas, fue posible establecer que existe un fuerte impacto en la población objeto de estudio por parte de los videojuegos, debido a que la práctica de los mismos se ha convertido en un ejercicio rutinario como ir al colegio, hacer las tareas, etc. 98 estudiantes equivalen a la población total objeto de estudio en esta investigación, de los cuales 60 estudiantes practican o han practicado alguna vez los videojuegos como una forma de entretenimiento. Esto significa que el 61% de la población utiliza estos medios de distracción; además logramos establecer que el 45% de los estudiantes encuestados, realizan una práctica muy frecuente de los videojuegos. Los videojugadores dedican gran parte de su tiempo a la práctica periódica de estos medios de entretenimiento que comprende entre 1 y 3 horas diarias, haciendo que formen parte de su vida cotidiana y muchas veces manifestando comportamientos agresivos que son posibles en el videojuego y que se pueden reflejar cuando cometen faltas de indisciplina, dentro de la Institución Educativa; donde a través de mecanismos de convivencia se ve obligada a aplicar el procedimiento disciplinario, contenido en el manual de convivencia de la Institución Educativa Liceo de la Universidad de Nariño y que se aclara y deja constancia particularmente para cada estudiante que comete una falta dentro del anecdotario que maneja el director de grupo.

7.2.1 PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LICEO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

Los estudiantes del Liceo, por el compromiso adquirido con la firma de sus padres o acudientes del contrato de prestación de servicio educativo y como ejercicio de su formación, cuando cometan una falta contra la convivencia se someterán al procedimiento de resolución de conflictos escolares, llamado también procedimiento disciplinario, contemplado en los artículos del respectivo Manual de Convivencia.

Es apropiado conocer el procedimiento disciplinario que aplica la institución a las faltas que se considere necesarias, para la investigación realizada fue bastante enriquecedor, encontrar relaciones con la influencia que ocasionan los videojuegos, debido a que en el anecdotario que manejan los directores de grupo se registran este tipo de faltas y en la mayoría de los casos se narran los hechos que provocan un conflicto y por supuesto los implicados en el mismo, logrando determinar que generalmente son los estudiantes que practican con mayor frecuencia videojuegos, donde concluimos que tienen que ver con agresiones físicas o verbales específicamente con apodos como la situación que se presento con dos estudiantes de la población investigada del grado 7-2 , en el mes de octubre del 2008, donde existió una agresión física y verbal por llamarse como uno de los personajes enemigos en el videojuego de Halo 2 (Grunts) “vos pareces un Grunts”, debido al aspecto físico y características de este personaje el compañero agredido respondió con golpes y se altero el orden en la convivencia escolar, situación que fue sancionada con una amonestación escrita para los dos compañeros.

Las normas de resolución de conflictos escolares constituyen un procedimiento que se aplicará a los estudiantes matriculados en el Liceo en los niveles de transición, básica primaria, básica secundaria y media vocacional, del respectivo año escolar, cuando participen en problemas de convivencia.

El procedimiento de resolución de conflictos escolares tiene por objeto asegurar a la comunidad educativa y a la sociedad, la eficiencia de la prestación del servicio educativo, lo mismo que la eticidad, la responsabilidad y el buen comportamiento de los estudiantes, así como la defensa de los derechos y garantías de todos.

De acuerdo con este manual, el debido proceso se aplicará en todos los casos que ameriten la solución de un conflicto, teniendo como fundamento las normas preexistentes al acto censurado y a las oportunidades para rendir descargos y ejercer el derecho de defensa, tal como se establece en este manual. Deberá

observarse el principio de presunción de inocencia del inculpado hasta tanto se defina su caso de manera formal definitiva.

Dentro de este manual de convivencia se contempla una serie de artículos pertinentes a la resolución de conflictos, con respecto a faltas disciplinarias por parte de la comunidad educativa y en especial a los estudiantes que adquieren el servicio educativo, donde según el artículo 64 las autoridades competentes a las cuales se debe acudir son:

ARTÍCULO 64°.- Autoridades competentes

Serán competentes para iniciar, tramitar y decidir en un proceso de resolución de conflictos, según el caso y la instancia, los docentes en su área, los directores de grupo, orientadores, los coordinadores, el director y los Consejos Directivo y Académico.

Parágrafo 1: Cuando la autoridad que inicia o tramita el proceso no sea competente para aplicar la sanción, remitirá el expediente con la calificación de la falta a la respectiva autoridad, según el caso establecido en los artículos 76 al 82 del manual.

Parágrafo 2: Cuando la autoridad que inicia o tramita el proceso o quien aplica la sanción, lo considere necesario, puede citar el concurso de otras personas como docentes, directivos o estudiantes, para analizar los hechos y calificar conjuntamente la falta, comprometiéndolos a respetar la reserva del sumario.

Como nos podemos dar cuenta en este manual se proporciona argumentos suficientes para mantener condiciones óptimas para el desarrollo de la formación educativa, fortaleciendo la convivencia escolar, brindando mecanismos de defensa y de sanción ejemplares que fortalezcan la armonía educativa y ajustándose a lo contemplado en la Constitución Política de Colombia.

La sanción disciplinaria tiene función preventiva o correctiva para garantizar la efectividad de los principios y fines previstos por el manual de convivencia y la misión y visión de la Institución, que se deben observar dentro del proceso de convivencia estudiantil e institucional.

El estudiante inculgado tiene derecho a tener un vocero, que puede ser: sus padres, acudientes, personero estudiantil, un docente o una persona responsable en la formación integral del menor. En caso de los estudiantes de preescolar y básica primaria, la representación sólo será ejercida por sus padres en acompañamiento del docente responsable del estudiante y del orientador escolar cuando la falta sea grave; pero cuando la falta sea leve, la representación será ejercida solamente por los padres del estudiante.

En el manual de convivencia encontramos algunas de las faltas disciplinarias que pueden sancionarse, pero también debemos tener en cuenta que pueden presentarse otras tantas que hacen parte del cambiante contexto y del proceso de articulación de la convivencia escolar que debemos comprender. En el siguiente artículo tenemos las faltas que están contempladas en este manual:

ARTICULO 71^o.- Faltas contra la convivencia

De conformidad a lo establecido en el Artículo 70, se consideran faltas contra la convivencia Liceísta las siguientes:

1. Arrojar basuras, objetos u otros elementos que desmerezcan la presentación de la planta física y la conservación del medio ambiente.
2. Observar descuido y desinterés por el aprovechamiento académico y formativo que promueve el Liceo.
3. Utilizar celular o cualquier otro aparato tecnológico distractor, durante las labores académicas o en los actos institucionales dentro y fuera del plantel.
4. Escribir y hacer circular en el salón de clase o donde se desarrollen actos institucionales cartas, mensajes u objetos que sirvan de distracción.
5. Maltratar, humillar, ridiculizar, menospreciar o poner apodos a sus compañeros o a cualquier miembro de la comunidad Liceísta.
6. Promover, alentar, protagonizar o participar, en riñas o peleas dentro y fuera de la institución, o presenciarlas sin hacer algo por intentar evitarlas cuando se trate de compañeros de Institución.
7. Agredir física o verbalmente, o por cualquier otro medio, a los compañeros, docentes, personal administrativo y demás personas que laboran fija o eventualmente en la Institución, o que la visitan.
8. Promover, alentar, protagonizar, participar, o no intentar impedir en la medida de lo posible, desórdenes que atenten contra el normal desarrollo de las actividades de la Institución.

