

QUE LLE FAN OS VIDEOXOGOS AO NOSO CEREBRO?

2. DATOS PERSOAIS.

Santiago Puga Pérez

Lukas Andrés Rodríguez

3. RESUMO DO PROXECTO.

O proxecto que presentamos a continuación e para demostrar o que lle pasa ao noso cerebro cando xogamos videoxogos de diferentes tipos. Inflúen no noso desenvolvemento cerebral? Como inflúen? Por que?

Son tan malos os videoxogos ou teñen algún beneficio?

4. INTRODUCCIÓN.

Os videoxogos son unha parte moi importante da nosa vida. Pasamos horas xogando a xogos de aventuras, estratexia, carreiras ou mesmo educativos. Pero, afectan os videoxogos ao noso cerebro? Melloran as nosas habilidades mentais ou poden ser prexudiciais?

Moitas persoas din que os videoxogos fan mal porque crean adicción ou distraen dos estudos. Pero outras aseguran que poden axudar a mellorar a memoria, a atención e mesmo a capacidade de resolver problemas. Entón, quen ten razón?

No noso proxecto queremos descubrir se os videoxogos teñen un impacto positivo ou negativo no noso cerebro. Investigaremos se axudan a mellorar habilidades como a rapidez mental, a toma de decisións e a coordinación. Tamén veremos se o exceso de tempo xogando pode ter efectos negativos, como dificultade para concentrarse noutras tarefas ou problemas de sono.

Será certo que os videoxogos poden facer que o noso cerebro sexa máis rápido e eficiente? Ou realmente son máis un perigo que unha vantaxe? A nosa investigación dará a resposta!

5. PROPÓSITO DO TRABALLO.

O noso traballo de investigación ten como obxectivo estudar a relación entre os videoxogos e o desenvolvemento cerebral.

A nosa investigación partirá da seguinte pregunta: Os videoxogos melloran as habilidades cognitivas ou prexudican a saúde mental e a concentración? Para comprobar isto, imos examinar dous aspectos principais:

1. **Efectos positivos:** Investigaremos se xogar a videoxogos pode mellorar certas habilidades. Imos comprobar se os xogos que requiren pensar de maneira estratéxica ou resolver rompecabezas teñen efectos beneficiosos.
2. **Efectos negativos:** Tamén queremos saber se o uso excesivo de videoxogos pode afectar a capacidade de concentración, o rendemento escolar e a calidade do sono. Veremos se hai algún vínculo entre xogar moito e non poder concentrarse nas clases ou nos estudos.

A nosa idea é analizar a información e comparar os resultados de dous grupos: un grupo de persoas que xogan moito e outro grupo que xoga pouco ou nada. Queremos ver se hai diferenzas nas súas habilidades cognitivas e no seu rendemento escolar.

6. ESTUDO DO ESTADO DA ARTE.

Estivemos investigando moito e buscando a información adecuada para o noso tema e con moito coidado porque había cousas que non entendiamos por iso tivemos que seleccionar a información máis comprensible para a nosa idade e, esa información pode estar algo sesgada.

7. HIPÓTESE.

Antes de comezar coa nosa investigación tiñamos as seguintes hipóteses:

Xogar a videoxogos que require pensamento estratéxico ou solución de problemas (como xogos de aventura ou rompecabezas) mellora a memoria, a rapidez mental e a capacidade de tomar decisións rápidas.

O consumo excesivo de videoxogos (moitas horas ao día) pode afectar negativamente a concentración e reducir o rendemento escolar. Tamén pode provocar problemas de sono e dificultar a capacidade de centrarse nas tarefas diarias.

Os videoxogos de acción e xogos de moita interacción (como os de deportes ou simuladores de vehículos) melloran a coordinación motora e a percepción espacial, o que pode ser beneficioso para certas habilidades físicas e cognitivas.

8. MATERIAL E MÉTODOS.

Os materiais empregados no noso traballo foron ordenadores e aplicacións de busca.

O noso método de traballo foi a busca de información en internet.

9. RESULTADOS.

Por que son tan atractivos os videoxogos?

Hai dúas razóns convincentes:

-Son unha intensa fonte de estimulación. As pantallas combinan luz, son e movemento, os tres elementos que activan a corteza cerebral. Tamén é un estímulo repetitivo que ofrece unha recompensa inmediata e continua, ben mediante sons gratificantes ou recompensas visuais. A eficacia desta recompensa xa estaba ben demostrada no pasado coas máquinas recreativas. Hai moitos estudos que demostran que os sons das moedas que caen excitan o circuito de recompensas. Os xogos aos que xogan os nenos están cheos deste tipo de reforzos.

- Non requiren a implicación de ningunha función executiva. Lembremos que as funcións executivas son relevantes en situacións novas. Non precisamos da intervención do cerebro executivo cando realizamos tarefas repetitivas. Ao non supoñer ningún novo reto, os videoxogos

provocan un “aplanamento” do sistema executivo. O neno adopta unha actitude pasiva e experimenta picos de pracer en función dos estímulos proxectados na pantalla.

10. CONCLUSIÓNS.

Despois de semanas manexando información teórica, investigando e compartindo ideas e pareceres, as nosas conclusións son as seguintes:

Os videoxogos basanse na resolución de problemas, e polo tanto, requiren de concentración e estimulan noso cerebro para tratar de manter a nosa atención en todo momento.

As análises de imaxes de resonancia magnética funcional do cerebro descubriron que os nenos que xogaban a videoxogos durante tres ou máis horas ao día mostraban unha maior actividade cerebral nas rexións do cerebro asociadas á atención e á memoria en comparación cos que nunca xogaran.

Pero tamén podería ser un problema para un neno que xa que se ten unha personalidade agresiva, xa que os videoxogos premian esas tendencias agresivas. De feito, dous estudos independentes descubriron que xogar a un videoxogo violento durante só 10 a 20 minutos aumentaba os pensamentos agresivos en comparación cos que xogaban a xogos non violentos.

11. BIBLIOGRAFÍA.

En este traballo hemos usado como maior fonte de investigación a búsqueda por internet de noticias e información publicada de experiencias de como afectan os videoxogos o noso cerebro, por exemplo: Wikipedia.