**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL ESTADO DE COAHUILA**

Un letrero de color blanco

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Licenciatura en Educación Preescolar**

**Ciclo escolar 2022-2023**

**Asignatura:** OPTATIVA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

**Maestro:** Narciso Rodríguez Espinosa

UNIDAD 1 LOS NIÑOS Y LOS ROSTROS DE LA VIOLENCIA

* Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.
* Colabora con la comunidad escolar, padres de familia, autoridades y docentes, en la toma de decisiones y en el desarrollo de alternativas de solución a problemáticas socioeducativas.

Nombre: Karen Lucero Muñiz Torres.

Séptimo Semestre

4° “A”

31 de octubre del 2022, Saltillo Coahuila.

|  |  |
| --- | --- |
| **IMPACTO SOCIAL Y PERSONAL EN EL NIÑO** | |
| **PRO**  videojuegos | **CONTRA**  Son los videojuegos causa de violencia en niños y adolescentes? – El  Democrata |
| * La tv le ayuda al niño a aprender mostrándole una relación espacial que aun no puede construir a partir de una información verbal. * El movimiento de la pantalla digital hace más explícitos los procesos de crecimiento en la estimulación de la atención. * La comprensión del contenido que se observa en las pantallas favorecer a trabajar las capacidades visuales. * Proporciona a los niños mayor parte de sus experiencias culturales universales. * La tecnología hace que el infante sea más hábil para usarla. * Los medios auditivos como la radio, música o sonidos producidos estimulan la posibilidad de articulación y procesamiento en serie. * Los mensajes de la tv y del cine son un estilo audiovisual de comunicación y de capacidad de interpretación de la representación bidimensional del movimiento y del espacio que el niño puede desarrollar. * El uso de los videojuegos le agregan el mensaje de aprendizaje interactivo. * El niño puede tener experiencia de variables complejas interactuantes. * Los niños comienzan a un nivel más alto de experiencia en el primer medio de la transferencia de las capacidades desde la tv u obras impresas. * Se convierten en espectadores informados. * Pueden transferir información por otros medios. * La capacidad visual y auditiva de los medios tecnológicos pueden servir como recurso de aprendizaje en los educandos. | * Ausencia de oportunidades para utilizar la creatividad e imaginación. * Cause efectos negativos frente a las actitudes sociales infantiles. * Crea una adicción en el niño lo que lo lleva a no realizar otras actividades motrices, sociales o de aprendizaje. * Causa incapacidad en el ámbito de educación para escribir. * Retrasa la lectura. * Provoca conductas agresivas. * Retiene los valores, causando que el niño no aplique sobre todo el respeto hacia los adultos y demás personas que viven a su alrededor. * Conduce a no usar el razonamiento ni pensamiento crítico. * Los medios tecnológicos se vuelven irreversibles. * Muestra explícitamente la violencia a ancianos, sexual e interpersonal. * En los videojuegos se acepta la violencia como algo normal de la realidad del infante. * La imagen de los videojuegos afecta en las emociones, sentimientos y afectividad general del niño. * Existen videojuegos sobre matar de forma ficticia con el uso de armas blancas o de fuego, esto hace que el pequeño abuse de juegos violentos que lo lleven a desarrollar malas conductas. * Se puede identificar con quien penetra la violencia, pues percibe la escena como semejante a la vida real. * Dedicar demasiado tiempo a la tecnología quita quehaceres. * Genera o se acepta el capricho de los niños al momento de proveerles diversos medios electrónicos. * El niño se puede creer todo lo que ve. * Se genera una violencia estructurada sobre la Tv – Casa – Familia – Sociedad. * Los efectos que genera la violencia en consecuencia de los medios tecnológicos son afectar a la salud como lesiones físicas, problemas psíquicos, no apoyo emocional, comportamientos agresivos, daño emocional, sufrir maltrato, daños físicos permanentes, etc. * Repercute la violencia dejando atrás la paz, justicia y prosperidad. * Todos los medios de comunicación transmiten mensajes violentos describiendo el presente en que se vive. |