



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

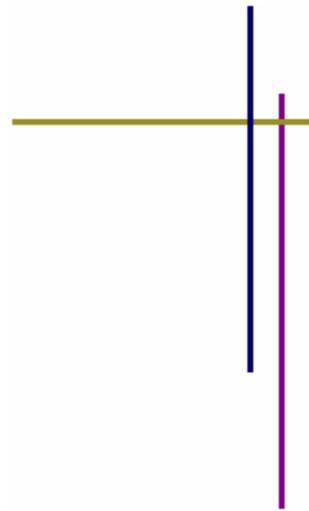
TRABAJO DE DIPLOMA

**Título: Estudio sobre la percepción de los adolescentes
acerca de los videojuegos.**

**Autores: Patricia Rodriguez Alvariño
Omar Stainer Rivera Carbó**

Tutora: Dra. Yamila Roque Doval

CURSO 2006-2007

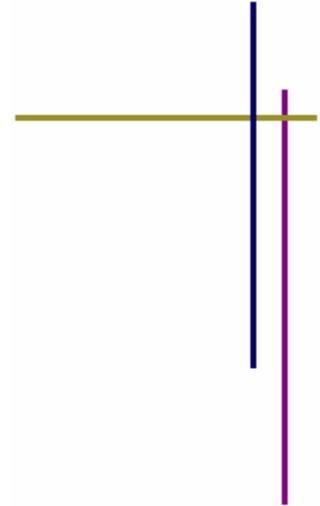


Los videojuegos, además de constituirse como una gran industria, forman parte ya de una cultura, de una sociedad y, sobre todo, (...) se pueden utilizar inteligentemente. Tratar de ignorarlos, menospreciarlos o dejarlos en un segundo lugar en el marco de la vida cotidiana de niños y adolescentes sería un error (...).

Carmen Gómez Mont

Directora CINTIC.

Universidad Nacional Autónoma de México.



Dedicatoria

De Patricia: A la memoria de Armando García Ortiz.

*De Omar: A mi mamá, por la educación, a Lisandra,
por su paciencia y a la familia extendida.*

Agradecimientos

A la Dra. Yamila Roque Doval por su enseñanza no directiva.

A Lisandra y Adrian... por su infinito amor, esfuerzo y paciencia.

Al Joven Club Olivos 3 por su apoyo tecnológico.

A los colectivos de las escuelas primarias "Arselio Suárez" y "Obdulio Morales".

A la Dirección Provincial de Educación de Sancti Spiritus.

A Dasiel Venegas por su ayuda en el diseño del sitio Web.

Al Dr. Jorge A. Rodríguez Díaz, por su indispensable contribución.

Al Prof. Antonio Enrique Melián por conducirnos a la reflexión.

Al COJAF, en especial a la MsC. Noemí Coello y al MsC. Rafael Wert por creer en el trabajo con los adolescentes.

Resumen

A partir de la progresiva informatización de la sociedad cubana, así como de la utilización de los avances tecnológicos de última generación, la investigación estuvo destinada a determinar la percepción que tienen los adolescentes de 6^{to} grado de las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales” de Sancti Spiritus, acerca de los videojuegos.

Fue asumido el paradigma cualitativo de investigación, en su modalidad de Investigación- Acción- Participación (IAP). Las técnicas empleadas fueron la observación, la entrevista de tipo individual y grupal y el análisis de documentos.

En esencia, los videojuegos constituyen una actividad altamente motivante para los adolescentes, donde existe una preferencia por los que incluyen escenas de violencia y los de habilidades.

Se propone un sitio Web sobre las peculiaridades de los videojuegos en Cuba.

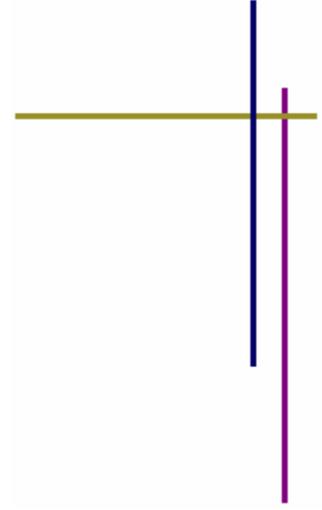
Abstract

Beginning with the progressive informatization of the Cuban society, as well as the use of last generation technologic advances, this investigation was directed to determine the 6th grade teenagers's perception of primary schools "Arselio Suárez" and "Obdulio Morales" of Sancti Spiritus, about videogames.

It was taken on the qualitative model of investigation, specifically the Investigation-Action- Participation (IAP) kind of research. The technics used were the observation, the individual and grupal interview and the analysis of documents.

Finally, videogames were found extremely motivating as activity for the teenagers, with loud preference by the violent scenes and the habilities ones.

It's propose a Web site about the videogames peculiarities in Cuba.



Índice

Índice

Introducción

Capítulo I: Fundamentación Teórica

1.1. La percepción

1.2. Periodización del desarrollo

1.2.1. Adolescencia

1.3. La Educación a través de la historia

1.3.1. Relación entre la Psicología y la Educación

1.4. ¿Qué es el juego?

1.4.1. La actividad de juego en la adolescencia

1.5. Las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TIC)

1.5.1. Los videojuegos

1.6. La violencia

1.6.1. La violencia y los adolescentes

1.7. El sitio Web.

Capítulo II: Metodología y resultados

2.1. Metodología cualitativa

2.2. Descripción del escenario y selección de la muestra

2.3. Métodos y Técnicas

2.4. Diseño metodológico

2.5. Análisis de los resultados

2.5.1. Escuela primaria “Arselio Suárez”

2.5.2. Escuela primaria “Obdulio Morales”

2.5.3. Análisis global

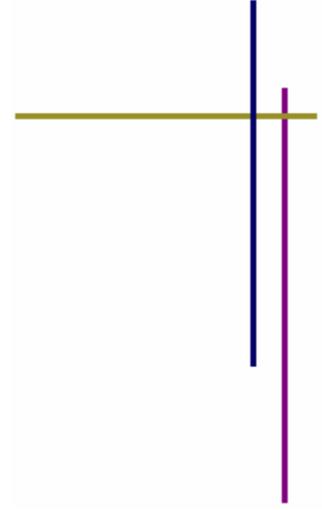
2.5.4. Sitio Web “Los videojuegos en Cuba”

Conclusiones

Recomendaciones

Bibliografía

Anexos



Introducción

Introducción

La historia de la humanidad es realmente joven si se pretende comparar con los increíbles períodos necesarios para que el mundo evolucionara hacia la vida. No obstante, el hombre desde su aparición como especie, ha dejado una huella irrefutable sobre la faz de la tierra.

Inherentes al contexto humano, surgen los Sistemas Políticos y Económicos, mecanismos organizadores de la producción, distribución y consumo en beneficio de una sociedad. Independientemente del nivel de desarrollo alcanzado por un país, ninguno escapa a la asunción de uno u otro. Actualmente, impera en la casi totalidad de las naciones el sistema político capitalista.

Durante el siglo XIX se crearon las bases que favorecieron el inicio de la Revolución Industrial. Surge la mecánica y las máquinas de vapor, así como una nueva clase trabajadora no propietaria de los medios de producción que ofrecía trabajo a cambio de un salario.

También en el siglo XX ocurrieron impresionantes cambios en todos los ámbitos del conocimiento. Tuvo lugar la Revolución Científico-Técnica, la que tiene como elementos distintivos la informática, las comunicaciones, la robótica, el desarrollo de nuevos materiales, el cambio en el papel y lugar del hombre en la producción.

Resulta paradójico pero verídico, que el avance tecnológico tiene saldos ambiguos. La productividad aumenta, la tasa de mortalidad y los riesgos de accidentes laborales disminuyen, se crea una riqueza sin precedentes. Sin embargo, un creciente número de personas experimenta un severo declive en sus condiciones y calidad de vida.

En un tiempo increíblemente corto surgen las computadoras, la automatización, se desarrollan los satélites y las comunicaciones inalámbricas. Todo esto se recoge en las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

El surgimiento de las TIC está estrechamente relacionado con la globalización. Xavier Bonal (2002, citado en Domenech, 2006), señala que:

Lo más significativo (...) es la transformación en cuanto a la posibilidad de producir en tiempo real. La producción de bienes y servicios, de este modo, puede funcionar en tiempo real, gracias a que el mundo está interconectado a través de redes.

“La globalización es básicamente un conjunto de procesos económicos capitalistas que han llevado a la integración de megamercados regionales cuya dinámica implica el impulso de procesos de desnacionalización y transnacionalización de las relaciones entre el capital y el trabajo” (Morales, 1998, 1).

En estrecha unión con la globalización tiene lugar el neoliberalismo y aunque son dos fenómenos diferentes, Xavier Bonal reconoce que “la historia reciente nos demuestra que son términos indisociables, porque sólo conocemos la globalización neoliberal” (2002, 3).

La misma presupone una inusitada rapidez de puesta en el mercado mundial de todo lo que se produce. La televisión, los videojuegos e Internet, constituyen poderosas influencias en el comportamiento. Pueden estimular patrones de consumo hacia marcas específicas o estilos de vida determinados.

Como momento cumbre del desarrollo tecnológico, encontramos el surgimiento de Internet. En la opinión de Ignacio Ramonet (2005, 2), “es una invención estadounidense de la época de la Guerra Fría. El Pentágono buscaba (...) un sistema de comunicación indestructible (...)”.

Pese al salto cualitativamente significativo en la tecnología, no se avanza de igual manera desde el punto de vista social. Las nuevas herramientas crean satisfacción y estrés, potencian el desarrollo y la dependencia. Comportamientos tan repudiados como la violencia, se encuentran exacerbados en algunas películas y videojuegos.

Los adolescentes constituyen un grupo etéreo significativamente atractivo para el mercado. Son convocados hacia un mundo cambiante donde la tecnología se erige como verdad absoluta e imprescindible. Cada día es más frecuente que los niños y adolescentes recurran a la violencia para la solución de conflictos, los cuales en su mayoría han estado indiscriminadamente expuestos a videojuegos o series de televisión con un alto contenido violento.

Especialmente los videojuegos, constituyen un fenómeno social y cultural que desde sus inicios captaron la atención de los adolescentes. Aunque los primeros eran sencillos, desde entonces, trascienden como una actividad altamente demandada. En la actualidad, las versiones sorprenden nada o casi nada debido a la tradición de jugadores y productores. Las compañías NINTENDO, ATARI y PLAY STATION son pioneras a nivel mundial en su producción y distribución.

Pese a las evidentes ventajas de su empleo, rápidamente generaron la polémica de padres, maestros y psicólogos. Constituyen una fuente de conocimiento que puede ser utilizada como complemento de la educación. Inciden positivamente en el desarrollo de los procesos cognitivos: obligan la concentración de la atención; estimulan la memoria y la coordinación viso-motriz. Además aumentan el dominio tecnológico y establecen un medio para ocupar el tiempo libre.

Sin embargo, en algunos casos generan comportamientos de dependencia patológicamente significativos. Por ejemplo, se asocian con la aparición de determinados trastornos médicos y psicológicos, y pueden servir como vía para promover comportamientos violentos.

Los videojuegos no son un fenómeno diabólico que en sí mismo constituyan una fuente directa de manipulación o enajenación. De todas formas, deben ser estrictamente seleccionados por los adultos, quienes decidirán su adecuación. Para esto es importante verificar su contenido y argumento, así como el tiempo utilizado, en nuestro criterio uno de los responsables de los efectos negativos.

Investigar la influencia de los videojuegos es una tarea de extrema importancia. Internacionalmente existe un amplio movimiento de profesionales de la Psicología, la Pedagogía, la Informática y otras ciencias a fines, que desarrollan interesantes trabajos en esta línea de investigación. (Calvo Sastre, 2006; Estallo Martí, 1997; Licona y Piccolotto, 2006; Sánchez Rodríguez, 2006).

En España por ejemplo, existe una creencia de que los videojuegos son algo dañino para la salud. Está muy relacionado con el papel de los medios de difusión, los cuales sobredimensionan algunos sucesos o divulgan informaciones sin rigor científico (Estallo Martí, 1997).

La Academia Americana de Pediatría (2002, citado en Medios con Sentido Común [MSC], 2005) señala que el estar expuestos a la violencia de los videojuegos, provoca en los adolescentes un aumento de su inclinación a la violencia entre un 13% y un 22%.

Un importante análisis global realizado por The Henry J. Kaiser Family Foundation (2005, citado en MSC, 2005) de más de 35 estudios, con una muestra superior a 4000 participantes, concluyó que exponerse a la violencia de los videojuegos aumenta considerablemente la excitación fisiológica y los sentimientos de enfado o animosidad. También puede reducirse la inclinación a ayudar a los demás.

Al estar los jugadores expuestos a la violencia, aumentan los comportamientos agresivos. Aparece un mayor ritmo cardíaco y una mayor intensidad en la actividad sensorial. La gente aprende nuevas formas de hacer violencia y es muy probable que las ponga en práctica en cuanto se vea en una situación similar (Anderson, 2000, citado en MSC, 2005).

Lógicamente el fenómeno de los videojuegos no ocurre de la misma manera en todas las latitudes. En el mundo desarrollado, al existir mayor nivel de vida, aumentan en correspondencia las posibilidades de adquirir algunos de los medios que sirven de soporte. Sin embargo, no es exclusivo de los países primermundistas, también está presente en las naciones en vía de desarrollo.

En el caso de Cuba, indagamos en diversas direcciones y no es frecuente la aparición del tema. Sin embargo, Amaury E. Del Valle (2007, Fenómeno criollo, 1) señala que:

Cuba no está ajena tampoco al fenómeno de los videojuegos. Si bien en el país, que conocemos, no se han hecho estudios a gran escala de este fenómeno, es fácil apreciar, al conversar con niños y jóvenes, la popularidad que tiene este tipo de distracción. (...) no es difícil encontrar hoy en las computadoras personales y hasta en las instaladas en centros de trabajo y otras instituciones, multitud de videojuegos que complacen casi todos los gustos.

Existe una política para la informatización de la sociedad, donde se aprecia un desarrollo vertiginoso. El acceso a los medios que sirven de soporte tecnológico tiene un carácter limitado, con mayor presencia en centros laborales e instituciones escolares en detrimento del sector particular. En el año 1987 surge por iniciativa de nuestro Comandante en Jefe, el movimiento de los Jóvenes Club de Computación y Electrónica, los cuales desde sus inicios tuvieron como principal objetivo masificar y facilitar el conocimiento de la computación.

En 1997 la Resolución Económica del V Congreso del Partido Comunista de Cuba orienta que se trabaje en este sentido. El Gobierno aprueba los Lineamientos Generales para la Informatización de la Sociedad, lo cual antecedió a la creación en enero de 2000, del Ministerio de la Informática y las Comunicaciones, con la misión fundamental de fomentar el uso masivo de las TIC en la economía nacional, la sociedad y al servicio del ciudadano.

Se desarrolla la Revolución Educativa, movimiento que concede extrema importancia a la familiarización de los estudiantes con las TIC. El Programa Nacional de Informática del Ministerio de Educación (Anexo 1), asume como uno de sus principales objetivos la preparación del escolar para la adquisición de habilidades y conocimientos esenciales para el empleo de la computación.

Cada vez es más frecuente que niños y adolescentes conciban la utilización de Ataris, Nintendos, Computadoras o Play Station, como una actividad altamente motivante. El acceso no depende de la situación económica. Los que juegan pero no cuentan con alguno de los medios, lo hacen en escuelas, casa de compañeros, trabajo de padres o en sitios clandestinos que se dedican a su alquiler.

Los videojuegos asumen características muy peculiares, debido a la ausencia de una producción nacional que tenga en cuenta las expectativas y realidades de la sociedad cubana. Casi en su totalidad son importados de mercados foráneos, imponiendo barreras idiomáticas y la promoción de valores no acordes con la sociedad socialista.

Sin embargo, existe un importante proyecto rectorado por el Ministerio de Educación, donde se incluye la producción de videojuegos instructivos. Conforman en su conjunto la Colección Multisaber, complemento a las asignaturas de la Enseñanza Primaria y Especial (Anexo 2). Existe una gran variedad en cuanto a temas, algunos se dedican al desarrollo de la Lengua Materna; a la creación de habilidades matemáticas imprescindibles para la etapa; otros estimulan la formación de valores patrios y amor al medio ambiente.

Pese a lo anteriormente expuesto, los videojuegos contenidos en la Colección Multisaber no pueden competir con otros que gozan de mayor popularidad en los adolescentes. El movimiento nacional recién comienza, pero da pasos muy importantes en cuanto a lograr un producto de excelencia. Posiblemente su reto principal sea incorporar diseños tridimensionales, así como videojuegos donde el carácter instructivo no esté tan directamente declarado.

Apreciamos una tendencia hacia preferir los videojuegos donde existe un alto contenido de escenas violentas. Los mismos pueden ir desde combates cuerpo a cuerpo, hasta campos de batallas. La característica común es su gran realismo, donde lo que se ve en la pantalla, guarda una directa relación con la manera en que pudiera ocurrir en la vida real.

Debido a la gran importancia que le otorga el Gobierno de Cuba a la informatización de la sociedad y la paulatina entrada del país a la utilización de los avances tecnológicos, estimamos pertinentes se lleven a cabo estudios científicos sobre su impacto social. Especialmente el fenómeno de los videojuegos y su influencia en niños y adolescentes, merece toda nuestra atención y nos lleva a plantearnos el siguiente **problema de investigación**: ¿Qué percepción tienen los adolescentes de 6to grado de las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales” del municipio Sancti Spiritus, acerca de los videojuegos?

El **objetivo general** que perseguimos con la investigación es: Determinar la percepción que tienen los adolescentes de 6to grado de las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales” del municipio Sancti Spiritus, acerca de los videojuegos.

Los **objetivos específicos** son:

- Explorar si los adolescentes de 6to grado de las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales” del municipio Sancti Spiritus, utilizan algún tipo de videojuego.
- Exponer los tipos de videojuegos más frecuentemente utilizados por los adolescentes de 6to grado de las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales” del municipio Sancti Spiritus.
- Indagar sobre la percepción que tienen los adolescentes de 6to grado de las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales” del municipio Sancti Spiritus, acerca de las manifestaciones de la violencia.
- Explorar el estado de opinión que tienen los adolescentes de 6to grado de las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales” del municipio Sancti Spiritus, acerca de la Colección Multisaber.
- Proponer, como resultado del análisis de la percepción que tienen los adolescentes de 6to grado de las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales” del municipio Sancti Spiritus acerca de los videojuegos un sitio Web sobre la temática.

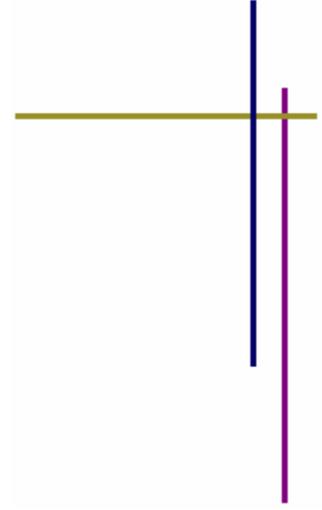
Los resultados de la investigación son factibles de aplicar en la práctica, debido a que se logró una sistematización de los videojuegos más utilizados por los adolescentes de la muestra y al alcance de estos. Además, fue elaborado un sitio Web dedicado a la temática, el cual proponemos sea distribuido en escuelas, Joven Club de Computación y Electrónica.

El elemento novedoso de nuestro tema de investigación radica en abordar la problemática del videojuego como fenómeno presente en la sociedad cubana. Atendiendo al hecho de no encontrar investigaciones publicadas en el ámbito nacional, resulta conveniente el estudio de la percepción que los adolescentes tienen del mismo.

Para su mejor comprensión el trabajo se estructura como sigue:

Un primer capítulo donde se abordan las características fundamentales de la percepción. Analizamos la periodización del desarrollo y en especial la adolescencia. Se resaltan las peculiaridades del Sistema Nacional de Educación de la República de Cuba. Exponemos los principales postulados del Enfoque Histórico-Cultural. Presentamos algunas teorías sobre el juego. Conceptualizamos lo que se entiende por Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), donde profundizamos en los videojuegos. Definimos lo que es un sitio Web, así como los elementos principales a tener en cuenta para su elaboración.

El segundo capítulo recoge la metodología que asume como paradigma nuestra investigación. En él se señalan cada uno de los momentos a través de los cuales se desarrolló el trabajo. Mencionamos las técnicas empleadas para la obtención de información, así como los objetivos de las mismas y los resultados obtenidos. Hacemos un análisis de los elementos que se tuvieron en cuenta para la elaboración del sitio Web, así como sus principales características.



Capítulo I

Capítulo I: Fundamentación Teórica

1.1. La percepción:

Muchas personas asocian la percepción con la sensación, la que no es más que un proceso receptivo, mientras la percepción es el conocimiento de las respuestas sensoriales a los estímulos que las excitan. Gracias a ella diferenciamos las cosas. El aspecto específico bajo el cual los seres humanos perciben los objetos, destacando facetas aisladas de esta realidad ante otras, se debe a las necesidades de la acción o la conducta (Rubinstein, 1967).

Raras veces nos cuestionamos la autenticidad de lo percibido; estamos habituados a concebir las cosas como tal y ni siquiera pensamos que pudieran ser de otro modo. La percepción no es una mecánica y exacta repetición del mundo exterior. A menudo adopta una postura activa, donde garantiza una adecuada apreciación de la realidad; simultáneamente ejerce una actividad orientada a producir una imagen correspondiente o adecuada al objeto.

Según Sommerhoff (1994, citado en Von der Becke, 1998), “la percepción es aquella parte de la representación conciente del entorno del cerebro que en este momento está siendo activada por las entradas sensoriales”. El cerebro no sólo registra datos, sino que además interpreta las impresiones de los sentidos. La respuesta que se da al estímulo está reestructurada, de modo que un fenómeno observado y percibido por distintas personas, recibe respuestas e interpretaciones distintas.