9. Acosar, abusar o efectuar actos sexuales contra la voluntad de cualquier persona, o cometer actos de exhibicionismo que escandalicen a los demás.
10. Realizar actos que atenten contra la dignidad e integridad de cualquier persona o miembro de la comunidad educativa.
11. Propagar chismes, rumores, mentiras o "chistes" que atenten contra la integridad moral o física de los estudiantes, o que provoque disgustos o riñas entre compañeros.
12. Portar, amenazar y/o traficar con armas de fuego o corto punzantes.
13. Sustraer o apropiarse indebidamente de objetos o dinero de sus compañeros y demás personas integrantes de la comunidad educativa o de personas que ocasionalmente le presten servicios a la institución o permitir que otros lo hagan sin intentar impedirlo o guardando silencio.
14. Pertenecer a pandillas de mal comportamiento social.
15. Atentar, permitir o hacer mal uso de los bienes y enseres del plantel, de los bienes de compañeros, profesores y demás miembros de la comunidad educativa o de personas que ocasionalmente le presten servicios a la Institución.
16. Presentarse al Liceo o a los lugares donde se desarrollen actividades institucionales, sin los uniformes exigidos.
17. Traer al colegio o usar, objetos o elementos que entorpezcan el normal desarrollo de las labores académicas.
18. Incumplir los compromisos académicos o de comportamiento establecidos con antelación por las autoridades Institucionales, ya sean verbales o escritos.
19. Reincidir en comportamientos que atenten contra la convivencia.
20. Presentarse al Liceo o a cualquier sitio donde se desarrollen actividades institucionales en estado de embriaguez o post-embriaguez, o bajo los efectos de sustancias psicoactivas, estupefacientes, estimulantes, bebidas energizantes, etc.
21. Ingerir licor dentro del Liceo o en sitios cercanos, o en cualquier otro lugar portando el uniforme o en representación de la Institución.
22. Introducir, portar, consumir o expender; cigarrillos, bebidas embriagantes, sustancias psicoactivas, energizantes, estimulantes, estupefacientes o material pornográfico, dentro del plantel o en sitios cercanos o en lugares donde se desarrollan actividades institucionales, o en cualquier otro lugar portando el uniforme o en representación de la Institución.
23. Promover y/o realizar juegos de azar con ánimo de lucro particular.
24. Faltar al Liceo sin la debida autorización de los padres o acudientes.

25. Ausentarse del Liceo, del aula de clases o proyectos, no asistir estando dentro del colegio, sin el respectivo permiso del coordinador de convivencia.
26. Llegar tarde sin la debida justificación al aula de clase o sitio determinado para la actividad educativa y/o proyecto.
27. Desacato a las disposiciones de los profesores, directivos y personal administrativo.
28. Recurrir a fraude y/o copia en exámenes, pruebas, talleres, trabajos escritos u orales y todo lo que implique evaluaciones académicas, o alterar notas de los registros que llevan docentes o practicantes, o cualquier documento institucional.
29. No atender las sugerencias y observaciones que se le hagan con respecto a su presentación personal.
30. Hacer mal uso del Internet o de cualquier otro servicio prestado por la Institución, como biblioteca, aula de informática, laboratorios, restaurante escolar etc.

Es pertinente mencionar el anterior artículo (70), ya que dentro de las faltas que se considera van en contra de la convivencia escolar, por lo menos 12 de los 30 puntos anteriores, podrían ser objeto de influencia por parte de los videojuegos (2,3,5,6,7,12,17,18,19,24,26,30). Debido a casos relacionados con agresiones por apodos (Grunts), uso de aparatos tecnológicos que permiten la practica de videojuegos en la Institución Educativa, incluso dentro del aula de clase, interrumpiendo la concentración del estudiante y sirviendo de distractor de los compañeros cercanos; casos similares que se registran en el anecdotario.

Dentro de los artículos que favorecen alguna falta disciplinaria en los estudiantes tienen que ver con aspectos de favorabilidad que se presenten y podrían estar contemplados en el siguiente artículo:

ARTICULO 73°.- Circunstancias atenuantes o eximentes

Se consideran como tales las siguientes:

1. Haber observado buena conducta anterior.
2. Haber obrado por motivos nobles o altruistas comprobados.
3. Haber aceptado voluntaria y oportunamente la comisión de la falta.
4. Haber tratado de evitar los efectos nocivos de la falta antes de iniciarse la investigación formal.

5. La ignorancia invencible.
6. Haber sido inducido a cometer la falta por otra persona.
7. Cometer la falta en estado de alteración emocional, producida por circunstancias no previstas de gravedad extrema y debidamente comprobadas.
8. La confesión oportuna de la autoría.
9. Dar información que contribuya al esclarecimiento de los hechos y/o agilizar el proceso.

Somos testigos de la aplicabilidad y seriedad de este manual, con respecto a las sanciones disciplinarias que se podrían clasificar como ejemplares, debido a que somos egresados y profesores practicantes de la Institución Educativa Liceo de la Universidad de Nariño, razón por la cual consideramos que la correcta aplicación reduce los riesgos de una inadecuada conducta en el proceso de formación educativa.

- SANCIONES DISCIPLINARIAS:

A continuación damos a conocer las sanciones disciplinares que se manejan dentro de la Institución educativa y que están contempladas en el manual de convivencia, generalmente de acuerdo al estudio que realizamos la mayoría de los estudiantes que practican con mayor frecuencia videojuegos presentan estas sanciones dependiendo de la gravedad de la falta que cometan.

De acuerdo al manual de convivencia y a la comisión de faltas disciplinarias se aplicarán las siguientes sanciones de acuerdo a la gravedad de las mismas:

- 1. Amonestación verbal**
- 2. Amonestación escrita**
- 3. Acta de compromiso**
- 4. Suspensión temporal**
- 5. matrícula condicional**
- 6. Cancelación del contrato de prestación del servicio educativo**
- 7. Pérdida del cupo para continuar como estudiante del Liceo**

Parágrafo 1: La sanción irá acompañada de la respectiva recomendación formativa y de acuerdo al caso, de la asignación de acciones sociales compensatorias por la falta cometida, con excepción de las referidas a los numerales 5 y 6.

Parágrafo 2: Toda falta que implique daños materiales o morales, debe ser reparada mediante su restitución, hasta donde sea posible.

Parágrafo 3: Toda sanción que se aplique a un estudiante por faltas contra la convivencia, conlleva una rebaja en la valoración de Disciplina, la que será proporcional a la falta cometida.

Parágrafo 4: La aplicación de una sanción a un estudiante de grado 11 °puede ir acompañada de la decisión de no proclamarlo como bachiller, cuando la falta cometida lo descalifique para ostentar la identidad Liceísta prevista en los Art. 2, 3 Y 4 del presente manual.

ARTICULO 76°.- Amonestación verbal

Entiéndase por amonestación verbal el acto formal mediante el cual una autoridad de la Institución conmina al estudiante en razón de su comportamiento y/o bajo desempeño académico y le hace las recomendaciones pedagógicas para lograr mejoramiento en su proceder. Se dejará constancia de la amonestación en el anecdotario. La constancia será firmada por quien impone la amonestación y por el estudiante sancionado.

ARTICULO 77°.- Amonestación escrita.

Entiéndase por amonestación escrita el acto formal mediante el cual una autoridad de la institución amonesta al estudiante por la gravedad de la falta cometida y le hace las recomendaciones pedagógicas para lograr mejoramiento en su proceder. Se dejará constancia de la amonestación en el anecdotario. La constancia será firmada por quien impone la sanción, por el estudiante sancionado y por el padre de familia o acudiente. Esta amonestación podrá hacerse mediante resolución, según el caso.

ARTICULO 78°.- Acta de compromiso

El acta de compromiso puede ser **académica** y/o **disciplinaria**.

El acta de compromiso será aplicada por la comisión de evaluación previo estudio del caso de bajo rendimiento académico y/o disciplinario al finalizar cada periodo; en el acta tanto el estudiante como el padre de familia expresan un compromiso por escrito que conlleve al mejoramiento de los aspectos allí señalados; en el aspecto académico, a cumplir con las actividades de refuerzo

y superación.

El acta de compromiso disciplinario también podrá ser impuesta por cualquier autoridad de la Institución y en el momento que amerite.

ARTICULO 79°.- Suspensión temporal

Es la sanción por medio de la cual un estudiante es retirado de 1 a 5 días máximo, de las actividades académicas e institucionales debido a faltas contra la convivencia, y no tendrá derecho a reponer ninguna de las actividades académicas que durante esos días se hayan desarrollado. Se le consignarán las faltas por inasistencia.

la sanción será Impuesta por los coordinadores o el director del Liceo, y registrada en el anecdotario.

ARTICULO 80°.- Matrícula condicional

Es la sanción que se le impone a un estudiante que, no o obstante haberse hecho acreedor a las sanciones de Pérdida de Cupo o a la Cancelación del Contrato del Servicio Educativo por faltas contra la convivencia o bajo desempeño académico, reúne argumentos que justifican la conveniencia de dar una última oportunidad de mejorar su comportamiento académico y/o disciplinario.

En el primer caso, Pérdida de Cupo, la matrícula condicional se firmará al momento de realizar la matrícula y en el segundo caso, Cancelación del Contrato Educativo se firmará cuando el director autorice que el estudiante sancionado continúe en la Institución.

