



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

UNIDAD ACADÉMICA DE TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS DE SISTEMA

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:

TECNOLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

**Diseño de una página web informativa sobre la influencia de los
videojuegos en niños y jóvenes**

Autor: Castillo Pico Michael Vicente

Tutor: Msc. Roosevelt Espinoza Puertas

Guayaquil, Ecuador

2017

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por haberme dado la suficiente sabiduría e inteligencia para lograr mis objetivos y culminar con éxitos mi carrera, y a mi familia a cada uno de ellos por darme su apoyo incondicional para que siguiera mis sueños.

A mi padre y madre quienes fueron un pilar fundamental ya que siempre me dieron cariño y apoyo.

A mi hermana Juner por cuidarme desde muy pequeño y ayudándome en mis estudios.

A mi hermana Katty por enseñarme y prestarme su ayuda cuando la necesite.

A mi hermano Wilmer por aconsejarme de no dejar mis estudios para que pudiera convertirme en una persona de provecho para la sociedad.

Gracias a ellos puedo decir que he llegado lejos.

Castillo Pico Michael Vicente

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios por darme la vida y la fortaleza para poder superar las dificultades que se presentaron a lo largo de mi vida.

Agradezco a mi familia por todo el apoyo que me han dado, alentándome día tras día.

Agradezco a mis profesores quienes me inculcaron sus conocimientos y valores.

Agradezco a mi tutor Msc. Roosevelt Espinoza Puertas por toda la ayuda brindada, durante la elaboración de este proyecto.

Por último agradezco a todas las personas que me dieron ánimo para seguir hacia adelante.

Gracias.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE TECNOLOGÍA
UNIDAD ACADÉMICA DE TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS DE SISTEMA
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE: TECNOLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

Diseño de una página web informativa sobre la influencia de los videojuegos en niños y jóvenes

Autor: Castillo Pico Michael Vicente

Tutor: Msc. Roosevelt Espinoza Puertas

Resumen

Este proyecto consiste en el desarrollo, implementación y ejecución de una **Página Web**, con datos e información, acerca de sus tipos y características los juegos digitales o videojuegos, así como de los nocivos y adictivos, en el cual pueden convertirse a causa del excesivo tiempo dedicado a su utilización.

La familia en su exigida protección de cuidado sobre los niños y adolescentes, encontraran en este Portal, con mucha facilidad de uso la respectiva información, gracias a un conjunto de contenidos, galerías y una amplia Base de Datos, acerca de los tipos de videojuegos existentes y organizados por sus características específicas en cada uno de ellos.

Además, se incluyen una variedad de links, que encaminan a los internautas a navegar en un mundo de servicios de información, dedicados a develar los por menores acerca de los peligros que puedan encontrar, los niños y adolescentes, como consecuencia de dedicarle tiempo excesivo al uso de los videojuegos; y para algunos estudiosos, las posibles terapias que deben aplicarse para lograr, de esta manera, hacer más leve la afectación tanto física como psicológica, ya que los niños, presentan cambios bruscos en su comportamiento y su salud.

Para el desarrollo de este trabajo, vi necesario la utilización de herramientas de creación de Páginas Web, como lo es el sistema Dreamweaver, que aplicado sobre una plataforma de Windows en

versiones 7, 8 o superior, permite el desarrollo de todos los diagramas necesarios que servirán como base para la programación.

Todo lo anteriormente expuesto está fundamentado en la preocupación de los Padres de Familia, por los cambios encontrados en la salud, así como en el comportamiento en los niños y adolescentes, mostrando irritabilidad, desobediencia hacia sus familiares, pasando por afectaciones psicológicas como ansiedad, tensión, entre otras, hasta llegar al enojo e incluso agresividad inexplicable. Este es el motivo e inspiración de mi aporte a nuestra sociedad.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO BOLIVARIANO DE TECNOLOGÍA
UNIDAD ACADÉMICA DE TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS DE SISTEMA
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE: TECNOLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

Diseño de una página web informativa sobre la influencia de los videojuegos en niños y jóvenes

Autor: Castillo Pico Michael Vicente

Tutor: Msc. Roosevelt Espinoza Puertas

Abstract

This project consists of the development, implementation and execution of a Web Page, with data and information, about its types and characteristics, the digital games or videogames, as well as the harmful and addictive, in which they can become due to excessive time dedicated to its use.

The family in its required protection and care about children and adolescents, will find in this Portal and with great ease of use, the respective information thanks to a set of contents, galleries and a broad Database, about the types of video games existing and organized by their specific characteristics in each of them.

In addition, a variety of links are included, which guide Internet users to navigate in a world of information services, dedicated to unveiling by minors about the dangers they may encounter, children and adolescents, as a consequence of dedicating excessive time to the use of video games; and for some scholars, the possible therapies that should be applied to achieve, in this way, to make the physical and psychological affectation more mild, since the children present abrupt changes in their behavior and health.

For the development of this work, I saw the need to use Web Page creation tools, such as the Dreamweaver system, which, applied on a Windows platform in versions 7, 8 or higher, allows the development of all the necessary diagrams that they will serve as a basis for programming.

All the above is based on the concern of the parents for the changes found, in health as well as in behavior, in children and adolescents, showing irritability, disobedience towards their families, going through psychological affectations such as anxiety, tension , among others, until reaching anger and even inexplicable aggression. This is the reason and inspiration of my contribution to our.

ÍNDICE GENERAL

| Contenidos: | Páginas: |
|---|-----------------|
| Carátula..... | i |
| Dedicatoria..... | ii |
| Agradecimiento..... | iii |
| Certificación de la aceptación del tutor..... | iv |
| Resumen..... | v |
| Abstract..... | vii |
| Índice general..... | ix |
| Índice de figuras..... | xi |
| Índice de cuadros..... | xiii |
| Índice de diagramas..... | xv |

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

| | |
|--|----|
| Ubicación del problema en un contexto..... | 1 |
| Situación conflicto..... | 11 |
| Delimitación del problema..... | 12 |
| Formulación del problema..... | 12 |
| OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... | 12 |
| Objetivos general..... | 12 |
| Objetivos específicos..... | 12 |
| JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN..... | 13 |
| Viabilidad de la investigación..... | 14 |

CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

| | |
|------------------------------------|----|
| ANTECEDENTES HISTÓRICOS..... | 17 |
| ANTECEDENTES REFERENCIALES..... | 27 |
| FUNDAMENTACIÓN LEGAL..... | 36 |
| VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN..... | 37 |

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

| | |
|--|----|
| DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN..... | 38 |
| TIPOS DE INVESTIGACIÓN..... | 38 |
| TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN..... | 39 |
| PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN..... | 39 |

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

| | |
|--|-----------|
| ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS... | 41 |
| PLAN DE MEJORAS..... | 52 |
| CONCLUSIONES..... | 81 |
| RECOMENDACIONES..... | 81 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 83 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| Títulos: | Páginas: |
|---|-----------------|
| Figura 1: Estadística de la pregunta 1 realizada en niños..... | 31 |
| Figura 2: Estadística de la pregunta 1 realizada en adolescentes..... | 42 |
| Figura 3: Estadística de la pregunta 2 realizada en niños..... | 43 |
| Figura 4: Estadística de la pregunta 2 realizada en adolescentes..... | 44 |
| Figura 5: Estadística de la pregunta 3 realizada en niños..... | 45 |
| Figura 6: Estadística de la pregunta 3 realizada en adolescentes..... | 45 |
| Figura 7: Estadística de la pregunta 4 realizada en niños..... | 46 |
| Figura 8: Estadística de la pregunta 4 realizada en adolescentes..... | 47 |
| Figura 9: Estadística de la pregunta 5 realizada en niños..... | 47 |
| Figura 10: Estadística de la pregunta 5 realizada en adolescentes..... | 48 |
| Figura 11: Estadística de la pregunta 6 realizada en niños..... | 49 |
| Figura 12: Estadística de la pregunta 6 realizada en adolescentes..... | 49 |
| Figura 13: Estadística de la pregunta 7 realizada en niños..... | 50 |
| Figura 14: Estadística de la pregunta 7 realizada en adolescentes..... | 51 |
| Figura 15: | |

| | |
|--|----|
| Página principal del sitio web..... | 74 |
| Figura 16: | |
| Página de géneros de los videojuegos..... | 75 |
| Figura 17: | |
| Página de clasificación y descriptor de contenido..... | 76 |
| Figura 18: | |
| Página de las consecuencias de los videojuegos..... | 77 |
| Figura 19: | |
| Página de recomendación..... | 78 |
| Figura 20: | |
| Cronograma de Actividades..... | 79 |

ÍNDICE DE CUADROS

| Títulos: | Páginas: |
|--|-----------------|
| Cuadro 1: | |
| Lista de los países con mayores ingresos por videojuegos.... | 25 |
| Cuadro 2: | |
| Proveedores de internet..... | 62 |
| Cuadro 3: | |
| Nombre del directorio del sitio web..... | 68 |
| Cuadro 4: | |
| Diccionario de códigos por tipo de páginas..... | 68 |
| Cuadro 5: | |
| Diccionario de código para extensiones utilizadas..... | 68 |
| Cuadro 6: | |
| Nombre de los archivos del sitio web..... | 69 |
| Cuadro 7: | |
| Diccionario de código de extensiones..... | 69 |
| Cuadro 8: | |
| Nombre de carpeta que está dentro del sitio web..... | 69 |
| Cuadro 9: | |
| Archivos de la Página de Inicio..... | 70 |
| Cuadro 10: | |
| Archivos de la Página de géneros de los videojuegos..... | 71 |
| Cuadro 11: | |
| Archivos de la Página de clasificación..... | 72 |
| Cuadro 12: | |
| Archivos de la Página de consecuencia..... | 73 |

| | |
|---|----|
| Cuadro 13: | |
| Archivos de la Página de Recomendación..... | 73 |
| Cuadro 14: | |
| Costo del proyecto..... | 81 |

ÍNDICE DE DIAGRAMAS

| Títulos: | Páginas: |
|------------------------------|-----------------|
| Diagrama 1: | |
| Diagrama del sistema..... | 63 |
| Diagrama 2: | |
| Diagrama IPO..... | 64 |
| Diagrama 3: | |
| Diagrama de flujo..... | 65 |
| Diagrama 4: | |
| Diagrama narrativo..... | 66 |
| Diagrama 5: | |
| Diagrama de caso de uso..... | 67 |
| Diagrama 6: | |
| Diagrama de gantt..... | 69 |

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ubicación del problema en contexto

En la actualidad, el internet, es la herramienta tecnológica más importante e influyente en nuestro diario convivir, puesto que pone a disposición, del ser humano, una gran cantidad de información y datos necesarios para mejorar el fenómeno de la comunicación, entre dispositivos electrónico así como la interacción entre el ser humano y estos dispositivos.

No es algo desconocido, que utilizando esta herramienta, podemos encontrar tantas cosas digitalizadas, que partiendo desde algo tan simple como un libro o escritos, de nuestro autor favorito, hasta la historia, más increíble e inédita de nuestro país o lugar de origen.

A medida que transcurren los años, la actualización y mejoramiento tecnológico se ha encargado de transformar los programas digitales de entretenimiento (videojuegos), desde la utilización de dispositivos básicos como el teclado del PC, mouse, joystick (palanca de juegos), hasta llegar al de implementos de control de realidad virtual.

Es de esta manera que encontraremos en la World Wide Web, un sin número de programas de videojuegos, orientados a un determinado grupo de usuarios organizados por niveles de complejidad, así como la censura dado por la observación de las características del mismo; por lo cual podemos citar los siguientes géneros, entre los más destacados:

1.1.1. Acción:

Son programas de videojuegos en el cual el usuario debe exponer y aplicar su destreza y rapidez, en el momento de reaccionar ante las posibles dificultades presentadas en la sesión.

Cabe indicar que este género presenta violencia extrema en algunos de sus ejemplares y son definidos como nocivos para los usuarios.

Además, este grupo es considerado, el más amplio ya que se encuentra englobando muchos subgéneros:

1.1.1.1. Lucha:

Este género recrea combates, cuerpo a cuerpo, entre personajes controlados por la I.A. o por el usuario. Entre los videojuegos más representativos, de este tipo, podemos anotar aquellos generados por las artes marciales, lucha libre, el boxeo, etc.

1.1.1.2. Beat 'em up:

También llamados “videojuegos de lucha o progresión” son similares a los del subgénero anterior, pero con la diferencia que los usuarios deberán combatir con varios individuos mientras avanza por diferentes escenarios o niveles de forma lateral.

1.1.1.3. Arcade:

Presentan una conducción muy simple para el usuario, que puede tornarse repetitiva y de acción rápida, más que un género se trata de un calificativo definido para todos los juegos que se aplicaron en las máquinas recreativas.

1.1.1.4. Plataforma:

Este tipo de juego, permite al usuario controlar a un personaje que tendrá que avanzar por el escenario dispuesto, evitando los diferentes obstáculos, que se presentan, ya sea saltando, agachándose o escalando.

1.1.2. Agilidad mental:

Este tipo de juegos, llamados también como puzles o rompecabezas, ponen a prueba el intelecto y destrezas mentales u observación del jugador, aplicadas en el momento de resolver problemas u otras complicaciones que podrían ser de tipo matemático o lógico.

Por su característica principal este tipo de juego se utiliza para mejorar la capacidad de respuesta, por parte del usuario, ante las complicaciones y/o interrogantes presentes en el escenario correspondiente, transformándose de manera indirecta en una actividad educativa.

1.1.3. Aventura:

Se caracterizan por incentivar a los usuarios a la investigación, exploración, de la solución de rompecabezas; la interacción con personajes, y un enfoque en el relato en vez de desafíos basados en reflejos.

Cabe indicar que este género de videojuegos no guarda relación con las películas y novelas de aventura, sino que son aplicados en video consolas o computadoras, y han sido diseñados, en su mayoría para la aplicación de un solo usuario.

Este cuenta con 3 subgéneros:

1.1.3.1. Aventura conversacional:

Estos videojuegos solo son texto en la que narran la situación del jugador y rara vez contenían gráficos. El jugador tendrá que teclear las acciones a realizarse para poder avanzar. Además, utilizan un analizador sintáctico verbo-nombre.

1.1.3.2. Aventura gráfica:

El uso de este tipo de juego consiste en avanzar por diferentes escenarios resolviendo rompecabezas además de generar la interacción con los objetos y personas que se presentan a lo largo de la historia. Se caracterizan por tener un formato de computador de 8 bits.

1.1.3.3. Acción-aventura:

En este género podremos encontrar la combinación de acción y aventura; esto es, el usuario puede abarcar todos los videojuegos que contengan retos basados en acción en tiempo real con solución de problemas y complicaciones. Cuenta además con dos subgéneros:

1.1.3.3.1. Survival horror:

Este subgénero se enfoca en hacer sentir al usuario algo de temor e inquietud mientras avanza por escenarios sombríos o con poca iluminación en el mismo que deberán transitar mientras se sienten acechados por criaturas terroríficas.

1.1.3.3.2. Sigilo:

En esta clase de juegos el usuario debe de pasar desapercibido por el enemigo, ya que estos no buscan una confrontación directa con él.

1.1.4. Carreras:

Este tipo de videojuego pone al jugador en un trayecto, así como a sus competidores, en el cual debe llegar a la meta antes que sus adversarios dentro de un tiempo límite, generando el aumento de atención y capacidad de reacción ante los obstáculos encontrados en su camino. Habitualmente el usuario maneja un vehículo de motor, como un coche u otros vehículos.

Algunos de estos juegos recrean circuitos de competición existentes en el mundo real ya sea fórmula 1, motociclismo, entre otros.

1.1.5. Deportivo:

Este tipo de videojuegos recrean, de manera virtual, diversas disciplinas deportivas del mundo real, aplicando la mecánica original de cada actividad como fútbol, basketball, golf, hockey entre otros.

El usuario toma el control de uno de los personajes participantes en el escenario de manera arbitraria, ubicándose, virtualmente, dentro de las acciones generadas en el juego.

1.1.6. Educativos:

Este género de videojuego aporta con el fortalecimiento de conocimientos o destreza del jugador, encontrando mayores complicaciones mientras avanza por las diferentes etapas del mismo

El usuario tendrá la oportunidad de adquirir mayor conocimiento, ya que el usuario no se dará cuenta que, al transcurrir el tiempo en el juego, va adquiriendo y aplicando una serie de sapiencias individuales.

1.1.7. Estrategia:

Cada jugador hace uso de todas sus habilidades individuales, tanto de pensamiento y raciocinio, como de planificación y destreza, basándose más en la estrategia y las tácticas que en el factor suerte, que en muchas ocasiones determina el logro de una victoria.

