

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRES**  
**FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLITICAS**  
**CARRERA DE DERECHO**  
**INSTITUTO DE INVESTIGACIONES Y SEMINARIOS**



**TESIS DE GRADO**  
**“EL IMPACTO SOCIOJURIDICO Y PSICOLOGICO EN LOS NIÑOS QUE**  
**ACUDEN A LOS JUEGOS CON VIOLENCIA EN EL INTERNET”**

(Tesis para optar el grado de Licenciatura en Derecho)

**POSTULANTE** : **RUTH FERNANDEZ MENDOZA**

**TUTOR** : **Dr. MARCELO FERNANDEZ IRAOLA**

**LA PAZ- BOLIVIA**

**2009**

## **DEDICATORIA**

**A MIS PADRES QUE CON SU COMPRENSION Y PACIENCIA ME BRINDARON SU APOYO PARA PODER CONCLUIR CON MIS ESTUDIOS.  
A MIS SOBRINOS TANIA, ANDREA Y DANIEL YA QUE SON LA RAZON DEL TRABAJO DE INVESTIGACION.**

## **AGRADECIMIENTO**

**AGRADECEZCO A MIS HERMANOS YA ME BRINDARON SU APOYO.  
AGRADECEZCO A LAS INSTITUCIONES Y SOBRE TODO A MIS  
TUTORES QUE ME BRINDARON INFORMACION .**

## **RESUMEN (ABSTRACT)**

*El Internet es un medio de comunicación de masas que penetra en la mayoría de los bolivianos. No existe distinción. Sean a ricos y pobres, es considerado un fuerte medio de comunicación porque integra imágenes nuevas. Sin embargo, por poseer las características de un fácil acceso, información actualizada y sobre todo por tener la facilidad de llegar a la mayoría de la población joven se ha transformado en un arma de doble filo dada la calidad de influencia que ejerce sin considerar que, en la mayoría de los casos, son niños y jóvenes los que no tienen un adulto que los oriente en relación a los temas que allí se desarrollan.*

*Al realizar este trabajo, se ha podido ilustrar la importancia que tiene el Internet en nuestra vida y a la vez lo perjudicial que es para nosotros, con relación a los juegos cuando nos evidencian hechos con imágenes transmitidas sobre, violencias, sexo, guerras y raza. Hechos de violencias que perjudica a niños, adolescentes y adultos, ya que los valores reales, estilo de vida y la manera de vivir de cada persona, esta manejada por modelos de valores y tipos de comportamientos, algunos de estos están bastante fuera del alcance. Pero muchos de los cuales pueden ser imitados y ejercer influencia directa sobre el comportamiento de cada uno de los niños y niñas que se encuentran bajo su influencia*

**“EL IMPACTO SOCIO JURIDICO Y PSICOLOGICO EN LOS NIÑOS QUE ACUDEN A LOS JUEGOS CON VIOLENCIA EN EL INTERNET”**

**INDICE**

Portada .....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Resumen (Abstract).....	iv
Índice.....	v
<b><i>DISEÑO DE LA INVESTIGACION.....</i></b>	<b>10</b>
<b><i>ENUNCIADO DEL TITULO DEL TEMA.....</i></b>	<b>10</b>
<b><i>IDENTIFICACION DEL PROBLEMA.....</i></b>	<b>10</b>
<b><i>PROBLEMATIZACION.....</i></b>	<b>10</b>
<b><i>DELIMITACION DE LA INVESTIGACION.....</i></b>	<b>11</b>
<b><i>DELIMITACION TEMATICA.....</i></b>	<b>11</b>
<b><i>DELIMITACION TEMPORAL.....</i></b>	<b>11</b>
<b><i>DELIMITACION ESPACIAL.....</i></b>	<b>11</b>
<b><i>FUNDAMENTACION E IMPORTANCIA DE LA TESIS.....</i></b>	<b>11</b>
<b><i>OBJETIVOS DEL TEMA DE LA TESIS.....</i></b>	<b>12</b>
<b><i>Objetivo General.....</i></b>	<b>12</b>
<b><i>Objetivo Específicos.....</i></b>	<b>13</b>
<b><i>Hipótesis Del Trabajo de Investigación.....</i></b>	<b>13</b>
<b><i>Variables.....</i></b>	<b>13</b>
<b><i>Variable Independiente.....</i></b>	<b>13</b>
<b><i>Variable Dependiente.....</i></b>	<b>13</b>
<b><i>DETERMINACION DEL UNIVERSO Y MUESTRA.....</i></b>	<b>14</b>
<b><i>Determinación Del Universo de Estudio.....</i></b>	<b>14</b>
<b><i>Determinación de la Muestra.....</i></b>	<b>14</b>
<b><i>METODOS QUE FUERON UTILIZADOS EN LA INVESTIGACION Método General.....</i></b>	<b>14</b>

Método Inductivo .....	14
<b>METODOS ESPECIFICOS .....</b>	<b>15</b>
Método Comparativo .....	15
Método de la Observación.....	15
Método Analítico Y Sintético .....	15
<b>TECNICAS QUE FUERON UTILIZADOS EN LA INVESTIGACION .....</b>	<b>16</b>
Técnicas de la Encuesta.....	16
Técnicas de la Entrevista .....	16
Técnica Bibliografía .....	16
<b>DESARROLLO DEL DISEÑO DE PRUEBA DE LA TESIS</b>	
<b>INTRODUCCION.....</b>	<b>17</b>
<b>CAPITULO I .....</b>	<b>18</b>
<b>EVOLUCION HISTORICA DEL INTERNET Y LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS.....</b>	<b>18</b>
1.    1 Antecedentes Históricos del Internet.....	18
1.1.1 Historia y Origen del Internet.....	18
1.1.2 El Ican .....	26
1.1.3 El Isoc ( Internet society) .....	27
1.2    El Internet en Bolivia .....	28
1.3 Origenes Del videojuego .....	36
1.3.1 Videoconsolas portátiles .....	37
1.4 Antecedentes del juego en red .....	42
1.4.1 Modalidades de Juego .....	43
<b>CAPITULO II .....</b>	<b>45</b>
<b>ASPECTOS TEORICOS CONCEPTUALES.....</b>	<b>45</b>
2.1 Internet.....	45
2.1.1 Red.....	46
2.1.2 La Conexión .....	46
2.1.3 Alternativas de acceso .....	47
2.1.4 World Wide Web .....	48
2.2    FUNCIONAMIENTO DEL PROVEEDOR DE SERVICIOS DE INTERNET .....	49
2.2.1 El proveedor de servicios .....	50
2.3 Servicio de Valor Agregado .....	50

2.4 Sociedad .....	51
2.4.1 Sociedad e Información .....	51
2.4.2 Sociedad y Cultura .....	52
2.5 Violencia .....	53
2.5.1 Clases de Violencia .....	55
2.6 Efectos de los Medios de Comunicación.....	58
2.6.1 La Violencia en los Medios de Comunicación .....	58
2.7 Menor de Edad o Niño en etapa de crecimiento.....	61
2.7.1 Derecho del Menor .....	62
2.7.2 Personalidad en el Niño.....	62
2.8 PROBLEMAS QUE PRESENTA EL MENOR DE EDAD .....	69
2.8.1 Adicción .....	69
2.8 Agresividad.....	75
2.9.1 Teoría de la Catarsis.....	75
2.9.2 La Agresividad en los Niños.....	76
2.9.3 La teoría de Aprendizaje Social Hipotetiza.....	76
2.10 Las Imágenes .....	77
2.10.1 El Peligroso Lenguaje de la Imagen.....	77
2.11 El Internet y los Niños.....	79
2.12 Problemática de los contenidos .....	80
2.12.1 Los Juegos y Niños.....	81
2.1.3 Efectos en los Niños.....	91
2.13.1 Estudios sobre la Violencia en los Juegos del Internet.....	92
2.13.2 Casos reales del Efecto Negativo de los Juegos en Internet.....	93
2.14 Ventajas y Desventajas de Internet.....	94
2.14.1 Ventajas.....	94
2.14.2 Desventajas.....	94
<b>CAPITULO III .....</b>	<b>97</b>
<b>MARCO JURIDICO .....</b>	<b>97</b>
3.1 Legislación Boliviana .....	97
3.1.1 Antigua Constitución Política del Estado.....	98
3.1.2 Nueva Constitución Política del Estado.....	98
3.1.3 Código Niño, niña y adolescente. ....	98
3.1.4. Ley de Municipalidades .....	99
3.1.5 Ley de Telecomunicaciones .....	102
3.2 Los proveedores de Servicios de Internet .....	104
3.2.1 Establecimientos del proveedor de servicios de internet.....	105
3.1 Legislación Internacional .....	106

3.3.1	Declaración de Ginebra.....	106
3.3.2	Derechos Humanos.....	107
3.3.3	Convención sobre los Derechos del Niño.....	107
3.3.4	Pacto San José de Costa Rica .....	108
3.3.5	Declaración de las Naciones Unidas .....	109
3.3.6	Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos.....	109
3.4	Legislación comparada .....	110
3.4.1	PERU.....	110
3.4.2	BRASIL .....	111
3.4.3	PARAGUAY .....	111
3.4.4	VENEZUELA.....	112
3.4.5	CUBA .....	113
3.4.6	ECUADOR .....	114
3.4.7	URUGUAY .....	115
3.5	Código del menor.....	130
3.5.1	Código de los Niños y Adolescentes/ PERÚ.....	130
3.5.2	Venezuela .....	131
3.5.3	Ecuador .....	136
3.5.4	Uruguay.....	138
3.5.5	España.....	140
<b><i>CAPÍTULO IV.....</i></b>		<b>143</b>
<b><i>RELACIÓN MARCO TEÓRICO-MARCO PRÁCTICO.....</i></b>		<b>143</b>
4.1.	Esquema de relación Marco Teórico- Marco Práctico .....	143
4.1.1.	Descripción del Esquema .....	143
4.2.	Esquema .....	144
4.3	Aspectos metodológicos de la investigación.....	147
4.3.1	Metodología de investigación .....	147
4.4	Calculo de Tamaño de la Muestra .....	147
4.5	Fuentes y Técnicas de Recolección de Información .....	152
4.5.1.	Fuentes Primarias .....	152
4.5.2.	Fuentes Secundarias.....	153
4.6.	Determinación del Universo de Estudio.....	153
4.8	Resultados de niños encuestados .....	159
4.8.1	Resultados de niños encuestados de 7 a 12 años .....	164
4.9	Encuesta a Profesores .....	168
4.10	Conclusiones Sobre la Base de las Encuestas .....	172
4.10.1	Conclusiones Sobre las Encuestas .....	172

4.11 Relación entre Objetivos, Instrumentos de Investigación y Verificación de la Hipótesis.....	179
<b><i>CAPÍTULO V.....</i></b>	<b><i>181</i></b>
<b><i>CONCLUSIONES Y COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS .....</i></b>	<b><i>181</i></b>
5.1. Conclusiones Sobre la Base de la Investigación .....	181
5.1.1 Hipótesis .....	183
5.3 Recomendaciones .....	185
5.4 Propuesta.....	186
Bibliografía	
Anexos	

# **DISEÑO DE LA INVESTIGACION ENUNCIADO DEL TITULO DEL TEMA**

**“El impacto socio jurídico y psicológico en los niños que acuden a los juegos con violencia en el Internet”**

## **IDENTIFICACION DEL PROBLEMA**

Actualmente se observa que de acuerdo con el avance tecnológico en las comunicaciones (Internet, Wi Fi, ADSL y otros servicios), del área urbana de la ciudad de La Paz, tiene acceso a información de toda naturaleza, sin embargo toda la información a la cual puede acceder no es deseable desde un punto de vista emocional. Tal es el caso de la violencia expuesta en los diferentes juegos, que se puede encontrar en INTERNET, ocasionando conductas agresivas, adictivas y de aislamiento de la realidad en los niños. Lo que traería posteriormente un impacto negativo para la sociedad en su conjunto. Debido a que los niños al ser tan vulnerables y fáciles de influenciar traerían consecuencias trágicas como: asaltos, muertes, suicidios, etc.

Y es que no existen una ordenanza municipal que regule el uso y control de los sitios web a menores de edad siendo que en la legislación Boliviana tiene como base fundamental el de proteger el recurso humano, dando prioridad a la niñez y adolescencia que son el futuro de Bolivia.

## **PROBLEMATIZACION**

¿De que manera los juegos violentos de Internet influyen a una conducta agresiva?

¿Existe la probabilidad de que la conducta de los menores este siendo modificada por el uso excesivo de los juegos que muestran violencia por el Internet?

¿Existe la posibilidad que niños, que utilizan los juegos violentos cometan delitos?

¿Existiría la probabilidad de que la creciente violencia de las nuevas generaciones esté vinculada con la difusión de juegos violentos por Internet?

¿Existe la posibilidad de que el niño que vive en un entorno violento genere violencia en su entorno social?

## **DELIMITACION DE LA INVESTIGACION**

### **DELIMITACION TEMATICA**

El tema de investigación es la violencia mostrada por los juegos en red, que afectan la conducta de los niños, tomando en cuenta, los aspectos psicológicos y su entorno social.

### **DELIMITACION TEMPORAL**

La investigación tuvo como referencia la información de carácter retrospectivo, desde el periodo de los años 60 a la actualidad.

### **DELIMITACION ESPACIAL**

La presente investigación se realizo tomando en cuenta, el ámbito geográfico de Bolivia, específicamente el área urbana y rural del departamento de La Paz.

## **FUNDAMENTACION E IMPORTANCIA DE LA TESIS**

La creciente violencia que existe en nuestro país, especialmente en el área urbana de la ciudad de La Paz, hace necesario investigar la fuente de este mal, que bien esta ligado al comportamiento agresivo.

Una de las mayores influencias actualmente es el Internet, el cual con los juegos violentos, hace que la niñez y la juventud estén más propensas a cometer delitos y así herir a la familia y a su entorno social. Gran parte del contenido de los juegos comprende actos de violencia. La relación que existe entre los contenidos agresivos y la violencia existente en la sociedad. De tal manera que existen sujetos especialmente vulnerables al contenido violento de los juegos, que cuentan con un cierto antecedente de agresividad, con una cierta predisposición a la violencia en su comportamiento y a los cuales se le reforzaría la creencia de que la agresión es un método apropiado para solucionar los problemas, con más razón si estos sujetos son niños que están en etapa de crecimiento y desarrollo.

Como se pudo verificar, registrar, que se produce, una disminución en las reacciones emocionales del receptor (niños), después de un cierto tiempo de jugar. Se trata de un proceso de carácter creciente de insensibilización ante la violencia emitida por los juegos que muestran violencia. Lo que sucede es que el ambiente en el cual se encuentran los niños al jugar en red propicia a que la violencia se perciba como un entretenimiento.

Dentro del ámbito del juego, la violencia es percibida como natural. El tema en cuestión sobre violencia en los juegos pasó, a ser de suma preocupación si se tiene en cuenta tres cosas: que los principales usuarios de estos juegos son niños y que los juegos de contenido violento son los más populares y demandados y que son de fácil de acceso y a la vez económicos

## **OBJETIVOS DEL TEMA DE LA TESIS**

### **Objetivo General**

Investigar el impacto social, jurídico y psicológico que causan los juegos violentos de Internet en los niños.

### **Objetivo Específicos**

1. Determinar las causas de violencia que el niño muestra en la actualidad.
2. Proponer mecanismos de protección y control a sitios Web de contenido violento.
3. Investigar los casos verídicos de niños influenciados por los juegos violentos de Internet.
4. Demostrar que los juegos violentos de Internet influyen en una conducta agresiva del niño hacia su entorno social.

### **Hipótesis Del Trabajo de Investigación**

“La violencia que se emite por los juegos en red induce a los menores de edad a dañar y a dañarse, por lo tanto existe la necesidad de una ordenanza municipal por parte del Gobierno municipal de La Paz que reglamente y controle los sitios web para prevenir y proteger la integridad físico, emocional de los niños.”

### **Variables**

#### **Variable Independiente**

La violencia que se emite por los juegos en red induce a los menores de edad a dañar y a dañarse.

#### **Variable Dependiente**

Por lo tanto existe la necesidad de una ordenanza municipal por parte del Gobierno municipal de La Paz que reglamente y controle los sitios web, para prevenir y proteger la integridad físico, emocional de los niños.

## **DETERMINACION DEL UNIVERSO Y MUESTRA.**

### **Determinación Del Universo de Estudio**

Considerando que el objeto del presente trabajo es, investigar cual es el impacto social, jurídico y psicológico que causa en los niños, los juegos violentos de Internet, se hace necesario recopilar información tomando como punto de vista a la ciudad de La Paz que cuenta con un total 2.349.885 habitantes de los cuales podemos señalar que existen 732.661 niños que están entre las edades de 0 a 12 años.

### **Determinación de la Muestra**

Para poder determinar la muestra se harán cuestionarios especiales diferentes; a 80 padres de familia de primaria, 10 profesores del nivel primario y un total de 57 niños, de los cuales 20 están comprendidos entre 10 y 11 años de un colegio y 37 niños escogidos al azar de entre 7 a 12 años, siendo estas las edades en la que los niños buscan modelos de conducta.

## **METODOS QUE FUERON UTILIZADOS EN LA INVESTIGACION**

### **Método General**

#### **Método Inductivo**

Este método lo usamos para realizar la investigación de campo, la inducción es el método de obtención de conocimientos que conduce de lo particular a lo general de los hechos a las causas y al descubrimiento de leyes."Es decir, para determinar cuáles son las causas de la violencia Bolivia, observamos sistemáticamente los hechos, realizamos encuestas a personas que tienen que ver con este fenómeno, para luego ordenar, sistematizar la información recogida e inferir conclusiones a partir de dichas observaciones.

## **MÉTODOS ESPECÍFICOS**

### **Método Comparativo**

Este método nos permitió comparar con otras legislaciones para saber analizar sus diferencias y similitudes. Llegando a unas conclusiones para explicar las causas.

### **Método de la Observación**

El siguiente método lo utilizamos para una adecuada percepción deliberada de ciertos fenómenos jurídicos reales por medio de una información teórica, el mismo nos ayudo a comprobar y proyectar las conjeturas y describir las conclusiones verificando la hipótesis.

### **Método Analítico Y Sintético**

Para revisar las fuentes documentales respecto al fenómeno de la violencia, hicimos uso también del método analítico y del sintético. "El análisis es la separación material o mental del objeto de investigación en sus partes integrantes con el propósito de descubrir los elementos esenciales que lo conforman mientras que la síntesis consiste en la integración material o mental de los elementos o nexos esenciales de los objetos, con el objetivo de fijar las cualidades y rasgos principales inherentes al objeto. El análisis y la síntesis aunque son diferentes, no actúan separadamente. Ellos constituyen una unidad concebida como método analítico-sintético del conocimiento científico."<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> RODRIGUEZ, Francisco.1984,"Introducción a la Metodología de las Investigaciones Sociales". La Habana. Editora Política. Pág. 29-30.

## **TECNICAS QUE FUERON UTILIZADOS EN LA INVESTIGACION**

### **Técnicas de la Encuesta.**

Esta técnica se utilizo para conocer la opinión de padres de familia de niños menores de edad, se realizo mediante, encuestas a las mismas para tener información de cuanto saben del tema a investigar. De la misma manera a autoridades competentes para saber como orientan y protegen a los niños, de manera análoga el cuestionario, constituye un medio de recopilación de información mediante preguntas, a las que debe responder el interrogado. Su particularidad radica en que el investigador y el o los interrogados se encuentran personalmente."<sup>2</sup>

### **Técnicas de la Entrevista**

Para alcanzar los objetivos específicos, hicimos uso de la técnica del estudio de casos, el cual se complementará con la entrevista, como técnica de recolección de información. "El estudio de casos" es empleado por los científicos sociales para dar una descripción completa y detallada de algunos fenómenos, sin limitar la recolección de los datos al interrogatorio o a la entrevista de los sujetos."<sup>3</sup>.La misma se realizo a entendidos en la materia.

### **Técnica Bibliografía**

La presente técnica ayudo a registrar la información documental obtenida mediante diferentes fichas bibliografías como ser: resumen, comentario y hemerográfica que sirvieron para una mejor comprensión y revisión de los libros, que nos fueron útiles para sustentar el trabajo de investigación. De la misma manera se consulto diferentes sitios web especializados para obtener información actualizada. Que se las mencionara al final de la investigación.

---

<sup>2</sup> Idem , Pág.120.

<sup>3</sup>COHEN, Bruc.1985 "Introducción a la Sociología. México. Edit. Mc. Graw Hill. pag.11

## INTRODUCCION

El presente trabajo se enfoca a la reflexión, a padres de familia, acerca de la influencia de violencia mostrada en los juegos en red por medio de Internet, en las nuevas generaciones. Señalamos como hasta no hace muchos años el juego del niño no se encontraba tan atravesado por la tecnología como en la actualidad. Los videojuegos e Internet proveen a las nuevas generaciones de experiencias que ocasionan distintos tipos de consecuencias.

Este trabajo con lleva a un recorrido por los videojuegos y sus experiencias socializantes, su relación con el aprendizaje en contraposición a la formación escolar tradicional y los cambios cognoscitivos que se observan. Destacamos como Internet colabora en estas nuevas experiencias, siendo un proveedor de información inigualable en cuanto a cantidad y discutible en cuanto a pertinencia. Nos detenemos en las dinámicas sociales y familiares actuales con relación a los videojuegos y sus consecuencias.

Culminamos con algunas reflexiones en torno a la violencia en los juegos y sus posibles interpretaciones, para ver los cambios en la conducta de los niños.

# CAPITULO I

## EVOLUCION HISTORICA DEL INTERNET Y LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Aunque internet parezca un invento de los años noventa, realmente su historia y evolución se inicia en los años sesenta. En el presente capítulo se observará como fue evolucionando el Internet hasta llegar a la actualidad. Los cambios por los que paso y de la misma manera el surgimiento de los video juegos el constante avance que tuvo con el pasar de los años, el recibimiento que tuvo y los cambios del mismo.

### 1. 1 Antecedentes Históricos del Internet

#### 1.1.1 Historia y Origen del Internet

##### 1.1.1.1 Los años 60: orígenes de internet.

Los orígenes de internet los podemos encontrar en plena Guerra Fría, con el comienzo de la denominada “carrera espacial”. En 1957, la Unión Soviética lanza el satélite artificial *Sputnik*. Como respuesta, el ministerio de Defensa de los Estados Unidos crea en 1958 ARPA (*Advanced Research Project Agency* o Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada), con el objeto de poner en órbita el primer satélite americano. ARPA consigue su objetivo en tan solo 18 meses. Proteger los nodos de comunicación de la nación se consideraba una de las máximas prioridades. ARPA centra sus investigaciones en las comunicaciones y más concretamente en las redes de ordenadores.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> DELGADO, Kloos Carlos y Carlos García Rubio. (2002), “Colección derechos de las Telecomunicaciones, Régimen Jurídico de Internet”. Ed. La Ley,

En octubre de 1962 ARPA nombra a J. C. R.LICKLIDER director del denominado IPTO (*Information Processing Techniques Office* u Oficina para las Técnicas de Procesamiento de la Información). Como tal, era el principal responsable del programa de investigaciones encaminadas a incrementar y mejorar el uso de los ordenadores para fines militares.

En 1965, Baran Paul, un científico de RAND Corporation, lanza su teoría de que una red descentralizada con múltiples caminos alternativos entre dos puntos cualquiera, podría mantener abierta la comunicación aún cuando varios de sus nodos fueran destruidos en un ataque nuclear. Para conseguirlo los mensajes tendrían que fragmentarse en bloques que serían transmitidos de forma separada e independiente. Cada bloque podría seguir caminos distintos, de manera que por lo menos una parte de ellos llegaría a su destino. Al mismo tiempo, KLEINROCK convence a Lawrence G. ROBERTS, del MIT, de la factibilidad de las comunicaciones vía paquetes en lugar de circuitos. En 1965 conectan un ordenador TX-2 en Massachusetts con otro AN/FSQ 32 en California a través de una línea telefónica de 1.200 bits/s, creando así la primera (aunque reducida red de ordenadores de gran cobertura).<sup>5</sup>

En 1966 ROBERTS se traslada a ARPA a trabajar bajo la dirección de Licklider. Allí desarrolla el concepto de red de ordenadores y confecciona su plan para ARPANET. ROBERTS junto con un equipo *Network Analysis* se encarga del diseño y optimización de la topología de red y los aspectos económicos, y KLEINROCK junto con un equipo de UCLA (Universidad de California en Los Ángeles) del sistema de medidas de la red.

---

<sup>5</sup> Idem

En septiembre de 1969 BBN instala el primer IMP en UCLA, en reconocimiento a la aportación de KLEINROCK (entonces profesor de esa universidad), al desarrollo de la teoría de la conmutación de paquetes. En el desarrollo de este nodo trabajan también Vinton CERF, Steve CROCKER y Jon POSTEL.

Nace así ARPANET, con un solo ordenador conectado, ILLIAC IV, el ordenador más grande del mundo en ese momento. El siguiente fue el diagrama de la primera ARPANET.

En noviembre de 1969 se conecta UCSB, con un ordenador IBM, y en diciembre Utah, con un digital, formando la siguiente red de cuatro nodos. Se trata del primer embrión de internet.<sup>6</sup>

#### **1.1.1.2 Los años 70: Los primeros experimentos**

En 1970 comienza el proceso de expansión de ARPANET, a razón de un nuevo nodo cada mes. En diciembre de 1970, S. CROCKER del Network Working Group (NWG), acabó el *protocolo* host a host inicial para ARPANET, llamado NCP (*Network Control Protocol* o Protocolo de Control de Red).

En 1971 ARPANET esta formada ya por 15 nodos (con un total de 23 ordenadores): UCLA, SRI, UCSB, Universidad de Utah, BBN, MIT, RAND, SDC, Harvard, Lincoln Lab, Stanford. UIU(C), WRU, CMU y NASA/Ames.

En 1973 ARPANET se hace internacional, conectándose mediante una red vía satélite, SATNET, a dos naciones: Noruega y Reino Unido. En septiembre de ese año, conjuntamente con KAHN presenta el protocolo denominado TCP (Transmission Control Protocol).

---

<sup>6</sup> Idem Pág. 87-91

En 1974 la parte de ARPANET que da servicios a las universidades se denomina NSF (*National Science Foundation* o Fundación Nacional de Ciencias) y enlaza a 120 universidades.

En 1975 la tecnología de conmutación de paquetes llega al gobierno. El Ministerio de Energía americano crea su propia red sobre líneas dedicadas. La NASA planifica también su propia entrada a la red y todas estas redes se interconectan a través del protocolo TCP, manteniendo sin embargo internamente sus propios protocolos. La gestión de la operación de esta colección de redes se deja en manos de DCA (actual DISA). El mismo año se crea la primera lista de correo y la primera recopilación de una jerga propia de uso en el correo electrónico. En 1976 La Reina Isabel II de Inglaterra manda su primer mensaje de correo electrónico. En el terreno tecnológico, los laboratorios Bell desarrollan su propio protocolo UUCP (*Unis-Unix Copy*) para conectar ordenadores mediante el sistema telefónico.

En 1977 una empresa llamada Tymnet comienza el desarrollo de un nuevo protocolo de conmutación de paquetes, el que sería X.25, base de muchas redes públicas de conmutación de paquetes en los años 80.

En 1978 se comienza a trabajar en la división del protocolo de comunicación es que utiliza ARPANET. TCP, en dos denominados IP y TCP. Estos nuevos protocolos no se implantarían hasta 1983. Este mismo año aparecen los primeros ordenadores pequeños con potencia suficiente como para comunicarse vía modem a través del sistema telefónico. Esto inicia la explosión de internet.

En 1979 DARPA crea el *Internet Configuration Control Board* (ICCB) para la gestión del desarrollo de internet.<sup>7</sup>

### **1.1.1.3 Años 80: los nombres se hacen necesarios.**

Durante los años 80 la tónica es el nacimiento de nuevas redes de ordenadores que se interconectan a ARPANET, aumentando de forma geométrica, año a año, el tamaño de la red. Esto crea unos problemas que llevan en esta década a implantar soluciones como los protocolos TCP/IP o el DNS, que son la base del internet actual.

En el año 1981 se crean dos nuevas redes en Estados Unidos: CSNET y BITNET. CSNET (*Computer Science Network* Red de Informática) conecta a más de 200 ordenadores de diversas universidades estadounidenses con el objeto de prestar servicios de red (especialmente de correo electrónico) a los científicos que carecían de acceso a ARPANET. BITNET (*Because It's Time Network*) es una red que conecta ordenadores IBM en las universidades de Nueva York y Yale, a las que se sumaron posteriormente otras universidades y que también provee principalmente servicio de correo electrónico de transferencia de ficheros.

En el año 1982 se crea en Europa otra red. EUnet (*European UNIX Network* o Red Europea de sistemas UNIX), que conecta en principio cuatro países (Holanda, Dinamarca, Suecia y Reino Unido) y proporciona correo electrónico y grupos de noticias a universidades y centros de investigación de estos países.

---

<sup>7</sup> Idem, Pag. 91-94

En número de ordenadores conectados a la red pasa de los 1.000 en 1984 a 2.000 en 1985, 6.000 en 1986, 10.000 en 1987, 60.000 en 1988, 80.000 en enero de 1989, 130.000 en Julio y 160.000 en noviembre de ese mismo año.

Ante la proliferación y heterogeneidad de redes conectadas a ARPANET, se hace necesario modernizar los protocolos de comunicaciones. El 1 de enero de 1983 ARPANET deja de utilizar el protocolo de NCP y pasa a usar los protocolos TCP/IP, y por ende de Internet, se debe a que ese mismo año el sistema BERKELEY UNIX (4.2 BSD), el más usado en universidades y centros de investigación, incluye una implementación de software de red TCP/IP.

Con la adopción de TCP/IP en 1983 se empieza a utilizar el término internet o Interred para referirse a esta aglutinación de redes heterogéneas que tiene un origen en ARPANET. Conectadas entre si utilizando los protocolos TCP/IP. En 1984 William GIBSON, acuña en su novela *Neuromancer* otro término que se ha hecho muy popular en nuestros días "ciberespacio".

En 1986 se crea la NSFNET (red de la NSF, *National Sciencia Foundation* o Fundación Nacional de Ciencias de USA), una red que conecta a Internet cinco centros de supercomputación de Estados Unidos para dejarlos disponibles a la comunidad científica. Las líneas de comunicaciones de NSFNET son en principio de 56 Kbit/s. Esta red se convertiría con el paso de los años en el núcleo central de alta velocidad o *backbone de internet*. La velocidad de sus líneas crece en 1988.<sup>8</sup>

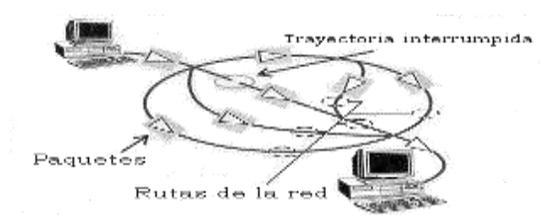
A este núcleo central de alta velocidad de Internet, NSFNET, se conectan en 1988 Canadá, Dinamarca, Finlandia, Francia, Islandia, Noruega y Suecia. En

---

<sup>8</sup> Idem Pag.95-97

1989 hacen Australia, Alemania, Israel Japón, Méjico, Holanda, Nueva Zelanda y el Reino Unido y en 1990 Argentina, Austria, Bélgica, Brasil, Corea del Sur, Chile, Grecia, India Irlanda, Suiza, España y también en 1995 Bolivia.

**Figura No. 1**  
**Redes conectadas**



Fuente: <http://www.pbs.org/tesla/res/res-artshtm/.historia> de Internet.

#### **1.1.1.4 LOS AÑOS 90: Aparece World, Wide, web e internet.**

En 1990 ARPANET, el origen de internet, se cierra formalmente. En 20 años la red ha crecido de 4 a 600.000 ordenadores en 5.000 redes separadas a lo largo de más de 100 países. Pero casi al mismo tiempo, en 1989 en el CERN (Suiza), Tim BERNERS- LEE concibe el uso de hipertexto a través de máquinas conectadas a Internet, dando nacimiento al World, Wide, Web y dando paso a una nueva era en la historia de Internet.

El concepto de hipertexto se remonta en realidad al año 1945 en que Vanevar BUSH describe un dispositivo foto-electro-mecánico llamado *Memex* (de *memory* extensión), que podía hacer y seguir enlaces en documentos en microfichas. El término hipertexto propiamente dicho fue acuñado por Ted NELSON en 1965. Entonces los documentos enlazados se encontraban en el disco duro local. La novedad del sistema de BERNERS-LEE residía en que los

documentos se podían encontrar en distintos ordenadores conectados a través de internet.

BERNERS-LEE diseñó un lenguaje, HTML (*hypertext markup language*, lenguaje de marcado de hipertexto), para la definición de las páginas incluían enlaces a otras y definió un protocolo HTTP (*hypertext transfer protocol*, protocolo de transferencia hipertexto) para la transmisión de estas páginas.

Fue Marc ANDREESSEN, entonces estudiante del NCSA, el que introdujo en 1993 la posibilidad de incluir imágenes en las páginas web cuando construyó su navegador que llamo Mosaic. ANDREESSEN fue fichado por Jim CLARK en 1994, para fundar una nueva empresa que iba a basar su negocio precisamente en los navegadores y servidores Web. Nos referimos a *Netscape*, que durante muchos años proveía el navegador más utilizado. Microsoft entro en la carrera de los navegadores más tarde, en 1995, pero poco a poco fue ganando cuota de mercado con su navegador *Internet Explorer a Netscape Navigator*.

Los navegadores poco a poco fueron ampliando sus capacidades de forma que eran capaces de entender más y más protocolos y formatos de representación: VRML( *Virtual Reality Modeling Language*, o Lenguaje de Modelado de Realidad virtual), para la representación de modelos tridimensionales; Java, para representación de comportamientos por medio de *applets*, pequeñas o no tan pequeñas aplicaciones que se interpretaban en el navegador; Real Video, para la presentación de video en tiempo real son algunos de los formatos que fueron extendiendo las capacidades de los navegadores.<sup>9</sup>

Es que de esta manera el internet se convirtió con todos sus cambios, avances en un medio de uso necesario para todo el mundo, tanto que este llega a ser indispensable.

---

<sup>9</sup> Idem, pág. 97-98

Con todos los avances también se llegó a desarrollar en la actualidad la ICANN e ISOC junto con W3C representan las instituciones internacionales encargadas de encauzar el fenómeno internet, de conducirlo hacia los objetivos el aumento de bienestar de la sociedad.

La ICANN para estructurar su funcionalidad y gestionarla de manera eficaz y efectiva, y la ISOC para asesorar, aleccionar, orientar, guiar el desarrollo de las aplicaciones y su uso al servicio de la sociedad.

### **1.1.2 El Icann**

La Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN), es la entidad de coordinación técnica de internet. El ICANN se constituyó en 1998 mediante una amplia coalición de entes y agentes de todo el mundo, involucrados en el desarrollo y uso de internet.

El ICANN es una corporación privada sin ánimo de lucro de ámbito mundial dedicada a procurar y preservar la correcta y permanente operabilidad de internet, a impulsar la competencia en la red, a promocionar su uso y a promover políticas consensuales con todos los sectores para el desarrollo de internet.

La ICANN coordina también la operación del núcleo base del sistema de servidores de internet, la asignación de direcciones IP, asignación y registro de los nombres de dominio de primer nivel y gestión del sistema de nombres de dominio. ICANN comparte su sede con la IANA en California.

### 1.1.3 El Isoc ( Internet society)

ISOC fue creada en enero de 1992 por un conjunto de personalidades y organizaciones de todo el mundo conscientes de la necesidad de disponer de una asociación capaz de aportar de forma concertada el componente crítico necesario para impulsar y globalizar internet, sus tecnologías y sus aplicaciones y para facilitar su disponibilidad y uso a la escala más amplia posible.

El *internet Society* (ISOC) es la organización internacional para la cooperación y coordinación global de internet, sus tecnologías de interconexión y sus aplicaciones.

La finalidad principal del ISOC consiste en mantener y extender el desarrollo y disponibilidad de internet sus tecnologías y de sus aplicaciones asociadas.

Tiene como objetivos el de: desarrollo, mantenimiento, evolución y divulgación de internet, sus tecnologías de interconexión y sus aplicaciones, crecimiento y evolución de la arquitectura de internet, facilitar el desarrollo y la disponibilidad de internet y la asistencia tecnológica a países y regiones en desarrollo para que instalen y mejoren su infraestructura y uso de internet.

ISOC actúa a través de su consejo de administración Internacional, el BOT esta dirigido por un Presidente con la asistencia de varios directores. El Bot esta formado por 18 personalidades relevantes procedentes de cada región del mundo. La mayoría del Bot ha ejercido un papel destacado en la creación y desarrollo de los componentes y la tecnología de internet.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> ELIAS, Fuste Antoni.(2002) “Colección derechos de las telecomunicaciones. Régimen jurídico de internet”, Ed. La ley Pág. 101-115.