La matrícula condicional se constituye en un acta de compromiso que establece de antemano que ante la reincidencia del comportamiento que motivó la sanción, u otro nuevo y grave, se procederá a la cancelación de la prestación del servicio educativo, en cualquier momento del año escolar.

Será autorizada por el director del Liceo, y copia de ella se anexará en el libro de matrícula.

ARTICULO 81°.- Cancelación del contrato de prestación del servicio educativo

Entiéndase por cancelación del contrato de prestación del servicio educativo la separación o exclusión definitiva de un estudiante en cualquier tiempo del año lectivo, del proceso de formación escolarizada que ofrece el Liceo.

Esta sanción será impuesta por el director del Liceo, mediante resolución motivada, al estudiante que haya incurrido en una falta grave o gravísima, demostrando con ello no estar en disposición de acogerse a las exigencias institucionales.

Los siguientes son hechos constitutivos de faltas graves o gravísimas que dan origen a la cancelación del contrato de prestación del servicio educativo:

1. Uso o porte de armas
2. Consumir licor, cigarrillo, sustancias psicoactivas, energizantes o estimulantes en el colegio o donde se desarrollen actividades institucionales o en cualquier lugar portando el uniforme.
3. Sustraer, permitir o apropiarse indebidamente de los objetos de sus compañeros, del colegio, de las demás personas integrantes de la comunidad educativa Liceísta o de quienes presten servicios ocasionales a la misma o nos visiten o ser cómplices de dichos actos.
4. El mal comportamiento comprobado en reuniones y eventos sociales, dentro o fuera del Liceo, sobre todo, cuando se lleva su representación.
5. El irrespeto y/o mal uso del uniforme del Liceo.
6. Promover, alentar, protagonizar o participar, en riñas o peleas dentro y fuera de la Institución, o presenciarlas sin hacer algo por intentar evitarlas cuando se trate de compañeros de Institución.
7. Incumplimiento de los diálogos de conciliación o compromisos acordados.
8. Pertenecer a pandillas u organizaciones de mal comportamiento social.
9. Atentar contra la vida, moral, bienes, honra, buen nombre, tranquilidad y dignidad de las personas.
10. Utilizar grafittis, anónimos, escritos, mensajes, Internet, celular, o cualquier Otro medio, para denigrar, amenazar, intimidar, u ofender a otras personas.
11. Humillar, burlarse, ridiculizar, irrespetar, poner apodosos o infringir cualquier tipo de escarnio, a cualquier miembro de la comunidad educativa Liceísta.
12. Agresiones graves, de palabra, de hecho, o por otro medio a los

- miembros de la comunidad educativa Liceísta, o a cualquier otra persona ajena a la Institución portando el uniforme o sin él.
13. Mal comportamiento habitual, dentro o fuera del colegio.
 14. Uso, suministro, porte o comercio de material pornográfico, trata de personas, acoso o abuso sexual, sustancias psicotrópicas no formuladas por el médico, armas, pólvora, o cualquier otro que atente contra el bienestar o la integridad de las personas y/o de la Institución.
 15. Inasistencia repetitiva e injustificada a las actividades curriculares.
 16. Irrespeto a los símbolos patrios o del colegio.
 17. Actos que puedan ocasionar intervención penal judicial, o pérdida de la libertad o reclusión en un centro carcelario o reformatorio.
 18. Alteración de documentos, libros de calificaciones, registros de asistencia, certificados de estudio u otros.
 19. Hacer fraude o copia en cualquier tipo de evaluación.
 20. El atentado contra equipos, muebles, inmuebles, enseres o pertenencias de la Institución, o de la Universidad de Nariño, o de cualquier lugar donde asista en representación del Liceo.
 21. El bajo rendimiento académico a juicio de la comisión de evaluación y promoción.
 22. El mal uso del internet dentro o fuera del colegio, o de cualquiera de los servicios que presta la Institución.

ARTICULO 82°.- Pérdida del cupo

“La Constitución garantiza el acceso y la permanencia en el sistema educativo, salvo que existan elementos razonables incumplimiento académico o graves faltas disciplinarias del estudiante que lleven a privar a la persona del beneficio de permanecer en una entidad educativa determinada”.

(Corte Constitucional, sentencia C-555 de 1994)

“Las instituciones educativas deben proceder a dar cumplimiento a las normas y actualizar su reglamento interno ajustándolo a las leyes vigentes, ... pero, esto no significa que los educadores no pueden exigir mayores méritos objetivamente calificados, y que se le pueda obligar a mantener en el plantel a un alumno que no los satisfaga”.

(Corte Constitucional, sentencia T-035 de 1995)

La pérdida de cupo se aplicará a la finalización del año escolar, previo concepto de las comisiones de evaluación y promoción, para aquellos estudiantes que: hayan obtenido calificación final de Insuficiente (I) o Deficiente (D) en tres (3) o más áreas; o que habiendo sido sancionados disciplinariamente con anterioridad, no hayan evidenciado mejoría en su comportamiento; o por aplicación de todas aquellas otras contempladas en las

normas nacionales.

Esta sanción será impuesta por los coordinadores del liceo mediante resolución motivada.²²

La estructura de este manual de convivencia se podría clasificar como ejemplar, debido a los argumentos que lo sostienen, la efectividad del mismo no es discutible, pero hay que tener en cuenta lo expuesto anteriormente con respecto a la convivencia escolar y el proceso de constante formación en el que se encuentra, debido a la variación de los contextos y riesgos que asume la educación.

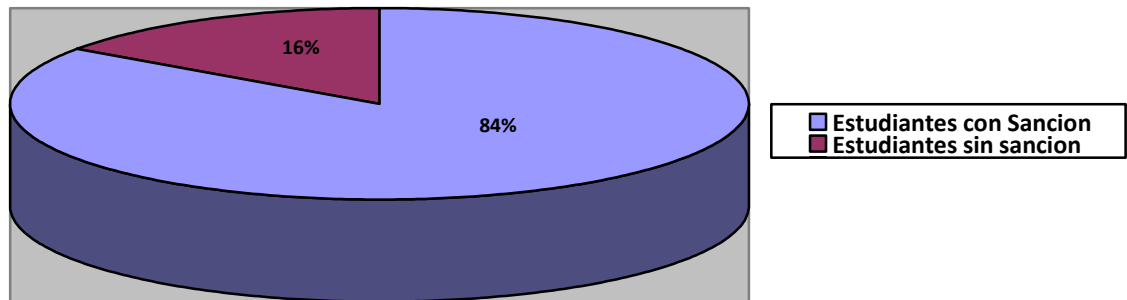
7.3 ESTADISTICAS DE INFLUENCIA:

El trabajo de investigación tiene una especial preocupación por los estudiantes que practican con mayor frecuencia los videojuegos anteriormente mencionados, (PES 2009 y HALO 2) los cuales corresponden al 45% de la población encuestada ya que podría presentar una mayor sintomatología de influencia negativa por parte de los videojuegos y la cual la relacionamos con el desarrollo del estudiante en la convivencia escolar.

De acuerdo con la investigación, los estudiantes que practican con mayor frecuencia videojuegos, presentan un alto índice de faltas en contra de la convivencia escolar de la Institución Educativa Liceo de la Universidad de Nariño. Lo anterior lo vemos reflejado en las sanciones disciplinarias que se registran en el anecdotario que se maneja en dicha Institución Educativa. Teniendo en cuenta el 45% de la población, quien practica con mayor frecuencia los videojuegos, se establecen las siguientes estadísticas:

²² MANUAL DE CONVIVENCIA. Capítulo VII Procedimiento disciplinario, Institución Educativa Liceo de la Universidad de Nariño. Pág. 67 – 85.