Este cuenta con 2 subgéneros, donde no requiere habilidades físicas como las que se podrían emplear en otros tipos de videojuegos:

1.1.7.1. Estrategia en tiempo real:

También conocidos como RTS (real time strategy). Son juegos donde se aplican estrategias, donde todos los sucesos dentro del juego pasan de una forma continua y espontánea, sin que exista ningún momento de pausa o la generación de turnos de ejecutar las acciones de los jugadores.

1.1.7.2. Estrategia por turnos:

Conocidos como TBS (turn based strategy). A diferencia del genero anterior, estos videojuegos se basan los movimientos por turnos, en el turno del jugador analizará y planificará una estrategia antes de aplicar una acción; de esta manera, conseguirá una táctica más eficaz, cuando ambos jugadores terminan su turno, comenzaran la siguiente ronda de juego hasta que uno de ellos quede victorioso.

1.1.8. Musical:

Como el nombre del género lo indica son aquellos que poseen de sobremanera la música; estos pueden ser de tipo karaoke, de baile o en los que debe de tocar instrumentos musicales.

Este tipo de videojuegos necesitan la aplicación de accesorios especiales compatibles con la consola y además por ofrecer modos de aplicación para varios jugadores.

1.1.9. Party games:

El jugador tendrá que ir avanzando por un tablero, esperando su turno, e ir superando diversos mini-juegos en los que competirá contra la I.A. o, de manera interactiva, con otros jugadores para poder llegar lo antes posibles a la meta, o acumular la máxima cantidad de puntos.

1.1.10. Rol:

En este tipo de videojuegos el jugador tiene la posibilidad de crear su personaje, a su conveniencia, y durante el juego, generar la evolución de mismo, según las necesidades y decisiones que tome el usuario.

Pues mientras avanza el juego el usuario podrá aplicar la evolución de su personaje mientras se enfrasca en una aventura e ira conociendo más personajes y podrá ir juntando armas, experiencias, aliados, etc.

1.1.11. Sandbox:

Son juegos no lineales (virtuales), los mismos que permite al jugador iniciar desde cero, una mayor libertad al crear todo lo que necesite en su mundo virtual.

Un videojuego sandbox, es aquel que, al usuario, no le facilita muchas limitaciones, además de poder alterar y/o modificar el entorno del escenario.

1.1.12. Shooter:

Este tipo de videojuego con género de acción, la violencia está presente en todo momento, ya que el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego.

Cuenta con 3 subgéneros:

1.1.12.1. Disparos en primera persona:

Son también conocidos como FPS (first person shooter). Estos videojuegos nos ponen la perspectiva con la que jugamos es desde el punto de vista del propio personaje que controlamos, donde podremos ver su arma en un primer plano, la cual utilizaremos para abrirnos pasos aniquilando los diversos enemigos que aparecerán frente de nosotros.

1.1.12.2. Disparos en tercera persona:

También conocidos como TPS (third person shooter). En estos videojuegos veremos al personaje, controlado por nosotros, desde la parte posterior del mismo, permitiendo interactuar con su entorno.

1.1.12.3. Shoot 'em up:

Son juegos de disparos de 2D pero a veces se combina con elementos en 3D para dar un mejor efecto visual a los enemigos y jefes. La temática de estos juegos es manejar una nave espacial, personaje u otro tipo de vehículo desplazándonos de una manera vertical y otras veces horizontal haciendo disparos continuos con diferentes tipos de

armas que se irán mejorando en el trayecto y al llegar al final de cada nivel nos enfrentamos a jefes de grandes dimensiones y fortaleza.

1.1.13. Simuladores:

Un simulador es aquel que pretende imitar lo más fielmente la posible realidad, evitando la simplificación de controles o mecánicas propias de los juegos y aplicando las leyes físicas de una manera realista. Cuenta con 3 subgéneros:

1.1.13.1. Simulación de vehículos:

Estos videojuegos permiten al jugador manipular, virtualmente, diferentes vehículos dependiendo de la simulación como los de conducción o los simuladores de vuelo entre otros.

1.1.13.2. Simulación de construcción:

En estos videojuegos se le dará al jugador todos los materiales que necesite para la construcción además de tomar en cuenta los gastos y el mantenimiento de la construcción a la hora de tomar decisiones ya que esto puede afectar de una manera positiva como también negativa.

1.1.13.3. Simulación de vida:

Estos videojuegos se enfocan en el que el jugador debe controlar formas de vidas artificiales estas pueden ser humano o animales. Este simulador puede dividirse en tres subgénero:

1.1.13.1. Simulación social:

Tomaremos control de un personaje y todo el aspecto de su vida desde donde vivirá, estudiara, trabajara y hasta con quien se va a casar.

1.1.13.2. Simulación de mascota:

Debemos de cuidar diariamente de un animal de compañía y estar pendiente de lo que necesite.

1.1.13.3. Simulación biológica:

Controlaremos ecosistemas enteros donde los organismos podrán evolucionar.

Se considera que los videojuegos pueden constituirse como medios a través de los cuales los niños y adolescentes adquieren una serie de conocimientos que, si se utilizan de forma moderada, influyen de manera positiva en su educación, no perjudicando así su rendimiento académico.

El desarrollo del videojuego en esta nueva era ha desarrollado un método cognitivo con la finalidad de que los usuarios desarrollen sus capacidades intelectuales orientadas al análisis y comprensión de acertijos, cálculos y dificultades cuyas soluciones incrementan conocimientos generales y desarrollo de habilidades y destrezas.¹

¹ Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica redactado por Eduardo César Contreras Delgado y Isis Ivette Contreras Gonzáles Universidad autónoma de Coahuila

- ❖ **Educativo:** Adquirirán nuevos conocimientos mientras se divierten.
- ❖ **Agilidad mental y Aventura gráfica:** Ayudara a su razonamiento lógico.
- ❖ **Musicales:** Mejoraran su reflejo al seguir un patrón.
- ❖ **Rol y Estrategia:** Estos videojuegos ayudan al niño a tomar decisiones.
- ❖ **Sandbox:** Estimula su imaginación ya que lo deja en libertad de poder crear lo que él quiera.
- ❖ **Plataforma, Deportivos y Carreras:** Fomentan la rapidez de pensamiento y la capacidad de atención.

1.2. Situación Conflicto

La revelación, de los diversos estudios desarrollados, indica que los niños son capaces de mejorar sus destrezas y habilidades mentales que favorecen a su razonamiento activo. Como estímulos que han facilitado el aprendizaje, en niños y adolescentes, podemos verlos apoyados en ciertos tipos de videojuegos, los mismos que han sido desarrollados para fines particulares. Sin embargo, hay otros videojuegos que fomentan altos niveles de violencia; los mismos que pueden crear una profunda adicción entre los niños de corta edad, ya que no existe regulación y, muchos de ellos pueden ser conseguidos sin restricción alguna; por lo que, sería recomendable que los padres sean quienes se acerquen a sus hijos, con el afán, de que conozcan y se familiaricen con los videojuegos, y de esta manera escojan aquellos que consideren que son adecuados a la edad de sus hijos. Es por esta razón, que, en esta modesta contribución, resalto las más importantes y posibles ventajas así como los perjuicios existentes con el uso de los videojuegos.

A esta problemática, se debe agregar la facilidad con la que los jóvenes acceden a los videojuegos gratis y descargables de la misma red de internet, aumentando más los factores de riesgos que hacen que los niños y jóvenes descarguen aplicaciones que no son precisamente videojuegos

como tal sino acceso a virus que pueden dañar la información y funcionamiento de la computadora afectado directamente la inversión realizada por los padres de familia en la adquisición de este equipo tan necesario para sus hijos pero que debe ser controlado su uso.

1.3. Delimitación del problema

Campo: Programación web aplicado sobre la plataforma del software Dreamweaver.

Área: Diseño de página web, generado con recursos propios.

Aspecto: Difundir información de carácter social.

1.4. Formulación del problema

¿Cómo difundir información acerca de la influencia de los videojuegos en niños y jóvenes para alertar a los padres sobre su contenido?

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General:

Diseñar una página web informativa, en la plataforma Dreamweaver, acerca de los tipos de videojuegos y de igual manera alertar conscientemente de su influencia, positiva y/o negativa, en el accionar de niños y adolescentes.

1.5.2. Objetivo Específico:

- ❖ Identificar y reconocer los diferentes tipos de videojuegos utilizados por niños y adolescentes.
- ❖ Clasificar, por su censura y tipo, los tipos de videojuegos utilizados por niños y adolescentes en su tiempo libre.
- ❖ Analizar los videojuegos, como causa, que afectan el normal comportamiento de niños y adolescentes de manera positiva y negativa.

1.6. Justificación de la investigación

Con esta aportación se busca concientizar a los padres acerca del uso de los videojuegos y sus consecuencias, tanto positivas como negativas.

En la parte beneficiosa podemos indicar, que es preventivo de un daño de carácter psicológico en el comportamiento de los niños y jóvenes; tiene un beneficio familiar, puesto que se busca fortalecer el vínculo familiar entre padres e hijos, al familiarizarse con el contenido de los videojuegos, podrían recomendar e incluso compartir el tiempo que le dedican al entretenimiento. Además, a lo anteriormente expuesto, se debe agregar una importancia de carácter social, puesto que aporta directrices a la sociedad sobre intereses y motivaciones de los jóvenes de la actual generación frente a sus nuevas formas de entretenimiento a través de la tecnología e internet, para con ello estar vigilantes ante abusos o mal uso de ellos por parte de los jóvenes.

No es posible deshacer la parte negativa de esto; ya que, debido al desconocimiento del contenido y características de los mismos, este material puede afectar las relaciones interpersonales y/o el rendimiento académico. Se busca dar una clasificación de los videojuegos según su grado de agresividad, porque nos parece importantes que los padres sepan cuáles son los videojuegos que no deben jugar sus hijos, para que de esta manera éstos no se vayan a ver afectados en un futuro.

Además, esta investigación tiene una justificación de carácter tecnológica, ya que el tema abordado encaja dentro del diseño web, puesto que se refiere a la creación de una página informativa de videojuegos, aportando nuevas herramientas de información para las actuales y futuras generaciones, presentando nuevas opciones amigables al usuario, sin importar la edad, ni clase social. Por último, también se evidencia una justificación de carácter científico, puesto que en la presente aplicación se pone en práctica todos los conocimientos teóricos y habilidades adquiridas en el salón de clases,

desarrollando con esto nuevas teorías a favor del mejoramiento del diseño web y su aplicación para un mejor convivir social.

1.7. Viabilidad de la investigación

1.7.1. Viabilidad Técnica

Este proyecto brindara información vital, a través de una página web, a los padres de familia y público en general sobre las clases de videojuegos que existen en el mercado y el cómo afectan positiva o negativamente a sus hijos, quienes hacen uso de ellos en su tiempo de ocio.

El diseño de la plataforma contiene gráficos idóneos, el lenguaje utilizado en la información y la ejecución de las herramientas y links de la página web, de este proyecto, está orientado a un público en general de tal manera que puede ser utilizada por usuarios de toda edad y sin distinción.

1.7.2. Viabilidad Económica

Mi trabajo está definido por la creación y diseño de una página web informativa, la misma que contendrá información y datos útiles para la sana convivencia familiar y sociedad en general, aplicando, en su totalidad, esfuerzo y presupuesto propio.

Todos los datos, información, gráficas y links del proyecto están soportados en el contenido de la red.

La aplicación puede subirse a una plataforma de internet (host) gratuita o de bajo costo para lograr su correcta ejecución y prueba del mismo.

1.7.3. Viabilidad Institucional

Este proyecto se iniciara con la aplicación de la técnica de encuesta la misma que será aplicada a los estudiantes de la Unidad Fiscal Educativa “Jaime Roldós Aguilera”, ubicada al Sur de la ciudad de Guayaquil, en el sector de Fertisa.

Luego de tener los permisos necesarios, se trabajara con los niños de Educación Básica General Media de 5 a 11 años y a los adolescentes de 12 a 17 años, Educación Básica General Superior y Bachillerato General Unificado; las preguntas estarán orientadas a conocer, para hacer el análisis, acerca de los tipos de videojuegos que ellos prefieren y que tiempo le dedican a estos diariamente.

Se podría sugerir el uso de la página web, para que los estudiantes de la institución en mención, apliquen su análisis, personal, con el apoyo y guía del docente de la asignatura con mayor afinidad al tema general de la misma.

CAPÍTULO II

Marco Teórico

Los videojuegos, son una herramienta de entretenimiento tecnológico, que se han convertido en un arma de doble filo para quienes gustan de estos programas digitales orientados a todo tipo de ser humano; los mismos que pueden ser causantes del incremento del comportamiento agresivo, miedo y desensibilización a la violencia en niños y adolescentes.

Se han realizado muchos estudios para conocer sus efectos más comunes, aunque han sido catalogados, habitualmente, como nocivos sobre todo para las últimas generaciones, que los siguen adquiriendo, en todas las tiendas tecnológicas del mundo, de manera rápida y/o gratuita.

Igualmente podemos indicar, a través de muchas investigaciones, entrevistas y más, a niños, adolescentes y padres de familia que el uso podría ser perjudicial para su normal comportamiento, ya que este puede ser inmediato o a largo plazo dependiendo del contenido del juego y el tiempo que se permita dedicarse a estos de manera consecutiva e ininterrumpida.

Efectos nocivos:

Consideramos que son posibles efectos nocivos, a aquellas características que afectan emocional o físicamente, incluso en la psiquis del usuario; es de esta manera que presentan una verdadera alteración o atrofia de la capacidad imaginativa, desarrollan agotamiento y cansancio del sistema nervioso con la aparición de síntomas de depresión o ansiedad, bajo rendimiento académico significativo y un desinterés por todas las actividades escolares, pérdida del control sobre sí mismo lo cual da lugar a la aparición de síntomas de abstinencia cuando se les priva de su uso y su comportamiento se convierte en impulsivo y violento, además desarrollan un alto grado de sedentarismo, nocivo para su salud, provocado por el consumo de alimentos perjudiciales, conocidos

también “comida chatarra”, como son las comidas rápidas y otras no nutritivas, favoreciendo a la aparición peligrosa del sobrepeso y la obesidad.²

Efectos benéficos:

Se consideran, en este grupo, los procesos y características que favorece el aprendizaje y crecimiento del niño o adolescente, ya que lo obliga o induce a buscar nuevos conocimientos y atraer su atención con mayor concentración, mayor capacidad y constancia en el esfuerzo, tolerancia frente al fracaso y la importancia de poner empeño en intentar de nuevo cuando no se logra algún objetivo, favorece la coordinación manual, visual y de reacción, adquiriendo habilidades o mejorando las ya conocidas. Estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos e identificación de colores facilitando el contacto con el entorno informático.³

2. Fundamentación Teórica

2.1. Antecedentes Históricos

Desde principios del siglo XX, aparecen ideas revolucionarias acerca de la creación y mejoramiento implementos de invenciones de la época, así como la de inteligencia artificial; de ahí radica el origen y aparición modelos innovadores de computadoras, así como de poderosos chips micro procesadores y memorias de almacenamientos múltiples acorde a los avances tecnológicos.

Es de esta manera que, a partir de ese momento se genera una actualización constante de avanzados diseños y creación de dispositivos con microprocesadores hasta la aparición, en este escenario, de Steven King con sus innovadores diseños de PC's y accesorios; y en 1976 aparece Bill Gates con Microsoft con un revolucionario paquete informático, con las herramientas precisas y necesarias para el desarrollo y mejoramiento de actividades

² Efectos negativos de los videojuegos redactado por R.L. Cultrona. Obtenido en : <https://www.geniolandia.com/13108587/efectos-negativos-de-los-videojuegos>

³ Beneficios y efectos positivos de los videojuegos redactado por Westerveld Fernández

inherentes al entorno de las oficina y de apoyo para el estudiante en general, llamado office.

Pero antes de esta llamada “revolución informática” (1950) aparecen dispositivos novedosos, como el Atari, revolucionario mini computador orientado para el control de videojuegos diseñados para el hogar; pero, al mismo tiempo se generan programas de videojuegos orientados a pantallas grandes con dispositivos extras como módulos de palancas y memoria integradas que se activaban automáticamente con insertar una moneda; estos programas se hacen populares a partir de los años 60’ en E.E.U.U. y luego se propaga para el resto del mundo generando ganancias millonarias para esta industria.

En el portal del periódico digital micro siervos @alvy nos cuenta que:

La máquina de ajedrez (teórica), escrita por Alan Turing; el juego del **tres en raya** de Bertie the Brain; y **OXO** de Alexander Douglas en 1952; y el famoso Tennis for Two, en 1958; considerado, probablemente, el primero de caracter interactivo y en tiempo real.

Luego aparece Spacewar, en 1962 para el PDP-11, escrito en el MIT, del que aparecieron varias modificaciones hasta tener una versión recreativa de salón.