## 1.2 El Internet en Bolivia

El Internet en Bolivia se ha ido incrementado a partir de 1990 y va en mayor crecimiento estos los últimos años, especialmente con la aparición del comercio electrónico y la consciencia generalizada de su importancia en el camino hacia una Sociedad, más desarrollada. La red boliviana de comunicación de datos Bolnet registro el ‘punto bo’ como el código del país para el dominio de máximo nivel con esto Bolivia paso a tener su propio nombre para registrar y controlar los servicios de páginas web y correos electrónicos creados en la red.<sup>11</sup>

En 1996, Bolivia se registra en el ICANN el dominio que la identifica. Bolivia tardo en incorporarse al campo de las telecomunicaciones, en 1991 cuando telecel lanzo la telefonía móvil al mercado, el programa de las naciones unidas para el desarrollo creo un sistema de comunicación de datos que no fue comercial; mientras que BOLNET abrió las puertas a internet, en 1995 Entel posibilitó nuevos operadores de telefonía móvil e internet y fue así que las compañías telefónicas compitieron, lanzando nuevos servicios y más baratos.<sup>12</sup>

En 1997 con la capitalización de Entel, surge la aplicación de nuevos sistemas, como el ingreso de la red abierta más grande a nivel mundial (internet), las comunicaciones con fibra óptica y una banda de comunicación más ancha. Sin embargo la aplicación de sistemas fue un monopolio, empleado por ENTEL por lo cual hasta el año 1999, la cantidad de abonados al internet no sumaba el 5% de la población nacional, la apertura de locales donde se proveía servicios de internet (Cafés internet), se triplico en el año 1999 y 2000 en relación a los posteriores, debido a la apertura del mercado Boliviano en Telecomunicaciones,

---

<sup>11</sup> AJATA, Iris. (2007), “Comunicación de datos”. (forma de línea), ([http://www.Laprensa.com.bo/noticias/30-07/30\\_12\\_07nego1.php](http://www.Laprensa.com.bo/noticias/30-07/30_12_07nego1.php)).consulta (18/05/08).

<sup>12</sup>BECCARY, (2006)”Estructura bolivia”, [forma de línea], <http://www.estructurabolivia.wordpress.com/2006/06/09/internet-2/>]. Consulta [21/05/08].

a empresas como Redifol, Milliton Internacional Celular, Viva, GSM, las cuales comenzaron a operar en Bolivia con propuestas más accesibles al internet en el mercado boliviano.<sup>13</sup>

Los gerentes de grandes empresas como: Entel, Megalink y Axs.

---

<sup>13</sup>MAGNO, Carlos. (2001), “ Bases Jurídicas de la Elaboración de una Ley de comercio Electrónico y Firma”

<b>AXS</b>	<b>ENTEL</b>	<b>MEGALINK</b>
<p>La demanda de servicios de internet para hogares es cada vez mayor ARMANDO LARA, gerente de AXS Internet.</p> <p>Actualmente nos encontramos en pleno desarrollo de proyectos de ampliación en todo el país para poner nuestros servicios al alcance de todos los usuarios que lo requieran, ya sea a través de nuestros accesos alámbricos e inalámbricos, con lo que duplicaríamos nuestra cartera de clientes hasta fin de año, tanto del sector corporativo como residencial.</p> <p>Si hacemos una segmentación de nuestra cartera de clientes, podríamos decir que el más importante es el segmento corporativo —donde contamos como clientes a empresas de todos los tamaños: grandes, medianas y pequeñas de diferentes sectores, tanto del sector industrial, productivo, comercial y de servicios— y los cafés internet. No obstante, la demanda de servicios de internet para hogares es cada vez mayor a nivel</p>	<p>Entel no limitará sus esfuerzos para democratizar el acceso a internet. MARCELO PUIG, gerente de Marketing y Comercial de Entel.</p> <p>En términos de cantidad de abonados, el segmento masivo residencial es el que concentra la mayor cantidad de clientes. En términos de facturación, el más importante es el segmento corporativo y Gobierno.</p> <p>Las tarifas de internet de Entel son las más competitivas del mercado a nivel nacional. Sin embargo, en la región, Bolivia está aún muy por encima del promedio. Pero es bueno mencionar que esta brecha se está reduciendo y, en los últimos años, Bolivia ha pasado de ser un país con el más alto costo del servicio de internet a ubicarse por debajo de Ecuador y Paraguay. Sin embargo, Entel no limitará sus esfuerzos en los años que vienen a democratizar más ampliamente su oferta de acceso a internet.</p> <p>En los tres últimos años, el crecimiento</p>	<p>MegaLink ofrece calidad y brinda servicios totalmente personalizados JAVIER GÁLVEZ FUNES, ejecutivo de MegaLink.</p> <p>“MegaLink provee sus servicios desde 1994. Desde ese año al actual la empresa sí tuvo un crecimiento significativo, pero no con la rapidez deseada. Todo el crecimiento se refleja en el primer lugar que ocupa con relación a otras empresas nacionales que proporcionan servicios similares.</p> <p>Javier Gálvez Funes, ejecutivo de MegaLink, sostiene que la penetración del internet en Bolivia es muy lenta, y se debe principalmente al segmento internacional que es costoso. “Internet está creciendo cada vez más, hay tantas empresas brindando el mismo servicio, pero al mismo tiempo la demanda sigue creciendo, y no se la puede atender porque nuestro mercado es muy difícil”.</p> <p>Los mercados más interesantes para</p>

<p>nacional.</p> <p>El servicio de internet de Bolivia gracias a la conexión directa con las redes de internet del mundo en Estados Unidos. Adicionalmente, garantizamos el acceso irrestricto a todos los servicios y contenidos de internet,</p> <p>Senala el gerente de AXS Internet, Armando Lara, que de acuerdo a estudios especializados recientes, la penetración de internet en América Latina es todavía baja. “En Bolivia es 6,2% de la población (urbana y rural) tiene acceso a internet a nivel nacional y 15% a nivel urbano, lo cual supone que se trata de un mercado con mucho potencial”.</p>	<p>de clientes de Entel está entre un 10% y un 19%. A la fecha, la compañía cuenta con una base de aproximadamente 22.000 abonados, el 38% del mercado nacional. Desde que emprendimos el proceso de nacionalización, hemos reforzado los esfuerzos para democratizar el acceso a internet. De hecho, la empresa está emprendiendo toda una serie de acciones”.</p> <p>Entel se propone impulsar la democratización del acceso a la internet de banda ancha mediante soluciones novedosas tanto a nivel tecnológico como a nivel de modelos de negocio</p> <p>Hoy en día, los precios de las computadoras son muchísimo más accesibles que hace 10 años, gracias al software libre, como Linux que permiten acceder al conocimiento de la informática, no sólo para autoformarse, sino para compartir ese conocimiento.</p> <p>“La nueva gerencia de Entel cree en esos nuevos modelos de compartir el conocimiento, por eso apoya las</p>	<p>MegaLink son: grandes empresas y oficinas. Los cafés internet y usuarios domésticos, por lo general, los atienden otras empresas.</p> <p>Nuestros precios están dentro de los parámetros de otros proveedores. No podemos comparar un mercado extranjero con el local. En nuestro país se busca precio y no así calidad, y nosotros ofrecemos sólo lo último.</p> <p>MegaLink, a diferencia de otras empresas, brinda servicios totalmente personalizados, asesorando y guiando al cliente en todas sus necesidades, desde las más básicas, como comunicación vía e-mail libre de SPAM, hasta la obtención de una identidad propia a través de nuestro dominio en internet, como también en la creación de páginas web totalmente personalizadas y al gusto del cliente”.</p> <p><b>Dos modalidades del servicio</b></p> <p><b>Dial</b> <span style="float: right;"><b>Up</b></span>  Conexión a demanda, mediante un software de discado telefónico (Dialer). Velocidad máxima de conexión 56 Kbps. No se puede realizar ni recibir</p>
--	--	---

	<p>iniciativas de software libre como la distribución Linux boliviana Bolivia OS, y tiene previstas inversiones agresivas en el rubro de los servicios de acceso a internet de banda ancha. No sólo es nuestro compromiso, sino nuestro deber apoyar a la generación en Bolivia de una verdadera y propia sociedad del conocimiento”.</p> <p>Marcelo Puig, gerente de Marketing y Comercial de la Empresa Nacional de Telecomunicaciones (Entel), coincide con Lara y afirma que la penetración de internet en Bolivia es una de las más bajas de la región. “Esto se debe a varios factores, una falta de políticas públicas ambiciosas de penetración de la educación digital, del fomento de la adquisición de computadoras para familias de bajos recursos, por ejemplo”.</p>	<p>llamadas telefónicas mientras el cliente está conectado a internet. Las tarifas mensuales por el servicio no incluyen el costo de la llamada telefónica.</p> <p><b>ADSL</b>  Acceso a internet de alta velocidad (banda ancha). Conexión asimétrica a internet (la velocidad de recepción es superior a la velocidad de transmisión). No consume pulsos telefónicos. No ocupa la línea telefónica, se puede hablar y navegar al mismo tiempo. Ancho de banda desde 128 a 2048 Kbps.</p>
--	---	--

Datos del Viceministerio de Ciencia y Tecnología, dependiente del Ministerio de Planificación del Desarrollo, dan cuenta que entre el 2005 y el 2007 el número de usuarios de internet en el país se ha multiplicado por ocho. De 71.847 usuarios que habían el 2005, su número creció hasta alcanzar los 580.000 a fines del 2007. La cifra incluye a usuarios residenciales y a usuarios de la red en distintas locaciones, como su lugar de trabajo y cibercafés (área urbana y rural).

En los últimos años, los operadores ampliaron y modernizaron sus servicios, destacándose aquellos ubicados en las ciudades del eje (La Paz, El Alto, Cochabamba y Santa Cruz de la Sierra).<sup>14</sup>

## **Figura No 2**

### **Avance tecnológico en Bolivia**

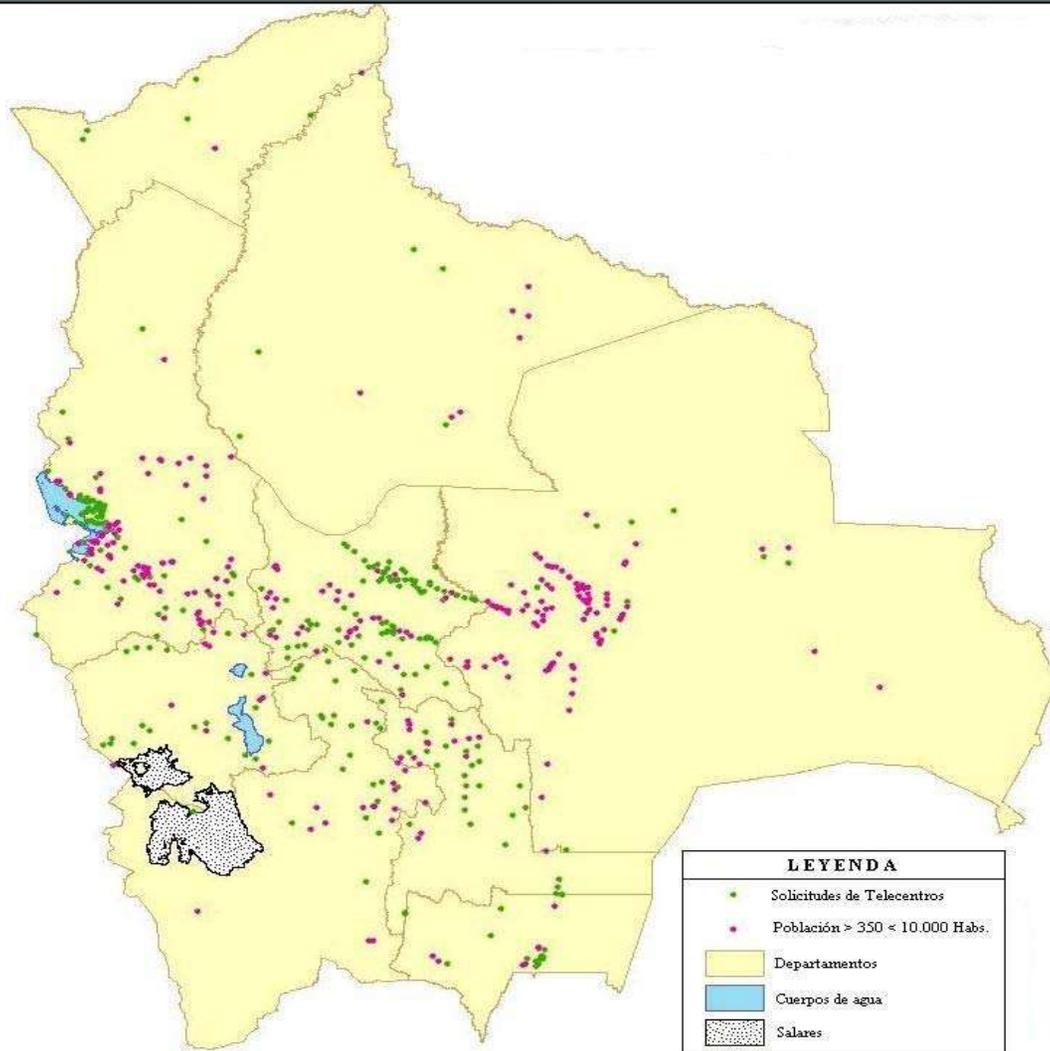


Fuente: Programa nacional de telecomunicaciones

---

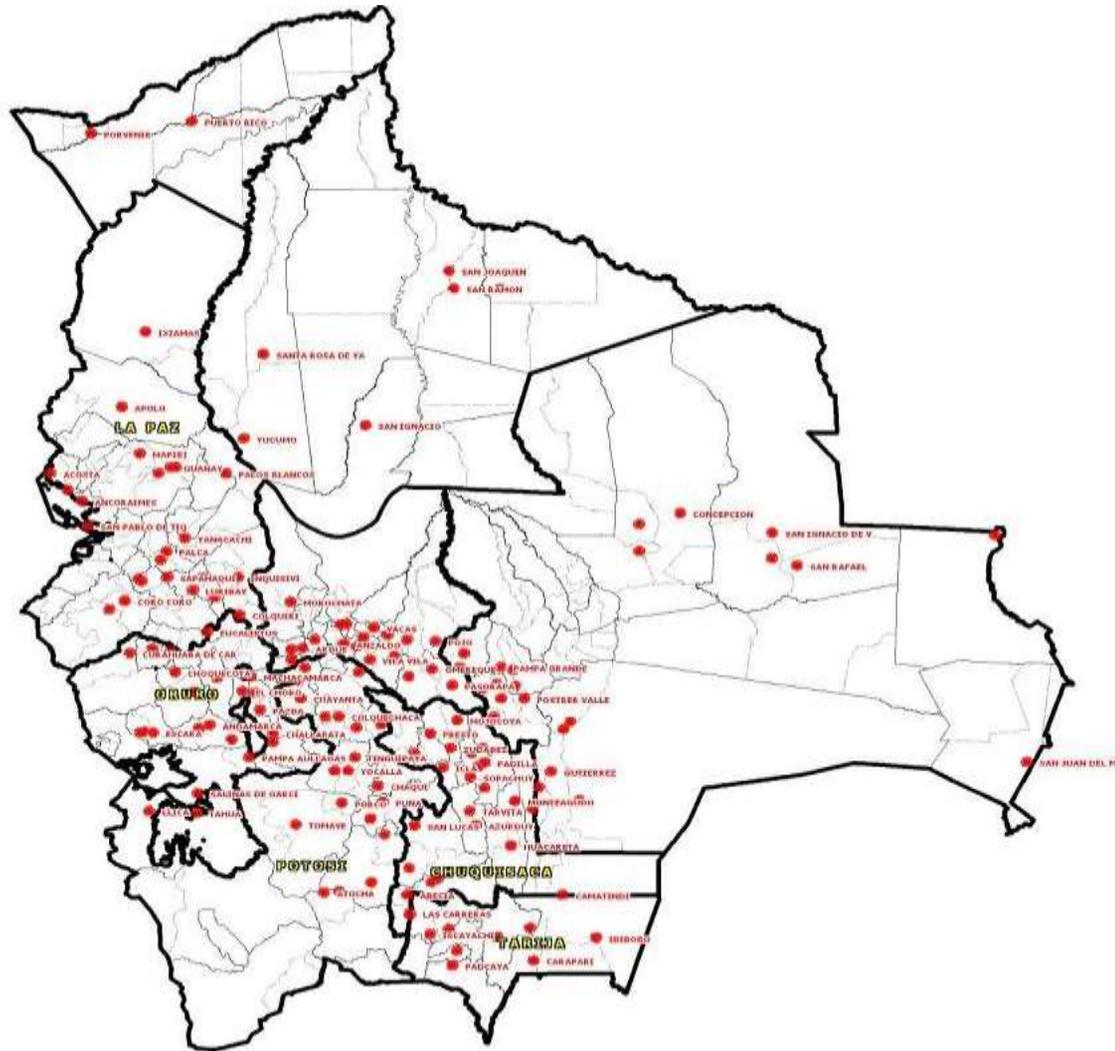
<sup>14</sup>ADMIN, (2008). “La demanda de internet en el país se ha multiplicado por ocho”,[en línea] (<http://www.universitarios.com.bo/taxonomy/term/4>) consulta [01/04/2009]

## Telefonía y acceso a internet



Localidades para la instalación de los servicios de telefonía y acceso a Internet (400 Loc., 348.000 Hab.)

# Convenio MOPSV – ENTEL



150 radio bases de telefonía móvil en localidades rurales del País, con el acceso a internet -150 telecentros

En relación a la cobertura e Instalación de una línea telefónica de acceso comunitario a 3600 localidades, beneficiando a más de 753.000 habitantes, Instalación e los servicios de telefonía y acceso a Internet a 400 localidades, beneficiando a más de 348.000 habitantes.

**CUADRO No. 1**  
**Usuarios del 2007 al 2010**

DESCRIPCIÓN	2007	2010
Usuarios de Internet	580.000*	2.000.000*
Densidad Telefónica del Área Rural	0,78%	3%
Nº Teléfonos Fijos Domiciliarios o Privados	12.535	18.535
Nº Localidades Rurales con Teléfonos Públicos	4.299	12.799
<b>Población Rural Beneficiada</b>	<b>1.255.706</b>	<b>3.496.932</b>
<b>% Población Rural Beneficiada**</b>	<b>37%</b>	<b>86%</b>

**Fuente:** Programa nacional de telecomunicación

Como resultado de la inversión dirigida a la expansión de servicios de telecomunicaciones en el área rural se espera una evolución de la expansión de internet en el período 2005 – 2010<sup>15</sup>

Con los avances que tuvo el internet con el paso del tiempo de la misma manera es que fueron evolucionando los videojuegos.

### **1.3 Origenes Del videojuego**

Los videojuegos tuvieron su historia

#### **REDES**

Entre 1940 y 1946 se construyó en los laboratorios Bell una especie de red que conectaba dispositivos a través de la línea telefónica y lo hacía mediante redes electromecánicas. El juego Spacewar fue el primero en circular por las redes,

<sup>15</sup> REPUBLICA DE BOLIVIA, Ministerio de Obras, Servicios y Viviendas , Vice ministerio de Telecomunicaciones, (2008), “ Programa nacional de Telecomunicación de inclusión social “

llegó a todas las universidades anglosajonas que disponían de computadora en los años 60 y 70.<sup>16</sup>.

### **1.3.1 Videoconsolas portátiles**

#### **1.3.1.1 Nintendo Game & Watch**

En abril de 1980 aparece la primera video-consola portátil de Nintendo, que se podía llevar en el bolsillo para jugar en cualquier sitio, incluían una pantallita LCD y un juego fijo muy simple.

#### **1.3.1.2 Super Mario Bros.**

Entre 1980 y 1987 las video consolas fueron evolucionando en formas y colores, y casi siempre eran modelos muy atractivos y originales, sobre todo las primeras versiones.

**Figura No.3**  
**Super mario Bros**



#### **1.3.1.3 GameBoy**

En abril de 1989 Nintendo hace historia al sacar al mercado japonés esta consola portátil, con microprocesador Z80 a 8 bits, pantalla LCD de 160x144, 4 tonos de grises, sonido, 4 pilas que le proporcionaban más de 20 horas de juego, y el Tetris incluido de serie. Salieron al mercado multitud de juegos en forma de cartuchos intercambiables, y GameBoy reinó durante años sobre otras

---

<sup>16</sup>INDICE Latino 2009 “Orígenes del videojuego”:[enlinea],(<http://www.indiceatino.com/juego/historia/consolas>) ,consulta [01/04/2009]

consolas de la época, las unidades de GameBoy vendidas se cuentan por cientos de millones.

**Figura No 4**

**GameBoy**



#### **1.3.1.4 Atari Lynx**

En 1989 Atari saca su propia consola portátil. Antes, en 1987, había comprado el diseño a la empresa Epyx, sus verdaderos creadores. La Atari Lynx podía mostrar 16 colores simultáneos en su pantalla, frente a las 4 tonalidades de grises de la GameBoy, gráficamente era magnífica y esa fue también su perdición, ya que los alardes gráficos la hacían consumir sus seis pilas en apenas dos horas de juego. Otra causa de su fracaso frente a la GameBoy fue su tamaño, la Atari Lynx era enorme, no cabía en el bolsillo.

**Figura No 5**

**Atari Lynx**



#### **1.3.1.5 Sega Game Gear**

En Octubre de 1990 Sega saca a la venta en Japón la Game Gear, con pantalla a color y muy superior a la GameBoy, contaba con un buen catálogo de juegos y, mediante un adaptador, podía ser usada para ver la televisión, pero también era más grande y de mucho mayor consumo que la GameBoy,

**Figura No. 6**  
**Sega Game Gear**



#### **1.3.1.6 GameBoy Pocket**

En 1996 Nintendo fabrica una GameBoy mucho más pequeña y ligera, con una pantalla mayor y de mayor resolución, y con dos pilas en lugar de cuatro. Las primeras unidades estaban terminadas en tonos metálicos. Su consumo era aún menor, Nintendo sabía muy bien porqué era la número uno en portátiles y abundaba en ello

**Figura No. 7**  
**GameBoy Pocket**



### 1.3.1.7 GameBoy Color

En 1998 GameBoy incorpora el color. Al contrario que sus competidores que lo hicieron mucho antes, Nintendo esperó a que el bajo consumo de los componentes y la mejora de las pilas eléctricas propiciara una gran autonomía para la consola. Podía mostrar 56 colores en pantalla.

**Figura No 8**  
**GameBoy Color**



### 1.3.1.8 GameBoy Advance

En 2001 hay una GameBoy superior, mucho más potente que las anteriores en gráficos, sonidos y velocidad del microprocesador, que corre a 32 bits. Era 17 veces más rápida que la GameBoy Color. Permite jugar a todos los cartuchos de las anteriores versiones de GameBoy, y permite jugar en red, se podían conectar hasta 4 consolas GameBoy Advance para jugar el mismo juego en línea.

**Figura No. 9**  
**GameBoy Advance**



### 1.3.1.9 Nokia N-Gage

En 2003, Nokia, fabricante de teléfonos móviles, incorpora las funcionalidades como teléfono, como consola de juegos y como reproductor de mp3 y de video en su N-Gage. Permitía jugar a múltiples jugadores mediante bluetooth o por internet. Igualmente incorporaba funciones propias de una PDA.

**Figura No 10.**

**Nokia N- gage**



### 1.3.1.10 Nintendo DS (Dual Screen)

En mayo de 2004 se presenta por primera vez esta videoconsola portátil con doble pantalla, que incluye reconocimiento de voz, conector para red, tecnología inalámbrica Wifi, juegos online a través de internet, pantalla táctil, e incluso chat de voz a través de la red. Técnicamente se volvía a subir el listón. Se avanzaba aún más en el estilo de bajo consumo de toda la saga GameBoy, que consistía sobre todo en incluir cada vez más funciones en el microprocesador, eliminando otros componentes electrónicos y con ellos aumentando cada vez más la autonomía lo que permitía agregar funciones manteniendo siempre un bajo consumo.

**Figura No 1 1.**

**Nintendo DS (Dual Screen)**



A partir de ella las consolas más importantes (incluidas portátiles como Nintendo DS o PlayStation Portable) empezaron a ofrecer la posibilidad de ser conectadas a Internet.<sup>17</sup>

Desde entonces los juegos de ordenador han sido uno de los factores más dinamizados la evolución tecnológica de la informática de consumo además de ser durante las últimas tres décadas uno de los principales vectores de incorporación de las tecnologías digitales en la vida de niños y jóvenes de todo el mundo.

## 1.4 Antecedentes del juego en red

En cuanto a los juegos en red o los juegos en línea (también llamados juegos *online*) son aquellos videojuegos vía Internet independientemente de la plataforma, los juegos en red surgieron en 1993 con la creación de la World Wide Web. Los usuarios tenían la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de videojuegos con fines básicamente promocionales, como Doom, lo cual facilitó a la tecnología para que la conexión en red de usuarios se acercase más a la sociedad. De este modo, los posibles compradores pueden probar los juegos antes de decidirse. Asimismo, sitios especializados en juegos y otros portales de la Web, ofrecen además la posibilidad de jugar a versiones digitales de diversos juegos de mesa y recuperar videojuegos históricos como el *Pong*, *Space Invaders* y *PacMan* y diferentes versiones del *Tetris*.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> SERRANO, Alejandro y Rubén Espinoza. (2008). “Los videojuegos” : forma de línea (<http://www.aciprensa.com/Familia/videojuegos1.htm>). Consulta (17/04/08).

<sup>18</sup> LEVIN, Esteban, 2008” Historia de los juegos en red” .

## 1.4.1 Modalidades de Juego

En cuanto a las modalidades o formas de juego tenemos:

### 1.4.1.1 Individual Contra la Maquina

La modalidad individual se trata del modo tradicional de juego informático en el cual el jugador se enfrenta a la “inteligencia” del software. (*Conectado o no a una red telemática*): En la modalidad “online” se puede jugar con cualquier tipo de la plataforma aunque la relación con el juego difiere según el soporte utilizado. Así en el caso de las máquinas recreativas el costo económico por partida supone un condicionante emotivo mayor que en caso del juego con otro tipo de aparatos en el que se puede reanudar la partida cuantas veces se desee.

**Figura No.12**

**Individual contra la maquina**



### 1.4.1.2 Juego competitivo con otras personas

En esta modalidad el juego competitivo, el sistema informático adquiere una naturaleza conceptualmente asimilable a la de un tablero o terreno de juego en el cual dos o más participantes (individualmente o en equipo) realizan una actividad lúdica y/o competitiva según reglas y objetivos preestablecidos, en

general, por el programador del juego. El mismo se trata de una forma de jugar con otros usuarios, estos pueden ser de diferentes partes del mundo, existiendo hasta campeonatos. En estos casos, el jugador ya no se enfrenta con el programa informático sino con jugadores humanos que pueden estar situados junto a él o al otro lado del mundo. Es más que probable que las relaciones sociales de los niños jugadores habituales se vean afectadas por su afición a pasar varias horas delante de la pantalla, a pesar de que las actuales tendencias de juego conduzcan al aislamiento.<sup>19</sup>

En la actualidad la creciente difusión de juegos va cada vez en aumento lo cual implica una posible incidencia de la exposición a juegos en el aprendizaje, desarrollo, instigación y expresión de comportamientos agresivos, cada vez son más. Sin embargo debemos tener en cuenta que en el Internet, rompe toda forma de fronteras, se pueden delimitar puntos de origen más no puntos de encuentro, o puntos de pase de la información, lo mismo que los campeonatos de juego. Tras los diferentes desarrollos tecnológicos, la red se fue extendiendo a diferentes instituciones como universidades, Organismos públicos y finalmente a particulares, que fueron integrándose de forma exponencial al servicio a expandirse sin ningún control.

---

<sup>19</sup> LEVIS, Diego (2003) "Violencia en los juegos".[forma de línea ].[http:// www.Violencia en los juegos.com](http://www.Violencia en los juegos.com),(consulta 8/05/2008)

## CAPITULO II

### ASPECTOS TEORICOS CONCEPTUALES

#### 2.1 Internet

Internet, procede del inglés cuyo significado es

NET=RED,  
INTER=INTERNACIONAL.

Internet es un acrónimo del inglés *INTERNational NET*, que traducido al español sería *Red Mundial*.<sup>20</sup> (Redes interconectadas).

Internet es un conjunto de redes, redes de ordenadores y equipos físicamente unidos mediante cables que conectan puntos de todo el mundo. Estos cables se presentan en muchas formas: desde cables de red local hasta cables telefónicos convencionales, digitales y canales de [fibra óptica](#) que forman las "carreteras" principales<sup>21</sup>.

Internet una "*red de redes*", es decir, una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí. Una red de computadoras es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio (*cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas, etc.*) con el objeto de compartir recursos.

Podemos definir a Internet de esta manera, en una red integrada por múltiples ordenadores distribuidos por todo el mundo y conectados entre si mediante diferentes redes de telecomunicación, en la actualidad, por las redes telefónicas básicas sirve de enlace entre redes más pequeñas y permite ampliar su

---

<sup>20</sup>SOCIEDAD, Anónima, (2008) "Computación aplicada al desarrollo".[en línea ](<http://www.ht.cad.com.mx/que-es-internet.htm>),consulta [01/04/2009].

<sup>21</sup> LEVIS, Diego. (1997). "Los videojuegos, un fenómeno de masas": [forma de línea] (<http://www.arrakis.es/~dlevis/diecom/videojuegos.htm>).consulta [ 21/05/2008 ].

cobertura al hacerlas parte de una *red global*. Esta red global tiene la característica de que utiliza un lenguaje común que garantiza la intercomunicación de los diferentes participantes; este lenguaje común o *protocolo* (un protocolo es el lenguaje que utilizan las computadoras al compartir recursos) se conoce como *TCP/IP*. Para que estos ordenadores puedan entenderse (comunicarse entre si) se utiliza una familia de protocolos de comunicación que se conocen con el nombre de TCP/IP .<sup>22</sup>

### **2.1.1 Red**

Se define Red, a las instalaciones que en su conjunto establecen canales o circuitos entre dos o más puntos para conducir símbolos, señales, textos, imágenes, voz, sonido, datos, información de cualquier naturaleza u otro tipo de señales electrónicas, mediante líneas físicas, ondas electromagnéticas, medios óptimos, cualquier sistema electromagnético u otro tipo de conexión. Son parte de la red, los equipos y programas desarrollados para la operación de los mismos.<sup>23</sup>

Una red esta integrada por nodos y enlaces. Los elementos de la red son complementarios y todos necesitan a todos. Cabe clasificar las redes por la dirección de los flujos que discurren por sus enlaces; así cabe distinguir dos tipos básicos de redes: unidireccionales y bidireccionales. La electricidad la radio y la Tv son los del primer tipo; los ferrocarriles y las telecomunicaciones pertenecen a la segunda categoría.<sup>24</sup>

### **2.1.2 La Conexión**

---

<sup>22</sup> NAVARRO, Isla Jorge.(2005) “Tecnologías de la información y de las comunicaciones: Aspectos legales”, Pág. 18

<sup>23</sup> REPUBLICA DE BOLIVIA,( 2005) “Ley de Telecomunicaciones” Ley No 1632, Ed. USP Pág., 3

<sup>24</sup> CREMADAS, Javier.2002 “Colección derechos de las Telecomunicaciones Régimen Jurídico de internet” Ed. La ley, Pág. 66.

Para una conexión Internet se requiere disponer de cinco elementos: una [computadora](#), un [MODEM](#), un [programa](#) que efectúe la llamada telefónica, otro programa para navegar en la Red y [una empresa](#) proveedora de Internet que realice la [función](#) de [servidor](#) o intermediario. Generalmente se accede a Internet a través de la línea telefónica, pero también es posible hacerlo mediante un cable de fibra [óptica](#). Si la línea telefónica dispone de un conector en la pared para instalar el teléfono, también se puede conectar a el un [MODEM](#) que salga de [la computadora](#). Para seguir conectado y mientras hablar por teléfono, casi todos los módems tienen dos conectores: teléfono y línea.

### **2.1.3 Alternativas de acceso**

En esta sección se describirán diferentes maneras en las que un usuario final puede conectarse físicamente a un IPS para tener acceso a internet.

a) Medios de transmisión

Para intercambiar Bits entre usuario y un IPS es necesario contar con un medio de transmisión. En la actualidad, el acceso a internet se realiza a través de una variedad de medios alámbricos e inalámbricos.

b) Red telefónica conmutada

La mayor parte usa la red telefónica pública para conectarse a su IPS. La red telefónica fue diseñada para transportar una señal analógica es por eso que se utiliza un modem entre la computadora y la red telefónica, cuya función es acoplar las señales que se transmiten a las características del medio empleado.

c) Enlaces dedicados

Las compañías de telecomunicaciones ofrecen enlaces digitales dedicados de mayor velocidad entre las empresas grandes y el ISP, utilizando fibra óptica o enlaces de microondas.

d) ADSL

Las compañías telefónicas locales pueden utilizar el par de cobre sobre el que se ofrece el acceso telefónico para intercambiar también tráfico de internet a alta velocidad, utilizando la tecnología ADLS Con esta opción es posible tener acceso simultaneo a la red telefónica y a internet, ya que los bits de los paquetes de datos se modulan en una frecuencia superior a la utilizada por la voz.

e) Internet por cable

Las compañías de televisión por cable han hecho esfuerzos por utilizar su infraestructura física de distribución de señales de televisión por cable para ofrecer acceso a internet de alta velocidad.

f) Internet inalámbrico

Acceso a internet sin necesidad de contar con esta infraestructura utilizan tecnología inalámbrica

g) internet vía satélite

Otra opción inalámbrica es el acceso a internet vía satélite.

h) Telefonía celular.

Para los usuarios que desean poder conectarse internet en cualquier lugar.<sup>25</sup>

#### **2.1.4 World Wide Web**

En esta sección se describen los fundamentos del lenguaje HTML y la manera en que interactúan los clientes y servidores en el Word, wide y web.

a) Clientes y servidores

---

<sup>25</sup> NAVARRO, Isla Jorge, “Tecnologías de la información y de las comunicaciones: Aspectos legales”, 2005, Ed. Porrúa Pág. 20-22

Internet se sitúa un conjunto enorme de servidores Web que sobre pedido envían páginas a un número aun mayor de clientes utilizando los protocolos HTTP y TCP

b) HTML

Es el lenguaje utilizado para publicar documentos en el Word, Wide web, es un formato no propietario que puede ser creado en simples editores de texto.

c) Procesamiento en el servidor

Cuando se utilizan formularios en una página HTML, el procesamiento de una solicitud en el servidor va más allá de solo buscar en un directorio de su sistema de archivos la página solicitada y enviarla al cliente. El servidor web debe auxiliarse de otro programa específicamente en el URL, para procesar la solicitud HTTP y generar una respuesta.

d) Sesiones lógicas

Al respecto se han desarrollado varias técnicas para conservar el estado (valores de variables de interés) de una serie de interacciones entre un cliente y un servidor, aunque ninguna de ellas es perfecta.<sup>26</sup>

## **2.2 FUNCIONAMIENTO DEL PROVEEDOR DE SERVICIOS DE INTERNET**

### **LOS USUARIOS**

En la actualidad, los usuarios que acceden a internet, tanto en su consideración de empresarios como los consumidores, pueden hacerlo de dos formas

- a) Mediante directa de sus ordenador a una de las redes conectadas a internet
- b) Mediante la conexión de su ordenador al servidor de un proveedor de servicios cuya red ya esta conectada.

---

<sup>26</sup> NAVARRO, Isla Jorge,( 2005), “Tecnologías de la información y de las comunicaciones: Aspectos legales.” Ed. Porrúa Pág. 28-31.

Los ordenadores funcionan a través de señales digitales que deben ser convertidas para que puedan transmitirse a través de las redes telefónicas

### **2.2.1 El proveedor de servicios**

El proveedor de servicios se conecta normalmente a internet a través de un circuito de datos dedicado que contrata con un carrier. Dicho circuito suele ser una línea punto a punto que conecta el nodo del proveedor de servicios con el nodo del carrier mediante redes específicamente diseñadas para la transmisión de datos en modo paquete (denominadas Redes Frame Relay), consiguiendo que la transmisión sea más fiable y a velocidades más altas.

Los proveedores de servicios pueden suministrar una amplia variedad de servicios como:

- Correo electrónico e-mail)
- Noticias (Neewgroups)
- Hospedaje de paginas web
- Periódicos Electronicos
- Bases de datos Informativas
- Venta on-line
- Intercambio de software
- Conexión a la superautopista de la información
- Chat

Sin embargo, esta lista de servicios podemos considerarla como numerus apertus, en la medida en que podrán ir surgiendo nuevas necesidades y servicios que irán incorporando los proveedores de servicios.<sup>27</sup>

## **2.3 Servicio de Valor Agregado**

En Bolivia el servicio de Internet se rige por ser un aquel servicios de telecomunicaciones, que utiliza una red Pública y aplicaciones de procesamiento computarizado, y no emplean circuitos propios de transmisión,

---

<sup>27</sup> HERRANZ, Conde Cristina ( 2002),”Régimen jurídico de internet”, Ed. La ley pág. 795-798

salvo que sean provistos por un concesionario. Estas aplicaciones actúan en el formato contenido, código, protocolo de la información transmitida por el usuario o le proveen información adicional, diferente o reestructuración, o lo involucran con información almacenada.<sup>28</sup>

## **2.4 Sociedad**

Si bien la sociología estudia la sociedad desde un punto de vista de los hechos sociales<sup>29</sup> propiamente dichos vale decir desde un punto de vista de lo social como algo específico.<sup>30</sup> La sociedad es lo que hace que tanto las personas, como los niños se encuentran rodeados de hechos<sup>31</sup> y cambios que se van originando con el pasar de los años a los cuales se debe estar preparados para poder organizarse. Siendo el elemento esencial de toda sociedad la organización.<sup>32</sup>

Entonces la sociedad es un complejísimo movimiento sinérgico que, a cada instante, se desarrolla en formas nuevas, ritmos nuevos, en organizaciones y estructuras, antes insospechadas<sup>33</sup> como el Internet.