Grafica No.2



Grafica No.2

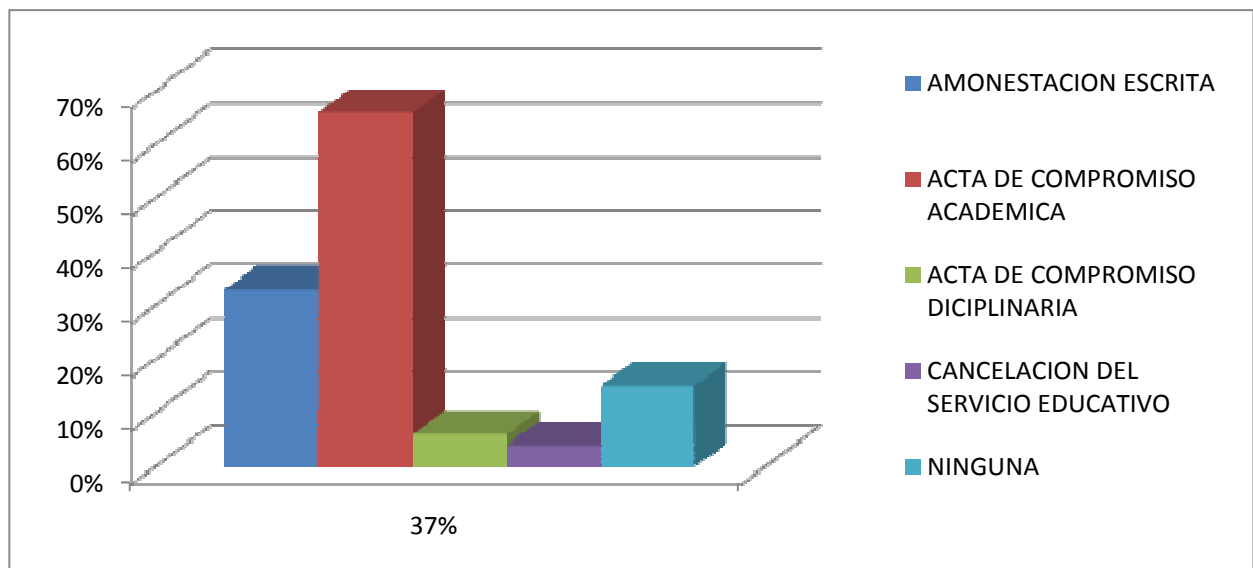
En la primera grafica evidentemente un gran porcentaje de estudiantes que frecuentemente practican videojuegos tienen por lo menos una o más sanciones disciplinarias, permitiéndonos hacer una relación entre sanción disciplinaria y práctica de videojuegos. Como investigadores nos atrevemos asegurar que pueden ser muchos los factores que influyen en el comportamiento disciplinario de la población en estudio y los videojuegos hacen parte de este tipo de influencias.

Si retomamos las características del videojuego halo 2, encontramos que la población a la que debería ir dirigido el videojuego, tendría que superar los 17 años de edad, atendiendo a las recomendaciones de clasificación según la organización Estadounidense Entertainment Software Rating Board (ESRB), la cual regula las campañas de publicidad de los videojuegos. Debido a que esta categoría de juego (M - MATURE) contiene violencia intensa, escenas sangrientas y lenguaje fuerte, que se hace evidente en las múltiples posibilidades de destrucción que posibilitan la gran variedad de arsenal que contiene el videojuego, recordemos que se asume el personaje de un soldado futurista en un escenario de guerra en contra de alienígenas, donde las armas y los vehículos se convierten en medios de destrucción, a lo que los estudiantes responden fríamente según preguntas que se realizaron en el trabajo fílmico, donde según ellos el objetivo del videojuego es “matar, matar y matar”.



Foto archivo particular, (13- agosto- 2009) Salas de videojuegos Pasto – Nariño.

Grafica No.3



Grafica No.3

En esta grafica clasificamos por porcentaje y dependiendo de los tipos de sanciones disciplinarias que se contempla en el manual de convivencia de la Institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño y que se les ha aplicado a los estudiantes de séptimo grado, que practican con mayor frecuencia los videojuegos.

Algunos de estos estudiantes presentan más de una vez la misma sanción disciplinaria, pero en la grafica se presenta de manera general las sanciones que presenta este grupo de estudiantes.

El tipo de sanción disciplinaria que se presenta con mayor frecuencia es el acta de compromiso académica, donde se registran a los estudiantes que no superan una materia en determinado periodo académico, y podría registrarse periódicamente en el anecdotario, generando razón para pensar, que hay relación con la influencia que los videojuegos están generando, en los estudiantes que no adquieren un compromiso serio con la academia y se hace evidente en los registros de las faltas disciplinarias que generalmente tienen que ver con falta de compromiso y desinterés por el estudio, que muchas veces tiene que ver por el tiempo dedicado a los videojuegos, donde incluso dejan de asistir a las clases o muchas veces llegan tarde sin justificación como nos podemos dar cuenta en el trabajo fílmico y fotográfico, donde en horas de clases algunos de los estudiantes investigados se encuentran en salas de videojuegos.

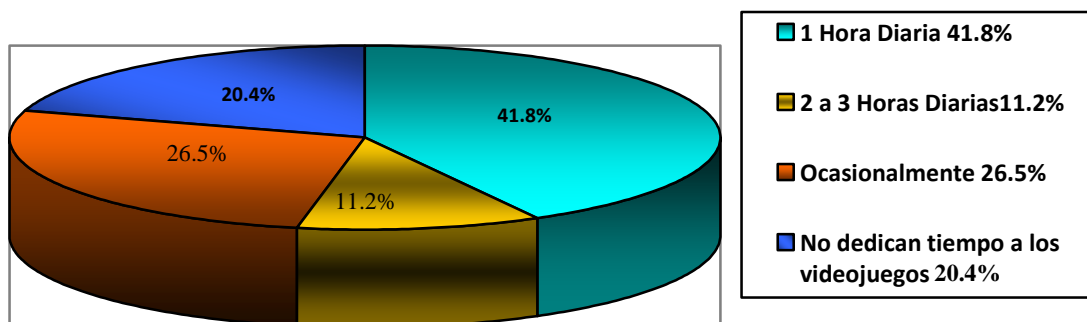


Foto archivo particular, (10- agosto- 2009. 11:00 am) Salas de videojuegos
Pasto – Nariño.

- Tiempo que los estudiantes dedican a la práctica frecuente de videojuegos:

Tiempo en Horas diarias	No. De Estudiantes	Porcentaje de la población
1 Hora Diaria	41	41.8%
2 3 Horas Diarias	11	11.2%
Ocasionalmente	26	26.5%
No dedican tiempo	20	20.4%

Grafica No. 4 Porcentaje de tiempo dedicado a los videojuegos:



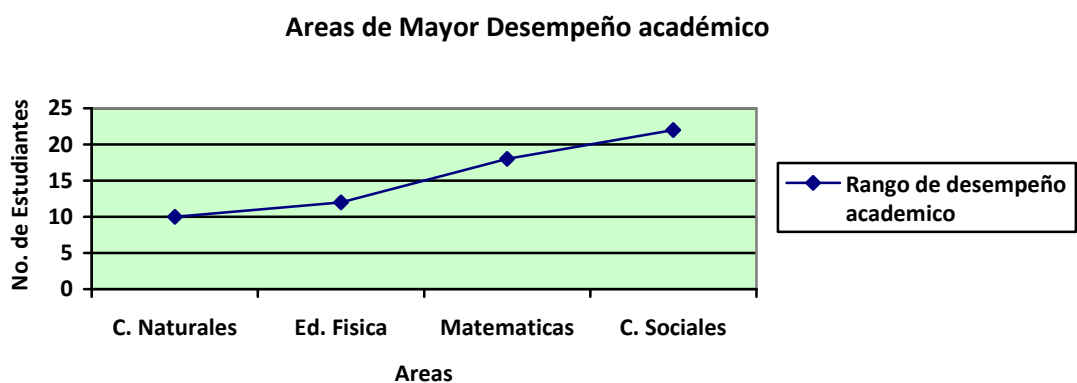
La información que resaltamos en la grafica No. 4, es de vital importancia para el desarrollo de esta investigación, debido a que es aquí donde encontramos una fuerte influencia de los videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa del Liceo de la Universidad de Nariño. El tiempo que dedican a los videojuegos es considerable y como nos podemos dar cuenta oscila entre 1 hora y 3 horas diarias, fue posible comprobar la veracidad de esta información con el trabajo etnográfico, con la observación directa, acompañamiento fílmico y fotográfico. Es sorprendente lo absorbentes que pueden llegar a ser algunos videojuegos y los que mas les llaman la atención a los estudiantes de este trabajo; forman parte de estos alcances, debido a que se convierten en un deber en la cotidianidad diaria de estos estudiantes.