Alan Alcorn, creó Pong, en 1972 para Atari.

Desde este momento en adelante se evidencio un crecimiento incalculable en la creación de videojuegos, utilizando consolas como la Odyssey, la Atari 2600, entre otras, hasta el crash de 1983”.⁴

⁴ La historia de los primeros videojuegos (1948-1972) redactado por @ALVY. Obtenido en: <http://www.microsiervos.com/archivo/juegos-y-diversion/historia-primeros-videojuegos-1948.html>

Se podría decir que Atari rompió record de ventas con sus videojuegos pero el juego que los llevo al borde de la quiebra fue el denominado el E.T.

Este tema se complica aún más cuando se trata de encontrar el primer videojuego de la historia; surgen incluso los problemas de definición (¿es válido un juego si no es digital? ¿Y si es más mecánico que electrónico? ¿Y si solo existe hechos en papel). Los candidatos en este caso pueden ser el pong analógico (1972), el tenis para dos (1958), OXO (1952) o Nimrod (1951).

Según RETROINFORMATICA, en la *historia de los videojuegos* de su página web, indica que, los videojuegos generan entornos virtuales, en los que el videojugador toma el mando y control de uno o varios personajes para conseguir sus objetivos trazados, tales como:

En el primer videojuego, creado por Alexander S.Douglas en 1952, llamado el Nought and crosses u OXO, se aplicó un entorno de versión computarizada del tres en raya, ejecutada en la EDSAC, donde se podía enfrentar a un videojugador humano contra la máquina.

William Higginbotham, desarrolló en 1958, Tennis for Two: el mismo que era un simulador de tenis de mesa, basada en una plataforma computarizada. Luego Steve Russell, creo un juego utilizando gráficos vectoriales, llamado Spacewar; donde dos jugadores toman el control de la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas. El videojuego, se consideró, como el primero en tener aceptación y éxito.

Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney desarrollaron, en 1966, un videojuego llamado Fox and Hounds, el mismo que fue de uso doméstico. Luego las modificaciones y actualizaciones aplicadas lo convertirían en la Magnavox Odyssey, fue el primer sistema de videojuegos conectado al televisor y que permitía jugar con juegos pregrabados.

La década de los 70's, es considerada como la época de la revelación de los videojuegos; Nolan Bushnell, inicio la comercialización de Computer Space, la misma que es una versión mejorada de Space War.

La carrera vertiginosa y los avances aplicados a los videojuegos permitió llegar máquina recreativa Pong, de Higginbotham, sistema diseñado para la recién fundada Atari, por lo que, a nivel industrial, es considerada como la piedra angular del videojuego.

En la década de los 80's, creció el sector del videojuego, a pasos agigantados, dados por los salones de máquinas recreativas y de videoconsolas.

En este tiempo destacan sistemas de videojuegos tales como:

- Odyssey 2 (Phillips)
- Intellivision (Mattel)
- Colecovision (Coleco)
- Atari 5200
- Commodore 64
- Turbografx (NEC)

Por otra parte, en las máquinas recreativas, llegaron a la fama videojuegos como:

- Pacman (Namco)
- Battle Zone (Atari)
- Pole Position (Namco)
- Tron (Midway)
- Zaxxon (Sega)

Puesto que, a lo largo de este lapso de tiempo apareciendo sistemas domésticos como:

- Master System (Sega)
- Amiga (Commodore)
- 7800 de Atari – (con juegos considerados como clásicos - Tetris)

Con la aparición de Super Mario Bros, en 1985, entre los juegos electrónicos, se generó un estallido de creatividad, puesto que, los juegos anteriores, presentaban pocas pantallas, las mismas que se aplicaban repetitivamente por medio de bucles.

Mattel, lanzo videojuegos portátiles, los cuales se constituyeron en otra rama de los videojuegos que creció con fuerza, creciendo en popularidad, hasta la aparición de plataformas de videojuego portátiles como la Game Boy.

La revolución de las aplicaciones en 3D, es otorgada a la década de los 90's; con la aparición de videoconsolas con un importante salto técnico de la "generación de 16 bits", tales como:

- Mega Drive
- Super Nintendo Entertainment de Nintendo
- PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente
- CPS Changer de (Capcom)

Los videojugadores aumentaron en este lapso de tiempo, por la introducción de nuevas tecnologías como el CD-ROM, paralelamente con empresas que ya están creando videojuegos con entornos tridimensionales, orientados al uso en plataformas de los PC, generando nuevas tendencias en la llamada "generación de 32 y 64 bits" para videoconsolas.

Al final de la década, antes mencionada, la popularidad, por su aceptación, fue otorgada a PlayStation.

Los FPS, juegos de acción en primera persona, se consideraron como los mas populares, así como:

- Quake (id Software)
- Unreal (Epic Megagames) o Half-Life (Valve)

Los RTS, juegos de estrategia en tiempo real, tales como:

- Command & Conquer (Westwood) o Starcraft (Blizzard)

Además, por medio de las conexiones desarrolladas entre PC's se facilitaron los juegos en línea, convirtiéndolo en una opción para la confrontación entre muchos jugadores; por lo que se generó el nacimiento de los juegos de rol multijugador online. Por esta razón, en Japón, hizo su aparición la Dreamcast (Sega), lo que da comienzo a la "generación de los 128 bits".

Con el comienzo del nuevo milenio, Sony hizo el lanzamiento de PlayStation 2 y Sega, una consola con características de Dreamcast, aplicables a dispositivos más sofisticados, para la época, tales como monitor de 14 pulgadas, teclado, altavoces y los mismos mandos., hasta que Microsoft inicia sus operaciones en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

Un computador personal, PC, es el dispositivo de juegos más costoso, pero también el que presenta mayor flexibilidad, porque permite incluir componentes o dispositivos extras, tales como: tarjetas gráficas, sonido y accesorios como volantes, pedales y mandos, etc.

Según las características del videojuego, una partida puede ser disputada por una sola persona o videojugador, contra la máquina; dos o más videojugadores simultáneamente, en la misma máquina; o varios jugadores a través de una red LAN o en línea vía Internet, compitiendo contra la computadora o entre sí.

Debemos reconocer la existencia de un sin número de géneros de videojuegos; puesto que podemos encontrar, entre los más representativos:

- De acción
- Rol
- Estrategia
- Simulación
- Deportes
- Aventura

La demografía de los videojuegos han cambiado con el pasar de los años; en el pasado no era más que un entretenimiento casi exclusivamente para personas jóvenes, pero esto ha cambiado con el paso de los años.

Los expertos señalan a los videojuegos como poderosas herramientas que permiten inculcar nuevos conocimientos o a su vez reforzarlos. Gros, B. y sus colaboradores, en 1997, escriben: “Pensamos que los juegos de ordenador constituyen un material informático de gran valor pedagógico”, y enlistan varias de sus características principales:

- Son materiales que tienen una alta capacidad de motivación.
- Mejoran procedimientos de trabajo en los estudiantes.
- Son muy flexibles, porque pueden utilizarse en diferentes asignaturas.
- Generan y mejoran la autoestima de los alumnos.
- Es un material a disposición de los alumnos como de los profesores.

Los juegos educativos se muestran como una alternativa positiva ante los videojuegos violentos. Incluso existe una colección, de videojuegos, cuya carátula tiene una versación, que dice así: **“la alternativa inteligente a los videojuegos violentos”**.

A pesar de las características positivas, debemos considerar los aspectos negativos presentes, como el uso ilimitado, sin control y ninguna vigilancia, así también podemos decir acerca de la falta de compromiso, responsabilidad o esfuerzo con las actividades que no estén relacionadas con el juego.

Es por este motivo, que no debemos perder de vista los videojuegos, que están en función del entretenimiento, y son utilizados como herramientas para generar o mejorar el aprendizaje, lo que podrá lograrse si existe un buen uso y control por parte de los usuarios o los responsables de estos.

Gee, en el 2004, indica que: “la teoría de aprendizaje incorporada a los buenos videojuegos se acerca más a lo que yo creo que son las mejores teorías del aprendizaje planteadas por la ciencia cognitiva”. Es de esta manera, que establece una paridad entre las teorías máximas del aprendizaje que se aplican, diariamente, en el quehacer educativo; mas, con las características incorporadas en el entorno de los videojuegos, encontrando, entre ambas, pocos puntos en los que difieran.

A nivel internacional los videos juegos han tenido gran acogida que los países mal llamados subdesarrollados tienen más acogida este tipo de entretenimiento entre los adolescentes tanto así que un estudio jurídico colombiano de gran prestigio se interesó en hacer una publicación respecto a los aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica, donde dan a conocer un sin número de datos y porcentajes relacionados con esta industria los cuales presentamos a continuación:

LISTA DE 20 PAISES DE MAYOR INGRESOS POR VIDEOJUEGOS - 2016

| RANK | COUNTRY | POPULATION (M) | ONLINE POPULATION (M) | TOTAL REVENUE (MS) |
|------|----------------|----------------|-----------------------|--------------------|
| 1 | CHINA | 1,382.3 | 788.8 | 24,368.8 |
| 2 | USA | 324.1 | 293.6 | 23,598.4 |
| 3 | JAPAN | 126.3 | 117.6 | 12,447.6 |
| 4 | SOUTH KOREA | 50.5 | 44.6 | 4,047.3 |
| 5 | GERMANY | 80.7 | 72.4 | 4,018.7 |
| 6 | UNITED KINGDOM | 65.1 | 61.1 | 3,830.2 |
| 7 | FRANCE | 64.7 | 56.7 | 2,737.9 |
| 8 | SPAIN | 46.1 | 37.6 | 1,812.0 |
| 9 | CANADA | 36.3 | 32.8 | 1,792.2 |
| 10 | ITALY | 59.8 | 41.3 | 1,742.1 |
| 11 | RUSSIA | 143.4 | 110.1 | 1,414.4 |
| 12 | BRAZIL | 209.6 | 136.4 | 1,274.8 |
| 13 | AUSTRALIA | 24.3 | 21.5 | 1,199.7 |
| 14 | MEXICO | 128.6 | 67.0 | 1,125.8 |
| 15 | TAIWAN | 24.0 | 21.1 | 987.8 |
| 16 | TURKEY | 79.6 | 46.8 | 755.5 |
| 17 | INDONESIA | 206.6 | 56.7 | 704.4 |
| 18 | MALAYSIA | 30.8 | 22.8 | 539.5 |
| 19 | NETHERLANDS | 17.0 | 16.1 | 521.3 |
| 20 | THAILANDS | 68.1 | 28.7 | 521.3 |

Cuadro 1: Lista de los países con mayores ingresos por videojuegos

Datos obtenidos: Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica⁵

⁵ Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica redactado por José Roberto Herrera socio Herrera Díaz Abogados

2.1.1. Aspectos Jurídicos Latinoamericanos

- Derecho de autor: Forma de protección más aplicable protegiendo la fijación pero no la idea detrás del video juego.
- Leyes especiales no en Derecho de autor pero si en etiquetado de salud y requisito sobre la audiencia. Casuística exclusivamente en piratería, violación de medidas tecnológicas en su mayoría aspectos penales.
- Video juego: Obra compleja: Sonido, imágenes, letras, códigos, escenarios, entre otros.
- Programa de computador “Software como tal” código fuente, código objeto. Se protege en los mismos términos que obra literaria, sin excluir otras formas de protección.
- Obra audiovisual

Datos obtenidos: Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica⁶

2.1.2. Derecho de imagen

- Personajes o fotos que se usan en videojuegos.
- Voz, postura, imagen, todo aquello que identifique personaje.
- Obtener autorizaciones.
- Aspecto de protección a la intimidad y buen nombre (Acción Constitucionales, tutela, administrativas).
- Explotación comercial de la imagen (acciones de competencia desleal principalmente).
- No antecedentes judiciales en videojuegos Latinoamérica.

Datos obtenidos: Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica⁷

⁶ Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica redactado por José Roberto Herrera socio Herrera Díaz Abogados

⁷ Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica redactado por José Roberto Herrera socio Herrera Díaz Abogados

2.1.3. Marcas

- Registro. No uso.
- Clases más aplicables: software, ropa, videojuegos, cartuchos, juguetes,
- Protección de personajes ficticios como marca.

Datos obtenidos: Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica⁸

2.1.4. Las patentes, secretos empresariales y los datos personales

- Registros en Latinoamérica, poco y provenientes de Asia, Europa y Norteamérica y relacionadas con consolas (hardware). Casuística nula.
- Invenciones implementadas por computador (tendencia actual más abierta) certificado 30074, codificación de video. Qualcomm Incorporated, permite mejorar calidad video en consolas.
- Secretos empresariales (Listado de clientes y tecnología no patentada) y datos personales (casuísticas extranjera, redacción de términos y condiciones, datos usuarios, tarjetas de crédito, contraseñas).

Datos obtenidos: Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica⁹

2.2. Antecedentes Referenciales

La adicción se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo.

Según Serena Gordon, *Reportero de HealthDay News/HolaDoctor*, dice:

⁸ Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica redactado por José Roberto Herrera socio Herrera Díaz Abogados

⁹ Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica redactado por José Roberto Herrera socio Herrera Díaz Abogados

"La adicción a los videojuegos entre niños y adolescentes podría llevar al desarrollo de trastornos psicológicos como la depresión, afirman investigadores".

Los análisis desarrollados indican que los niños presentan mayor vulnerabilidad a la adicción a los videojuegos, por lo que, los investigadores, los denominan como jugadores ***"patológicos"***, ya que son aquellos videojugadores que se toman mucho tiempo en su utilización; motivo por el cual presentan problemas en la convivencia con otros niños, se presentan más impulsivos que los niños no adictos, así también son más propensos a deprimirse, a sufrir ansiedad u otras fobias sociales. Además, no sería una sorpresa, que los niños adictos a los videojuegos experimentaran un descenso en su rendimiento académico.

Douglas A. Gentile, profesor de psicología de la Universidad Estatal de Utah, anotó lo siguiente: ***"A partir de otros estudios sabíamos que la adicción a los videojuegos se parece a otras adicciones. Pero lo que no estaba claro es qué sucedía luego. Los juegos podrían ser un problema secundario. Tal vez los niños que son socialmente torpes, a quienes no les va bien en la escuela, se deprimen y entonces se refugian en los videojuegos. En realidad no sabíamos si los juegos eran importantes en sí, o qué ponía a los niños en riesgo de adicción"***.

Los resultados revelaron, no solamente, los factores de riesgo del juego patológico, ***"la sorpresa real vino de observar los resultados, porque habíamos supuesto que la depresión podía ser el problema real"***, explicó Gentile. ***"Pero encontramos que en los niños que comenzaban a jugar patológicamente, la depresión y la ansiedad empeoraban. Y cuando dejaban de jugar, la depresión se iba. Tal vez estos trastornos coexistan, pero los juegos parecen empeorar el problema"***.

Se aplicó un estudio a un universo de 3,034 niños y adolescentes, de lo cual 743 cursan el tercer año, 711 en cuarto, 916 en séptimo y 664 en octavo. Los

estudiantes provenían de seis escuelas primarias y seis secundarias diferentes. Un total de 2,200, de los participantes, eran de sexo masculino.

En los resultados pudimos constatar que el 83%, de los encuestados, dijeron jugar videojuegos a veces, otro 10% dijo que habían jugado videojuegos antes, mientras que tiempo promedio, que dedican a jugar videojuegos, era de 20.5 a 22.5 horas por semana.

Tomando en cuenta esta respuesta, Gentile, indicó que ***"jugar muchos videojuegos no es lo mismo que ser adicto. Algunos niños pueden jugar mucho sin que tenga un efecto sobre sus vidas. Podría ser adicción cuando se observan otras áreas de la vida del niño en que sufre. Los padres podrían notar que un niño no tiene los mismos amigos ya, o que juega videojuegos en su habitación todo el tiempo. O tal vez el rendimiento escolar sufra"***.

Además, podemos anotar que, el 9% de los estudiantes calificaban como jugadores patológicos de videojuegos, y Gentile señaló: que esa cifra es coherente con el índice de juego patológico de la población de EE. UU.

Como elementos que contribuyen a la adicción a los videojuegos se pudo encontrar en los resultados, situaciones como:

- Jugar más de treinta horas por semana,
- la falta de competencia social,
- empatía inferior al promedio
- mayor impulsividad

Gentile replicó que ***"jugar precede a la depresión. No sabemos si en realidad es causal, pero jugar tiene un efecto propio, y no se puede simplemente ignorar el juego y tratar la depresión"***.

El Dr. Richard Gallagher, director del Instituto de la Crianza del Centro de Estudios Infantiles de la Universidad de Nueva York, aconsejó: ***"Participar mucho en videojuegos puede hacerse adictivo, y los padres deben ser cautos sobre cuántas horas juegan los niños"***,

"En este estudio, parece que los niños que jugaban menos de 19 horas por semana no lo hacían de forma patológica, así que no más de dos horas al día".