No percibimos a través de un órgano único; recibimos estímulos simultáneos por diversas vías. Incluso, una leve desviación en cualquiera de los órganos, puede dar lugar a diferencias profundas en el resultado total de nuestras percepciones. En ellas se manifiesta todo el ser humano y sus necesidades, intereses, aspiraciones, deseos y sentimientos.

En toda percepción concurren una serie de eventos y datos que necesitan ser estructurados para obtener información del mundo. La percepción del objeto por parte del sujeto, presupone la existencia de un reflejo y un determinado enfoque activo, el cual sólo se produce por una actividad tónica altamente desarrollada de la corteza cerebral que regule la tonicidad motriz.

La Psicología de la Gestalt plantea que las formas no son la suma de los elementos aislados de la sensación, sino algo más complejo, donde cualquier cambio en la composición de la forma, la modifica significativamente hacia una estructura o composición distinta.

En este sentido, elaboraron leyes para todo proceso perceptivo:

- I. La ley de la pregnancia; todo estímulo tiende a percibirse con la forma resultante más simple de todas.
- II. La ley de la similitud o semejanza; los estímulos semejantes se perciben formando parte de la misma percepción.
- III. La ley de la buena continuación o buena dirección; percibimos formando parte de una unidad los estímulos que guardan entre sí una continuidad.
- IV. La ley de la proximidad o cercanía; los estímulos próximos tienden a percibirse como formando parte de la misma unidad.
- V. La ley del destino común; tendemos a percibir formando una misma parte de una unidad perceptual los estímulos en una misma dirección y velocidad.
- VI. La ley del cierre o de clausura; una figura incompleta tiende a percibirse completa.

1.2. Periodización del desarrollo:

El desarrollo humano es único e irrepetible; constituye un verdadero reto determinar el momento en que se ha arribado a una nueva etapa. Criticamos la posición simplista donde se considera al desarrollo como una suma mecánica de momentos vinculados a la edad cronológica. No obstante, la periodización es una tarea obligada, en la cual cada período debe ser abordado de manera peculiar.

Desde los inicios de la Psicología ha existido interés por definir las etapas a través de las cuales pasa el desarrollo humano, de autores tales como A. Gesell, S. Freud, Ch. Buhler, H. Wallon, J. Piaget, L. Vygotski, B. Anániev, L. Bozhóvich, D. Elkonin.

Un enfoque original en la periodización se encuentra en la teoría psicológica de la actividad, ligado con la concepción psicológica de L. Vygotski y concretizadas por A. Leóntiev y D. Elkonin. La actividad integral del niño específica para cada edad, determina las transformaciones psíquicas que surgen en él (Davydov, 1988).

Para Vygotski, estas neoformaciones incluyen el nuevo tipo de actividad del niño que caracteriza la edad, el nuevo tipo de personalidad y las transformaciones psicológicas. La base del desarrollo psíquico radica en la sustitución de un tipo de actividad por otra.

La actividad rectora en los niños de 10-15 años es la socialmente útil, donde surge la reflexión sobre el propio comportamiento y la capacidad de evaluar las posibilidades de su yo. Sin embargo, ello no desconoce la importancia de otras actividades aparentemente menos significativas.

En la edad escolar existe una creencia de que es el estudio, sin embargo compartimos el criterio de D. Elkonin y T. Dragúnova cuando establecen que en los adolescentes la actividad rectora es la comunicación personal entre coetáneos.

1.2.1. Adolescencia:

La autora Laura Domínguez (2003) manifiesta que para L. I. Bozhóvich, la adolescencia es denominada como Edad Escolar Media y transcurre de 11-12 años a 13-14 años. Para I. S. Kon se enmarca de 11-12 años hasta 14-15 años.

La conceptualización de la adolescencia no debe responder como criterio principal a la edad cronológica. Constituye ante todo una edad psicológica; el desarrollo no es un proceso automático ni determinado fatalmente por la maduración del organismo; tiene ante todo una determinación histórico-social (Domínguez, 2003).

Existen 3 enfoques fundamentales en cuanto a la caracterización del adolescente: Biogenético, Sociogenético y Psicogenético.

Dentro del Enfoque Biogenético los procesos del desarrollo son concebidos a partir de la maduración de procesos biológicos. Para Freud, la adolescencia se corresponde con la etapa genital, comprendida entre los 12-15 años. La maduración sexual genera sentimientos de aislamientos, ansiedad, inconsistencia.

En el Enfoque Sociogenético, la adolescencia está en función de las regularidades adoptadas por el proceso de socialización del individuo. Para Kurt Lewin, está determinada por el carácter marginal o posición intermedia del sujeto en relación con quienes lo rodean. No ha alcanzado el status de adulto pero tampoco pertenece al mundo infantil, generando agresividad, timidez.

El Enfoque Psicogenético no desconoce la importancia de lo biológico y lo social, pero se centran en las funciones y procesos psíquicos de la etapa. Para Erickson el desarrollo psicológico se produce con una secuencia y vulnerabilidad predeterminadas y se va contrapunteado por la influencia ejercida por la realidad social sobre el individuo. En el transcurso de cada estadio existe una crisis que conduce a la necesidad de enfrentarse y resolver una polaridad determinada.

En muchas ocasiones se usan como sinónimos pubertad y adolescencia. La pubertad es el conjunto de cambios físicos durante la segunda década de vida; se transforma el cuerpo infantil en cuerpo adulto con capacidad para la reproducción. La adolescencia es un periodo psicosociológico; se prolonga varios años más y se caracteriza por la transición entre la infancia y la adultez (Coll, 2001).

El proceso de las transformaciones puberales es puesto en marcha por mecanismos hormonales con un patrón diferente para hembras y varones. Estos son los encargados de estimular el desarrollo de las gónadas sexuales (ovarios en la mujer y testículos en el hombre), las cuales comenzarán a secretar hormonas sexuales (progesterona y estrógenos en la mujer y testosterona y andrógenos en el hombre).

La pubertad acarrea consecuencias en todas las esferas de actuación del individuo. Algunas niñas desarrollan cambios físicos precozmente, provocando la aparición de problemas conductuales y relaciones con jóvenes de más edad. Los varones cuya pubertad se atrasa serán los más pequeños y débiles, con pocas posibilidades de llegar al liderazgo por su baja popularidad entre los iguales (Coll, 2001).

Aunque las investigaciones indican que los comportamientos agresivos-severos en esta etapa tienden a disminuir, la incidencia de los actos más violentos y delictivos experimenta un crecimiento sustancial. Las diferencias de género en la conducta delictiva son muy llamativas: existe mayor incidencia del sexo masculino, quienes se implican en actividades más graves y violentas, tales como robo con fuerza; en el sexo femenino predomina la cleptomanía, fuga de la casa y delitos de carácter sexual. Inciden factores como la falta de supervisión y control familiar, la escasa comunicación con los padres, el fracaso escolar y un entorno sociocultural que refuerce las actitudes antisociales.

La escuela como agente socializador fundamental, constituye un ambiente donde pueden tener lugar algunas manifestaciones de la violencia. Suelen ser comunes burlas, amenazas, intimidaciones, agresiones físicas, aislamiento, humillación. Generalmente, estas manifestaciones producen miedo y rechazo al contexto en el que se sufre la violencia, pérdida de confianza en uno mismo y en los demás, así como disminución del rendimiento, baja autoestima, trastornos de conducta y adaptación.

1.3. La Educación a través de la historia:

Desde las primeras páginas de nuestra rica y extensa historia, observamos los esfuerzos del hombre por perfeccionar su educación. Para Confucio en el Antiguo Oriente, educar es estimular la reflexión y perfeccionar los sentidos, la inteligencia y el corazón. En la cultura hindú, el niño nace como un alma con larga experiencia; el contenido de la educación constituye un medio para facilitarle la ascensión espiritual al nuevo capítulo de su existencia (Galino, 1968).

En el siglo XVIII comienzan a gestarse las bases de la Pedagogía Tradicional, la cual considera que la adquisición de conocimientos se realiza en la institución escolar. John Dewey (1916, citado en Gilbert, 2001) plantea como responsabilidad de la escuela, la invitación a la curiosidad natural.

Para Ausubel y Colbs (1990, citado en Navarro, 2006), educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas.

La educación en nuestro país se inicia vinculada a la Iglesia. Predomina la Escolástica, donde el pensamiento tiene su punto de partida y conclusión en las verdades reveladas, dadas por el contacto con Dios, son absolutas y racionales (Torres, 1995).

Importantes intelectuales cuestionaron la mecánica asociación entre instrucción y educación. Para Martí (1884, citado en Valdés, 2002, p. 145), “instrucción no es lo mismo que educación: aquella se refiere al pensamiento, y ésta principalmente a los sentimientos. Sin embargo, no hay buena educación sin instrucción”.

En la neocolonia, se emplea la enseñanza y la formación de maestros como mecanismo imperial de penetración ideológica. Antes de 1959 existían bajos presupuestos dedicados a la enseñanza y desempleo de maestros. Con el Triunfo de la Revolución se llevan a cabo trascendentales programas dirigidos a erradicar el analfabetismo y elevar el nivel escolar de las personas.

En la actualidad, investigadores e instituciones, tienen a su cargo el perfeccionamiento de la educación. Según Fernando González Rey (1995, p. 2), es un “proceso orientado al desarrollo pleno de la persona, que estimula la expresión auténtica, franca e interesada del escolar dentro del cual este simultáneamente construye conocimientos y se desarrolla en planos diversos como persona”.

El Sistema Nacional de Educación de la República de Cuba está concebido como un conjunto de subsistemas orgánicamente articulado en todos los niveles y enseñanzas. La educación primaria constituye la base de la educación general. Comprende 6 grados estructurados en 2 ciclos; el primer ciclo de 1^{ero} a 4^{to} grado y el segundo ciclo de 5^{to} a 6^{to} grado.

Según se recoge en un folleto (Colectivo de autores, 2004) emitido por el Ministerio de Educación de Cuba a los maestros, este nivel tiene como fin:

Contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando desde los primeros grados la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acordes con el sistema de valores e ideales de la Revolución Socialista. (p. 17)

En la actualidad se le concede especial importancia a la interacción del educando con las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TIC). El Programa Nacional de Informática del Ministerio de Educación, asume como uno de sus principales objetivos la adquisición de habilidades y conocimientos esenciales en el empleo de la computación. Está concebida la utilización de herramientas del sistema operativo Windows y de las aplicaciones informáticas Paint, Word, Power Point en el proceso de aprendizaje, así como Vídeos y Softwares Educativos.

Hacia el final de la educación primaria, el niño tiene posibilidades para la asimilación consciente de los conceptos científicos y para el surgimiento del pensamiento que opera con abstracciones. Puede realizar reflexiones basadas en conceptos o en relación y propiedades conocidas, plantearse hipótesis como juicios enunciados verbalmente o por escrito. Deben ser portadores de procedimientos y estrategias generales y específicas para actuar de forma independiente en actividades de aprendizaje. El bienestar emocional se relaciona más con la aceptación del grupo que del maestro.

Las adquisiciones cognoscitivas, intelectuales y afectiva-motivacionales, deben alcanzar una mayor consolidación para enfrentar exigencias de mayor complejidad. Estas se expresan en niveles superiores de independencia, regulación en su comportamiento y en su actividad de aprendizaje, así como en una mayor flexibilidad y reflexión en el desarrollo del pensamiento.

1.3.1. Relación entre la Psicología y la Educación:

La Psicología y sus pioneras investigaciones de los procesos cognitivos y afectivos, los estudios sobre inteligencia, han influido de manera contundente en los principios de la Educación.

Surge y se desarrolla la Psicología de la Educación, la cual no posee una tendencia homogénea. Por una parte se concibe a la Psicología aplicada a la Educación, mientras que otra tendencia la entiende como una disciplina a medio camino entre la Psicología y las Ciencias de la Educación. Para comprender a cabalidad las polémicas discusiones, debe entenderse el dilema referido a los conceptos de desarrollo y aprendizaje.

César Coll (2001) expresa:

El crecimiento personal ha de entenderse (...) como el resultado de un proceso de desarrollo en buena medida interno a las personas, (...) la educación debe (...) acompañar, promover, (...) los procesos naturales del desarrollo (...). La otra postura (...) afirma que el crecimiento personal es (...) el resultado de un proceso de aprendizaje en buena medida externo a las personas, (...) la educación debe orientarse a promover y facilitar la realización de aprendizajes culturales específicos. (p. 55)

Ambas posiciones esbozan elementos verídicos, sin embargo, asumimos la segunda postura por conciliarse a nuestra visión histórica-cultural.

El Constructivismo considera dos tipos de teorías: las de orientación social, con L. S. Vygotski y las de orientación cognitiva o psicológica, con Jean Piaget. Defienden que los seres humanos construyen su conocimiento a través de la experiencia, por lo cual es necesario crear modelos mentales flexibles. Aprender se convierte en la búsqueda de sentidos y la construcción de significados.

Vygotski considera al individuo resultado del proceso histórico y social, donde el lenguaje desempeña un papel esencial. El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, entendido este social y culturalmente.

Existen dos tipos de funciones mentales, las inferiores, con las que nacemos y determinadas genéticamente y las superiores, adquiridas y desarrolladas en la interacción social. Para Vygotski (2000):

Toda función en el desarrollo cultural del niño aparece en escena dos veces, en dos planos; primero en el plano social y después en el psicológico, al principio entre los hombres como categoría intersíquica y luego en el interior del niño como categoría intrapsíquica. (p. 150)

La separación entre habilidades inter e intrapsicológicas y el paso de las primeras a las segundas, es el concepto de interiorización. El desarrollo del individuo llega a su plenitud en la medida en que interioriza las habilidades interpsicológicas.

En el paso de una habilidad a otra, los demás juegan un papel importante; potencial de desarrollo definido como zona de desarrollo próximo. Según Marta Shuare (1990):

Determina la esfera de los pasajes del niño de lo que puede hacer solo a lo que es capaz de realizar en colaboración con otros, es el momento decisivo en la interrelación del desarrollo y la enseñanza (...) Lo central (...) es estudiar la posibilidad de que el niño se eleve, mediante la colaboración. (p. 76)

No solo debemos tomar en consideración a los ciclos y procesos de maduración completados, sino a los que se hallan en formación. Debe otorgársele mayor importancia a la imitación en el aprendizaje. Al evaluar el desarrollo mental, sólo se toman en consideración aquellas soluciones alcanzadas sin la ayuda de otro, en tanto la imitación y el aprendizaje se consideran procesos mecánicos.

El proceso evolutivo va a remolque del proceso de aprendizaje. Se altera así la opinión tradicional donde el niño asimila el significado de una palabra o domina una operación y se considera que sus procesos evolutivos se han realizado por completo; de hecho, recién han comenzado. La educación antecede y condiciona al desarrollo.

Las herramientas psicológicas son el puente entre las funciones mentales inferiores y las superiores. Median nuestros pensamientos, sentimientos y conductas. Tal vez la más importante es el lenguaje; inicialmente lo usamos como medio de comunicación entre los individuos y progresivamente se convierte en una habilidad intrapsicológica.

La cultura es el determinante primario del desarrollo individual. Los seres humanos somos los únicos que creamos cultura y es en ella donde nos desarrollamos. A través de ella, los individuos adquieren el contenido de su pensamiento.

La Situación Social de Desarrollo es una relación absolutamente peculiar, específica para una edad dada, excepcional y única en su género entre el niño y la realidad circundante, ante todo social.

Otro de los conceptos esenciales es el de vivencia, la cual siempre contiene como base una estructura motivacional personal y peculiar de cada individuo. La misma interactúa entre la personalidad y el medio, revela el significado de un momento dado del medio para la personalidad, y determina el modo de influencia de este sobre el desarrollo del niño.

Grandes han sido los aportes de Vygotski y sus seguidores en diversos campos, sobre todo en la educación. El conocimiento se construye socialmente, por ende, los planes y programas de estudio deben incluir la interacción social. La zona de desarrollo próximo es fundamental en los primeros años del individuo, pero no se agota con la infancia.

Si el conocimiento es construido a partir de las experiencias, es conveniente el mayor número de estas. La enseñanza debe situarse en un ambiente real y situaciones significativas. El diálogo es básico en el aprendizaje, motivo por el cual el estudio colaborativo en grupos y equipos de trabajo debe fomentarse.

1.4. ¿Qué es el juego?

Muchos son los conceptos que se sobre el juego se conocen. Sin embargo, uno de los aspectos más importantes es que constituyen una vía ideal a través de la cual se transmiten las normas y valores de una sociedad en particular. Cada cultura crea sus propias modalidades de juego, con el fin objetivo de trascender en tiempo y espacio. Resulta entonces un medio factible para el modelaje de conductas, actitudes.

La Enciclopedia Wikipedia (2007) define al juego de la siguiente manera:

Un juego es una actividad recreativa que involucra a uno o más jugadores. Este puede ser definido por: A) Un objetivo que los jugadores tratan de alcanzar. B) Un conjunto de reglas que dicen lo que los jugadores pueden o no pueden hacer. La función principal (...) es la de entretener y divertir, (...) representar un papel educativo. Un juego puede, o no, incluir un juguete. (...) Implican generalmente el estímulo mental o físico, y a veces ambos (...) ayudan a desarrollar las habilidades prácticas y psicológicas.

Rubio (2007) señala que:

El juego es el ejercicio natural de la infancia y que tiene un gran valor formativo. Requiere de la colaboración de todas las capacidades a la vez, pues en su desarrollo interviene la atención, la imaginación, las actividades creadoras y de organización etc. El juego nace espontáneamente, proporciona un enorme placer al niño, permite ampliar el conocimiento que el niño tiene del mundo social.

Guarda una estrecha relación con el juguete, uno de los primeros modos de relación con los objetos. Ofrece a las jóvenes generaciones mundos adultos en miniatura con referencias sociales y culturales. Son objetos materiales cargados de valores y connotaciones culturales.

Según Jukovskaia (1978, p. 40), “el niño siente la necesidad de jugar, pero el juego solo deviene en medio de educación si los objetivos de la educación son planteados con claridad y si se tiene perennemente en cuenta la proyección de la personalidad del niño”.

Para Roger Caillois (1958, citado en Enciclopedia Wikipedia, 2007) existen 4 tipos de juegos:

- I. AGON: de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad.
- II. ALEA: basados en una decisión que no depende del jugador.
- III. MIMICRY: no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad.
- IV. ILINX: buscan el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.

Piaget (1969, citado en Quilmes, 2007) clasificó los tipos de juego de la siguiente manera:

- I. De ejercitación: el niño experimenta placer y asombro al descubrir los movimientos espontáneos de su cuerpo. Es típico en los niveles de la sensoriomotricidad (0-2 años).
- II. Simbólico: característico en la etapa preconceptual (2-4 años), el niño toma nota de su entorno donde imita el mundo exterior.
- III. De construcción: se refiere al montaje de elementos.
- IV. De reglas: aparece tardíamente.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Para Lazarus los individuos tienden a realizar actividades difíciles y generadoras de fatiga y acuden al juego, que produce relajación.

En el siglo XX, Hall asocia el juego con la evolución de la cultura humana, mediante el cual el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad. Freud lo relaciona con la necesidad de satisfacer impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo y de expresión y comunicación de sus experiencias vitales. Ayuda a liberarse de los conflictos y resolverlos mediante la ficción.

Para Piaget las formas de juego infantil son consecuencia de las transformaciones paralelas de las estructuras cognitivas del niño. El juego es paradigma de la asimilación, constituye la acción infantil imprescindible para interactuar con la realidad.

Para Vygotski, es una expresión de los elementos culturales contextualizados. El proceso evolutivo de la infancia se explica por la aparición de nuevas motivaciones que satisfacen sus impulsos. En la edad escolar aparecen los juegos de reglas, el respeto a la regla es su nuevo objeto de placer. El tránsito del juego de ficción al juego con reglas, implica todo un proceso de indiferenciación de los significados y los objetos sobre los que proyecta su acción inconsciente y procesos de pensamiento abstracto, el lenguaje y la memoria lógica.

Paralelamente plantea como característica del juego, el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

Los aportes del juego se localizan fundamentalmente en el desarrollo psicomotor (coordinación motriz, equilibrio, dominio de los sentidos), desarrollo cognitivo (la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad), desarrollo social (procesos de comunicación y cooperación con los demás) y desarrollo emocional (la subjetividad y satisfacción emocional del niño).

1.4.1. La actividad de juego en la adolescencia.

El adolescente se interesa por juegos de reglas complejas, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos, de cálculos, reproducciones a escala, teatro, expresión corporal y gestual, y los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos. Puede retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales.

La característica del pensamiento formal consiste en reflexionar de manera sistemática sobre otros razonamientos, en considerar todas las relaciones posibles que pueden existir, en analizarlas para eliminar lo falso y llegar a lo verdadero. En este nivel de desarrollo, el pensamiento actúa sobre los mismos contenidos operatorios; se trata aún de clasificar, de seriar, de nombrar, de medir, de colocar o desplazar en el tiempo y en el espacio; pero el razonamiento se aplica más a los enunciados que explican estas operaciones que a las realidades concretas que éstas describen. Este tipo de razonamiento complejo y sistemático vale para todo tipo de problemas.

El adolescente puede entonces integrar lo que ha aprendido en el pasado y considerar a la vez su vida actual y sus proyectos de futuro. El interés por esta nueva forma de razonamiento le conduce a preocuparse por cuestiones abstractas, a construir teorías, a interesarse por doctrinas complejas, a inventar modelos sociales nuevos, acercamientos metafísicos o filosóficos inéditos. Las actividades lúdicas que se asocian a este nivel de desarrollo y que seguirán hasta la edad adulta, conllevan también todas las características de dicho nivel.