Es alto el porcentaje de estudiantes que practican por lo menos una hora diaria de videojuegos, que sumado con el porcentaje de 2 a 3 horas diarias, es un tiempo significativo que se manifiesta en el descuido de actividades educativas que se reflejan en el bajo desempeño académico, el cual se registra y sanciona en el anecdotario a través de actas de compromiso académicas que si se repiten periódicamente pasa a estancias que requieren de una sanción ejemplar; es aun mas preocupante darse cuenta que el tiempo que se dedica a la practica de videojuegos interfiera con el horario de clases, situación que se

ha presentado en la población objeto de estudio, la cual logramos comprobar que en horario de clases se encontraban dedicando tiempo a la practica de videojuegos específicamente halo 2. En la Institución Educativa, existen controles de asistencia donde se reportan las faltas a través de llamados de lista y registro de retardos (Manejados por la coordinadora de convivencia escolar), donde algunos injustificados coinciden con el tiempo dedicado a los videojuegos y fue posible registrar en el trabajo fílmico y reportes de inasistencia o retardos.

Se encontró un problema de absorción que los estudiantes experimentan cuando la practica de videojuegos se considera es irresponsable, cuando se presentan casos como los que mencionamos anteriormente, cuando la influencia llega a tal punto en que los videojuegos pasan a ser prioridad en los estudiantes y descuidan las responsabilidades académicas; y es un caso que consideramos requiere atención cuando tal influencia pasa alterar el normal desarrollo de la convivencia escolar, cuando los videojuegos tienen que ver con agresiones físicas, verbales o de cualquier otro tipo.

Grafica No. 5



Fue importante revisar el desempeño académico de los videojugadores en cada una de las áreas establecidas en el plan de estudios, donde fue posible establecer que los estudiantes tienen un mayor desempeño académico en el área de ciencias sociales, seguido por el área de matemáticas. También se

encontró que a los videojugadores tienen una leve inclinación por el área deportiva y finalmente tomamos el área de ciencias naturales como el área de más bajo desempeño académico por parte de los encuestados.

A simple vista podrá no tener ningún sentido ni relación con el trabajo investigativo, el echo de tener en cuenta estos datos, pero el contraste es de gran importancia por la valiosa información que se logra desprender y que fue posible descubrir con un trabajo de observación y acompañamiento que fue posible incluso en la practica académica que se realizo con los estudiantes. La relación que establecemos con respecto a que se le encuentra sentido a que los videojuegos y el desempeño académico en las ciencias sociales tiene que ver con la influencia que algunos videojuegos de segundo plano pero no con menor importancia, pero que de igual forma se practican y tienen que ver con el desarrollo de hechos trascendentales que han marcado la historia como por ejemplo Imperios, donde a través de un juego de video se desarrollan historias acerca de la formación de naciones, ejércitos, grandes construcciones etc. En diferentes etapas históricas, que pueden contribuir al conocimiento de los que los practican y favorecen el rendimiento en áreas como las ciencias sociales, de igual forma a través de ilustraciones se logro identificar como docentes, que en actividades que requerían de ilustraciones algunos de los videojugadores plasmaban fácilmente lo visto en los videojuegos. Existen otros videojuegos como Los Sims 3D, donde el videojugador tiene que poner a prueba formas de relacionarse con su entorno que favorece el entendimiento de la realidad social y que fácilmente aplica en el entorno real. Si retomamos el videojuego PES 2009, por su género deportivo, encontramos que el desarrollo de estrategias, trabajo en equipo, compañerismo y desarrollo de valores que se pueden desarrollar en el ámbito deportivo pueden contribuir de manera positiva en el desempeño académico de áreas como las ciencias sociales y la educación física.

De igual forma se encontró que la practica de videojuegos del genero de estrategia pueden favorecer el desempeño en áreas como las matemáticas,

debido a la exactitud de las estrategias que se deben desarrollar para alcanzar un objetivo, como por ejemplo el tradicional videojuego de tetris 3D, donde se deben poner a prueba la exactitud en tiempo y espacio con figuras geométricas, para que logren encajar las piezas.

Estas apreciaciones son validas, pero la realidad es que dentro del trabajo de investigación es notable que los videojuegos que más les llaman la atención, tienen que ver con un amplio desarrollo tecnológico e innovación que les permita ampliar mucho más su radio de acción y posibilidades.

Es muy difícil mantener un control que permita un manejo responsable y sobretodo adecuado de los videojuegos con todo lo que ello implica en cuanto a características, clasificación, tiempo adecuado, etc. Razón por la cual se convierte en una responsabilidad social en procura de darle un adecuado manejo, con acompañamiento responsable, en donde resaltamos la importancia de tener el conocimiento apropiado sobre estos medios de distracción, para que cumplan con su verdadera finalidad y en lo posible sano entretenimiento.

8. ALTERNATIVAS DE SOLUCION FRENTE AL INADECUADO USO Y LIBRE MANIPULACION DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO GRADO DE LA INSTITUCION EDUTATIVA LICEO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO.

De acuerdo a la información recolectada, se parte de la existencia de una fuerte influencia de los videojuegos en la población en estudio, que se ve reflejada directamente en la convivencia escolar de los estudiantes, razón por la cual se convierte en una responsabilidad social que nos compete a todos.

Para docentes y padres de familia debe convertirse en una especial preocupación cuando la influencia de los videojuegos es negativa y atenta contra la convivencia escolar comprendida en todo su entorno. Sabemos que los padres de familia y docentes se preguntan si los videojuegos como una nueva forma de entretenimiento son beneficiosos o perjudiciales para sus hijos y estudiantes; y nuestra propuesta trata de dar respuesta a esas inquietudes.

Primero que todo hay que considerar que los videojuegos que se están practicando en la población que se investigó, son de carácter violento, (Halo 2) razón por la cual consideramos que su influencia va a ser negativa por las características del videojuego anteriormente descritas. El objetivo de esta propuesta radica principalmente en generar conocimiento sobre los videojuegos, darles un adecuado manejo, convertirlos en un entretenimiento sano y controlado y si es posible en un instrumento educativo.

8.1 PLAN DE ACCIÓN

La propuesta radica básicamente en generar conocimiento en un adecuado uso de los videojuegos y en educar a las personas que participan directa o indirectamente en este proceso de entretenimiento. Por esta razón estamos de

acuerdo con el siguiente planteamiento del analista informático Miguel García Sánchez.

- Educar en el uso de los videojuegos

Los videojuegos suponen una nueva forma de concebir el entretenimiento, en un entorno de gran atractivo visual donde el estudiante pasa de espectador a protagonista de la acción. La imagen, el sonido e incluso las sensaciones pasan a ser interactivas y cobran vida en este nuevo mundo digital.

Eusebio Mejías, director técnico de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, afirma en Diario Médico (26-04-2005): "Un uso razonable de los videojuegos sirve para la estimulación de determinadas funciones psicomotrices y de agilidad de reflejos". Pero también advierte: "No cabe duda de que si el usuario permanece seis horas delante de un ordenador, va a tener problemas posturales, ergonómicos y de la vista".

Otro temor es que la afición a los videojuegos lleve a una especie de aislamiento. En efecto, Mejías señala que este tipo de entretenimiento implica poca interacción social y presenta el riesgo de que ocupe demasiado tiempo en la niñez o la adolescencia, que son etapas de desarrollo. Además, hay juegos de contenidos no aptos para todos los públicos, de acuerdo a la clasificación establecida por la organización estadounidense Entertainment Software Rating Board (ESRB).

Pero no hay por qué recelar "a priori" de los videojuegos, ni asustarse de que el niño dedique demasiado tiempo al principio, señalaba hace tres años Juan Alberto Estallo, psicólogo del Instituto Municipal de Psiquiatría de Barcelona: Hay estudios que muestran que al entrar en contacto por primera vez con los videojuegos el chico experimenta un periodo de unas cinco semanas de uso indiscriminado, tras las cuales inevitablemente disminuye hasta estabilizarse al llegar al tercer mes ("Diario Médico", 15-03-2002). En suma, Mejías aboga por

educar en el uso de los videojuegos, lo que exige conocerlos. Los padres, docentes y en general personas que participan de manera directa o indirecta, en el contexto de los videojuegos, suelen ser ajenos a este mundo y no debería ser así; igual que ir al cine con sus hijos, deben jugar a la consola con ellos²³.