### **2.4.1 Sociedad e Información**

En cuanto a la sociedad la información se ha incrementado enormemente y la encontramos frecuentemente en los medios de comunicación como el Internet, empieza a evolucionar hacia un tipo de sociedad distinta, en la que el control y

---

<sup>28</sup> Ley de Telecomunicaciones, (2005), Ley No 1632 ,Primera edición Pág., 3 - 6

<sup>29</sup> Y los hechos sociales se definen como “toda manera de hacer, o no, susceptible de ejercer sobre el individuo una coacción (Uso de la fuerza)

<sup>30</sup>ROLON, Anaya Mario, “Libro Sociedad y Desarrollo”, Pág. 20

<sup>31</sup> Lo cual implica que un hecho es todo acontecimiento acto o suceso, Apuntes de Introducción al derecho Dr. Julio Mallea que esta representado por toda acción, material de las personas y por sucesos independientes de ellas CABANELLAS, de las Cuevas Guillermo. Ed. 25°. Diccionario de ciencias jurídicas políticas y sociales, Pág. 462

<sup>32</sup> IDEM, Pág. 36

<sup>33</sup>SERNA, Andrés,(1990), ”Ciencia Política” Ed. Porrúa, Buenos Aires, Pág. 52

la optimización empezaban a ser sustituidos y manejo de la información por una parte es una fase del desarrollo de la sociedad, que al estar en continua evolución pasa a un nivel posterior, la información influye en la sociedad

**FIGURA No 13**  
**MODELO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACION.**



Fuente. [http/ www.Yahoo.com](http://www.Yahoo.com)

## 2.4.2 Sociedad y Cultura

Es un sistema de valores creencias e ideologías estilos y modos de producción<sup>34</sup> de expresión del grupo en una totalidad de artefactos y modos de vida.<sup>35</sup> ***Siendo la información un modo de vida actual es que exciten factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva del niño. Uno de los elementos importantes del ámbito sociocultural del niño es la familia. Dentro de la familia además de los modelos y refuerzos son responsables de la conducta el tipo de disciplina que se les somete.***

<sup>34</sup> Modo de producción: es un modelo de organización ideal de la sociedad en lo que se expresa un conjunto de elementos, factores y que adecuadamente articulados permiten obtener los bienes materiales y espirituales que mantengan y produzcan la existencia social pero no solo es eso sino que se trata también de la generación de las características históricas que ha tenido y puede tener. El proceso por el cual la comunidad, resuelve sus problemas y sus necesidades a las distintas etapas en subdesarrollo. Apuntes sociología general, Dr. Roberto Fernández Daza ,2002.

<sup>35</sup> ROLON, Anaya Mario, "Libro Sociedad y Desarrollo", Pag. 36

***El factor sociocultural en las últimas décadas ha tenido un fuerte impacto en el comportamiento de las personas y particularmente en el niño con los medios de comunicación, empezando por los medios escritos donde al amparo del deber de informar al presentar imágenes gráficas de hechos violentos o textos que relata simplemente violencia y agresividad el Internet siendo un medio aún más avanzado donde podemos observar los juegos con más agresividad, los mismos que están, al alcance de los niños, que se desarrollan en el contexto social, de violencia<sup>36</sup>.***

El uso de Internet se ha incrementado exponencialmente durante los últimos años, especialmente con la aparición del comercio electrónico y la consciencia generalizada de su importancia en el camino hacia una verdadera Sociedad de la Información.<sup>37</sup> Lo cual nos lleva a un modo de vida más desarrollado

## **2.5 Violencia**

Violencia viene Del latín - violentia,

Es un [comportamiento](#) deliberado, que provoca, o puede provocar, daños físicos o psíquicos a otros seres, y se asocia, aunque no necesariamente, con la [agresión](#), ya que también puede ser psíquica o emocional, a través de amenazas u ofensas. Por norma general, se considera violenta a la persona irrazonable, que se niega a [dialogar](#) y se [obstina](#) en actuar pese a quien pese, y caiga quien caiga. Suele ser de carácter predominantemente [egoísta](#), sin ningún ejercicio de la [empatía](#). Todo lo que viola lo [razonable](#) es susceptible de ser catalogado como violento si se impone por la fuerza.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> MARSELLACH, Umbert Gloria (2001) "Agresividad Infantil" Ed. Pirámide..

<sup>37</sup> RODRIGUEZ, Andrés Felipe(2000), "Recomendaciones regulatorias para impulsar el desarrollo del internet en Bolivia".

<sup>38</sup> DICCIONARIO, Enciclopedia Wikipedia( 2008)

***La Violencia es reconocida como tal tanto por la víctima como por el perpetrador, y por todos aquellos que tienen conocimiento de ella. La atrocidad nunca equilibra ni rectifica errores del pasado. La violencia simplemente arma al futuro para mayores violencias. Cualquiera que comete violencia comete también todas las violencias futuras generadas por ella.***

Así mismo la violencia como la presión psíquica o abuso de la fuerza ejercida contra una persona con el propósito de obtener fines contra la voluntad de la víctima.<sup>39</sup>

#### **Figura No.14 Violencia**



*Fuente: Dibujo del Álbum de Madrid de Goya*

En cuanto a la violencia, emitida por los niños en sus variantes física y psíquica, está ahí y forma parte de la naturaleza humana. Muchas veces cuesta distinguir los límites entre la violencia que es la respuesta de un mal control de las emociones ante determinadas situaciones, la violencia producto de una cierta maldad que se ha ido creando a partir de las experiencias vividas, y violencia que responde a una enfermedad. En cualquier caso, entendemos por violencia el uso intencionado de la fuerza física o de determinados mecanismos psicológicos en contra de otra persona con el propósito de causarle daño. Es increíble comprobar cuantos son los niños que aun en el siglo XX considerado civilizado reciben golpes con correas o bofetadas y esto sucede en todos los medios sociales en las clases rica, media o pobre. Esta forma de educación

---

<sup>39</sup> GONZALES, Arenas Alfonso (1997), "La violencia",

provoca dos reacciones diferentes, de acuerdo con el temperamento de los niños: el niño comienza a imitar a los padres y a golpear también a sus compañeros, a sus amigos y a los niños menores, o bien toma la actitud de perro apaleado cayendo en una extrema timidez y en tal inhibición que llega a temer a cualquier adulto, ya sea el padre, un amigo de sus padres o un profesor. Hay también otros niños tan habituados a recibir golpes, que parecen no conceder a esta ninguna importancia, lo ven como normal.

## **2.5.1 Clases de Violencia**

Cuando utilizamos el término violencia, aludimos a un término genérico o conceptual a través del cual se hace referencia a diferentes manifestaciones de producción de la misma en la convivencia humana.

### **2.5.1.1 Violencia Directa**

Llamamos violencia directa a la violencia física, aquella que tiene por objetivo destruir, neutralizar (herir o matar). Está referido a agresiones físicas (y otras formas). Se puede generar por muchos factores (múltiples formas de [discriminación](#), [intolerancia](#), [competencia](#), [territorialidad](#), [nacionalismos](#), [adicciones](#), etc.)

### **2.5.1.2 Violencia Estructural**

Consiste en agredir a una agrupación colectiva desde la misma estructura política o económica. Si nos remitimos a la definición de violencia como la aplicación de métodos fuera de lo natural a personas o cosas para vencer su resistencia, hablaremos de un [abuso de autoridad](#) en el que alguien cree tener poder por sobre otro. Generalmente se da en las [relaciones asimétricas](#), el hombre sobre la mujer o el padre sobre el hijo, para ejercer el control. Si bien la más visible es la violencia física, manifestada a través de golpes, que suelen

dejan marcas en el cuerpo ([hematomas](#) y [traumatismos](#)) lo cual a un niño que vive en un entorno violento y se va desarrollando en el este puede ser una persona violenta. <sup>40</sup>

### 2.5.1.3 [Violencia Emocional](#)

Puede ser más hostil que la primera. Es plasmada a través de desvalorizaciones, amenazas y críticas que funcionan como mandato cultural en algunas familias o grupos sociales y políticos. <sup>41</sup>

### 2.5.1.4 **Violencia Juvenil**

Se refiere a los actos físicamente destructivos (vandalismo) que realizan los jóvenes y que afectan a otros jóvenes (precisemos, aquí, que los rangos de edad para definir la juventud son diferentes en cada país y legislación). En todos los países, los principales actores de este tipo de violencia son los hombres, y la educación social es tal que el joven violento lo es desde la infancia o temprana adolescencia. Sin embargo, la interacción con los padres y la formación de [grupos](#), [parches](#), [pandillas](#) aumenta el riesgo de que los

---

<sup>40</sup> El Código Civil, Mexicano en su artículo 1819 que a la letra dice: "Hay violencia cuando se emplea la fuerza física o amenazas que importen peligro de perder la vida, la honra, la libertad, la salud o una parte considerable de los bienes del contratante [persona], cónyuge, de sus ascendientes, de sus descendientes o de sus parientes".

<sup>41</sup> RAMOS, Rosario Catherine, (2007) "**Psicología del Ciberespacio**" La autora menciona también el aspecto de la falta de presencia física, y se coincide al mencionar que es sobre todo en los primeros contactos con la red cuando se da más fácilmente la violencia (cuando apenas experimentan ese nuevo tipo de libertad). A su vez, ambos proyectos manejan que el fin de la agresión es expresar la frustración de la persona, solo que a diferencia de ella, nosotros comprobamos con el experimento que no es exclusivamente de personas frustradas, y que tampoco es el principal factor, ya que incluso existe la posibilidad de que no esté entre los elementos que provocaron la violencia.

adolescentes se involucren en actividades delictivas, violentas y no violentas (acción directa).<sup>42</sup>

### **2.5.1.5 Violencia en la Televisión**

Los niños aprenden a comportarse agresivamente contra otras personas a través de los mensajes de los medios de comunicación. Se les enseña a usar la violencia en lugar del autocontrol para resolver problemas o conflictos.

La violencia del "mundo de los medios" podría hacer que los niños acepten más la violencia del mundo real y que sean menos considerados con los demás. Los niños que ven muchas películas, programas o videojuegos violentos podrían tener más miedo y ver al mundo real como un lugar malo y pavoroso. O en otros casos a conseguir todo por medio de violencia.<sup>43</sup>

De manera que la exposición extensa a programas de televisión que contengan violencia causa mayor agresividad en los niños. En ocasiones, el ver tan sólo un programa violento puede aumentar la agresividad. Los niños que ven espectáculos en los que la violencia es presentada de forma muy realista, repetida, o sin ser castigada, tienen mayor probabilidad de imitar lo que ven. El impacto de la violencia en la televisión puede reflejarse en la conducta del niño inmediatamente o manifestarse más tarde en su desarrollo. Las jóvenes pueden afectarse aun cuando en la atmósfera familiar no haya tendencia hacia la violencia. Esto no quiere decir que la violencia que se ve en la televisión es la única causa de conducta violenta o agresiva, pero no hay duda de que es un factor significativo.

---

<sup>42</sup>GALTUNG, J. (1998), “ Tras la violencia reconstrucción, resolución, afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia” ( en línea ) ( <http://www.wikipedia.org/wiki/violencia>) consulta ( 01/04/09).

<sup>43</sup> CASACUBERTA, David. (1998) “Violencia en Internet”

## **2.6 Efectos de los Medios de Comunicación**

Aunque los efectos que los medios de comunicación sobre los niños, podrían no ser aparentes de inmediato, los niños sufren efectos negativos continuamente. Es posible que no actúen violentamente sino hasta que sean adolescentes o adultos jóvenes. O se encuentren en una situación similar.

Los efectos en el niño derivados de haber presenciado actos de violencia en el hogar suelen padecer muchos de los síntomas que tienen los niños que han sido maltratados física o sexualmente. Los varones que han presenciado la misma violencia, o que viven viendo violencia por otro lado, tienen mayor probabilidad de ser violentos con sus compañeros y también de adultos.

Es por eso que los niños se ven frustrados por lo vivido anteriormente que en el desarrollo de sus vidas, ven en los juegos una forma de salir de la realidad que los daña. Eso implica a que jugar tenga efectos a mediano o largo plazo.<sup>44</sup>

Durante este período cambios de vida se producen, una gran cantidad de cambios físicos, psicológicos y sociales, que conducen a su inserción negativa un grupo de ellos y ellas que adoptan conductas hostiles y violentas que se manifiestan de varias formas que preocupan a la sociedad. A su vez, también ellos son blancos de violencia por parte de la sociedad, de sus padres y otros adultos.<sup>45</sup>

### **2.6.1 La Violencia en los Medios de Comunicación**

#### **2.6.1.1. Medios de Comunicación**

---

<sup>44</sup> LEVIS, Diego 2003 "*Videojuegos en red*"

<sup>45</sup>SOLUM, Donas (1998), "La televisión los niños y adolescentes", (en línea) <http://www.psych.med.umich.edu/web/aacap> consulta (01/03/2009)

La gran importancia de estos medios de comunicación, es que llegan a una gran cantidad de personas. Por otra parte los mensajes influyen grandemente sobre los receptores se debe principalmente a tres factores:

1. Por el número de personas a la que llega, que es una gran cantidad.
2. Por la continuidad.
3. Por que los medios de comunicación utilizan mecanismos científicamente estudiados para llegar, influir y cambiar la forma de pensar del receptor lo cual esta marcado y técnicamente estudiado.<sup>46</sup>

La violencia los últimos tiempos aumento como también el aumento en la percepción de la misma y sus modalidades: La preocupación sobre los niveles de violencia en las sociedades ha llevado a centrarse en los efectos que las imágenes violentas que aparecen en los medios de comunicación: como la televisión, los vídeos [los medios impresos] o más recientemente en imágenes generadas [a través de Internet], pueden tener en los niños. La principal preocupación radica en que una exposición continuada de los niños a estas imágenes puede volverles insensibles a la violencia y animarles a imitar esos comportamientos violentos.<sup>47</sup>

Aprender a relacionarse con violencia como forma de vida tiene efectos negativos tanto a nivel social como familiar, es decir, a nivel de estructura social, que acaba reproduciéndose y que deteriora la calidad de vida de los integrantes de estos grupos.

Una reciente investigación llevada a cabo en EUA, que analizó 188 estudios realizados durante el periodo 1957-1990, concluyó que: "En general, la mayor parte de los estudios, fuera cual fuera su metodología, mostraban que la

---

<sup>46</sup> VALDA, Vargas Luís E. apuntes Criminología, Capriles Víctor. 2000. Pág. 100

<sup>47</sup> Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, (1999), "Niños y violencia", pág. 16.

exposición a la violencia en los medios de comunicación provocaba un comportamiento cada vez más violento, tanto en el momento como con el paso del tiempo"<sup>48</sup>. Lo cual alarma a la sociedad actual si es la televisión un factor pasivo el que llevo a un comportamiento violento como describiríamos al Internet siendo este un instrumento de mayor socialización y mayor expansión, el mismo es un factor en el que interactúas. Y los niños imitan en muchos casos lo que ven como señala la teoría siguiente

### **2.6.1.2 Teoría de la Imitación**

Todas las significaciones que reduce el objeto utilizado en el juego son tomadas de la experiencia precedente. No es de extrañar que se observe actualmente, incluso en niños de menos de tres años una extraordinaria predilección por los autos en los juegos." En los juegos de papeles sociales se imitan de preferencia personas que poseen poder, experimentan refuerzos y son fuente de refuerzos. Las motivaciones de imitación son también motivaciones al juego de imitación "<sup>49</sup>. Como la experiencia cotidiana nos muestra, las personas queridas y admiradas son las que más de buen grado imitan como modelos simbólicos siendo que los héroes de las historias son modelos reconocidos tienen den a imitarlos al grado de la realidad y el poder de la expresión.

### **2.6.1.3 Clases en que la Violencia, a la que se encuentran expuestos los Menores, se presenta en Medios de Comunicación**

Como se ha podido observar, durante el desarrollo de este trabajo, el Internet y los medios de comunicación son el mecanismo para el reforzamiento, visualización y reproducción de patrones de comportamiento, que pueden ser deseados o no deseados por la sociedad

---

<sup>48</sup>UNICEF, ( en línea).(http://www.iin.oas.org/Cursos\_a\_distancia/Ninos%20y%20violencia.pdf), consulta ( 18/05/08)

<sup>49</sup> OERTER, Rolf, "Moderna Psicología del desarrollo" Pág. 169

En estudios recientes, la violencia en los diferentes juegos, a la que tienen acceso niños, niñas y adolescentes, se describe de la siguiente forma:

Cualquier pintura [o imagen] abierta de una amenaza creíble, de una fuerza física o de un uso real de la fuerza física, con o sin una arma, con la cual se expresa la intención de dañar o intimidar a un ser animado [o humano] o un grupo de seres animados. La violencia puede ser manifiesta [o explícita] o solamente presupuesta [o implícita], y puede o no puede causar heridas. La violencia incluye también cualquier descripción de consecuencias físicamente perjudiciales contra el ser humano o animado, lo que ocurre como resultado de imágenes violentas no vistas o expresadas explícitamente.<sup>50</sup>

En este sentido, subrayamos la importancia de considerar que la influencia de los medios de comunicación en el desarrollo y evolución de la cultura representa un medio eficaz en el cambio social, que hay que aprovechar, usándolos de modo que sirvan a las políticas tendentes a la modificación de las prácticas sociales y culturales que sostienen y justifican la violencia como forma de convivencia, como mecanismo de solución de conflictos y la ejecución de actos de violencia familiar, así como de los estereotipos y roles de género que promueven relaciones desiguales, y que constituyen cambios sociales de gran importancia en la actualidad.

## **2.7 Menor de Edad o Niño en etapa de crecimiento**

Menor o menor de edad es la persona de uno u otro sexo en la edad comprendida entre el nacimiento y el comienzo de la mayoría; siendo por lo mismo incapaz del ejercicio de sus derechos civiles que vive al amparo y protección de sus padres o tutores, debiendo ser tratado de manera acorde con

---

<sup>50</sup> BIBBING, Lois, (1998) "The things they make you do: researching violence in television and cinema a review of publications, vol. 3, Pag. 104.

su desarrollo personal para integrarse armónicamente en la convivencia social.<sup>51</sup>

En relación a lo jurídico, menor de edad es la persona que no ha cumplido todavía la edad que la ley establece para gozar de la plena capacidad jurídica normal, de terminada por la mayoría de edad<sup>52</sup>

La particularidad del sujeto de esta disciplina es la persona no plenamente desarrollado en sus aspectos biológicos, psicológicos y por consecuencia también en lo social.<sup>53</sup>

### **2.7.1 Derecho del Menor**

Se trata exclusivamente de la situación física y psicológica del menor, en cuanto se refiere a su prevención, protección y educación por parte del estado, de su familia en condiciones de dignidad y decoro<sup>54</sup>

El derecho que tiene por objeto el menor, con el propósito y con el interés social de que este nazca, crezca y se desarrolle normalmente y que llegue a la mayoría de edad en la plenitud de sus posibilidades físicas, mentales y espirituales. Regule su actividad moral y conflictual con la familia, la comunidad y el orden jurídico social<sup>55</sup>. A exigir del Estado que nos haga conocer nuestros derechos, los cumpla y los haga cumplir.

### **2.7.2 Personalidad en el Niño**

---

<sup>51</sup> JIMENEZ, Sanjinez Raúl,(2002),” Lecciones de derecho de familia y derecho del menor”, Tomo II , Ed. 1 Pág. 488

<sup>52</sup> CABANELLAS DE TORRES, Guillermo.(1998) “ Diccionrio Juridico” Pág.203

<sup>53</sup>ídem

<sup>54</sup> JIMENEZ, Sanjinez Raúl 2002 ” Lecciones de derecho de familia y derecho del menor”, Tomo II edición primera , Pág. 488

<sup>55</sup> SAJON, Rafael, 1997 “ Introducción al derecho de menores “ Instituto Interamericano de Niño, Montevideo,

### 2.7.2.1 Definición de Personalidad

Derivado del Latín [persona](#), máscara utilizada por los actores en las obras teatrales de la civilización grecorromana, el término extendió su significación, en tiempos de Cicerón, para designar retórica y metafóricamente el rol de todo ser humano en la vida social.

En [medios](#) no científicos, personalidad engloba las características de singularidad, individualidad, [emociones](#), sentimientos y sensibilidad que otorgan [identidad](#) e [imagen](#) especiales a los integrantes de los diversos [grupos sociales](#).

Desde tiempos de [Freud](#), se ha tendido a definir la personalidad en [función](#) de un complejo [proceso](#) de [desarrollo](#) y maduración, sujeto al influjo de múltiples factores. Sostenemos que personalidad es el conjunto de modalidades adaptativas que el individuo utiliza en su contacto cotidiano con el [ambiente](#) en que se desenvuelve, es el conjunto, relativamente durable, de rasgos y patrones de conducta que presiden el conjunto de situaciones interpersonales características de la vida humana. El [concepto](#) entraña un "estilo individual y una noción de permanencia a lo largo de toda la vida del individuo.

La personalidad la podemos definir como el auto esquema del individuo que comprende sus características psicofísicas y se manifiesta en el comportamiento y estilo cognoscitivo peculiar ante las diversas situaciones del [medio ambiente](#).

Desde un punto de vista criminológico es el conjunto de rasgos y características psicológicas que hacen distintos unos de otros<sup>56</sup>Aunque todos los sujetos son semejantes en una serie de aspectos, sin embargo, existen diferencias

---

<sup>56</sup> CAPRILES, Víctor (2000), "Criminología". Pág. 154

importantes en el modo de percibir, [calidad](#) diferente de [inteligencia](#), intereses y vulnerabilidad a la enfermedad psíquica.<sup>57</sup>

Tengamos en cuenta que no existe una definición universalmente aceptada de personalidad. El principal obstáculo estriba en que se trata fundamentalmente de una formulación hipotética, sujeta por lo tanto a factores tales como parámetros de referencia, variables experimentales y hasta prejuicios de escuela.<sup>58</sup> Lo cual constituye a que cada persona se distingue de otra. Que puede ser modificada por las circunstancias o el lugar que el niño se vaya a desenvolver los diferentes modelos que el vea en su entorno son también de gran guía, es de esta manera que el niño busca modelos de conducta y ve el comportamiento de diferentes personas en su entorno para imitarlos.

### **2.7.2.2 Desarrollo y Maduración de la Personalidad**

Se concibe el desarrollo como un proceso dirigido a lograr profundos cambios que tienen por objeto alcanzar el bienestar material y el ascenso cultural de toda la población, incluyendo los niños. El desarrollo psicológico del niño en edad de 0 a 12 años, es posiblemente uno de los problemas más complejos que deben enfrentar tanto padres de familia, tutores y maestros.

El inicio de la socialización del niño al incursionar su crecimiento y curiosidad trae consigo consecuencias esenciales para el desarrollo mental, como el intercambio posible entre individuos, es decir, el inicio de la socialización de la acción, una interacción de la palabra. La aparición del pensamiento propiamente dicho, que tiene como soportes el lenguaje interior y el sistema de los signos, y por último, una interiorización de la acción como tal, la cual de puramente perceptiva y motriz que era hasta este momento puede ahora

---

<sup>57</sup> ALARCON, R.C (2007), “ La personalidad” [en línea] ([http://www. Monografias.com](http://www.Monografias.com)) [consulta 01/04/2009]

<sup>58</sup> VIDAL, Guillermo, ALARCON, Renato, (1988). “Psiquiatría” Pág. 107.

reconstruirse en el plano intuitivo de las imágenes y de las experiencias mentales<sup>59</sup>. El verdadero problema, según las psicólogas, es que el niño comienza a saltarse etapas que son fundamentales para su desarrollo psicológico. "Eso reduce su campo de experiencia, le impide brindar tiempo, espacio y energías a los intereses que sí le corresponden a su edad, como jugar a las tacitas, con títeres y otros juegos propios de niños" cosa que los juegos que muestran violencia el Internet lo distrae en demasía. Ser un niño desarrollado adecuadamente requiere que se sienta emocionalmente bien. En cuanto a su personalidad no es más que el patrón de pensamientos, sentimientos y conducta de presenta una persona y que persiste a lo largo de toda su vida, a través de diferentes situaciones.

Según Freud, la personalidad es el fundamento de la conducta humana, se ha de buscar en varios instintos inconscientes, llamados también impulsos, y distinguió dos de ellos, los instintos cocientes y los instintos inconscientes, llamados también, instintos de la vida e instintos de la muerte. Los instintos de la vida y los de la muerte forman parte de lo que él llamó ELLO, o ID. Y el yo, o ego. Los instintos de la vida: la personalidad, todos los instintos que intervienen en la supervivencia del individuo y de la especie, entre ellos el hambre, la auto preservación y el sexo. Los instintos de muerte: es el grupo de instintos que produce agresividad, destrucción y muerte. El ELLO: Es la serie de impulsos y deseos inconscientes que sin cesar buscan expresión. El yo, o el ego: Es parte de la personalidad que media entre las exigencias del ambiente (realidad), la conciencia (superyo) y las necesidades instintivas (ello), en la actualidad se utiliza a menudo como sinónimo del ego.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> PIAGET, Jean 1996, "Seis estudios de Psicología" . Edit. Ariel . Argentina Pag. 32

<sup>60</sup> ESCARAMUZA. Raul. (1992), "Estudios Psicológicos avanzados", Ed. contemporáneas, Madrid España.

Numerosos autores han examinado el complejo proceso de crecimiento, desarrollo, maduración y declinación de la personalidad a lo largo del ciclo vital del individuo normal. Tales contribuciones han devenido en una formidable masa de [información](#) en [torno](#) a la influencia de factores biológicos, psicológicos y socioculturales en los llamados años formativos.

ERIKSON, enfatizó la importancia de las influencias sociales en el desarrollo individual, extendiendo la [teoría](#) psicoanalítica y describiendo [conflictos](#) específicos a cada uno de los ocho estados del desarrollo del individuo, concebidos como polaridades y tareas.

Confianza básica Vs desconfianza

Autonomía Vs vergüenza y duda

Iniciativa Vs culpa

Laboriosidad Vs inferioridad

Identidad Vs confusión de rol.

Intimidad Vs aislamiento

Generatividad Vs estancamiento

Integridad yoica Vs desesperanza

WINNICOT, MAHLER Y FAIR BAIRN, entre otros proponen la teoría de las relaciones objétales amplía desde otra perspectiva, las formulaciones freudianas y describe el desarrollo psíquico del individuo como una secesión organizada y compleja de [imágenes](#) internalizadas de la relación individuo con los llamados años significativos a lo largo de su vida, muy en particular en los estadios iniciales.

### **2.7.2.3 Cultura y personalidad**

Múltiples trabajos de origen antropológico y psicoanalítico se han ocupado de la relación entre cultura y personalidad.

Teniendo en cuenta que la cultura se define como un conjunto de [normas](#), [valores](#) y pautas de comportamiento se traducen el "modo de vida" de un [grupo](#) este concepto es un valioso instrumento para, analizar la [socialización](#) de la personalidad. En el proceso de aculturación el individuo aprende las formas de comportamiento admitidas por su grupo y tiende a adoptar el tipo de personalidad que se considera en el desarrollo.

La personalidad básica está determinada por las [instituciones](#) primarias ([familia](#), instituciones educativas) y a su vez determina las instituciones secundarias ([religiones](#), [mitos](#), ideologías, valores).

En resumen, la formación de la personalidad es inseparable de las condiciones culturales específicas en que se desarrolla, pero dicha influencia no debe entenderse como una [acción mecánica](#) de la [sociedad](#) sobre el individuo.

#### **2.7.2.4 Cambios de la personalidad**

La personalidad no es una entidad [estática](#) sino que está sometida o transformaciones.

Los expertos coinciden en esto, pero discrepan acerca de la cuantía y de los elementos en que se opera el [cambio](#). A veces se describen transformaciones dramáticas de la conducta, atribuidas a sucesos importantes, pero por lo general, los cambios son graduales y requieren un período más o menos largo de incubación. Las transformaciones de la personalidad se realizan dentro de ciertos [límites](#), como los determinados por los factores biológicos, [el aprendizaje](#) y otras circunstancias socioculturales.

Por ello a pesar, de los cambios, la persona se experimenta a sí mismo como idéntica a lo largo del tiempo.

El cambio de la personalidad es un hecho derivado de las transformaciones fisiológicas y de la experiencia.

La experiencia [muestra](#) que la personalidad puede ser influida en gran medida por factores ambientales.

En resumen, la personalidad es algo que cambia en parte, o permanece en parte, sin que en la actualidad tengamos [datos](#) seguidos para determinar los límites entre el cambio y su manera.<sup>61</sup>

#### **2.7.2.5 Importancia clínica**

Se ha señalado ya que el concepto de personalidad no implica necesariamente la presencia o [producción](#) de síntomas clínicos.

Sin embargo, su [carácter](#) clave en la [estructura](#) psicológica del individuo hace que cualquier desorden emocional o mental afecte y se ve afectado por el funcionamiento de la personalidad.

Finalmente, es evidente que existe una psicopatología propia de la personalidad, un conjunto de desórdenes o trastornos que pueden alterar severamente la [homeostasis](#) del individuo que reviste características sindrómicas peculiares y que requiere un manejo terapéutico complejo y laborioso.

#### **2.7.2.6. Trastornos de la Personalidad**

La decima revisión de la clasificación internacional de enfermedades de la OMS, define los trastornos de la personalidad como alteraciones graves de la constitución caracterológica y de las tendencias conductuales de la persona, que no proceden directamente de enfermedades, daños o de otros traumas del cerebro, ni de otros trastornos psiquiátricos. Habitualmente comprometen varias aéreas de la personalidad y casi siempre se acompañan de considerable sufrimiento personal (ansiedad y depresión y de desorganización de la vida social. Generalmente se manifiesta desde la infancia o desde la adolescencia, manteniéndose durante la vida adulta. Debido a las persistentes alteraciones de

---

<sup>61</sup> PAIVA, Parraguez Jorge. (2007) “La personalidad” [en línea] (<http://monografías.com>) , consulta ( 01/04/09).

su conducta, estos sujetos son propensos a sufrir y a provocar el sufrimiento de cuantas personas les rodean.<sup>62</sup>

Los trastornos de la personalidad se caracterizan por patrones de percepción, reacción y relación en el cual el niño puede centrarse.

La Personalidad Esquizoide , las personas con una personalidad esquizoide son introvertidas, ensimismadas y solitarias. Son emocionalmente frías y socialmente distantes. A menudo están absortas en sus propios pensamientos y sentimientos y son temerosas de la aproximación e intimidad con otros. Hablan poco, son dadas a soñar despiertas y prefieren la especulación teórica a la acción práctica. La fantasía es un modo frecuente de enfrentarse a la realidad. Este trastorno se lo puede enmarcar a un niño que vive e un entorno aislado.<sup>63</sup>Lo cual lleva a un niño a retraerse social son personas extremadamente solitarias, aislarse y ser tímido, pero no en su mayoría.

## **2.8 PROBLEMAS QUE PRESENTA EL MENOR DE EDAD**

### **2.8.1 Adicción**

La adicción, o enfermedad adictiva, no es lo mismo que una dependencia que puede ser positivo o negativo. La adicción es la enfermedad psíquica consecuente con una dependencia negativa. Esta enfermedad psíquica consiste esencialmente en una contradicción cada vez más profunda del adicto. Una contradicción entre lo que piensa que tiene que hacer y lo que realmente hace. Este conflicto genera ansiedad y mina la autoestima. Y disgrega su personalidad, puesto que siente que debe ocultar esa conducta inadecuada por lo que se ve obligado a mentir y a una doble vida. Esta incoherencia personal,

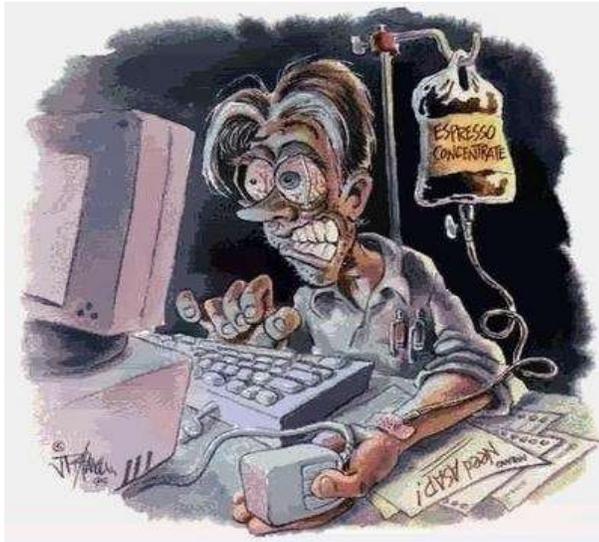
---

<sup>62</sup> GUZMAN, Aquiles (1992) “Manual de psiquiatría” Ed. Disinlimed, C.A Caracas Venezuela. Pag.18.

<sup>63</sup> VALDA, Vargas Luís. 2000 Apuntes Criminología por Capriles Víctor. Pág. 157

la pérdida de los valores humanos, la baja autoestima, la inseguridad, la inmadurez emocional, son entre otros los síntomas de la adicción.<sup>64</sup>

**Figura No.15**  
**Adiccion**



Cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo. Se podrían hacer usos anormales de una conducta en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero invertida y, en último termino, en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas. Los componentes fundamentales de los trastornos adictivos serían la pérdida de control y la dependencia.<sup>65</sup>

La adicción es una enfermedad consistente en el desarrollo de una relación patológica<sup>66</sup> o enfermiza entre una persona y una sustancia, persona o

---

<sup>64</sup> Idem

<sup>65</sup> ECHEBURUA, (1994), “Adicciones psicológicas” Clínica y salud ,separata.

<sup>66</sup> Diccionario Real lengua Española. La **patología**—del [griego](#), estudio (*logos*) del sufrimiento o daño (*paethothos*)— es la parte de la [medicina](#) encargada del estudio de las [enfermedades](#) en

actividad adictiva, hasta el punto de llevarle a la destrucción personal. Es crónica, progresiva y en muchas ocasiones mortal. La voluntad del enfermo no sirve para superarla, puesto que es justamente esa facultad humana que llamamos voluntad la que está enferma. Señala el Dr. VASQUEZ, Roe José M<sup>a</sup> que Es una enfermedad contagiada, de la misma forma que las infecciones son distintas tanto en sus manifestaciones clínicas como en su gravedad en función del agente infeccioso que las provoca, de la misma manera las adicciones se diferencian en función del tipo de droga. Por eso podemos clasificarlas de ese modo:

## CUADRO No. 2

### Adicciones Químicas

<b>SUSTANCIA QUÍMICAS SEDANTES O DEPRESORAS DEL S.N.C*</b>	<b>SUSTANCIA QUÍMICAS ACTIVADORAS EL S.N.C*</b>
<b>ALCOHOL</b>	<b>ALCOHOL (falso efecto estimulante)</b>
<b>APÍACEOS</b>	<b>NICOTINA</b>
<b>BENZODIACEPINAS</b>	<b>COCAÍNA</b>
<b>BARBITÚRICOS</b>	<b>ANFETAMINAS</b>

---

su más amplio sentido, es decir, como procesos o estados anormales de causas conocidas o desconocidas.

<b>CÁNNABIS</b>	<b>CAFEÍNA</b>
-----------------	----------------

**FUENTE.** Elaboración de Dr. José M<sup>a</sup> Vázquez Roel Médico Psiquiatra

### **CUADRO No. 3** **Adicciones no químicas**

<b>JUEGO</b>	<b>SEXO</b>
<b>DINERO</b>	<b>PERSONAS</b>
<b>PODER</b>	<b>DEPORTE</b>
<b>TRABAJO</b>	<b>COMPRAS</b>
<b>COMIDA</b>	<b>TELEVISION</b>

**FUENTE.** Elaboración de Dr. José M<sup>a</sup> Vázquez Roel Médico Psiquiatra

#### **2.8.1.1 Adicciones Psicológicas (NO QUÍMICAS)**

Estas adicciones no químicas incluirían conductas potencialmente adictivas, incluyendo muchos comportamientos que no implican el consumo de drogas como el juego, el sexo, el trabajo o las compras. Señalan que durante siglos la gente se ha encontrado dependiente psicológica o físicamente a muchos comportamientos y sustancias. Esto no se debe a un mero interés, sino que consiste en un patrón de uso que puede llevar a un eventual impacto negativo

en el funcionamiento, afectando en el estudio, en la vida social en el desarrollo de la personalidad.<sup>67</sup>

Las "adicciones tecnológicas", que se definen como adicciones no químicas que involucran la interacción hombre-máquina. Estas pueden ser pasivas (como la televisión) o activas (como los juegos de ordenador o Internet). Esta sería unamodalidad de las adicciones psicológicas o conductuales, que a su vez incluiría a la adicción a Internet.

#### CUADRO No 4

##### Adicciones psicológicas o conductuales

Televisión	Pasivas
Internet	activas

Fuente: Elaboración Propia

Por lo tanto lo importante en la adicción es la relación que se establece con ella. Es una relación negativa, incluso destructiva que el sujeto se muestra incapaz de controlar. Estas formas hacen que pueden ver que un niño se vuelva adicto a los juegos en Internet. Mucho se ha hablado sobre la tecnología en computadoras y su relación con **Internet** como **una adicción** más a las que ya estamos acostumbrados (adicción al alcohol, drogas, etc.), y en algunos lugares del mundo se esta tomando esto muy en serio, como en Corea se ha abierto el primero campamento para **adictos a Internet y Juegos**, donde se pretende rehabilitar a los niños y adolescentes que padecen severos trastornos de **adicción a la red**.

---

<sup>67</sup> ECHEBURUA,(1999), "Adicciones sin drogas" [en línea] ([http://www. Picologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm](http://www.Picologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm) [ consulta 01/04/2009]

### **2.8.1.2 Adicción a los Videojuegos**

Los videojuegos producen adicción así lo menciona el Dr. Paul Grasby puesto que se ha probado que al jugar con ellos se libera en el cerebro una sustancia llamada dopamina, que es como un narcótico que provoca una sensación de placer, los videojuegos provocan la secreción de dopamina en el cerebro. Al jugar se duplican los niveles de dopamina en el cerebro, lo que produce una sensación semejante a la generada por una inyección de anfetaminas o de Ritalina.

Según estudios hechos por diferentes especialistas también el Dr. David Walsh, un reconocido experto y fundador del Instituto Nacional de los Medios y la Familia, señala el caso de niños que juegan con los videojuegos más de 43 horas a la semana son adictas.

