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



**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.
 |