Aunque, Gallagher también enfatizó, que se debe considerar que el tiempo que dedican al juego, e menos relevante, que el efecto que ejerce los juegos sobre el accionar del niño. ***"Si los juegos los atraen tanto que no participan en otras cosas, o hablan sobre los juegos y nada más, tal vez haya un problema"***.

2.2.1. Adicción ordenador

En este caso, la adicción a los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los adolescentes y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

Algunos de los aspectos o síntomas, más significativos, en que padres y educadores debieran fijarse son:

De manera personal:

- El joven parece estar absorto al jugar, sin atender cuando le llaman.
- Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.
- No aparta la vista de la televisión o pantalla.
- Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba.

- Trastornos del sueño.
- Problemas con los estudios.
- No respeta de ninguna manera los horarios estipulados.

De manera social:

- El usuario acoge la imitación de comportamientos inadecuados, tomando conductas violentas como medio para resolver conflictos personales.
- Aprendizaje de una perspectiva irreal acerca de la sexualidad desprovista de afectividad.
- Mayor distanciamiento de la familia, amigos y sociedad en general, donde el sentido de cooperación y solidaridad tienden a desaparecer.

Las causas, más probables, por lo que exista una adicción a los videojuegos son muy diversas, pero podemos citar varias de ellas:

- Personalidad dependiente: Existen jóvenes que tienen una extremada dependencia de otra, por lo que, cuando no se encuentra accionando o interviniendo en su escenario, busca sustituirlo con la presencia de los videojuegos.
- Problemas familiares: La falta de comunicación, incomprensión, separaciones dramáticas, poca dedicación al niño y/o adolescente por motivos laborales, personales u otros.
- Problemas escolares y/o sociales: Escasa o ninguna integración en un grupo de amigos, por lo que la soledad, implica desmotivación y fracaso escolar.

Es importante destacar que los videojuegos, en sí mismos, no suponen una amenaza, puesto que todo dependerá del uso y/o abuso, por parte del usuario, que se ejerza sobre ellos; por esto, las adicciones no se centran en el propio videojuego, sino en la forma descontrolada y abusiva en la que se pueda utilizar estos programas informáticos de entretenimiento.

Más aun, el contenido que puedan tener estos videojuegos también son considerados de suma importancia, ya que en muchas ocasiones se trata de contenido violento, que, finalmente, influyen mucho en la conducta del usuario o jugador, y que con el tiempo llegan a injerir y afectar en las relaciones interpersonales.

Algunas recomendaciones para padres o educadores son:

- Realizar conjuntamente con el joven un horario para que se reparta equilibradamente el tiempo.
- Proponer nuevas actividades que le resulten de interés.
- Utilizar los videojuegos como "premio" por la correcta realización de sus tareas escolares, demostrándole que el estudio es lo primero.
- Inducir al joven a mantener una relación interpersonal con grupos similares en la casa, barrios, escuelas, colegios, etc.
- Desarrollo de actividades lúdicas en grupo de amigos.

Algunos padres de familia pueden considerar necesario contar con la ayuda de un psicólogo o coacher donde las terapias o sesiones también incluyen ciertas actividades de trabajo con la participación activa de los padres que aplican varios aspectos comunicativos con sus hijos para poderles ayudar en el día a día. Es importante saber que estos problemas cuentan con tratamiento y que conviene pedir ayuda cuando no se ve la manera de desarrollarlo en casa.

De acuerdo con algunos estudios implican que algunas de las causas, más frecuentes por las que, los jóvenes, pueden caer en esta adicción son las siguientes:

2.2.2. Depresión

El escenario ofrecido por los videojuegos es de simulación de competencia, otorgándole un sentido de recompensa al completar ciertas tareas u objetivos, presentando un ambiente ficticio y atractivo para personas que buscan eludir su realidad.

Generar feedback casi inmediatamente a la utilización del juego, lo cual, hacen de los videojuegos una experiencia netamente interactiva, participativa y agradable para los videojugadores participantes.

Los videojuegos, más adictivos, están organizados por niveles de dificultad, lo cual permite que cualquier persona sea considerado un potencial jugador, ya que si, le dedica el tiempo necesario, dependiendo de la habilidad del jugador, se puede llegar a dominar uno o varios niveles, tornándose mucho más atractivos para los jugadores.

Cada uno de los niveles, subniveles, obstáculos y objetivos, presentes en los mismos, generan una simulación de competencia, ya que se trata de una actividad reforzante y motivada intrínsecamente, puesto que interactúan, el usuario contra la máquina o contra otro usuario, permitiendo:

- La Sensación de dominio
- La relación entre habilidad, dificultad y objetivos.
- Incentivo a continuar por tener un sentido de recompensa al alcanzar un objetivo, una tarea o nivel.

2.2.3. Consecuencias

Las consecuencias, de la adicción a los videojuegos, se relacionan a problemas personales como:

- Perturbación de la organización temporal diaria
- Interferencia con otras actividades
- Reducción de las relaciones interpersonales
- Problemas y discusiones familiares o de pareja
- Disminución del rendimiento académico o personal
- Abandono de otros pasatiempos
- Aislamiento social

La adicción a los videojuegos también se ha asociado con otros padecimientos físicos o trastornos psicológicos como:

- Depresión o Ansiedad
- Cambios de humor
- Irritabilidad
- Trastornos del sueño
- Trastornos alimenticios
- Deshidratación
- Constantes dolores de cabeza
- Síndrome del túnel carpiano

2.2.4. Tratamiento

Para optar por acoger un método de mejoramiento, cabe indicar que, existen mucho tipos de tratamientos, los mismos que pueden variar por las características tanto del paciente y, de igual manera, las características de la persona responsable de aplicarlo; pero, expertos en este tema coinciden en que lo más adecuado es aplicar la terapia cognitivo - conductual, realizando ejercicios en los cuales el paciente concientiza y valora el tiempo otorgado a este pasatiempo y la manera en la que los videojuegos modifican y dominan su estilo de vida y relaciones interpersonales.

Éste tratamiento es realizado con el objetivo principal, que el paciente regule, nuevamente, sus actividades cotidianas sin que los videojuegos u otros programas de entretenimiento, interfieran en ello.

Cabe señalar, que existes otros tratamientos, por lo que esta se considera que no es la única forma en la cual podemos tratar a una persona con adicción a los videojuegos.

Podrían utilizarse, otros métodos, dependiendo del enfoque que se le dé al problema; ciertos tratamientos radican en aplicación de terapias que se le dan a las personas adictas a sustancias, otros se basan en tratamientos recomendados para las personas que pasan mucho tiempo en Internet y finalmente tratamientos basados en las técnicas utilizadas para tratar a adictos a juegos de azar.

Estas adicciones, se han relacionado, con la muerte debido a la falta de buena alimentación, hidratación o descanso; o por consumo excesivo de comida chatarra, entre otros. Paul Rozin, profesor en psicología de la Universidad de Pensilvania, realizó, en 1993, evaluó el potencial de adicción por parte de los videojuegos en comparación con sustancias y actividades potencialmente adictivas, donde concluyó que los videojuegos son elementos menos adictivos que los juegos de azar.

La Asociación Americana de Psicología – APA – indicó que la adicción a los videojuegos deba ingresar en el Manual de Diagnósticos y Estadísticas para Desórdenes Mentales; pero, luego culminó en que no había causas ni suficientes evidencias para definir que este problema era un desorden mental.

2.3. Fundamento Legal

CONSTITUCION DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL ESTADO

Sección tercera

Comunicación e Información

Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.
2. Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejan fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente.

Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL
DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- b.** Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Art. 8.- Obligaciones.- Las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

- g.** Fundamentar debidamente sus opiniones y respetar las de los demás.

2.4. Variable de investigación

2.4.1. Variable independiente: Difundir la información inherente acerca de las posibles causas y consecuencias de la adicción a los videojuegos, y el cómo afecta, positiva o negativamente, en la vida personal, salud, entorno social, educativo, etc., de los niños y adolescentes; así como el de la comunidad entera.

2.4.2. Variable dependiente: La influencia, positiva y/o negativa, que ejerce la adicción al uso indiscriminado de los videojuegos en niños y adolescentes, sino existe el respectivo control de padres de familia y docentes.

CAPÍTULO III

3. Metodología

La presente aportación, se fundamenta, en la aplicación de una metodología mixta, ya que las fuentes, de donde obtenemos la información, se encuentran omnipresentes en sitios o páginas web, encuestas anónimas a niños y adolescentes de entre 5 y 17 años de edad; esto se aplicó con el objetivo de conocer los juegos que gozan de su preferencia, horarios y tiempo que le dedican a los videojuegos; además, los padres de familia dieron la respectiva autorización para aplicar las encuestas a sus hijos.

3.1. Método de investigación

3.1.1. Método Inductivo

En cuanto a la metodología podríamos acudir al método inductivo, puesto que partiendo de premisas particulares acerca de las inquietudes y preferencias de los jóvenes usuarios de los videojuegos, las que se recogen a través de herramientas metodológicas de recopilación de datos, aplicadas a los jóvenes usuarios de los videojuegos, para llegar a conclusiones generales aplicables a todo el resto de la población y que servirán para estandarizar mejoras sobre el diseño web de videojuegos; esto es buscando el beneficio de la presentación de posibles soluciones a la problemática detectada en el presente proyecto, así como para servir de partida y lograr el refuerzo y fuente de consulta de nuevos proyectos relacionados.

3.1.2. Método Deductivo

De la misma manera, se hace uso del método deductivo, puesto que se utiliza los principios y descubrimientos generales realizados en la presente investigación para aplicar particularmente a cada individuo que componen la muestra de la población hacia la cual va dirigido el presente proyecto.

De esta manera poder experimentar y observar científicamente los resultados para obtener las más acertadas conclusiones y respuestas acerca de la solución al problema formulado.

3.2. Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.2.1. Recolección de Información

Para la recopilación de datos necesarios para el desarrollo de premisas y conclusiones es necesario recurrir a técnicas de recolección de muestras entre el grupo de individuos que conforman el universo de la población objetivo, por medio de técnicas objetivas para esta tarea, entre las que podemos mencionar, la observación, entrevista y encuestas, herramientas que se desarrollan a continuación.

3.2.2. Encuesta

Es necesario acudir al desarrollo de una encuesta individual y anónima, dirigida a un universo de jóvenes usuarios de videojuegos y calculada previamente; con el claro objetivo de recabar información de primera mano acerca de inquietudes, deseos y experiencias de ellos frente a los videojuegos; información que será válida para diseñar de mejor manera la propuesta de solución a la problemática detectada.

CAPITULO IV

4. Propuesta

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados

4.1.1. Encuesta

Se desarrolló una encuesta anónima, orientada a un universo de 51 estudiantes entre 5 y 17 años, escogidos al azar, de la **Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera**, los que fueron organizados en dos grupos:

- Niños (5 – 11 años) con un total de 23 muestras, y
- Adolescentes (12 – 17 años) con 28 muestras;

Nos permitieron obtener los siguientes resultados, los mismos que se utilizaron para generar los cuadros e interpretación estadística, según la tabulación de las respuestas encontradas.

1.- ¿Juegas videojuegos?

Niños.- El comportamiento del total de estudiantes dados por el universo, ya definido (total 23 niños), encontramos que 20 de ellos, equivalente al 86,96% del total, son aficionados al uso de videojuegos, mientras 3, equivalente al 13,04%, no le gusta este tipo de entretenimiento.



Figura 1: Estadística de la pregunta 1 realizada en niños

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Adolescentes.- El comportamiento del total de estudiantes dados por el universo, ya definido (total 28 niños), encontramos que 27 de ellos, equivalente al 96,43% del total, son aficionados al uso de videojuegos, mientras 1, equivalente al 3,57%, no le gusta este tipo de entretenimiento.



Figura 2: Estadística de la pregunta 1 realizada en adolescentes

Elaborado por: Castillo Pico Michael

2.- ¿Qué clase de videojuegos utilizas?

Niños.- El comportamiento del total de estudiantes dados por el universo (de 5 a 11 años de edad), ya definido (total 23 niños), encontramos que 10 de ellos, equivalente al 43,48% del total, son aficionados al uso de videojuegos de acción, 3 equivalente al 13,04%, videojuegos de aventura, 3 equivalente al 13,04% videojuegos de puzzle, 2 equivalente al 8,70% videojuegos de carreras, 5 equivalente al 21,74% videojuegos de deportivos, 2 equivalente al 8,70% videojuegos educativos, 0 equivalente al 0% videojuegos de estrategias, 1 equivalente al 4,35% videojuegos de musicales, 4 equivalente al 17,39% videojuegos de party game, 1 equivalente al 4,35% videojuegos de rol, 14 equivalente al 60,87% videojuegos de sandox, 12 equivalente al 52,17% videojuegos de shooter, 3 equivalente al 13,04% de videojuegos de simuladores.



Figura 3: Estadística de la pregunta 2 realizada en niños

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Esta pregunta, número 2, tiene como base 20 estudiantes de un total de 23, entre 5 y 11 años de edad, con la posibilidad de respuesta múltiple; pero 3 de ellos, equivalente al 13,04%, recordemos que no les gusta este tipo de entretenimiento.

Adolescentes.- El comportamiento del total de estudiantes dados por el universo (de 12 a 17 años de edad), ya definido (total 28 niños), encontramos que 16 de ellos, equivalente al 57,14% del total, son aficionados al uso de videojuegos de acción, 3 equivalente al 10,71%, videojuegos de aventura, 3 equivalente al 10,71% videojuegos de puzzle, 2 equivalente al 7,14% videojuegos de carreras, 2 equivalente al 7,14% videojuegos de deportivos, 1 equivalente al 3,57% videojuegos educativos, 0 equivalente al 0% videojuegos de estrategias, 0 equivalente al 0% videojuegos de musicales, 11 equivalente al 39,29% videojuegos de party game, 3 equivalente al 10,71% videojuegos de rol, 23 equivalente al 82,14% videojuegos de sandox, 25 equivalente al 89,29% videojuegos de shooter, 8 equivalente al 28,57% de videojuegos de simuladores.

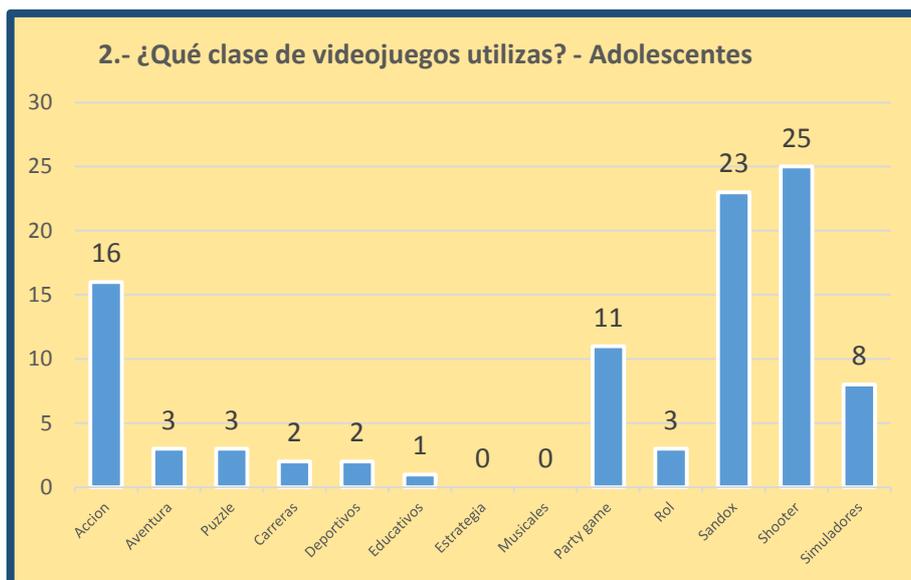


Figura 4: Estadística de la pregunta 2 realizada en adolescentes

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Esta pregunta, número 2, tiene como base 27 estudiantes de un total de 28, entre 12 y 17 años de edad, con la posibilidad de respuesta múltiple; pero 1 de ellos, equivalente al 3,57%, recordemos que no les gusta este tipo de entretenimiento.

3.- ¿Cuántas horas al día, dedicas a los videojuegos?

Niños.- Es posible analizar la adicción existente a los videojuegos, por el número de horas al día, que dedican al uso de estos programas de entretenimiento, por lo que obtuvimos los siguientes datos: 3 de ellos, equivalente al 13,04%, 1 hora diaria; 2 equivalente al 8,70%, 2 horas diarias; 3 equivalente al 13,04% 3 horas diarias; 10 equivalente al 43,48% 4 horas diarias; y, 5 equivalente al 21,74% 5 o más horas diarias hacen uso de los videojuegos.