- Mirar la calificación

Además de estas orientaciones generales, los padres tienen a su disposición otras más precisas. Al igual que otros medios de diversión, el videojuego se encuentra regulado por edades según la temática. La industria europea del software de entretenimiento ha elaborado el código de autorregulación PEGI (Pan European Game Information: www.pegi.info), que establece una clasificación por edades para videojuegos. PEGI es válido en 16 países europeos: Noruega, Suiza y todos los que formaban la Unión Europea antes de la última ampliación, excepto Alemania.

Así, antes de comprar cualquier juego, es importante comprobar la calificación por edades (3+, 7+, 12+, 16+ o 18+), bien visible en un cuadro de fondo negro.

También se debe observar los iconos que, si es el caso, indican contenidos específicos. Corresponden a seis categorías: violencia, lenguaje soez, miedo (el juego puede asustar a los pequeños), sexo, drogas y discriminación (racismo, por ejemplo).

La calificación por edades depende de los contenidos específicos. Por ejemplo, en un juego para niños mayores de 3 años solo se admite alguna violencia en un contexto cómico; uno de la categoría siguiente (mayores de 7 años) puede incluir violencia ocasional hacia personajes fantásticos no realistas, imágenes o sonidos que puedan producir miedo a los chicos pequeños o desnudez en un contexto no sexual. Cabe precisar qué puede haber en un juego para mayores de 18 años.

²³ <http://www.aulagamer.cl/informacion/clasificacion/>

Como nos podemos dar cuenta este tipo de clasificación es utilizada en algunos países Europeos y ocasionalmente se utiliza en países latinoamericanos, realmente la clasificación que verdaderamente nos compete es la planteada por el Congreso de los Estados Unidos, donde por presión de los congresistas se tomó la decisión de clasificar los videojuegos. Mediante la siguiente organización que dicta las clasificaciones, que es la Entertainment Software Rating Board (**ESRB**) ésta además regula las campañas de publicidad y los derechos de privacidad en línea de los jugadores en Estados Unidos y Canadá. Las clasificaciones de la ESRB constan de dos partes: los símbolos de clasificación indican la edad adecuada para el juego y los descriptores de contenido indican los elementos particulares del juego que pueden haber motivado la clasificación asignada y pueden resultar de interés o preocupación.

Para aprovechar plenamente el sistema de clasificación de la ESRB es importante controlar tanto el símbolo de clasificación (en el frente de la caja del juego) como los descriptores de contenido (en el reverso de la caja del juego).



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

8.1.1 Los símbolos de clasificación de la ESRB:



EC (Early Childhood – Niñez Temprana): podría ser apto para niños mayores de 3 años. No contienen ningún material que los padres encontrarían inapropiado.



E (Everyone – Todos): podría ser apto para niños mayores de 6 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia mínima en dibujos animados, en fantasía o violencia ligera o uso poco frecuente de lenguaje ligero.



E10+ (Everyone Ten and Older – Toda Persona Mayor de Años): podría ser apto para personas mayores de 10 años. Los títulos de esta categoría podrían contener más violencia en dibujos animados, fantasía o violencia ligera, lenguaje ligero o temas mínimamente provocativos.



T (TEEN – Adolescentes): podría ser apto para personas mayores de 13 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia, temas sugestivos, humor grosero, escenas mínimamente sangrientas, apuestas simuladas o usa poco frecuente de lenguaje fuerte.



M (MATURE – Maduro): podría ser apto para personas mayores de 17 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia intensa, sangre y escenas sangrientas, contenido sexual o lenguaje fuerte.



AO (ADULTS ONLY – Adultos Únicamente): sólo debe ser jugado por personas mayores de 18 años. Los títulos de esta categoría podrían incluir escenas prolongadas de violencia intensa o contenido sexual gráfico y desnudez.



Clasificación Pendiente - El título ha sido presentado ante la ESRB y está en espera de su clasificación final. (Este símbolo aparece únicamente en la publicidad realizada con anterioridad a la publicación de un juego.)²⁴

Pero ningún sistema de calificación puede sustituir el criterio de los padres. Por eso, a la hora de elegir un videojuego, como a la hora de elegir una película, debemos tener en cuenta varios factores que realmente plasmen nuestros

²⁴ <http://www.aulagamer.cl/informacion/clasificacion/>

intereses, nuestras necesidades o las del otro (en caso de tratarse de un regalo), y sobre todo utilizar el sentido común. Hay que leer detenidamente los argumentos, ver las imágenes del juego y observar su calificación por edades. En el caso de un niño, tan importante como seleccionar el juego adecuado es establecer unos tiempos de uso y jugar con él. Todo esto puede llegar a formar parte de su educación

- Géneros y argumentos

Después de ver la calificación, el siguiente paso para seleccionar un videojuego es estudiar su temática. Y la temática se encuentra agrupada en géneros, que pueden llegar a combinarse entre sí. Así como las obras cinematográficas se dividen en ciencia ficción, comedia, drama, terror, aventuras... en los videojuegos también hay distintos géneros que centran el interés de un público determinado u otro.

La acción, es uno de los temas preferidos por los usuarios. Para comprender mejor la acción, e incluso el resto de géneros, conviene atender a los tres estilos de visualización comúnmente utilizados en los videojuegos. Los más populares son primera persona, tercera persona y perspectiva cenital. Gracias a los avances tecnológicos, la compleja matemática necesaria para dibujar escenarios tridimensionales en tiempo real (procesamiento de una escena en el acto, en el momento en que el usuario sitúa su ángulo de visión) es hoy un hecho que nos aproxima cada vez más a la realidad virtual.

Los juegos de acción en primera persona, sitúan el ángulo de visión del usuario en la misma perspectiva que tiene el protagonista: es decir, literalmente miramos a través de sus ojos. Los juegos de esta clase transmiten la historia con enorme veracidad, proporcionando las sensaciones necesarias para crear una inmersión del usuario en el argumento.

Dados estos matices, su público suele ser adulto. Normalmente, esta representación realista no es apropiada para los más pequeños de la casa. Uno de los ejemplos más actuales y populares es Doom 3, juego de acción en primera persona orientado hacia el terror. Su atmósfera permite al usuario sentir el miedo a lo desconocido, a lo que acecha tras la oscuridad de un rincón. Mientras camina por una zona con escasa luz, el movimiento de la linterna que lleva en la mano crea sombras en el escenario, que en algunos momentos resulta espeluznante: sangre por las paredes, gritos de dolor que llegan a sus oídos, respiraciones entrecortadas. Toda la maquinaria propia de las películas de terror al servicio del entretenimiento digital. Este título está destinado a personas mayores de 18 años, que saben discernir entre realidad y ficción y que gustan de la ciencia-ficción y el terror. Otro título muy conocido es el caso de la investigación que hacemos a Halo, que se clasifica como un juego de acción en primera persona, donde se asume el rol de un soldado del futuro en el que casi se puede ver a través de sus ojos.

Los juegos de acción en primera persona suelen estar más presentes en los PC que en las consolas, aunque últimamente éstas comienzan a ofrecer más títulos de ese estilo.

- La acción, un clásico

La acción en tercera persona, sitúa el ángulo de visión del usuario detrás del protagonista. Esta técnica, muy empleada en el género aventura, suele tener mucha presencia en las consolas. Uno de los referentes de la acción más actual es Max Payne (16+), aunque su contenido de corte violento lo aleja del público infantil. Encontramos dentro de este género juegos que no deben utilizar niños, como Grand Theft Auto: San Andres.

La perspectiva cenital, situada por encima del protagonista, es más propia de los juegos de estrategia, gracias a la posibilidad de abarcar mayor visualización

del espacio para gestionar mejor los recursos. En algunas ocasiones este modo de visualización se utiliza en la acción.

El Arcade es el más antiguo referente de la acción que existe en el mundo de los videojuegos. Básicamente enfoca el entretenimiento en la sencillez frente a la complejidad. Trata ligeramente (a modo de "excusa") todos los géneros posibles, decantándose más por la acción que por el argumento. Su temática suele ser apta para todas las edades, pero siempre hay que examinar el argumento y las imágenes que lo acompañen. Entre los clásicos encontramos Pac-Man, Bomber-Man, Arkanoid.

