



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
COMISIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

**Mediación Familiar y Uso de Videojuegos en Niños
y Niñas de Cuarto Grado de Educación Básica.**

Autora:

Prof. Yasmilé V. Amarista B.

Trabajo que se presenta para optar
al grado de Magíster Scientiarum
en Comunicación Social

Tutora:

Msc. Katerina Barrios U.

Caracas, diciembre de 2014

Agradecimiento

Primeramente a Dios, quien me llenó de fortaleza en todo momento.

A mis padres, gracias por impulsarme a crecer personal y profesionalmente durante toda mi vida.

A mi tutora Katerina Barrios, quien estuvo presente en el momento más complicado de este proceso, por darme su valioso apoyo, y por guiarme en este nutritivo camino de investigación.

Agradezco inmensamente a todas aquellas personas que directa e indirectamente me impulsaron a continuar: compañeros de trabajo, compañeras de estudio, amigos, quienes a través de sus palabras y apoyo incondicional, me ayudaron en los más simples aspectos.

A las circunstancias que, aunque pudiesen parecer desfavorables en un primer momento, se convirtieron en reto personal para demostrarme que esto es un importante paso hacia mi formación académica y como profesional al servicio de mi país.

Dedicatoria

A mis hijas, quienes son las dueñas de mis sonrisas.

A mi esposo, por darme todo su amor y apoyo en todo momento.

A mi misma, por haberme decidido a culminar esta meta y creer en mí.

INDICE

Carta de aprobación de Tutor	
Resumen	ii
Introducción	iii
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	
1.1 Planteamiento de problema	11
1.2 Justificación de la investigación	20
1.3 Objetivos de la investigación	22
1.3.1 Objetivo general	22
1.3.2 Objetivos específicos	22
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes de la investigación	23
2.2 Bases teóricas	28
2.2.1 Paradigma comunicacional	29
2.2.2 Paradigma hermenéutico	31
2.2.3 Mediaciones sociales	32
2.2.4 Mediaciones familiares	32
2.2.5 Aprendizaje social y uso de videojuegos	36
2.2.6 Vida cotidiana, medios y videojuegos	41
2.3 Elementos Contextuales	42
2.3.1 La Familia. Algunas consideraciones	42
2.3.2 Características de la familia venezolana	44
2.3.3 Los videojuegos. Contexto general	48
2.3.4 Categorización de los videojuegos	54
2.3.5 La industria de los videojuegos	58
2.3.6 Sistemas de clasificación de videojuegos	62
2.3.7 Clasificación de videojuegos en Venezuela.	68
2.4 Bases Legales caso Venezuela	70

2.4.1 La familia y la legislación venezolana	70
2.4.2 Los videojuegos y la legislación venezolana	73
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	
3.1 Diseño de la investigación	83
3.2 Población y Muestra	84
3.2.1 Población	84
3.2.2 Muestra	85
4. Método de Investigación	85
4.1 Técnicas de recolección de datos	85
4.1.2 Instrumentos	87
4.1.3 Validez y Confiabilidad	88
4.1.4 Análisis de contenido	89
5 Técnicas de procesamiento y análisis de los resultados	90
CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	91
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	142
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	147
ANEXOS	
Anexo N° 1. Evolución de las consolas	
Anexo N° 2 Instrumento	



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
COMISIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

**“Mediación Familiar y Uso De Videojuegos en Niños
Y Niñas de Cuarto Grado De Educación Básica”**

RESUMEN

Los cambios que surgen a partir del desarrollo de las tecnologías, se determinan por sus usos y sus alcances, logrando así concebir un nuevo modelo de comunicación para los diversos sectores sociales. Dentro de sus usos, como fuentes de entretenimiento se han generado diversas posturas e interpretaciones, siendo éstas contradictorias, complejas y multivariables. La familia, la escuela, la comunidad y los medios de comunicación, se consideran como medios que facilitan las mediaciones que configuran la interacción. En esta Investigación se realiza un análisis de la mediación del núcleo familiar y el uso de los videojuegos por parte de niños y niñas de cuarto grado de dos instituciones de educación básica ubicadas en la Parroquia Caricuao del Municipio Libertador del Distrito Capital de la República Bolivariana de Venezuela. Los hallazgos obtenidos giran en torno a los tipos de interacción familiar con el uso de videojuegos. Se utilizó el modelo metodológico cualitativo de tipo exploratorio; el nivel de la investigación es descriptivo. Como instrumento de recolección de información se utilizó el cuestionario mixto. Se considera básica la presencia y de los miembros del hogar y la comunicación cercana sobre el uso de videojuegos en niños y niñas, para de esta manera definir alcances positivos en el tipo de mediación ejercida con relación a esta actividad en el hogar.

