San Fernando College Anexo T.P.

Asignatura: Ciencias para la Ciudadanía.

Prof. Elena Sepúlveda A

|  |  |
| --- | --- |
| **Asignatura:** Ciencias para la Ciudadanía | **N° De La Guía: 7** |
| **Título de la Guía: Síntesis y evaluación**  |
| **Objetivo de Aprendizaje (OA):** * Análisis de noticia científica.
* Realizar autoevaluación de actividades realizadas.
 | **Habilidades:** Comprender, Analizar, Establecer, Comparar, Aplicar, Inferir.  |
| **Nombre Docente:** Elena Sepúlveda. |  **Correo:** esepulveda@sanfernandocollege.cl  |
| **Nombre Estudiante:** | **Curso: 3° Medio \_\_\_** |

Estimados, en esta guía realizaran dos actividades, una primera parte se relaciona con una noticia cientifica y la otra es realizar una autoevaluación, solo esta última la deben enviar a mi correo.

RECORDAR SOLO ENVIAR AUTOEVALUACIÓN COMO ACTIVIDAD DE LA SEMANA.

**Actividad N°1: Noticia Cientifica.**

27 de mayo de 2020

**¿Quién desarrollará una adicción a los videojuegos?**

*Existen dos predictores principales de la adicción a los juegos de ordenador entre los adolescentes: ser varón y mostrar una baja conducta prosocial.*

Durante el confinamiento debido a la pandemia del nuevo coronavirus, es probable que muchos adolescentes pasen más horas de lo habitual jugando con las consolas y videojuegos. Esta conducta preocupa a numerosos padres y profesionales ante la posibilidad de que el largo tiempo frente a la pantalla del ordenador pueda terminar siendo perjudicial. De hecho, la Organización Mundial de la Salud (OMS) incluye en su última revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) —que entrará en vigor el 1 de enero de 2022— la adicción a los videojuegos como una enfermedad con entidad propia.

Sin embargo, el nuevo diagnóstico no está exento de controversia entre los expertos, pues no abundan los estudios sobre este tipo de adicción. Con el fin de cerrar esta brecha, investigadores dirigidos por Sarah Coyne, de la Universidad Brigham Young, en Estados Unidos, han acompañado a 385 adolescentes en su transición de la adolescencia a la edad adulta.

Durante un período de seis años, los participantes, que tenían unos 15 años al comienzo del estudio y eran aficionados a los videojuegos, tuvieron que cumplimentar de manera regular cuestionarios que evaluaban su comportamiento y bienestar psicológico, entre otros aspectos.

**Más depresivos o agresivos**

Según publican los autores en Developmental Psychology, el análisis de los datos reveló que alrededor del 10 por ciento de los participantes mostraban un comportamiento patológico de juego; así, pasaban mucho tiempo jugando a los videojuegos, tenían dificultades para mantenerse alejados del ordenador y de la videoconsola y descuidaban otras áreas de la vida hasta el punto de que su salud y vida social se veían afectadas. También era más probable que mostraran signos de depresión, que fueran agresivos o tímidos y ansiosos, y que estuvieran muchas horas conectados a su teléfono inteligente. En general, los jóvenes con un comportamiento prosocial (cooperativo y altruista) reducido presentaban un mayor riesgo de desarrollar una conducta de juego problemática.

Además del 10 por ciento mencionado, cuya conducta de juego se fue deteriorando cada vez más en el curso del estudio, los investigadores identificaron otro grupo de jóvenes que manifestaban síntomas moderados de una conducta patológica. Este grupo comprendía alrededor del 18 por ciento de los participantes. Pero, en contraste con los adolescentes y jóvenes adultos más afectados, no mostraron un empeoramiento de los síntomas a lo largo del tiempo. El 72 por ciento de los adolescentes restante tenía un nivel relativamente bajo de síntomas de adicción en los seis años de recopilación de datos, apuntan los autores.

Los resultados sugieren que alrededor del 90 por ciento de los usuarios jóvenes de videojuegos los utiliza de manera no perjudicial para su salud y vida social, indica un comunicado de prensa de la universidad. Sin embargo, una minoría considerable es adicta a los videojuegos y muestra síntomas de dependencia.

Daniela Mocker

Referencia: «Pathological video game symptoms from adolescence to emerging adulthood: A 6-year longitudinal study of trajectories, predictors, and outcomes». S. M. Coney et al publicado en línea en Developmental Psychology.en mayo de 2020.

Preguntas de análisis.

1.- ¿Cuál es el titulo de la noticia?

2.- ¿De que se trata la noticia?

3.- ¿Sabias que existian estudios relacionados con la adicción a los videojuegos?

4.- En esta cuarentena, ¿Cuánto tiempo dedicas a los videojuegos?

5.- ¿Te sentiste identificado mientras leias la noticia?

Actividad N°2: Autoevaluación.

Nombre:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Curso:\_\_\_\_\_\_\_

Instrucciones:

1.- Estimado estudiante, valore, sincera y honestamente el trabajo realizado en esta cuarentena, a través de un bloc de autoevaluación y una ficha de eutoevaluación.

1. **Bloc de autoevaluación:** Se trata de una actividad en la que el estudiante evidencia los esfuerzos realizados, la valoración del trabajo conseguido (¿qué sabia?, ¿cómo lo he aprendido?, ¿qué se yo ahora?), en relación a contenidos tanto del ámbito conceptual, procedimental y actitudinal, cuáles han sido las mejores ideas, los logros conseguidos en los distintos ámbitos de conocimiento.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ¿ Qué sabia? | ¿Cómo lo he ido aprendiendo? | ¿ Qué se ahora?  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Valoraciones (lo que he logrado ): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Propuestas de mejora: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Ficha de autoevaluación de estudiantes:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Responde SÍ o NO y, si lo crees conveniente, añade un comentario | **Sí** | **No** |
| He entendido bien las pautas de las actividades en las guías de trabajo.  |  |  |
| He sido capaz de encontrar la información sin necesitar ayuda. |  |  |
| He intentado resolver las dudas por mí mismo o preguntando a un compañero, antes que consultárselas al profesor. |  |  |
| He sabido compartir la información con mis compañeros. |  |  |
| Me he esforzado en la realización de las actividades.  |  |  |
| El tiempo destinado a la realización de las actividades ha sido suficiente.  |  |  |
| Me he sentido integrado en algún grupo de trabajo virtual con mis compañeros.  |  |  |
| He sabido utilizar las herramientas tecnológicas que tengo a disposición.  |  |  |
| El profesor ha sabido coordinar el trabajo de las actividades propuestas.  |  |  |
| El profesor ha valorado mi trabajo justamente. |  |  |

Comentarios:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_