Figura 5: Estadística de la pregunta 3 realizada en niños

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Adolescentes.- En este grupo, al tener una suficiente edad, se muestra un poco mas independiente por lo que dedican al uso de este entretenimiento, con mayor intensidad, por lo que obtuvimos los siguientes datos: 0 de ellos, equivalente al 0%, 1 hora diaria; 1 equivalente al 3,57%, 2 horas diarias; 1 equivalente al 3,57%, 3 horas diarias; 6 equivalente al 21,43%, 4 horas diarias; y, 20 equivalente al 71,43% 5 o más horas diarias hacen uso de los videojuegos.

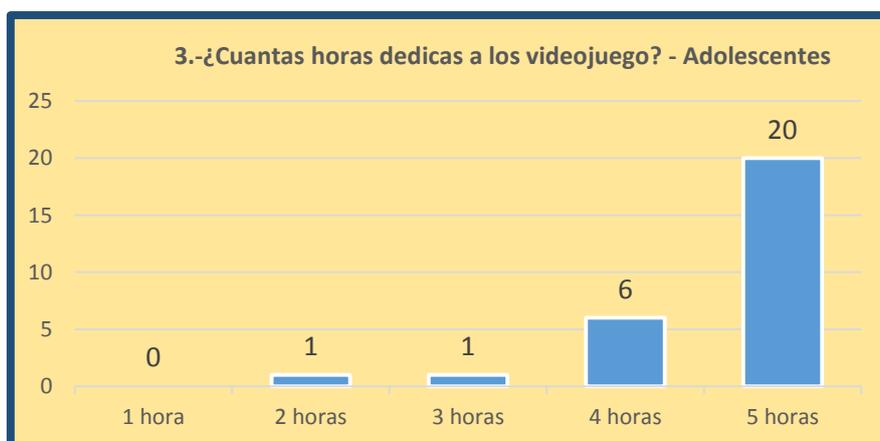


Figura 6: Estadística de la pregunta 3 realizada en adolescentes

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.- ¿Los padres conocen acerca del contenido de los videojuegos?

Niños.- Los estudiantes son conscientes que los videojuegos o programas de entretenimiento, deberían ser de interés para los padres de familia por lo que respondieron que: 9 de ellos, equivalente al 39,13%, dicen que sus padres si conocen del contenido de los videojuegos; y, 11 equivalente al 47,83% no conocen dicho contenido,



Figura 7: Estadística de la pregunta 4 realizada en niños

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Adolescentes.- Este universo reacciono de la siguiente manera: ellos respondieron que: 8 de ellos, equivalente al 28,57%, dicen que sus padres si tienen conocimiento del contenido de los videojuegos; y, 19 equivalente al 67,86% no conocen dicho contenido,



Figura 8: Estadística de la pregunta 4 realizada en adolescentes

Elaborado por: Castillo Pico Michael

5.- ¿Crees que los videojuegos causan adicción?

Niños.- No todos los estudiantes reconocen que los videojuegos causan adicciones por lo que: 10 de ellos, equivalente al 43,48%, dicen saber que si causa adicción; y, 10 equivalente al 43,48% que no causan adicción los videojuegos.

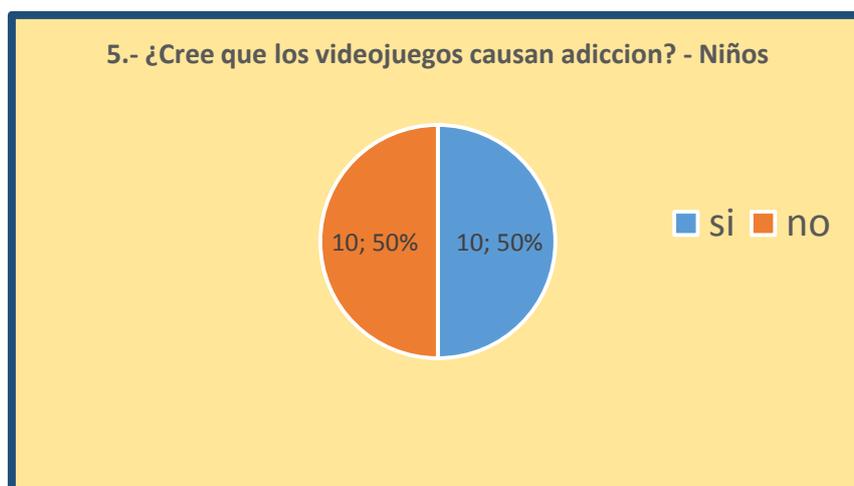


Figura 9: Estadística de la pregunta 5 realizada en niños

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Adolescentes.- Ellos respondieron que: 10 de ellos, equivalente al 35,71%, dicen que, los videojuegos, si causan adicción; y, 17 equivalente al 60,71% no causan adicción.

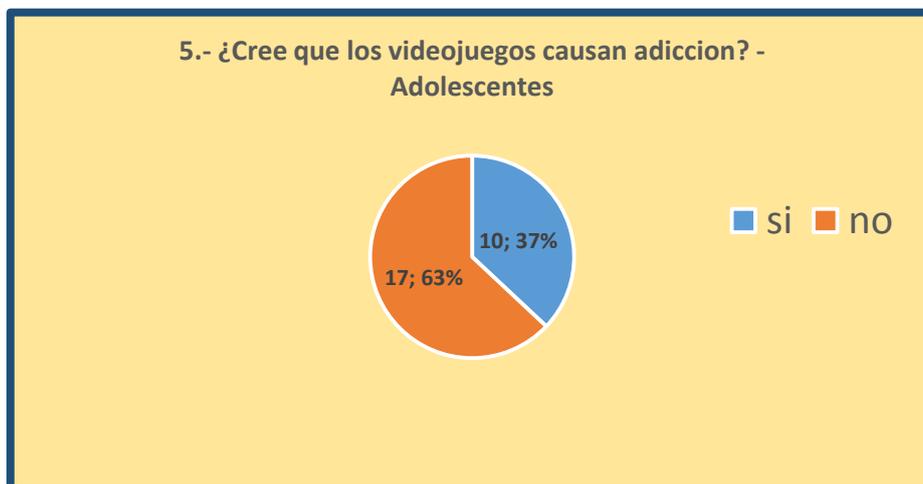


Figura 10: Estadística de la pregunta 5 realizada en adolescentes

Elaborado por: Castillo Pico Michael

6.- ¿Crees que los videojuegos influyen en la conducta de los usuarios?

Niños.- No todos los niños saben o reconocen que los videojuegos influyen en su conducta por lo que: 13 de ellos, equivalente al 53,52%, dicen saber que si influyen; y, 7 equivalente al 30,43% que no influyen, en su propia conducta, la adicción en los videojuegos,



Figura 11: Estadística de la pregunta 6 realizada en niños

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Adolescentes.- Ellos respondieron que: 10 de ellos, equivalente al 35,71%, dicen que, los videojuegos, si influyen en su conducta; mientras que, 17 equivalente al 60,71% no causan ninguna influencia en su conducta.



Figura 12: Estadística de la pregunta 6 realizada en adolescentes

Elaborado por: Castillo Pico Michael

7.- ¿El tiempo dedicado a videojuegos, perjudica su actividad académica?

Niños.- Entre las respuestas, encontramos que: 3 de ellos, equivalente al 13,04%, raramente, 8 equivalente al 34,78%, frecuentemente, 1 equivalente al 4,35%, ocasionalmente, 3 equivalente al 13,04%, a menudo, 1 equivalente al 4,35%, siempre, 4 equivalente al 17,39%, no, afecta a sus actividades escolares.



Figura 13: Estadística de la pregunta 7 realizada en niños

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Niños.- Las respuestas de los estudiantes, fueron: 1 de ellos, equivalente al 3,57% del total, afecta raramente, 5 equivalente al 17,86%, afecta frecuentemente, 0 equivalente al 0% afecta ocasionalmente, 2 equivalente al 7,14% afecta muy a menudo, 2 equivalente al 7,14% afecta siempre, 17 equivalente al 60,71% no afecta a sus actividades académicas.

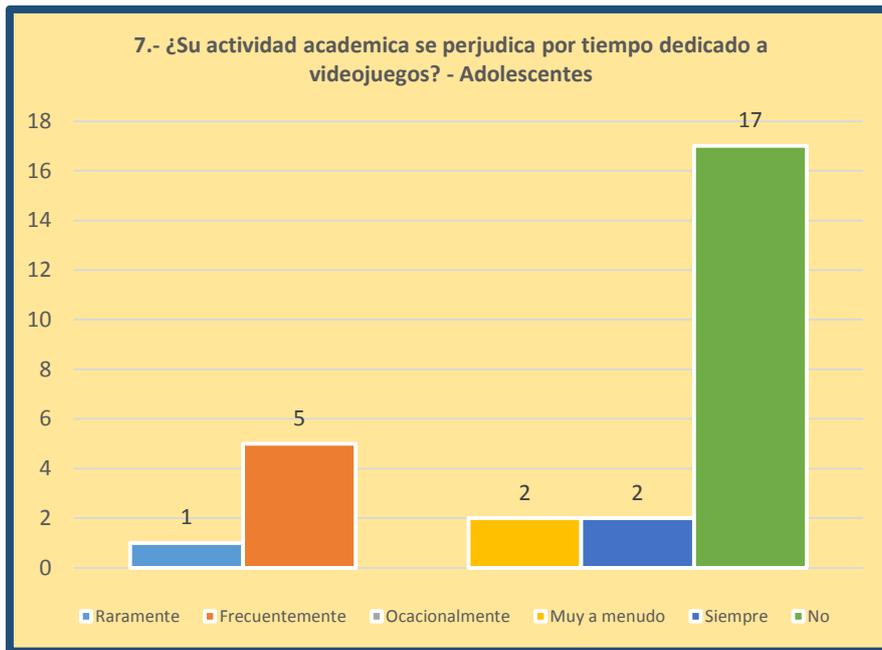


Figura 14: Estadística de la pregunta 7 realizada en adolescentes

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Cabe señalar que la demografía de los videojuegos no ha sido siempre la misma. En el pasado los videojuegos eran un tipo de entretenimiento casi exclusivamente para personas jóvenes, pero esta situación ha ido cambiando con el paso de los años como demuestran diversos estudios recientes.

4.1.2. Pasos para desarrollar una página web

4.1.2.1. Definir el objetivo

Para crear un sitio web lo primero que hay que hacer es definir el objetivo por qué quieres crear una página y cuál será su uso.

4.1.2.2. Planificación

4.1.2.2.1. Nombre del dominio: Hay que definir el nombre que llevara el sitio web y si este está disponible. El nombre que se le ponga debe estar asociado con las cosas que va a tratar tu sitio web.

4.1.2.2.2. Servicio de alojamiento: Debes de contratar un hosting para alojar tu sitio web, en internet encontraras muchas hostings de pago como gratuitos que también ofrecen el registro de dominio.

4.1.2.2.3. Creación del mapa del sitio: Se debe establecer las jerarquías de las páginas del sitio web, puedes hacer un mapa estructural para ayudarte a visualizar de una mejor manera tu sitio web.

4.1.2.2.4. Planifique el contenido: En este punto se define lo que se quiere comunicar y se inicia con la escritura del contenido del sitio web.

4.1.2.3. Diseño

Este paso es muy importante ya que en este se define el aspecto visual de tu sitio web puedes crear tu propio diseño u optar por plantillas gratuitas. Debes tomar en cuenta los fundamentos del diseño para que tu web funcione esto lo puedes conseguir a través de los colores, tamaño de los elementos, alineación, uso de espacios en blanco entre otros.

4.1.2.4. Desarrollo de la web y Primeras pruebas

Una vez terminado el diseño es posible comenzar a crear el sitio web, ponemos el contenido y las imágenes necesarias, los elementos visuales deben de ser de alta calidad. Cuando ya esté listo hay que verificar que funciona de manera correcta. Aquí se hacen todos los cambios necesarios hasta que se queda conforme con el resultado mostrado.

4.1.2.5. Lanzamiento y evaluación

Estando satisfecho con el resultado llega el momento de publicar el sitio web, para esto se debe de contratar el servicio de hosting donde se subirán los archivos del sitio.

4.1.2.6. Mantenimiento

Ahora que nuestro sitio web ya está completo no quiere decir que el trabajo termino. Al contrario, se debe de tener un plan de mantenimiento y hacer evaluaciones periódicas para conocer los resultados a largo plazo de tu sitio y las modificaciones que sean necesarias.

4.1.3. Ciclo de vida del software

Es una estructura básica aplicada en la Ingeniería del Software al ejecutar el desarrollo de un producto (software), está compuesta de varias etapas secuenciales, las mismas que tienen un momento preciso de ejecución, con un enfoque y desarrollo diferente e individual.

Existen varios métodos o modelos diferentes para el desarrollo del ciclo de vida de un software, pero nos concentraremos en el método en espiral.

El método antes mencionado fue definido por Barry Boehm en 1986, tomando este nombre por definir una espiral en su aplicación, por cada bucle o interacción (grupo de actividades). Al finalizar cada una de las actividades, antes descritas, esta retorna al bucle anterior.

De la misma manera. Como otras estructuras, este método presenta ciertas ventajas que pueden ser aprovechadas por los usuarios, tales como:

- El análisis de riesgo es de forma explícita y clara
- Reduce riesgos del proyecto
- Incorpora objetivos de calidad
- Integra el desarrollo con el mantenimiento, entre otros.

Pero como nada es perfecto, también presenta ciertas dificultades, tales como:

- Genera mucho tiempo en el desarrollo del sistema.
- Es un modelo costoso.
- Requiere experiencia en la identificación de riesgos.

4.1.4. Dominio de Internet

Hablar del dominio de internet, podríamos referirnos a cuatro escenarios diferentes:

- El conjunto de computadoras conectadas en una red informática y que confían a uno de los equipos llamado servidor.
- La administración de los usuarios
- Privilegios de cada usuario en la red.
- El dominio en un sitio web.

El dominio es un sistema de identificación del equipo conectado a las web, el mismo que es reconocido con un nombre (DNS), el mismo que se relaciona de manera directa con una dirección IP para cada nodo activo en la red. Más aún existen dominios dados por el nivel de aplicación del mismo.

El dominio, de primer nivel, a utilizar va a ser .com; el mismo que es utilizado para páginas de tipo comercial y por ende son los más conocidos internacionalmente, por lo cual sería la mejor opción para una página web informativa que podrá ser vista por todos los usuarios en el mundo.

4.1.5. Hosting

Hosting es una analogía de *“hospedaje, alojamiento en hoteles o habitaciones”*, donde algo o alguien ocupa un lugar específico.

De manera virtual es un servicio que se provee a los usuarios de internet. Con el objetivo de almacenar, de manera virtual, información, imágenes, videos o cualquier contenido accesible vía internet. Por lo general quienes proveen este servicio son llamados servidores o en ingles web host. Se ha escogido a la entidad HostingEcuador por ofrecer tanto el dominio como el hosting para este proyecto.

4.1.6. Respaldos de información para una página web

Cuando hablamos de hospedaje web, ya sea compartido, dedicado o administrado, la parte más importante para los administradores de los servidores es la creación y el mantenimiento de un esquema de respaldo de dichos servidores y sitios web (en inglés, data backup). Simplemente no hay cosa más importante, que tener la capacidad de restaurar toda la información si algo sale más es esencial.

Un sistema que no tenga un buen esquema de respaldo de información es un sistema en el cual no se puede confiar, simple y sencillamente, porque si algo sale mal con ese sistema, toda su información y datos desaparecerán instantáneamente, se fueron, desaparecieron. Esto puede significar desde perder unas cuantas fotografías chistosas, hasta perder los datos de negocio sobre los cuales se establece el éxito de la empresa o negocia al cual pertenece el sitio web en cuestión.

Si de algo podríamos estar seguros en todas las áreas de sistemas de computación es que, eventualmente, algo podría salir mal. Y cuando ese “algo” salga mal, si no tenemos buenos planes de respaldo para nuestra información, el negocio simplemente dejará de existir junto con nuestra información.

Estrategias de respaldo de sitios web (backup)

Toda buena estrategia de respaldo de información está compuesta de cuatro elementos:

- Respaldo
- Almacenamiento de los respaldos
- Verificación o validación de los respaldos
- Restauración

4.1.6.1. Respaldo

En primera instancia de la estrategia de respaldo de información, es la generación de los respaldos, por lo cual debemos definir la manera de automatizar este proceso. Una muy buena estrategia, es recurrir a las herramientas disponibles en los paneles de control como Cpanel/WHM y Plesk para la generación y automatización de respaldos; sin embargo, existen otros mecanismos como programas avanzados de respaldo que se pueden obtener en internet, algunos gratuitamente y algunos con un costo, que nos pueden ayudar a definir otras estrategias de respaldo sofisticadas.