Hasta los años 80, el ejemplo a seguir era el de alguien que haya demostrado un liderazgo a través de valores sociales o un talento. Hoy esta figura fue distorsionada por líderes “virtuales”, los jóvenes y niños encuentran una imagen “valiosa en aquel personaje de los videojuegos violentos explica el Siquiatra Fernando Garitano Zavala.

Lamentablemente, una fuente de violencia es un videojuego. Algunos son especialmente violentos, cuyos objetivos son la destrucción real, desde una lucha con un arma blanca, personajes que pelean con espadas, disparan, hasta la destrucción de países enteros como material bélico. El galeno afirma que hacer uso de estos juegos, para un adolescente, “tiene un realismo muy grande”, el que podría ser asumido como verdad o valioso; como algo que hay que hacer, y eso es lo más peligroso” El acumular puntos con el uso de la violencia aumenta la autoestima de la persona, sin embargo, el niño que haga

uso de estos métodos de diversión sufrirá un impacto en la salud mental.<sup>68</sup>El aumentar la agresividad como medio de desenvolvimiento

## 2.8 Agresividad

La agresividad deriva del latín *gradior*,

*gradi + ad* = marchar contra

Viene a ser un carácter fundamental de cualquier ser vivo. El término agresividad como un conjunto de patrones de [actividad](#) que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la [pelea](#) física hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. La palabra agresividad procede del [latín](#), en el implica [provocación](#) y [ataque](#). Como [adjetivo](#), y en sentido [vulgar](#), hace referencia a quien es “propenso a faltar al respeto, a ofender o a provocar a los demás. Se presenta como una mezcla secuenciada de movimientos con diferentes patrones, orientados a conseguir distintos propósitos.<sup>69</sup> Se habla de agresividad cuando se provoca daño a una persona u objeto. De la que nos señala la teoría de la catarsis se basa:

### 2.9.1 Teoría de la Catarsis

En que los seres humanos en el curso normal de su vida cotidiana generan frustraciones y posteriormente los llevan a incurrir en la agresión. La catarsis es el alivio de esas frustraciones mediante una participación por intermediario en

---

<sup>68</sup> LA RAZON,2008 “Sección A”, fecha 16 noviembre de 2008 ,Pag. 26.

<sup>69</sup> SERRANO, Isabel .2001 “Agresividad Infantil” Ed. Pirámide .Citado por Marsellach Umbert Gloria , “Factores que condicionan la agresividad infantil”

la agresión ajena. Las tendencias agresivas quedan así eficazmente controladas por mecanismos psicológicos y sociales que llevan a esa experiencia por intermediarios.<sup>70</sup>

### **2.9.2 La Agresividad en los Niños**

La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico, en los niños la agresividad se presenta generalmente en forma directa ya sea en forma de acto violencia físico (patadas, empujones...) Como verbal (insultos, palabrotas). Pero también se puede encontrar agresividad indirecta o desplazada, según la cual el niño arremete contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto o agresividad contenida según la cual el niño grita o produce expresiones faciales de frustración.<sup>71</sup> De esta manera utilizando esta conducta agresiva para dañar a los demás y dañarse a si mismo.

El cuanto al problema de la agresividad infantil es uno de los trastornos que más invalidan a padres y maestros junto con la desobediencia. A menudo los adultos se enfrentan a niños agresivos, manipuladores o rebeldes pero no saben muy bien como se debe actuar con ellos o como se puede incidir en su conducta para llegar a cambiarla.<sup>72</sup>Nuestra conducta agresiva puede ser congénita, Ésta compete a las causas de la conducta.

### **2.9.3 La teoría de Aprendizaje Social Hipotetiza**

A tal respecto Griffith ha señalado: que jugar videojuegos agresivos estimula la conducta agresiva. Lo cual implica a que el niño estimule su conducta a ser más

---

<sup>70</sup> FLEUR, Melvin y BALL- ROKEEACH Sandro(1982),” Teorías de la Comunicación de Masas,” Cuarta Edición , Ed. Pados Barcelona –España , Pág. 270

<sup>71</sup> SERRANO, Isabel .(2001), “Agresividad Infantil” Ed. Pirámide .

<sup>72</sup> . MARSELLACH . Umbert. Gloria 2001 “Factores que condicionan la agresividad infantil” [www.ciudadfutura./psico/articulos/agresividad.htm](http://www.ciudadfutura./psico/articulos/agresividad.htm).

agresivo. Por ejemplo, los niños los imitarán o de otra forma aprenderán lo que ven en la pantalla.

## **2.10 Las Imágenes**

Lo que es notable en los juegos es la presencia de imágenes de claro contenido violento. No hay juego de Internet que no venga acompañada de las correspondientes imágenes. Que quedan grabadas en la mente de los niños.

### **2.10.1 El Peligroso Lenguaje de la Imagen**

El lenguaje de la imagen es realmente influyente por que en pocos segundos reciben las imágenes violentas de algo que difícilmente dudaran en imitar pues habrá penetrado en la mente. Como lo que ocurrido en Oruro donde la madre que dejaba al pequeño con la niñera mirando las series de televisión, el pequeño se lanzo desde el segundo piso, creyendo que era Batman.<sup>73</sup>

Considerando esta relación objetiva entre imagen y la acción pasamos de la investigación de las acciones mentales, a la investigación de las imágenes durante el desarrollo de las investigaciones, la relación entre la acción mental y la imagen se fue haciendo cada vez más evidente. Se demostró que la formación es en este sentido de cualquier acción siempre conduce al mismo tiempo a la formación de la imagen de su objetivo y que las características de esa imagen son en gran medida características de la propia acción<sup>74</sup>, el poder de influencia que causa el mensaje de las imágenes violentas son tan impactantes que no tardan en ser imitadas por los que lo ven.

---

<sup>73</sup> Seminario taller medios de comunicación, Honorable cámara de diputados.

<sup>74</sup> QUINTANAR, Rojas Luis , ( 1995)“ La formación de las funciones psicológicas durante el desarrollo del niño” Pag. 27.

Si bien el estar expuesto a un factor agresivo como es la emisión de rayos de la pantalla de un monitor de computadora a corta distancia resulta ser perjudicial para los ojos.

Primero, puede provocar la irritación de la parte externa de los ojos y, luego la instalación de procesos irritativos crónicos en las personas que se someten con mucha frecuencia y por tiempos muy prolongados a este tipo de actividades. "Todo lo que es excesivo resulta ser dañino, el exceso de exposición de los ojos a factores agresivos, a un cambio constante de colores, de estímulos, luces, evidentemente puede llegar a ser dañino no solamente a nivel de lo que se llama el ojo externo, sino también de que el exceso de exposición a estos estímulos en algunos niños puede desencadenar en crisis convulsivas, puede estimular de tal manera el cerebro que un niño termina teniendo una crisis convulsiva también"<sup>75</sup>.

### **2.10.1.1 Teoría de Aprendizaje por Observación**

Desarrollado por Bandura y Walters se apoya en el supuesto de que las personas pueden aprender una conducta agresiva al observar la agresión que surge en descripciones hechas por los medios de comunicación y bajo ciertas condiciones, modelar su conducta sobre los personajes agresivos de esos medios.

La teoría del aprendizaje por observación no sostiene que los espectadores habrán de cumplir automáticamente los actos agresivos que han aprendido. La probabilidad aumenta con factores como la expectativa de ser recompensados por tal conducta, como ocurre cuando pasas a otro nivel de juego donde es aun más violento para poder pasar al siguiente y así sucesivamente y ganar más puntos. Ya que jugar constantemente con juegos que muestran violencia

---

<sup>75</sup> GARECA, Fabián, "Pos y contras en los videojuegos" ( en línea ) <http://bolivia.com/noticias/auto-noticia/detallenoticia14245.asp>. [consulta 14/04/2009]

implica práctica, repetición y el ser recompensado por numerosos actos de violencia, lo que puede intensificar el aprendizaje.

Observar escenas donde predomina la violencia sin consecuencias enseña a los niños que la violencia es un medio eficaz para resolver conflictos, mientras que ver el dolor y el sufrimiento como su consecuencia puede inhibir el comportamiento agresivo

## **2.11 El Internet y los Niños**

La Red también implica algunos riesgos, especialmente para los niños. Se considero que es necesario un equilibrio

Para [Leo Prieto](#), es muy improbable alcanzar, en ese sentido, las habilidades de alguien que nació cuando Internet ya existía. De esta manera se señala que los niños son excelentes imitadores, incluso durante los primeros meses de vida, los infantes pueden remedar las expresiones faciales de las personas que los rodean; siendo que ellos no son especialmente selectivos, lo cual implica un peligro, aunque la imitación no es el único mecanismo de aprendizaje que tienen los niños, es el primero y sienta las bases de aprendizaje futuro.

Según un estudio realizado un 4.2 por ciento de los jóvenes que disponen de conexión a la red en su habitación esta sufriendo problemas derivados de un uso excesivo de internet, que precisan atención clínica. El dato procedente del estudio “Uso de internet entre los jóvenes “publicado por un estudio de psicológico muestra también que el 25%de los jóvenes padece con frecuencia problemas de relaciones asociadas al uso que realizan de internet. La autora Amaia Lasa, explico que el porcentaje de jóvenes adictos a internet aumenta entre adolescentes de entre 12 a 15 años “por que son los que más tiempo pasan en casa”

Las principales consecuencias de la adicción son ansiedad o tristeza cuando no se está conectado, pérdida de sueño, menor rendimiento escolar, negativa a realizar otras actividades y tendencia al aislamiento “que conlleva también y una pérdida de calidad de vida, de relaciones familiares y sociales”

Los jóvenes con problemas de adicción real, generalmente provienen de familias desestructuradas, presentan dificultades para las habilidades sociales o sufren algún problema de control de impulsos<sup>76</sup>, llevándolos así en muchas ocasiones a volverse agresivos

## **2.12 Problemática de los contenidos**

Una serie de recursos de software, llamados “metatags que se definen como palabras claves que se incluyen en el código de programación del lenguaje HTML para hacer visible esa página web en el proceso de búsqueda de dichos programas.

Dependiendo de que tipo de palabra se introduzca en el código HTML, las probabilidades de la aparición de ese sitio en las consultas realizadas por los usuarios serán mayores o menores. Básicamente tres tipos de motores de búsqueda utilizados por los programas

### **1. Spiders o arañas**

Estos buscadores no necesitan información determinada sobre un sitio: simplemente se le indica la dirección “url” y la araña spider explora la página web siguiendo los vínculos obteniendo la información que se encuentra dentro del código HTML de cada página.

---

<sup>76</sup> EL DIARIO, Revista “Ciencia y computación”, de 2 Febrero de 2009, Pág. 6.

## 2. Índices Generales

Estos buscadores son enormes bases de datos donde los usuarios, al contrario que en el caso de las arañas, rellenan una serie de formularios con los datos que van a aparecer en las páginas de estos buscadores.

## 3. Índices Especializados

Los índices especializados realizan búsquedas de páginas de determinados idiomas o temas.

Los propietarios de los contenidos utilizan internet como un medio de comunicación abierto al público, suponiéndose que ellos mismos permiten la inclusión de esa información en los programas buscadores.

En ese caso cabría entender que la actividad de dichos programas se basan en un consentimiento implícito por parte del titular de la obra protegida, que cede mediante la inclusión de los metatag en su pagina web la utilización de los mismos. De hecho, este comportamiento es voluntario y tienen como finalidad hacer visible la misma en internet<sup>77</sup>.

Es que de esta manera sin control de filtros los niños pueden acceder a diferentes buscadores y ellos no precisamente buscan información sino sitios web para divertirse.

### **2.12.1 Los Juegos y Niños**

#### **2.12.1.1 Juego**

---

<sup>77</sup> CREMADES, Javier.(2002), “Colección derechos de las telecomunicaciones, régimen jurídico de internet” Ed La Ley. Pag. 237-245

Es toda actividad libre, separada incierta, improductiva reglamentada y ficticia, una actividad a la que el jugador se entrega libremente, sin obligación que esta sujeta a unas reglas, y que se desarrolla en ámbito limitado y separado del medio normal de vida de los jugadores.<sup>78</sup>

### **2.12.1.2 Los Juegos y los Niños**

Según la psicopedagoga Mónica Coronado, nos comenta “si bien los juegos en red han tenido un notable incremento entre los chicos y jóvenes en este último tiempo, hay que tener en cuenta que esto es el resultado no sólo del tiempo que los padres pasan fuera de casa en tareas laborales, sino también con un estallido generalizado de la violencia y la inseguridad. De esta forma, los padres prefieren que sus hijos pasen largas horas frente a una máquina, en un lugar que les agrada y les brinde seguridad, ya sea un ciber o su propia habitación. De esta forma, el uso del ocio y del juego físico ha pasado a ser meramente virtual”<sup>79</sup>, de esta manera también señala la psicopedagoga citada anteriormente que, los tres efectos peligrosos de estos juegos:

- 1- la pérdida de sensibilidad frente a las sensaciones violentas;
- 2- el incremento de acciones agresivas y
- 3- una mayor vulnerabilidad.

Las armas son símbolos en sí mismas y en tanto esto son portadoras de significados. El culto a las armas forma parte de una “invasión masiva, en la conciencia humana, del sistema de guerra” Muchos juegos participan de esta cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo a los sistemas de armas avanzadas presentando la violencia como algo divertido. Con esto no hacen más que adoptar y reflejar valores dominantes en nuestra cultura.

---

<sup>78</sup> Diccionario enciclopedia ilustrado Sopena editorial Ramon Sopena S:A 95 Barcelona, tomo 3 Pag.2367

<sup>79</sup> Comentario recogido de la Pág. de Internet. Diario Los Andes On Line. (Diciembre 2004)

El juego, es una acción libre, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

***Es de esta manera que los juegos provocan en el niño ciertos sentimientos de frustración o emoción negativa. La forma que tiene de reaccionar dependerá de su experiencia previa particular. El niño aprende a comportarse de forma agresiva, por lo que lo imita de los padres otros adultos o compañeros e inclusive de los medios de comunicación. Es lo que se llama "modelamiento" .De la misma forma en que los padres castigan mediante violencia física o verbal convierten al niño en modelos de conducta agresiva. Cuando el niño vive rodeado de modelos agresivos va adquiriendo un repertorio conductual caracterizado por un cierta tendencia a responder agresivamente a las situaciones conflictivas que pueden surgir con aquellas que la rodean el proceso de modelamiento a que esta sometida el niño durante su etapa de aprendizaje, no solo le informa de modos de conducta agresivos sino también le informa de las consecuencias que dichas conductas agresivas tienen para los modelos dichas consecuencias son agradables por que se conseguirá lo que se quiere tienen una mayor probabilidad de que se vuelvan a repetir en un futuro .***

Según Rodolfo Urbarri, titular de la cátedra Psicología alerta, "La permanente visualización de violencia en juegos de Internet produce un acostumbramiento y una banalización del fenómeno, que lo desmarca de las escalas de valores y lo torna algo "natural" y tendiente a generar respuestas similares, imitativas con

los personajes observados", "La capacidad de asimilación depende de la edad, la explicación al de la información previa, las características del medio familiar, la historia evolutiva personal... En general, en el psiquismo, lo que no es entendido y procesado queda como un interrogante, o si es de alto impacto emocional tiende a ser traumático".

La manera en que los niños construyen su identidad a partir de la gama de posibilidades que tienen; su trabajo inicial se centró en las circunstancias que contribuyen a que los niños se vuelvan más agresivos cuando, observan conductas agresivas

### ***2.12.1.3 Los juegos en internet que muestran violencia***

***Los juegos en Internet que muestran violencia tienen como efecto condiciones como:***

- La primera el grado de violencia representada en el juego.
- La segunda es la habilidad de los niños a diferenciar entre el mundo imaginario de los juegos y la realidad.
- La tercera es el grado de control impulsivo de los niños.
- La cuarta es el contexto evaluador y ambiental en el que el niño y el juego están insertados.

Primero, los juegos del ordenador varían mucho en el tipo y en la cantidad de violencia representada. Una parte de la representación de la violencia es el grado de abstracción de los jugadores, y otra es el tipo de acción competitiva requerida. Los menos violentos son los juegos de estrategia sin adversarios (juegos de damas, ajedrez, etc). Los juegos violentos en forma simbólica donde los jugadores tienen que desmontar a otro jugador; si son abstractos es improbable que utilicen alguna de las emociones primitivas relacionadas con tener miedo y odiar, que son los principales motivadores de agresión. No obstante, algunos de estos juegos son probables que generen excitación

cuando los jugadores buscan ganar, tener una puntuación alta, y evitar perder. Para algunos juegos, combatir es el único objetivo de jugar. El juego podría ser considerado menos violento si el jugador tuviera algún otro papel que el de luchador. Pero no es así ya que mientras más violento se observe mayor será la cantidad de jugadores

En segundo lugar, la habilidad para entender el juego como distinto de la realidad es probable que limite su influencia potencial hacia la conducta agresiva. Si los límites de la realidad no se mantienen, si que habrá entonces un riesgo elevado de que un niño intente actuar fuera de “los juegos” en un “como si” en la vida real. Parece que los juegos irreales con jugadores abstractos son menos generalizables a una conducta posterior ya en “fuera del juego”. Cuando se juega con roles más parecidos y/o similares a la vida, parece que es más difícil diferenciar la vida real/juego, más especialmente por aquellos jugadores más jóvenes. Y no así por los más pequeños que empiezan a imitar.

Tercero, la capacidad del control de la impulsividad en los niños debería influenciar los efectos aparentes de jugar un juego violento. Jugar algún juego puede ser excitante, especialmente si el jugador juega con la supervivencia de su personaje en el juego. Esta excitación puede reflejarse en otras actividades que se realicen después de jugar sin que haya confusión de roles.

Cuarto, jugar a juegos pone al jugador en un contexto-ambiente en el que las decisiones y las acciones se toman de acuerdo a ciertas normas de eficacia concretas. En ausencia de normas éticas, los niños pueden exteriorizar los sistemas de valores implícitos o explícitos representados en el juego. Esta circunstancia sería contrarrestable fácilmente cuando el niño tiene una clara formación en valores éticos. El efecto de los juegos en Internet son similares a

los de ver dibujos animados. El contenido agresivo en los juegos puede también conducir a incrementar la hostilidad.<sup>80</sup>

**Figura No. 16**  
**Violencia en los juegos**



Fuente: Levis Diego

Los juegos que muestran violencia involucran activamente al jugador en la escena que está mirando. El espacio físico donde tiene lugar el acto de jugar es suprimido. La pantalla se convierte en el escenario en el cual transcurre la acción. El jugador ingresa en el micro mundo cerrado del juego desapareciendo la distinción entre actor y espectador. Así para poder seguir jugando se ve impedido a asumir de modo personal la ejecución de las acciones del personaje del juego. En el caso de los juegos violentos, “matar” a sus adversarios y

---

<sup>80</sup>CASACUBIERTA, David (1998), “ Sobre Violencia en Internet”. [en forma](<http://www.violenciaeninternet.com/consulta>) (21/05/08).

destruir todos los obstáculos que se interpongan en su rumbo es la única respuesta posible que tiene si desea que el juego continúe. Esto implica una significativa diferencia cualitativa con la televisión y el cine. Matar jugando, jugar a matar no es necesariamente lo mismo que mirar matar. Esta diferencia para nada superficial es la que separa la violencia en los medios audiovisuales de la violencia en los medios interactivos.<sup>81</sup>

#### **2.12.1.4 Los Juegos Racistas descargados a través de Internet**

El objetivo de algunos juegos, que se pueden descargar gratuitamente desde algunas páginas de Internet, con títulos como *Shoot the Blacks* (Acribillen a los negros) o *Camp Rat Hunt* (Caza de Ratas en el Campo de Concentración), es muy similar: matar al mayor número de individuos que no pertenecen a la propia raza que sea posible.

Se encuentran los siguientes videojuegos en la dirección <http://www.wcotc.com>. Dicha página pertenece a la World Church Of The Creator (Iglesia Mundial del Creador), con sede en Estados Unidos. A la página se puede acceder sin ningún tipo de advertencia u aviso sobre el tipo de imágenes y contenidos presentes.

Este videojuego no es ni más ni menos que una versión del popular juego de principios de los noventa, Arkanoid. El jugador debe destruir todos los ladrillos de una pared con una bola. Hasta aquí las semejanzas con Arkanoid. A diferencia, los ladrillos aquí no son sino las caras de personas de raza negra, judíos, etc. A más "ladrillos" derribados, mayor puntuación. El programa se descarga de manera gratuita de internet, sin ningún aviso previo, recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse.

---

<sup>81</sup> LEVIS, D. (1996), "Normas sociales y juegos informáticos" (en línea): (<http://www.arrakis.es/~dlevis/diecom/JUSTICIA.htm>.) consulta (04/03/2009).

En cuanto a la violencia contenida en el juego, más que por la claridad de sus imágenes, el videojuego destaca por la idea racista y xenófoba que transmite

### **Shoot the Blacks**

- Podemos definir "Shoot the Blacks" como un videojuego de tipo "shoot them up", o de disparo. La temática del juego consiste en matar a cuantas más personas de raza negra sea posible. Entre los "objetivos" podemos distinguir entre adultos y niños, siempre de raza negra. Cuando se dispara a estas imágenes estereotipadas, se puede ver como se desintegran, dejando un charco de sangre en donde fueron derribados.

El programa se descarga de manera gratuita de Internet, sin ningún aviso previo, recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse. La violencia y el racismo están implícitos en cada detalle del videojuego.

### **Kill Them All**

- Otro juego de lo que podemos llamar disparo en primera persona. El objetivo aquí es disparar a una serie de fotografías que aparecen en la pantalla. La "peculiaridad" es que dichas imágenes son de líderes políticos como Lenin, Martin Luther King, Malcolm X o el Che Guevara.

El programa se descarga de manera gratuita de Internet, sin ningún aviso previo, recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse

### **Kaboom**

- Consiste en hacer explotar entre la multitud, cuanta más gente haya mejor. Al comenzar el juego podemos presenciar una caricatura de

Yasser Arafat. Jugar no es difícil: Cuando movemos el ratón hacia la derecha, el jugador corre hacia la derecha. Si lo hacemos hacia la izquierda, se moverá hacia la izquierda. Si apretamos el botón suena un estruendo de la explosión y del cielo caen trozos de personas que estaban cerca en este momento. Se pueden contemplar desmembramientos y sangre.

- Después aparece el contador: A mayor número de hombres, mujeres y niños muertos, mayor será el número de puntos. También se consiguen puntos cuando los transeúntes quedan heridos. El contador no se puede guardar, tampoco podemos competir con otros jugadores.

El programa se descarga de manera gratuita de Internet, sin ningún aviso previo de la página web [www.newgrounds.com](http://www.newgrounds.com), sin recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse.

#### **Manhunt** –caza de hombres–,

- Que fácilmente se puede descargar desde la Red. En él, el jugador deambula por la ciudad y tiene como misión matar a todo el que se le pone a tiro, a puñaladas si hace falta. “En Carcer city lo que importa es salvar la vida de uno mismo y arrebatársela a otros por deporte.

#### **Cub.shoot.**

- Juego de Happy tree friends donde un muñequito de nombre Cub esta por caer del árbol y Flippy en ves de ayudarlo lo recibe con un batazo.

#### **Killer cars.**

Es la versión de juego Carmageddon, en el que tienes que atropellar la mayor cantidad de gente y obtienes la más alta puntuación

#### **Hit the pinguin.**

Donde debes hacer volar la cabeza lo más lejos posible y hay mimos que te ayudan.

#### **The torture game 2**

Donde debes torturar a un muñeco en forma de hombre y tienes diferentes objetos como cuchillos, cuerda clavos, cierra etc. donde tu eliges y lo torturas.

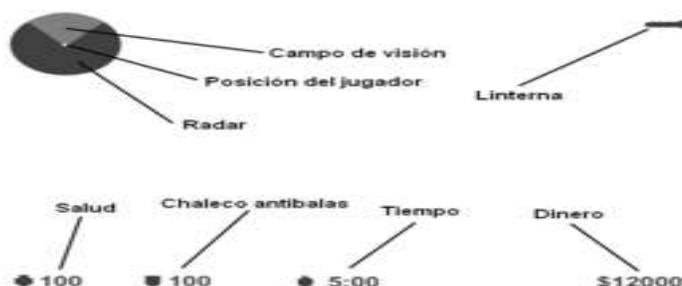
### **Counter-Strike o CS** (que significa *contraataque* en [inglés](#))

Es un [videojuego](#) de [acción en primera persona](#) por equipos, los [terroristas](#) y los [antiterroristas](#). Se concibió originalmente como un juego de tipo multijugador (ya sea en [LAN](#) u [online](#)). Counter-Strike es una modificación completa del juego [Half-Life](#), realizada por [Minh Le](#) y [Jess Cliffe](#) quienes lanzaron la primera versión el [18 de junio](#) de [1999](#). La última versión del juego es la 1.6, que desde su salida oficial el [15 de setiembre](#) de [2003](#) ha cosechado un éxito fenomenal en [Internet](#), haciendo él el juego de [acción en primera persona online](#) más jugado,

- El juego también ha causado en muchas personas una forma de [adicción](#) conocida como [ludopatía](#) que consiste básicamente en la incontrolable necesidad de jugar.

### **Figura No 17**

Los controles y la interfaz



### **Figura No 18**

Armas y equipamiento



La [AK-47](#); sólo disponible para los [terroristas](#).

## Figura No 19



### 2.1.3 Efectos en los Niños

Entre los efectos tenemos:

Los corporales que *provoca en la infancia un malestar, como también el aprendizaje y la atención, nos demuestran cómo el sufrimiento se liga y entrelaza dramáticamente a la imagen del cuerpo.*

Un efecto de obsesión en el usuario quien se identificaba con dichos instrumentos al ser extensiones del sujeto. Este efecto se traduce también en los videojuegos donde los jugadores se poseionan con el personaje que desenvuelven, y creen que poseen sus mismos poderes.

Otro efecto corporal que se introduce es la "emulación del movimiento y la acción a través del cuerpo", siendo esto un efecto denominado como "*sub-muscularización*", producto de la visualización.

También Beatriz Sarlo, "Observo que los jugadores golpean, inclinan, empujan las patas y los laterales de las máquinas, que no se maneja sólo con las manos sino con todo el cuerpo". De la misma manera los niños se encuentran en los cafés Internet: se nota nerviosismo, aislamiento, atención a las imágenes no dándole importancia a lo que pasa a su alrededor.

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo,

puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse en el mundo habitual

De la misma manera acarrea problemas físicos como los dolores de espalda, obesidad por la falta de ejercicio o trastornos del sueño. Es así que la Red podría producir una pérdida de la capacidad para relacionarse con los demás o timidez extrema. Los usuarios, acostumbrados al anonimato propio del ciberespacio, son incapaces de mantener relaciones cara a cara.

Vemos entonces en los efectos que producen estos juegos, según los especialistas, como muchos van perdiendo capacidades y habilidades de la vida misma, tanto innatas y más todavía las que se podrían adquirir como era antiguamente con los juegos al aire libre y naturales.

### *2.13.1 Estudios sobre la Violencia en los Juegos del Internet*

**Según el trabajo de investigación,** los juegos afectan más a los niños, que la violencia de las películas u otro medio de comunicación, debido a la naturaleza interactiva de la experiencia con aquéllos. Debido al escaso sistema de regulación, el desconocimiento y la falta de supervisión de los padres, muchos niños y adolescentes se encuentran diariamente expuestos a juegos no adecuados para su edad. En la mayoría de los casos, se trata de juegos de combate, estrategias y guerra, muchos de ellos combinan explícitamente contenidos sexuales, haciendo alusión a una serie de eventos violentos de los cuales son partícipes los niños a través de controles de mando.

A consecuencia del comportamiento social de los personajes de los juegos se estudio la posible imitación en la vida real por parte de niños y adolescentes.

Ciertamente no resulta muy creíble la idea de que el niño que ha jugado durante varias horas a un juego saldrá a la calle armado de pies a cabeza para matar a sus “enemigos” pero no es tan irreal pensar que los contenidos de los juegos puedan ser imitados a otros niveles. Los niños de todos los tiempos han admirado y tratado de emular a héroes, guerreros, cantantes, actores... Los mismos divierten que son sus amigos virtuales y, en algunos aspectos, tienden a imitarlos, invierten más tiempo del que sería deseable.

El posterior desarrollo de conductas agresivas en los menores. Los resultados de las encuestas realizadas ratifican la necesidad de reglar el uso de este servicio que cada vez va en aumento.

### ***2.13.2 Casos reales del Efecto Negativo de los Juegos en Internet***

***En cuanto a casos reales que se dieron a conocer con mayor poderío e impresionante fue el caso del Distrito de San Juan de Lurigancho***

La fortuita y temprana muerte del niño Luís Alonso Sánchez Campos (10), alumno de la I.E Benito Juárez del distrito de San Juan de Lurigancho, se ha convertido en una alerta para las familias sobre la influencia negativa que pueden alcanzar los juegos a los que acceden los niños en Internet. Y uno de los últimos juegos en el que los jugadores imitan a sus personajes como se observo en los Anexos 1, 3 y 4 mencionados.

Evidentemente el observar y adquirir información por medio del Internet sin la supervisión de un adulto puede causar tal daño, las tragedias más sobrecogedoras de la sociedad moderna una nueva hornada de asesinos adolescentes. Estos casos de adolescentes que provocan matanzas han desconcertado al mundo y han llevado a muchos a preguntarse por las causas de tales acciones desesperadas. No se sabe a ciencia cierta cuál es la causa, y

está claro que no se puede atribuir la responsabilidad de estos atentados exclusivamente a la industria de los juegos en Internet y videojuegos. No obstante, es claro que no se puede poner de lado el nexo que existe entre esos asesinatos y los videojuegos con los que los asesinos pasaron horas jugando.

Se observo que juegos violentos como Doom, Wolfenstein 3D o Mortal Kombat pueden incrementar los pensamientos, sentimientos y comportamientos agresivos en los niños como en la vida real.

## ***2.14 Ventajas y Desventajas de Internet***

### ***2.14.1 Ventajas***

Entre las ventajas de usar el Internet pudimos notar el poder compartir información para fines científicos, educacionales en seguida se aprovecharon también para jugar en el que el jugador toma decisiones, actúa y además percibe que su esfuerzo se ve recompensado. Los videojuegos proporcionan un sentido del dominio y del cumplimiento en los jugadores. Esto reporta un aumento de la autoestima y reconocimiento social por parte de los amigos

Ejercitan la imaginación sin limitaciones espaciales o temporales  
Desarrollan de la coordinación óculo-manual, enseñan habilidades psicomotrices y ayudan a "aprender a aprender"

### ***2.14.2 Desventajas***

Con relación a las desventajas, se atribuyen a efectos adictivos y se plantea que fomentan la violencia y el aislamiento. Lo que está haciendo los juegos en Internet es una simulación realista de actos violentos sin consecuencia sobre lo real. Con lo cual, de alguna manera, puede llegar a enseñar a tener comportamiento o a acostumbrarse a ellos, provoca que se le dedique un tiempo desproporcionado, abandonando otras tareas. Los jugadores asiduos a los juegos violentos pueden presentar una conducta más agresiva, impulsiva y egoísta. Asimismo, los juegos violentos pueden predisponer a aceptar la violencia con demasiada facilidad. Algunas personas con síntomas de fobia social utilizan este tipo de entretenimiento como refugio. Los juegos de contenido agresivo pueden generar ansiedad y sentimientos hostiles.

De conformidad con los conceptos antes desarrollados, la violencia a que se encuentran expuestos los niños, se encuentra perfectamente ubicada dentro de lo que se denomina violencia emocional, es la más preocupante en la actualidad es la que se desarrolla en los medios de comunicación. En este orden de ideas y para este ámbito concreto se ha definido la violencia de la siguiente forma: "La presentación [de imágenes y textos] destinada a excitar instintos humanos fundamentales hacia actos contrarios a la dignidad [humana], y que describe una fuerza física [y psicológica] intensa, ejercida de manera profundamente ofensiva y a menudo pasional".<sup>82</sup> Sin embargo la violencia directa es clara y visible, por lo que resulta relativamente sencillo detectarla y combatirla tanto la violencia emocional quedan como secuelas en los menores que viven en un entorno violento.

La manera cómo los niños usan los medios de comunicación tiene mucho que ver con quiénes son. Aunque no hay dos niños exactamente iguales, los niños por lo general pasan por las mismas etapas de desarrollo

---

<sup>82</sup> Consejo para las Comunicaciones Sociales, (2006), "Pornografía y Violencia en las Comunicaciones Sociales" [forma de línea], (<http://humanitas.cl/biblioteca/articulos/d0069>) consulta (28/05/2008).

Aunque se ha estudiado más la violencia en la televisión, se nota que la violencia mostrada en otros medios como el Internet sobre todo los juegos tienen un gran impacto en los niños y adolescentes de una manera igualmente perjudicial.

Si bien es cierto que nos basamos en los conceptos de Violencia fuera de un mundo virtual, consideramos que no existen mayores diferencias en dichos ámbitos, puesto que el mundo virtual es una invención del ser humano, por tanto tiene los mismos principios de toda creación humana no virtual. La sociedad pueda modificarse en su estructuración, dentro de una sociedad virtual, pero seguirá definiéndose como sociedad, tal y como la conocemos ahora. Siendo los juegos el ambiente ideal para aprender violencia. Ya que colocan al jugador en el rol de agresor y le recompensan por su exitosa conducta violenta. Los juegos en red permiten ensañar la parte del personaje agresivo desde provocación hasta escoger como responder violentamente y resolver la situación. Aunque la exposición a la violencia en los medios no es el único factor que contribuye a la agresión, existiendo también otros, no podemos dejar de lado este factor, si es un factor de riesgo. Los niños aprenden actitudes hacia la violencia a una edad muy temprana y esas actitudes que tienden a durar.

Estas conductas no deseables tienen varios orígenes o causas: entre ellas, la violencia del medio (barrio, comunidad) en que viven y se desarrollan cuando niños, la violencia doméstica familiar (psicológica, física, sexual o por negligencia) que sufren desde edades muy tempranas y la exposición a los medios de comunicación masiva y sobre todo los juegos en red que les ofrece como producto de consumo diario, las más variadas formas de violencia psicológica, física, contra terceros y sus propiedades el cual los lleva a Imitar la violencia que observan en los diferentes juegos de red, Identificarse con ciertos tipos, caracteres, víctimas y/o victimarios, tornarse "inmunes" al horror de la

violencia; y gradualmente aceptar la violencia como manera de resolver problemas.

Es un hecho indiscutible que la mayoría de los niños menores de doce años, cuando van al cine, ven televisión y quizás especialmente, después de los juegos en red, considerados inofensivos se ponen insoportables tratando de imitar lo que han visto.

Se conoce casos de niños y adolescentes que se volvieron hasta el punto de imitan, también se ha comprobado que los niños y los adultos reviven intensamente los conflictos y las experiencias personales poniéndose en el lugar de los personajes que más se les parece.

## **CAPITULO III MARCO JURIDICO**

### **3.1 Legislación Boliviana**

En cuanto a nuestra legislación nacional podemos notar que el servicio de Internet no se encuentra regulada.

### **3.1.1 Antigua Constitución Política del Estado**

Ley N° 2650 de 13 de abril de 2004. Los derechos fundamentales de la persona se hallan señalados en el Art. 7 y con referencia a nuestro tema inc. e) concordado con el Art. 177 con referente a la educación y art. 158 y 199 haciendo referencia a la salud mental y rehabilitación de la población<sup>83</sup>

### **3.1.2 Nueva Constitución Política del Estado**

Nuestra actual legislación tiene como Interés superior el niño: Todas las medidas respecto del niño deben estar basadas en la consideración del interés superior del mismo. Corresponde al Estado asegurar una adecuada protección y cuidado a la salud mental y moral de la infancia y defender<sup>84</sup> sus derechos.

Dispone entre los derechos de la persona, sea niño, niña y adolescente derechos fundamentales, conforme a las leyes que reglamentan su ejercicio, el derecho a la vida, la salud y la seguridad.<sup>85</sup>

### **3.1.3 Código Niño, niña y adolescente.**

La Ley N° 2026 de 27 octubre de 199, titulada “Código del niño, niña y adolescente” dicha Ley, en cuanto a sus principios generales, dispone en buena parte de su articulado las normas que deben regir, el régimen de prevención,

---

<sup>83</sup> CONSTITUCION POLITICA DEL ESTADO, Ley No. 2650. Art. 7, inc. E) A recibir instrucción y adquirir cultura; concordado con art. 177, La educación es la mas alta función del Estado..., art. 158. El estado tiene la obligación de defender el capital humano protegiendo la salud de la población...; y el art. 199. El estado protegerá la salud física, mental y moral de la infancia, y defenderá los derechos del niño a la educación.

<sup>84</sup> REPUBLICA DE BOLIVIA.(2008),“constitución Política del Estado ”.art.60.

<sup>85</sup> Idem. Art. 59.

protección y atención integral que el estado y que la sociedad deben garantizar a todo niño o adolescente con el fin de asegurar el desarrollo físico mental moral, espiritual, emocional y social en condiciones de libertad, respeto, dignidad, equidad y justicia.<sup>86</sup>

De la misma manera se puede mencionar que “Es deber de la familia, de la sociedad asegurar al niño niña y adolescente con absoluta prioridad el ejercicio y el respeto pleno de sus derechos.”<sup>87</sup> Lo cual implica a que “Todo niño, niña y adolescente tiene derecho a la vida y a la salud. El estado tiene la obligación de garantizar y proteger estos derechos, implementando políticas sociales, que aseguren condiciones dignas para su gestación, nacimiento y desarrollo integral”<sup>88</sup>

### **3.1.4. Ley de Municipalidades**

La Ley N° 2028 del 28 octubre de 1999 titulada, Ley de municipalidades, señala que: Los gobiernos Municipales deberán realizar la clasificación necesaria de las cintas de video a las que acceden niños, niñas y adolescente. Las personas o empresas que vendan alquilen o truequen cintas de video cumplirán obligatoriamente dicha clasificación. <sup>89</sup> De la misma, el gobierno municipal es el encargado de autorizar, reglamentar, controlar y supervisar el funcionamiento de juegos recreativos.<sup>90</sup>

La problemática de la influencia del Internet en los niños es completamente nueva en nuestro medio. Autoridades como el Gobierno municipal de La Paz y las mismas empresas que brindan el servicio demostraron, no tener un

---

<sup>86</sup> REPUBLICA DE BOLIVIA. “Código niño, niña y adolescente”., Ley No. 2026, art.1.