Desde etapas anteriores pero en esta con mayor énfasis, comienzan a tener un importante papel los videojuegos. El adolescente con acceso a consolas de Nintendo, Atari, Play Station o Computadora suele pasar un tiempo significativo en su uso. Los juegos electrónicos son altamente motivantes, posibilitando la adicción a los mismos.

1.5. Las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TIC):

La tecnología es la aplicación de los conocimientos científicos para facilitar las actividades humanas. Supone la creación de instrumentos, lenguajes y métodos al servicio de las personas. La información se refiere a los datos que tienen significado para determinados colectivos. La comunicación es la transmisión de mensajes entre personas, las cuales, además de recibir información de los demás, necesitan comunicarse. Cuando unimos estas tres palabras, hacemos referencia a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), conjunto de avances tecnológicos de la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales (Marquès, 2000).

Dentro de las TIC se encuentran los CD-ROM, laboratorios basados en microcomputadoras, Internet, realidad virtual, redes locales y de alcance global, softwares educativos, computadoras, televisión educativa, telecomunicaciones por satélite, televisión por cable, radio interactiva y videojuegos. Son empleadas por grupos etéreos diversos, donde los adolescentes constituyen un sector extremadamente sensible a su influencia. Medios como la televisión, el teléfono, los ordenadores, los videojuegos e Internet, han acaparado la atención de estos.

Para All Family Resources (1998), los efectos de la violencia en la televisión sobre los adolescentes pueden volverlos inmunes y gradualmente aceptarla como un modo de resolver problemas, o imitarla.

Investigaciones (Goranson, 1982, citado en Colectivo de autores, 1998) sobre efectos psicológicos de la violencia en los medios, han identificado aspectos importantes. Gran proporción de las conductas agresivas son aprendidas por observación, aunque también pueden aprender valores sociales. La TV influye en los intereses y motivaciones hacia objetos comerciales o hacia la formación integral. Como resultado de repetir la violencia, disminuye la sensibilidad emocional y se incrementa la capacidad de ser violento o agresivo. La observación de escenas de dolor, horror y sufrimiento resulta en catarsis; estos sentimientos pueden ser descargados en forma continua durante o después de la observación. La imitación es muy importante en la adquisición de la conducta. La TV ofrece modelos simbólicos, que juegan un papel fundamental en su conformación de la conducta y la modificación de normas sociales.

Sin embargo, algunos autores destacan la importancia de estos medios en los procesos educativos. Según Solenzal (2007):

(...) el uso de la computadora junto a los medios audiovisuales, en la educación ofrece varias ventajas. Todo aprendizaje está basado en la percepción, (...). Las personas pueden alcanzar una limitada cantidad de información, de modo que la selección y percepción de la información está determinada por las experiencias anteriores. (...) Se consigue más información si es recibida simultáneamente en dos modalidades (visión y audición).

En el año 1987 surge en Cuba por iniciativa de nuestro Comandante en Jefe, el movimiento de los Jóvenes Club de Computación y Electrónica, los cuales tienen como principal objetivo, masificar y facilitar el conocimiento de la computación. Actualmente están presentes en todos los municipios del país, con más de 6 800 computadoras.

La Resolución Económica del V Congreso del Partido Comunista de Cuba (1997), orienta que se trabaje en el:

Uso de todas las posibilidades de las tecnologías y servicios de información y las telecomunicaciones, (...) Debe encaminarse (...) a la modernización informática mediante un programa (...) que involucre a las organizaciones que deben proveer los recursos (...) y a las entidades económicas, políticas y sociales.

El Gobierno de la República de Cuba aprueba los Lineamientos Generales para la Informatización de la Sociedad (2000), lo cual antecedió a la creación del Ministerio de la Informática y las Comunicaciones, con la misión fundamental de fomentar el uso masivo de las TIC en la economía nacional y la sociedad.

Actualmente, existe una política para la informatización de la sociedad:

Proceso de utilización ordenada y masiva de las TIC para satisfacer las necesidades de información y conocimiento de todas las personas (...) Busca (...) eficiencia, que permita una mayor generación de riquezas y haga sustentable el aumento sistemático de la calidad de vida de los ciudadanos. Las limitaciones impuestas por el bloqueo estadounidense determinan una política orientada al uso social de los recursos TIC.

El Informe de Cuba a la segunda fase de la Cumbre sobre la Sociedad de la Informatización en Túnez (2005), destaca que al cierre del primer semestre del 2005 se cuantifican 335 000 computadoras, lo cual representa una distribución de 2,98 PC por cada 100 habitantes y se pronostica un incremento del número de PC que entran al país anualmente en aproximadamente 100 000 computadoras. El ancho de banda Internet es de 41Mbps de salida y 87 Mbps de entrada, 99 municipios cuentan con cobertura para telefonía celular y se avanza en las redes de la Salud, Educación, Cultura y Polo Científico (Anexo 3).

1.5.1. Los videojuegos:

Los videojuegos son definidos por Licono y Piccolotto (2006) de la siguiente manera:

Un sistema híbrido, multimedia interactivo (...), consistente en actividades lúdicas cuya característica común es el medio utilizado y no el contenido del juego. Por tanto, a pesar de su constante cambio, podemos afirmar que los videojuegos son instrumentos lúdicos que requieren de un soporte electrónico, es decir de una plataforma de juego electrónica.

Los primeros videojuegos se crearon a partir de unos ordenadores de 8 bits que se guardaban en cintas de cassette y que sólo necesitaban un televisor al que enchufarlo (Sánchez, 2006). En los años 80 aparecen los ordenadores PC (Computer Personal), los cuales no son utilizados exclusivamente en las empresas, sino también en casas e instituciones escolares. En los inicios fueron los juegos de consola los que se comercializaron, dando lugar con posterioridad a la videoconsola NINTENDO.

A lo largo de la evolución de los videojuegos se observan dos etapas diferenciadas importantes. El «boom» a partir de la aparición del primero de ellos en 1972, frenado por una caída en las ventas como consecuencia de la saturación del mercado. En la segunda mitad de los '80 la industria introduce efectos especiales y nuevos accesorios, unidos a nuevas estrategias de marketing, lo cual mantiene el fenómeno hasta nuestros días (Calvo, 2006).

El desarrollo de los videojuegos se debe en gran medida a la lucha por la supremacía entre las empresas SEGA y Nintendo. Ambas realizaron aportes en el sentido de introducir el Compact Disk (CD.). Actualmente, compite además la Play Station de la compañía SONY.

La clasificación asumida, incluye a los juegos arcade, donde están los de plataforma, laberintos, dispara y olvida y deporte; juegos de simulación; juegos de estrategia, aventuras gráficas, de rol y War-Games; juegos de mesa (Estallo, 1997).

El juego arcade, demanda un ritmo rápido y exige tiempos de reacción mínimos, atención focalizada y un componente estratégico secundario. Se caracterizan por una acción trepidante, donde imposibilitan la atención del jugador a otro estímulo que no sea el juego en sí mismo, lo cual genera fatiga. No precisa de la planificación de las acciones, a lo sumo la práctica repetida facilita el aprendizaje. Para poder seguir su ritmo, es preciso orientar todos los sentidos hacia el videojuego.

Dentro de los arcades se encuentran los juegos de plataformas, laberintos, deportivos y juegos conceptuados como dispara y olvida. En los de plataformas el protagonista debe ser conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando un desplazamiento de izquierda-derecha y de arriba-abajo. A lo largo y ancho de cada escenario existen una serie de posiciones donde el jugador puede o debe situarse.

En los de laberintos, el núcleo fundamental gira alrededor de un laberinto, cuya principal característica es su considerable extensión. La pantalla acostumbra a ser sólo una ventana que permite observar una fracción de dicho laberinto.

Los deportivos se caracterizan por tener como núcleo argumental el tema deportivo. Su consideración como arcade o simulador vendrá determinada por la complejidad del algoritmo utilizado en el diseño del juego y por la supremacía de la acción.

Dispara y olvida incluye a los juegos de acción trepidante, como eje fundamental. Su desarrollo es lineal, de modo que una vez superado un escenario ya no se vuelve a él.

En los juegos de simulación, el jugador debe asumir el mando de situaciones o tecnologías específicas. Existe una baja influencia de los tiempos de reacción y de los elementos perceptivos y espaciales. Requieren estrategias complejas y cambiantes de una partida a otra, conocimientos específicos acerca de la simulación, planificación y anticipación de sus acciones. Se llevan a cabo en extensos períodos de tiempo, dependiendo de las características de la simulación. Muchos de ellos se juegan en tiempo real; la duración de las acciones es similar a la acción transcurriendo en la realidad. El desarrollo de partidas completas puede suponer la inversión de una considerable cantidad de tiempo, por ello permiten grabar las circunstancias en un momento dado y continuar su desarrollo en otro momento.

Existen dos formas de juego de simulación: simuladores instrumentales, fueron los primeros juegos de este tipo. Tienen su origen en los simuladores de vuelo empleados en el entrenamiento de los pilotos aéreos. Se restringen a la simulación de tecnologías militares o elitistas. Los simuladores situacionales, suponen una sutil pero sustancial diferencia respecto a los simuladores instrumentales. El jugador debe comportarse en esta situación con arreglo a sus conocimientos.

En los juegos de estrategia el jugador adopta una identidad, conociendo únicamente el objetivo final del juego. La acción se desarrolla mediante la utilización de formas verbales y la posesión de objetos que aparecen a lo largo de los diferentes escenarios. Los videojuegos de rol también han conocido una importante difusión en los últimos años. Poseen animaciones más sencillas y algoritmos notablemente complejos. Los juegos de estrategia militar pura o War-Games, requieren de una elevada dosis de constancia; resulta imperativa la posesión de estrategias de solución flexibles.

Los juegos de mesa, utilizan la tecnología informática para sustituir al material del juego y eventualmente al adversario.

Cuando el niño juega, se desarrolla integralmente a nivel biopsicosocial. En el caso especial de los videojuegos, desarrolla habilidades y destrezas que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Licona & Piccolotto, 2006). Su capacidad para emplear símbolos aumenta, pudiendo representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear y actuar de manera previsor. Utiliza sus procesos de autorregulación; puede controlar y seleccionar las influencias externas de modo que no se limita a reaccionar ante las situaciones lúdicas. Durante el juego, maneja las riendas de la situación y establece los límites de su autonomía. La motivación y estimulación visual y auditiva permite la resolución de diferentes niveles de problemas y dificultades, con lo cual se obtiene el dominio de habilidades de la tecnología.

Las personas se ven envueltas en un proceso de aprendizaje encubierto, que permite reducir la normal resistencia que se tiene al aprendizaje formal. Ejercita la fantasía y el alcance de metas concretas. Estimula el aumento de la atención y el autocontrol, la curiosidad y la inquietud por investigar.

Sin embargo, los videojuegos restan tiempo a actividades de ocio y al tiempo para las tareas escolares. Su contenido violento puede fomentar conductas agresivas. Pueden atentar contra la salud de los usuarios al decir de tensión ocular, cambios circulatorios, trastornos posturales, epilepsia y convulsiones. (Calvo, 1995).

Existe una creencia no suficientemente demostrada, donde se considera al videojuego como potencialmente adictivo. A lo largo de la historia, se conoce la adicción al juego de emperadores romanos como Augusto y Claudio, literatos españoles, Góngora y Dostoievsky. Sin embargo, la dependencia solo es posible en casos donde se combinen la personalidad y los móviles instintivos, el afán, el gusto por el riesgo, baja tolerancia a la frustración y la susceptibilidad al aburrimiento.

La Academia Americana de Pediatría (2002, citado en Medios con Sentido Común [MSC], 2005) plantea que el estar expuestos a la violencia de los videojuegos provoca en los adolescentes un aumento de su inclinación a la violencia.

The Henry J. Kaiser Family Foundation (2005, citado en MSC, 2005) desarrolló un análisis de 35 investigaciones con más de 4000 participantes. Concluyó que exponerse a la violencia de los videojuegos aumenta la excitación fisiológica y los sentimientos de enfado y reduce la inclinación a ayudar a los demás.

No debe permitirse absoluta libertad al adolescente para escoger el videojuego. Esto no es sinónimo de coerción o medidas irrespetuosas, debe hacerse sobre la base de la negociación. Según Bachelard (1978, citado en Romero, 2005):

La severidad es necesaria tanto para la educación del niño como para la cultura del adolescente. Sólo hay que desechar la severidad arbitraria, dictatorial, absoluta en beneficio de una severidad justa que se desarrolle discursivamente recurriendo a la necesidad de progreso que distingue a todo psiquismo en busca de cultura. (p. 76)

La mayoría de los videojuegos por sí mismo no son buenos o malos, todo dependerá del uso que de él se haga y el tiempo dedicado. Algunos proporcionan una información estructuradora de la realidad; orientan y regulan el aprendizaje promoviendo determinados procedimientos encaminados a facilitar el logro de objetivos educativos específicos. Mediante el uso de los sistemas operativos y los lenguajes de programación, pueden aprender los lenguajes de la informática.

Los videojuegos han ido más allá del entretenimiento, dando paso a posibilidades de uso en el ámbito educativo. Existen dos formas de jugar con videojuegos: una primera que persigue un objetivo exclusivamente lúdico y una segunda que añade objetivos educativos al mero entretenimiento.

Limitar el concepto de videojuego a una actividad exclusivamente lúdica supone, por una parte, obviar las potencialidades instructivas o educativas. Por otra, implica dejar a un lado todo un conjunto de videojuegos de gran componente didáctico que, partiendo de la combinación de la función lúdica y la pedagógica, cuentan con una gran difusión en el mercado de los videojuegos actual (Estallo, 1995, citado en Calvo, 2006).

Una de las primeras referencias al potencial instructivo de los videojuegos fue realizada por B. Lowery y F. Knirk (1982, citados en Calvo, 2006). Son un excelente mecanismo para la formación en habilidades espaciales partiendo de que la visualización espacial se desarrolla durante un período de tiempo e interacciones repetidas. Proporcionan una retroalimentación instantánea a través de la presentación visual de la puntuación del jugador. Cuentan con un componente de refuerzo auditivo para el desarrollo de habilidades espaciales.

Griffith (1983, citado en Calvo, 2006) llevó a cabo una evaluación preliminar de las diferencias en la coordinación óculo-manual entre los usuarios y los no usuarios de videojuegos. Los datos obtenidos demostraron que los usuarios presentan una coordinación óculo-manual superior a los no usuarios. Podría ser que su uso desarrolla y mejora tal habilidad o que atraen a aquellos individuos cuya coordinación óculo-manual es especialmente buena.

Una investigación de Gagnon (1985; citado en Calvo, 2006), examinó la relación potencial con la aptitud espacial, determinándose que diferentes videojuegos están relacionados con distintos tipos de habilidades cognitivo-espaciales. La experiencia previa está relacionada con sus puntuaciones, lo que pudiera deberse a que los sujetos que más juegan son los que tienen habilidades espaciales más desarrolladas. Se concluyó que jugar con un gran número de videojuegos puede tener un efecto acumulativo sobre las habilidades espaciales de los jugadores.

Los videojuegos educativos en opinión de Ball (1978; citado en Calvo, 2006), pueden ser utilizados para estimular el sentido de alerta de los jugadores y mejorar sus habilidades de pensamiento. El formato puede simular una situación de la vida real e incrementar el espacio de atención de los que presentan dificultades en la realización de una tarea individual. Pueden ayudar en el desarrollo de habilidades para la identificación y asimilación de conceptos numéricos, reconocimiento de palabras, identificación de objetos y colores, mejora de la comprensión. Los jugadores pueden percibir sus propios errores y son animados a corregirlos y transferir las conductas aprendidas a situaciones reales.

Long (1984, citado en Calvo, 2006) asegura la existencia de una implicación activa del jugador, pero este puede abandonar la tarea cuando la habilidad requerida va más allá del nivel del jugador. Se llevan a cabo a través de períodos cortos de actividad intensa, lo cual posibilita programas de tiempo flexible para el aprendizaje. El entorno es controlable, aunque existe un feed-back continuo, visual y sonoro que excita, motiva y reta a un esfuerzo mayor en función del conocimiento del contenido del juego y de la comprensión de las consecuencias de las distintas estrategias de actuación. Debe llevarse a cabo un proceso deductivo para la mejora de los resultados del juego ya que se omiten las causas de los errores.

Son las habilidades que el jugador pone en práctica las que hacen de los videojuegos una herramienta educativa valiosa. Tales habilidades incluyen el ensayo y error, generación de un modelo o patrón, generación de una norma o regla, comprobación de la hipótesis, generalización, estimación, organización. Todas son necesarias para la resolución de problemas (Silvern, 1985; citado en Calvo, 2006).

La Informática Educativa en Cuba se ejecuta a través del Sistema Nacional de Educación; el Sistema Ramal y Territorial de Capacitación y Superación, que comprenden centros docentes de los organismos de producción y servicios; el Sistema de Difusión Popular integrado por los Joven Club, Palacios de Pioneros y los medios de difusión masiva (Solenzal, 2007).

La Educación Infantil cuenta con la Colección de Software Educativos Multisaber, integrada por 32 softwares que cubren los contenidos del currículum escolar del nivel primario. Su concepción metodológica se ha denominado Hiperentorno de aprendizaje, caracterizado por la integración armoniosa y la flexibilidad de sus componentes. Está integrada por: base de conocimiento, entrenador o ejercitador, componente lúdico, glosario especializado ilustrado, galería multimedia, tutor, registro de resultados individuales y esquina del maestro.

Contempla un ambiente ameno y dinámico, que proporciona un entorno de trabajo amigable e instructivo con un alto nivel de interactividad para acceder a la información. Cuenta con un grupo de software no curricular, pero que contribuyen a la formación de una cultura general integral. Fomenta el desarrollo de una cultura científica, tecnológica y ambiental.

Mediante el uso de la hipermedia, garantiza una lectura no lineal que tributa al desarrollo de un pensamiento asociativo. Posibilita el ejercicio de un papel activo en su aprendizaje a través de los altos niveles de interactividad. Existe una gran variedad en cuanto a temas, algunos se dedican al desarrollo de la Lengua Materna; a la creación de habilidades matemáticas imprescindibles para la etapa.

El Joven Club de Computación de Cabaiguán, Sancti Spiritus, es uno de los cinco laboratorios de su tipo en Cuba escogidos para la elaboración de multimedias. En la Colección Multisaber, se encuentran varias multimedias de este colectivo (El ratón y la ventana, proyecto que enseña cómo aprender informática; Sordisof, destinado a la comunicación de los niños sordos).

Otro centro que se dedica a la producción de multimedias es el Centro de Estudios de Juegos Instructivos y Software de Camagüey. Son elaboradas por un equipo multidisciplinario del Instituto Superior Pedagógico "José Martí". Los niños con retraso mental, retardo en el desarrollo psíquico, trastornos en la comunicación logran acelerar su proceso cognoscitivo en asignaturas básicas.

1.6. La violencia

Para la Organización Mundial de la Salud (2002, citado en Organización Panamericana de la Salud [OPS], 2002) la violencia es entendida como el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones. Asumimos esta definición, la cual vincula la intención con la comisión del acto mismo.

En muchas ocasiones se emplean los términos violencia y agresividad como una misma cosa, lo cual constituye un error. La agresividad es una emoción, un estado psicofísico asociado a otros estados naturales como el odio, el miedo, la frustración. Es un estado interno del organismo por un conflicto con el exterior. La violencia es una conducta donde se descarga físicamente esa agresividad, con el fin explícito de dañar o destruir al objeto del conflicto. Toda violencia implica agresividad, pero no toda agresividad se convierte en violencia (Cano, 2007).

La violencia debe entenderse como el producto de muchos niveles de influencia sobre el comportamiento. Existe un nivel de las relaciones, el cual indaga en el modo en que las relaciones sociales cercanas aumentan el riesgo de convertirse en víctima o victimarios. El nivel comunitario incluye los contextos donde se expresan las relaciones sociales y las características de estos. El nivel más abarcador es el social, donde están los factores responsables de un clima de aceptación.

Los factores psicológicos, psicopatológicos o no, pueden ser alcoholismo; propensión a la frustración y a la culpa; impulsividad de origen neurótico o psicogénico; pobreza o falta de patrones morales; aprendizaje por modelación de conductas violentas; deficiente identidad propia; pobres capacidades para la relación interpersonal. Los factores biológicos posiblemente asociados a conductas violentas son: Daño Cerebral Difuso; Daño Cerebral Localizado; Trastornos en la Lateralidad Hemisférica; Disturbios en la Serotonina; Glucosa Sérica; Colesterol; Trastornos Genéticos. Sin embargo, hay una raíz cultural histórica. La cultura actual de nuestra sociedad, está reforzando el uso de la fuerza para resolver los problemas. Los medios de comunicación como la televisión, glorifican la violencia.

La violencia trae consecuencias físicas y psicológicas. Las físicas pueden llegar al homicidio o producir lesiones. Las psicológicas pueden llegar al suicidio, depresión, ansiedad, trastorno de estrés postraumático.

La violencia puede ser autoinfligida, interpersonal y colectiva (OMS, 2002, citado en OPS, 2002). La autoinfligida comprende el comportamiento suicida (pensamientos suicidas, intentos de suicidio y suicidio consumado) y las autolesiones (automutilación). La interpersonal se divide en familiar (violación, maltrato físico y psicológico, abuso sexual, maltrato infantil) y comunitaria (maltrato de los menores y personas mayores, violencia juvenil, violación o ataque sexual, violencia en escuelas). La colectiva se subdivide en violencia social (actos delictivos de grupos organizados, acciones terroristas), política (guerra) y económica (ataques motivados por el lucro económico).

1.6.1. La Violencia y los adolescentes:

Nos interesa especialmente destacar el hecho de que con una elevada frecuencia los adolescentes son víctimas de la violencia, pero en ocasiones es el propio adolescente quien la inflige a otros. Constituye un círculo vicioso donde víctimas se convierten en victimarios y viceversa.