4.1.6.2. Almacenamiento de los respaldos

Toda la información y/o paquetes de datos de nuestros procesos de respaldo deberían almacenarse en algún lugar. Este lugar o espacio en dónde vamos a almacenar toda la información debe ser confiable y accesible. La confiabilidad implica que tengamos cierta seguridad de que si hay una catástrofe en nuestro sitio web, cuando recurramos a los archivos de respaldo estos estén ahí disponibles y no vayamos a encontrar que también se perdieron (lo cual sería una catástrofe doble). La accesibilidad implica que siempre y desde cualquier lugar podamos acceder a los archivos de respaldo. Imaginen que se da un problema grave con nuestro sitio web y lo tenemos que restaurar la información pero se da el problema de que nosotros nos encontramos en un viaje de negocios en otro lugar del mundo, y todos los archivos de respaldo están en un disco duro que se encuentra en un cajón con llave de nuestra casa. Esto nos demoraría en varios días para que la restauración se pueda comenzar a realizar.

4.1.6.3. Verificación o validación de los respaldos

Es importante hacer una validación de los respaldos generados, como parte de la estrategia de generación de respaldos de nuestro sitio o servidor web; puesto que se da con mucha frecuencia, que los administradores de servidores web generan “correctamente” sus respaldos, para casos de contingencia

aunque cuando sucede, dicha contingencia, los respaldos están corruptos, incompletos o simplemente no funcionan.

Esto se consideraría, obviamente, una doble tragedia. Para prevenir este suceso es necesario que cada cierto tiempo se haga un simulacro de restauración de datos, para verificar que los respaldos que estamos generando sean útiles y que nuestros esfuerzos no vayan a ser en vano en el momento de una crisis real.

4.1.6.4. Restauración

La restauración, se considera, como la acción de recuperar los datos que tenemos en los respaldos, cuándo es necesario e indicado. Pero, para llegar a este punto, debimos realizar las acciones anteriormente definidas en nuestra estrategia.

4.1.6.5. Tipos de estrategias de respaldo

Entre los tipos de estrategias de respaldo encontramos con dos de manera definida:

- De recuperación en caso de desastre
- De archivo histórico.

4.1.6.6. Recuperación en caso de desastre

Este tipo de estrategias están diseñadas para recuperar nuestros datos en caso de que un suceso espontáneo ocurra en el supervisor principal, con lo que se pierdan datos o acceso, total o parcial. La idea principal es tener una copia, lo más actualizada posible, de todos los datos contenidos en nuestro sitio principal para poder migrarlos a un sitio secundario y tener todos los servicios disponibles a la mayor brevedad posible.

4.1.6.7. Respaldos de archivo histórico

Esta estrategia se diseñó para ayudarnos a recuperar información histórica y básica contenida en nuestros esquemas de datos.

Un ejemplo claro de la utilidad, de este tipo de estrategias, puede ser en el siguiente caso: si tenemos una aplicación web, para una entidad bancaria o para las calificaciones de una universidad, y nos damos cuenta que alguien rompió la seguridad del sistema para entrar sin autorización a modificar algunos datos; si podemos detectar cuándo se dio la intromisión, podemos, por medio de un esquema de respaldo de datos de archivo histórico, probablemente restaurar o “comparar” nuestros datos actuales con un respaldo generado en un punto del pasado para detectar y corregir posibles alteraciones intencionales a la consistencia de nuestra información.

Existe una “estrategia ideal” de generación de respaldos debe ser una combinación de ambos tipos, por ejemplo, que se guarde un respaldo diario y al menos uno semanal y otro mensual. Esto nos dará la capacidad tanto de restaurar el último estado disponible del sistema como de restaurar un estado previo en caso de que se haya dado alguna alteración que debamos subsanar.

El único inconveniente de mantener este tipo de estrategias de respaldo es que el espacio requerido para el almacenamiento de los archivos será cada vez mayor lo cual se traducirá seguramente en mayores costos, sin embargo, como hemos mencionado el respaldo de nuestros sitios web y datos relacionados es el aspecto más importante del hospedaje web corporativo.

4.1.7. Políticas de seguridad y confidencialidad

Denominamos como políticas de seguridad a todas las acciones legales internas, por medio de las cuales, las entidades jurídicas y naturales hacen uso, para lograr la máxima seguridad y confidencialidad de los datos e información ingresada en los sitios web, de su propiedad, donde se ingresan datos o información personal de los posibles usuarios y/o clientes; evitando de esta manera su publicación y /o mal uso.

Como ejemplo trataremos la política de seguridad y confidencialidad, que se aplica a todos los planes y servicios ofrecidos por Web Comunicaciones S.C. Es de esta manera que se ejecuta para todos los datos que son recopilados por nuestra empresa. Haciendo uso de la página web *www.webcom.com.mx* acepta las prácticas descritas a continuación.

4.1.7.1. Recopilación de datos

Al usted realizar un pedido Web Comunicaciones recopila información personal y fiscal, como el nombre de su empresa, dirección, e-mail, teléfono, código postal, etc. La información recopilada puede ser compartida por Web Comunicaciones S.C. y sus subsidiarias.

Si usted proporciona información sensible en nuestros foros, en su sitio web o en páginas públicas esta información podrá ser utilizada por terceras personas; por lo que Web Comunicaciones S.C. no se hace responsable de la privacidad de la información en las páginas externas que son enlazadas desde nuestro sitio en Internet.

4.1.7.2. Uso de la información

Web Comunicaciones S.C. no vende, renta ni comparte información sobre sus clientes con otras empresas, aunque puede, no obstante, compartir datos con ciertos colaboradores que nos proveen de algunos servicios avanzados. Todas las terceras compañías deben ceñirse a nuestra política de privacidad y tienen

expresamente prohibido utilizar esta información personal fuera de los servicios prestados a la empresa.

Nuestra empresa no utiliza ni divulga ninguna información personal sin su consentimiento explícito, aunque solo divulgará sus datos personales sin advertencia previa si se ve obligada a ello por ley o si estamos seguros de que esa divulgación es necesaria para:

- Cumplir con un requerimiento judicial o un proceso legal concerniente a Web Comunicaciones S.C. o a nuestro sitio web
- Resguardar los derechos o la propiedad de Web Comunicaciones S.C.
- En casos de fuerza mayor, para proteger la seguridad personal de un cliente o la seguridad pública.

Web Comunicaciones S.C. recopila y utiliza sus datos para manejar sus pedidos y brindarle los servicios previamente contratados; aunque, también puede hacer uso de esa información para comunicarle modificaciones y novedades en los productos y servicios; además, puede contactarle mediante cuestionarios y encuestas para conocer su opinión sobre servicios existentes o futuros.

4.1.7.3. Seguridad de datos

Web Comunicaciones S.C. utilizará todas las herramientas a su alcance para brindar seguridad en su información y datos; manteniendo, en todo momento, una extremada protección de sus servidores para intentar evitar posibles intrusiones y ataques a sus servidores.

4.1.7.4. Modificaciones

Web Comunicaciones se reserva el derecho de modificar esta política de seguridad y confidencialidad por lo que le recomendamos consultar periódicamente esta política para conocer las actualizaciones y las nuevas formas en las que brindaremos protección en sus datos

Cabe recalcar que en los actuales momentos (era de la digitalización), el negocio de proveer el servicio de hosting, se ha convertido en una actividad muy lucrativa ya que con la utilización de esta herramienta la información guardada, es posible ser publicada y observada a nivel mundial.

Finalmente se puede definir como un lugar, área o espacio en World Wide Web, que permite el almacenamiento de cualquier tipo de información, graficos, archivo, correos electrónicos, sistemas, videos, etc.; con el objetivo de difundirlo a un determinado grupo de personas a nivel mundial.

4.1.8. Proveedores de Internet

Para el proyecto se ha hecho una investigación de todos los proveedores de internet existente de la ciudad de Guayaquil para poder elegir el que mejor nos convengan.

| Proveedores de Internet | Precio |
|-------------------------|---------|
| Netlife | \$34,99 |
| Claro | \$27,99 |
| CNT | \$23,41 |
| TVCable | \$33,49 |
| Telconet | \$25,60 |
| iPlanet | \$24,50 |

Cuadro 2: Proveedores de internet

Elaborado por: Castillo Pico Michael

Después de haber hecho una revisión y análisis de los planes, económicos, de cada uno de los proveedores que se mencionan, se ha elegido el de la empresa de telefonía CNT, ya que se presenta como la que más se ajusta al presupuesto propio, además de contar con una infraestructura de conexión más estable y confiable.

4.2. Diseño de la Propuesta

4.2.1. Diagrama del sistema

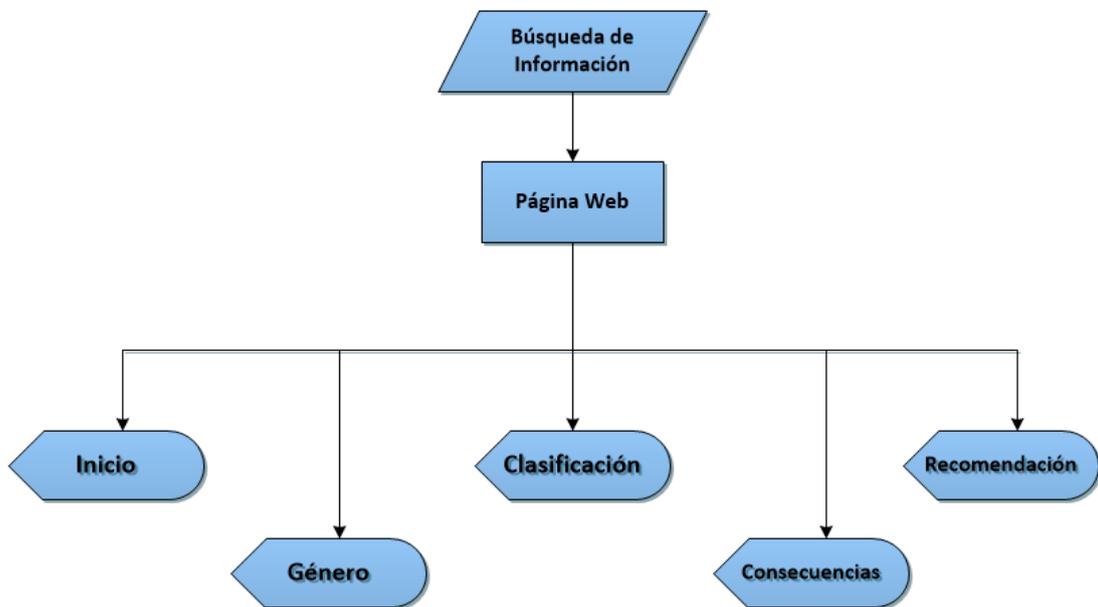


Diagrama 1: Diagrama del sistema

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.2. Diagrama IPO de la Página Web

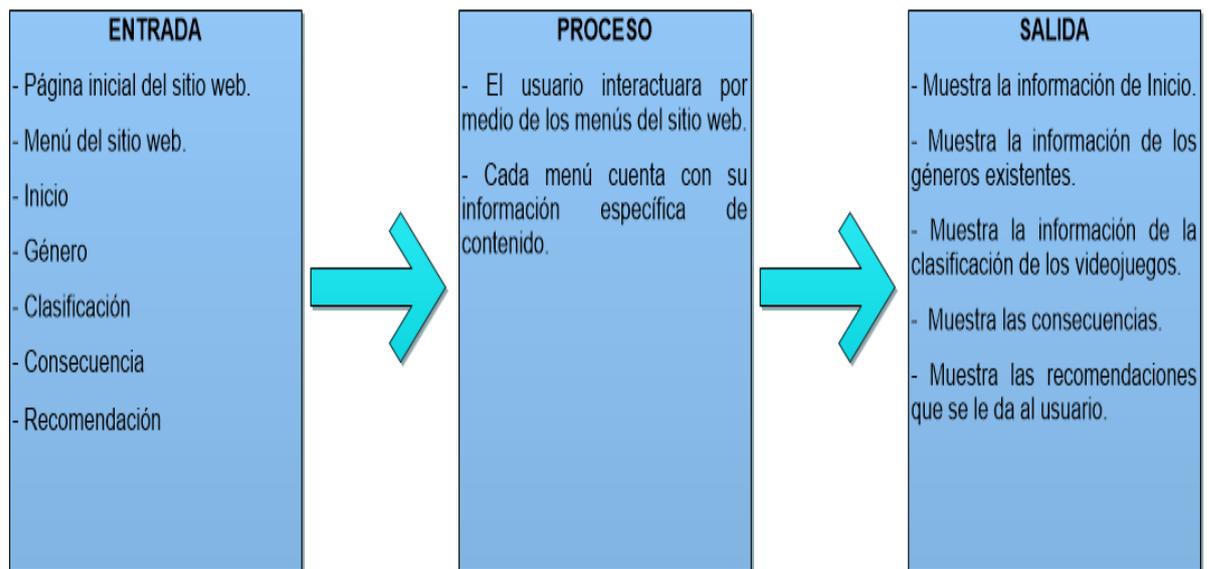


Diagrama 2: Diagrama IPO

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.3. Diagrama de Flujo – Página Web

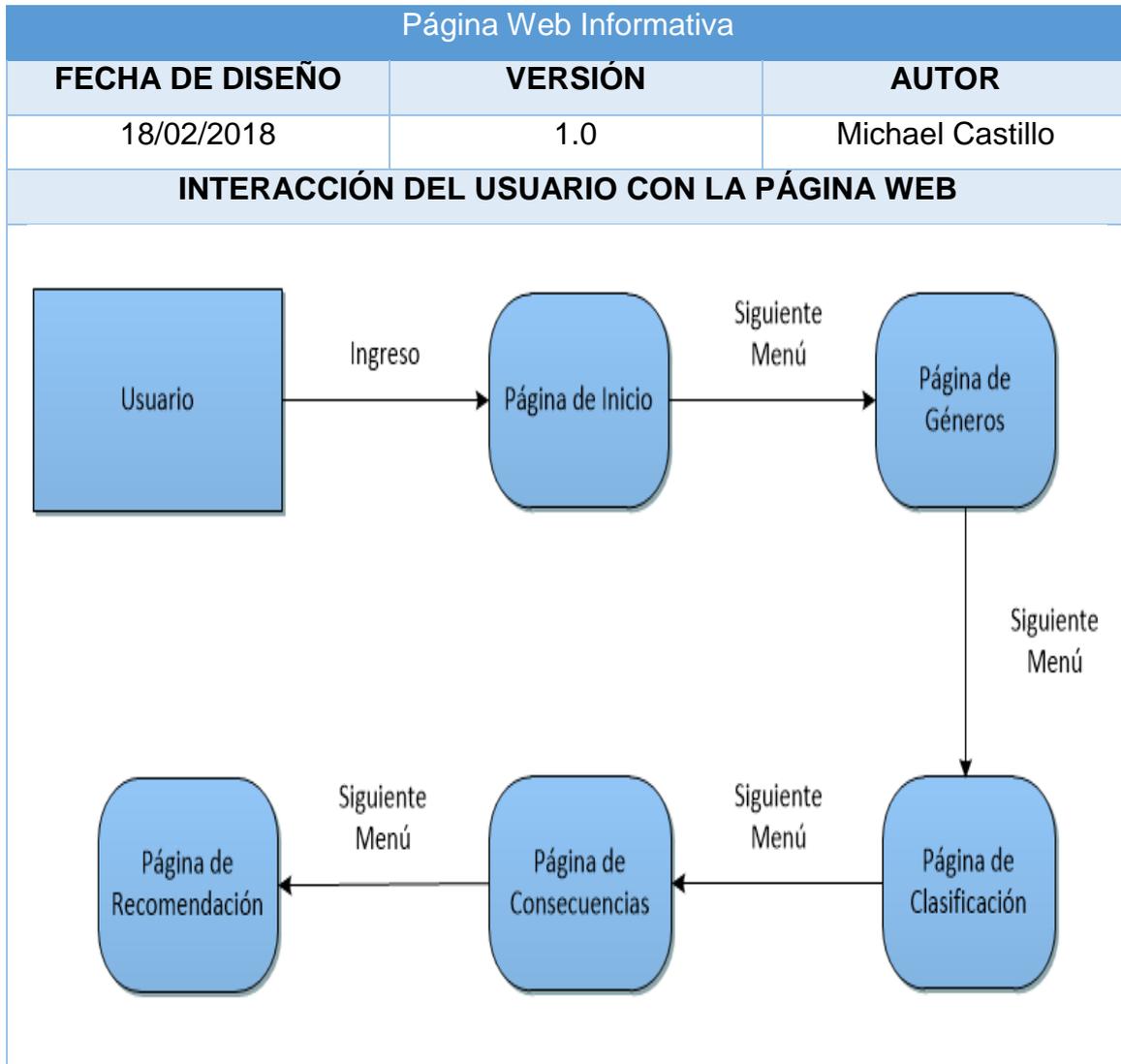


Diagrama 3: Diagrama de flujo

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.4. Narrativa de la interacción del usuario

| PÁGINA WEB INFORMATIVA | | |
|---|---------|------------------|
| FECHA DE DISEÑO | VERSIÓN | AUTOR |
| 18/02/2018 | 1.0 | Michael Castillo |
| NARRATIVA DE LA INTERACCIÓN DEL USUARIO | | |
| <ol style="list-style-type: none">1. El usuario ingresa a la página web.2. Lee el contenido de la página de inicio.3. El usuario continúa con el siguiente menú.4. Lee el contenido de la página de géneros.5. El usuario continúa con el siguiente menú.6. Lee el contenido de la página clasificación.7. El usuario continúa con el siguiente menú8. Lee el contenido de la página de consecuencias.9. El usuario continúa con el siguiente menú.10. Lee el contenido de la página de recomendación. | | |