<sup>87</sup> Idem Art. 7

<sup>88</sup> Idem, Atr. 13

<sup>89</sup> REPUBLICA DE BOLIVIA, “Ley de municipalidades” Ley 2028, Art. 163

<sup>90</sup> Idem, Art. 8 inc. 11

conocimiento adecuado del daño que puede causar el Internet tal como esta funcionando, es en este sentido difícil esperar que se tenga una política definitiva respecto a los juegos de red, especialmente aquellos con alto contenido de violencia.

#### **3.1.4.1 Reglamento para el funcionamiento de Establecimientos de juegos electrónicos.**

Ordenanza municipal No 230/2001 HAM-HCM 228/2001 titulada “Reglamento para el funcionamiento de establecimientos de juegos electrónicos”:

El objeto del presente es regular el funcionamiento de los establecimientos de juegos electrónicos, en resguardo de la vida, la salud pública, el medio ambiente, la moral pública y buenas costumbres, y la seguridad física, preservando los derechos de los niños, niñas, adolescente y usuarios en general.<sup>91</sup>

El Reglamento establece regular las solicitudes y actos jurídicos relativos a la autorización para el funcionamiento de los establecimientos y sus actividades en la jurisdicción del Municipio de La Paz, de juegos electrónicos como también a los cafés internet obtienen la licencia de funcionamiento, las solicitudes de autorización para el funcionamiento de los establecimientos de juegos electrónicos corresponde a la oficialía mayor de desarrollo y bienestar ciudadano y la salud y a la oficialía mayor de finanzas, mediante la dirección de recaudaciones el Honorable alcalde municipal es la instancia de apelación y la policía urbana es el órgano de control. Las atribuciones de las oficialías, son de recepcionar solicitudes y su cumplimiento, coordinar entregar, aprobar las licencias de funcionamiento en coordinación con la oficialía Mayor de desarrollo, para brindar la licencia.

---

<sup>91</sup> REPUBLICA DE BOLIVIA”, Reglamento para el funcionamiento de establecimientos de juegos electrónicos,” Ordenanza Municipal. No. 230/2001, art. 1

No obstante no se puede englobar a los cafés internet en el reglamento lo cual se hace actualmente ya que el mismo es del año 2000, pero no podemos comparar a los juegos electrónico, con los juegos en red. Los mismos con todos los avances que vemos son día a día son mas reales cada vez, solo tomando en como un ejemplo las imágenes, lo mismo que los sonidos, son en su totalidad reales tomando en cuenta que estos son sitios donde los niños van en muchos casos solos.

Si es muy importante el formulario que llenan para obtener la licencia de funcionamiento

**Cuadro No. 5**  
**Requisitos exigidos en formulario único de inspección.**

Concepto	Características	Cumple o no cumple	Observaciones
Espacio del establecimiento			
Área de circulación			
Servicio higiénicos (pisos impermeables con desagüe, paredes revestidas con azules hasta 1.80 mts. Alto, lavamanos,			

implementos de aseo, jabón, secador y papel higiénico y bacterias completas en buen estado.			
Guardia uniformada ( locales con mas de 45 mts. )			
Extintor ( ubicación y función)			
Conexiones electrónicas adecuadas (cable ducto)			
Ventilación apropiada			
Iluminación apropiada			
Tacho basurero con su respectiva tapa y bolsa desechable			
Ubicación a mas de 200 metros de unidades educativas			

Fuente. Honorable alcaldía municipal

Existen vacios jurídicos en el mencionado reglamento ya que como señalamos la misma fue aprobada hacia ocho años atrás, de fecha 18 de octubre de 2000 habiendo actual mente un vacio jurídico con relación a los cafés internet.

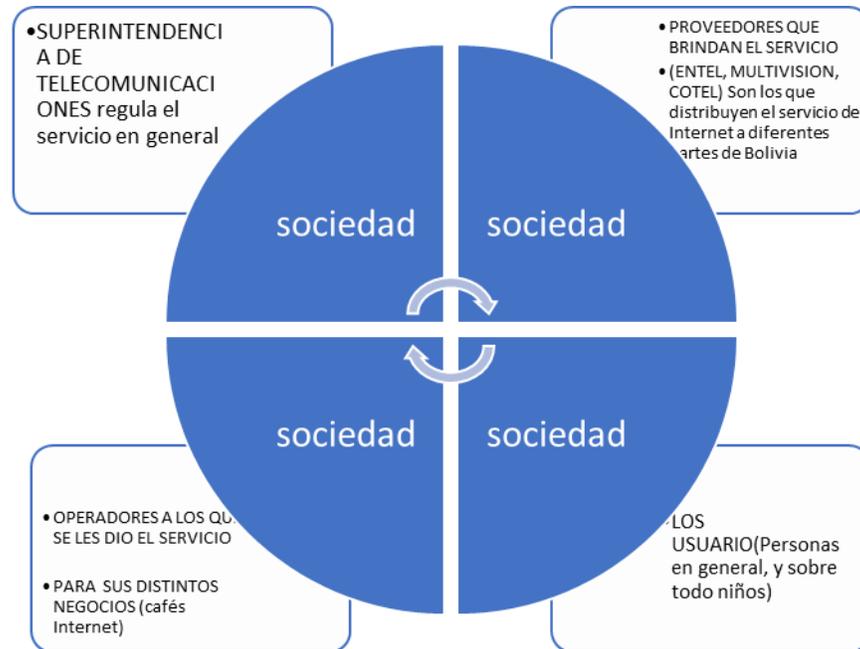
Analizando el reglamento se observo que este es muy obsoleto tomando en cuenta que el avance tecnológico es cada vez mayor.

### **3. 1.5 Ley de Telecomunicaciones**

Ley No. 1632 de 5 de julio de 1995 Titulada “Ley de telecomunicaciones”, La Superintendencia de Telecomunicaciones se limita al control del aspecto técnico si existe interferencia en las diferentes frecuencias que se asignan a estos medios de comunicación y por otro lado al aspecto legal si los propietarios cumplen o no con los documentos necesarios para emitir sus

emisiones correspondientes. No enfocándose a que clase de información reciben los operadores de Internet.<sup>92</sup>

Este orden presentado es el servicio que da la superintendencia de telecomunicaciones.



Fuente: Elaboración propia

Según entrevista a Ing. Lorena Guardia (Responsable de los Odecos de la Superintendencia de Telecomunicaciones). Señala que las Empresas como: ENTEL, COTEL, AXS, VIVA, MEGALINN que brindan este servicio no pueden ser regulados, ya que el Internet es un servicio de valor agrado<sup>93</sup>, siendo la misma una la norma abstracta, de la misma manera la ley 1632 (Ley de

<sup>92</sup> REPUBLICA DE BOLIVIA, ( 1995) , “Ley de telecomunicaciones. Ley No. 1632.

<sup>93</sup> En el país el servicio de Internet se rige por ser un Servicio de valor agregado que son aquellos servicios de telecomunicaciones, que utilizan una red Pública y aplicaciones de procesamiento computarizado, y no emplean circuitos propios de transmisión, salvo que sean provistos por un concesionario. Estas aplicaciones actúan en el formato contenido, código, protocolo de la información transmitida por el usuario o le proveen información adicional, diferente o reestructuración, o lo involucran con información almacenada

Telecomunicaciones). Solo regula a los operadores en este caso ENTEL, COTEL, AXS. Y no así a los que brindan el servicio al usuario final.

De la misma manera el analista Sergio Gutiérrez de la (División de otorgación de Derechos) al igual que la responsable de Odecos nos menciono que no hay una reglamentación en relación a reglar el servicio de Internet. Que es un servicio tan amplio que aun no esta reglamentado. Así lo señala Riquet Marcelo “El problema común es la responsabilidad del proveedor de servicios<sup>94</sup>.”

### **3.2 Los proveedores de Servicios de Internet**

Los proveedores de Acceso a internet (internet Access Provider) a los que también se los denomina en ocasiones proveedores o prestadores de servicios de internet (Internet Service Provider) aunque hay autores que incluso hablan de proveedores de alojamiento de sitios web, e incluso de suministradores de servicios en línea. Lo que diferencia a cada uno de estos intermediarios no es más que la prestación de un servicio distinto por lo que para evitar confusiones y en lo que respecta se hablara de proveedores de servicios de internet (o ISP).El proveedor de servicios de internet es aquel que facilita la prestación de uno o varios servicios de la sociedad de la información, pudiendo ofrecer desde el acceso de los usuarios a la red hasta cualquier otro u otros servicios de valor añadido.

Los proveedores actúan con ánimo de lucro, en algunos casos la prestación de estos servicios se realiza de forma totalmente gratuita para conseguir mayor número de clientes, que aunque no paguen el acceso este servicio si tendrán que pagar por el uso de las líneas telefónicas y por el costo de la llamada.<sup>95</sup>

Los servicios que prestan los IPSs son todos servicios para que terceros, llamados usuarios, puedan o bien acceder o bien proveer, o bien intercambiar información con otras partes a través de la red. La actividad de los ISPs es entonces fundamental para que las redes de información logren cumplir sus objetivos.

---

<sup>94</sup> RIQUET, Marcelo Alfred. “Protección penal de la intimidad en el espacio virtual “

<sup>95</sup> CREMADAS, Javier. “Colección derechos de las telecomunicaciones” 2002, Ed. La ley Pág. 793-794

El servicio de acceso es un servicio telemático, mediante el cual, un usuario contrata con el proveedor la conexión o acceso a internet. El usuario puede conectarse a internet y subir y/ o bajar información a través de las redes del proveedor de acceso. El ISP es responsable por la información que se aloje o transmite por sus redes y servidores y que lesione o atente contra bienes y derechos de terceros, este novedoso asunto no ha sido regulado, excepto en materia de pornografía de menores y al momento actual debe ser resuelto mediante la integración normativa.<sup>96</sup>

### **3.2.1 Establecimientos del proveedor de servicios de internet**

Para que el proveedor de servicios pueda desarrollar su actividad en el ámbito de internet, necesita obtener previamente un título habilitante. El en el caso de Bolivia le proporciona la licencia el Gobierno municipal.

En este sentido la Ley 11/1998, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones de España establece que la prestación de servicios y el establecimiento o explotación de las redes de telecomunicaciones, será necesaria la obtención, según los casos de una autorización general o de una licencia individual

#### **3.2.1.1 Responsabilidad del proveedor de servicios de internet.**

De acuerdo al art. 12 del Anteproyecto de ley de Comercio Electrónico.” Los prestadores de servicios de la sociedad de la información están sometidos a las normas generales del Ordenamiento jurídico sobre responsabilidad civil, penal y administrativa, con las particularidades que deriven de la aplicación de la legislación sobre derechos de los consumidores y usuarios” arco jurídico de responsabilidad de tal modo que las partes intervinientes conozcan mejor los riesgos a los que se exponen en la contratación por medios electrónicos.

Responsabilidad contractual

---

<sup>96</sup> UNIVERSIDAD de los Andes,( 2005),“Comercio Electrónico telecomunicaciones informática” ,Ed. Legis, pág. 532.

La relación contractual que surge cuando media un contrato entre las partes es la primera categoría a tener en cuenta para la distribución de riesgos entre el proveedor de servicios y el usuario. En relación al contrato que tienen el proveedor con la superintendencia es solo de este proveedor tenga buen señal y no se protege el contenido del mismo

Los proveedores de servicios no están sujetos un código de ontológico establecido por los respectivos colegios profesionales. Además, entre los proveedores de servicios y los usuarios no existen esa relación especial de confianza y fidelidad que deben depositar todos los clientes en los profesionales médicos o abogados.

Los proveedores de servicios solo serán responsables por los contenidos que ellos mismos elaboren o que se hayan elaborado por cuenta suya, No serán responsables por los contenidos ajenos que, en el ejercicio de actividades de intermediación, transmitan, copien, almacenen o localicen, siempre que respeten las normas.

La responsabilidad civil o extracontractual surge cuando se infringe el deber genérico de todo ciudadano de no dañar a nadie, deber que viene impuesto por ley y nace con independencia de cualquier relación contractual. La existencia de responsabilidad civil vendrá subordinada a que concurren los elementos típicos de esta: comportamiento ( acción u omisión) dañoso, daño cierto ( patrimonial o moral, presenta o futuro), nexo causal entre el comportamiento y el daño y criterio de imputación de la responsabilidad. el que por acción u omisión cause daño a otro, interviniendo culpa o negligencia, esta obligado a reparar el daño causado” a pesar de que nos encontramos ante un supuesto de responsabilidad subjetiva (invirtiendo culpa o negligencia) <sup>97</sup>.

## **3.1 Legislación Internacional**

### **3.3.1 Declaración de Ginebra**

---

<sup>97</sup> HERRANZ, Conde Cristina,(2002), “Colección derechos de las telecomunicaciones régimen jurídico de internet” Ed. La Ley. pág. 795-805

La declaración o Carta de Ginebra de 26 de diciembre de 1924, fue revisada en 1946 compuesta de cinco principios, cuyo objetivo es asegurar a todo niño las condiciones esenciales para el pleno desarrollo de su persona sin distinciones de raza, nacionalidad o creencia religiosa.

### **3.3.2 Derechos Humanos**

La Convención sobre los Derechos del Niño es el instrumento de carácter vinculatorio más ratificado por la comunidad internacional actualmente. De la misma forma afirma que "nadie será sometido a torturas", pero nada dice sobre cuál debe ser la actitud sobre que los niños ensayen, con los juguetes que se ponen a la venta en forma de videojuegos<sup>98</sup>

### **3.3.3 Convención sobre los Derechos del Niño**

Ratificada en Bolivia mediante ley No. 1152 de 14 de mayo de 1990, que ratifica la Convención del Niño. Señala que los estados partes se comprometen a asegurar al niño la protección y el cuidado que sean necesarios para su bienestar, teniendo en cuenta los derechos y deberes de sus padres, tutores u otras personas responsables de él ante la ley y con ese fin, tomaran todas las medidas legislativas y administrativas adecuadas. Los estados partes se aseguraran de que las instituciones, servicios y establecimientos encargados del cuidado o la protección de los niños cumplan las normas establecidas por las autoridades competentes especialmente en materia de seguridad, número y competencia de su personal, así como en relación con la existencia de una supervisión adecuada. <sup>99</sup>

---

<sup>98</sup> Declaración de Derechos Humanos art, 5

<sup>99</sup> Convención de los derechos del niño. (1990) , Ley No. 1152 Art. 3, num. 2

Los estados partes garantizaran en la máxima medida posible la supervivencia y el desarrollo del niño.<sup>100</sup> Con esto queda refirmada, y por demás subrayada, la importancia de tal manera que a los menores se les garantice el ejercicio y goce de sus derechos, atendiendo al principio del interés superior del niño, lo que quiere decir que este objetivo está por encima de los derechos de cualquier adulto.

De la misma manera los Estados partes reconocen la importante función que desempeña los medios de comunicación y velaran por que el niño tenga acceso a información y material procedente de diversas fuentes nacionales e internacionales en especial la información y el material que tengan por finalidad promover su bienestar social, espiritual y moral y su salud física y mental. Con tal objeto los estados partes. Alentaran a los medios de comunicación de difundir información y materiales de interés social y cultural para el niño de conformidad con el espíritu. Promoverán la cooperación internacional en la producción el intercambio y la difusión de esta información y culturales procedentes de diversas fuentes culturales, nacionales e internacionales.<sup>101</sup> Y no así información que cause daño.

Los Estados Partes convienen que en la educación del niño deberá estar encaminado a: desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades <sup>102</sup> lo cual implica los "principios fundamentales" que sustentan todos los demás derechos de la infancia: la no discriminación, el interés superior del niño, el derecho a la supervivencia y el desarrollo, y la opinión del niño.

### **3.3.4 Pacto San José de Costa Rica**

---

<sup>100</sup> Idem, Art. 6 num 2

<sup>101</sup> Idem Art. 17 inc a) y b)

<sup>102</sup> Idem, Art. 29, inc a)

Convención Americana sobre Derechos Humanos o Pacto de San José de Costa Rica. Ratificada por Bolivia mediante Ley No. 1430 de 11 de febrero de 1993 de Ratificación de la convención Americana sobre Derechos Humanos o Pacto de San José de Costa Rica, es un claro avance a la protección integra de los menores, establece que: "Toda persona tiene derecho a que se respete su integridad física, psíquica y moral." <sup>103</sup>

A su vez, establece que: "Todo niño tiene derecho a las medidas de protección que su condición de menor requieren por parte de su familia, de la sociedad y del Estado"<sup>104</sup>.

### **3.3.5 Declaración de las Naciones Unidas**

Hace mención a la discriminación racial, establece que "la discriminación entre los seres humanos por motivos de raza, color u origen étnico es un atentado contra la dignidad humana y debe condenarse como una negación de los principios de la Carta de las Naciones Unidas, una violación de los derechos humanos, un obstáculo para las relaciones amistosas y pacíficas entre las naciones y un hecho susceptible de perturbar la paz y la seguridad entre los pueblos". <sup>105</sup> Lo implica un se puede observar en los juegos una discriminación de parte de la gente blanca hacia la negra ya que son objeto de torturas en los diversos juegos.

### **3.3.6 Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos**

---

<sup>103</sup> Convención americana sobre derechos humanos o Pacto San José de costa rica, Art. 5

<sup>104</sup> Idem Art.19

<sup>105</sup> Declaración de las Naciones Unidas, Art.1

Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos. Ratificación y adhesión por la asamblea general en su relación 2200de 16 diciembre de 1996.

Decreto Supremo No. 18950 mediante el cual Bolivia se adhiere al Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos.<sup>106</sup> Siendo “La familia el elemento natural y fundamental de la sociedad tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado”.<sup>107</sup> De la misma manera “Todo niño tiene derecho, sin discriminación alguna por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, origen, posición económica o nacimiento, a las medidas de protección que su condición de menor requiere, tanto por parte de su familia como de la sociedad y del Estado.”<sup>108</sup>

### **3.4 Legislación comparada**

En cuanto a la constitución política de los países se establece.

#### **3.4.1 PERU**

Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y de participar en el proceso educativo.<sup>109</sup>La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes y el deporte.<sup>110</sup> Es deber del Estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país. Los medios de comunicación social deben colaborar con el Estado en la educación y en la formación moral y cultural.

---

<sup>106</sup> Derechos Humanos en Bolivia, (2008) “Centro integral de defensores humanos” ( en línea) [http://derechoshumanosbolivia.blogspot.com/2009\\_01\\_01\\_archive.html](http://derechoshumanosbolivia.blogspot.com/2009_01_01_archive.html), consulta ( 01/04/2009)

<sup>107</sup> Pacto internacional de los civiles y políticos Art. 23 num. 1

<sup>108</sup> Ídem Art. 24

<sup>109</sup> REPUBLICA DE PERU,” Constitucion de la política”, art. 13.

<sup>110</sup> Idem. art. 14

### **3.4.2 BRASIL**

El Estado promoverá y incentivará el desarrollo científico, la investigación y la capacitación tecnológica. La ley apoyará y estimulará a las empresas que inviertan en investigación, creación de tecnología adecuada al País, formación y perfeccionamiento.

La familia es la base de la sociedad, es objeto de especial protección por el Estado.<sup>111</sup> Es deber de la familia, de la sociedad y del Estado asegurar al niño y al adolescente, con absoluta prioridad, el derecho a la vida a la salud, a la alimentación, a la educación, al ocio, a la profesionalización, a la cultura, a la dignidad, al respeto, a la libertad y a la convivencia familiar y comunitaria, además de protegerlos de toda forma de negligencia, discriminación, explotación, violencia, crueldad y opresión. Los padres tienen el deber de asistir, criar y educar a sus hijos<sup>112</sup>.

### **3.4.3 PARAGUAY**

Los padres tienen el derecho y la obligación de asistir, de alimentar, de educar y de amparar a sus hijos menores de edad. Serán penados por la ley en caso de incumplimiento de sus deberes<sup>113</sup>.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de garantizar al niño su desarrollo armónico e integral, así como el ejercicio pleno de sus derechos protegiéndolo contra el abandono, la desnutrición, la violencia, el abuso, el

---

<sup>111</sup> REPUBLICA DE BRASIL, "Constitución política" art. 226

<sup>112</sup> Idem. art. 229

<sup>113</sup> REPUBLICA DE PARAGUAY, Constitución Política "art. 53.

tráfico y la explotación. Cualquier persona puede exigir a la autoridad competente el cumplimiento de tales garantías y la sanción de los infractores<sup>114</sup>.

El Estado promoverá políticas que tengan por objeto evitar la violencia en el ámbito familiar y otras causas destructoras de su solidaridad. <sup>115</sup>

La educación es responsabilidad de la sociedad y recae en particular en la familia, en el Municipio y en el Estado.<sup>116</sup>

#### **3.4.4 VENEZUELA**

Los niños, niñas y adolescentes son sujetos plenos de derecho y estarán protegidos por la legislación, órganos y tribunales especializados, los cuales respetarán, garantizarán y desarrollarán los contenidos de esta Constitución, la Convención sobre los Derechos del Niño y demás tratados internacionales que en esta materia haya suscrito y ratificado la República. El Estado, las familias y la sociedad asegurarán, con prioridad absoluta, protección integral, para lo cual se tomará en cuenta su interés superior en las decisiones y acciones que les conciernan. El Estado promoverá su incorporación progresiva a la ciudadanía activa y creará un sistema rector nacional para la protección integral de los niños, niñas y adolescentes.<sup>117</sup>

Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. <sup>118</sup>

El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de

---

<sup>114</sup> Idem art. 54

<sup>115</sup> Idem, art. 60

<sup>116</sup> Idem art. 75

<sup>117</sup> REPUBLICA DE VENEZUELA “ Constitución Política” art. 78

<sup>118</sup> Idem art. 108

información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía.<sup>119</sup>

Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia.<sup>120</sup>

La ley establecerá incentivos y estímulos a las personas, instituciones y comunidades que promuevan a los y las atletas y desarrollen o financien planes, programas y actividades deportivas en el país.

### **3.4.5 CUBA**

El Estado reconoce en la familia la célula fundamental de la sociedad y le atribuye responsabilidades y funciones esenciales en la educación y formación de las nuevas generaciones.<sup>121</sup> Y también La niñez y la juventud disfrutan de particular protección por parte del Estado y la sociedad.<sup>122</sup>

El Estado orienta, fomenta y promueve la educación, la cultura y las ciencias en todas sus manifestaciones.

---

<sup>119</sup> Idem, art. 110

<sup>120</sup> Idem Art. 111

<sup>121</sup> REPUBLICA DE CUBA, Constitución Política Art. 35

<sup>122</sup> Idem. art. 40

Es libre la creación artística las formas de expresión en el arte son libres;

- El Estado, a fin de elevar la cultura del pueblo, se ocupa de fomentar y desarrollar la educación artística, la vocación para la creación y el cultivo del arte y la capacidad para apreciarlo.
- El Estado orienta, fomenta y promueve la cultura física y el deporte en todas sus manifestaciones como medio de educación y contribución a la formación integral de los ciudadanos <sup>123</sup>

### **3.4.6 ECUADOR**

El Estado reconocerá y protegerá a la familia como célula fundamental de la sociedad y garantizará las condiciones que favorezcan íntegramente la consecución de sus fines. Esta se constituirá por vínculos jurídicos o de hecho y se basará en la igualdad de derechos y oportunidades de sus integrantes.<sup>124</sup>

El Estado promoverá la corresponsabilidad paterna y materna y vigilará el cumplimiento de los deberes y derechos recíprocos entre padres e hijos.<sup>125</sup>

La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.

La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico; estimulará la creatividad y el pleno

---

<sup>123</sup>Idem, art. 39

<sup>124</sup> REPUBLICA DE ECUADOR, Constitution Política art. 37

<sup>125</sup> Idem art. 40

desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la solidaridad y la paz.<sup>126</sup>

El sistema nacional de educación incluirá programas de enseñanza conformes a la diversidad del país. Incorporará en su gestión estrategias pedagógicas. Los padres de familia, la comunidad, los maestros y los educandos participarán en el desarrollo de los procesos educativos<sup>127</sup>.

El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.<sup>128</sup>

El Estado protegerá, estimulará, promoverá y coordinará la cultura física, el deporte y la recreación, como actividades para la formación integral de las personas. Proveerá de recursos e infraestructura que permitan la masificación de dichas actividades.<sup>129</sup>

### **3.4.7 URUGUAY**

La familia es la base de nuestra sociedad. El Estado velará por su estabilidad moral y material, para la mejor formación de los hijos dentro de la sociedad.<sup>130</sup>

El cuidado y educación de los hijos para que éstos alcancen su plena capacidad corporal, intelectual y social, es un deber y un derecho de los padres. Quienes tengan a su cargo numerosa prole tienen derecho a auxilios compensatorios, siempre que los necesiten.<sup>131</sup>

---

<sup>126</sup> Idem art. 66

<sup>127</sup> Idem Art. 68

<sup>128</sup> Idem. art. 80

<sup>129</sup> Idem. art. 82

<sup>130</sup> REPUBLICA DE URUGUAY, Constitucion Politica art. 40

<sup>131</sup> Idem , art. 41

El "bien de familia", su constitución, conservación, goce y transmisión, serán objeto de una legislación protectora especial.<sup>132</sup>

---

<sup>132</sup> Idem art. 49

PERU	URUGUAY	ECUADOR	CUBA	VENEZUELA	BRASIL	PARAGUAY
	<p>Artículo 40. La familia es la base de nuestra sociedad. El Estado velará por su estabilidad moral y material, para la mejor formación de los hijos dentro de la sociedad.</p>	<p><b>Art. 37.-</b> El Estado reconocerá y protegerá a la familia como célula fundamental de la sociedad y garantizará las condiciones que favorezcan íntegramente la consecución de sus fines. Esta se constituirá por vínculos jurídicos o de hecho y se basará en la igualdad de derechos y oportunidades de sus integrantes.</p>	<p>Art. 35.- El Estado protege a la familia, la maternidad y el matrimonio. El Estado reconoce en la familia la célula fundamental de la sociedad y le atribuye responsabilidades y funciones esenciales en la educación y formación de las nuevas generaciones.</p>	<p><b>Artículo 78. °</b> Los niños, niñas y adolescentes son sujetos plenos de derecho y estarán protegidos por la legislación, órganos y tribunales especializados, los cuales respetarán, garantizarán y desarrollarán los contenidos de esta Constitución El Estado, las familias y la sociedad asegurarán, con prioridad absoluta, protección integral, para lo cual se tomará en cuenta su interés superior en las decisiones y acciones que les conciernan. El Estado promoverá su incorporación progresiva a la ciudadanía activa y creará un sistema rector nacional para la protección integral de los niños, niñas y adolescentes.</p>	<p>Art. 226. La familia base de la sociedad, es objeto de especial protección por el Estado. Art. 227. Es deber de la familia, de la sociedad y del Estado asegurar al niño y al adolescente, con absoluta prioridad, el derecho a la vida a la salud, a la alimentación, educación, al ocio, a la profesionalización, a la cultura, a la dignidad, al respeto, a la libertad y a la convivencia familiar y comunitaria, además de protegerlos de toda forma de negligencia, discriminación, explotación, violencia, crueldad y opresión.</p>	<p>Art.54 La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de garantizar al niño su desarrollo armónico e integral, así como el ejercicio pleno de sus derechos protegiéndolo contra el abandono, la desnutrición, la violencia, el abuso, el tráfico y la explotación. Cualquier persona puede exigir a la autoridad competente el cumplimiento de tales garantías y la sanción de los infractores</p>
<p><u>Artículo 13°.</u> La educación tiene como finalidad el</p>	<p>Artículo 41. El cuidado y educación de los</p>	<p><b>Art. 40.-</b> El Estado protegerá a las madres, a los</p>	<p>artículo 40.- La niñez y la juventud disfrutan de</p>		<p>Art. 229. Los padres tienen el deber de asistir, criar y educar a sus hijos mayores</p>	<p>Art. 53 Los padres tienen el derecho y la obligación de</p>

<p>desarrollo integral de la persona humana. El Estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza. Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y de participar en el proceso educativo.</p> <p><u>Artículo 14°.</u> La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la</p>	<p>hijos para que éstos alcancen su plena capacidad corporal, intelectual y social, es un deber y un derecho de los padres. Quienes tengan a su cargo numerosa prole tienen derecho a auxilios compensatorios, siempre que los necesiten. La ley dispondrá las medidas necesarias para que la infancia y juventud sean protegidas contra el abandono corporal, intelectual o moral de sus padres o tutores, así como contra la explotación y el abuso.</p> <p>Artículo 49. El "bien de familia", su constitución, conservación, goce y transmisión, serán</p>	<p>padres y a quienes sean jefes de familia, en el ejercicio de sus obligaciones. Promoverá la corresponsabilidad paterna y materna y vigilará el cumplimiento de los deberes y derechos recíprocos entre padres e hijos.</p> <p><b>Art. 66.-</b> La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos,</p>	<p>particular protección por parte del Estado y la sociedad. Art. 39.- El Estado orienta, fomenta y promueve la educación, la cultura y las ciencias en todas sus manifestaciones. ch) es libre la creación artística. Las formas de expresión en el arte son libres; el Estado, a fin de elevar la cultura del pueblo, se ocupa de fomentar y desarrollar la educación artística, la vocación para la creación y el cultivo del arte y la capacidad para apreciarlo; el Estado orienta, fomenta y promueve la cultura física y el deporte en todas sus manifestaciones como medio de educación y contribución a la formación integral de los ciudadanos artículo 40o.- La niñez y la juventud disfrutan de particular protección por parte del Estado y la sociedad.</p>	<p>Artículo 108. ° Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la</p>	<p>tienen el deber de ayudar y amparar a los padres en la vejez, carencia o enfermedad.</p>	<p>asistir, de alimentar, de educar y de amparar a sus hijos menores de edad. Serán penados por la ley en caso de incumplimiento de sus deberes</p> <p>Art. 60 El Estado promoverá políticas que tengan por objeto evitar la violencia en el ámbito familiar y otras causas destructoras de su solidaridad</p> <p>Art.75 La educación es responsabilidad de la sociedad y recae en particular en la familia, en el Municipio y en el Estado</p>
---	---	--	---	--	---	---

<p>práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad.</p> <p>Los medios de comunicación social deben colaborar con el Estado en la educación y en la formación moral y cultural.</p> <p><u>Artículo 15°.</u> El Estado y la sociedad procuran su evaluación, capacitación, profesionalización y promoción permanentes.</p> <p>El educando tiene derecho a una formación que respete su identidad, así como al buen trato psicológico y físico.</p>	<p>objeto de una legislación protectora especial.</p>	<p>humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará, la solidaridad y la paz.</p> <p><b>Art. 68.-</b> El sistema nacional de educación incluirá programas de enseñanza conformes a la diversidad del país. Incorporará en su gestión estrategias pedagógicas. Los padres de familia, la comunidad, los maestros y los educandos participarán en el desarrollo de los procesos educativos.</p> <p><b>Art. 82.-</b> El Estado protegerá, estimulará, promoverá y coordinará la cultura física, el deporte y la recreación, como</p>	<p>La familia, la escuela, los órganos estatales y las organizaciones de masas y sociales tienen el deber de prestar especial atención a la formación integral de la niñez y la juventud.</p>	<p>formación ciudadana. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley.</p> <p><b>Artículo 110. °</b> El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de</p>		
---	---	--	---	---	--	--

		<p>actividades para la formación integral de las personas. Proveerá de recursos e infraestructura que permitan la masificación de dichas actividades.</p>		<p>acuerdo con la ley.  <b>Artículo 111 °</b>          Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia.</p>		
--	--	---	--	---	--	--

**Fuente:** Elaboración propia

**Cuadro. No. 7**  
**DEFINICION DE NIÑO**

Definición de niño y adolescente	
Bolivia	<p><b>Código del Niño, Niña y Adolescente 27/10/99</b>  <b>Artículo 2</b> (Sujetos de protección).- Se considera niño o niña a todo ser humano desde su concepción hasta cumplir los doce años y adolescentes desde los doce a los dieciocho años de edad cumplidos.  En los casos expresamente señalados por Ley, sus disposiciones se aplicarán excepcionalmente a personas entre los dieciocho y veintiuno años de edad.  <b>Artículo 4</b> (Presunción de minoridad).- En caso de duda sobre la edad del sujeto de este Código se presumirá su minoridad, en tanto no se pruebe lo contrario mediante documento público o por otros medios, previa orden judicial</p>
Brasil	<p><b>Estatuto del Niño y del Adolescente</b>  <b>Artículo 2.-</b> Se considera niño, para los efectos de esta Ley, a la persona hasta doce años de edad incompletos, y adolescente a aquella entre doce y dieciocho años de edad.  <b>Artículo 3.-</b> El niño y el adolescente gozan de todos los derechos fundamentales inherentes a la persona humana, sin perjuicios de la protección integral de que trata esta Ley, asegurándoles, por ley o por otros medios, todas las oportunidades y facilidades, con el fin de facultarles el desarrollo físico, mental, moral, espiritual y social, en condiciones de libertad y dignidad.</p>
Paraguay	<p><b>Código de la niñez y la adolescencia</b>  <b>Artículo 2.</b> A los efectos de este Código, es considerado niño toda persona humana desde su nacimiento hasta que cumpla los catorce años y adolescente la persona desde los catorce años hasta que cumpla los dieciocho años de edad.  <b>Artículo 3.</b> En caso de duda sobre la edad de una persona, se presumirá cuanto sigue:  a) entre niño o adolescente, la condición de niño; y  b) entre adolescente y adulto, la condición de adolescente.  Se entenderá por adulto la persona que haya cumplido dieciocho años y hasta alcanzar la mayoría de edad.</p>
Perú	<p><b>Ley Nº 27337 "Código de los Niños y Adolescentes"</b>  <b>Artículo I.-</b> Definición.- Se considera niño a todo ser humano</p>

	desde su concepción hasta cumplir los doce años de edad y adolescente desde los doce hasta cumplir los dieciocho años de edad
Uruguay	<p><b>Código del Niño</b>  <b>Artículo. 224.-</b> Los menores de 14 años y mayores de 12, podrán ser empleados en la pequeña industria donde trabajan los miembros de su familia, bajo la autoridad del padre, de la madre o del tutor, siempre que ese trabajo sea contralorado por la autoridad pública que el Consejo del Niño designe y que haya completado su instrucción primaria.  <b>Concordancias:</b> Artículos 67, 225, 226, 228, 229, 230, 241, 244</p>
Venezuela	<p><b>Ley Orgánica Para la Protección del Niño y del Adolescente</b>  <b>Artículo 2°.</b> Definición de Niño y de Adolescente. Se entiende por niño toda persona con menos de doce años de edad. Se entiende por adolescente toda persona con doce años o más y menos de dieciocho años de edad.  Si existieren dudas acerca de si una persona es niño o adolescente se le presumirá niño hasta prueba en contrario. Si existieren dudas acerca de si una persona es adolescente o mayor de dieciocho años, se le presumirá adolescente, hasta prueba en contrario.  <b>Artículo 7°.</b> Prioridad Absoluta. El Estado, la familia y la sociedad deben asegurar, con Prioridad Absoluta todos los derechos y garantías de los niños y adolescentes. (...)</p>

Fuente: Comisión Andina de Juristas

Como se pudo verificar se considera niño, niña a todo aquel que esta comprendido entre cero (0) a 12 o hasta 14 años en algunos países como Uruguay y Paraguay siendo de tal importancia para los diferentes Estados.