Descriptores: mediación familiar, videojuegos electrónicos, interacción, cotidianidad.

INTRODUCCIÓN

La tecnología en todas sus manifestaciones se ha posicionado dentro de los cambios más trascendentales de las sociedades. Ha penetrado diversos campos y se erige como precursora de un nuevo orden para el desarrollo de las naciones, al demandar iniciativas, amplios usos y generación de conocimientos. La tecnología es una herramienta para mediar procesos complejos en los sujetos, y se ha convertido en elemento determinante para la transformación en consonancia con el mundo global.

Desde la década de los noventa, con el vertiginoso auge de las comunicaciones y la penetración de Internet como principal mecanismo de acceso a la información, las generaciones crecientes de países que responden a ciertas dinámicas propias de la Globalización, han estado imbuidas en este nuevo orden social, en sintonía con las expresiones tecnológicas, en las que constantemente se crean nuevas respuestas, campos del saber, novedosas formas de interacción, de reconocimiento, de concebir las cosas, de crecimiento y formación de un ser humano distinto, el nacimiento de una generación diferente.

Estos “Nativos Digitales”, definidos por Cobo (2010:63) como aquellos “sujetos que desde su nacimiento incorporan las tecnologías y las usan sin cuestionamiento”, atienden a una percepción mucho más diversificada del elemento tecnológico que las generaciones que le anteceden, en un sistema social que utiliza amplios mecanismos para interactuar. No están enajenados de esta dinámica global, son parte de ella.

Este contexto es para ellos familiar, se adaptan a lo que ya existe y evoluciona constantemente con muchísima naturalidad. Desde su educación y su contacto con el entorno, conocen un nuevo lenguaje, un lenguaje múltiple, no lineal, sobre estimulado y multidireccional, que en ocasiones va más allá de sus niveles cognitivos y que engrana una sociedad más versátil, caótica y automatizada de la que ya son actores.

Para Buckingham (2006):

“Las infancias contemporáneas están ahora permeadas, e incluso en algunos aspectos se definen por los medios de comunicación modernos- la televisión, el video, los juegos de computadora, internet, los teléfonos móviles, la música popular y la enorme variedad de mercancías relacionadas con los medios que conforman la actual cultura de consumo”.

Para estos niños y niñas también algunos aspectos cotidianos, como sus formas de diversión o entretenimiento, presentan una fuerte influencia del avance tecnológico. En este sentido, los denominados videojuegos, asumidos en esta investigación como: “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador”. (DRAE, 2014), se han establecido como los suplidores de la recreación y el entretenimiento de otras décadas, consiguiendo cada vez más presencia en el esquema familiar de la actualidad.

De acuerdo con Lloret, Cabrera y Sanz (2013:238) “El uso de videojuegos se inicia en edades tempranas, cuando el menor se encuentra en proceso de socialización, influido por cuatro principales agentes; la familia, los amigos, la escuela y los medios de comunicación”.

Algunos han argumentado que los medios modernos están de hecho destruyendo la infancia – o por lo menos difuminando los límites entre la infancia, la juventud y la adultez – y que se necesita reafirmar los valores morales tradicionales (Buckingham, 2006).

Por ello, en este estudio subyace la consideración de los videojuegos a través de las mediaciones sociales, que determinan finalmente su uso por parte de los niños y niñas. Suscribiéndose este estudio en la línea investigativa referida a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, Sociedad y Cultura; a través de la cual se establece una compleja relación entre las llamadas tecnologías de la comunicación y la información con la sociedad.

La variada bibliografía e infografía, desde múltiples enfoques sobre este tipo de dinámica social y familiar, ha dado cuenta de la importancia de abordar la relación de las tecnologías, sus usos y la familia.

Por otra parte, tener un nuevo referente para la interpretación de esas condiciones que presenta el uso de videojuegos por parte de niños y niñas, podrá sumarse a esa fuente de consulta, en aras de contribuir a ofrecer contextos de trabajo en Venezuela, desde el punto de vista local y nacional.

Vista la centralidad creciente que en Venezuela han alcanzado los videojuegos en el ámbito familiar, la presente investigación está orientada a describir el alcance que tiene la mediación en casa para con los juegos electrónicos en niños y niñas de cuarto grado de los planteles educativos U.E.P. Colegio San Agustín (de carácter privado) y la E.B. Tomás Vicente González (de carácter público), ubicados

en los sectores ud4 y ud2 respectivamente, de la Parroquia Caricuao, Municipio Libertador, con la finalidad de reflejar información en este sector, conformado por estratos socioeconómicos de tipo medio bajo y bajo.