Diagrama 4: Diagrama narrativo

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.5. Diagrama de caso de uso

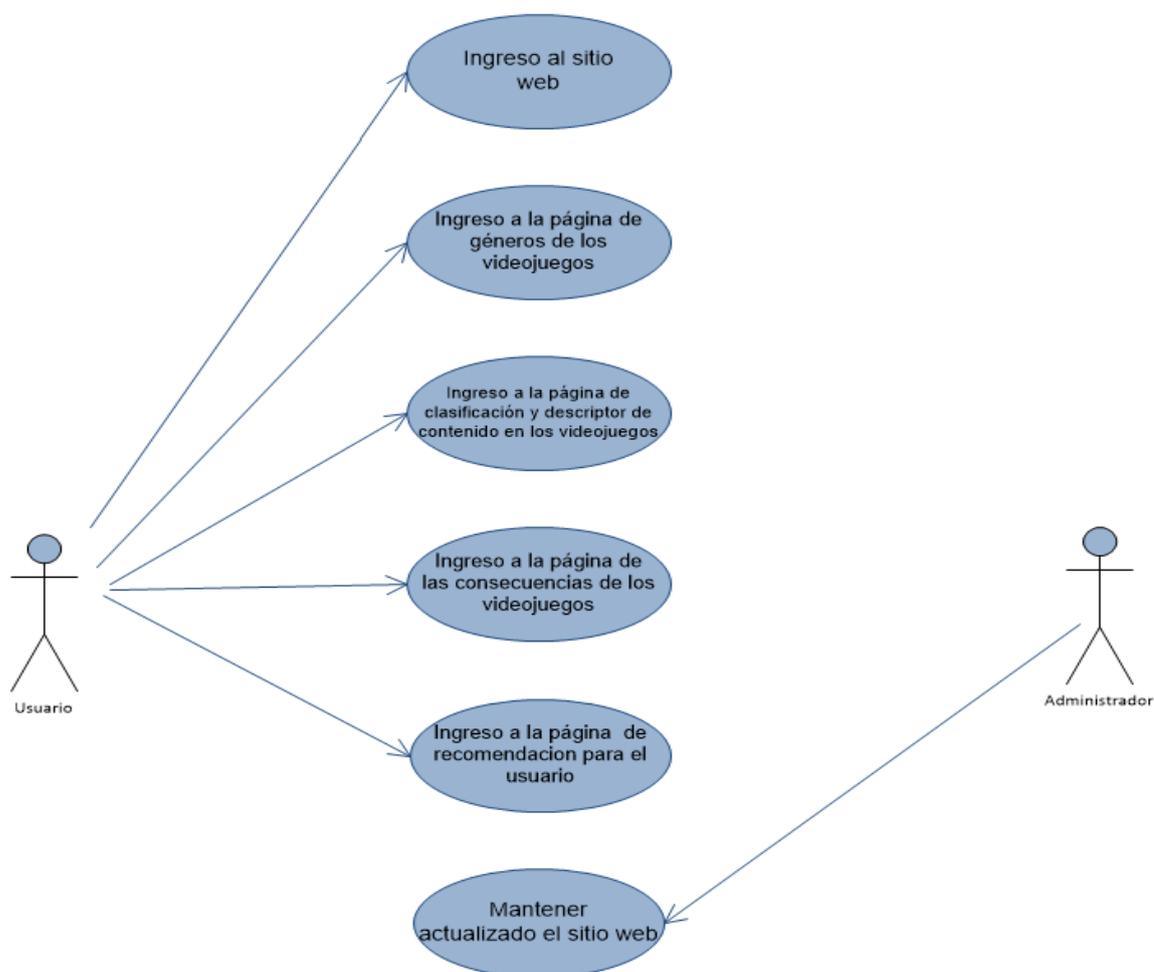


Diagrama 5: Diagrama de caso de uso

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.5.1. Descriptor del caso de uso

Nombre: Ingreso y mantenimiento del sitio web.

Actor: Usuario, Administrador

Descripción: El usuario podrá ingresar al sitio web donde encontrara la información en cada menú correspondiente.

El administrador se encargara de mantener el sitio web actualizado y de ser necesario modificarlo en caso de problemas.

4.2.6. Plan de código externo para la página web

4.2.6.1. Nombre del directorio del sitio web

| Identificador | Descripción |
|---------------|-------------|
| PW | Sitio Web |

Cuadro 3: Nombre del directorio del sitio web

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.6.2. Diccionario de códigos por tipo de páginas

| Tipos de páginas | Descripción |
|------------------|---------------|
| 00 | Inicio |
| 01 | Género |
| 02 | Clasificación |
| 03 | Consecuencias |
| 04 | Recomendación |

Cuadro 4: Diccionario de códigos por tipo de páginas

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.6.3. Diccionario de código para extensiones utilizadas

| Extensión | Descripción |
|-----------|---|
| HTML | Hyper Text Markup Language (Lenguaje de marca de hipertexto) |

Cuadro 5: Diccionario de código para extensiones utilizadas

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.6.4. Nombre de los archivos del sitio web

| Módulo | Descripción | Páginas |
|--------|---------------|--------------------|
| 00 | Inicio | index.html |
| 01 | Género | genero.html |
| 02 | Clasificación | clasificación.html |
| 03 | Consecuencias | consecuencia.html |
| 04 | Recomendación | recomendación.html |

Cuadro 6: Nombre de los archivos del sitio web

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.7. Nombre para otros elementos del sitio

4.2.7.1. Diccionario de código de extensiones utilizadas

| Extensiones | Descripción |
|-------------|--|
| JPG | Formato de imágenes con una alta calidad de colores. |
| PNG | Formato de imágenes de 24 bits. |

Cuadro 7: Diccionario de código de extensiones

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.7.2. Nombre de carpeta que está dentro del directorio

| Identificador | Descripción |
|---------------|--|
| images | Ubicación de todas las imágenes del sitio web. |

Cuadro 8: Nombre de carpeta que está dentro del sitio web

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.7.3. Elementos de las páginas web

4.2.7.3.1. Página de Inicio

| ID de elemento | DESCRIPCIÓN | MÓDULO | ELEMENTOS |
|----------------|------------------------|--------|---------------------|
| C | Contenido de la página | 0 | PW_images_img01.jpg |
| | | | PW_images_img02.jpg |
| | | | PW_images_img03.jpg |

Cuadro 9: Archivos de la Página de Inicio

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.7.3.2. Página de Género

| ID de elemento | DESCRIPCIÓN | MÓDULO | ELEMENTOS |
|---------------------|------------------------|--------|---------------------|
| C | Contenido de la página | 1 | PW_images_img01.jpg |
| | | | PW_images_img02.jpg |
| | | | PW_images_img03.jpg |
| | | | PW_images_img15.jpg |
| | | | PW_images_img16.jpg |
| | | | PW_images_img17.jpg |
| | | | PW_images_img18.jpg |
| | | | PW_images_img19.jpg |
| | | | PW_images_img20.jpg |
| | | | PW_images_img21.jpg |
| | | | PW_images_img22.jpg |
| | | | PW_images_img23.jpg |
| | | | PW_images_img24.png |
| | | | PW_images_img25.jpg |
| | | | PW_images_img26.jpg |
| | | | PW_images_img27.jpg |
| | | | PW_images_img28.png |
| PW_images_img29.jpg | | | |
| PW_images_img30.jpg | | | |
| PW_images_img31.jpg | | | |
| PW_images_img32.jpg | | | |
| PW_images_img33.jpg | | | |
| PW_images_img34.jpg | | | |

| | | | |
|--|--|--|---------------------|
| | | | PW_images_img35.jpg |
| | | | PW_images_img36.jpg |
| | | | PW_images_img37.jpg |
| | | | PW_images_img38.jpg |
| | | | PW_images_img39.jpg |
| | | | PW_images_img40.jpg |
| | | | PW_images_img41.jpg |
| | | | PW_images_img42.jpg |
| | | | PW_images_img43.jpg |
| | | | PW_images_img44.png |
| | | | PW_images_img45.jpg |
| | | | PW_images_img46.jpg |
| | | | PW_images_img47.jpg |
| | | | PW_images_img48.jpg |
| | | | PW_images_img49.jpg |
| | | | PW_images_img50.jpg |
| | | | PW_images_img51.jpg |
| | | | PW_images_img52.jpg |
| | | | PW_images_img53.jpg |
| | | | PW_images_img54.png |
| | | | PW_images_img55.jpg |
| | | | PW_images_img56.jpg |
| | | | PW_images_img57.jpg |
| | | | PW_images_img58.jpg |
| | | | PW_images_img59.jpg |
| | | | PW_images_img60.jpg |
| | | | PW_images_img61.jpg |
| | | | PW_images_img62.jpg |
| | | | PW_images_img63.jpg |
| | | | PW_images_img64.jpg |
| | | | PW_images_img65.jpg |
| | | | PW_images_img66.jpg |
| | | | PW_images_img67.jpg |
| | | | PW_images_img68.png |

Cuadro 10: Archivos de la Página de géneros de los videojuegos

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.7.3.3. Página de Clasificación

| ID de elemento | DESCRIPCIÓN | MÓDULO | ELEMENTOS |
|----------------|------------------------|--------|---------------------|
| C | Contenido de la página | 2 | PW_images_img01.jpg |
| | | | PW_images_img02.jpg |
| | | | PW_images_img03.jpg |
| | | | PW_images_img13.png |
| | | | PW_images_img14.png |
| | | | PW_images_img06.jpg |
| | | | PW_images_img07.jpg |
| | | | PW_images_img08.png |
| | | | PW_images_img09.png |
| | | | PW_images_img10.jpg |
| | | | PW_images_img11.jpg |
| | | | PW_images_img12.jpg |

Cuadro 11: Archivos de la Página de clasificación

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.7.3.4. Página de Consecuencia

| ID de elemento | DESCRIPCIÓN | MÓDULO | ELEMENTOS |
|----------------|------------------------|--------|---------------------|
| C | Contenido de la página | 3 | PW_images_img01.jpg |
| | | | PW_images_img02.jpg |
| | | | PW_images_img03.jpg |
| | | | PW_images_img04.jpg |
| | | | PW_images_img05.jpg |

Cuadro 12: Archivos de la Página de consecuencia

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.7.3.5. Página de Recomendación

| ID de elemento | DESCRIPCIÓN | MÓDULO | ELEMENTOS |
|----------------|------------------------|--------|---------------------|
| C | Contenido de la página | 4 | PW_images_img01.jpg |
| | | | PW_images_img02.jpg |
| | | | PW_images_img03.jpg |

Cuadro 13: Archivos de la Página de Recomendación

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.2.8. Estandarización de Formatos

| ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLA | | |
|---|--------------------------------|---|
| PÁGINA WEB INFORMARIVA | | |
| FECHA DE DISEÑO | VERSIÓN | AUTOR |
| 05/02/2018 | 1.0 | Michael Castillo |
| PANTALLA PRINCIPAL | | |
| NOMBRE DE LA PÁGINA | DESCRIPCIÓN | |
| index.html | Página principal del sitio web | |
| <p>LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES</p>  | | |
| <p>LOS VIDEOJUEGOS</p>  <p>Los videojuegos, son una herramienta tecnológica de modo que se han convertido en un arma de doble filo para quienes gustan de estas máquinas, las mismas que pueden incrementar el comportamiento agresivo, miedo y desensibilización a la violencia en niños y adolescentes. Se han realizado muchos estudios para conocer sus efectos en niños y adolescentes aunque han sido catalogados habitualmente como nocivos sobre todo para las últimas generaciones se siguen vendiendo en todas las tiendas del mundo.</p> <p>Hoy en día muchos jóvenes dejan de hacer actividades físicas por estar jugando videojuegos. Cada vez hay mas usuarios entre ellos niños y adolescentes que juegan videojuegos, esto crea una preocupación para los padres de familia por las posibles consecuencias negativas que pudieran tener estos sobre sus hijos por el tiempo que le dedican. Pero por otro lado los videojuegos también permiten que ellos puedan interactuar con personas de otras edades que tienen sus mismos gustos.</p> <p>Cabe aclarar que los videojuegos también tiene un lado positivo ya que por su temática favorece el aprendizaje y crecimiento del niño o adolescente ya que lo obliga a buscar nuevos conocimientos y ganar en concentración, mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo, tolerancia frente al fracaso y la importancia de poner empeño en intentar de nuevo cuando no se logra algún objetivo, favorece la coordinación visual y manual, adquiriendo habilidades manuales. Estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos e identificación de colores facilitando el contacto con el entorno informático.</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">© 2018. All rights reserved.</p> | | |
| NUMERACIÓN | COMPONENTES | DESCRIPCIÓN |
| 1 | Inicio | Muestra la página principal |
| 2 | Género | Muestra los géneros de los videojuegos |
| 3 | Clasificación | Muestra las categorías de clasificación |
| 4 | Consecuencia | Muestra los efectos beneficiosos como los negativos |
| 5 | Recomendación | Muestra sugerencias al usuario |

Figura 15: Página principal del sitio web

Elaborado por: Castillo Pico Michael

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLA

PÁGINA WEB INFORMATIVA

| | | |
|--------------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| FECHA DE DISEÑO 05/02/2018 | VERSIÓN 1.0 | AUTOR Michael Castillo |
|--------------------------------------|-----------------------|----------------------------------|

PÁGINA DE GÉNEROS DE LOS VIDEOJUEGOS

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA PÁGINA genero.html | Descripción Página donde se describe cada género de los videojuegos |
|---|---|



Géneros

Los géneros de videojuegos son las categorías que se utilizan para clasificar y organizar a los videojuegos por elementos clave de su jugabilidad, tales como la forma de juego, los controles y el objetivo. A diferencia de otros medios como la literatura o el cine, los géneros de los videojuegos no toman en cuenta aspectos relacionados al argumento o la temática situacional de las historias presentadas.

La clasificación por géneros es un sistema que se basa en las coincidencias que existen entre distintos videojuegos por su jugabilidad básica y se ha ido formando a medida que fueron surgiendo numerosos juegos con características en común que permitían agruparlos. De esta manera, los videojuegos con una forma de juego parecida constituyen géneros que se pueden dividir nuevamente en subgéneros cada vez mas específicos. Un videojuego no necesariamente debe pertenecer a un único género, muchos títulos presentan elementos combinados de dos o más géneros distintos, en estos casos se considera al género que predomina para categorizarlo.

Los principales géneros de videojuegos son:

1. **Acción:** Género que se caracteriza porque el jugador debe hacer uso de su velocidad, destreza en el control y tiempo de reacción para avanzar. Este género es el más amplio englobando muchos subgéneros:
 - **Lucha:** Estos juegos recrean combates entre personajes controlados por la I.A. o controlados por un jugador. En este tipo de juegos se encuentran las artes marciales, la lucha libre y el boxeo.



Street Fighter 4



EA SPORTS UFC

| NUMERACIÓN | COMPONENTES | DESCRIPCIÓN |
|-------------------|--------------------|---|
| 1 | Inicio | Muestra la página principal |
| 2 | Género | Muestra los géneros de los videojuegos |
| 3 | Clasificación | Muestra las categorías de clasificación |
| 4 | Consecuencia | Muestra los efectos beneficiosos como los negativos |
| 5 | Recomendación | Muestra sugerencias al usuario |

Figura 16: Página de géneros de los videojuegos

Elaborado por: Castillo Pico Michael

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLA

PÁGINA WEB INFORMATIVA

| | | |
|--------------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| FECHA DE DISEÑO 05/02/2018 | VERSIÓN 1.0 | AUTOR Michael castillo |
|--------------------------------------|-----------------------|----------------------------------|

PÁGINA DE CLASIFICACIÓN POR EDAD

| | |
|--|--|
| NOMBRE DE LA PÁGINA clasificación.html | DESCRIPCIÓN Página donde se muestra las categorías de clasificación y el descriptor de contenido |
|--|--|



CLASIFICACIÓN

Se comprende que los padres que no estén familiarizados con los videojuegos les resulte difícil identificar qué juegos son apropiados para los niños con solo ver el título. A fin de tomar decisiones de compra informadas, se recomienda que los padres y otros consumidores consulten la clasificación de los videojuegos. En forma independiente, la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ESRB) aplica y exige el cumplimiento de las clasificaciones adoptadas por la industria del software de entretenimiento.