## Cuadro No. 8

### Artículos relacionados

País	Artículos relacionados
PERU	<p>Artículo 3º.- A vivir en un ambiente sano.- El niño y el adolescente tienen derecho a vivir en un ambiente sano</p> <p>Art 7 Por otra parte, además de las normas mencionadas existen en el país algunos instrumentos normativos de tipo administrativo que regulan en forma indirecta aspectos vinculados a la prevención y represión de la violencia, algunos de ellos se refieren exclusivamente a algún tipo de violencia contra niños, niñas y adolescentes, y otros son de índole general. Son normas emitidas por dependencias del Estado o por los municipios.</p> <p>Artículo 20º.- A participar en programas culturales, deportivos y recreativos.- El Estado estimulará y facilitará la aplicación de recursos y espacios físicos para la ejecución de programas culturales, deportivos y de recreación dirigidos a niños y adolescentes.</p> <p>Artículo 151º.- Definición.- La Policía especializada es la encargada de auxiliar y colaborar con los organismos competentes del Estado en la educación, prevención y protección del niño y el adolescente.</p> <p>Artículo 152º.- Organización.- La Policía especializada está organizada a nivel nacional y coordina sus acciones con el PROMUDEH y con las instituciones debidamente autorizadas.</p>
VENEZUELA	<p>La Ley orgánica para la protección del niño y del adolescente</p> <p>Artículo 5º. Obligaciones Generales de la Familia. La familia es responsable, de forma prioritaria, inmediata e indeclinable, de asegurar a los niños y adolescentes el ejercicio y disfrute pleno y efectivo de sus derechos y garantías. El padre y la madre tienen responsabilidades y obligaciones comunes e iguales en lo que respecta al cuidado, desarrollo y educación integral de sus hijos.</p> <p>Artículo 6º. Participación de la Sociedad. La sociedad debe y tiene derecho de participar activamente para lograr la vigencia plena y efectiva de los derechos y garantías de todos los niños y adolescentes.</p> <p>El Estado debe crear formas para la participación directa y activa de la sociedad en la definición, ejecución y control de las políticas de protección dirigidas a los niños y adolescentes.</p>

	<p>Artículo 7°. Prioridad Absoluta. El Estado, la familia y la sociedad deben asegurar, con Prioridad Absoluta todos los derechos y garantías de los niños y adolescentes.</p> <p>Artículo 13. Los padres, representantes o responsables tienen el deber y el derecho de orientar a los niños y adolescentes en el ejercicio progresivo de sus derechos y garantías así como en el cumplimiento de sus deberes, de forma que contribuya a su desarrollo integral y a su incorporación a la ciudadanía activa.</p> <p>Artículo 29 El Estado, la familia y la sociedad deben asegurarles el pleno desarrollo de su personalidad hasta el máximo de sus potencialidades, así como el goce de una vida plena y digna.</p> <p>Artículo 64. El Estado debe garantizar la creación y conservación de espacios e instalaciones públicas dirigidos a la recreación, esparcimiento, deporte, juego y descanso.</p> <p>Artículo 68. Derecho a la Información. Todos los niños y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar todo tipo de información que sea acorde con su desarrollo y a seleccionar libremente el medio y la información a recibir, sin más límites que los establecidos en la Ley y los derivados de las facultades legales que corresponden a sus padres, representantes o responsables.</p> <p>El Estado, la sociedad y los padres, representantes o responsables tienen la obligación de asegurar que los niños y adolescentes reciban información veraz, plural y adecuada a su desarrollo.</p> <p>Artículo 69. El Estado debe garantizar a todos los niños y adolescentes educación dirigida a prepararlos y formarlos para recibir, buscar, utilizar y seleccionar apropiadamente la información adecuada a su desarrollo.</p> <p>Artículo 74. los Medios que Contengan Informaciones e Imágenes Inadecuadas para Niños y Adolescentes.</p> <p>Artículo 75. Informaciones e Imágenes Prohibidas en Medios Dirigidos a Niños y Adolescentes. Los soportes impresos o audiovisuales, libros, publicaciones, videos, ilustraciones, fotografías, lecturas y crónicas dirigidos a niños y adolescentes no podrán contener informaciones e imágenes que promuevan o inciten a la violencia, o al uso de armas.</p> <p>Artículo 78. Prevención Contra Juegos Computarizados y Electrónicos Nocivos. El Consejo Nacional de Derechos, conjuntamente con los Ministerios de Educación y de Sanidad y Asistencia Social, establecerán directrices para el ingreso al país, la producción y la venta de juegos computarizados,</p>
--	---

	<p>electrónicos o cualesquiera multimedias que se considere nocivos para la salud o el desarrollo integral de los niños y adolescentes. Asimismo, establecerá la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de todos los juegos computarizados, electrónicos o multimedias.</p> <p>Los responsables y trabajadores de empresas o establecimientos que vendan, permuten o alquilen videos, juegos computarizados, electrónicos o cualesquiera multimedias, deben cumplir con las regulaciones pertinentes sobre la materia, especialmente las referidas a la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de estos bienes.</p>
ECUADOR	<p><b>CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA</b></p> <p><b>Art. 1.- Finalidad.-</b> Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.</p> <p><b>Art. 9.- Función básica de la familia.-</b> La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente.</p> <p>Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos.</p> <p><b>Art. 10.- Deber del Estado frente a la familia.-</b> El Estado tiene el deber prioritario de definir y ejecutar políticas, planes y programas que apoyen a la familia para cumplir con las responsabilidades especificadas</p> <p><b>Art. 45.- Derecho a la información.-</b> Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley</p> <p>Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos.</p> <p><b>Art. 46.- Prohibiciones relativas al derecho a la información.-</b> Se prohíbe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La circulación de publicaciones, videos y grabaciones</li> </ol>

dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios. La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.

Estas prohibiciones se aplican a los medios, sistemas de comunicación, empresas de publicidad y programas.

**Art. 47.- Garantías de acceso a una información adecuada.-** Para garantizar el derecho a la información adecuada, el Estado deberá:

Requerir a los medios de comunicación social, la difusión de información y materiales de interés social y cultural para niños, niñas y adolescentes;

Promover la producción y difusión de literatura infantil y juvenil;

Sancionar de acuerdo a lo previsto en esta Ley, a las personas que faciliten a los menores: libros, escritos, afiches, propaganda, videos o cualquier otro medio auditivo y/o visual que hagan apología de la violencia o el delito, que tengan imágenes o contenidos pornográficos o que perjudiquen la formación del menor; y, se consideran inadecuados para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes los textos, imágenes, mensajes y programas que inciten a la violencia, exploten el miedo o aprovechen la falta de madurez de los niños, niñas y adolescentes para inducirlos a comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud y seguridad personal y todo cuanto atente a la moral o el pudor.

**Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos,

	<p>comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.</p> <p><b>Art. 96.- Naturaleza de la relación familiar.-</b> La familia es el núcleo básico de la formación social y el medio natural y necesario para el desarrollo integral de sus miembros, principalmente los niños, niñas y adolescentes. Recibe el apoyo y protección del Estado a efecto de que cada uno de sus integrantes pueda ejercer plenamente sus derechos y asumir sus deberes y responsabilidades.</p>
URUGUAY	<p><b>ARTÍCULO 3°.-</b> (Principio de protección de los derechos).- Todo niño y adolescente tiene derecho a las medidas especiales de protección que su condición de sujeto en desarrollo exige por parte de su familia, de la sociedad y del Estado</p> <p><b>ARTICULO 7°.</b> (Concurrencia para la efectividad y la protección de los derechos de los niños y adolescentes).- La efectividad y protección de los derechos de los niños y adolescentes es prioritariamente de los padres o tutores -en su caso-, sin perjuicio de la corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado.</p> <p>En casos de insuficiencia, defecto o imposibilidad de los padres y demás obligados, el Estado deberá actuar preceptivamente, desarrollando todas las actividades integrativas, complementarias o supletivas que sean necesarias para garantizar adecuadamente el goce y ejercicio de los derechos de los niños y adolescentes.</p> <p><b>ARTICULO 8°.</b> (Principio general).- Todo niño y adolescente goza de los derechos inherentes a la persona humana. Tales derechos serán ejercidos de acuerdo a la evolución de sus facultades.</p> <p><b>ARTICULO 12°.</b> (Derecho al disfrute de sus padres y familia).- La vida familiar es el ámbito adecuado para el mejor logro de la protección integral</p> <p><b>ARTICULO 14°.</b> (Principio general).- El Estado protegerá los derechos de todos los niños y adolescentes sujetos a su jurisdicción, independientemente del origen étnico, nacional o social, el sexo, el idioma, la religión, la opinión política o de otra índole, la posición económica, los impedimentos psíquicos o físicos, el nacimiento o cualquier otra condición del niño o de sus representantes legales.</p>

	<p>El Estado pondrá el máximo empeño en garantizar el reconocimiento del, principio de que ambos padres o sus representantes legales, cuya preocupación fundamental será el interés superior del niño, tienen obligaciones y derechos comunes en lo que respecta a su crianza y desarrollo.</p> <p>El Estado asegurará la aplicación de toda norma que dé efectividad a esos derechos</p> <p><b>ARTICULO 24°.</b> (Derecho a la protección).- Todo niño y adolescente tiene derecho, hasta la mayoría de edad, a recibir de sus padres y responsables la protección y cuidados necesarios para su adecuado desarrollo integral y es deber de éstos el proporcionárselos.</p> <p><b>ARTICULO 181°.</b> (Vulneración de derechos a su incitación).- La exhibición o emisión pública de imágenes, mensajes u objetos no podrá vulnerar los derechos de los niños y adolescentes, los principios reconocidos en la Constitución de la República y las leyes, o incitar a actitudes o conductas violentas, delictivas, discriminatorias o pornográficas.</p>
<p>ESPAÑA</p>	<p>MURCIA</p> <p>Autónoma de Murcia, en la Ley 3/1995 de 21 de marzo, Ley de la Infancia de la Región de Murcia señala</p> <p>ART. 21 que se establecerán los caminos adecuados para "caminar hacia una sociedad más tolerante. Se llevarán a cabo programas específicos contra el uso de la violencia en el medio infantil y juvenil, así como para combatir las actitudes racistas y sexistas, que se dan en la sociedad, con la finalidad de contribuir a que ésta sea cada vez más tolerante e igualitaria</p> <p>GALICIA</p> <p>ART. 131 El Decreto 42/2000 de 7 de enero que refunde la normativa reguladora vigente en materia de familia, infancia y adolescencia de 6 de Marzo de 2000 establece que</p> <p>"constituyen acciones graves el vender, alquilar, exhibir o permitir el libre acceso a los menores a publicaciones, vídeos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que contenga mensajes que incite a la violencia, a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación o que tengan un contenido pornográfico o que resulte perjudicial para el desarrollo de su personalidad o sea contrario a los derechos y las libertades reconocidas en las leyes vigentes</p> <p><b>Puerto Santa Cruz</b></p> <p>Según la ORDENANZA 2005-032 de PUERTO SANTA CRUZ, del 17 de marzo de 2005. El Expediente N° 182/05</p>

	<p><b>ART. 1</b> los locales que ofrecen un servicio de Internet, denominados Cyber; los mismos debieran dar cumplimiento a requisitos no sólo para brindar un servicio de comodidades mínimas, sino también para proteger la integridad de los menores en la ciudad de Puerto Santa Cruz</p> <p>ART 2 Tiene por objeto regular la actividad de los locales comerciales descriptos en el permitiendo a los Inspectores Municipales verificar que los equipos tengan limitado el acceso a páginas pornográficas a los menores de edad</p> <p>ART. 3 Los Cyber se clasifican en el que se pueden desarrollarse juegos en red, con las limitaciones impuestas a los menores</p>
--	--

Fuente: Elaboracion propia

## 3.5 Código del menor.

### 3.5.1 Código de los Niños y Adolescentes/ PERÚ

Se halla en vigencia la Ley 1702, de fecha 17 de julio de 1996, que crea las Defensorías de la Niñez y la Adolescencia y el Decreto Reglamentario N° 24444, que amplía las competencias municipales, estableciendo como competencia el de

El niño y el adolescente tienen derecho a vivir en un ambiente sano<sup>133</sup>. El Estado estimulará y facilitará la aplicación de recursos y espacios físicos para la ejecución de programas culturales, deportivos y de recreación dirigidos a niños y adolescentes.<sup>134</sup>

La Policía especializada es la encargada de auxiliar y colaborar con los organismos competentes del Estado en la educación, prevención y protección del niño y el adolescente.<sup>135</sup> La Policía especializada está organizada a nivel nacional y coordina sus acciones con el PROMUDEH y con las instituciones debidamente autorizadas.<sup>136</sup> deben "defender y proteger a niños, niñas y adolescentes de su jurisdicción mediante la creación de Defensorías de la Niñez y Adolescencia". Por otra parte, además de las normas mencionadas existen en el país algunos instrumentos normativos de tipo administrativo que regulan en forma indirecta aspectos vinculados a la prevención y represión de la violencia, algunos de ellos se refieren exclusivamente a algún tipo de violencia contra niños, niñas y adolescentes, y otros son de índole general. Son normas emitidas por dependencias del Estado o por los municipios.<sup>137</sup>

---

<sup>133</sup> REPUBLICA DE PERU **Código de los Niños y Adolescentes**, art.3.

<sup>134</sup> Idem. art. 20

<sup>135</sup> Idem art 151

<sup>136</sup> Idem. art. 152

<sup>137</sup> **Idem. Art.7 Inc a)**

### 3.5.2 Venezuela

La familia es responsable, de forma prioritaria, inmediata e indeclinable, de asegurar a los niños y adolescentes el ejercicio y disfrute pleno y efectivo de sus derechos y garantías. El padre y la madre tienen responsabilidades y obligaciones comunes e iguales en lo que respecta al cuidado, desarrollo y educación integral de sus hijos.<sup>138</sup>

La sociedad debe y tiene derecho de participar activamente para lograr la vigencia plena y efectiva de los derechos y garantías de todos los niños y adolescentes.<sup>139</sup>

El Estado debe crear formas para la participación directa y activa de la sociedad en las políticas de protección dirigidas a los niños y adolescentes.

Los padres, representantes o responsables tienen el deber y el derecho de orientar a los niños y adolescentes en el ejercicio progresivo de sus derechos y garantías así como en el cumplimiento de sus deberes, de forma que contribuya a su desarrollo integral y a su incorporación a la ciudadanía activa.<sup>140</sup>

El Estado, la familia y la sociedad deben asegurarles el pleno desarrollo de su personalidad hasta el máximo de sus potencialidades, así como el goce de una vida plena y digna.<sup>141</sup>

El Estado debe garantizar la creación y conservación de espacios e instalaciones públicas dirigidas a la recreación, esparcimiento, deporte, juego y descanso. EL acceso y uso de estos espacios e instalaciones públicas es

---

<sup>138</sup> REPUBLICA DE VENEZUELA, Ley Orgánica Para la Protección del Niño y del Adolescente art. 5

<sup>139</sup> Idem. art. 6

<sup>140</sup> Idemart. 13

<sup>141</sup> Idem. art. 29

gratuito para los niños y adolescentes que carezcan de medios económicos. La planificación urbanística debe asegurar la creación de áreas verdes, recreacionales y deportivas destinadas al uso de los niños, adolescentes y sus familias.<sup>142</sup>

Todos los niños y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar todo tipo de información que sea acorde con su desarrollo y a seleccionar libremente el medio y la información a recibir, sin más límites que los establecidos en la Ley y los derivados de las facultades legales que corresponden a sus padres, representantes o responsables.<sup>143</sup>

El Estado, la sociedad y los padres, representantes o responsables tienen la obligación de asegurar que los niños y adolescentes reciban información veraz, plural y adecuada a su desarrollo. El Estado debe garantizar a todos los niños y adolescentes educación dirigida a prepararlos y formarlos para recibir, buscar, utilizar y seleccionar apropiadamente la información adecuada a su desarrollo.<sup>144</sup> Los soportes impresos o audiovisuales, libros, publicaciones, videos, ilustraciones, fotografías, lecturas y crónicas dirigidos a niños y adolescentes no podrán contener informaciones e imágenes que promuevan o inciten a la violencia, o al uso de armas, tabaco o sustancias alcohólicas, estupefacientes o psicotrópicas.<sup>145</sup>

Prevención Contra Juegos Computarizados y Electrónicos Nocivos. El Consejo Nacional de Derechos, conjuntamente con los Ministerios de Educación y de Sanidad y Asistencia Social, establecerán directrices para el ingreso al país, la producción y la venta de juegos computarizados, electrónicos o cualesquiera multimedias que se considere nocivos para la salud o el desarrollo integral de los niños y adolescentes. Asimismo, establecerá la edad requerida para el uso,

---

<sup>142</sup> Idem. art.64

<sup>143</sup> Idem art.68

<sup>144</sup> Idem art. 69

<sup>145</sup> Idem. art. 75

acceso, alquiler y compra de todos los juegos computarizados, electrónicos o multimedias.

Los responsables y trabajadores de empresas o establecimientos que vendan, permuten o alquilen videos, juegos computarizados, electrónicos o cualesquiera multimedias, deben cumplir con las regulaciones pertinentes sobre la materia, especialmente las referidas a la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de estos bienes.<sup>146</sup>

En cuanto a nuestras legislaciones se puede verificar que Venezuela cuenta con la Ley para la protección de niños, niñas y adolescentes en salas de uso de internet, videojuegos y otros multimedias que consiste en:

### **3.5.2.1 Ley para la protección de niños, niñas y adolescentes en salas de uso de internet, videojuegos y otros multimedias.**

Esta ley de Venezuela garantiza a todos los niños, niñas y adolescentes el ejercicio y disfrute pleno y efectivo de sus derechos humanos a una información adecuada que sea acorde con su desarrollo integral y a la salud, en el uso, alquiler, compra, venta y permuta de juegos computarizados, electrónicos o multimedia, especialmente en salas de Internet. Promover el uso adecuado de los servicios de Internet con fines educativos, recreativos y para la libre comunicación entre las personas.

Favorecer la participación de las familias, organizaciones sociales y personas en general en la protección integral de los niños, niñas y adolescentes

Garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes el ejercicio y disfrute pleno y efectivo de sus derechos humanos a una información adecuada que sea acorde con su desarrollo integral y a la salud, en el uso, alquiler, compra, venta y

---

<sup>146</sup> Idem. art. 79

permuta de juegos computarizados, electrónicos o multimedia, especialmente en salas de Internet.

Promover el uso adecuado de los servicios de Internet con fines educativos, recreativos y para la libre comunicación entre las personas.

Favorecer la participación de las familias, organizaciones sociales y personas en general en la protección integral de los niños, niñas y adolescente<sup>147</sup>

El Estado tiene la obligación indeclinable de adoptar todas las medidas administrativas, legislativas, judiciales y de cualquier otra índole que sean necesarias y apropiadas para asegurar el cumplimiento de esta Ley, a los fines de garantizar los derechos humanos de los niños, niñas y adolescentes.<sup>148</sup>

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar información acorde con su desarrollo integral en las salas de juegos computarizados, electrónicos o multimedias y de servicios de Internet.<sup>149</sup>

En consecuencia, está prohibido el acceso a información y contenidos que promuevan, hagan apología o inciten a la violencia, a la guerra, a la comisión de hechos punibles, al racismo, a la desigualdad entre el hombre y la mujer, a la xenofobia, a la intolerancia religiosa y cualquier otro tipo de discriminación, a la esclavitud, a la servidumbre, a la explotación económica o social de las personas<sup>150</sup>, al uso y consumo de cigarrillos y derivados del tabaco, de bebidas

---

<sup>147</sup>REPUBLICA DE VENEZUELA, 2006 “Ley para la protección de niños, niñas y adolescentes en las de uso de internet, videojuegos y otros multimedias”

<sup>148</sup> Idem..art. 2

<sup>149</sup> Idem. art. 3, Los padres, las madres, representantes o responsables tienen el deber y el derecho de orientar a los niños, niñas y adolescentes en el ejercicio progresivo de su derecho a una información adecuada con su desarrollo evolutivo e integral, especialmente a través del cumplimiento de las regulaciones previstas en esta Ley

<sup>150</sup> Idem.Art. 7 Todos los espacios y ambientes físicos de las salas de juegos computarizados, electrónicos o multimedias y de servicios de Internet deben ser adecuados para ser utilizadas por niños, niñas y adolescentes, y deben facilitar su supervisión directa y permanente de las

alcohólicas y demás especies previstas en la legislación sobre la materia y de sustancias estupefacientes y psicotrópicas, así como aquellos de carácter pornográfico, que atenten contra la seguridad de la Nación o que sean contrarios a los principios de una sociedad de democracia revolucionaria.<sup>151</sup>

La Comisión Nacional de Telecomunicaciones, a través de su unidad técnica competente, podrá establecer mediante normas técnicas adicionales el acceso de los niños, niñas y adolescentes a toda información y contenidos que menoscaben su desarrollo integral, atendiendo a los elementos de lenguaje, salud, sexo y violencia

En todas las salas de juegos computarizados, electrónicos o multimedias y de servicios de Internet se debe fijar un cartel público, a los fines de difundir la presente Ley, en un lugar visible y en dimensiones que garanticen su fácil lectura, cuyo contenido y dimensiones serán establecidos en las normas técnicas que dicte la Comisión Nacional de Telecomunicaciones. Dicho cartel deberá indicar al menos el nombre, dirección y teléfono de las autoridades públicas y servicios ante las cuales se puede denunciar el incumplimiento de la presente Ley, entre ellas: el Consejo Municipal de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes, el Fiscal del Ministerio Público, el Defensor o Defensora del Pueblo y las Defensorías de Niños, Niñas y Adolescentes del Municipio y demás instancias con competencia en la materia. El cartel público deberá ser certificado por el Consejo Municipal de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes del lugar donde se encuentre el establecimiento.

---

personas que laboren en ellas, de conformidad con lo establecido en las normas técnicas que dicte la Comisión Nacional de Telecomunicaciones. Estas salas podrán contar con espacios reservados exclusivamente para personas adultas, los cuales no deben ser accesibles a niños, niñas y adolescentes

<sup>151</sup> Idem. art. 8

Lo que llevo a que en Venezuela se incorpore la ley fueron las estadísticas acerca del uso de la tecnología por parte de los niños. Se refiere esto a los usuarios que van desde los 7 a los 12 años de edad. En 21% de los niños tiene computador en su casa y un 15% tiene cuenta de correo. El 14% de los niños tiene teléfono celular propio al igual que un reproductor MP3. Las preferencias para el uso de Internet tienen que ver con los juegos en línea (66,9%) y buscar información para los estudios (58,6%), le siguen el uso del chat (37,6%) y la descarga de archivos (19,7%)<sup>152</sup>.

### **3.5.3 Ecuador**

Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.<sup>153</sup>

La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente.<sup>154</sup>Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos.

El Estado tiene el deber prioritario de definir y ejecutar políticas, planes y programas que apoyen a la familia para cumplir con las responsabilidades especificadas <sup>155</sup>

---

<sup>152</sup> CAMARA VENEZOLANA DE Comercio Electronico, "Apuntes y noticias acerca del uso de internet en venezuela" ( en línea) <http://ciberescrituras.espacioblog.com/post/2007/03/07/estadisticas-sobre-ninos-y-uso-internet> (consulta 12/04/09)

<sup>153</sup> REPUBLICA DE ECUADOR, Código niña niño y adolescente , art. 1

<sup>154</sup> Idem. art. 9

<sup>155</sup> Idem. art. 10

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley

Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación

y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior.<sup>156</sup>

No se admite La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios;' La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.

Se consideran inadecuados para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes los textos, imágenes, mensajes y programas que inciten a la violencia, exploten el miedo o aprovechen la falta de madurez de los niños, niñas y adolescentes para inducirlos a comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud y seguridad personal y todo cuanto atente a la moral o el pudor.<sup>157</sup>

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener

---

<sup>156</sup> Idem. art.45

<sup>157</sup> Idem. art. 47

espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.<sup>158</sup>

La familia es el núcleo básico de la formación social y el medio natural y necesario para el desarrollo integral de sus miembros, principalmente los niños, niñas y adolescentes. Recibe el apoyo y protección del Estado a efecto de que cada uno de sus integrantes pueda ejercer plenamente sus derechos y asumir sus deberes y responsabilidades.<sup>159</sup>

### **3.5.4 Uruguay**

Todo niño y adolescente tiene derecho a las medidas especiales de protección que su condición de sujeto en desarrollo exige por parte de su familia, de la sociedad y del Estado<sup>160</sup>protección de los derechos de los niños y adolescentes es prioritariamente de los padres o tutores -en su caso-, sin perjuicio de la corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado. El Estado deberá actuar en las tareas de orientación y fijación de las políticas generales aplicables a las distintas áreas vinculadas a la niñez y adolescencia y a la familia, coordinando las actividades públicas y privadas que se cumplen en tales áreas.

En casos de insuficiencia, defecto o imposibilidad de los padres y demás obligados, el Estado deberá actuar preceptivamente, desarrollando todas las

---

<sup>158</sup>Idem. art. 48

<sup>159</sup> Idem. art. 96

<sup>160</sup> REPUBLICA DE URUGUAY, “Código del niño” art. 3

actividades integrativas, complementarias o supletivas que sean necesarias para garantizar adecuadamente el goce y ejercicio de los derechos de los niños y adolescentes.<sup>161</sup>

Todo niño y adolescente goza de los derechos inherentes a la persona humana. Tales derechos serán ejercidos de acuerdo a la evolución de sus facultades<sup>162</sup>

La vida familiar es el ámbito adecuado para el mejor logro de la protección integral<sup>163</sup>. El Estado protegerá los derechos de todos los niños y adolescentes sujetos a su jurisdicción, independientemente del origen étnico, <sup>164</sup>nacional o social, el sexo, el idioma, la religión, la opinión política o de otra índole, la posición económica, los impedimentos psíquicos o físicos, el nacimiento o cualquier otra condición del niño o de sus representantes legales. El Estado pondrá el máximo empeño en garantizar el reconocimiento del, principio de que ambos padres o sus representantes legales, cuya preocupación fundamental será el interés superior del niño, tienen obligaciones y derechos comunes en lo que respecta a su crianza y desarrollo. El Estado asegurará la aplicación de toda norma que dé efectividad a esos derechos<sup>165</sup>

Son deberes de los padres o responsables respecto de los niños y adolescentes:<sup>166</sup>

Todo niño y adolescente tiene derecho, hasta la mayoría de edad, a recibir de sus padres y responsables la protección y cuidados necesarios para su adecuado desarrollo integral y es deber de éstos el proporcionárselos.<sup>167</sup>

---

<sup>161</sup> Idem. art. 7

<sup>162</sup> Idem. art. 8

<sup>163</sup> Idem. art. 12

<sup>165</sup> Idem. Art. 14

<sup>166</sup> Idem. art. 16

<sup>167</sup> Idem. art, 24

La exhibición o emisión pública de imágenes, mensajes u objetos no podrá vulnerar los derechos de los niños y adolescentes, los principios reconocidos en la Constitución de la República y las leyes, o incitar a actitudes o conductas violentas, delictivas, discriminatorias o pornográficas.<sup>168</sup>

### **3.5.5 España**

#### **3.5.5.1 Murcia**

La Comunidad Autónoma de Murcia, en la Ley 3/1995 de 21 de marzo, Ley de la Infancia de la Región de Murcia señala que se establecerán los caminos adecuados para "caminar hacia una sociedad más tolerante. Se llevarán a cabo programas específicos contra el uso de la violencia en el medio infantil y juvenil, así como para combatir las actitudes racistas y sexistas, que se dan en la sociedad, con la finalidad de contribuir a que ésta sea cada vez más tolerante e igualitaria<sup>169</sup>

#### **3.5.5.2 Canarias o Galicia**

El Decreto 42/2000 de 7 de enero que refunde la normativa reguladora vigente en materia de familia, infancia y adolescencia de 6 de Marzo de 2000 establece que "constituyen acciones graves el vender, alquilar, exhibir o permitir el libre acceso a los menores a publicaciones, vídeos, videojuegos o cualquier otro material audiovisual que contenga mensajes que incite a la violencia, a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación o que tengan un contenido pornográfico o que resulte perjudicial para el desarrollo de su personalidad o sea contrario a los derechos y las libertades reconocidas en las leyes vigentes.<sup>170</sup>

---

<sup>168</sup> Idem. art 181

<sup>169</sup> ESPAÑA. Ley 3/1995 de 21 de marzo, Ley de la Infancia de la Región de Murcia. Art 21

<sup>170</sup> Decreto 42/2000 Art 131

### **3.5.5.3 Puerto Santa Cruz**

Según la ORDENANZA 2005-032 de PUERTO SANTA CRUZ, del 17 de marzo de 2005. El Expediente N° 182/05 los locales que ofrecen un servicio de Internet, denominados Cyber; los mismos debieran dar cumplimiento a requisitos no sólo para brindar un servicio de comodidades mínimas, sino también para proteger la integridad de los menores en la ciudad de Puerto Santa Cruz.<sup>171</sup>

Tiene por objeto regular la actividad de los locales comerciales descritos en el permitiendo a los Inspectores Municipales verificar que los equipos tengan limitado el acceso a páginas pornográficas a los menores de edad.<sup>172</sup>

Los Cyber se clasifican en el que se pueden desarrollarse juegos en red, con las limitaciones impuestas a los menores.<sup>173</sup>

Con relación a todos los países mencionados la mayoría señala que niño es la persona hasta doce años de edad, los cuales gozan de todos los derechos fundamentales inherentes a la persona humana asegurándoles todas las oportunidades y facilidades, con el fin de facultarles el desarrollo físico, mental, moral, espiritual y social, en condiciones de libertad y dignidad. De la misma manera el Estado, la familia y la sociedad deben asegurarles el pleno desarrollo de su personalidad hasta el máximo de sus potencialidades, así como el goce de una vida plena y digna. Es el Estado el encargado de estimular, promoverá y coordinará la cultura física, el deporte y la recreación, como actividades para la formación integral de las personas. De la misma manera el sistema de educación deberá incluir programas de enseñanza conformes a la diversidad de los países. Los padres de familia, la comunidad, los maestros participarán en el desarrollo de los procesos educativos.

---

<sup>171</sup> Ordenanza 2005-032 de Puerto Santa cruz, Art. 1.

<sup>172</sup> Idem Art 2

<sup>173</sup> Idem Atr 3

No obstante todos los niños y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar todo tipo de información que sea acorde con su desarrollo. Las Imágenes dirigidas a Niños y Adolescentes, no tendrían que contener informaciones que inciten a la violencia, o al uso de armas. En Bolivia se debería establecer directrices para el ingreso al país, la producción y la venta de juegos computarizados, electrónicos o cualesquiera multimedias que se considere nocivos para la salud o el desarrollo integral de los niños y adolescentes. Asimismo, establecer la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de todos los juegos computarizados, electrónicos.

Siendo de gran importancia el medio en el que se va desarrollar el niño velando el ambiente del que se rodea en esta etapa de crecimiento y desarrollo

## **CAPÍTULO IV**

### **RELACIÓN MARCO TEÓRICO-MARCO PRÁCTICO**

#### **4.1. Esquema de relación Marco Teórico- Marco Práctico**

##### **4.1.1. Descripción del Esquema**

El esquema siguiente tiene relación del Marco Teórico-Marco Práctico, el mismo que tiene por objeto ilustrar, principalmente, la importancia que tienen los fundamentos teóricos con los objetivos expuestos, identificar de manera precisa los beneficios que proporciona dicha relación y el por qué y para qué de su utilización.

En el esquema es notoria la división de ambos marcos, conteniendo el de la izquierda casillas con las denominaciones de los capítulos dedicados al Marco Teórico y señalando, en otras casillas más a la derecha, las partes o acápite que se relacionan con los objetivos de la investigación. Al lado derecho de la recta de separación, se hallan casillas conteniendo los objetivos específicos.

Las relaciones existentes entre unas y otras casillas están dadas por líneas que terminan en flechas para indicar las relaciones entre ellas. Existen relaciones de una sola dirección y también en más direcciones, para mostrar cierta dependencia de uno y otro capítulo o punto.

En primera instancia se tienen relacionados los capítulos que conforman el Marco Teórico, siendo notorio que el primero dedicado a la historia y evolución de Internet como también de los juegos con el segundo sobre el marco

conceptual y el tercero en cuanto a las teorías que sustentan el trabajo de investigación.

Determinar las causas de violencia que el niño muestra en la actualidad, proponer mecanismos de protección y control a sitios Web de contenido violento, investigar los casos verídicos de niños influenciados por los juegos violentos de Internet., demostrar que los juegos violentos de Internet influyen en una conducta agresiva del niño hacia su entorno social.

A los objetivos indicados, le siguen como conclusión de la metodología empleada las Conclusiones de los objetivos y comprobación de la Hipótesis y finalmente las Recomendaciones y Propuesta, con los que se culmina el trabajo de investigación.

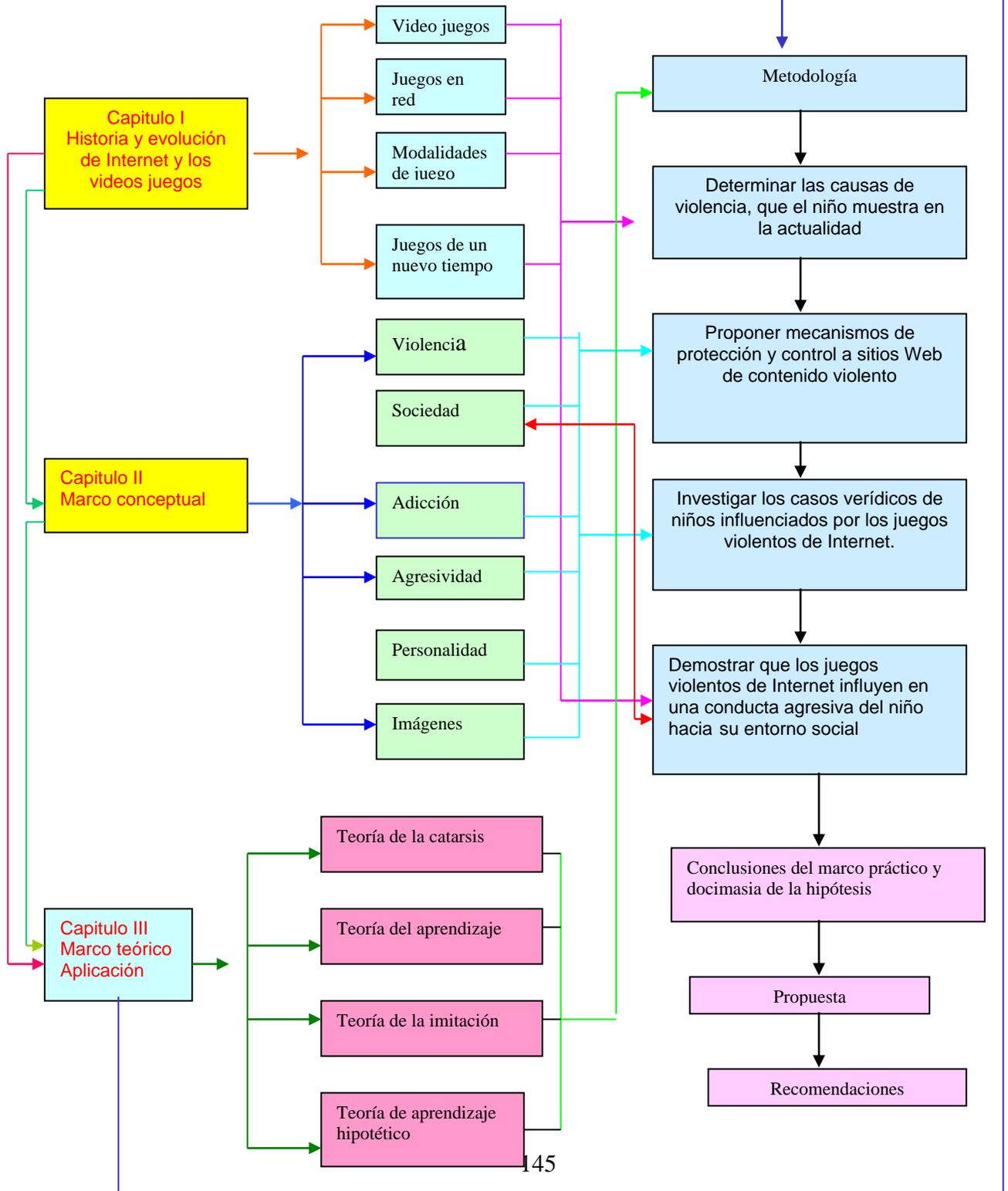
## **4.2. Esquema**

El siguiente es el esquema que muestra la descripción gráfica de la explicación anterior, con la finalidad de hacer más comprensible la función de cada una de las partes importantes del Marco Teórico con los objetivos específicos del Marco Práctico.

# ESQUEMA RELACION MARCO TEORICO- MARCO PRACTICO

## M. teórico

## Objetivos



## **INTRODUCCIÓN AL MARCO PRÁCTICO**

El desarrollo de la parte práctica de la investigación incluye: la metodología usada en el desarrollo de la investigación de campo, cuyo propósito es la obtención de información necesaria y posterior análisis, que servirá de base para cumplir con los objetivos: general y específicos planteados al inicio de la investigación.

Mediante técnicas de muestreo se elige el número de encuestas y/o entrevistas a representantes de personas relacionadas con el tema que serán objetos del estudio.

Se efectuará una serie de encuestas en el sector de estudio, con el fin de facilitar la comparación de información y mantener el orden.

Posteriormente se exponen los resultados obtenidos en la investigación de campo que brindan para comprobar la hipótesis planteada al principio de la investigación; luego irán las conclusiones finales y la propuesta.

## **4.3 Aspectos metodológicos de la investigación**

### **4.3.1 Metodología de investigación**

Los Métodos que se utilizaron en la investigación son los siguientes: Método inductivo, Método analítico y sintético, Método comparativo Método de la observación teniendo en cuenta que “los estudios Descriptivos, por lo general, fundamentan las investigaciones correlacionales, las cuales a su vez, proporcionan información para llevar a cabo estudios exploratorios”.<sup>174</sup>

## **4.4 Calculo de Tamaño de la Muestra**

Si observamos los cuadros siguientes se ve claramente el crecimiento de la población, como también de los diferentes niños que año tras años va en aumento, para poder comprender mejor el problema por el que pasan se llegó a encuestar a una muestra que con diferentes preguntas concretas.

### **Cuadro No. 9 CENSO DE POBLACION Y VIVIENDA - 2001**

---

<sup>174</sup> HERNÁNDEZ SAMPIERI Roberto. et. al. McGraw-Hill. México. 1998. Pág. 58.

- **POBLACION POR DEPARTAMENTOS, PROVINCIAS, SECCIONES MUNICIPALES, LOCALIDADES Y ORGANIZACIONES COMUNITARIAS**

**\*\*\* Con municipios de reciente creación \*\*\***

<b>CODIGO CARTOGRAFICO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>POBLACION</b>	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>Nro. DE VIVIENDAS</b>
00	BOLIVIA	8.274.325	4.123.850	4.150.475	2.290.414
01	Chuquisaca	531.522	260.604	270.918	141.735
02	La Paz	2.349.885	1.164.818	1.185.067	723.598
03	Cochabamba	1.455.711	719.153	736.558	419.082
04	Oruro	392.451	195.360	197.091	128.717
05	Potosí	709.013	345.550	363.463	220.761
06	Tarija	391.226	195.305	195.921	99.121
07	Santa Cruz	2.029.471	1.025.222	1.004.249	474.228
08	Beni	362.521	188.898	173.623	71.016
09	Pando	52.525	28.940	23.585	12.156

Debemos tomar en cuenta que en el ultimo censo que realizo el instituto de estadística (INE), el año 2001 se registro un total de 8.274.325 habitante a nivel Bolivia y en La Paz a 2.349.885 habitantes, una cantidad significativa en comparación con los otros departamentos, el cuadro No. 10 de población de menores de entre 0 a 12 años a nivel Bolivia contamos con 3.206.730 y en la ciudad de La Paz contamos con 732.661<sup>175</sup> niños de 0 a 12 años. Si se observa las gestiones 2005 y 2006 se nota un aumento a comparación de las otras gestiones, es importante reflexionar con relación a las cifras que se observan y tomar más en serio el futuro de estos niños.