Las niñas y los niños víctimas de la violencia desarrollan una baja autoestima. Muestran sentimientos de miedo, inseguridad e incertidumbre. Desarrollan problemas de autocontrol, dificultad para concentrarse. Durante los primeros años de vida se desarrolla la facultad para la compasión. Si son sometidos a actos de violencia no asimilarán tales capacidades.

En opinión de Sémelas (2001, citado en Alfa y Omega, 2001), los niños sometidos a la violencia acumulan trastornos de ansiedad, depresión, aumento de la conducta agresiva. En la edad adulta, tienen más posibilidades de padecer trastornos psiquiátricos y conductas suicidas.

Patró y Limiñana (2005) consideran que la exposición a la violencia en edades tempranas, hacen más probable conductas agresivas, antisociales, comparados con los no expuestos. Suelen presentar menos competencia social y rendimiento académico, ansiedad, depresión.

La desviación de la conducta es un fenómeno que requiere atención en la adolescencia, siendo un período de reafirmación donde es importante que sean asimiladas las normas sociales. Esto repercutirá favorablemente en el desarrollo personalógico, lo cual se traduce en competencias sociales imprescindibles.

Para Norma Vasallo (2001), la conducta desviada se refiere a la violación de las normas sociales. Para entender las causas del comportamiento, debe entenderse su condicionamiento social. Un análisis marxista requiere una búsqueda en tres niveles: la sociedad, el micromedio social en el que el individuo se desarrolla y en el que vive, así como su personalidad. No obstante, la influencia social sobre cada persona es diferente, la cual depende de las condiciones históricas concretas, además de los procesos psicosociales que la caracterizan.

La socialización según Vasallo, se realiza a lo largo de toda la vida, comienza en la familia, escuela, grupos:

Es un proceso de interiorización de las normas y valores sociales.

Es la apropiación de toda la experiencia social que se da en el individuo, proporcionándole la posibilidad de integrarse a la vida social y establecer los vínculos sociales necesarios para ello. (p. 92)

La familia es el primer grupo con el que se relaciona el hombre, tiene la más importante función socializadora. Son grandes las posibilidades de su influencia desde edades tempranas. Por su parte la escuela, debe contribuir al bienestar psicosocial del alumno, proveerlo de los recursos que le permitan desarrollarse adecuadamente.

La primera dimensión del proceso de socialización es lo social, la segunda es la personalidad. El carácter activo del hombre es la mediatización que realiza de la influencia que recibe. La subjetividad individual y la personalidad, se forman a través de su historia y tiene una relativa autonomía en relación con lo social, lo cual define el carácter regulador y activo de la personalidad sobre la actividad que desarrolla el individuo.

1.7. El sitio Web

La World Wide Web, o simplemente Web, es el universo de información accesible a través de Internet o alguna intranet. Es una modalidad que desde su surgimiento a la fecha ha alcanzado un gran desarrollo, incluyendo a nuestro país. La exploración se realiza por medio de un software especial denominado Browser o Explorador.

Un sitio Web, constituye la unidad básica del World Wide Web. Son un conjunto de archivos electrónicos y páginas Web referentes a un tema. Una página Web es un documento electrónico y que es almacenado en algún sistema de cómputo. La característica principal de una página, es que podemos incluir Hiperenlaces; permite al navegador acceder a otro recurso, otra página Web, un archivo. Un sitio Web con estructura lineal con alternativas, permite al lector desviarse de la ruta principal.

Están escritas en HTML (Hyper Text Markup Language – Lenguaje de Marcas de Hipertexto), o dinámicamente convertidos a éste. El hipertexto permite que las páginas tengan acceso a otras páginas o sitios Web. Las marcas describen cómo se verá el contenido y se hace a través de etiquetas. El lenguaje no se refiere a un lenguaje de programación sino a la sintaxis del formato de un documento Web. Se acceden usando un software llamado navegador Web o cliente HTTP. Está alojado en una computadora conocida como servidor Web o servidor HTTP.

Un sitio Web estático tiene un contenido que no se espera que cambie frecuentemente. Un sitio Web dinámico, puede tener cambios frecuentes en la información.

Hay dos amplias categorías de programas editores:

- Editores de texto como Notepad; HTML se manipula en el programa editor.
- Editores WYSIWYG (lo que ves es lo que obtienes) como Macromedia Dreamweaver; el sitio se edita usando una interfaz GUI y el HTML.

El Macromedia Dreamweaver MX que es un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Permite la creación rápida, sin escribir códigos. El espacio de trabajo de Dreamweaver MX utiliza MDI en el que todas las ventanas de documentos y todos los paneles están integrados en una misma ventana de aplicación, con los grupos de paneles apilados a la derecha.

El Webstyle proporciona una manera rápida y fácil de producir páginas Web, con gráficos de calidad, álbumes de foto. Modifica las plantillas para requisitos particulares profesionalmente diseñadas, incluyendo barras del botón y los menús de DHTML, los títulos, los fondos. Se integra en editores de páginas web como Dreamweaver

Xara Webstyle 4 es una herramienta para la creación de gráficos de calidad profesional en 2 y 3D con mucha facilidad. Los templates de diseño profesional te ofrecen posibilidades de crear "button bars" y "banner ads".

El Adobe Photoshop es un software que se emplea en la preparación de imágenes bitmap, jpeg, gif. Elaborado por la compañía Adobe; inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con Windows.

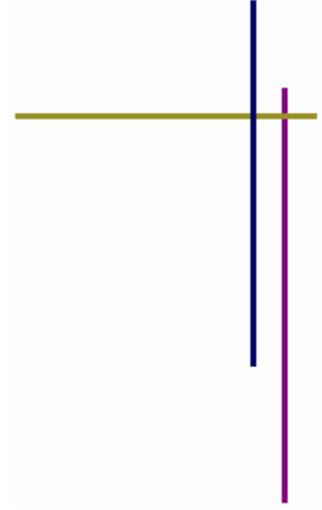
Un sitio Web esencialmente está compuesto por los siguientes atributos:

Una marquesina es una línea de texto que se desplaza de un lado a otro de la página Web. Son una característica de Internet Explorer, y los demás navegadores aún no la soportan. De todos modos se ve el mismo texto en otros navegadores, sólo que no está animado. Atrae la atención del lector en ese punto.

Los frames (en inglés frame = cuadro, bastidor, marco o panel) es un elemento implementado por Netscape; permite dividir la pantalla en varias áreas independientes y con contenidos distintos.

El texto es la parte de contenido de texto. Los banners, se refieren al cartel superior de cada página, pueden ser cuadrados o rectangulares, muy vistosos. Las imágenes se utilizan para ilustrar las ideas de la página. Si la página tiene muchas imágenes tardará mucho en cargarse, si tiene pocas será de apariencia pobre. El hipervínculo es un enlace con otras partes de la página o con otras páginas. Se debe oprimir el botón izquierdo del ratón sobre uno de estos vínculos "navegar". El fondo está compuesto por imágenes de baja resolución para embellecer la página.

En la barra de menús están agrupadas distintas operaciones que pueden realizarse con Explorer. En la barra de botones se repiten algunas funciones de la barra de menú, pero para el navegante es más fácil hacer clic sobre un botón, que elegir en un menú.



Capítulo II

Capítulo II: Metodología y resultados

2.1. Metodología cualitativa:

Las personas históricamente han sentido la necesidad de investigar, gracias a lo cual se establecieron paradigmas. Dentro de las Ciencias Sociales, se aprecia en los últimos años insatisfacción con respecto a los mismos. Tal situación ha posibilitado la apertura hacia novedosas maneras de estudiar e interpretar la realidad. En este sentido surge la metodología cualitativa, la cual no ha desplazado a la cuantitativa, pero se erige ideal para la realización de investigaciones sociales (Iñiguez, 1995).

La metodología hace referencia al conjunto de medios teóricos, conceptuales y técnicos de una disciplina para la obtención de sus fines. Los métodos por su parte, ofrecen vías para acceder al análisis de lo investigado. Las técnicas son procedimientos específicos de recogida de información (Iñiguez, 1995).

La investigación cualitativa estudia la realidad en el contexto en el cual se desarrolla, intentando extraer el significado para sus protagonistas. Conlleva en sus análisis la recopilación exhaustiva de material diverso y de carácter descriptivo acerca de la rutina, las situaciones cambiantes, las reacciones de las personas.

El escenario es concebido desde una perspectiva holística. El investigador aparta sus creencias y entiende que todas las perspectivas son valiosas. Existe un intento por captar los datos sobre las percepciones de los actores desde dentro, a través de un proceso de profunda comprensión empática y de suspensión o ruptura de las preconcepciones sobre los tópicos objetos de discusión.

Asumir una investigación a la luz de los métodos cualitativos, conlleva inevitablemente a un cambio en la sensibilidad del investigador (Silverman, 1993, citado en Iñiguez, 1995). Este cambio de sensibilidad se articularía en cuatro diferentes dimensiones, las cuales asumimos a cabalidad.

En primer término existe la sensibilidad histórica, los procesos sociales están marcados históricamente y son portadores de la historia que los ha constituido. Existe una sensibilidad cultural, donde cada proceso está enmarcado en un entorno cultural particular, con un sistema de normas y reglas determinadas. La sensibilidad socio-política asume toda práctica social enmarcada en un contexto político concreto. Finalmente la sensibilidad contextual considera el contexto social y físico en el cual se está produciendo (Iñiguez, 1995).

El uso de métodos y técnicas cualitativas ha sido históricamente criticado; se esgrime una presunta falta de objetividad, la imposibilidad de generalizar sus resultados (Iñiguez, 1995). Pese a ello, asumimos la metodología cualitativa como paradigma de actuación. Consideramos que la misma se ajusta a las exigencias del proceso, dada su capacidad de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones y su estructura dinámica.

Escogimos el método de la Investigación-Acción (IA), el cual se remonta a la II Guerra Mundial, referenciado en los trabajos de Kurt Lewin. Para este autor se trataba de un proceso continuo en espiral por el que se analizaban los hechos y conceptualizaban los problemas, se planificaban y ejecutaban las acciones pertinentes y se pasaba a un nuevo proceso de conceptualización (Moreno & Espadas, 2002).

En la IA, el investigador debe plantearse como objetivo resolver un problema en un determinado contexto aplicando el método científico. Las fases son flexibles y permiten abordar los hechos sociales como dinámicos y cambiantes, estando sujetos a los cambios que el mismo proceso genere.

La acción tiene un carácter preponderante donde los sujetos asumen un papel activo. Constituye una alternativa a la concepción positivista, defendiendo la unión de investigador-investigado y concibiendo un nuevo modelo de investigador que realiza su trabajo de forma sistemática a través de un método flexible, ecológico y orientado a los valores a la vez que potencia el carácter educativo de la investigación y la necesidad de devolver lo investigado a la población.

2.2 Descripción del escenario y selección de la muestra:

El escenario está integrado por las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales”, ambas ubicadas en el municipio Sancti Spiritus y en la provincia del mismo nombre.

Se seleccionaron 2 escuelas, asumiendo que los adolescentes de la escuela más céntrica podrían tener mayor acceso a los medios que sirven de soporte a los videojuegos.

Asumimos como hipótesis 2 que los adolescentes residentes en lugares céntricos de la ciudad tienen mayor acceso a Computadoras, Ataris, Nintendo, Play Station en comparación con los adolescentes residentes en barrios periféricos.

La escuela “Arselio Suárez” se encuentra situada en los “Olivos II”, Sancti Spiritus. Tiene una matrícula de 534 alumnos, con un total de 20 grupos. Acoge a niños provenientes del Consejo Popular “Olivos II”, el cual incluye además al “Reparto Escribano” (Anexo 4).

“Olivos II” es una zona actualmente en desarrollo; está integrado por edificios multifamiliares, comercios, escuelas. El “Reparto Escribano” constituye un barrio periférico, situado en un área claramente delimitada y donde existe gran deterioro del fondo habitacional.

Según pudimos constatar, la institución está situada en un lugar de fácil acceso para todos los miembros de la comunidad. El inmueble está compuesto por un edificio de 3 plantas que gozan de excelentes condiciones constructivas. Todas las aulas tienen la amplitud, iluminación y ventilación adecuadas.

Los grupos no sobrepasan los 20 alumnos, indicador que incide positivamente en los resultados docentes-educativos. Cuenta con un claustro de profesores altamente motivados por la profesión y con una elevada preparación académica.

La escuela "Obdulio Morales" se encuentra ubicada en Máximo Gómez #61, entre Calderón y Tirso Marín, Sancti Spiritus. Tiene una matrícula de 521 alumnos y un total de 28 grupos. Acoge a niños provenientes de zonas céntricas de los Consejos Populares "Parque", "Jesús María", "Kilo 12" y "Colón" (Anexo 5).

La institución se ubica en un lugar sumamente céntrico de la ciudad, lo cual presupone un riesgo para los alumnos debido a la gran circulación de vehículos por el frente de la misma. La escuela está dividida en dos edificaciones independientes entre sí, agrupándose en una a los alumnos del Primer Ciclo y en la otra a los alumnos del Segundo Ciclo.

Recientemente fue objeto de una reparación capital, lo cual se evidencia en las buenas condiciones constructivas. No obstante las aulas se aprecian pequeñas con respecto al número de estudiantes a los que acoge, lo cual pudiera constituir un aspecto negativo en el proceso docente-educativo. Los grupos no sobrepasan los 20 alumnos y cuentan con un excelente claustro de maestros.

Para la selección de los adolescentes, consideramos tres aspectos fundamentales:

- Estar actualmente cursando el 6to grado de la enseñanza primaria.
- Estar dentro de los marcos cronológicos asumidos como inicio de la adolescencia (edad mínima 11 años).
- La motivación y disposición de los sujetos por formar parte de la investigación.

La selección de los casos en la investigación cualitativa se distingue por criterios muestrales de fundamentación y representatividad, que no se establecen a partir de series estadísticas, sino cualitativamente, ajustándose a criterios de selección relativos a las características de las personas involucradas. Otros criterios fundamentales a tener en cuenta son los de la variedad dada por la selección de todas las posibles manifestaciones del fenómeno, el equilibrio para garantizar la compensación de las características de unos y otros.

De un total de 138 adolescentes de 6to grado, se entrevistaron a 100. En cuanto a sexo, 51 son hembras y 49 varones, lo cual es un indicador de equilibrio. La edad promedio es de 11.6 años. En la escuela "Arselio Suárez" se seleccionaron 50 adolescentes de un total de 79. En la escuela "Obdulio Morales" se seleccionaron 50 adolescentes, de un total de 59.

En la escuela "Arselio Suárez" trabajamos con un total de 25 hembras y 25 varones. La edad promedio es de 11.6 años. En la escuela "Obdulio Morales", la distribución en cuanto a sexos queda de la siguiente manera, 26 hembras y 24 varones. La edad promedio es de 11.6 años.

Se entrevistaron a un total de 4 maestros de 6to grado, correspondientes a la escuela "Arselio Suárez".

2.3. Métodos y Técnicas:

Llevamos a cabo la investigación bajo los lineamientos del Proyecto de Código de Ética de la Sociedad de Psicólogos de Cuba (1986, citado en Alonso, Cairo & Rojas, 2006). El Artículo 29 expone que "la investigación psicológica debe tener como premisa metodológica los principios de la Psicología Marxista Leninista e ir dirigida a la solución de problemas sociales y de las tareas que implica la construcción del socialismo" (p. 41).

Se utilizaron diferentes vías y métodos para la obtención de la información. Acudimos a fuentes directas donde la recibimos del propio adolescente y fuentes indirectas que provienen de los adultos vinculados a él en su relación emocional, afectiva, educativa o tutelar.

El análisis de documentos consiste en la recopilación de documentos relacionados con el fenómeno estudiado. Se utiliza todo tipo de soporte y de género disponible: ensayos, investigaciones, biografías, diarios, grabaciones. Sin embargo, a los datos obtenidos de esta forma se les considera secundarios, pues son susceptibles de sesgos.

Utilizamos la entrevista, entendida como una conversación, al menos entre dos personas, con un propósito determinado. Es un medio de comunicación donde se manifiestan diferentes elementos (palabra hablada, ademanes, expresiones).

La entrevista individual según Roca (2002, p. 78), es “aquella interacción intensa, cara a cara entre dos o más personas que tiene un propósito”. El uso de esta modalidad facilita la obtención de la información en la propia voz de su protagonista sin correr el riesgo de ser reprendido por sus compañeros.

Sin embargo, la entrevista grupal en ciertas ocasiones resulta más factible. Tiene como desventaja que no todos expresan su opinión sobre el tema, pero acude a la representatividad. Es conveniente su aplicación cuando existe un conocimiento previo, lo cual evitaría la inhibición.

En ambos tipos de entrevista atravesamos por tres momentos: la etapa introductoria, donde se establece el rapport y la disposición a cooperar; la etapa del desarrollo, donde se recoge las informaciones valiosas y una etapa de conclusiones, donde se resumen los aspectos abordados y se agradece.

Empleamos además la utilización de la observación. Según Ibarra (1988, citado en Roca, 2002) es un:

Método a través del cual se conoce el estado de cosas social, particularmente el proceder y la conducta de personas y grupos sociales ordenados como estados de cosas sensorialmente perceptibles y que son percibidos directamente por el observador en un determinado espacio de tiempo. (p. 69)

Nos permite obtener la información del comportamiento de nuestro objeto de investigación como se da en la realidad. Puede utilizarse en compañía de otros métodos lo cual permite una comparación de los resultados obtenidos por diferentes vías. Esencialmente se empleó de conjunto con las entrevistas individuales y grupales.

2.4. Diseño metodológico:

En todo proceso investigativo debe asumirse como punto de partida la sistematización de lo publicado sobre el tema. La búsqueda y recopilación de información sobre los videojuegos, nos permitió la elaboración de un marco referencial teórico imprescindible para el desarrollo de los siguientes momentos. Para ello realizamos la lectura de revistas especializadas, libros, consultas en Internet. La técnica empleada fue el análisis de documentos con el objetivo de conocer las principales investigaciones sobre la influencia de los videojuegos.

Con posterioridad a la revisión de las principales investigaciones sobre el tema, así como la adopción de un paradigma teórico y metodológico, llevamos a cabo entrevistas semiestructuradas a profesionales de diferentes disciplinas (Anexo 6). La conveniencia de las mismas está dada en la exploración del estado de opinión acerca de los videojuegos y su impacto psicosocial en el contexto nacional. Este momento ofrece una visión multidisciplinaria del desarrollo de las TIC en nuestro país.

Después de profundizar en los videojuegos y su influencia potencial en el desarrollo de los jugadores, así como los estudios relacionados con el tema desde disímiles áreas del conocimiento, negociamos con los representantes institucionales la entrada al escenario. Realizamos una entrevista semiestructurada al Subdirector de Educación Provincial para la Enseñanza Primaria en Sancti Spiritus. La misma tuvo como objetivo exponer las peculiaridades y exigencias del trabajo, y la solicitud de la autorización para llevarlo a cabo. Indagamos además en la existencia de investigaciones anteriores sobre la temática (Anexo 7).

La entrada al escenario y la recogida de información son momentos que tienen lugar de manera paralela y de los cuales dependerá en gran medida el éxito de la investigación. Accedimos a la escuela primaria "Arselio Suárez", donde nos planteamos como objetivo la exposición de las peculiaridades del trabajo y la obtención de resultados a través de entrevistas, observaciones.

Inicialmente desarrollamos una entrevista semiestructurada con la Directora de la escuela. Solicitamos la cooperación de la institución para la realización de la investigación y expusimos sus peculiaridades. Contar con el consentimiento y apoyo de los directivos es imprescindible en todo el proceso (Anexo 8).

Posteriormente, en la escuela realizamos entrevistas semiestructuradas individuales a los adolescentes, con el objetivo de describir el fenómeno de los videojuegos en el grupo social seleccionado. Probablemente es este el momento más importante, entendido como espacio donde se accede directamente a la principal fuente de información (Anexo 9).

Como consecuencia de los resultados obtenidos en la entrevista anterior, profundizamos en los mismos temas. La técnica usada fue una entrevista grupal, para indagar en las características de los videojuegos y en las vías y condiciones de acceso al soporte electrónico. Insistir en temas considerados vitales para la investigación, posibilita ganar claridad sobre cuestiones no suficientemente abordadas o corroborar lo obtenido (Anexo 10).

Debido a la significativa preferencia de videojuegos con escenas altamente violentas, profundizamos en la percepción de los adolescentes sobre la violencia. Para ello se realizó una entrevista semiestructurada e individual (Anexo 11).

En varias entrevistas, los adolescentes hicieron referencias a la Colección Multisaber, motivo por el cual estimamos conveniente profundizar en el tema. Llevamos a cabo una entrevista grupal semiestructurada con el objetivo de conocer la percepción sobre la Colección Multisaber (Anexo 12).

Luego de entrevistar a un número considerable de adolescentes sobre los videojuegos, coincidimos en la necesidad de incluir en nuestro estudio a los maestros. Desarrollamos una entrevista individual y semiestructurada a los maestros de 6to grado. El objetivo de la misma es explorar el conocimiento sobre el fenómeno de los videojuegos (Anexo 13).

Con la finalidad de corroborar o negar la hipótesis 2, referida a un mayor acceso a videojuegos de los adolescentes residentes en zonas céntricas y ampliar la muestra, nos trasladamos hacia la escuela "Obdulio Morales". Aunque en la metodología cualitativa no se persigue la generalización de los resultados, es importante contrastar informaciones de diferentes procedencias. Se siguió la misma secuencia de técnicas empleadas en la escuela anterior.

Para concretar la entrada al nuevo escenario, desarrollamos una entrevista semiestructurada con la Jefa del Segundo Ciclo de la escuela. Solicitamos la cooperación de la institución y expusimos las peculiaridades de la investigación. Le otorgamos a este momento una gran relevancia y responsabilidad para la continuidad del proceso investigativo (Anexo 8).