El sistema de clasificación de la ESRB consta de dos partes: símbolos de clasificación y descriptores de contenido. Los símbolos de clasificación sugieren la edad apropiada para el juego, mientras que los descriptores de contenido indican los elementos de un juego que sirvieron para definir determinada clasificación o que pueden ser motivo de interés o preocupación.

Para aprovechar al máximo el sistema de clasificación de la ESRB, es importante comprobar el símbolo de clasificación (en el frente de la caja del juego) y los descriptores de contenido (en el dorso de la caja del juego).



| NUMERACIÓN | COMPONENTES | DESCRIPCIÓN |
|-------------------|--------------------|---|
| 1 | Inicio | Muestra la página principal |
| 2 | Género | Muestra los géneros de los videojuegos |
| 3 | Clasificación | Muestra las categorías de clasificación |
| 4 | Consecuencia | Muestra los efectos beneficiosos como los negativos |
| 5 | Recomendación | Muestra sugerencias al usuario |

Figura 17: Página de clasificación y descriptor de contenido

Elaborado por: Castillo Pico Michael

ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLA

PÁGINA WEB INFORMATIVA

| | | |
|--------------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| FECHA DE DISEÑO 05/02/2018 | VERSIÓN 1.0 | AUTOR Michael Castillo |
|--------------------------------------|-----------------------|----------------------------------|

PÁGINA DE CONSECUENCIAS EN LOS VIDEOJUEGOS

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA PÁGINA consecuencia.html | DESCRIPCIÓN Página donde se muestra los efectos positivos como negativos que pueden tener los videojuegos |
|---|---|



CONSECUENCIAS

Los videojuegos son un medio de entretenimiento que acapara la atención especialmente de los jóvenes, producto de los avances tecnológicos, se trata de un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego, ya sea éste un computador, una máquina arcade, una video consola o un dispositivo portátil estos se han establecidos como uno de los principales pasatiempo en los jóvenes. Los videojuegos pueden llegar a presentar en los jóvenes efectos nocivos como beneficiosos pero esto depende del uso que le dan y el tiempo que le dedican.

Efectos beneficios

- **Mejor coordinación de habilidades motoras:** Ciertos videojuegos como los del genero musical y sus subgeneros ayudan a impulsar aspectos como la coordinación entre mano, ojo. Así mientras ellos estan jugando estimulan sus habilidades motrices, ademas de incrementar en gran medida su capacidad de memorizacion
- **Pensamiento más rápido, memoria más aguda:** Los videojuegos de estrategias tienden a motivar el pensamiento logico mientras se plantea una estrategia para poder ganar la partida. Estos juegos estimulando su cerebro a crear respuestas rapidas que los lleven a alcanzar sus objetivos propuestos.
- **Más creatividad:** Se a demostrado por medio de un estudio que se llevo a cabo durante tres años con niños de entre 10 y 14 años halló que mientras más tiempo pasaban jugando, más altas eran sus puntuaciones en pruebas estandarizadas de creatividad, sin importar la raza, el género o el tipo de juego.
- **Favorecen el aprendizaje:** Los videojuegos también son importantes herramientas educativas, que al ser bien utilizadas, sin duda traerán beneficios a niños y adolescentes puesto que pueden fortalecer conocimientos, y enseñan a reconocer cuándo hay buenas o malas conductas a través del ensayo y error.



| NUMERACIÓN | COMPONENTES | DESCRIPCIÓN |
|------------|---------------|---|
| 1 | Inicio | Muestra la página principal |
| 2 | Género | Muestra los géneros de los videojuegos |
| 3 | Clasificación | Muestra las categorías de clasificación |
| 4 | Consecuencia | Muestra los efectos beneficiosos como los negativos |
| 5 | Recomendación | Muestra sugerencias al usuario |

Figura 18: Página de las consecuencias de los videojuegos

Elaborado por: Castillo Pico Michael

| ESTANDARIZACIÓN DE PANTALLA | | |
|---|--|---|
| PÁGINA WEB INFORMATIVA | | |
| FECHA DE DISEÑO 05/02/2018 | VERSIÓN 1.0 | AUTOR Michael Castillo |
| PÁGINA DE RECOMENDACIÓN | | |
| NOMBRE DE LA PÁGINA recomendación.html | DESCRIPCIÓN Página donde se le da recomendaciones al usuario | |
| <p>LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS Y ADOLECENTES</p>  | | |
| <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Los videojuegos pueden constituirse como medios a través de los cuales los niños y adolescentes adquieren una serie de aprendizajes que influyen de manera positiva en la educación de los niños, utilizados de forma moderada, no perjudican a su rendimiento académico.</p> <p>El desarrollo del videojuego en esta nueva era ha desarrollado un método cognitivo con la finalidad de que los niños desarrollen sus capacidades intelectuales orientadas al análisis y comprensión de acertijos, cálculos y dificultades cuyas soluciones meritan conocimientos generales y desarrollo de habilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educativo: Adquirirán nuevos conocimientos mientras se divierten. • Agilidad mental y Aventura gráfica: Ayudará a su razonamiento lógico. • Musicales: Mejorarán su reflejo al seguir un patrón. • Rol y Estrategia: Estos videojuegos ayudan al niño a tomar decisiones. • Sandbox: Estimula su imaginación ya que lo deja en libertad de poder crear lo que él quiera. • Plataforma, Deportivos y Carreras: Fomentan la rapidez de pensamiento y la capacidad de atención. <p style="text-align: center; font-size: small;">© 2018. All rights reserved.</p> | | |
| NUMERACIÓN | COMPONENTES | DESCRIPCIÓN |
| 1 | Inicio | Muestra la página principal |
| 2 | Género | Muestra los géneros de los videojuegos |
| 3 | Clasificación | Muestra las categorías de clasificación |
| 4 | Consecuencia | Muestra los efectos beneficiosos como los negativos |
| 5 | Recomendación | Muestra sugerencias al usuario |

Figura 19: Página de recomendación

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.3. Cronograma

| Nombre de tarea | Duración | Comienzo | Fin |
|--|----------------|---------------------|---------------------|
| ▣ Diseño e Implementacion del Sitio Web | 31 días | mar 02/01/18 | jue 01/02/18 |
| ▣ Requisito de Implementación | 11 días | mar 02/01/18 | vie 12/01/18 |
| Definición del problema | 1 día | mar 02/01/18 | mar 02/01/18 |
| Recopilación de información | 10 días | mié 03/01/18 | vie 12/01/18 |
| ▣ Revisión de requisito | 5 días | sáb 13/01/18 | mié 17/01/18 |
| Organizar la información | 5 días | sáb 13/01/18 | mié 17/01/18 |
| ▣ Diseño del Sitio Web | 6 días | jue 18/01/18 | mar 23/01/18 |
| Diseño preliminar de la estructuración del sitio web | 1 día | jue 18/01/18 | jue 18/01/18 |
| Elección de las herramientas a utilizar | 2 días | vie 19/01/18 | sáb 20/01/18 |
| Elaboración del diseño lógico del sitio web | 1 día | dom 21/01/18 | dom 21/01/18 |
| Elaboración del diseño externo del sitio web | 2 días | lun 22/01/18 | mar 23/01/18 |
| ▣ Desarrollo del Sitio Web | 7 días | mié 24/01/18 | mar 30/01/18 |
| Escritura del lenguaje de programación | 7 días | mié 24/01/18 | mar 30/01/18 |
| ▣ Pruebas | 1 día | mié 31/01/18 | mié 31/01/18 |
| Corrección de Errores | 1 día | mié 31/01/18 | mié 31/01/18 |
| ▣ Implementación | 1 día | jue 01/02/18 | jue 01/02/18 |
| Subida del sitio web al servidor | 1 día | jue 01/02/18 | jue 01/02/18 |

Figura 20: Cronograma de Actividades

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.3.1. Diagrama de Gantt

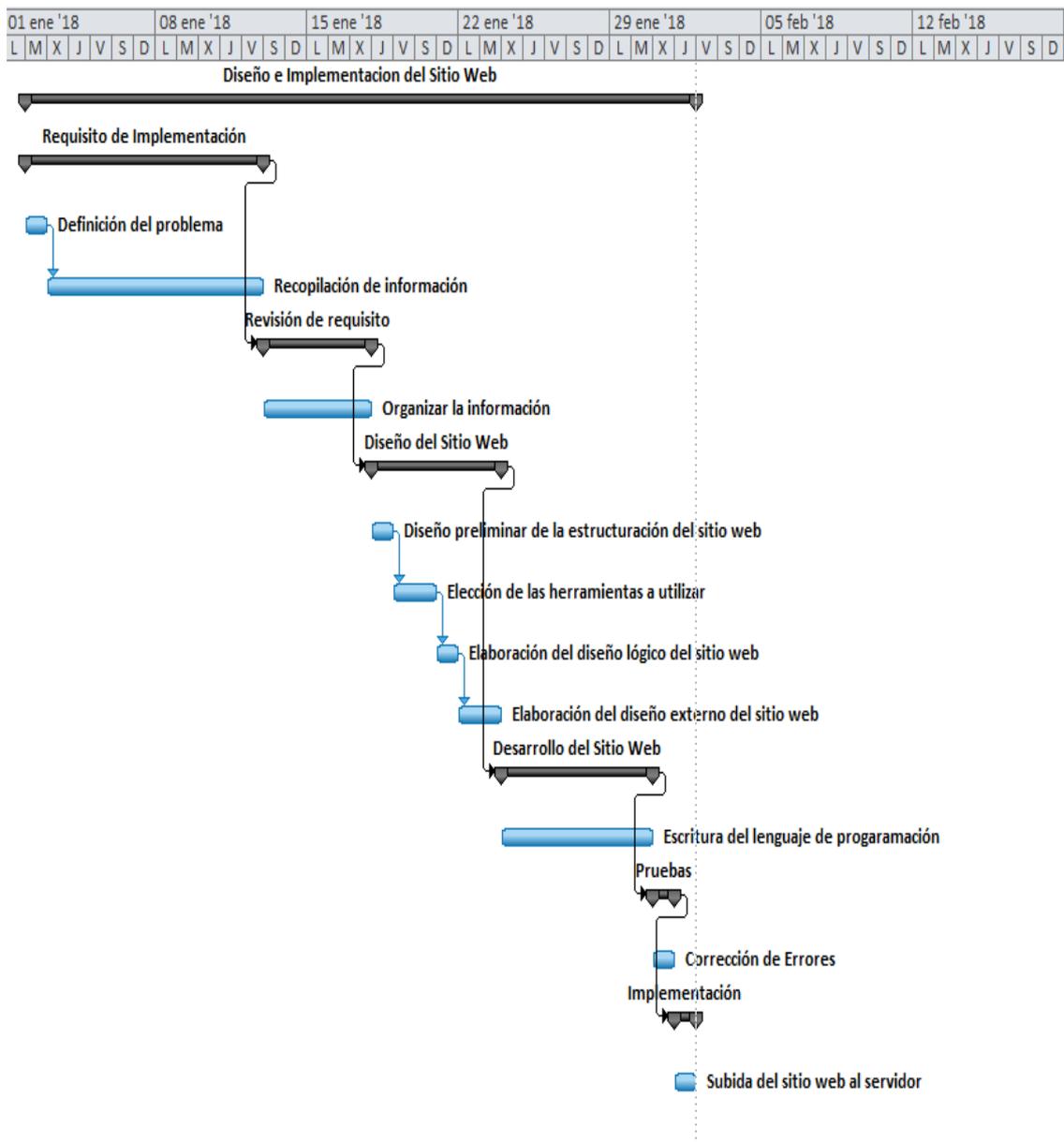


Diagrama 6: Diagrama de gantt

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.4. Recursos

Entre los recursos que se utilizaran, podemos anotar los que más se adaptan y se ajustan a nuestro requerimiento, en el presente proyecto son:

| Recursos | Presupuesto |
|----------------------|----------------|
| Adobe Dreamweaver CC | \$24,19 |
| Servicio de Internet | \$23,41 |
| Dominio | \$12,00 |
| Hosting | \$15,00 |
| Total | \$74,60 |

Cuadro 14: Costo del proyecto

Elaborado por: Castillo Pico Michael

4.5. Conclusiones

- Con este proyecto se ha evidenciado que muchos padres no conocen el contenido de los videojuegos que juegan sus hijos además de no tener un control en el tiempo que le dedican a estos.
- Los videojuegos pueden llegar afectar el rendimiento académico de los niños y adolescentes al no tener una supervisión de los padres podrían traer problemas a largo plazo.
- Ciertos videojuegos pueden influir en la conducta de niños y adolescentes sin que estos puedan darse cuenta.

4.6. Recomendación

1. Se recomienda a los padres de familia buscar información en internet de los videojuegos que juegan sus hijos y si estos son actos para su edad.

- 2.** También pueden buscar información a través de la página web informativa que se hizo para este proyecto donde se recomienda que videojuegos pueden influir de una manera positiva en niños y adolescentes; como estos pueden ayudar en su desarrollo.
- 3.** Los padres deben tener un control sobre las horas que pueden jugar sus hijos para que estos no tengan problema de adicción, y no les afecte en su rendimiento académico.

5. Bibliografía y/o Webgrafía

- L.P. Isabel del C. Sánchez Amaya. Videojuegos: ¿Buenos o malos para los niños? Colegio LANCASTER Bilingüe (Disponibles en: <http://www.colegiobilinguelancaster.com/w2/noticias/videojuegos.pdf>. Consultado el 22 de septiembre del 2016).
- Katy Lizeth Reyes Hernández, Nora Patricia Sánchez Chávez, María Imelda Toledo Ramírez, Ulises Reyes Gómez, Diana Piedad Reyes Hernández, Ulises Reyes Hernández E.(2014). Los videojuegos: Ventajas y Prejuicios para los niños. Revista Mexicana de Pediatría. (Disponible en: <http://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>. Consultado el 22 de septiembre del 2016).
- Eduardo César Contreras Delgado, Isis Ivette Contreras Gónzales (2014). Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. (Disponible en: <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/viewFile/789/771>. Consultado el 25 de septiembre del 2016).
- Francisco Labrador Encinas, Ana Requessens Moll, Mayte Helguera Fuentes. Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos. (Disponible en: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20m%C3%B3viles.pdf>. Consultado el 22 de septiembre del 2016).
- Westerveld Fernández (25/09/2017). Beneficios y efectos positivos de los videojuegos. Publicaciones Didácticas. (Disponible en: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/087074/articulo-pdf>. Consultado el 23 de septiembre del 2016).
- R. L. Cultrona (01/02/2018). Geniolandia. Efectos negativos de los videojuegos. (Disponible en: <https://www.geniolandia.com/13108587/efectos-negativos-de-los-videojuegos>. Consultado el 23 de septiembre del 2016).

- Simone Belli, Cristian López Raventós E.(2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. (Disponible en: https://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos?auto=download. Consultado el 24 de septiembre del 2016).
- Francisco Ignacio Revuelta Domínguez. (22/10/2014)El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. (Disponible en: <http://www.ubiobio.cl/theoria/v/v13/8.pdf>. Consultado el 26 de septiembre del 2016).
- @ALVY (12/07/2016). La historia de los primeros videojuegos (1948-1972). Microsiervos. (Disponible en: <http://www.microsiervos.com/archivo/juegos-y-diversion/historia-primeros-videojuegos-1948.html>. Consultado el 21 de octubre del 2016).
- Simone Bell, Cristian López Raventós (2008) Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. (Consultado el 3 de noviembre del 2016).
- Serena Gordon (17/01/2011). Relacionan la “adicción” a los videojuegos con la depresión y la ansiedad en niños. HealthDay. (Disponible en: <https://consumer.healthday.com/espanol/mental-health-information-25/addiction-news-6/relacionan-la-adicci-oacute-n-a-los-videojuegos-con-la-depresi-oacute-n-y-la-ansiedad-en-ni-ntilde-os-648949.html>. Consultado el 4 de noviembre del 2016)
- American Psychiatric Association (1994). Diagnostic and statistical manual of mental disorders, (4th ed.). Washington, DC: Author (trad. Cast. En Barcelona: Masson, 1995. Consultado el 5 de julio del 2017)
- Wood, R. (2008). Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples. International Journal of Mental Health and Addiction, 6, 69-178. 13/02/2015. De Google Scholar Base de datos. Consultado el 10 de julio del 2017