<sup>175</sup> INSTITUTO , Nacional de estadística 2009 ( en línea) ( <http://www.bolivia.com/la-paz/datosgenerales.htmlhome>) consulta ( 20/04/09)

### Cuadro No. 10

**Bolivia: Población total proyectada, por año calendario y sexo, según edades simples 2005-2007**

Edad	2005			2006			2007		
	Total	hombres	mujeres	total	Hombres	mujeres	total	hombres	mujers
0-4	1.279.278	652.317	626.961	1.287.479	656.475	631.003	1.293.134	659.355	633.779
5-9	1.184.544	603.976	580.568	1.198.737	611.181	587.556	1.215.036	619.415	595.621
10-12	685.541	349.253	336.288	693.556	353.406	340.150	698.560	356.000	342.560

Fuente: Instituto nacional de estadística

### Cuadro No 11

**Bolivia Abonados de internet, según departamento, 1996-2003**

(Acceso dia/Up)

DEPARTAMENTO	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
<b>TOTAL</b>	<b>2.620</b>	<b>6.286</b>	<b>11.776</b>	<b>18.830</b>	<b>25.880</b>	<b>37.019</b>	<b>44.440</b>	<b>51.780</b>
Chuquisaca	200	300	600	800	750	1.073	1.288	1.501
La Paz	1.500	2.970	3.600	5.150	8.500	12.158	14.596	17.007
Cochabamba	420	1.436	3.106	3.850	4.900	7.009	8.414	9.804
Oruro		100	300	500	350	501	601	700
Potosí		50	200	250	300	429	515	600
Tarija		200	200	300	400	572	687	800
Santa Cruz	500	1.200	3.600	7.750	10.420	14.905	17.893	20.848
Beni		30	170	230	260	372	446	520

Fuente. INSTITUTO NACIONAL DE ESTADISTICA

Con relación al cuadro No. 11 se nota el aumento desde el 1996 de 1.500 al 2003 a 17.007 en el cuadro también se pudo observar el incremento en la ciudad de La Paz sobretodo de los cuales se pudo registrar un total de 51.780 abonados a internet a nivel nacional y con relación al departamento de La Paz con 17.007 abonados a internet la gestión 2003 de los cuales, el Gobierno Municipal de La Paz hizo un censo a cargo del asesor Ariel E. Zabala David, Técnico de Investigación e información Económica, del cual se pudo verificar

que tenemos un registro de un total de 596 de servicios de transmisión de imágenes y datos por red e internet, como se observa en los siguiente cuadros:

### Cuadro No.12

#### Municipio de La Paz Estadísticas Servicios de Internet

Macrodistrito	Servicios de transmisión de imágenes y datos por red e Internet
Cotahuma	147
Max Paredes	69
Periférica	96
San Antonio	50
Centro	155
Sur	76
Mallasa	3
Total	596

Fuente CAE 2007

En el cuadro se observa los diferentes lugares de la ciudad de La Paz que cuentan con este servicio

### Cuadro No 13 Pertencia

ORG JURIDICA	Frecuencia	Porcentaje
UNIPERSONAL	576	96,6
SOCIEDAD COLECTIVA	8	1,3
SRL	8	1,3
SA	1	0,2
OTRO	2	0,3
NS/NR*	1	0,2
Total	596	100

\* No Sabe no Responde

Fuente CAE 2007

En cuanto a la pertenencia de los diferentes internet se observa que el 96.6% son de propiedad unipersonal.

### Cuadro No.14 Tenencia

TENENCIA	Frecuencia	Porcentaje
PROPIA	110	18%
ALQUILADA	437	73%
ANTICRETICO	34	6%
OTRO	4	1%
NS/NR*	11	2%
Total	596	100

\* No Sabe no Responde

Fuente CAE 2007

Como se observa la tenencia del lugar en un 73% es alquilada y el 18% es propia.

### Cuadro No 15 Préstamo

TIENE PRESTAMO	Frecuencia	Porcentaje
SI	150	25,2
NO	417	70,0
NS/NR*	29	4,9
Total	596	100,0

Fuente CAE 2007

De la misma manera se observa que 70% no obtuvieron préstamo alguno y el 25% si lo tuvo.

### Cuadro No16 Asistencia tecnica

ASISTENCIA TECNIC	Frecuencia	Porcentaje
SI	90	15,10
NO	484	81,21
NS/NR*	22	3,69
Total	596	100

\* No Sabe no Responde

Fuente CAE 2007

Los mismos como se muestra en su mayoría no reciben asistencia alguna Siguiendo con el trabajo de investigación y observando todos los datos anteriormente señalados se tomo en cuenta a 80 padres de familia los mismos que serán encuestados, a 10 profesores del área del nivel primario. Y 20 niños

de un colegio del centro de la ciudad de La Paz, comprendidos entre 10 a 11 años de edad, también a 37 niños del diferentes colegios pero que se encuentran comprendidos entre 7 a 12 años teniendo un total de 57 niños, para un mejor estudio. Tomando en cuenta que se entiende por niño a todo aquel comprendidos de 0 a 12 años, siendo estas las edades en la que son tal vulnerables, ya que se encuentran en etapa de desarrollo y crecimiento.

## **4.5 Fuentes y Técnicas de Recolección de Información**

Para demostrar la hipótesis y cumplir con los objetivos planteados en la presente investigación, se utilizarán técnicas de recolección de información tanto primaria como secundaria.

### **4.5.1. Fuentes Primarias**

Se utilizan las siguientes fuentes primarias:

#### **4.5.1.1. Encuesta**

Dirigidas a personal entendido en el tema:

- Profesores.
- Padres de familia
- Y niños.

##### **4.5.1.1.1 Encuesta a padres de familia**

Por medio de las encuestas podremos recabar información sobre el tema, mismas que estarán dirigidas a una muestra de 57 niños de la población, estudiantil entre niños y niñas, como sabemos son los padres los diferentes guías de los niños.

##### **4.5.1.2. Observación**

La observación directa está orientada a la verificación de la información obtenida a través de entrevistas, encuestas y a ampliar conocimientos sobre el tema en estudio, conversando con los actores del tema: los niños de la ciudad

de La Paz, comprendidos entre 7 a 12 años de edad.

#### **4.5.2. Fuentes Secundarias**

Las fuentes secundarias consultadas son de dos clases:

##### **4.5.2.1. Fuentes de Información General**

La información general proviene de libros, documentos, boletines, artículos de periódico, revistas, etc. relacionados con el tema.

##### **4.5.2.2. Fuentes de Información Especializada**

Se utilizaron boletines, revistas, estadísticas e informes especializados elaborados por la Honorable Alcaldía de la ciudad de La Paz, además de otros profesionales vinculadas al tema de estudio, y los diferentes sitios web.

#### **4.6. Determinación del Universo de Estudio**

Considerando que el objetivo de la investigación es investigar el impacto social, jurídico y psicológico que causan los juegos violentos de Internet en los niños, se hace necesario recopilar información tomando el punto de vista: el crecimientos que tiene la ciudad de La Paz, como el aumento de niños año tras año y el avance de la tecnología, y observando el nivel de quienes son los más afectados el grupo de niños o niñas menores de 12 años de edad y padres de familia escogidos al azar que también se ven afectados.

Se expondrá el resultado de las observaciones efectuadas acerca de la violencia que muestran los juegos, ante todo demostrar, la relación que existe entre el Internet y los niños, el cual influye en la conducta de ellos, para que sean violentos o imiten conductas agresivas de la misma manera se observe un bajo rendimiento escolar y en algunos casos el aislamiento de los mismos. Existe una comprensible necesidad del

Internet y de la información que proporciona a la sociedad y obviamente una visión muy distorsionada del problema, los intereses en juegos son muy grandes.

Los resultados que se presenta a continuación son producto de la investigación de campo que se realizó en la ciudad de La Paz a padres de familia. Los mismos que señalaran los cambios de conducta de sus hijos, como también profesores del nivel primario y sobre todo a niños de menores de 12 años.

#### **4.7 Resultados de las Encuestas a Padres de Familia.**

##### **CUADRO No. 18**

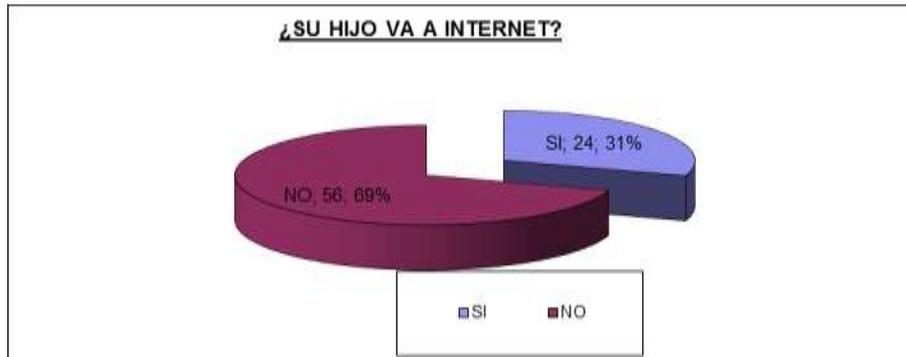
##### **Muestra de la relación de respuestas**

<b>CONCEPTO</b>	<b>RESPUESTA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	24	31
NO	56	69
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

##### **Figura No 20**

##### **Resultado de las encuestas pregunta No. 1**



Fuente: Elaboración propia

Con la encuesta realizada se pudo comprobar que de un total de 80 padres de familia el 69% que equivale a 56 señala que su hijo no va a Internet y el 30% que son 24 si conoce

### CUADRO No. 19

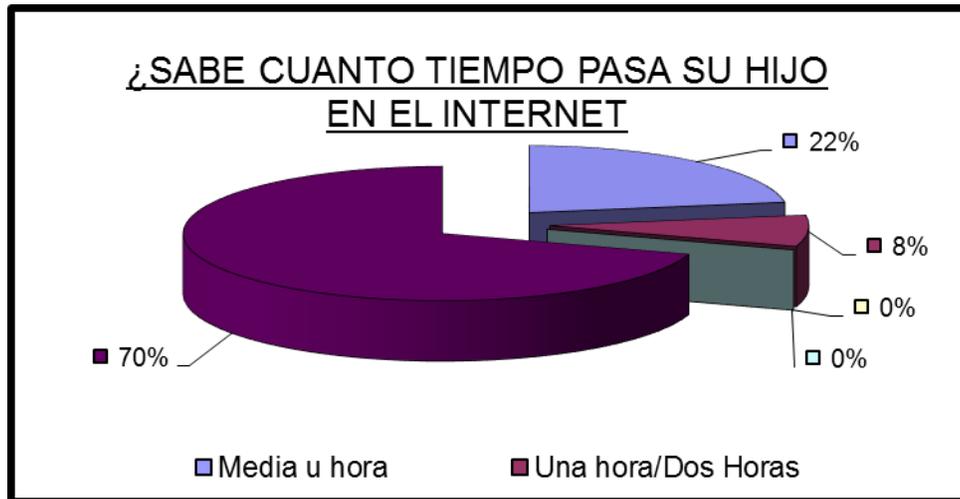
#### Porcentaje en horas

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
Media hora	18	23%
Una horas/Dos horas	6	8%
Tres horas/cuatro horas	0	0%
O mas	0	0%
No sabe	56	69%
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración Propia

### FIGURA No 21

#### Resultado de las encuestas pregunta No 2



Fuente: Elaboración propia

El 69% de 56 padres de familia no sabe cuanto tiempo pasa su hijo en Internet por diversas causas lo desconoce; el 23% de 18 señala que su hijo pasa media hora; y 8% de 6 indico que pasa una hora hasta dos en Internet.

**CUADRO No 20**

**Interés por el uso de Internet**

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
le gusta mucho	<b>19</b>	<b>24%</b>
le gusta poco	<b>5</b>	<b>6%</b>
no le gusta	<b>56</b>	<b>70%</b>
no sabe		
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**FIGURA No 22**

**Resultado de las encuestas pregunta No 3**



Fuente. Elaboración Propia

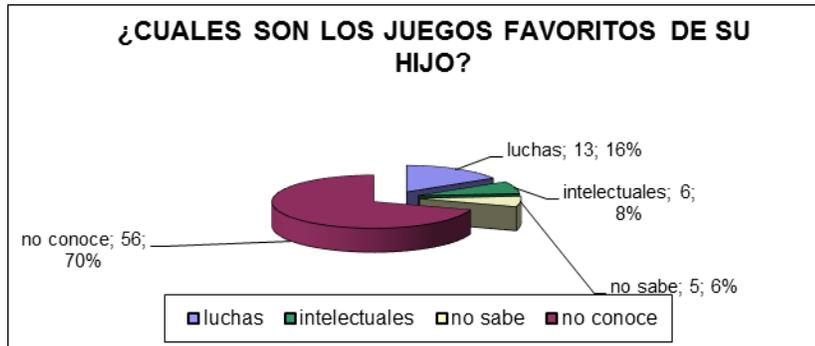
De 56 encuestados el 70% señala que no sabe si le gusta el Internet a su hijo; y el 24% de 19 señala que le gusta Internet por diversas causas y 6% de 5 indica que no les gusta.

**CUADRO No 21**  
**Juegos preferidos**

<b>CONCEPTO</b>	<b>RESPUESTA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
luchas	13	16%
intelectuales	6	8%
no sabe	5	6%
no conoce	56	70%
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Fuente. Elaboración propia

**Figura No 23**  
**Resultado de las encuestas pregunta No 4**



*Fuente. Elaboración propia*

**Evidentemente el problema de los juegos violentos en Internet causan gran emoción y/o influencia en los niños como también en los jóvenes, como observamos en el cuadro el 70% de 56 de padres de familia indica que no sabe que clase de juegos observa; 16% de 13 padres señala que les llama la atención juegos de luchas; 8% de 6 indica que a sus hijos les llama la atención los juegos intelectuales.**

**CUADRO No 22**

**Cambios de conducta**

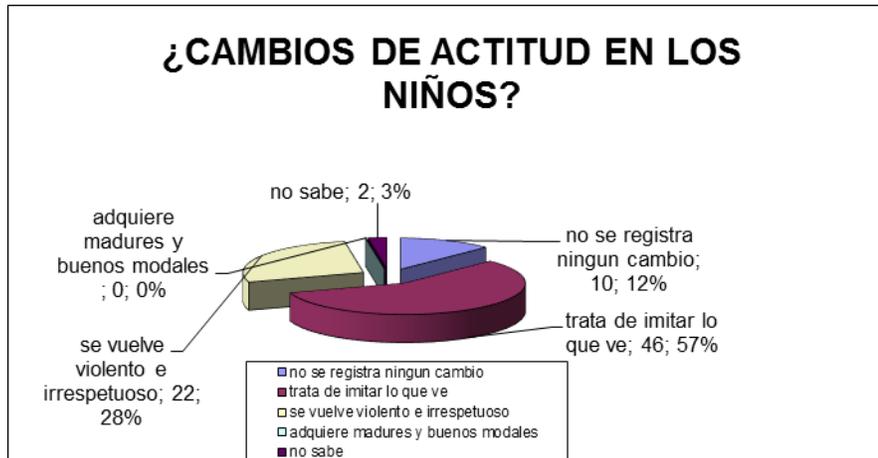
CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
<i>No registra ningún cambio</i>	<b>10</b>	<b>13%</b>
<i>Trata de imitar lo que ve</i>	<b>46</b>	<b>57%</b>
<i>Se vuelve violento e irrespetuoso</i>	<b>22</b>	<b>27%</b>
<i>Adquiere madures o buenos modales</i>		
<i>No sabe</i>	<b>2</b>	<b>3%</b>
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

*Fuente:*

*Elaboración propia*

**Figura No 24**

## Resultado de las encuestas pregunta No 5



Fuente: Elaboración propia

El 57% de 46 padres de familia señala que son muchos de los niños tratan de imitar lo que observan; el 27% de 22 menciona que se vuelven mas violentos y el 13% de 10 padres no nota ningún cambio.

## 4.8 Resultados de niños encuestados

### CUADRO No 23

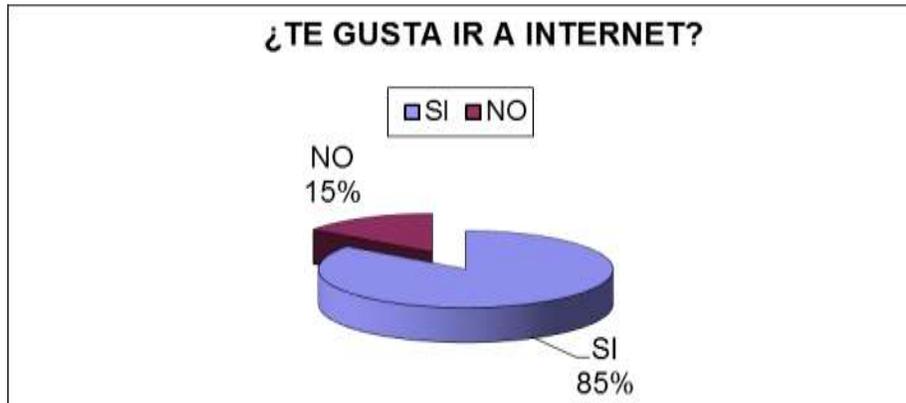
#### Interés en uso de Internet

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	17	85%
NO	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración Propia

### FIGURA No. 25

#### Resultado de las encuestas pregunta No 1



Fuente: Elaboración propia

De los 20 niños encuestados el 85% de 17 señala que le gusta ir a Internet; y el 15% de 3 menciona que no le agrada.

#### **CUADRO No 24**

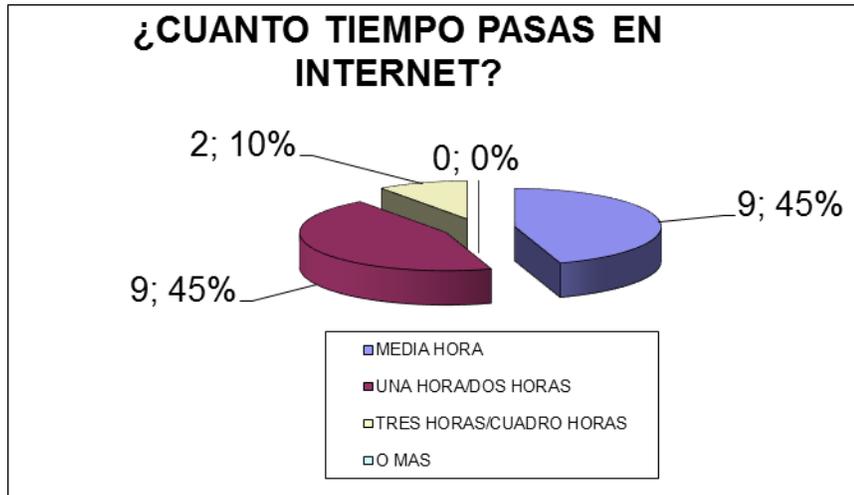
##### **Tiempo de uso de Internet**

CONCEPTO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Media hora	9	45%
Una hora/ dos horas	9	45%
Tres horas/cuatro horas	2	10%
O mas		
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente. Elaboración Propia

#### **FIGURA No 26**

##### **Resultado de las encuestas pregunta No 2**



Fuente: Elaboración propia

El 45% de 9 señaló que pasa media hora; el 45% de 9 de una hora a dos y el 10% 2 de tres horas en Internet

**CUADRO No 25**

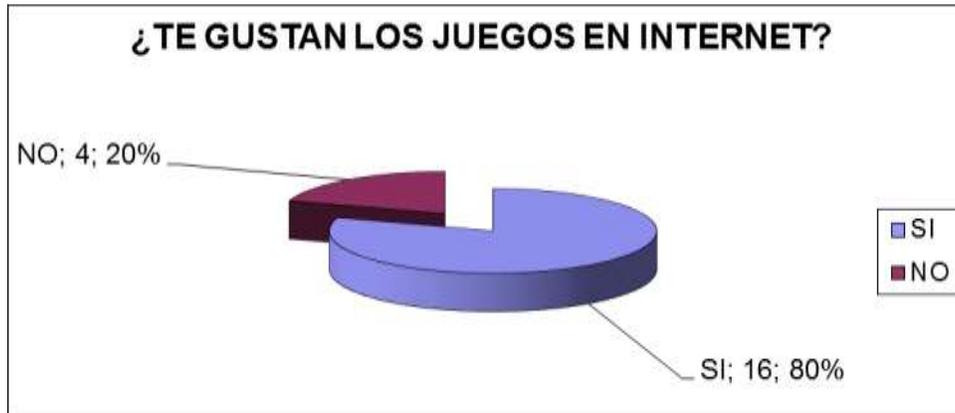
**Muestra de interés de los juegos**

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	16	80%
NO	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente Elaboracion propia

**FIGURA No 27**

**Resultado de las encuestas pregunta No 3**



Fuente: elaboración propia

El 80% de 16 menciona que le gustan los juegos y el 20% restante de 4 no le agradan los juegos.

### CUADRO No. 26

#### Datos de diferentes clases de juegos

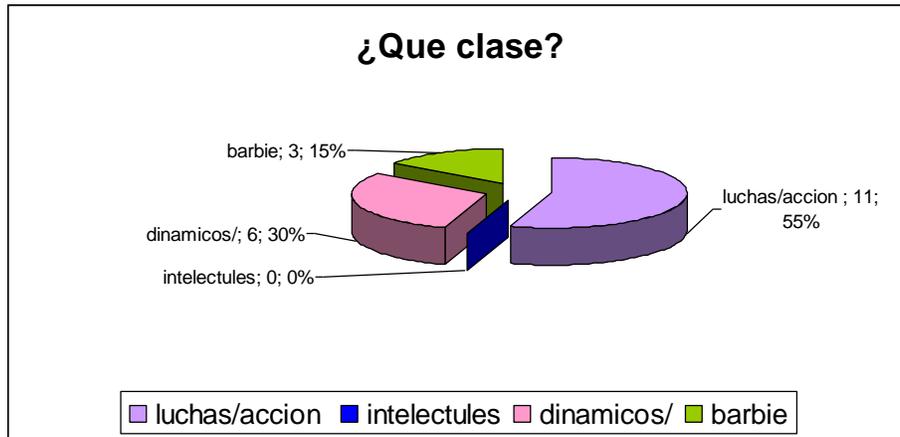
CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
Luchas	11	55%
Intelectuales	0	0%
Dinamicos /accion	6	30%
Barbie	3	15%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente:

Elaboracion propia

### FIGURA No. 28

#### Resultado de las encuestas pregunta No 4



Fuente. Elaboración propia

El 55% de 11 niños encuestados señalo le llama la atención las luchas; el 30% de 6 niños los juegos dinámicos; y 15% de 3 niñas juegos de barbie

**CUADRO No 27**  
**Datos del resultado de la encuesta**

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	13	65%
NO	7	35%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**FIGURA No 29**  
**Resultado de las encuestas pregunta No 5**



Fuente: Elaboración propia

De 20 niños encuestados el 65% de 13 van acompañados con sus amigos o hermanos y el 35% de 7 va solo.

#### 4.8.1 Resultados de niños encuestados de 7 a 12 años

**CUADRO No 28**

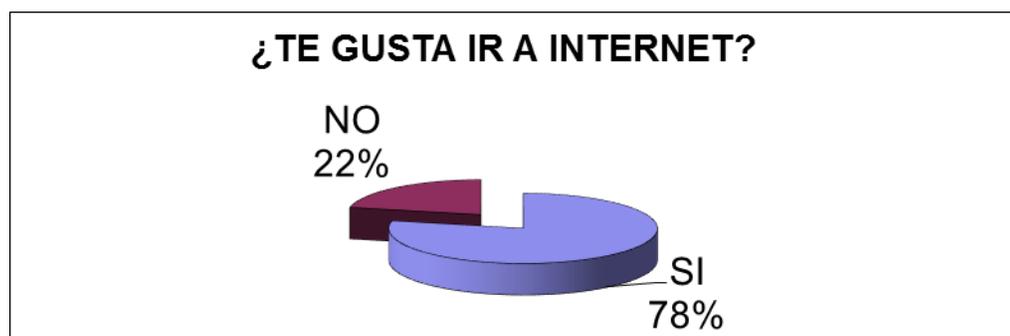
**Interés en uso de Internet**

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	29	78%
NO	8	22%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración Propia

**FIGURA No. 30**

**Resultado de las encuestas pregunta No 1**



Fuente: Elaboración propia

De los 37 niños encuestados el 78 de 29 señala que le gusta ir a Internet; y el 22% de 8 menciona que no le agrada.

**CUADRO No 29**

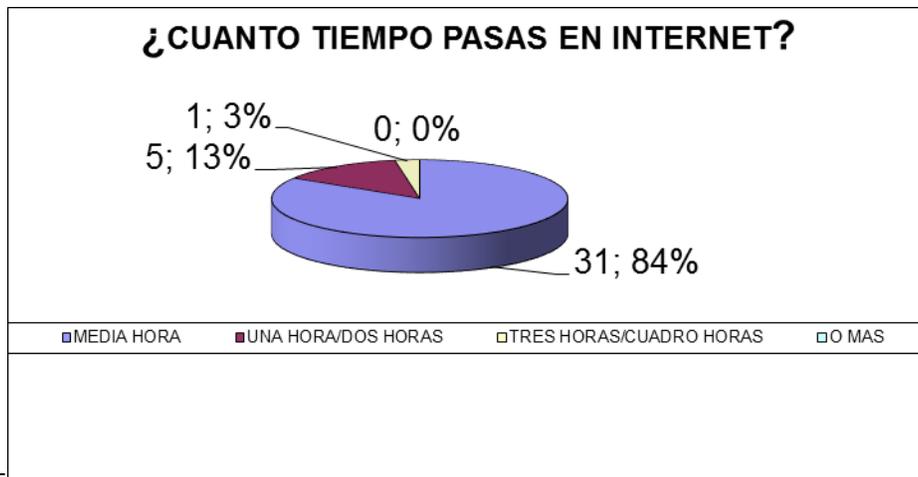
**Tiempo de uso de Internet**

CONCEPTO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Media hora	31	84%
Una hora/ dos horas	5	13%

Tres horas/cuatro horas	1	3%
O mas	0	0
<b>Total</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente. Elaboración Propia

**FIGURA No 31**  
**Resultado de las encuestas pregunta No 2**



Fuente: Elaboración propia

El 84% de 31 señalo que pasa media hora; el 13% de 5 de una hora a dos y el 3% 1 de tres horas en Internet

**CUADRO No 30**  
**Muestra de interés de los juegos**

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	33	89%
NO	4	11%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente Elaboracion propia

**FIGURA No 32**  
**Resultado de las encuestas pregunta No 3**



Fuente: elaboración propia

El 89% de 33 menciona que le gustan los juegos y el 11% restante de no le agradan los juegos

**CUADRO No. 31**  
**Datos de diferentes clases de juegos**

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
Luchas	17	46%
Intelectuales	5	13.5%
Dinamicos /accion	15	40.5%
Barbie	0	0%
<b>Total</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboracion propia

**FIGURA No. 33**  
**Resultado de las encuestas pregunta No 4**



Fuente. Elaboración propia

El 46% de 17 niños encuestados señalo le llama la atención las luchas; el 40.5 % de 15 niños los juegos dinámicos; y 13.5% de 5 niñas juegos de intelectuales.

### CUADRO No 32

#### Datos del resultado de la encuesta

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	33	89%
NO	4	11%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

### FIGURA No 34

#### Resultado de las encuestas pregunta No 5



Fuente: Elaboración propia

De 33 niños encuestados el 89% van acompañados y 4 de ellos señalo que va solo

#### 4.9 Encuesta a Profesores

Para poder tener mas información sobre la conducta de niños con su entorno social se realizo diez encuestas a diferentes profesores de las distintas áreas del cual los resultados son:

**CUADRO No 33**

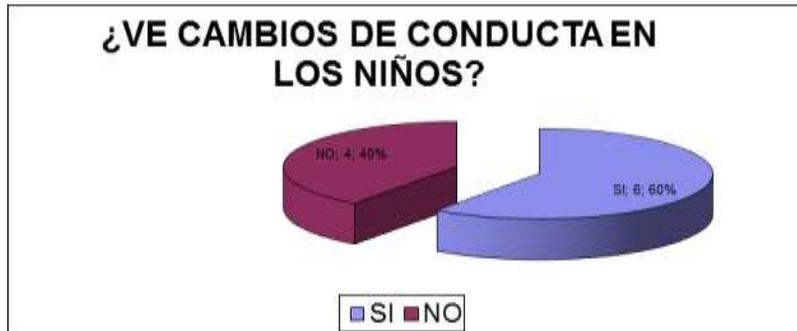
**Datos de profesores que ven cambios de conducta**

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	6	60%
NO	4	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente Elaboración propia

**FIGURA No. 35**

**Resultado de las encuestas pregunta No 1**



Fuente: Elaboración propia

El 60% de 6 profesores ve cambios en los niños y el 40% de 4 no registra ningún cambio.

### CUADRO No 34

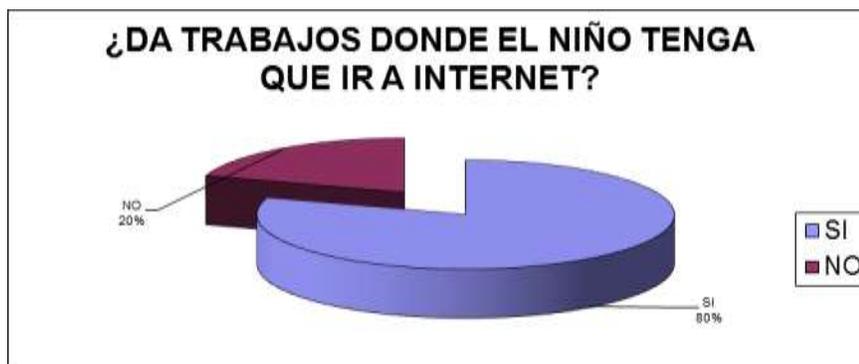
#### Información obtenida en Internet

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	8	80%
NO	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

### FIGURA No 36

#### Resultado de las encuestas pregunta No 2



Fuente: Elaboración propia

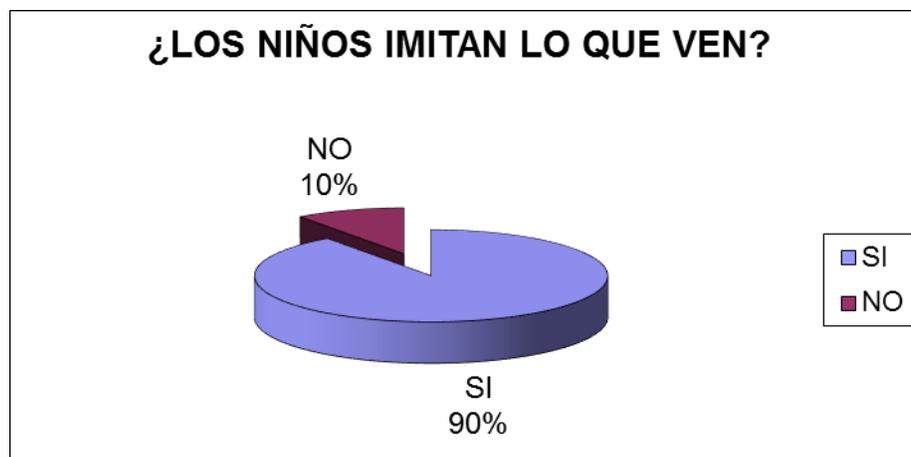
El 80% de 8 señalaron que da trabajos de investigación y el 20% de 2 indicó que no.

**CUADRO No. 35**  
**Cambios de comportamiento**

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	9	90%
NO	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

FUENTE ELABORACION PROPIA

**FIGURA No 37**  
**Resultado de las encuestas pregunta No 3**



FUENTE: ELABORACION PROPIA

EL 90% señalaron que los niños imitan lo que ven sea bueno o malo y el 10% indicó que no.

**CUADRO No. 36**

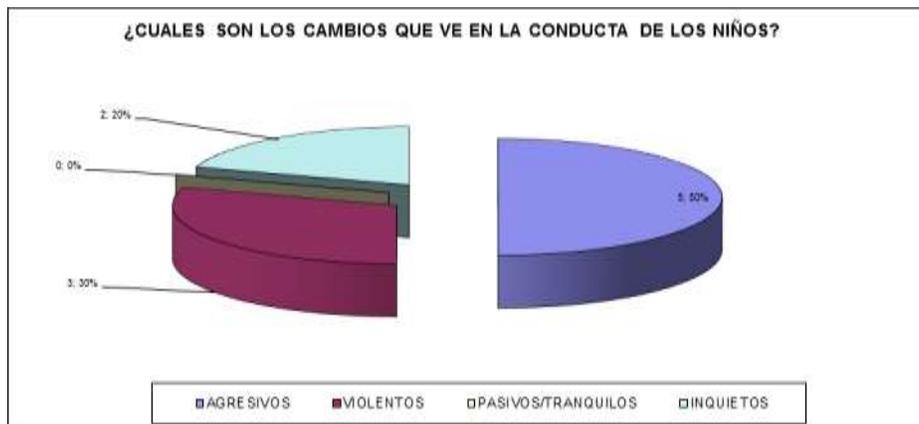
### Datos de diferentes conductas

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
Agresivos	5	50%
Violentos	3	30%
Pasivo/tranquilo		
Inquietos	2	20%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

### FIGURA No. 38

#### Resultado de las encuestas pregunta No 4



Fuente: Elaboración propia

El 50% de los 5 señalo que los niños se vuelven agresivos; el 30% de 3 indico que se vuelven violentos y el 20% de 2 señalo que son más tranquilos.

### CUADRO No 37

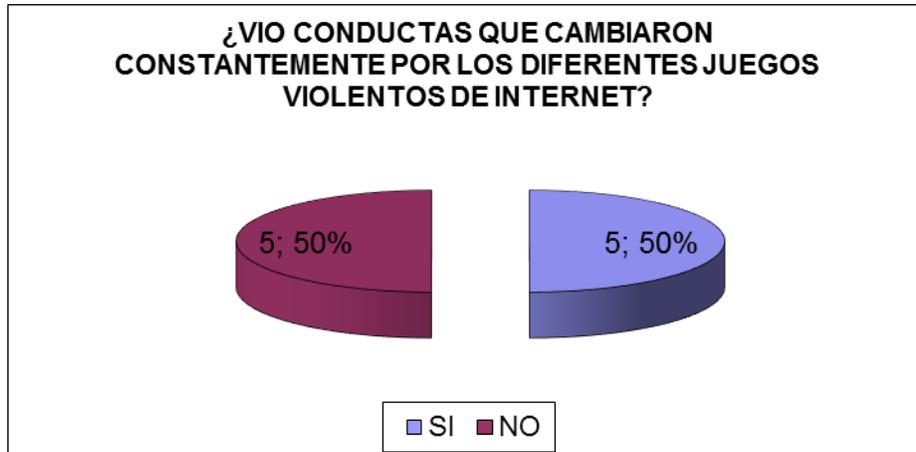
#### Datos de encuesta realizada

CONCEPTO	RESPUESTA	PORCENTAJE
SI	5	50%
NO	5	50%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

### FIGURA No 39

#### Resultado de las encuestas pregunta No 5



Fuente: Elaboración propia

El 50% de 5 señala que si vio cambios de conducta en los niños y el 50% no.

## 4.10 Conclusiones Sobre la Base de las Encuestas

Las siguientes son las conclusiones a las que se arriba después de realizada la investigación de campo, mediante encuestas a los padres de familia, profesores y niños

### 4.10.1 Conclusiones Sobre las Encuestas

#### 4.10.1.1 Conclusión sobre encuesta realizada a padres de familia

Figura No 40

Los padres y madres de familia.



No obstante primeramente debemos tomar muy en cuenta las responsabilidades de los padres de familia, los cuales están olvidando la responsabilidad que lleva tener un niño.

- Apoyar a su hijo, tanto como sea posible, de esa manera especial en que sólo las familias lo pueden hacer.
- Brindar un entorno hogareño que sirva de apoyo a la enseñanza y en donde su hijo aprenda que el esfuerzo en la escuela es importante.
- Recalcar en el hogar la importancia de aprender los conocimientos, las habilidades y los valores necesarios para participar eficazmente en la sociedad.
- Ofrecer como voluntarios su tiempo, sus habilidades o recursos cuando sean necesarios y cuando sea posible.
- Participar en programas escolares y de la comunidad que potencian a los padres para formar parte de la toma de decisiones educativas.
- Convertirse en miembros activos de la escuela.
- Responsabilizar a su hijo por el trabajo, la asistencia y el comportamiento que la escuela espera de él, y enseñar a su hijo a respetar al individuo, la propiedad, la seguridad y los derechos de terceros.
- Deben estar al tanto del trabajo, el progreso y los problemas de su hijo a través de conversaciones con él acerca de la escuela, de revisiones del trabajo y el informe de progreso de su hijo, y de reuniones
- Deben mantener una comunicación con los maestros y el director escolar de su hijo sobre el progreso académico de su hijo.
- Deben asistir a las comunicaciones de la escuela de su hijo.
- Deben asistir a todas las reuniones y conferencias que convoque la escuela en relación a su hijo.<sup>176</sup>

---

<sup>176</sup> KLEIN, Joel. 2006 “Declaración de derechos y responsabilidades de los padres”, ( en línea ) [http/ r](http://r) (Consulta 04/04/2009)

Las conclusiones a las que se llegaron después de realizar las encuesta a los padres de familia y después de tomar muy en cuenta las responsabilidades que cada padres de familia tiene son :

Que un alto porcentaje de los padres de familia no son conscientes de los problemas del uso excesivo de internet debido a que ambos trabajan fuera de casa y el control sobre internet no es directo, pero sobre todo por la falta de información sobre los peligros que lleva el ignorar la clase de juegos que observan, no obstante que es responsabilidad de los padres estar informado de lo que sus hijos están realizando en sus horas libre.