Posterior a la negociación de las peculiaridades del trabajo, realizamos entrevistas semiestructuradas e individuales a los adolescentes. El objetivo es describir el fenómeno de los videojuegos. La realización de las mismas posibilita la obtención de importantes datos relacionados con nuestra investigación (Anexo 9).

Es necesario continuar indagando en aspectos abordados en la entrevista anterior. Para ello se desarrolló una entrevista grupal a los adolescentes con los objetivos de profundizar en las características de los videojuegos y en las vías y condiciones de acceso al soporte electrónico (Anexo 10).

De manera similar a la escuela precedente, surgió la necesidad de realizar una entrevista acerca de la percepción de los adolescentes sobre la violencia. Son los videojuegos con un alto contenido de escenas violentas, los más atractivos para este grupo etéreo. La entrevista tiene un carácter semiestructurado e individual (Anexo 11).

Debido a la mención reiterada de la Colección Multisaber, consideramos oportuno profundizar en el tema. Llevamos a cabo una entrevista grupal semiestructurada para conocer la percepción de los adolescentes sobre la Colección Multisaber (Anexo 12).

Consideramos de extrema importancia la inclusión de los maestros en nuestro estudio. Desarrollamos una entrevista individual y semiestructurada a los maestros de 6to grado para explorar el conocimiento sobre el fenómeno de los videojuegos (Anexo 13).

Concluida nuestra incursión en las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales”, llevamos a cabo el análisis de los resultados obtenidos. Para ello triangulamos la información procedente de las técnicas y métodos utilizados durante el proceso investigativo. Resulta este un momento trascendental, donde se interpretan los resultados y se arriba a las conclusiones pertinentes.

La elaboración del sitio Web “Los videojuegos en Cuba” pretende constituir una alternativa a la escasa información sobre el fenómeno de los videojuegos. Enfatiza en la contextualización del mismo en el ámbito nacional. Divulga los resultados de las principales investigaciones internacionales sobre el tema, así como los datos obtenidos en nuestro propio estudio. Constituye además un espacio para la reflexión de padres, maestros, psicólogos (Anexo 14).

Después de la elaboración del sitio Web, fue sometido a la consideración de los Joven Club de Computación y Electrónica con vistas a su posible generalización. Para ello desarrollamos una entrevista de carácter semiestructurada e individual con la Coordinadora Municipal en Sancti Spiritus, en función de obtener una apreciación de nuestro producto (Anexo 15).

El sitio Web fue presentado en el Forum Estudiantil Universitario de la Facultad de Psicología de la Universidad Central de Las Villas “Marta Abreu”. En el mismo obtuvo el Premio Relevante en la Comisión de Psicología Educacional.

Todo proceso investigativo tiene la responsabilidad de devolver los resultados obtenidos a la institución que sirve de escenario. Desarrollamos un encuentro con la Sub Dirección Provincial de Educación en Sancti Spiritus para la Enseñanza Primaria, con el objetivo de dar a conocer las conclusiones y recomendaciones del estudio.

2.5. Análisis de los resultados:

En el ámbito internacional encontramos una gran cantidad de profesionales de diversas disciplinas, instituciones, sitios Web, publicaciones periódicas que se dedican al estudio del impacto psicosocial de las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones. Especialmente los videojuegos, constituyen una línea de investigación científica en la cual se han llevado a cabo importantes trabajos y donde se recomienda su continuidad.

Sin embargo, en el plano nacional el fenómeno no es abordado con la misma frecuencia. Los estudios todavía tienen un carácter aislado y no se aprecia una intensión significativa en cuanto a asumir a los videojuegos como tema de investigación.

Algunas instituciones como el Grupo Nacional de Softwares Educativos, perteneciente al Ministerio de Educación, desarrollan importantes proyectos para la creación de videojuegos instructivos. No obstante, no se tienen referencias de estudios sobre los videojuegos no contenidos en la Colección Multisaber.

De manera general fueron entrevistados un total de 12 profesionales de la Psicología, la Pedagogía, la Cibernética y las Telecomunicaciones. Existe coincidencia en cuanto a reconocer la necesidad de llevar a cabo ambiciosas investigaciones sobre el impacto generado por las TIC. Sobre todo en el ámbito internacional, se reconocen significativas instituciones y autores especializados en el tema (Anexo 6).

Sin embargo, en Cuba existen disciplinas con estudios en este sentido no suficientemente divulgados. Tanto el Ministerio de Educación, como el Ministerio de Educación Superior, los Joven Club de Computación y Electrónica, llevan a cabo importantes esfuerzos para la informatización de la sociedad y el estudio de sus efectos en la calidad de vida de las personas.

Los videojuegos, en opinión de la mayoría de los profesionales consultados, no constituyen un fenómeno de incidencia considerable en el país. Lo anterior está justificado en la creencia de que no están frecuentemente al alcance de jugadores, los medios tecnológicos imprescindibles para su utilización. No se conoce de investigaciones en el ámbito nacional dedicadas a la contextualización y caracterización del fenómeno.

A partir de lo obtenido en el análisis documental y en las entrevistas a profesionales de diversas disciplinas, nos planteamos la hipótesis 1. Los adolescentes cubanos no emplean videojuegos porque no poseen acceso a los medios tecnológicos que sirven de soporte a los mismos.

Como resultado de la entrevista al Subdirector de Educación Provincial para la Enseñanza Primaria en Sancti Spiritus, se obtuvo su disposición a cooperar. Fue sugerida la asesoría del Centro de Diagnóstico y Orientación (CDO) para facilitar nuestra entrada al escenario y la divulgación posterior de los resultados.

Se determinó la existencia de investigaciones sobre la Colección Multisaber y su impacto en el aprendizaje de los educandos. Sin embargo, no se tienen referencias de trabajos en los cuales se tengan en cuenta a otro tipo de videojuegos. De manera general, los objetivos propuestos fueron cumplidos adecuadamente.

2.5.1. Escuela primaria "Arselio Suárez":

En la entrevista con la Directora de la escuela primaria "Arselio Suárez" se puso de manifiesto la disposición de cooperar. Fuimos recibidos en un clima de solidaridad y presentados al claustro de maestros de 6to grado, los cuales constituían el centro de nuestro interés. Se nos facilitaron además, datos importantes como matrícula, horarios, procedencia de los alumnos.

Durante las entrevistas a los adolescentes con el objetivo de describir el fenómeno de los videojuegos, se obtuvieron resultados muy significativos.

Con respecto al conocimiento y utilización de juegos virtuales (Anexo 16), solo un reducido número de adolescentes refiere no haber jugado nunca. Una pequeña cantidad únicamente se limita a los videojuegos contenidos en la Colección Multisaber. La mayoría juega frecuentemente o al menos lo hace de manera esporádica.

Los aparatos que sirven de soporte tecnológico a los videojuegos son muy diversos. La mayoría refiere utilizar Computadora, Atari, Nintendo, Supernintendo, Play Station. Una cantidad considerable de los adolescentes entrevistados, reconocen poseer algunos de estos aparatos (Anexo 16).

La frecuencia de empleo de videojuegos es variable (Anexo 16). La abrumadora mayoría refiere jugar todos los días o al menos 1 vez por semana. Es significativamente menor la cantidad de adolescentes que solo han jugado una vez en la vida o lo hacen de manera esporádica.

La mayoría juega sistemáticamente, lo cual no es casual. Es recurrente en las respuestas el despliegue de acciones para tener acceso a los videojuegos, las cuales pueden tener diferentes grados de complejidad.

El horario es variable y depende del día de la semana. Frecuentemente es después de las clases. La mayoría manifiesta jugar al menos durante 1 hora, aunque en muchas ocasiones el tiempo es mayor.

En cuanto a los juegos fundamentales (Anexo 16) empleados, en ambos sexos existen preferencias por los de Plataforma. Dentro de estos se destaca Super Mario, donde la habilidad necesaria para el mismo es muy recurrente.

Sin embargo, las hembras se sienten menos motivada por los juegos Arcade del tipo Dispara y olvida y Deporte, así como los de Estrategia, del tipo Aventura gráfica, lo cuales a su vez son los más atractivos para los varones. Dentro de estos se destacan Mortal Kombat, Power Rangers, Tortugas Ninjas, Tenken III, Pelota, Fútbol.

Los lugares en que se accede a los videojuegos son diversos y depende por supuesto del adolescente entrevistado. Algunos son poseedores de alguna modalidad de consola y entonces juega en su casa. Otros sitios son las casas de compañeros que tienen las consolas, casas donde se alquilan, trabajo de algún familiar, escuela o Joven Club de Computación.

Las personas que suministran los videojuegos en el caso de los poseedores de estos, son los familiares. Las casas de alquiler por su parte, ponen a disposición de los usuarios diferentes tipos de videojuegos. El dinero empleado en esta actividad, generalmente es obtenido de los padres, los cuales pueden o no conocer su fin. Existen 2 modalidades de alquiler, los que juegan en una casa de alquiler o se lo llevan para sus casas.

En la mayoría de los casos los adolescentes juegan acompañados por coetáneos o solos. En casos excepcionales los adultos acompañan a estos, aunque siempre desde una posición meramente de entretenimiento y no con el fin de ejercer una influencia educativa.

En cuanto a la preferencia por los videojuegos, la mayoría refiere una elevada motivación por la actividad. Generalmente es asumida como un pasatiempo sumamente atractivo. Sin embargo, algunos adolescentes reconocen en algunas ocasiones, sentirse estresados, irritarse con extremada facilidad, alterarse. Refieren síntomas somáticos como sudoración, aumento del ritmo cardíaco, salto epigástrico, temblores, tensión y dolor musculares. Lo anterior no es algo mayoritario, depende de las características psicológicas, pero debe ser tomado en cuenta en el estudio del impacto de los videojuegos.

Los sueños relacionados con videojuegos, no son frecuentes. Sin embargo, existen adolescentes que manifiestan haber soñado con situaciones relacionadas con videojuegos. En todos los casos se trata de un juego altamente motivante para el sujeto y empleado ese día durante más de 2 horas.

La realización de la entrevista anterior nos llevó a plantearnos nuevas hipótesis en nuestra investigación. La hipótesis 3 hace referencia a que los videojuegos constituyen una actividad altamente motivante en los adolescentes. La hipótesis 4 indica que los videojuegos de mayor demanda son del tipo Arcade y de Estrategia, en la mayoría de los cuales aparece un alto contenido de escenas violentas.

La entrevista grupal referida a profundizar en los principales aspectos obtenidos con anterioridad, fue llevada a cabo con resultados positivos. Se corroboró que los videojuegos más demandados en ambos sexos, son los de Plataforma (Super Mario).

Los varones prefieren los juegos Arcade del tipo Dispara y olvida (Mortal Kombat, Tenken III, Killer Instinct) y Deporte (Pelota, Fútbol), así como los de Estrategia, del tipo Aventura gráfica (Power Rangers, Tortugas Ninjas). Todos estos juegos tienen como rasgo común la presencia de escenas extremadamente violentas y realistas.

Los lugares más comunes en los cuales los adolescentes tienen acceso a los videojuegos son las casas propias, casas de compañeros o familiares, casas de alquiler, trabajo de los padres, escuela y Joven Club de Computación y Electrónica.

Las consolas que sirven de soporte electrónico generalmente son facilitadas por los padres y familiares que cumplen misión o que salen del país por otras razones. Aunque en Cuba no se comercializan de manera oficial, existen personas que venden este tipo de equipos, los cuales no pueden ser adquiridos por cualquier sector social, sino solo por aquel de alta solvencia económica.

Independientemente del lugar en el cual los adolescentes empleen los videojuegos, no existen adultos que ejerzan control sobre la actividad, la cual transcurre sin la supervisión de otras personas. Se facilita de esta manera el uso de versiones extremadamente violentas, complejas y realistas.

Con significativa frecuencia, las casas de alquiler constituyen una alternativa de acceso a los videojuegos. La tarifa actual oscila entre \$1.00 MN por 5 ó 10 minutos, en el caso de que los adolescentes utilizan el equipo en el lugar, y \$20.00 MN por un día completo, cuando el equipo es trasladado a la casa del usuario.

Esta opción entraña otras cuestiones de relevancia, tales como la procedencia del dinero, la calidad del equipo y su precio, el número de juegos incluidos. En ocasiones, el dinero para el alquiler del videojuego es utilizado por los padres en forma de recompensa al comportamiento del adolescente. Otras veces, estos ahorran el dinero de la merienda para emplearlo en las casas de alquiler durante el fin de semana.

No existe en el país un control de las personas que se dedican a esta actividad. Sin embargo, a través de las entrevistas comprobamos que no se trata de casos aislados. Esta opción puede acarrear el robo por parte de los adolescentes, de cantidades variables de dinero, con el fin de pagar el servicio de los videojuegos.

La entrevista para profundizar en la concepción de los adolescentes sobre la violencia, arrojó resultados importantes. En cuanto al concepto, la mayoría refiere que la violencia es algo muy malo y no debe ser imitada. Es asociada con peleas, riñas, reconociendo exclusivamente su manifestación física.

Aunque la mayoría reconoce la existencia de violencia, cuando indagamos en qué contexto la podemos encontrar, todos la niegan (Anexos 16). Existe una tendencia a reconocerla en lugares ajenos, no en aquellos con vínculo directo con los entrevistados. Sin embargo, manifiestan conocer a personas que se agreden física o verbalmente. Es recurrente el rechazo hacia el término "violencia".

Prevalece una significativa coincidencia en cuanto a reconocer la violencia física: peleas, riñas, broncas. Solo un número pequeño pone ejemplos de violencia verbal o de otro tipo. Otras modalidades de la violencia no son reconocidas y en muchos casos son percibidas como algo normal y cotidiano.

La mayoría afirma que les hablan sobre las consecuencias de la violencia. Las personas más comunes son los padres y los maestros.

Con respecto a los contextos en que ocurre la violencia, la identifican en la escuela, el aula, el barrio, la TV y la casa. Las hembras responsabilizan de la violencia a los varones, mientras estos refieren que está presente en ambos sexos. Existe una tendencia a reconocer a los otros como violentos y no a los entrevistados.

Un acto de violencia provoca diversas emociones en los adolescentes. Existe consenso en cuanto a sentirse mal, disgusto cuando ocurre, tristeza. Es muy recurrente el miedo. Todos consideran que la violencia puede ser evitada y en ningún caso se justifica. Las personas deben conversar, negociar y buscar otras alternativas para resolver las diferencias.

Cuando ocurre una situación de desacuerdo con otra persona, la reacción depende de la edad. Ofrecen ventajas a los más pequeños; con los iguales prefieren negociar o imponen su criterio; con respecto a los mayores prefieren que sea este el que decida, imponen su criterio o buscan a un adulto.

Cuando la agresión de otra persona es verbal, también depende de la edad. Con respecto a los más pequeños los dejan o buscan a un adulto para que interceda; entre iguales devuelven el insulto; con los mayores no hacen caso o buscan a un adulto.

En caso de agresión física por parte de otra persona con respecto a los más pequeños, los dejan o buscan a un adulto para que interceda; con los iguales se pelean; con los mayores buscan a un adulto para que interceda.

La realización de la entrevista anterior nos permitió el planteamiento de la hipótesis 5, la cual se refiere al reconocimiento por parte de los adolescentes solo de la violencia física sin incluir otras modalidades, ni la existencia de la misma como fenómeno propio de su contexto de desarrollo.

Con respecto a lo abordado en la entrevista sobre la Colección Multisaber, se obtuvieron los siguientes resultados. Todos los adolescentes expresan criterios positivos sobre la misma, manifestando que su empleo es una actividad altamente motivante. Consideran de muy importante su utilización, donde no solo encuentran entretenimiento, sino instrucción además.

Sin embargo, según pudimos constatar a través de la observación paralela a la entrevista, en muchas ocasiones los criterios emitidos responden a lo socialmente esperado. Apreciamos acriticidad en cuanto a perfeccionar la colección o emitir un juicio crítico sobre la misma. Solo se puede acceder a ella en la escuela, lo cual podría incidir en la preferencia de los adolescentes por otros tipos de videojuegos.

La acriticidad sobre los videojuegos empleados, donde se incluyen la Colección Multisaber y otros tipos, es un aspecto significativo que debe ser tomado en cuenta. Esto influye directamente en la ausencia de un criterio de selección donde se tomen en cuenta las peculiaridades del juego, la edad para la cual se recomienda, su posible impacto.

Por su parte, la entrevista con los maestros arrojó como resultado importante, el desconocimiento de estos de los temas referidos a los videojuegos. Únicamente refieren estar al corriente de que es una actividad altamente motivante para los adolescentes.

Algunos estudiantes han dejado de hacer tareas alegando haber dedicado una gran cantidad de tiempo al empleo de los videojuegos. Incluso cuando las casas de estudio tienen lugar en aquellas donde existe algún tipo de consola, es frecuente que el grupo invierta el tiempo en los videojuegos.

Pese a que los maestros reconocen la necesidad de estudiar el fenómeno, se aprecia desconocimiento en cuanto a las características de los videojuegos, la necesidad de seleccionarlos, así como limitar el tiempo empleado. Algunos refieren que puede ser algo perjudicial para la salud, pero no existe un conocimiento real de sus consecuencias positivas o negativas.

2.5.2. Escuela primaria "Obdulio Morales":

Atendiendo a la hipótesis 2, referida a un mayor acceso a las consolas que sirven de soporte a los videojuegos de los adolescentes residentes en zonas céntricas, nos trasladamos hacia la escuela "Obdulio Morales". De esta manera ampliamos la muestra de nuestra investigación. Fuimos recibidos en un clima de disposición y cooperación, lo cual facilitó nuestro trabajo.

Desarrollamos una entrevista semiestructurada con la Jefa del Segundo Ciclo de la escuela (Anexo 7). En la misma solicitamos la cooperación de la institución para la realización del trabajo, la cual nos manifestó su aprobación. Obtuvimos datos de interés del centro referidos a matrícula, procedencia de los alumnos, claustro de maestros. El éxito de este encuentro fue un factor clave en el posterior desarrollo de las entrevistas realizadas a los adolescentes y maestros.

Las entrevistas con los adolescentes arrojaron que los mismos, en una abrumadora mayoría, refieren haber utilizado videojuegos al menos una vez o hacerlo de manera esporádica (Anexo 17). Únicamente un número reducido, manifiesta no haberlos utilizado nunca o limitarse a la Colección Multisaber.

La mayoría refiere haber empleado incluso, más de un aparato como Computadora, Atari, Nintendo, Supernintendo, Play Station. Un dato sumamente curioso es el referido a los adolescentes poseedores de alguno de estas consolas, el cual incluye a un número significativo, con similitud entre hembras y varones (Anexo 17).

Con respecto a la frecuencia de empleo de los videojuegos, más de la mitad hace referencia a jugar todos los días, 3 veces por semana o al menos 1 vez por semana. El resto manifiesta hacerlo esporádicamente (Anexo 17).

La mayoría juega sistemáticamente, lo cual no queda al azar o la casualidad. Los adolescentes desarrollan actividades disímiles y con diversos grados de complejidad para tener acceso a los videojuegos.

El horario es variable y depende del día de la semana. Lo más frecuente es que se después de las clases. La mayoría refiere jugar al menos durante 1 hora, lo cual en muchas ocasiones es mayor.

Los videojuegos más empleados en ambos sexos son los de Plataforma. Dentro de estos se destaca Super Mario, donde la habilidad necesaria para el mismo es muy recurrente (Anexo 17).

A diferencia de los varones, las hembras se sienten menos motivada por los juegos Arcade del tipo Dispara y olvida y Deporte, así como los de Estrategia, del tipo Aventura gráfica. Dentro de estos se destacan Mortal Kombat, Power Rangers, Tortugas Ninjas, Tenken III, Pelota, Fútbol.

Los lugares en que acceden a los videojuegos son diversos. Los poseedores de una consola lo hacen en su casa. Los demás refieren casa de los compañeros, casas de alquiler, trabajo de algún familiar, escuela o Joven Club de Computación.

Las personas que suministran los juegos y las consolas varían en dependencia de la modalidad de acceso anteriormente descrita. Los poseedores de consolas, las reciben de algún familiar cercano. Las casas de alquiler por su parte, proporcionan a sus clientes los juegos. El dinero para este fin, generalmente es obtenido de los padres, los cuales pueden conocer o no su finalidad.

Las casas de alquiler tienen dos modalidades principales en la manera de ofrecer acceso a los videojuegos. Algunas exigen a los adolescentes permanecer en la misma para la cual debe pagarse una cuota de dinero previamente determinada y variable de un lugar a otro. Sin embargo, en algunas ocasiones la consola puede trasladarse hacia la casa del jugador, variante donde la tarifa se incrementa.

En la mayoría de los casos, los adolescentes juegan acompañados por coetáneos o solos. En casos excepcionales los adultos juegan también, siempre desde una posición meramente de entretenimiento y no con el fin de ejercer una influencia educativa.

Existe coincidencia en los entrevistados en cuanto a reconocer el empleo de videojuegos como una actividad altamente motivante. Generalmente es asumida como un pasatiempo y nada más.

Sin embargo, existen adolescentes que se estresan, se irritan, se alteran, dependiendo siempre de las características psicológicas. Algunos refieren síntomas somáticos como sudoración, aumento del ritmo cardíaco, salto epigástrico, temblores, tensión y dolor musculares.

Los sueños relacionados con algún videojuego, no son frecuentes. No obstante, algunos adolescentes manifiestan haber soñado situaciones relacionadas con algún videojuego. En todos los casos coincide con un juego altamente motivante y empleado ese día durante al menos 2 horas.

En la entrevista grupal se corroboró que los videojuegos más demandados en ambos sexos, son los de Plataforma (Super Mario). Los varones por su parte, prefieren los juegos Arcade del tipo Dispara y olvida (Mortal Kombat, Tenken III, Killer Instinct) y Deporte (Pelota, Fútbol), así como los de Estrategia, del tipo Aventura gráfica (Power Rangers, Tortugas Ninjas). Todos estos juegos tienen como rasgo común la presencia de escenas extremadamente violentas y realistas.