- Aventuras digitales

La aventura es otro de los géneros que más seguidores tiene y uno donde suelen confluír otros más, creando híbridos que son del gusto del mercado actual. Representando el rol de un protagonista determinado, la historia y la recreación de escenarios son los puntos fundamentales de estos juegos. Es importante leer el argumento y ver imágenes del mismo para hacerse una idea exacta de la edad apropiada, puesto que hay diversos títulos para el público adulto. Encontramos historias entrañables como Monkey Island, que sentaron las bases del género y que actualmente ha quedado relegado al pasado.

La mezcla de géneros prueba la aventura, es difícil encontrar un juego que utilice exclusivamente los recursos de la aventura. Suelen manejarse pistas de lógica, que ayudan a descubrir un secreto que nos permita avanzar. Normalmente plantean problemas a los cuales se les puede dar solución utilizando ciertos objetos o manteniendo conversaciones con los personajes del juego. Algunos referentes actuales son Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring (7+), Broken Sword (12+), Beyond Good and Evil (7+).

El rol es otro interesante género, muy presente en todo el mundo, que sitúa al usuario en la piel del protagonista de la historia. A lo largo de ella, irán

creciendo la experiencia y demás características que conformen al personaje. Es uno de los géneros más de moda en los juegos multijugador masivos, donde miles de personas se conectan por Internet a un mundo persistente donde manejar su personaje y desarrollar sus habilidades. El género cambia mucho según se juegue individual o colectivamente. Aunque en principio resulte inofensivo, la experiencia multijugador puede diferir bastante, en función de las personas con las que se juegue. Su temática está orientada a un público maduro, ya que su dependencia de Internet así lo obliga, o bajo supervisión parental.

- Para todos los públicos

Los juegos deportivos normalmente son aptos para todos los públicos. Crear una alineación excelente y participar en un partido de fútbol (PES 2009), o en unas olimpiadas, e incluso mejorar nuestro par en el golf son solo algunas de las inmensas posibilidades que ofrece este género. A fecha de hoy resuenan títulos como Pro Evolution Soccer (PES 2009), FIFA Football 2005, NBA Live 2005, Virtual Tennis.

Otro de los principales géneros es la simulación. Siempre que se nombra, la mayoría de la gente piensa en simuladores de vuelo, de trenes, de submarinos, pero en este género se abarcan numerosas facetas, incluso la vida misma. Los simuladores de máquinas están más preparados para la gente adulta, por su complejidad más que por su calificación moral, salvo los automovilísticos. A veces, a medio camino entre la acción y el Arcade, los simuladores de conducción suelen ser totalmente aptos para todos los públicos. Entre los mayores exponentes se encuentran Gran Turismo (3+), Pro Race Driver (12+) o Need For Speed (12+), por citar algunos ejemplos.

Existe una nueva modalidad llamada simulador social, íntimamente relacionada con la estrategia. Normalmente trata de poner a disposición del usuario las acciones cotidianas de un personaje que se relaciona con el medio en que se

encuentra. Puede interactuar con la sociedad de diversas formas. Aunque a simple vista estos juegos parecen aptos para todas las edades, suelen esconder temáticas bastante adultas que pueden pasar inadvertidas pero que de hecho están presentes en la mayoría de ellos. Los Sims o Los Sims 2 (7+) incluyen bastante contenido adulto en el trasiego de la vida cotidiana de un Sim. Otros, como Singles o Seven Sins, son claramente explícitos y totalmente inadecuados para los niños.

- Estrategia

Terminamos abordando el género de la estrategia, que también abarca una amplia gama de edades. Suelen tener un alto componente educativo, puesto que se basan en la gestión de recursos (humanos y materiales) para la consecución de un objetivo. Algunos son de tema bélico, por lo que pueden no ser apropiados para los más pequeños.

Una novedad en este género, muy elogiada por la crítica, es el juego español Imperial Glory (12+), que promete ser un éxito de ventas. Otros buenos juegos de estrategia son Age of Empires III: Age of Discovery, cualquier versión de SimCity (de los pocos no bélicos que gustan a grandes y pequeños), RailRoad Tycoon 3 (gestión ferroviaria), Roller Coaster Tycoon 3 (gestión de parques de atracciones), etc.²⁵

Consideramos que es de vital importancia el conocimiento de información básica acerca de los videojuegos, por todas las personas responsables de los mismos de forma directa o indirecta, con el fin de que exista un manejo apropiado y de entretenimiento sano que no perjudique el comportamiento de los estudiantes y mucho menos afecte de forma negativa la convivencia escolar y social de la población en estudio.

²⁵ GARCIA, Miguel. Videojuegos, pistas para padres: entretenimiento sano, instrumento educativo... o lo contrario. <http://www.fluvium.org/textos/familia/fam234.htm>

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Indudablemente el impacto de aceptación, incorporación y desarrollo de los videojuegos, como medios de entretenimiento en niños, jóvenes y adultos. Ha venido tomando mucha fuerza sobretodo en los últimos tiempos con el desarrollo y adelantos tecnológicos y de comunicaciones.

Con el estudio de temáticas relacionadas con los videojuegos, nos acercamos a problemáticas reales, donde podemos afirmar que existe una influencia, que para muchos pasa desapercibida, pero que tiene mucha trascendencia en la formación de las actuales generaciones estudiantiles, principalmente jóvenes en los cuales la practica frecuente, inapropiada, sin ningún tipo de control por los contenidos de los videojuegos y mucho menos supervisión de personas responsables; podrían repercutir aspectos negativos en cuanto a su comportamiento, actitudes, desarrollo psicológico, motriz, de lenguaje, reacciones, aspiraciones, etc. Y forma de vida en general, afectando principalmente su formación educativa y es aquí donde radica una de las principales preocupaciones, la cual tiene que ver con las alteraciones e influencias que los videojuegos podrían ocasionar en el normal desarrollo de la convivencia escolar.

La investigación posibilita conocer el por que, les llama la atención con tanta intensidad los videojuegos, especialmente a los estudiantes de séptimo grado de la Institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño. Y encontramos que son muchas las razones, pero principalmente el mundo de posibilidades y el casi realismo de algunos videojuegos, atrapan al publico joven que logran tener muchas sensaciones y emociones que pueden ser alcanzadas por estos medios de entretenimiento.

Abordamos el trabajo investigativo desde la influencia que los videojuegos pueden tener dentro del campo educativo, principalmente en la convivencia

escolar, donde creemos se reflejan comportamientos y actitudes; que pueden verse afectadas con una practica desmesurada e inadecuada de los videojuegos, que los convierte en una prioridad que forma parte de la rutina diaria, por el tiempo dedicado a estos medios, que muchas veces se ve reflejada en el bajo rendimiento académico y en el mal comportamiento de algunos estudiantes especialmente hombres, con respecto a la convivencia de la comunidad educativa.

Sabemos que la convivencia escolar debe tener una vital importancia en la formación educativa, la cual se encuentra en un constante proceso de articulación que va acorde a contrarrestar las problemáticas del contexto, a través de acuerdos y normas concertadas que posibiliten un mejoramiento en el aprendizaje, brindando condiciones optimas para una adecuada formación educativa.

El objetivo de esta investigación no es generar predisposición con respecto a los videojuegos, ni pretender desprestigiar esta industria de entretenimiento, de ninguna manera; lo que realmente pretendemos sobretodo es generar conocimiento crítico con respecto a manejo inapropiado y libre manipulación de videojuegos que de acuerdo con las normas establecidas no son apropiados para el tipo de población que se encuentra en estudio. Entraríamos en una amplia discusión por determinar si los videojuegos son beneficiosos o perjudiciales, por que podemos concluir que tienen mucho de las dos partes.

Desde las Ciencias Sociales es competencia asumir y generar responsabilidad social por parte de los implicados que manera directa o indirecta podrían influir en la marginación de la formación educativa con el abuso irresponsable de tiempo frente a un ordenador y con el uso inadecuado de los videojuegos cuando no son apropiados para todos los públicos y cuando generalmente los contenidos de violencia son los que mas llaman la atención de los jóvenes y principalmente de los estudiantes de séptimo grado de la Institución educativa Liceo de la Universidad de Nariño.