Estando los niños en desarrollo crecimiento y siendo un deber el de protegerlos no le están dando la debida importancia a este mal que día a día va en aumento causándoles un mal a largo plazo.

#### **4.10.1.2 Conclusión sobres encuesta realizada a profesores**

Debemos tener en cuenta que la responsabilidad de los profesores los cuales como bien sabemos son los guías al igual que los padres para influenciar en su conducta:

- Los profesores son líderes de sus alumnos, quieran o no. Hay que facilitar a los alumnos las experiencias que les enseñarán las virtudes (el aprendizaje de las virtudes por medio de su práctica, Aristóteles).
- Deben dedicar tiempo a escuchar a los alumnos. Un mundo adulto sordo ante las inquietudes de los niños o adolescentes es contrario a su bienestar ellos necesitan que les tomen en serio para tomarse en serio a sí mismos.
- Tienen la responsabilidad de motivarlos para que visualicen cómo van a llegar a ser en el futuro. Necesitan héroes e ideales que les guíen en un mundo lleno de dramas y desastres. Los profesores deben ser capaces

de motivarlos hacia el bien, convencerles de sus posibilidades de hacer algo bueno.

- El profesor debe tener confianza con sus alumnos, darles responsabilidad.

Decidirse a querer a los alumnos. Los niños también necesitan el cariño de sus profesores, más aún en edades tempranas. Una educación de los sentimientos, enseñarles a querer, deben orientarles hacia lo que van a llegar a ser.

- Deben dar a los alumnos un orden. Los alumnos deben ser personas creativas, independientes, autónomas y libres al terminar el colegio. Enseñar a los niños el orden, el trabajo duro y la autodisciplina. Los niños deben estar rodeados por la excelencia cada día, es decir, con clases y colegios llenos de cosas excelentes.
- Deben enseñarles a los alumnos cómo ser buenos amigos. Los profesores pueden enseñar a sus alumnos lo que es una verdadera amistad.

Tener en cuenta que estas sesiones consisten en fomentar en el alumno buenos hábitos (aspectos intelectuales y del carácter),

- Deben tener una hora para un asesoramiento profesional, descubrir al alumno, sus puntos fuertes y débiles, sus buenos y malos hábitos, animarles, orientarles para que lleven a cabo su propio proyecto personal de vida.
- El profesor debe ayudar al alumno a establecer metas pequeñas y accesibles al final.
- Los profesores deben ofrecer a los alumnos la oportunidad de desarrollar cualidades de responsabilidad, entenderse con los demás y trabajo en equipo. Cualidades de inteligencia emocional que favorecieron en los alumnos:

Cuidado

Cariño

- Los alumnos día a día ven que es lo valioso, qué compensa o es bueno hacer, qué interesa estudiar y favorecer durante el tiempo que los alumnos pasan en el colegio. Estos programas tienen como objetivo crear un espíritu de equipo, hacerles sentir orgullosos de pertenecer al centro escolar.
  1. Crear una atmósfera escolar de ideales y valores
  2. Conceder premios a los alumnos que desarrollan las mejores cualidades del carácter, las que reflejan los lemas y las ceremonias del colegio
  3. Reconocer el valor de una enseñanza activa para que el alumno se motive hacia el logro de metas valiosas
- El profesor debe ser una persona muy equilibrada; debe asumir actitudes a la vez dulces y firmes; ser exigente cuando se trata de terminar un trabajo comenzando; debe ser tolerante con las ineptitudes e incapacidades y debe entender el máximo de esfuerzo de cada alumno, estimulando al máximo y evitando las reprimendas y los castigos.

Son tantas las responsabilidades de los profesores que las comparten con los padres que se pudo observar que a pesar de ver cambios de conducta en el comportamiento de sus alumnos lo único que hacen es informar a sus padres. Dejándolos a ellos con toda la responsabilidad no tomando en serio el papel que ellos también desempeñan e influyen en su crecimiento y desarrollo, ellos son los guías educadores. De la misma manera se observa que no existe una adecuada capacitación para los profesores, o en todo caso realmente no les importa el desempeño y desenvolvimiento de los niños.

### 4.10.1.3 Conclusión sobres encuestas realizadas a niños.

Con relación a la dos encuestas que se realizo la primera de los 20 niños de un colegio y 37 niños de diferentes lugares de la urbe Paceña se observa que hay mucha similitud en sus respuestas, ven en los juegos en red como algo donde matar el tiempo, hacer amigos nuevos en diferentes países y /o romper sus propias marcas.

También se puede señalar que les llama mucha la atención los juegos de luchas y de acción los cuales son muy interesantes para ellos.

Se observo que los juegos en red son económicos en estos lugares uno puede programar 15 minutos para un juego o en la mayoría de los casos se pasan de los minutos programados hasta llegar a una hora, que por lo general, el costo no excede de los dos bolivianos la hora. Lo cual lleva a que ellos estén frente a un monitor por mucho tiempo.

**CUADRO No 38**

#### **ENCUESTA REALIZADA A PADRES DE FAMILIA**

<b>PREGUNTA</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Padres de familia</b>	<b>Madres de familia</b>
1. ¿Su hijo va a Internet?	Si	6	18
	No	9	47
2. ¿Sabe cuanto tiempo pasa su hijo en el Internet?	Una hora/Dos horas	6	12
	Dos horas/tres horas		6
	Tres horas/cuatro horas		
	O mas		
	No sabe	9	47
3. ¿Grado en que le gusta a su hijo el Internet?	Le gusta mucho	4	15
	Le gusta poco	2	3
	No le gusta		
	No sabe	9	47
4. ¿Cuáles son los juegos favoritos de su hijo?	Luchas	5	8
	Intelectuales		6

	No puede precisar	1	4
	No conoce	9	47
5. ¿Cambios de actitud en los niños?	No se registra ningún cambio	5	5
	Trata de imitar lo que ve	7	39
	Se vuelve violento e irrespetuoso	1	21
	Adquiere madures y buenos modales		
	No sabe	2	

Fuente Elaboración propia

### CUADRO No.39

#### COMPARACIÓN DE PADRES Y MADRES DE FAMILIA

Preguntas	¿Sabe cuanto tiempo pasa su hijo en Internet?	¿Grado de violencia de los juegos vistos en Internet?	¿Cambios de actitud en los niños?
Padres de familia	Desconocen los que sus hijos realizan ya que realizan actividades laborales	aseguran que el grado de violencia es <u>regular</u>	<u>Imitan</u> a los personajes de los juegos
Madres de familia	Las madres tienen que trabajar y dejan a sus hijos.	<u>No conocen</u> pues muchas del ellas no le dan mucha importancia a lo que juegan su	Claro que ven cambios de actitud de los niños después de ver los juegos, es que

		hijos	ellos <u>imitan</u> lo que ven
--	--	-------	-----------------------------------

***Fuente Elaboración propia***

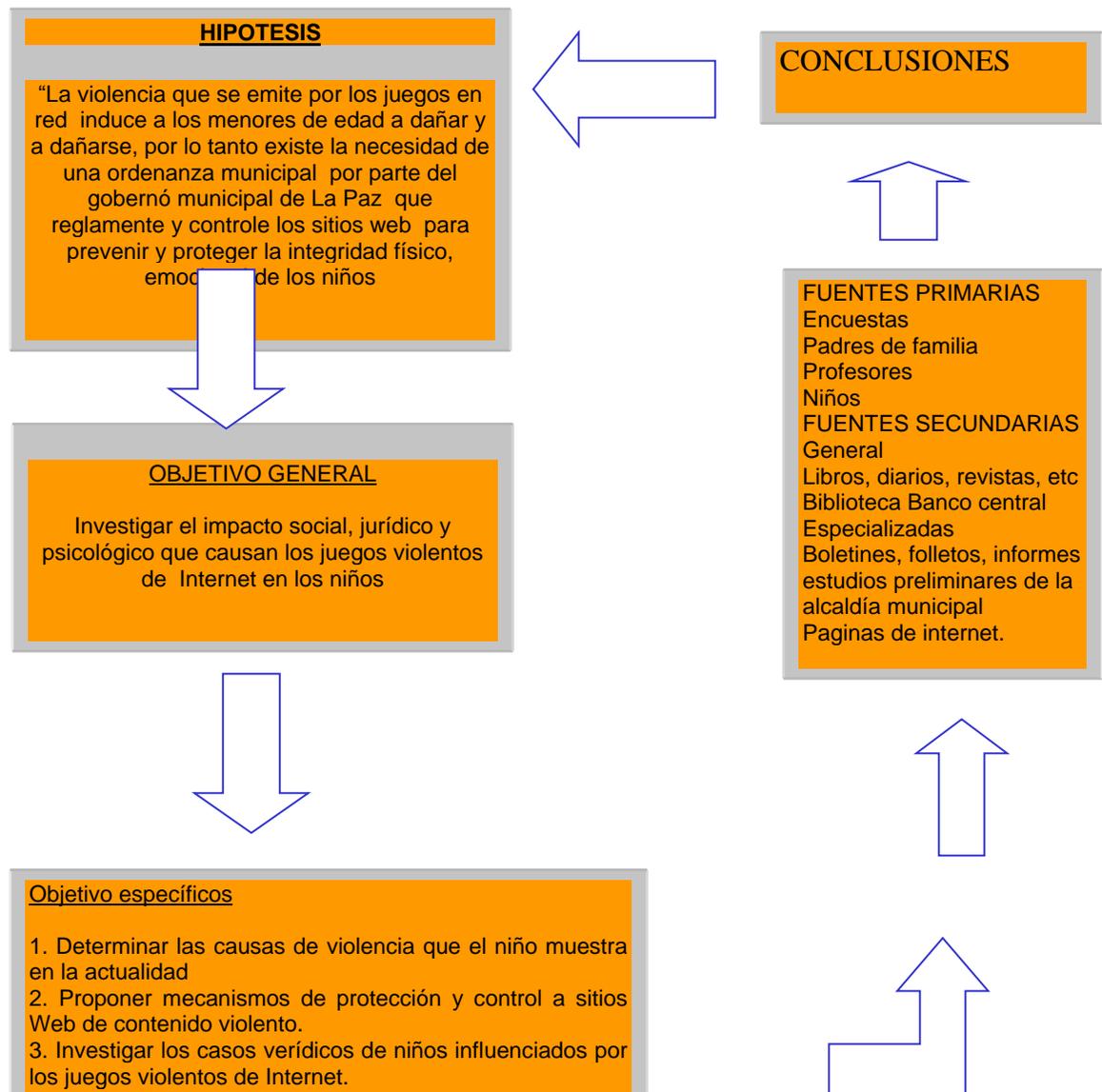
#### **4.11 Relación entre Objetivos, Instrumentos de Investigación y Verificación de la Hipótesis.**

Esta relación muestra el proceso de análisis de información que posteriormente permitirá obtener las respectivas conclusiones que emergen de los resultados del trabajo de investigación.

A partir de estas Conclusiones se procederá a comprobar la Hipótesis y posteriormente a elaborar la Propuesta de la investigación que será la parte que permita alcanzar el Objetivo General.

Toda esta relación puede ser apreciada esquemáticamente en el gráfico

CUADRO No. 40  
 ESQUEMA DE RELACION ENTRE OBJETIVOS, INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION Y VERIFICACION DE LA HIPOTESIS



Fuente: Elaboración propia

## **CAPÍTULO V**

# **CONCLUSIONES Y COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

### **5.1. Conclusiones Sobre la Base de la Investigación**

Se concluye que la violencia los últimos tiempos aumento como también el aumento en la percepción de la misma y sus modalidades: La preocupación sobre los niveles de violencia en las sociedades ha llevado a centrarse en los efectos que las imágenes violentas que aparecen en los medios de comunicación: como la televisión, los vídeos o más recientemente en imágenes generadas a través de Internet pueden tener en los niños. La principal observación radica en que una exposición continuada de los niños a estas imágenes puede volverlos insensibles a las agresiones, a la violencia y animarles a imitar esos comportamientos violentos. Exponerse a la violencia constante sobre todo visualmente hace que ellos tengan efectos negativos a largo o corto plazo.

Se verifico que la exposición a los juegos en red causa mayor agresividad en los niños. En ocasiones, el ver tan sólo un programa violento puede aumentar la

agresividad. Los niños que ven espectáculos en los que la violencia es presentada de forma muy realista, repetida, o sin ser castigada, tienen mayor probabilidad de imitar lo que ven. El impacto de la violencia puede reflejarse en la conducta del niño inmediatamente o manifestarse más tarde en su desarrollo. Las jóvenes pueden afectarse aun cuando en la atmósfera familiar no haya tendencia hacia la violencia. Esto no quiere decir que la violencia que se ve en los juegos en red sea la única causa de conducta violenta o agresiva, pero no hay duda de que es un factor significativo.

Se concluye también que en la actualidad la creciente difusión de juegos va cada vez en aumento lo cual implica una posible incidencia de la exposición a juegos en el aprendizaje, desarrollo, instigación y expresión de comportamientos agresivos, cada vez son más. Sin embargo debemos tener en cuenta que en el Internet, rompe toda forma de fronteras, se pueden delimitar puntos de origen más no puntos de encuentro, o puntos de pase de la información, lo mismo que los campeonatos de juego. Tras los diferentes desarrollos tecnológicos, la red se fue extendiendo a diferentes instituciones como universidades, organismos públicos y finalmente a particulares, que fueron integrándose de forma exponencial al servicio a expandirse sin ningún control.

Se verifica que existe un vacío jurídico de una normativa que regule el uso de internet ya que son muchos niños, jóvenes y adultos se encuentren vulnerables frente a muchos peligros de internet, sobre todo ante la mayor penetración de las nuevas tecnologías en los hogares y el temprano acceso de los niños al uso de internet. Esta brecha generacional son bien la falta de educación o concienciación sobre los problemas más comunes que pueden acechar a los menores, bien la falta de comunicación o control por parte de los padres.

Las conclusiones a las que se llegaron después de realizar las encuesta a los padres de familia y tomando en cuenta las responsabilidades que cada padre de familia tiene, no debemos dejar de la lado que muchos padres de familia y madres actualmente trabajan y el control que tienen sobre sus hijos no es directa pero esto no quiere decir que estos no le den la importancia necesaria a los juegos que practica su hijo (a), no obstante que con ayuda de otras personas puede ver el cambio de conducta de sus hijos. Lo cual depende de enterarse de la forma de desenvolvimiento de sus hijos en el colegio o con su entorno.

Se verifico que los maestros son los que juegan un papel muy importante en el desarrollo de los niños tomando en cuenta que pasan un tiempo determinado con sus alumnos y ven cambios de conducta de los mismos ya que como sabemos hay niños que se comportan de diferente manera con sus padres y de otra cuando no están en presencia de ellos, es así que los maestros siendo ellos guías para los niños deben tener más entrega en su trabajo tomando en cuenta que los niños que ahora lo son, mañana serán hombres de bien.

### **5.1.1 Hipótesis**

Una vez desarrollados los resultados de la investigación de campo, el análisis e interpretación de los datos recolectados y procesados, se presenta a continuación la verificación de hipótesis planteada al inicio del trabajo.

El cuadro destinado a la hipótesis tiene por objeto respaldar el análisis y compararlas con los resultados obtenidos en el estudio de campo, con el fin de identificar su aceptación o rechazo.

La hipótesis de este trabajo de investigación está formulada en los siguientes términos:

**“La violencia que se emite por los juegos en red induce a los menores de edad a dañar y a dañarse, por lo tanto existe la necesidad de una ordenanza municipal por parte del Gobierno Municipal de La Paz que reglamente y controle los sitios web para prevenir y proteger la integridad físico, emocional de los niños.”**

Las variables identificadas en la hipótesis son las siguientes:

**VARIABLE INDEPENDIENTE (1)**

La violencia que se emite por los juegos en red induce a los menores de edad a dañar y a dañarse

**Variable DEPENDIENTE (2)**

Existe la necesidad de una ordenanza municipal por parte del gobierno municipal de La Paz que reglamente y controle los sitios web para prevenir y proteger la integridad físico, emocional de los niños.

**Cuadro Nº 41**

**HIPÓTESIS**

VARIABLE	DESARROLLO	ACEPTADA O RECHAZADA
<b>VARIABLE 1</b> La violencia que se emite por los juegos en red induce a los menores de edad a dañar y a dañarse	La creciente conducta agresiva en los niños causada por diferentes juegos que muestran violencia cambia el comportamiento de niños y adolescentes	Aceptada.
<b>VARIABLE 2</b> Existe la necesidad de una Ordenanza Municipal por parte del gobierno Municipal de La Paz que reglamente y controle los sitios web para prevenir y proteger la integridad físico, emocional de los niños.	no existe una ordenanza municipal actual alguna que regule el uso de los sitios web	Aceptada.

Fuente: Elaboración propia

Por tanto, en la hipótesis se encuentra la totalidad de suposiciones aceptadas. De esta manera, de acuerdo con los resultados y el análisis de variables descritas anteriormente se puede establecer que la hipótesis planteada al principio de la investigación queda completamente comprobada; por lo que, se hace imperiosa la necesidad de formular una propuesta que permita mejorar el control de los servicios de Internet al usuario, a través de mecanismos que regulen el uso de los sitios web.

### **5.3 Recomendaciones**

Se recomienda que se establezca en las salas de juego en red una separación efectiva para menores.

Se recomienda que se distribuya el servicio de Internet por edades, estos deberían estar separados por sectores uno para niños, adolescentes y adultos o en todo caso cafés internet específicamente para niños y otros específicamente para adultos.

Se considera importante animar a los padres a que se informen de los sitios que visitan sus hijos, de la misma manera intentar inculcar hábitos a sus hijos, no obstante conocer el contenido y los procedimientos de los juegos; discutir el contenido del juego; prestar atención a los sistemas de puntaje de los juegos; observar jugar a sus hijos y periódicamente utilizar los juegos de Internet ; establecer guías explícitas sobre el uso de juegos, como limitar el tiempo del uso de Internet si lo tuvieran en casa; educar a sus hijos sobre las diferencias entre violencia a través de los juegos de Internet y la vida real, asegurarse que haya supervisión de un adulto responsable durante el juego de Internet en los distintos cafés de Internet.

No se debe olvidar que los niños se convertirán en pensadores críticos y juiciosos de los medios, para facilitarles el poder protegerse de los efectos dañinos. Explicarles como funcionan los medios, como pueden influenciar la manera en que percibimos la realidad e influncian el desarrollo de actitudes, como determinar si los mensajes son apropiados y como rechazar mensajes que no son sanos.

Se considera importante implantar una normativa de interés público, como una manera de protección a los niños, adolescentes y adultos`

## **5.4 Propuesta**

El trabajo realizado y el análisis desarrollado, ha pretendido llegar a un objetivo. Cual es la presentación de la propuesta que planteo como opción al desarrollo.

**ORDENANZA MUNICIPAL No /2009**

**SECRETARIA GENERAL**

**Juan Del Granado Cosio**

**H. ALCANDE MUNICIPAL DE LA PAZ**

**Por cuanto el honorable Concejo Municipal ha dictado la siguiente Ordenanza:**

### **CONSIDERENADO**

Al proyecto que plantea la necesidad de crear el marco normativo para regular las habilitaciones comerciales de los locales que ofrecen un servicio de Internet, denominados Cyber; y

### **CONSIDERANDO:**

Que los mismos debieran dar cumplimiento a requisitos no sólo para brindar un servicio de comodidades mínimas, sino también para proteger la integridad de los menores en Bolivia.

Que la Ordenanza pretende resguardar, no sólo las condiciones de servicios, sino también a los propietarios y/o responsables de tales locales, que necesitan un marco jurídico para desarrollar la actividad en el ámbito de la ciudad de La Paz.

Que hay disposiciones que se basan en la necesidad de posibilitar que la información que circula en Internet sea accesible de manera masiva a todos los habitantes del país, pues es imprescindible remover los obstáculos técnicos que se interpusieron a su libre desenvolvimiento ya que Internet es un servicio de comunicación de características tales que involucra y se proyecta sobre vastos sectores de la vida educativa, sanitaria, cultural, científica e industrial del país.

Que estos locales comerciales están asentados en la idea de fomentar el uso de Internet como soporte de actividades educativas, culturales, formativas, recreativas y relativas a la provisión de servicios de salud, entre otros.

Que evidentemente serán pasos del Estado con relación a Internet lentos ya que el camino a seguir evidentemente es largo, no está exento de dificultades y plantea a todos los países del mundo un gran desafío: regular normativamente el ingreso a un mundo virtual, que hasta ahora no tiene reglas claras y que además de los importantes servicios que brinda se utiliza para cometer infinidad de irregularidades.

POR ELLO: Y en uso de las atribuciones conferidas por Ley

**EL HONORABLE CONCEJO DELIBERANTE  
DE LA CIUDAD DE LA PAZ**

ORDENANZA:

Art.1º) Se entiende por Cyber a todo local comercial dedicado a ofrecer servicios de Internet, juegos en red u otro servicio afín, a través de una o más terminales de computación.

Art. 2º) La presente Ordenanza tiene por objeto regular la actividad de los locales comerciales descritos en el Artículo 1º, permitiendo a los Inspectores

Municipales verificar que los equipos tengan limitado el acceso a páginas pornográficas a los menores de edad.

Art. 3º) Los Cyber se clasifican en:

1. Locutorio con acceso a Internet: Comercio habilitado para acceso a comunicaciones telefónicas con el agregado de equipos de computación para acceder a Internet; la cantidad de computadoras habilitadas debe ser inferior a la cantidad de cabinas telefónicas. En estos comercios no está permitido el servicio de juegos en red.

2. Sala de juegos en red, navegación u otro tipo de servicio afín: Comercio dedicado al alquiler de equipos de servicio de computación para conexión a Internet en el que pueden desarrollarse juegos en red, con las limitaciones impuestas a los menores en el Artículo 2º.

3. Cyber-café: Establecimiento dedicado al alquiler de equipos y servicios de computación.

Art.4º) Todos los establecimientos dedicados al alquiler de equipos y servicios de computación deben cumplir con los siguientes requisitos:

1. Los Cyber deberán cumplir con los requisitos de habilitación comercial dentro del rubro Espectáculos Públicos, exigido por la Municipalidad de La Paz.

2. Tener como mínimo una superficie de cuarenta (40) metros cuadrados.

3. Dispositivos de seguridad que resguarden a los usuarios y a las computadoras de problemas eléctricos.

4. El acceso a páginas pornográficas estará restringido a la franja horaria que va desde las 08:00 horas hasta las 02:00 horas. Esta restricción correrá también para aquellos sitios con contenidos violentos o discriminatorios, para tal fin se deberán dotar a las computadoras de (software comercial o freeware) que permita el bloqueo de acceso a los sitios Web con estos contenidos.

5. Se prohíbe la entrada a menores de 15 años desde las 22:00 horas hasta las 08:00 horas (salvo que están acompañados por padres o tutores).

6. Se prohíbe la entrada a menores entre 15 años a 18 años desde las 02:00 horas hasta las 08:00 horas (salvo que estén acompañados por padres o tutores).
7. Quedan facultados los responsables de estos lugares a requerir la documentación necesaria para dar cumplimiento a los horarios de menores.
8. Queda prohibido fumar, salvo en las áreas o espacios señalados para tal efecto, deberán señalarse si existen lugares para fumadores y no fumadores, de acuerdo a lo que establece la Ordenanza Municipal N°.....
9. Se prohíben las competencias que estén basadas en el tiempo de permanencia frente a la máquina así como la incitación y/o promoción de las mismas.
10. No se permite el ingreso a menores vestidos de uniforme escolar, guardapolvos o portando útiles escolares.
11. Contar con salida de emergencia con señalización visible.
12. Tener carteles en lugar visible que expresen:
  - “ADVERTENCIA”
  - “Se encuentra prohibido el acceso a páginas con contenido pornográfico a menores de 18 años.”
  - “Se prohíbe la entrada a menores de 15 años desde las 22:00 horas hasta las 08:00 horas” (salvo que estén acompañados por padres o tutores).
  - “Se prohíbe la entrada a menores entre 15 años a 18 años desde las 02:00 horas hasta las 08:00 horas” (salvo que estén acompañados por padres o tutores).

La falta de cumplimiento a las normas de la Ordenanza que reglamenta la actividad de los “Cyber” será penalizada con multas de 5.000 a 10.000 Bs, según la gravedad de la infracción y en caso de reincidencia a su clausura temporaria o definitiva.

Art. 5º) Acompañar copia del contrato con el proveedor del servicio de Internet y declarar los equipos de computación que serán destinados a la

explotación de esa actividad con los datos que permitan su individualización para acceder a la habilitación local.

Art. 6º) La autoridad de aplicación llevará un registro en el que se dejará constancia de los Cyber habilitados en la ciudad de La Paz y las infracciones en las que hubieren incurrido.

REGÍSTRESE, publíquese, tomen conocimiento las Secretarías de Bloque y cumplido ARCHÍVESE.

Dada en la sala de sesiones del honorable Concejo Municipal de Nuestra Señora de La Paz del mes de.....del año.....de la ciudad

ORDENANZA:.....

## BIBLIOGRAFÍA

### Leyes y códigos

- **REPUBLICA DE BOLIVIA, “Nueva Constitución Política del Estado” 2008.**
- REPUBLICA DE BOLIVIA, “Ley de municipalidades” Ley 2028.
- REPUBLICA DE BOLIVIA. “Código niño, niña y adolescente”. Ley No. 2026, **Ed. U.P.S La Paz-Bolivia 2007.**
- **REPUBLICA DE BOLIVIA , “Código de Familia”, Ley No. 996, Ed. U.P.S La Paz- Bolivia.2004.**
- REPUBLICA DE BOLIVIA, “Reglamento para el funcionamiento de establecimientos de juegos electrónicos,” Ordenanza Municipal. No. 230/2001.
- REPUBLICA DE BOLIVIA, Ministerio de Obras, Servicios y Viviendas, Vice ministerio de Telecomunicaciones, “Programa nacional de Telecomunicación de inclusión social”, 2008.
- Ley de Telecomunicaciones Ley No 1632, Ed. UPS, 2005 .
- Declaración de Derechos Humanos
- Convención de los derechos del niño. (1990) ,Ley No. 1152
- Convención americana sobre derechos humanos o Pacto San José de costa Rica.
- Declaración de las Naciones Unidas
- Pacto internacional de los civiles y políticos
- REPUBLICA DE PERU, Constitución de la política.
- REPUBLICA DE BRASIL, Constitución política.
- REPUBLICA DE VENEZUELA Constitución Política.
- REPUBLICA DE CUBA, Constitución Política.
- REPUBLICA DE ECUADOR Constitución política.
- REPUBLICA DE URUGUAY, Constitución Política.
- REPUBLICA DE BRASIL, Estatuto del Niño y del Adolescente.
- **REPUBLICA DE PARAGUAY, Código de la niñez y la adolescencia.**

- **REPUBLICA DE PERU**, Ley N° 27337 Código de los Niños y Adolescente.
- **REPUBLICA DE URUGUAY**, **Código** del Niño.
- **REPUBLICA DE VENEZUELA**, Ley Orgánica Para la Protección del Niño y del Adolescente.
- REPUBLICA DE VENEZUELA, 2006 “Ley para la protección de niños, niñas y adolescentes en salas de uso de internet, videojuegos y otros multimedias
- ESPAÑA. Ley 3/1995 de 21 de marzo, Ley de la Infancia de la Región de Murcia
- GALICIA, Decreto 42/2000
- PUERTO SANTA CRUZ, Ordenanza 2005-032

#### *Libros consultados*

- **HIRAME, Fitzgerald y ELLEN, Strommen** ,**“Psicología evolutiva.”Ed. Inmobiliario Florida México –Buenos Aires.**
- **HONORABLE Cámara de Diputados,“Seminario taller medios de comunicación y su influencia en la conducta de los menores.”Ed. PIAGET. 2003**
- **JORDAN, de Albarracin Betty**, **“Sociología”, Ed. San Antonio 1972.**
- **OERTER, Rolf “Psicología del desarrollo”, Ed. Herber**
- PIAGET, Jean. ” Seis estudios de Psicología” .Ed. Ariel. Argentina, 1996.
- QUINTANAR, Rojas Luís ,“La formación de las funciones psicológicas durante el desarrollo del niño” Ed. Universidad. Autónoma de Tlaxcala.1995
- **RIQUET, Marcelo Alfredo “Protección penal de intimidad en el espacio virtual”, Ed Sociedad anónima.**
- **THECDORE, H. Newromb. “Manual de psicología social”, Ed Universidad de buenos aires**

- VIDAL, Guillermo, y ALARCON, Renato, "Psiquiatría" Ed. Médica Panamericana. Buenos Aires.1988
- VILORIA, Varela Victoria ".PROGRAMA GUBERNAMENTALES VIOLENCIA FAMILIAR MEXICO". 2007
- Balaguer, R. "Internet y Adolescencia" Ponencia realizada en el III Encuentro de Psicólogos de AIDEP. Liceo Francés, Montevideo, 2000 .
- LEVIS, Diego. "Los videojuegos, un fenómeno de masas" Buenos Aires: Ed. Paidós ,1997.
- ROLON, Anaya Mario, "Sociedad y desarrollo", Ed. Juventud La paz Bolivia1968.
- RODRIGUEZ, Francisco."Introducción a la Metodología de las Investigaciones Sociales". La Habana. Ed. Política. 1984.
- COHEN, Bruc."Introducción a la Sociología". México. Edit. Mc. Graw Hill. 1985.
- DELGADO, Kloos Carlos y Carlos García Rubio."Colección derechos de las Telecomunicaciones, Régimen Jurídico de Internet". Ed. La Ley, 2002.
- ELIAS, Fuste Antoni. "Colección derechos de las telecomunicaciones. Régimen jurídico de internet", Ed. La ley 2002.
- MAGNO, Carlos "Bases Jurídicas de la Elaboración de una Ley de comercio Electrónico y Firma, 2001.
- LEVIN, Esteban," Historia de los juegos en red"2008
- NAVARRO, Isla Jorge."Tecnologías de la información y de las comunicaciones: Aspectos legales", 2005.
- CREMADAS, Javier. "Colección derechos de las Telecomunicaciones Régimen Jurídico de internet" Ed. La ley, 2002.

- HERRANZ, Conde Cristina, "Régimen jurídico de internet", Ed. La ley, 2002.
- ROLON, Anaya Mario, "Libro Sociedad y Desarrollo" 2008.
- SERNA, Andrés, "Ciencia Política" Ed. Porrúa, Buenos Aires, 1990.
- MAESELLACH, Umberto Gloria "Factores que condicionan la agresividad infantil", 2001.
- RODRIGUEZ, Andrés Felipe, "Recomendaciones regulatorias para impulsar el desarrollo del internet en Bolivia", 2000.
- Diccionario Enciclopedia Wikipedia, 2008.
- GONZALES, Arenas Alfonso, "La violencia". 1997.
- CASACUBERTA, David. "Violencia en Internet" 1998.
- LEVIS, Diego 2003 "*Videojuegos en red*
- VALDA, Vargas Luis E. Apuntes Criminología, 2000.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia "Niños y violencia" 1999.
- BIBBING, Lois, "The things they make you do: researching violence in television and cinema a review of publications, 1998.
- JIMENEZ, Sanjinez Raúl, "Lecciones de derecho de familia y derecho del menor", Tomo II. 2002.
- CABANELLAS DE TORRES, Guillermo. "Diccionario Jurídico" 1988.
- SAJON, Rafael, "Introducción al derecho de menores", Instituto Interamericano de Niño, Montevideo, 1997.
- CAPRILES, Víctor, "Criminología, 2000.
- VIDAL, Guillermo y ALARCON, Renato, "Psiquiatría" 1988.
- PIAGET, Jean, "Seis estudios de Psicología" . Edit. Ariel. Argentina. 1996.
- ESCARAMUZA. Raúl, "Estudios Psicológicos avanzados", Ed. contemporáneas, Madrid España 1992
- GUZMAN, Aquiles "Manual de psiquiatría" Ed. Disinlimed, C.A Caracas Venezuela, 1992.
- ECHEBURUA, "Adicciones psicológicas" Clínica y salud, separata, 1994.

- LA RAZON, “Sección A”, fecha 16 noviembre de 2008.
- FLEUR, Melvin y BALL- ROKEEACH Sandro, Teorías de la Comunicación de Masas, Cuarta Edición, Ed. Pardos Barcelona –España
- QUINTANAR, Rojas Luis, “ La formación de las funciones psicológicas durante el desarrollo del niño, 1995.
- EL DIARIO, Revista “Ciencia y computación”, de 2 Febrero de 2009.
- Diccionario enciclopedia ilustrado Sopena Ed. Ramón Sopena S.A Barcelona, 1995.
- Comentario recogido de la Pág. de Internet. Diario Los Andes On Line, 2004.
- RIQUET, Marcelo Alfred. “Protección penal de la intimidad en el espacio virtual “
- CREMADAS, Javier. “Colección derechos de las telecomunicaciones”, Ed. La ley 2002
- UNIVERSIDAD de los Andes, “Comercio Electrónico telecomunicaciones informática”, Ed. Legis 2005.
- HERRANZ, Conde Cristina, “Colección derechos de las telecomunicaciones régimen jurídico de internet” Ed. La Ley 2002.

### *Páginas de internet.*

- MADRID, López Nacho, (2000), “La Adicción a Internet. Psicología” (<http://www.psicologiaonline.com/colaboradores/nacho/ainternet.>)
- MARSELLACH. Umbert. Gloria (2001) “Factores que condicionan la agresividad infantil”, ([http/ www.ciudadfutura./ psico/articulos/agresividad.htm](http://www.ciudadfutura./psico/articulos/agresividad.htm)).
- CARDOSA, Ana "El País" de Madrid. ([Http://: www.pagina12.com.ar](Http://www.pagina12.com.ar)).
- LEVIS, D. "Normas sociales y juegos informáticos" (<http://www.arrakis.es/~dlevis/diecom/JUSTICIA.htm>.)2001.

- LEVIS, Diego "Violencia en los juegos".([http:// www.Violencia en los juegos.com](http://www.Violencia en los juegos.com)) 2003.
- Balaguer Prestes, Roberto, "Videojuegos, Internet, infancia y adolescencia del nuevo milenio", Revista Cairos- Nro. 10 2do semestre (<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo>),2002.
- AJATA, Iris, "Comunicación de datos".([http://www.Laprensa.com.bo/noticias/30-07/30\\_12\\_07nego1.php](http://www.Laprensa.com.bo/noticias/30-07/30_12_07nego1.php)).2007
- BECCARY,"Estructurabolivia",[<http://www.estructurabolivia.wordpress.com/2006/06/09/internet-2/>] 2006.
- ADMIN, "La demanda de internet en el país se ha multiplicado por ocho"(<http://www.universitarios.com.bo/taxonomy/term/4>) 2008.
- INDICELatino"Orígenesdelvideojuego"(<http://www.indicelatino.com/juego/historia/consolas>) 2009.
- SERRANO, Alejandro y Rubén Espinoza. "Los videojuegos" : (<http://www.aciprensa.com/Familia/videojuegos1.htm>),2008.
- SOCIEDAD, Anónima, "Computación aplicada al desarrollo"(<http://www.ht.cad.com.mx/que-es-internet.htm>),2008.
- LEVIS, Diego. "Los videojuegos, un fenómeno de masas":(<http://www.arrakis.es/~dlevis/diecom/videojuegos.htm>). 1997.
- GALTUNG, J, "Tras la violencia reconstrucción, resolución, afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia"(<http://www.wikipedia.org/wiki/violencia>), 1998.
- SOLUM, Donas. "La televisión los niños y adolescentes",(<http://www.psych.med.umich.edu/web/aacap>) 1998.
- UNICEF, ([http://www.iin.oas.org/Cursos\\_a\\_distancia/Ninos%20y%20violencia.pdf](http://www.iin.oas.org/Cursos_a_distancia/Ninos%20y%20violencia.pdf)), 2008.
- ALARCON, R.C , "La personalidad" (<http://www.monografias.com>) 2007.
- PAIVA, Parraguez Jorge. "La personalidad" (<http://monografias.com>) 2007

- ECHEBURUA, “Adicciones sin drogas” ([http://www. Picologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm](http://www.Picologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm)), 1999.
- GRIFFITHS, M.D, “Techonological addictions”(http://www Picologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm, 1997.
- MARSELLACH . Umbert. Gloria “Factores que condicionan la agresividad infantil” [www.ciudadfutura./ psico/ articulos/agresividad.htm](http://www.ciudadfutura./psico/articulos/agresividad.htm), 2001.
- GARECA, Fabián, “Pos y contras en los videojuegos” [http/bolivia.com/noticias/auto noticia/detallenoticia14245.asp](http://bolivia.com/noticias/auto_noticia/detallenoticia14245.asp)
- CASACUBIERTA, David “ Sobre Violencia en Internet”. ([http/ www.violencia e internet](http://www.violencia e internet)), 1998.
- LEVIS, D, "Normas sociales y juegos informáticos" (<http://www.arrakis.es/~dlevis/diecom/JUSTICIA.htm>.)1996.
- Consejo para las Comunicaciones Sociales ,”Pornografía y Violencia en las Comunicaciones Sociales” , (<http://humanitas.cl/biblioteca/articulos/d0069>), 2006.