Los lugares más comunes en los cuales se accede a los videojuegos, son las casas propias, casas de compañeros o familiares, casas de alquiler, trabajo de los padres, escuela y Joven Club de Computación y Electrónica. Las consolas son facilitadas por padres y familiares que salen del país. Existen personas que los venden, los cuales no pueden ser adquiridos por cualquier sector social, sino solo por aquel de alta solvencia económica.

No existen adultos que ejerzan control sobre la selección del tipo de videojuego empleado, el tiempo dedicado. Esta situación posibilita el uso de versiones extremadamente violentas, complejas y realistas, las cuales a su vez generan una elevada motivación para los adolescentes.

Las casas de alquiler constituyen una alternativa de acceso a los videojuegos. Los precios oscilan entre \$1.00 MN por 5 ó 10 minutos y \$20.00 MN por un día completo. En ocasiones, el dinero es una recompensa de los padres al comportamiento del adolescente. Otras veces estos ahorran el dinero aportado para la merienda a espaldas de los padres. No existe en el país un control de las personas que se dedican a esta actividad, pero no se trata de casos aislados. Esta opción puede acarrear el robo por parte de los adolescentes, de cantidades variables de dinero, con el fin de pagarlo.

Debido a la elevada preferencia de los adolescentes por los videojuegos con un alto contenido de escenas violentas, realizamos una entrevista para profundizar en este sentido. La mayoría refiere que la violencia es algo muy malo, lo cual no debe ser imitado. Reconocen su existencia, aunque exclusivamente en su manifestación física (Anexo 17).

La mayoría estima la existencia de violencia fuera de su contexto. Existe una tendencia a reconocerla solo en lugares ajenos, sin vínculo directo con los entrevistados. Sin embargo, reconocen personas que se agreden física o verbalmente. Es recurrente el rechazo hacia el término "violencia".

A casi todos los adolescentes les han hablado sobre las consecuencias de la violencia. Las personas que más frecuentemente lo hacen son los padres y los maestros.

Con respecto a las personas entre las cuales ocurre la violencia, las hembras refieren que es algo típico de los varones. Por su parte los varones, reconocen la violencia en ambos sexos. La mayoría percibe violencia en la escuela y en particular en el aula. Otros sitios son el barrio y la TV. Existe una tendencia a reconocer a los otros como violentos y no los entrevistados.

Generalmente, presenciar o ser parte de un acto de violencia, genera diversas emociones en los adolescentes. Algunos se sienten mal, se disgustan cuando ocurre, se sienten tristes. Es muy recurrente el miedo.

Existe consenso en cuanto al criterio de que la violencia puede ser evitada y en ningún caso se justifica. En su lugar debe conversarse, negociar y buscar otras alternativas para resolver las diferencias.

En una situación de desacuerdo con otra persona ofrecen ventajas a los más pequeños; con respecto a los iguales prefieren negociar, conversar o imponer su criterio; con los mayores prefiere que sea este el que decida, intentarán imponer su criterio o buscarán a un adulto para que interceda.

Cuando la agresión es verbal de uno más pequeño, los dejan o buscan a un adulto para que interceda; con respecto a los iguales, devuelven el insulto y se pelean; con los mayores no hacen caso o buscan a un adulto para que interceda.

En el caso de que la agresión por parte de otra persona sea física, con respecto a los más pequeños los dejan o buscan a un adulto para que interceda; con los iguales se pelean; con respecto a los mayores, buscan a un adulto para que interceda.

Con respecto a la Colección Multisaber, los adolescentes expresan que su empleo es una actividad altamente motivante. Su utilización es muy importante y les aporta conocimientos sobre diferentes materias para la vida. Sin embargo, a través de la observación durante la entrevista apreciamos que muchos criterios responden a lo socialmente esperado. Existe acriticidad sobre los videojuegos, lo cual es general para cualquiera de sus modalidades. Lo anterior justifica que los juegos no sean seleccionados atendiendo a sus características y posibles beneficios.

En la entrevista con los maestros se evidenció el desconocimiento de los videojuegos. Refieren que constituyen una actividad altamente motivante para los adolescentes. Incluso algunos dejan de hacer cosas de la escuela por dedicar su tiempo al empleo de los videojuegos. Aunque algunos refieren que puede ser algo perjudicial para la salud, desconocen sus consecuencias positivas o negativas.

2.5.3 Análisis global:

Como resultado del trabajo de campo en las escuelas primarias “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales”, suman un total de 100 adolescentes entrevistados. La distribución en cuanto a sexos es similar, encontrando 51 hembras y 49 varones, todos con una edad promedio de 11.6 años.

La realización de la primera entrevista arrojó que solo un número significativamente pequeño de adolescentes, refiere no haber empleado nunca algún tipo de videojuegos, o limitarse exclusivamente a la Colección Multisaber. Lo anterior contrasta con el criterio emitido por la abrumadora mayoría, la cual manifiesta haberlos utilizado al menos, de manera esporádica.

No existe coincidencia en cuanto a las consolas empleadas como soporte de los videojuegos, las cuales pueden ser poco desarrolladas o muy sofisticadas. La diversidad en este sentido es marcada e incluye la Computadora, Atari, Nintendo, Super Nintendo, Play Station. Independiente de la creencia de que los adolescentes cubanos no tienen acceso a los medios imprescindibles para los videojuegos, una cantidad considerable manifiesta ser poseedor de alguna de las diferentes modalidades anteriormente mencionadas.

A partir de los resultados anteriores, entendemos que la hipótesis 1, referida a la ausencia de posibilidades de acceso de los adolescentes a los videojuegos, es errónea. Muchos poseen los medios tecnológicos imprescindibles para su uso, lo cual garantiza además el acceso de sus compañeros. Los videojuegos no constituyen un fenómeno exclusivo de las sociedades desarrolladas.

Más de la mitad de los adolescentes entrevistados, utilizan algún tipo de videojuegos todos los días, 3 veces por semana o al menos 1 vez por semana. El resto, lo hace esporádicamente y de manera ocasional. Se aprecia que el acceso a los videojuegos tiene un carácter sistemático y no es casual. Estos datos confirman el acceso de los adolescentes a los videojuegos.

No se observan diferencias en las respuestas de los entrevistados en las diferentes escuelas. Por ende, la hipótesis 2, referida a un mayor acceso de los adolescentes residentes en lugares céntricos de la ciudad en comparación con los de barrios periféricos, es incierta.

La similitud en la elevada frecuencia de utilización de los videojuegos, así como la diversidad en las consolas y el número significativo de adolescentes poseedores de las mismas, demuestran que el acceso no está relacionado con el lugar de residencia. Tampoco puede afirmarse que el mismo esté relacionado con la situación económica, lo cual presupone una mayor complejidad en el fenómeno.

A partir de lo anterior se corrobora la veracidad de la hipótesis 3. La misma hace referencia a que los videojuegos constituyen una actividad altamente motivante en los adolescentes. Queda demostrado de manera categórica, que el empleo de los videojuegos resulta sumamente atractivo. Constituye hoy un fenómeno de gran vigencia en grupos etáreos diversos y en especial en la adolescencia.

El horario dedicado al empleo de los videojuegos, es variable y depende del día de la semana. Lo más frecuente es después de clases, aunque en este sentido no se observan indicadores de relevancia.

Con respecto al tiempo dedicado a esta actividad, la mayoría juega al menos durante 1 hora o más. Este es un indicador importante, los estudios sobre el impacto de los videojuegos, coinciden en reconocer el tiempo expuesto a ellos, como uno de los aspectos responsable de las consecuencias negativas.

En cuanto a los tipos fundamentales empleados, ambos sexos prefieren los videojuegos Arcade del tipo Plataforma. El más ilustrativo de esta clasificación es Super Mario, lo cual pudiera estar relacionado con su entrada temprana al país. Desde sus inicios no se ha mantenido inmutable, sino que continuamente se han insertado nuevas versiones con los atractivos de las anteriores.

Las hembras se sienten menos motivada por los juegos Arcade del tipo Dispara y olvida, Deporte, y los de Estrategia del tipo Aventuras gráficas. Son estos los más empleados por los varones. Los videojuegos más populares en ese sentido son Mortal Kombat, Power Rangers, Tortugas Ninjas, Tenken III, Pelota, Fútbol.

Si bien los juegos de Plataforma y Deporte inciden positivamente en el desarrollo cognitivo del adolescente, aspecto ampliamente demostrado por disímiles investigaciones, los de Dispara y olvida y Aventuras gráficas, contienen un alto contenido de escenas violentas. Los estudios a nivel internacional, critican a los videojuegos la estimulación de comportamientos violentos.

Se demuestra la hipótesis 4, la cual indica que los videojuegos más demandados, son los son del tipo Arcade y de Estrategia, en la mayoría de los cuales aparece un alto contenido de escenas violentas. Sin lugar a dudas, este es uno de los indicadores más importantes en los resultados obtenidos.

Uno de los lugares para jugar es la casa propia en el caso de ser poseedor de una consola. En la misma, también asisten los compañeros de estos no poseedores de consolas. Otros lugares son las casas de alquiler, el centro laboral de algún familiar o la escuela.

Los poseedores de consolas tienen la ventaja de utilizar los videojuegos en cualquier momento, lo cual pueden hacer solos o en compañía de otros adolescentes. Sin embargo, los no poseedores de consolas están más limitados, pero en su lugar se convierten en visitantes habituales. Incluso, en muchas ocasiones coincide la casa de estudio con aquella donde encontramos algún tipo de videojuego.

Las personas que proporcionan, tanto la consola como los tipos de videojuegos en el caso de los poseedores, son familiares muy cercanos. La procedencia de los mismos es diversa, lo cual está relacionado con la ausencia en el país de instituciones dedicadas a comercializarlos.

Esta disyuntiva hace pensar a muchos en la imposibilidad de acceso a los videojuegos, lo cual es erróneo. La entrada es a través de personas que salen del territorio nacional, sobre todo en los últimos años con el incremento de la colaboración en diversos campos. Esta situación, además de crear barreras para poder contabilizar los equipos existentes y sus peculiaridades, supone la adquisición de videojuegos no acordes con nuestra realidad, carentes de un contenido educativo y enriquecedor para el jugador.

No se aprecia en los adultos intención de aplicar criterios selectivos para los videojuegos. Tampoco limitan el tiempo o toman medidas equivalentes. Tal situación permite a los adolescentes la libertad de jugar cualquier variante y durante el tiempo que estimen conveniente. Todo esto está relacionado con la indiferencia general sobre el tema, al cual todavía no se le otorga la importancia correspondiente.

Durante el empleo de los videojuegos, la mayoría lo hace acompañado por coetáneos o solos. En casos excepcionales, los adultos también juegan. Sin embargo, no se tienen referencia de que esto ocurra con el objetivo de ejercer una influencia educativa o de control. Los adultos que acceden a los videojuegos buscan entretenimiento.

Algo continuamente reiterado por los adolescentes entrevistados, es la elevada motivación que se genera por los videojuegos. Los mismos se han convertido en un pasatiempo muy popular entre diversos grupos etáneos. Se aprecia incluso, preferencia por esta actividad en comparación con otras tradicionales.

Durante el empleo de cualquier videojuego, los adolescentes son sometidos a una gran tensión psíquica y física. Para obtener resultados satisfactorios, debe existir una adecuada concentración de la atención, así como un aprendizaje de las cuestiones básicas exigidas por el juego. Todo lo anterior genera, siempre dependiendo de la persona, el tiempo empleado y el tipo de juego utilizado, estrés, irritación, alteración.

Un aspecto interesante, se refiere a los sueños directamente relacionados con la utilización de algún videojuego. Aunque esto no es frecuente, existen adolescentes que manifiestan haber tenido sueños de situaciones relacionadas con algún videojuego. En todos los casos coincide con un juego que es altamente motivante para él y que ese día jugó durante al menos más de 2 horas.

Según constatamos en nuestra investigación, los lugares que se dedican al alquiler de los videojuegos son un fenómeno extendido y muy popular entre los adolescentes. Existe una modalidad donde los usuarios juegan en la propia casa del que alquila. En este caso, generalmente el tiempo dedicado a la actividad no es tan significativo. Pueden incluso, acumularse una gran cantidad de adolescentes a la espera de su turno. Los padres no necesariamente deben conocer esta situación por tratarse de casas cercanas a los jugadores.

En la otra modalidad, los adolescentes pueden llevarse el equipo para su casa. Para ello se necesita una cantidad de dinero mayor y es improbable que los padres no estén al tanto. Este dinero, casi en la totalidad de los casos, proviene de la familia. Como es de suponer, el tiempo durante el cual se emplean es superior, pudiendo extenderse durante un día completo o incluso un fin de semana.

Las casas de alquiler constituyen una alternativa de acceso a los videojuegos. Los precios oscilan entre \$1.00 MN por 5 ó 10 minutos y \$20.00 ó \$30.00 MN por un día completo. En ocasiones, el dinero es una recompensa de los padres al comportamiento del adolescente. Otras veces estos ahorran y usan el dinero aportado para otros fines. No existe en el país un control de las personas que se dedican a esta actividad, pero no se trata de casos aislados.

Estas casas pueden generar diversos problemas comportamentales en el adolescente. La elevada motivación por los videojuegos, inciden en que este busque por diferentes vías el dinero para la actividad. Las acciones son muy variadas, pudiendo llegar a realizar hurtos a los padres. Lo anterior, unido a la ausencia de un control de la cantidad de lugares dedicados al alquiler, la calidad de los juegos, convierte el fenómeno en un tema de obligado análisis.

Como se estableció con anterioridad, son los videojuegos con un alto contenido de escenas violentas los más populares, sobre todo en los varones. Ello justifica nuestro interés en profundizar en la percepción de los adolescentes sobre la violencia.

Existe una gran coincidencia en cuanto a reconocer la violencia como algo muy malo, desagradable. Independientemente de la situación, no debe ser imitada. Sin embargo, la mayoría asocia la violencia únicamente con peleas, riñas. Los adolescentes refieren únicamente su manifestación física, obviando de esta manera otras modalidades.

Aunque la mayoría reconoce la existencia de la violencia, es descrita en contextos ajenos a los entrevistados; tienden a percibirla en lugares sin vínculo directo. Sin embargo resulta una contradicción cuando refieren la presencia de personas que se maltratan o agraden física y verbalmente.

Existe rechazo hacia la palabra violencia, lo cual está relacionado con un aprendizaje socio-cultural de la connotación negativa del término. Lo anterior queda evidenciado cuando los adolescentes, interrogados con preguntas directas, la niegan inmediatamente. Paradójicamente, cuando se utilizan preguntas que no revelan las verdaderas intenciones, responden de manera afirmativa.

En cuanto a la presencia de personas que habitualmente orienten a los adolescentes acerca de la violencia, la mayoría contesta afirmativamente. Las personas más comunes en este sentido, son los padres y los maestros. No obstante, un número considerable lo niega, lo cual demuestra que en muchas ocasiones esto no se incluye dentro de las prioridades de los adultos.

Con respecto a las personas entre quienes ocurren actos de violencia, predomina el reconocimiento únicamente de otras personas. No existen casos de entrevistados incluidos dentro de los que en alguna ocasión se han visto involucrado en un acto de violencia.

Las hembras enfatizan en que los violentos son los varones, mientras estos incluyen a ambos sexos. Los contextos más comunes en los cuales se reconocen son la escuela, el aula, el barrio, la TV, la casa. Debe destacarse a la escuela como el sitio donde más cotidianamente se reconoce la violencia.

Sin que se aprecien diferencias en cuanto a sexo, la violencia genera emociones desagradables de diversas índoles. Existe consenso en cuanto a sentirse mal, disgustado, triste. Es muy recurrente el miedo. También se coincide en el criterio de que la violencia puede ser evitada. En ningún caso se justifica, en su lugar debemos conversar, negociar y buscar otras alternativas para resolver las diferencias.

Cuando los adolescentes se encuentran en una situación de desacuerdo con otra persona, la actitud dependerá de la edad. A los más pequeños les ofrecen ventajas. Con respecto a los iguales, algunos prefieren negociar o intentarán imponer su criterio. Con los mayores intentarán imponer su criterio o buscarán a un adulto para que interceda.

En el caso de una agresión verbal, los más pequeños son obviados, buscan a un adulto para que interceda o les devuelven el insulto. Con respecto a los iguales, la tendencia es devolver el insulto y terminar en una pelea. Algunos ofenden a los más grandes, aunque predomina no hacer caso o buscar a un adulto.

Cuando la agresión física es de uno más pequeño, generalmente los dejan o buscan a un adulto para que interceda. Con respecto a los iguales, lo usual es que comiencen una pelea. Con los mayores, aunque algunos devuelven la agresión física, lo común es buscar a un adulto.

Independientemente de que en nuestro país no se comercializan videojuegos, existe una producción incipiente por parte del Grupo Nacional Software Educativo. Los mismos están contenidos en la Colección Multisaber, herramienta destinada para la enseñanza primaria y donde se consolidan los conocimientos correspondientes a cada etapa.

Para los adolescentes, esta es una variante de videojuegos positiva. Ofrece la posibilidad de entretener y adquirir o reafirmar contenidos docentes. La mayoría reconoce en su uso una actividad enriquecedora. Sin embargo, apreciamos en las respuestas ausencia de críticas a la colección, lo cual evidencia la asunción de un criterio socialmente esperado. Extraverbalmente demostraban no estar plena y absolutamente de acuerdo con lo referido.

Reconocemos lo positivo de la Colección Multisaber. No obstante, todavía debe enfrentar y superar algunos obstáculos, de los cuales dependerá su éxito futuro. Aunque los videojuegos no son su esencia, cuenta con algunos, los cuales tienen diseños demasiado planos. Las acciones a realizar tienen un carácter eminentemente docente, lo cual la pudiera convertir en una extensión de la clase.

Después de realizar una revisión exhaustiva de diferentes videojuegos, contenidos o no en la Colección Multisaber, concluimos que no puede competir con los juegos de factura extranjera. Asumiendo los beneficios para los adolescentes del empleo de adecuados videojuegos, proponemos se continúe perfeccionado.

La acriticidad para evaluar un videojuego determinado, facilita la selección de cualquiera, sin que necesariamente deba este cumplir con algún requisito de adecuación. Esto a su vez, evidencia la necesidad de controlar la calidad de los juegos empleados por los adolescentes, lo cual debe unirse a la realización de propuestas atractivas y desarrolladoras.

En el caso de las entrevistas desarrolladas a los maestros, queda ampliamente demostrada la ausencia de información sobre los videojuegos. Al tratarse de un fenómeno novedoso y propio de la contemporaneidad, los mismos no están familiarizados con sus características.

No obstante, existe un criterio empírico de que los videojuegos perjudican a los adolescentes. En muchas ocasiones priorizan su empleo con respecto a otras actividades como las orientadas por la escuela, lo cual incide en deficientes resultados académicos, retraso en el aprendizaje.

2.5.4. Sitio Web “Los videojuegos en Cuba”:

Países en vías de desarrollo como Cuba, dedican recursos para lograr la informatización de la sociedad. La elaboración de sitios Web sobre aspectos que interesen a los cubanos comienza a constituir una necesidad.

El sitio Web está escrito en HTML (Hyper Text Markup Language – Lenguaje de Marcas de Hipertexto). Para la obtención de una adecuada visualización en cuanto al espacio en pantalla, se recomienda una resolución de 1024x768 píxeles y la más alta calidad de color (32 bits).

Uno de los criterios fundamentales que se siguieron para su confección, es la usabilidad y la sencillez. Según Jacob Nielsen (2002, p.97) “la simplicidad debería ser el fin del diseño de página. Los usuarios no suelen ir a un sitio para disfrutar del diseño; prefieren centrarse en el contenido”. Es flexible y el usuario controla totalmente la navegación.

Tiene un carácter estático. Sin embargo, no se descarta la posibilidad de construirlo de manera dinámica.

Se empleó un editor del tipo WYSIWYG (lo que ves es lo que obtienes), específicamente Macromedia Dreamweaver. Fue escogido por tener un carácter profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. También fueron utilizados el Webstyle y el Xara Webstyle 4.

El Adobe Photoshop fue el software empleado para la preparación de imágenes jpeg, gif. Se utilizó además el Paint para la modificación de algunas imágenes.

La selección de colores se basa en los algoritmos que sugiere el Consorcio de la World Wide Web. Dos colores ofrecen buena visibilidad si la diferencia en brillo y en color entre ambos es mayor que un intervalo dado (> 125 para el brillo de color y > 500 para la diferencia de color). Predominan el negro y el rojo, siempre sobre fondos blancos o imágenes casi transparentes con predominio del gris.

Cuenta con una marquesina debajo del banners, presente en todo momento. En ella se identifica la procedencia del sitio (institución y país). Al comienzo y al final del texto tiene una imagen gif (bandera cubana).

Existen 4 frames, los cuales permiten dividir la pantalla en áreas independientes. En la parte izquierda se localiza el símbolo de Psicología, los botones y un acceso directo al sitio Web de la UCLV. Los 3 restantes están a la derecha. En la parte superior está el banners con fotografías y título. Debajo está la marquesina. La parte derecha inferior es el espacio destinado a la visualización de la información.

El texto mayormente es negro, con fuente Comic Sans MS 14. Constituye una letra con tamaño y forma legible para cualquier tipo de lector.

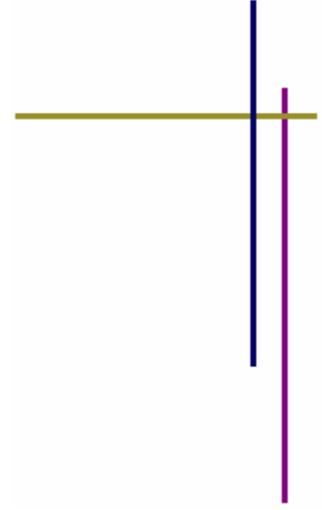
El banners contiene el título del sitio e imágenes de fondo alegóricas al tema del mismo.

Los hipervínculos utilizados tienen un color rojo y una adecuada integración con el resto del sitio. Se debe oprimir el botón izquierdo del ratón sobre uno para tener acceso a nuevas páginas.

El sitio Web se puso a disposición del Joven Club de Computación y Electrónica "Olivos III", ubicado en el Municipio Sancti Spiritus. Esta acción fue llevada a cabo con el objetivo de conseguir el criterio de los instructores de la institución, referido a la conveniencia del mismo, adecuación, usabilidad.

Los resultados obtenidos son muy satisfactorios y alentadores. Aunque el sitio todavía es un proyecto en desarrollo, su importancia y fácil manejo, así como el mínimo de recursos necesarios para su instalación, hacen de él una herramienta en la cual se debe continuar trabajando.

Fue presentado en el Forum Estudiantil Universitario correspondiente a la facultad de Psicología de la UCLV "Marta Abreu". La comisión fue la referida a la Psicología Educacional, donde se alzó con el Premio Relevante.



Conclusiones

Conclusiones

Los resultados obtenidos nos llevan a plantear las siguientes conclusiones para nuestra investigación:

- Los adolescentes emplean con una elevada frecuencia los videojuegos, lo cual constituye una actividad altamente motivante para la etapa.

El fenómeno de los videojuegos se encuentra ampliamente generalizado en la sociedad cubana. Goza de una gran popularidad en grupos etáreos diversos, quedando demostrada su incidencia en la adolescencia. No existe un mercado nacional donde se produzcan y comercialicen, sin embargo, son importados de otros contextos a través de diversas maneras.

Existen varias alternativas de acceso, conocidas y empleadas por la mayoría de los adolescentes, las cuales no se asocian exclusivamente a poseer un Atari, Computadora, Nintendo o Play Station. A diferencia de lo que consideran muchas personas, el contacto con los videojuegos no depende únicamente de la situación socioeconómica; en muchos casos puede ser prestado, alquilado o estar instalado en equipos estatales.

- Los videojuegos más atractivos para los adolescentes son los arcade de tipo plataforma (Super Mario, juegos de guerra), de tipo dispara y olvida (Mortal Kombat, Killer Instinct) y de tipo deportes (pelota, fútbol, autos de carreras); además, los de estrategia de tipo aventura gráfica (Power Rangers, Tortugas Ninjas).

La gama de videojuegos empleados por los adolescentes es diversa. Sin embargo, encontramos una fuerte inclinación a preferir juegos que exigen un amplio despliegue de habilidades y destrezas, y otros con un contenido manifiestamente violento.

En ambos sexos existen preferencias por los videojuegos arcade del tipo plataforma (Super Mario). Las hembras se sienten menos motivada por los arcade del tipo dispara y olvida, deporte, y los de estrategia del tipo aventuras gráficas. Son estos los más empleados por los varones (Mortal Kombat, Power Rangers, Tortugas Ninjas, Tenken III, Pelota, Fútbol).

Los juegos de plataforma y deporte inciden positivamente en el desarrollo cognitivo del adolescente, aspecto ampliamente demostrado por disímiles investigaciones. Los de dispara y olvida y aventuras gráficas, presentan un alto contenido de escenas violentas. Algunos estudios a nivel internacional coinciden en que estos estimulan, sobre todo cuando la exposición es indiscriminada, la aparición de comportamientos violentos como alternativa para la solución de situaciones similares a las representadas en el juego.

- Los adolescentes únicamente reconocen como violencia a sus manifestaciones físicas y se aprecia una marcada tendencia a rechazar la existencia de la misma en su contexto de desarrollo.

Como hallazgo interesante, pudimos constatar que los sujetos entrevistados sólo incluyen en el concepto de “violencia” a la agresión física; en numerosas ocasiones hacen referencia a los delitos de carácter sexual, el maltrato de niños, mujeres o personas débiles y a peleas entre personas armadas.

La mayoría percibe la violencia como un fenómeno ajeno a su medio. En muchos casos está presente en “otras casas, aulas o barrios”, sin ser reconocida como elemento de la dinámica social propia. La sola mención del término provoca rechazo fehaciente y valoración moral negativa.

Los adolescentes cuando son interrogados a través de preguntas directas, niegan inmediatamente la existencia de violencia. Paradójicamente, cuando se utilizan preguntas que no revelan las verdaderas intenciones, responden de manera afirmativa.

- El estado de opinión en cuanto a la Colección Multisaber es positivo, aunque se observa acriticidad en el consumo y análisis de la misma.

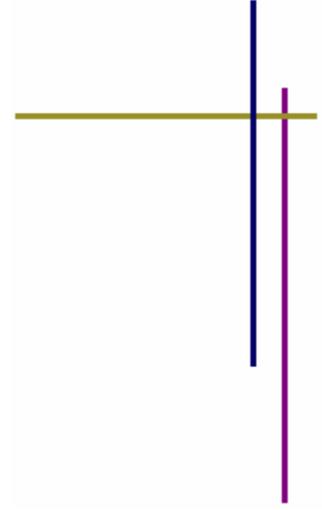
Con respecto a la valoración de la Colección Multisaber los criterios encontrados van de lo formal a lo socialmente esperado, coincidiendo en que se trata de una propuesta aceptable. Los juicios reflejan acriticidad, lo cual entraña un peligro latente; limita el criterio de selección para discernir entre una propuesta enriquecedora y una que promueva valores negativos como la violencia.

La realización de la Colección Multisaber, pudiera constituir una alternativa de videojuego instructivo y a la vez atractivo para los adolescentes. No obstante, todavía debe enfrentar y superar algunos obstáculos, de los cuales dependerá su éxito futuro. Actualmente su esencia no es el videojuego propiamente dicho, sin embargo, los que contiene presentan diseños demasiado planos y carentes de autonomía. Las acciones a realizar tienen un carácter eminentemente docente, lo cual la pudiera convertir en una extensión del aula y no un espacio de recreación.

- Elaboramos el sitio Web “Los videojuegos en Cuba” donde se recogen todas las informaciones relacionadas con los videojuegos.

La elaboración del sitio Web pretende constituir una alternativa a la escasa información sobre el fenómeno. Enfatiza en la contextualización del mismo en el ámbito nacional. Divulga los resultados de las principales investigaciones internacionales sobre el tema, así como los datos obtenidos en nuestro estudio. Constituye además un espacio para la reflexión de padres, maestros, psicólogos.

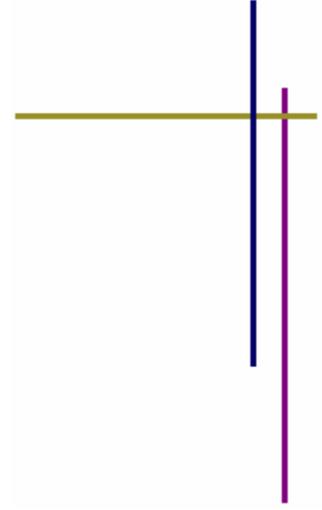
Fue sometido a la consideración de los instructores del Joven Club de Computación y Electrónica “Olivos III”, en el Municipio Sancti Spiritus. Los criterios emitidos sobre el mismo son positivos y que se debe tener en cuenta su generalización. Fue presentado además en el Forum Estudiantil Universitario de la Facultad de Psicología de la Universidad Central de Las Villas “Marta Abreu”, donde obtuvo el Premio Relevante en la Comisión de Psicología Educativa.



Bibliografía

Recomendaciones

- Que la temática referida a los videojuegos sea abordada en las escuelas de padres, preparación metodológica de los maestros y otros espacios, para promover la reflexión entorno a las características y consecuencias de los mismos.
- Que se continúe el estudio del impacto biopsicosocial de los videojuegos en el país, particularmente la posible influencia de aquellos con alto contenido de escenas violentas por ser estos los más demandados.
- Que se incorporen a la Colección Multisaber diseños de tipo tridimensional con un propósito educativo intrínseco, que hagan de esta una opción atractiva a los adolescentes y competitiva para con el producto foráneo.
- Que se implemente el sitio Web en la red nacional de Joven Club de Computación y Electrónica y de escuelas primarias.



Anexos

Anexo # 1

Fundamentos del Programa de Informática Educativa del MINED:

A) Los principios de la Educación Cubana.

- El principio *del carácter masivo de la educación*. Ello significa las posibilidades reales que tienen todos los educadores y alumnos de acceder a las Tecnologías Informáticas.
- *El principio de estudio y trabajo*. Se concreta en la vinculación armónica de los contenidos informáticos y la realización de actividades prácticas con el equipamiento y recursos informáticos existentes en las escuelas y, la resolución en clases de problemas del contexto comunitario aplicando recursos informáticos.
- *El principio de la participación de toda la sociedad en las tareas de la educación del pueblo*. Este principio se manifiesta en el ámbito de la Informática Educativa en Cuba, en los diferentes elementos y componentes sectoriales y ramales que contribuyen a su desarrollo, ejemplo de ello son: el Movimiento de los Joven Club de Computación y los Palacios de Pioneros, los centros de capacitación de los organismos de la producción y los servicios.
- *El principio de la coeducación*. Las formas organizativas de las actividades informáticas en las escuelas contribuyen al cumplimiento de este principio.
- *El principio de la gratuidad*. De hecho, al carácter masivo del Programa de Informática Educativa, permite el acceso a todos de forma gratuita a estas tecnologías sin excepción.

B) Los [lineamientos estratégicos](#) para la Informatización de la Sociedad cubana.

C) Las estrategias para aprovechar las TIC en el logro de los Objetivos de la Educación para Todos, aprobadas en el [Foro Mundial sobre la Educación](#). Dakar , Senegal. Año 2000.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DEL MINED

1. Garantizar la formación de los estudiantes, profesores y trabajadores en general para usar las Tecnologías Informáticas (TI).
2. Asegurar el equipamiento necesario para el uso masivo de las TI y su funcionamiento. (computadoras, redes, ...)
3. Asegurar los recursos de software e información científico-pedagógica necesaria para el uso eficiente de estas tecnologías.

Estructura del Programa de Informática Educativa



Formación Informática del escolar Cubano

Educación Infantil	Secundaria	Media Superior	Formación Docente
Informática Elemental	Inicio Informática Básica	Completamiento Informática Básica Para ETP incluye Informática Aplicada	Formación Técnico- Metodológica

578 horas de Informática

Software Educativo: medio de enseñanza y aprendizaje

Educación Infantil	Secundaria	Media Superior	Formación Docente
A Jugar y Colección "Multisaber"	Colección "El Navegante"	Colección "Futuro" Además ETP Aprendiendo Técnica	Educador

Anexo # 2

Contribución de los softwares educativos en la formación integral de los escolares primarios (Departamento Nacional de Software Educativo).

Hoy se ponen a disposición de la escuela cubana diversos softwares educativos que cuentan con todos estos recursos, todos ellos combinados hacen posible el desarrollo de habilidades intelectuales generales (observación, comparación, clasificación, valoración) que se manifiestan en el incremento de los procesos de análisis, síntesis, abstracción, generalización, como base de un pensamiento dirigido a penetrar en la esencia de las relaciones entre hechos y fenómenos.

Los softwares educativos que hoy se encuentran en las escuelas Primarias y de Educación Especial, representan el enlace con los contenidos del currículum escolar de este nivel de enseñanza. Su utilización estará en correspondencia con las potencialidades y necesidades educativas de los alumnos, con el contenido de los softwares y con las características del contenido del currículum.

La Educación infantil cuenta con la Colección de Software Educativos Multisaber, integrada por 32 softwares que tienen un enfoque curricular, porque cubre los contenidos del currículum escolar del nivel primario (de 1ro a 6to grado). Su concepción metodológica se ha denominado Hiperentorno de aprendizaje, caracterizado por la integración armoniosa y la flexibilidad de sus componentes:

Base de conocimiento, entrenador o ejercitador, componente lúdico, glosario especializado ilustrado, galería multimedia, tutor, registro de resultados individuales y esquina del maestro.

Contempla un ambiente ameno y dinámico, similar en todos los softwares que la componen que proporciona un ambiente de trabajo amigable e instructivo con un alto nivel de interactividad para acceder a la información existente en el software, así como un enfoque multidisciplinario.

Los softwares poseen generalmente cinco partes o módulos: Clases o Temas, Ejercicios, Juegos, Biblioteca, Registro y un módulo destinado al Maestro.

La colección Multisaber cuenta con gran variedad de atractivos e instructivos juegos: Parchís, Descubre la imagen, Karaoke, Ensartando anillas, Rescatando al Tocaroro, Adivinanzas, Paseos y excursiones, Rompecabezas, Crucigramas, Sopas de letras, Entrenadores en el manejo del teclado y el ratón, entre otros, que van a permitir al alumno aprender de forma amena y dinámica. Estos programas cuentan además con un sistema de Premios que desempeñan un papel importante en la motivación hacia el aprendizaje y en la adquisición de una cultura general e integral.

Las características que presentan los softwares educativos de la Colección Multisaber nos induce a reflexionar acerca de su contribución al fortalecimiento del proceso docente-educativo:

1 Constituyen un soporte oportuno y necesario para las transformaciones educacionales de la educación primaria auspiciando el fortalecimiento del trabajo político-ideológico, la Batalla de Ideas, así como al desarrollo de los Programas Priorizados de la Revolución.

2 Constituyen una rica fuente de información con carácter multimedia sobre la historia, cultura, economía, arte, salud, educación y política.

3 Fomentan el desarrollo de una cultura científica, tecnológica y ambiental.

4 Favorecen el carácter dialéctico del conocimiento al incorporar múltiples formas de presentación de la información proveniente de diversas fuentes: textos, sonidos, videos, animaciones, imágenes.

5 Garantizan mediante el uso de la hipermedia una lectura no lineal que tributa al desarrollo de un pensamiento asociativo.

6 Posibilitan que los alumnos ejerzan un papel activo en su aprendizaje a través de los altos niveles de interactividad que brinda los softwares.

7 Auspician el desarrollo de una cultura informática robusta a través de la interacción con invariantes funcionales presentes en interfaces similares a las utilizadas por otras herramientas informáticas y sistemas operativos.

8 Mediante la utilización de servicios informáticos como selección, copia e impresión, que permiten la extracción y procesamiento de la información a otras aplicaciones informáticas.

9 Contribuyen al desarrollo de formas de trabajo tanto individual como colaborativas, favoreciendo los procesos de socialización del aprendizaje, a través de las sesiones de ejercicios y juegos que se realizan de manera grupal.

10 Proporcionan diferentes formas de adaptabilidad de las actividades de entrenamiento según las características individuales, las necesidades educativas de los alumnos y las distintas situaciones del proceso docente educativo.

11 Permiten al escolar adoptar posiciones de responsabilidad y perseverancia en el cumplimiento de las variadas actividades que se plantean, así como también una actitud positiva ante los fracasos.

12 Facilitan la identificación de diferentes alternativas y nuevas vías de solución a través de mensajes reflexivos sobre los errores cometidos en las respuestas y vínculos con las distintas fuentes y recursos para adquirir el conocimiento que contienen los softwares.

13 La retroalimentación diferida que se adoptó como estrategia didáctica, brinda la posibilidad operativa de interactuar con los ejercicios y rectificar las respuestas tantas veces como se considere necesario.

14 Brindan formas variadas de control (autocontrol, por parejas, colectivas), que permiten a los docentes y a los alumnos, planificar las acciones de acuerdo con los resultados obtenidos en la interacción con el software, que se recogen en el módulo Registro de forma clara y precisa. Es importante que el docente comprenda la necesidad de dominar las potencialidades de cada uno de los softwares educativos con los que cuenta las Educaciones Primaria y Especial y su relación con los contenidos del currículo, lo que le ofrecemos a través de los siguientes enlaces:

Contenidos de los softwares que no pertenecen a la Colección Multisaber.

Mi increíble cuerpo humano. K100fuegos. Acentúa y aprende. Todo de Cuba. Rubén Martínez Villena. Himnos y marchas. Este día en la escuela. Demanda del Pueblo de Cuba al gobierno de Estados Unidos por daños humanos. La Edad de Oro.

Contenidos de los softwares de la Colección Multisaber.

El secreto de la lectura I. Nuestro idioma I. El secreto de la lectura II. Nuestro idioma II. Jugando con las palabras. Feria de las Matemáticas. El país de los números. Problemas matemáticos I. Las formas que nos rodean I. Problemas matemáticos II. Las formas que nos rodean II. Mi vida, mi patria. Tú, yo y lo que nos rodea. Misterios de la naturaleza. Así es mi país. Amemos el medio ambiente. Apreciando la belleza. Juegos, fantasías y colores. Sueños de colores. La batuta mágica. Guaracha aprendiendo. Nuestros héroes. Nuestra Historia. El ratón y la ventana. Diario del explorador. Clic. Nuestros museos. Jugando en el mundo del saber. En la vía. La historia entre medallas. El más puro de nuestra raza.

Anexo # 3

Cuba: Hacia una sociedad de la información justa, equitativa y solidaria

(Fragmentos del documento del Ministerio de Relaciones Exteriores, 2005. En Informe de Cuba a la segunda fase de la Cumbre sobre la Sociedad de la Informatización. Túnez, Túnez. Consultado el 27 de abril, 2007 en: http://www.cubaminrex.cu/Sociedad_Informacion/Cuba_SI/Informatizacion.htm).

A partir de 1996, en momentos en que apenas el país comienza a recuperarse de la crisis producida por la desintegración de la Unión Soviética y del sistema socialista de Europa del este que provocaron la pérdida de casi el 75% de la capacidad de compra, se dan los primeros pasos para el ordenamiento de un trabajo continuo destinado a impulsar el uso y desarrollo de las TIC en el país, así en 1997 la Resolución Económica del V Congreso del Partido Comunista de Cuba refleja orientaciones precisas para trabajar en ese sentido y el Gobierno aprueba, por primera vez, los Lineamientos Generales para la Informatización de la Sociedad, con objetivos generales hasta el 2000, que hasta hoy conservan en lo esencial su vigencia y en cuya consecución se produjeron avances que, aunque discretos, condujeron en enero de 2000 a la creación del Ministerio de la Informática y las Comunicaciones (MIC), con la misión fundamental de fomentar el uso masivo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la economía nacional, la sociedad y al servicio del ciudadano.

Conceptualmente, la Informatización de la Sociedad se define en Cuba como el proceso de utilización ordenada y masiva de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) para satisfacer las necesidades de información y conocimiento de todas las personas y esferas de la sociedad.

Las limitaciones impuestas por el bloqueo estadounidense determinan sobre una política preferentemente orientada al uso social e intensivo de los recursos TIC buscando extender sus beneficios a la mayor parte posible de la población y las instituciones.

Al cierre del primer semestre del 2005 se cuantifican 335 000 computadoras, lo cual representa una distribución de 2,98 PC por cada 100 habitantes y se pronostica un incremento del número de PC que entran al país anualmente en aproximadamente 100 000 computadoras.

En la infraestructura de telecomunicaciones se alcanzan los siguientes resultados:

- Digitalización telefónica del 85,6%.
- Registrados 1 315 dominios (solo en **.cu**).
 - Ancho de banda Internet: 41Mbps de salida y 87 Mbps de entrada.
- 99 municipios del país cuentan hoy con cobertura para telefonía celular. Se ha desplegado la Red GPRS sobre GSM a 33 kbps abarcando actualmente al 50 % de las provincias. En proyecto su extensión a todo el país con tecnología EDGE a 57 kbps.
- Existe proyección para evolucionar la Red Pública hacia una red IP multiservicio.
- Se ejecutan las acciones asociadas al desarrollo de la Plataforma de Acceso Común para garantizar el acceso a datos en los territorios, la misma contará con facilidades para 3 500 puertos para accesos dedicados y 1 500 accesos conmutados (12 000 servicios aproximadamente). Instalado el equipamiento que abarca a todos los municipios del país.
- Se cuenta con un bloque de direcciones IPv6.
- Avanzan y se consolidan las redes de la Salud, Educación, Cultura y Polo Científico, entre otras.

La Industria Cubana del Software (ICSW) está llamada a convertirse en una significativa fuente de ingresos nacional, como resultado del correcto aprovechamiento de las ventajas del considerable capital humano disponible. La Universidad de las Ciencias Informáticas y el sistema de empresas cubanas vinculadas a este trabajo jugarán un papel importante en el desarrollo de la Industria Cubana del Software, y en la materialización de los proyectos asociados al programa cubano de informatización.

La promoción de la industria cubana del software en el ámbito internacional ha tenido como línea estratégica aprovechar la enorme credibilidad que tiene Cuba en sectores tales como la salud, la educación y el deporte. Continuar la producción sostenida de software de alta calidad en prestaciones, imagen y soporte, para satisfacer las necesidades nacionales en estos sectores, tiene ya una positiva repercusión en el incremento de la exportación.

La formación es uno de los pilares básicos para lograr la utilización masiva de las TIC. Los objetivos fundamentales son elevar la calidad de la educación cubana y garantizar la necesaria preparación en las TIC de los recursos humanos, instrumentar un proceso de educación continua y ampliar la cultura general de la población sobre estas tecnologías.

La preparación de las nuevas generaciones en la utilización de las TIC y el empleo de éstas para aumentar el alcance, la diversificación y la calidad de todo el proceso docente educativo son elementos que buscan asegurar el futuro del país, es por ello que desde el marzo del 2002 se introdujo la enseñanza de la computación en todas las escuelas del sistema de educación.

Cuba sostiene la idea de que a la sociedad le es necesario universalizar el conocimiento como una de las formas de alcanzar una mejor calidad de vida para todos los ciudadanos, sin distinción de edad ni condición social. La fórmula "*educación para todos, durante toda la vida*", se presenta como el núcleo de un amplio movimiento educacional que abarca todo el país y a todos los ciudadanos.

Para lograr este macro objetivo de universalizar el conocimiento, se trabaja en 2 grandes vertientes, el Perfeccionamiento de la Enseñanza General y la Universalización de la Universidad. El 100% de los centros de la enseñanza primaria, secundaria, tecnológica y universitaria del país usan las TIC como apoyo a los programas de clases. Los objetivos fundamentales son elevar la calidad de la educación cubana y garantizar la necesaria preparación en las TIC de los recursos humanos, instrumentar un proceso de educación continua y ampliar la cultura general de la población sobre estas tecnologías.

Se avanza vertiginosamente en el desarrollo de software educativo para todos los niveles de enseñanza. Se desarrollan, además de los más de 100 productos que ya se usan en las escuelas y que son parte de varias colecciones, los siguientes softwares:

- Colección A jugar: Jugar y Aprender, para la enseñanza preescolar.
- 8 productos de la Colección Multisaber: El enigma de las plantas, Aprendiendo a convivir, Saber y hacer, El reino del ajedrez, Los libros mágicos, English 4U, English and you, Soy el maestro, PAEME 1ro y 2do ciclo, para la enseñanza primaria.
- 8 productos: Rumiantes, Termotecnia, Lenguaje y Técnicas de Programación, Operaciones Unitarias, Zootecnia, Mecánica del Transporte, Microbiología, Soldadura I, para la enseñanza técnico profesional.

Una experiencia importante en el tema de formación la constituyen los Joven Club de Computación y Electrónica, que han permitido el acceso gratuito a las tecnologías de la información y las comunicaciones a personas de todas las edades, principalmente jóvenes y niños.

Los Joven Club, que ya suman 600, están presentes en todos los municipios del país. Cuentan con su propia red nacional TINORED y tienen más de 6 800 computadoras.

Anexo # 6

Entrevista a profesionales. Fecha: 10/2006.

Objetivo: Conocer estado de opinión acerca del estudio de las TIC, específicamente los videojuegos y su impacto psicosocial en el contexto nacional.

Ideas fundamentales:

1. Investigaciones en el ámbito internacional y nacional de cada una de sus disciplinas sobre el tema.
2. Importancia de tomar como referencia al grupo etéreo de los adolescentes como grupo social vulnerable al impacto tecnológico.

Anexo # 7

Entrevista a Subdirector de Educación Provincial de Sancti Spiritus. Fecha:
17/01/2007.

Objetivos:

- Exponer las peculiaridades y exigencias del trabajo.
- Solicitar oficialmente la autorización correspondiente para llevarlo a cabo.

Ideas fundamentales:

1. Elementos fundamentales de la investigación, objetivos, exigencias, necesidades.
2. Conocer de la existencia de trabajos sobre el mismo tema con anterioridad.
3. Solicitar la asesoría del Centro de Diagnóstico y Orientación (CDO).

Anexo # 8

Entrevista a las autoridades de las escuelas primarias. Fecha en “Arselio Suárez”: 23/01/2007. Fecha en “Obdulio Morales”: 12/03/2007.

Objetivo: Exponer las peculiaridades del trabajo y solicitar la cooperación de la institución para el mismo.

Ideas fundamentales:

1. Exponer objetivos del trabajo.
2. Selección de los sujetos.

Anexo # 9

Entrevista 1 A los adolescentes (individual). Fecha en "Arselio Suárez": 24-30/01/2007. Fecha en "Obdulio Morales": 12-14/03/2007.

Objetivo: Describir el fenómeno de los videojuegos en los adolescentes.

Ideas fundamentales:

- a) Conocimiento y utilización de juegos virtuales.
- b) Tipo de consola o soporte virtual empleado (Atari, Nintendo, Play Station, Computadora).
- c) Frecuencia de empleo de videojuegos.
- d) Horario de juego y número de horas.
- e) Juegos fundamentales empleados (nombre, temática , etc)
- f) Lugares en que se desarrolla el juego.
- g) Persona (s) responsable de suministrar los juegos y persona (s) que interviene junto al sujeto en el juego.
- h) Gusto o preferencia por los videojuegos. Emociones generadas a partir del desarrollo de los videojuegos.
- i) Sueños experimentados que guarden relación con el desempeño o la utilización de los videojuegos.

Guía de Observación 1 (acompañante):

Objetivos:

- Explorar la disposición de los alumnos a colaborar en el estudio.
- Analizar las respuestas extraverbales de los adolescentes en la entrevista.

Elementos observados:

- a) Disposición de responder las respuestas formuladas.
- b) Expresión facial, dirección de la mirada y tono de la voz.
- c) Movimientos corporales y manifestaciones somáticas (ruboración, sudoración, temblores, movimiento incesante, tartamudeo, etc.)

Anexos # 10

Entrevista 2 A los adolescentes (grupal). Fecha en "Arselio Suárez": 12/02/2007.

Fecha en "Obdulio Morales": 16/03/2007.

No. de alumnos participantes: 36.

Objetivos:

- Profundizar en las características de los videojuegos.
- Profundizar en las vías y condiciones de acceso al soporte electrónico.

Ideas fundamentales:

1. Videojuegos más gustados o demandados.
2. Temática, contenido de los videojuegos más demandados.
3. Elementos llamativos de los videojuegos, que definan la preferencia.
4. Lugar y personas que proporcionan el equipo.
5. Variedad de videojuegos.
6. Personas que controlan el juego.
7. Características de las casas que se dedican al alquiler de los videojuegos.

Guía de Observación 2 (acompañante):

Objetivo: Analizar las respuestas extraverbales de los adolescentes en la entrevista.

Elementos observados:

- a) Disciplina en la disposición de participar.
- b) Expresión facial.
- c) Capacidad de responder las respuestas formuladas.
- d) Tono de la voz.
- e) Movimientos corporales.
- f) Manifestaciones somáticas (ruboración, sudoración, temblores, movimiento incesante, tartamudeo, etc.).

Anexo # 11

Entrevista 3 A los adolescentes (individual). Fecha en "Arselio Suárez": 26/02-02/03/2007. Fecha en "Obdulio Morales": 19-22/03/2007.

Objetivo: Profundizar en la percepción que tienen los sujetos sobre la violencia.

Ideas fundamentales:

1. Concepto de violencia.
2. Manifestaciones de la violencia.
3. Personas que les hallan hablado acerca de la violencia anteriormente.
4. Contextos en que ocurre la violencia. Personas entre quienes ocurre.
5. Emociones que le provoca un acto de violencia.
6. Opinión acerca de la evitación de la violencia.
7. Situación de desacuerdo con otra persona.
8. Situación de agresión verbal por parte de otra persona.
9. Situación de agresión física por parte de otra persona.

Guía de Observación 2 (acompañante):

Objetivo: Analizar las respuestas extraverbales de los adolescentes a las cuestiones planteadas en la entrevista.

Elementos observados:

- g) Expresión facial.
- h) Capacidad de responder las respuestas formuladas.
- i) Tono de la voz.
- j) Movimientos corporales.
- k) Manifestaciones somáticas (ruboración, sudoración, temblores, movimiento incesante, tartamudeo, etc.).
- l) Reacción general en las respuestas a preguntas de carácter personal o polémico.

Anexos # 12

Entrevista 4 A los adolescentes (grupal). Fecha en “Arselio Suárez”: 05/03/2007.

Fecha en “Obdulio Morales”: 23/03/2007.

No. de alumnos participantes: 41.

Objetivos:

- Conocer la opinión de los adolescentes acerca de la Colección Multisaber.

Ideas fundamentales:

8. Multimedias conocidas.
9. Temática y contenido de las multimedias más consultadas.
10. Elementos llamativos de las multimedias, que definan preferencia.
11. Elementos inexpresivos de las multimedias, que quisieran modificar.
12. Frecuencia de consulta.
13. Aportes que hallan obtenido mediante el aprendizaje con las multimedias.

Guía de Observación 4 (acompañante):

Objetivo: Analizar las respuestas extraverbales de los adolescentes en la entrevista.

Elementos observados:

- m) Disciplina en la disposición de participar.
- n) Elocuencia.
- o) Capacidad de responder las respuestas formuladas.
- p) Tono de la voz.
- q) Movimientos corporales.
- r) Manifestaciones somáticas (ruboración, sudoración, temblores, movimiento incesante, tartamudeo, etc.).

Anexos # 13

Entrevista a los maestros (individual). Fecha en "Arselio Suárez": 31/01/2007.
Fecha en "Obdulio Morales": 15/03/2007.

Objetivo: Explorar en el conocimiento de los maestros sobre el fenómeno de los videojuegos.

Ideas fundamentales:

- a) Conocimiento y utilización de juegos virtuales por parte de sus alumnos.
- b) Frecuencia de empleo de videojuegos.
- c) Juegos fundamentales empleados (nombre, temática , etc)
- d) Lugares en que se desarrolla el juego.
- e) Consecuencias positivas y negativas del empleo de videojuegos.
- f) Comportamientos observados que guarden relación con el empleo de los videojuegos.
- g) Videojuegos como pretexto por el incumplimiento de tareas escolares.

Guía de Observación (acompañante):

Objetivo: Examinar las respuestas extraverbales de los maestros en la entrevista.

Elementos observados:

- a) Disposición y capacidad de responder las respuestas formuladas.
- b) Expresión facial, dirección de la mirada y tono de la voz.
- c) Movimientos corporales y manifestaciones somáticas (ruboración, sudoración, temblores, movimiento incesante, tartamudeo, etc.)

Anexo # 14 (Continuación).

Ψ

ATARI

Los Videojuegos en Cuba

¿Quiénes somos?

Algo sobre TIC

Los videojuegos

Psicología y Educación

Los adolescentes

Artículos

Este es un sitio de la Facultad de Psicología de la UCLV "Marta Abreu".

Este sitio aborda el impacto de las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TIC). Nos ocupamos de la influencia que sobre los adolescentes ejerce la utilización de los videojuegos en cualquiera de sus modalidades.

Nos interesa promover la polémica referida a las consecuencias, que derivan del empleo de los videojuegos. Evitamos ser absolutos sobre un tema que tiene adeptos y detractores; estimulamos el debate de psicólogos, maestros, padres, adolescentes.

Rogamos nos visite de manera atenta y desprejuiciada; algunos alegan que en Cuba los adolescentes no tienen acceso a los videojuegos. Las investigaciones realizadas por nuestro equipo, establecen indicadores que alertan sobre el fenómeno, el cual tiene lugar con sus matices propios. Incluso un país en desarrollo como el nuestro y que tanto apuesta por la educación de sus hijos, tampoco escapa a los efectos grotescos de un mundo neoliberal y globalizado.

Ψ

ATARI

Los Videojuegos en Cuba

¿Quiénes somos?

Algo sobre TIC

Los videojuegos

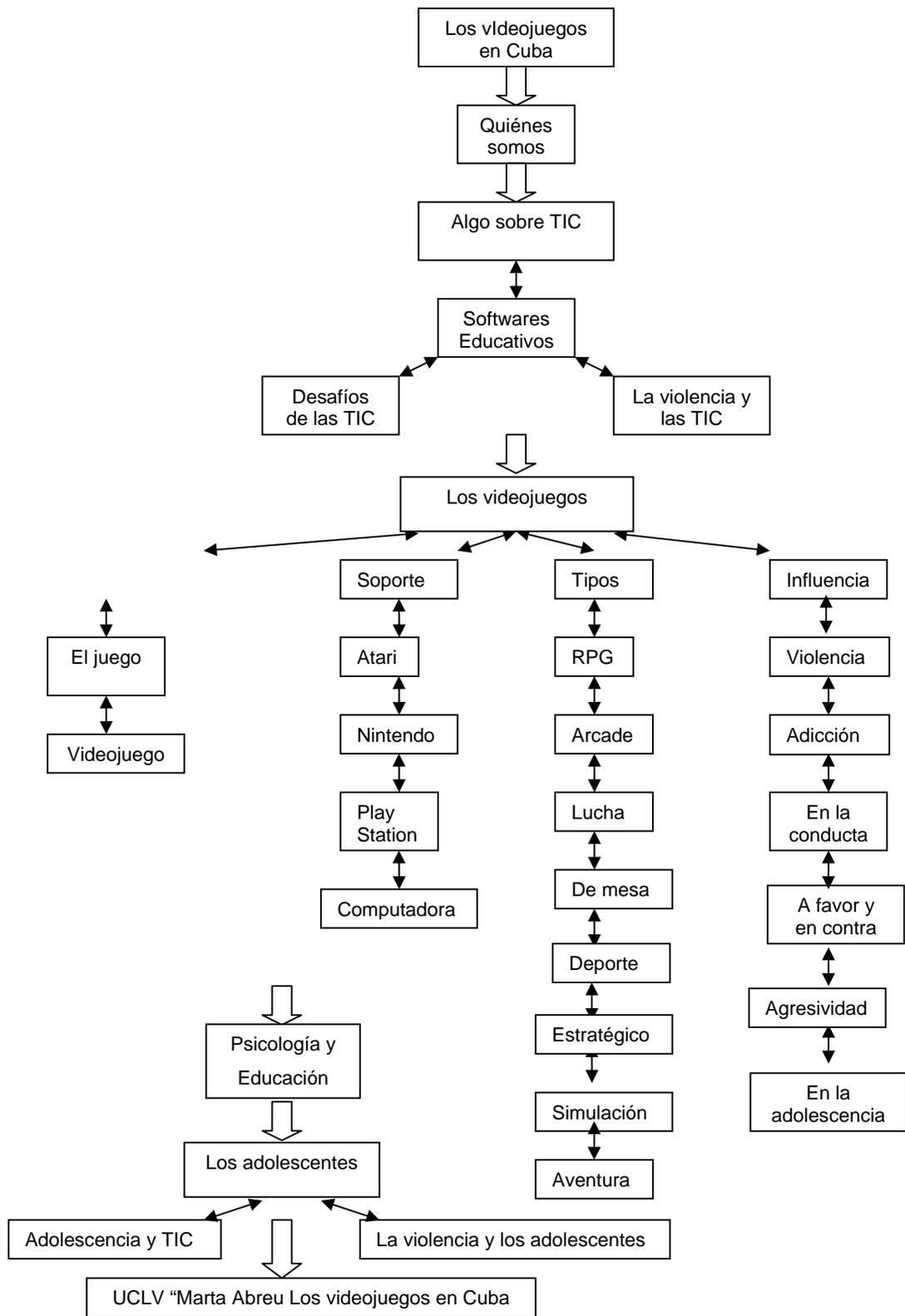
Psicología y Educación

Los adolescentes

Artículos

Este es un sitio de la Facultad de Psicología de la UCLV "Marta Abreu".

Definición | **Soporte** | **Tipos** | **Influencia**



Anexo # 15

Martes, 15 de mayo de 2007.

“Año del 49 Aniversario del Triunfo de la Revolución”.

A: Facultad de Psicología de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas.

Por medio de la presente, informamos que el sitio Web “Los Videojuegos en Cuba”, elaborado por los estudiantes de 5to Año de Licenciatura en Psicología Patricia Rodríguez Alvariño y Omar Stainer Rivera, cuenta con los requisitos adecuados en cuanto a usabilidad, contenido y espacio ocupado.

El mismo fue instalado y empleado por los usuarios e instructores del Joven Club de Computación y Electrónica “Olivos III” del municipio Sancti Spiritus, con resultados satisfactorios. Por su sencillez y fácil utilización, se recomienda a padres, maestros, adolescentes.

Se empleó en su confección el editor Macromedia Dreamweaver. También fueron utilizados el Webstyle y el Xara Webstyle 4.

Constituye un producto de alta calidad y debe valorarse su generalización en otros Joven Club de Computación y Electrónica, para de esta manera aumentar la cultura general de la población cubana en cuanto a los videojuegos.

Cordialmente,

Yaquelín Cepeda Negrín
Coordinadora Municipal Joven Club de Computación y Electrónica,
Sancti Spiritus.

Anexo # 16

Tablas de Arselio Suárez (50 entrevistados).

Tabla 1. Utilización de juegos virtuales

Utilización de juegos virtuales	Cantidad	%
Han empleado videojuegos	46	92
Han empleado sólo Colección Multisaber	4	8
Nunca han empleado videojuegos	4	8

Tabla 2. Posesión del soporte electrónico de los videojuegos.

Soporte electrónico	Hembras		Varones		Total	
	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
	Hembras		Varones		Total	
Tienen	7	28	8	32	15	30
No tienen	18	72	17	68	35	70

Tabla 3. Frecuencia de juego.

Frecuencia	Adolescentes	
	Cantidad	%
Todos los días	6	12
Fines de semana	25	50
Ocasionalmente	15	30
Total	46	92

Tabla 4. Videojuegos mencionados por los adolescentes.

Clasif. de videojuego		Nombre	No. de menciones		
			Hembras	Varones	Total
Arcade	Dispara-olvida	Combate	3	11	14
		Tiros	6	10	16
		Mortal Kombat	1	4	5
		Tenken III, IV	-	-	-
		Street Fighter	-	1	1
		Killer Instinct	-	-	-
	Plataforma	Super Mario	14	8	22
	Habilidades	21	5	26	
	Deportes	Deportivos	6	22	28
Total					112
Estrategia	Aventura Gráfic.	Power Rangers	-	2	2
		Tortugas Ninjas	-	2	2
	Rol	Terror	-	1	1
	War Games	Guerra	6	7	13
Total					18
Simulador	Simulador	Matar Policías	-	1	1
		Aviones	-	2	2
Total					3

Tabla 5. Manifestaciones acerca de la violencia.

Manifestaciones	Hembras	Varones	Total	%
Algo muy malo	15	18	33	66
Sólo agresión física	18	16	34	68
Agresión física y otras expresiones	7	7	14	28
Violencia en su propio contexto	2	2	4	8
Violencia en contextos ajenos	16	14	30	60

Anexo # 17

Tablas de Obdulio Morales (50 entrevistados).

Tabla 6. Utilización de juegos virtuales

Utilización de juegos virtuales	Cantidad	%
Han empleado videojuegos	49	98
Han empleado sólo Colección Multisaber	1	2
Nunca han empleado videojuegos	1	2

Tabla 7. Posesión del soporte electrónico de los videojuegos.

Soporte electrónico	Hembras		Varones		Total	
	Cant.	%	Cant.	%	Cantid	%
		Hembras		Varones	ad	
Tienen	10	39	12	50	22	44
No tienen	16	61	12	50	28	56

Tabla 8. Frecuencia de juego.

Frecuencia	Adolescentes	
	Cantidad	%
Todos los días	15	30
Fines de semana	27	54
Ocasionalmente	7	14
Total	49	98

Tabla 9. Videojuegos mencionados por los adolescentes.

Clasif. de videojuego		Nombre	No. de menciones		
			Hembras	Varones	Total
Arcade	Dispara-olvida	Combate	1	4	5
		Tiros	6	10	16
		Mortal Kombat	-	6	6
		Tenken III, IV	1	7	8
		Street Fighter	-	-	-
		Killer Instinct	-	1	1
	Plataforma	Super Mario	14	15	29
		Habilidades	20	7	27
Deportes	Deportivos	11	18	29	
Total				121	
Estrategia	Aventura Gráfic.	Power Rangers	-	-	-
		Tortugas Ninjas	1	1	2
	Rol	Terror	-	-	-
	War Games	Guerra	1	4	5
Total				7	
Simulador	Simulador	Matar Policías	-	-	-
		Aviones	-	1	1
Total				1	

Tabla 10. Manifestaciones acerca de la violencia.

Manifestaciones	Hembras	Varones	Total	%
Algo muy malo	11	9	20	40
Sólo agresión física	18	18	36	72
Agresión física y otras expresiones	8	5	13	26
Violencia en su propio contexto	7	9	16	32
Violencia en contextos ajenos	15	12	27	54

Anexo # 18

Martes, 29 de mayo de 2007.

“Año del 49 Aniversario del Triunfo de la Revolución”.

A: Facultad de Psicología de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas.

Por medio de la presente, informamos que los estudiantes de 5to Año de Licenciatura en Psicología Patricia Rodríguez Alvariño y Omar Stainer Rivera, desarrollaron su Trabajo de Diploma en la Enseñanza Primaria de la Provincia Sancti Spiritus. Específicamente el escenario empleado fueron las escuelas “Arselio Suárez” y “Obdulio Morales”, ambas ubicadas en el Municipio Sancti Spiritus.

Teniendo en cuenta los elementos aportados, nos queda demostrado que investigar la influencia de los videojuegos es una tarea de extrema importancia. Debemos obtener datos amparados en la estricta científicidad, que permitan conocer los mecanismos de influencia. Estos deben ser sistematizados y divulgados para que las personas, en definitiva, obtengan el beneficio.

Esencialmente, constituye un producto de alta calidad y sería muy factible se publicara de diversas maneras, para aumentar la cultura general integral de la población cubana.

Sin otro asunto que tratar.

Revolucionariamente,

Subdirector Provincial de Enseñanza Primaria.
Educación Provincial,
Sancti Spiritus.

Anexo # 19

Lunes, 4 de junio de 2007.

“Año del 49 Aniversario del Triunfo de la Revolución”.

A: Facultad de Psicología de la UCLV.

Por medio de la presente, informamos que los estudiantes de 5to Año de Licenciatura en Psicología Patricia Rodríguez Alvariño y Omar Stainer Rivera, presentaron algunos resultados de su Trabajo de Diploma en el 17 Forum del COJAF, alcanzando la condición de Destacado.

Estamos de acuerdo en la necesidad de sensibilizar a las personas en cuanto al estudio de los videojuegos. Muchas veces los padres, maestros y los propios adolescentes se encuentran desorientado en este sentido y desconocen las probables consecuencias negativas del empleo de estos.

Consideramos de vital importancia se continúe el estudio sobre los videojuego, así como la divulgación de lo obtenido. Sugerimos que el trabajo sea presentado en la Comisión Provincial de Atención y Prevención Social de Sancti Spiritus.

Sin otro asunto que tratar.

Revolucionariamente,

Lic. Rafael Wert

Director del Centro de Orientación a Jóvenes,

Adolescentes y la Familia (COJAF)

Sancti Spiritus