Las recomendaciones tienen que ver principalmente con concienciar a padres de familia, docentes, estudiantes y demás implicados que tienen que ver con los videojuegos; con respecto a la responsabilidad que tienen con sus hijos y estudiantes frente a esta problemática que puede convertirse en una influencia negativa, por la prioridad que le están dando los estudiantes a la frecuente práctica y al amplio rango de tiempo de dedicación a los videojuegos; que se logra demostrar con el trabajo investigativo y que por supuesto influye en la convivencia escolar por todo lo que esto implica en cuanto a la reducida dedicación a las actividades académicas, inasistencias, llegadas tarde, mal comportamiento con la alteración del orden y bajo rendimiento académico, cuando los fines de entretenimiento traspasan niveles y pasan a determinar comportamientos, actitudes, lenguaje, etc. Y en general formas de vida.

Más aún cuando los organismos de control y vigilancia que hacen parte del gobierno Colombiano, no cumplen con las normas establecidas; desconociendo la problemática y permitiendo la libre comercialización, manipulación de videojuegos y normal funcionamiento de establecimientos que ofrecen este servicio, donde la mayoría de funcionarios desconocen la norma o peor aún conociéndola permiten que menores de 14 años de edad manipulen videojuegos que según su clasificación no son apropiados para esta población.

BIBLIOGRAFIA:

- ANTÚNEZ, Serafín; BOQUE, Carme; CASAMAYOR, Gregorio; CELA, Jaume Cela; DE ULZURRUM, Ascen Diez; FAJARDO, Pedro; FUNES Jaume; GARRELL, Teresa; MAINER, Juan; MARTÍ, Josep; MASSAGUER, Miguel; MOREU, Ángel C; NOTO, Francesc; PERALES, Presentación; RIGOL, Albert; TUDELA, Pilar. Disciplina y convivencia en la institución escolar, editorial: laboratorio educativo. Pág. 74 – 99.
- Biblioteca Virtual, Luis Ángel Arango, “los Videojuegos”, Banco de la República. (2009)
- Bonilla Castro, Elssy y Rodríguez Penélope. Más Allá del dilema de los Métodos. La investigación en Ciencias Sociales. Bogota. Uniandes 1997.
- El Tiempo, Editorial, "*Los Niños Electrónicos*", 6 de junio de 2005.
- Informe/ Amnistía Internacional/ Sección Española! Con la violencia hacia las mujeres no se juega/ Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres / Diciembre de 2004.
- Institución Educativa Liceo de la Universidad de Nariño, MANUAL DE CONVIVENCIA. Capítulo VII Procedimiento disciplinario. Pág. 67 – 85.
- PEI. Proyecto Educativo Institucional, Institución Educativa Liceo de la Universidad de Nariño. Año 2005 – 2006.
- TORREGO, Juan Carlos; AGUADO, J.C; ARRIBAS J.M; ESCAÑO, J; FERNÁNDEZ I; FÚNEZ, S; GIL M; PALMEIRO, C; ROMERO G; DE VICENTE J; VILLAOSLADA, E. MODELO INTEGRADO DE MEJORA DE LA CONVIVENCIA. Ediciones: gaviota. Pág. 49 – 53.

- Wallerstein Emmanuel, Abrir las Ciencias Sociales, siglo veinte y uno editores, 1ª edición, 1996.

WEBGRAFIA:

- ESNAOLA HORACEK, Graciela. "La construcción de la identidad a través de los videojuegos". www.tdx.cat/TDX-0127105-115007
- http://www.eltiempo.com/vidadehoy/los-videojuegos-de-accion-mejoran-la-vista-asegura-estudio-de-la-revista-nature_4913608-1
- Enciclopedia de navegación Wikipedia
http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos
- Cámara y Senado de la republica de Colombia.
<http://direccion.camara.gov.co/prontus-senado/site/artic/20080522/pags/20080522180955.html>
- LAFRANCE, Jean Paul. "La epidemia de los videojuegos. Epopeya de una industria". <http://www.adese.es/web/informes.asp>
- PES 2009. <http://gamelosophy.com/pro-evolution-soccer-2009-toda-la-informacion/>
- WIKIPEDIA. http://es.wikipedia.org/wiki/Pro_Evolution_Soccer_2009
- WIKIPEDIA. http://es.wikipedia.org/wiki/Halo_2
- HALO 2. <http://www.3djuegos.com/juegos/imagenes/253933/halo-2/>
- HALO 2. http://www.3djuegos.com/index.php?zona=juegos-analisis&id_juego=1033&page=3&juego=halo-2
- <http://www.aulagamer.cl/informacion/clasificacion/>

- GARCIA, Miguel. Videojuegos, pistas para padres: entretenimiento sano, instrumento educativo o lo contrario.
<http://www.fluvium.org/textos/familia/fam234.htm>

ANEXOS

ENCUESTA PARA INVESTIGACION SOBRE PRÁCTICA DE VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES SÉPTIMO GRADO DE INSTITUCION EDUCATIVA LICEO UDENAR

NOMBRE: _____ EDAD: _____

Responda con una (X) según corresponda:

- ¿Conoce usted salas de videojuegos? Si: _____ No: _____
- ¿Visita usted salas de videojuegos? Siempre: _____ A veces: _____ Nunca: _____
- ¿Tiene usted acceso a una consola de videojuegos en su casa, o en su contexto familiar? Si: _____ No: _____
- ¿Cuánto tiempo dedica usted a los videojuegos?
 - 1 Hora diaria: _____
 - 2 a 3 Horas diarias: _____
 - Más de 3 Horas diarias: _____ ¿Cuántas?: _____
- ¿Cree usted que la práctica de videojuegos le ha traído problemas familiares? Si: _____ No: _____
 - Que Problemas:

- ¿Cuál es su videojuego preferido?: _____ ¿explique por que?: _____

- ¿Qué género de videojuegos le llama más la atención?:

Acción: _____ Aventura: _____ Estrategia: _____ Deportes: _____ Carreras: _____ Simulación: _____

Argumente por que razón: _____

- Considera usted que su rendimiento académico es:

Excelente: _____ Sobresaliente: _____ Aceptable: _____ Insuficiente: _____ Deficiente: _____

- ¿Cuál es el área donde tiene mayor desempeño académico: _____
- ¿Cuál es el área donde tiene menor desempeño académico: _____
- ¿Cree usted que su desempeño académico se ha visto alterado por el tiempo que dedica a los videojuegos?: Si: _____ No: _____ por que?: _____

INVESTIGACIÓN DE VIDEOJUEGOS QUE PRACTICAN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LICEO UDENAR.

NOMBRE: _____

Responde con una (X) según corresponda:

- ¿En alguna ocasión has practicado algún tipo de videojuego? Si: ___ No: ___
- ¿En que tipo de procesador practicas con mayor frecuencia los videojuegos?:

a) Nintendo Family ___ b) Super Nintendo ___ c) Play Station One ___ d) Play Station 2 ___ e) Play Station 3 ___ f) XBOX ___ g) PC ___ h) Otro ___ i) Ninguna ___

- Especifica el nombre del videojuego que practicas con mayor frecuencia y menciona el ¿por que?

Nombre del Video juego: _____ ¿Por Que?: _____

- ¿En que idioma se desarrolla el videojuego que practicas con mayor frecuencia?

a) Ingles ___ b) Español ___ c) Otro ___ ¿Cuál? ___

- ¿Cuál es el nivel de dificultad de aprendizaje del videojuego?

a) Bajo ___ b) Medio ___ c) Alto ___ ¿Explica por que razones?: _____

- ¿Qué tipo de contenidos crees que trabaja el videojuego?

a) Conceptuales ___ b) Actitudinales ___ c) Procedimentales ___

- ¿Qué tipo de Habilidades se ejercitan en el videojuego?

a) Visomotricidad ___ b) Lateralidad ___ c) Organización del espacio ___ d) Atención ___ e) Memoria ___
f) asimilación de información ___ g) Retención de información ___ h) Habilidades organizativas ___
i) Habilidades creativas ___ j) Habilidades analíticas ___ k) Habilidades metacognitivas ___
l) Habilidades para la toma de decisiones ___ m) Ninguna ___

- ¿Qué tipo de valores se ponen en manifiesto a través del videojuego?

a) Tolerancia ___ b) Responsabilidad ___ c) Resolución de conflictos ___
d) Violencia implícita ___ e) Respeto ___ f) Colaboración ___ g) Violencia explicita ___
h) Autoestima ___ l) Ninguna ___

- ¿Crees que tu personalidad se relaciona con las características de un personaje de videojuego?

Si: ___ No: ___ Menciona el personaje y las características que se relacionan contigo:

- Elabora una ilustración del personaje de videojuego de tu preferencia, al respaldo de la encuesta: