Videojuegos a debate: habilidad o violencia

Favorito del 70% de niños en América Latina, este material se afianza en el mercado.

19 de octubre de 2016

Carolina Gómez Mena

En la temporada de navidad, muchas peticiones infantiles, ya sea a Santa Claus o a los Reyes Magos –o incluso a ambos, para abrir más posibilidades–, son para recibir videojuegos, con los cuales casi siete de cada 10 niños en Latinoamérica han tenido contacto, y que dividen las opiniones de los expertos. Mientras unos consideran que contribuyen a mejorar la capacidad de asimilación, retención, psicomotricidad y habilidad para tomar decisiones, para otros solo vuelven a los usuarios más violentos, poco solidarios, los estresan y les transmiten antivalores, entre otros
bemoles. No obstante, a la mayoría de los menores los "cautivan" al grado de convertirse para algunos en una adicción que los puede tener hasta ocho horas frente a la pantalla oprimiendo los controles nerviosamente, con movimientos oculares vertiginosos y contorsionando su cuerpo en el sentido en que se mueven las figuras. (…)

Lucía Rivera Ferreiro, profesora investigadora de la Universidad Pedagógica Nacional, subrayó que el aspecto más repudiable es la violencia, y remarcó que los materiales que tienen este ingrediente como eje central siempre serán "más perniciosos que positivos". En entrevista sostuvo que "aunque no se puede sustraer a los niños de los avances tecnológicos", no se debe pasar por alto que este material exalte la cultura de la imagen en detrimento del potencial simbólico, con lo cual se corre el riesgo de "atrofiar la capacidad" respectiva.

SEDENTARISMO, efecto nocivo.

Otro de los problemas es que propician el sedentarismo entre niños y jóvenes, aspecto nada desdeñable en estos tiempos en que los malos hábitos alimenticios, junto con la falta de actividad física, han elevado a 10%, según la Organización Mundial de la Salud, los índices de obesidad entre la población de cinco a 17 años. (…)

Tomado de: https://issuu.com/sbasicadocs/maestroespanol3vol2_1314/

Los videojuegos

Numerosas investigaciones se han centrado en el empleo de juegos de computadora como herramienta educativa en el aula y como instrumento de formación integral del ser humano. Estallo afirma que los jugadores de videojuegos suelen ser sujetos de mayor nivel intelectual que sus compañeros no jugadores.

Un videojuego puede favorecer el desarrollo emocional e intelectual de todo jugador siempre que se establezca una serie de medidas controladoras del proceso de aprendizaje. Los beneficios educativos de la adecuada utilización del videojuego en entornos educativos, según Sedeño serían:

a) Dimensión socio-afectiva: dinamiza el trabajo colaborativo y permite la reflexión sobre contenidos que se materializan en actitudes aplicables a las situaciones cotidianas.

b) Desarrollo de destrezas y habilidades: la coordinación óculo-manual, el desarrollo de la espacialidad, de la capacidad deductiva y del control psicomotriz, la resolución de problemas, la imaginación, el pensamiento, etc.

Tomado de: *Diseño y validación de un videojuego para el tratamiento de la dislexia*. |Grupo de Investigación DEAP&NT. (2008). Ejimenez.webs.ull.es. Retrieved 15 September 2016, from http://ejimenez.webs.ull.es/?p=4321

LIVEWORKSHEETS

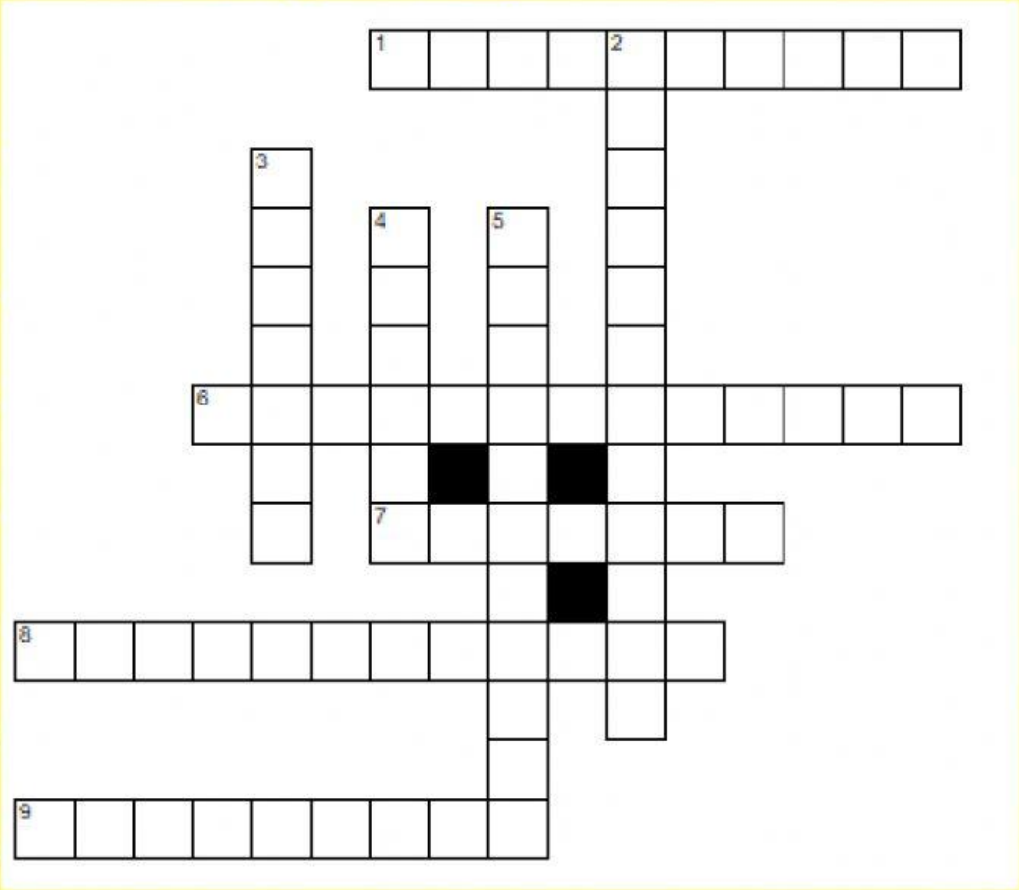
ACTIVIDAD 1:
Extraiga 5 oraciones del texto anterior y anótelas en las celdas correspondiente

ACTIVIDAD 2:
Extraiga 3 argumentos ya sea a favor o en contra del texto anterior y anótelas en las celdas correspondiente

ACTIVIDAD 3:
¿Qué recomienda acerca del tema de los video juegos.

LIVEWORKSHEETS

Actividad 4: Resuelva el siguiente crucigrama



Horizontales

1. Oraciones que no tiene división entre sujeto y predicado
6. Oraciones que expresan deseo.
7. Unidad de la lengua que se utiliza para contruir un mensaje
8. Oraciones que se le conoce como exclamaticas.
9. Oraciones donde se puede definir el sujeto y el predicado.

Verticales

2. Oraciones que tienen la función de expresar un hecho o fenómeno.
3. Oraciones donde aparece bien definido el sujeto.
4. Oraciones donde no se define el sujeto, pero se sobre entiende de quién se habla en la oración
5. Oraciones donde se emiten mandatos u ordenes para que se ejecuta una acción.

LIVEWORKSHEETS

Actividad 5:
Redacte oraciones según el tipo que se solicita basándose en la sigueinte imagen:

Oraciones bimembres

Oraciones unimembres

Actividad 6:
Redacte tres oraciones con sujeto tácito y tres oraciones con sujeto expreso basándose en la siguiente imagen.

Oraciones con sujeto tácito.

Oraciones con sujeto expreso.

LIVEWORKSHEETS

LIVEWORKSHEETS