En este sentido, la información fué procesada desde de un modelo metodológico exploratorio, a partir de una investigación descriptiva, empleando la técnica de la encuesta y como instrumento de recolección se utilizó el cuestionario mixto.

Para ello esta investigación está constituida por cinco capítulos, clasificados de la siguiente manera: en primer lugar el problema de investigación compuesto por el planteamiento del problema su justificación y objetivos; en segundo lugar el marco teórico, basamento conceptual, donde se exponen los antecedentes de la investigación, además se explica a profundidad la Teoría de las Mediaciones Sociales en el contexto familiar con el uso de videojuegos así como la Teoría del Aprendizaje Social como fuente teórica vinculada.

En tercer lugar se presenta el marco metodológico, que contempla el desarrollo y método de investigación utilizado, la población y muestra así como las técnicas e instrumentos para la recolección de información que se emplearon; en cuarto lugar, la presentación y análisis de los resultados y finalmente las conclusiones y recomendaciones originadas desde esta investigación.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

El estudio de las mediaciones y los videojuegos surge principalmente de la inquietud de la investigadora en lo que respecta al alcance que ha tenido el uso de fuentes de entretenimiento electrónicas en los más cercanos contextos familiares de los niños y niñas en Venezuela, considerando el auge que actualmente tiene la tecnología y la gran significación de ésta en los diferentes estratos sociales y económicos.

Es interesante vincular los avances de la vanguardia tecnológica y las condiciones que por naturaleza posee el individuo; su formación, su nivel evolutivo y su función en la sociedad actual y futura. Esto, llama a la reflexión acerca de la amplitud del espectro emocional y cognitivo de los niños, pero esta vez, con un gran asentamiento tecnológico.

Cifras recientes indican que un 70% de los niños venezolanos disponen de al menos un computador o un dispositivo tecnológico en su hogar (Ininco 2011, vol 23), estando ubicados en mayor medida dentro de los dormitorios y con una conexión a Internet sin demasiadas restricciones. Esto aunado a los esfuerzos a través de algunas políticas educativas del Estado Venezolano por proporcionar a los sectores de educación básica herramientas que acerquen a los estudiantes al uso de la tecnología, especialmente en las escuelas para masificar y equiparar los procesos de conocimiento en los niños y niñas venezolanos.

Siendo esta característica una situación territorial, es necesario identificar el uso de las nuevas tecnologías como una constante en nuestra población, en la que circundan una serie de factores que pueden hacer de ella una importante herramienta de interacción, formación y aprendizajes, así como una fuente de entretenimiento que actualmente prevalece en muchos hogares venezolanos.

Son evidentes los esfuerzos que muchas sociedades procuran hacer por preservar la institución familiar como principal agente socializador de las generaciones que se erigen, pero también es una realidad que los visos comunicativos de la familia de antaño han quedado relegados al pasado.

El Estado venezolano reconoce constitucionalmente a la familia como asociación natural de la sociedad y como el espacio fundamental para el desarrollo integral de las personas. Así “El padre y la madre tienen responsabilidades y obligaciones comunes e iguales en lo que respecta al cuidado, desarrollo y educación integral de sus hijos” (Ley Orgánica de Protección al Niño, Niña y Adolescente. Art 5). Sin embargo, como plantea Vethencourt (2014:67): “Es conocido que en Venezuela existe un problema real, relativo a la estructuración de la vida familiar, con la concomitante ausencia de regulación de la función social del sexo y consiguiente perturbación en las pautas para la crianza y educación de los hijos”.

Es fundamental establecer una sana estructura de interacción formadora y responsable que eleve la cercana vinculación entre los miembros de la familia, cuyos posibles agentes distractores, se constituyan de por sí en un medio para la

comunicación y no un elemento disociativo para el fomento de las relaciones familiares, una adecuada comunicación y mediación familiar.

En un sentido primario, las mediaciones sociales se relacionan a medios y audiencias. Entendiéndose esto dentro de las concepciones de medios de comunicación tradicionales. Así, se entiende como audiencia, aquella que recibe la información en el código en que ésta sea transmitida, debiendo siempre tener cierto nivel de comprensión del mismo. En atención a esto, si entendemos que el receptor selecciona lo que le es relevante, esta selección estará influenciada en mayor o menor medida por las mediaciones sociales. El poder de la audiencia y su papel estratégico en la configuración de su propio mundo, constituyen entonces las mediaciones.

Para Barbero (1987), la discusión sobre estos conceptos deberá pasar de centrarse en los medios a las mediaciones, las cuales concibe el autor como una “instancia cultural”. Idea que complementa Orozco (1992) al considerar éstas como un proceso de recepción donde se crean y recrean significados y sentidos desde la interacción de la audiencia con el medio y con las otras instancias sociales.

En este sentido, se puede afirmar que es la familia, aún con las variaciones en el contexto de su estructura, la fuente primaria de interpretación y acercamiento a las particularidades y realidades del entorno social del individuo.

Puede definirse la mediación familiar como aquel agente socializador por excelencia, que de alguna manera interviene en la comunicación y en los modos de interactuar del individuo permanentemente. Siendo ésta el primer modo de recepción de los procesos comunicativos que manifiesta el niño o niña.

No obstante, los cambios que se han suscitado a nivel mundial con la incorporación de las tecnologías, han configurado una nueva relación familiar y social, establecida a partir de su alcance y sus verdaderos contextos comunicacionales. Así, “el análisis crítico de la familia ha sido hasta ahora incapaz de pensar la mediación social que ella constituye” (Barbero 1987: 234).

Considerando lo antes expuesto, se extrapolará esta posición teórica al papel mediador de la familia como entidad de legitimación en el proceso de configuración del mundo de cada sujeto, especialmente en el aprendizaje de los niños y niñas, el cual inicia su senda formadora a partir del juego como experiencia, que por excelencia manifiesta roles, conductas y actitudes.

El juego como actividad central durante los primeros años de vida provee a los niños y niñas de oportunidades de hacer sentir su universo, los ayuda a descubrir y desarrollar su propio cuerpo, descubrir a otros y ampliar sus relaciones interpersonales para imitar papeles de la familia y descubrir nuevos modos de operar, así como de desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos (Alcalá la Real S. 2009). Es así como estas autoras afirman que desde muy pequeños será el juego el que provea a niños y niñas fuentes de identificación de aquellos elementos grupales e individuales que sin duda les prepararán para el aprendizaje y el conocimiento.

En lo que respecta al grupo etario que abriga este trabajo, es importante señalar que el cuarto grado de la educación básica es el nivel cuya estructura cognitiva se ciñe a lo que Piaget denominó Etapa de Operaciones Concretas. Piaget determinó que entre la edad de siete a once años, los niños y niñas han abandonado el

pensamiento egocéntrico y poseen pensamiento lógico pero no ideas ni procesos abstractos, además tienen un mejor desempeño comunicacional con sus pares, lo que sugiere un pensamiento transitorio a las operaciones formales, las cuales sugieren procesos más específicos de desarrollo del pensamiento concreto tales como la abstracción, la hipótesis y la conclusión sobre los elementos conocidos.

Entonces, los niños y niñas de cuarto grado de educación básica, si bien manejan habilidades como la seriación, la inferencia, habilidades comunicativas notables, no presentan aún, por elementos fundamentalmente de maduración, un pensamiento lo suficientemente reflexivo como para discriminar y establecer criterios en correspondencia a su realidad intangible.

Común a estas etapas de pensamiento se mantiene el sitio del juego como fuente de expresión y ejemplificación de tales procesos de pensamiento, el juego de igual forma tomará el rigor que determine la etapa evolutiva del niño o niña, y traerá consigo temáticas afines a éstas. El contenido del juego estará influenciado por las experiencias de los niños y por el contexto en el que ellos se encuentran; este puede incluir ambiente físico, tiempo, relacionamiento con otros niños, adultos, espacio y cultura.

Dentro de estos contenidos, en esta investigación se profundiza en el fenómeno del entretenimiento, lo cual resulta complicado entender desde la dinámica interna, especialmente cuando dicho medio de diversión se basa en un dispositivo electrónico y tiene como usuario principalmente a niños y niñas.

Los videojuegos se han ido desarrollando para los más variados gustos, circunstancias y posibilidades adquisitivas, lo que ha permitido su amplia difusión en todos los estratos económicos y culturales de la sociedad venezolana, constituyéndose en una de las fuentes de entretenimiento más importantes de las últimas décadas.

Por ello ha sido abordada la dinámica familiar con relación a esta clase de entretenimiento. En cierta medida, esto permanece invisible a la mirada pública por estar fundamentalmente dirigido al ámbito privado considerando que “en la actualidad el lugar de juego habitual es el hogar” (García, F. Bringué, 2010:65).

A través de este trabajo de investigación se cuestiona en qué medida ésta fuente de entretenimiento eminentemente virtual pudiese socavar elementos propios de una sana vinculación familiar, con introyección de estructuras de acción y pensamiento ajenas a las que han de fomentarse en este núcleo, o bien pudiese estar logrando exactamente lo contrario . Asimismo, se propuso realizar un análisis sobre la mediación familiar en el uso de videojuegos en niños y niñas de cuarto grado de educación básica de los planteles U.E.P. Colegio San Agustín y E.B. Tomás Vicente González, ubicadas en el Distrito Capital, Municipio Libertador, parroquia Caricuao.

Los referentes conceptuales para el desarrollo de la siguiente exploración científica son el estudio y abordaje de la mediación familiar dentro del escenario de las mediaciones sociales, las cuales permitieron precisar aspectos relevantes para el análisis como lo son el contexto, la incidencia y los elementos sociales que

determinan el uso de videojuegos por parte de los niños y niñas dentro de su dinámica familiar.

Considerando lo antes expuesto, producto de la reflexión de la autora y como elemento proveniente de la observación a partir de la experiencia, se consideran algunos elementos que inciden en este proceso:

1. La delegación acentuada, por razones atribuibles a la nueva dinámica social, del cuidado de los más pequeños a terceros, en ocasiones no miembros directos de familia, lo que supone un bajo refuerzo de las acciones correctivas ante situaciones de desobediencia, agresión verbal o física manifestadas por los niños en el hogar.
2. El aumento en los niveles de consumo de productos electrónicos por parte de los niños y niñas, siendo considerable el número de presentaciones de formatos de videojuegos cuyas temáticas se vinculan desde los educativos (los menos), así como también los que se basan en situaciones de hostilidad ó agresión.
3. La creciente frecuencia y cantidad de tiempo al día que emplean los niños en el uso de videojuegos como principal fuente de entretenimiento.
4. El acceso a formatos de videojuegos de contenidos no aptos a sus edades cronológicas, sin ningún tipo de restricción, y que originalmente deberían comercializarse y distribuirse siguiendo normas para su consumo.

5. El contexto social actual, signado por elementos violentos, rasgos de intolerancia e inhibición en la interrelación de los ciudadanos en términos de respeto.
6. La necesidad de contar con mecanismos que posibiliten la ocupación del tiempo libre de los niños mientras se distribuyen y cumplen las labores del hogar.
7. La asumida posición en ciertos grupos familiares de fomentar la diversión en casa, en consecuencia a posibles dificultades adquisitivas para el esparcimiento a través de otras fuentes de consumo cultural para los niños.
8. La adquisición y/o acceso a fuentes de descarga por internet, de videojuegos vista como una demanda social a través de una necesidad de consumo creada por el entorno. Sin que esté precisamente vinculada a una intención primaria y asumida de compartir con el niño ó niña.
9. La acepción de “mantener al niño ocupado” en tanto sea prudente para atender demandas sociales de adultos externas: reuniones, costumbres, aficiones, etc.
10. La importante preponderancia que tiene la industria del videojuego dentro y fuera de nuestro país, y sus alcances cada vez más contundentes originan una apropiación técnica por parte de niños, que sin duda les da elementos de soberanía en la materia, en ventaja a los demás miembros del hogar.

En esta investigación se ha procurado generar respuestas a una serie de interrogantes que sin duda circundan en el marco del colectivo; dadas consideraciones tan importantes como las antes mencionadas:

- ¿Cuánto es el tiempo que la familia permite al niño o niña hacer uso de videojuegos en su vida cotidiana?
- ¿Cuáles mecanismos de supervisión acerca del contenido de los videojuegos que emplean los niños y niñas en casa?
- ¿Cuáles son las similitudes y diferencias en la mediación familiar y el uso de video juegos de los niños y niñas de los dos planteles a estudiar?
- ¿Cómo podemos establecer el alcance de la relación que existe entre la mediación familiar y el uso de los videos juegos en niños y niñas?
- ¿Cómo es la mediación familiar en la vida cotidiana de niños y niñas que usan videojuegos?

Para Tapscot (citado por Wakefield, 2014), “tener una interacción tan temprana con la tecnología ha provocado que muchos estudios se pregunten si nuestros hijos están pasando demasiado tiempo inmersos en un mundo digital adictivo y poco cruzando la calle, jugando en el barro o cazando mariposas. Mucho de esto se reduce a la responsabilidad de los padres”.

Entonces, actividades sencillas y espontáneas como las descritas han de fomentarse ya que nutren relaciones de igualdad y forman desde la cotidianidad vínculos sociales, sin el elemento tecnológico como necesario centro de pauta.

1.2. Justificación de la Investigación

Desde el punto de vista tecnológico, los cambios a los que han estado sujetas las sociedades han venido acentuándose en la actualidad, con particular protagonismo de las tecnologías así como nuevos escenarios para la interacción a los cuales los seres humanos, necesariamente, han debido adecuarse. Esta relación es para algunos una interacción impersonal, para otros una alternativa para decantar modos de expresión.

Tales avances posiblemente demandarán más y nuevas dinámicas para establecer la comunicación en todas y cada una de sus fases: desde el contacto físico a través de expresiones de respeto y amor, el lenguaje corporal, las actitudes individuales de los miembros del hogar para con sus pares, las formas de resolución de conflictos así como las formas verbales utilizadas para expresar y definir las pautas de crianza.

No obstante, ante los diversos agentes socializadores, las instituciones sociales emergen como mediadores entre los niños y el uso de los videojuegos. Por esta razón, el interés por comprender cómo se desarrollan estas dinámicas familiares y cómo pueden describir elementos propios de la sociedad actual, se convirtió en el motivo fundamental para iniciar esta investigación, procurando en su realización el rigor investigativo apropiado y la obtención de información pertinente.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones, sus usos, sus aplicaciones, su influencia son insoslayables; vienen acompañadas de elementos que no siempre se traducen o garantizan un adecuado ejercicio de la comunicación. Por ello la importancia de dirigir la mirada y engranar esfuerzos por revisar, estudiar, divulgar o corregir aristas del campo del saber en esta materia.

En este trabajo de investigación, se ofrece un análisis vinculado a las mediaciones familiares para con las aplicaciones tecnológicas de entretenimiento. Éstas han logrado especializarse y fortalecerse dentro de los contextos de desenvolvimiento infantil y juvenil a través de elementos como los videojuegos y las redes sociales como principal expresión de este fenómeno.

Por otra parte, la investigación pretende constituirse en un aporte y referente, a disposición de profesionales de cualquier disciplina en su carácter descriptivo, ya que demuestra una situación actual de algunos aspectos relacionados con el uso de los videojuegos y la familia, lo que constituye un tema de consulta transversal en todos los ámbitos académicos y sociales.

En el estudio de los medios y las tecnologías hay un espacio para producir nuevos conocimientos sobre esta materia, e indudablemente este constituye un referente para ulteriores investigaciones en este campo de conocimiento.

De igual manera, se abordaron aspectos sobre la problematización relacionada con las mediaciones sociales y el uso de los videojuegos con el propósito de aportar puntos significativos sobre el tema, considerando el contexto venezolano y el uso de determinados contenidos presentes en los formatos de los videojuegos, así como los elementos teóricos de relevancia para dar forma a lo que se ha configurado como un estudio dentro de ámbito de las nuevas Tecnologías de la Información y Sociedad y Cultura.

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Analizar la mediación familiar con relación al uso de videojuegos por parte de los niños y niñas de cuarto grado de educación básica, de dos planteles educativos ubicados en la parroquia Caricuao del Distrito Capital de la República Bolivariana de Venezuela.

1.3.2 Objetivos Específicos

- 1- Identificar las características de la mediación familiar en la vida cotidiana de niños y niñas de cuarto grado de educación básica de los planteles: U.E.P. Colegio San Agustín y la E.B. Tomás Vicente González, ubicados en la parroquia Caricuao, municipio Libertador.
- 2- Describir el alcance de la relación que existe entre la mediación familiar y el uso de los videojuegos de niños y niñas de cuarto grado de educación básica de los planteles U.E.P. Colegio San Agustín y la E.B. Tomás Vicente González ubicados en la parroquia Caricuao, municipio Libertador.
- 3- Comparar el alcance de la mediación familiar en el uso de videojuegos de niños y niñas de cuarto grado de los planteles U.E.P. Colegio San Agustín y la E.B. Tomás Vicente González, ubicados en la parroquia Caricuao, municipio Libertador.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

Las Investigaciones que se toman como referencia, se relacionan bien de manera vinculada o directa a nuestro estudio. Para ello se han considerado pertinentes aquellos trabajos referidos a las mediaciones sociales, la familia y los videojuegos, dentro de un contexto que permita explicar cómo estas variables, consecuentemente, son objeto de diversas posturas, obteniendo en la actualidad el tema de las mediaciones una preponderante fuerza sobre lo que respecta al mero estudio sobre la inocuidad ó efectos perjudiciales para los niños y niñas a raíz del uso de los videojuegos.

En este sentido es importante destacar la labor que al respecto han elaborado autores como:

Lloret, Cabrera y Sanz (2013), en “Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar” de la Universidad Miguel Hernández de Alicante, España, donde establecen que el uso de videojuegos se inicia en el niño cuando se encuentra en proceso de socialización, influido por cuatro principales agentes: la familia, los amigos, la escuela y los medios de comunicación. A través de una medición sobre la cantidad de horas dedicadas al videojuego en estudiantes entre doce y dieciséis años provenientes de centros educativos, consiguieron una medida de aproximadamente una (1) hora y media diaria.

También lograron definir aspectos beneficiosos en el hábito del juego moderado así como también perjudiciales cuando éste es abusivo. Para esto

concluyen que el control parental es decisivo y que definitivamente “un consistente control parental sobre el tiempo de juego y los contenidos se asocia con un perfil de jugador no problemático”, (p.245).

Si bien las edades promedio no coinciden plenamente con las referidas en esta investigación. Este trabajo se utilizó como antecedente porque ofrece una pertinente descripción con relación al alcance e importancia de la familia en la cotidianidad, estando ésta marcada actualmente por los productos electrónicos y considerando el momento cognitivo, etareo y socioemocional del niño.

Martínez, Betancourt y González (2013) realizaron en México la investigación “Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar” referida al uso de videojuegos y vinculado a las variables ya mencionadas. Los autores diseñaron y aplicaron un conjunto de instrumentos con apoyo de estudiantes de psicología, que les permitió obtener información sobre la frecuencia del uso de videojuegos y contenidos de éstos. Relacionándolo con los elementos: sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y la exposición a videojuegos de contenidos violentos. Estableciendo concretas diferencias conceptuales entre estos aspectos, explicaron los alcances evidenciados en las manifestaciones de agresión, depresión y violencia intrafamiliar en los jóvenes, de acuerdo a los hábitos de juego y contenidos de éstos.

Los resultados arrojaron que la exposición a videojuegos, desde el punto de vista psicológico, se relaciona con el incremento de pensamientos, sentimientos y conductas agresivas. Asimismo, coincidieron con estudios previos como el de

Ferguson, San Miguel y Hartley (2009). “Un análisis multivariante de la violencia juvenil y la agresión: la influencia de la familia, los compañeros, la depresión, los medios de comunicación y la violencia”. *Journal of Pediatrics*. Quienes encontraron que la violencia dentro del hogar, específicamente la violencia entre los padres, se asociará a la presencia de conductas agresivas en los jóvenes. Entonces, a raíz de esta exposición a videojuegos, los jóvenes expresaron mayor violencia intrafamiliar.

Este antecedente permite dar cuenta, identificar y considerar cómo se podría establecer relaciones entre ciertas condiciones psicológicas y la prolongada exposición a videojuegos. Aunque se basa fundamentalmente en el aspecto conductual, desde el punto de vista de la mediación familiar existente en estos contextos, se consideró precisa.

En Colombia, Julián González y Olga Lucía Obando (2008), profesores de la Universidad del Valle, realizaron una investigación titulada: “Clasificar los videojuegos como tarea dinámica” a través de la cual reconocen que ante la creciente presencia de los videojuegos en los hogares colombianos, sólo recientemente se han iniciado estudios serios sobre su penetración así como exposición y uso de éstos en los hogares.

De esta forma, su aporte consta de una propuesta para la clasificación de los videojuegos, en la cual consideran que los estudios de los videojuegos comienzan a ocuparse más de los usos, las prácticas y las mediaciones sociales que hacen posible esta actividad. Los autores, que definen jugar a los videojuegos como una “Tarea Dinámica”, se proponen reconocer el papel que dentro de ésta tiene el

“videojugador”, examinar la naturaleza material de sus secuencias audiovisuales así como el dispositivo en el que se juega. Plantean pensarlos en tanto sirvan como tarea ó demanden la resolución de problemas.

Se tomó este referente ya que para esta investigación resulta significativo otorgar al uso de videojuegos un carácter y función socializadora, a fin de estructurar un discurso neutral en lo que respecta a los extremos tradicionalmente conocidos sobre la exposición a éstos. Es por ello, que los elementos que aborda este trabajo permiten dar en justa medida la importancia de los múltiples factores que determinan lo perjudicial o no de éstos, tomando en cuenta la responsabilidad individual y compartida para determinar sus alcances en la cotidianidad.

En Venezuela referimos a Calderín, M., Bringué y Sádaba Ch, (2011). “Incidencia de las pantallas del celular, el videojuego y la tv en la dinámica de la generación interactiva venezolana”. Los autores, colaboradores de una investigación internacional de tipo no experimental, ofrecen datos significativos con relación a la TV, los videojuegos y la telefonía celular en el país. Todo ello desde la óptica del escenario en el que actúa la denominada “Generación Interactiva”, sobre la cual describen su afinidad con internet y los nuevos medios.

Encontraron que hay una gran penetración de los videojuegos entre los niños y adolescentes venezolanos, siendo el género masculino el que más hace uso de éstos, en mayor medida en la adolescencia, considerando así al uso de videojuegos una actividad socializadora. También se hallaron datos referidos a la postura en ocasiones reticente de los padres con relación al tiempo que niños y jóvenes dedican

a esta actividad en el hogar. Se incluyó este artículo porque presenta los mismos criterios y elementos que aquí se pretende abordar, lo que permite tener un escenario aún más definido en lo que respecta las características, clasificaciones, regulaciones y demás elementos que intervienen en esta imparable dinámica de adquisición y usos de la tecnología como fuentes de entretenimiento en el contexto venezolano.

Por otro lado es importante dar una visión concluyente del contexto que presenta en estos momentos el uso de videojuegos dentro del escenario del consumo cultural en nuestro país, para lo cual referimos a Velásquez (2011) quien establece una proyección interesante de dos estudios previos en comunicación referidos al consumo cultural y pobreza, y sobre el comportamiento que ha tenido el acceso a las diversas fuentes de entretenimiento a lo largo de los últimos años, considerando si éstas connotan gastos para los ciudadanos y su incidencia de acuerdo a los estratos económicos de los ciudadanos venezolanos.

Aún cuando su investigación no evidencia específicamente la presencia de consolas de videojuegos en los hogares o el uso de las computadoras para este fin, hace alusión a un elemento digno de mencionar en cercana relación a nuestro tema de estudio, como lo es el afianzamiento del uso de videojuegos por parte del venezolano, lo cual ya mostraba para el momento de la investigación un significativo aumento de 10 a 15 % (2011:88), situándose también como una actividad de entretenimiento a realizarse sin significativas diferencias porcentuales en el territorio nacional. Aspecto que no ha de pasar desapercibido, si consideramos el continuo

auge de este mercado; aunque como señaló Hernández (2009) “En Venezuela no existen mediciones que indiquen cuántas consolas se venden”.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Paradigma Comunicacional

La Comunicación es el hecho único que desde multiplicidad de enfoques tiene y tendrá el denominador común de crear modelos de mundo, formas de vida, mecanismos para legitimar prácticas sociales, para encausar modelos de concepción del entorno en su totalidad. La comunicación se estudia como una fuente inagotable de observación, profundización e interpretación del paso de las civilizaciones desde su génesis, de los orígenes del propio mundo.

El hecho comunicacional es en sí mismo la cercanía del individuo al fenómeno que materializa su interés por conocer y satisfacer las apetencias intelectuales propias y de la sociedad en la que se desenvuelve. Así para referirnos al Paradigma de Investigación en comunicación existen elementos de estudio inherentes a cada uno de los mecanismos que determinan la interacción del individuo con su medio, desde su percepción, pensamiento, influjo social y esquemas de interpretación y concepción de la realidad y el contexto propio y general de su acción desde los múltiples escenarios y enfoques que ha desarrollado en el campo del conocimiento científico; por ello es necesario considerar lo que constituye la ciencia para el conocimiento de la realidad a la cual se refiere, es la concepción del objeto de estudio de una ciencia, de los problemas para estudiar, de la naturaleza de sus

métodos y de la forma de explicar, interpretar o comprender los resultados de la investigación realizada. (Briones, 1988).

2.2.2 Paradigma Hermenéutico

Dentro del Paradigma interpretativo que influye en esta investigación en Comunicación, se tomará como referente las ideas fundamentales desarrolladas por Orozco (1997), Igartua. J. (2006) quienes coinciden en explicar que este paradigma otorga mayor peso no a lo que es, sino a la interpretación de lo que es. El paradigma hermenéutico, sostiene que “...no interesa llegar a un conocimiento objetivo, sino llegar a un conocimiento consensuado...”, prevalece la necesidad de ponerse de acuerdo sobre ciertas bases, que en este caso se asumen como todas aquellas fuentes de estudio que permitan dar crédito a un estudio converso y enriquecedor para la diversidad de disciplinas que coinciden en rigor en el estudio de las mediaciones sociales y sus alcances.

La importancia de tener cierta fidelidad sostiene Orozco (Ob.Cit) en la interpretación, es la posibilidad no sólo de entender, sino de modificar aquello que se entiende, y de poder arribar a nuevos conocimientos más profundos o más amplios de un primer conocimiento obtenido.

El paradigma hermenéutico, implica una lógica muy distinta, ya no está en tratar de obtener el conocimiento objetivo, positivo o realista de los paradigmas anteriores, sino un conocimiento que le permita al investigador entender lo que está pasando con su objeto de estudio, a partir de dar una interpretación ilustrada a

aquello que se está estudiando, lo que daría sustancia al conocimiento obtenido quizá por otros paradigmas, pero trabajado dentro de una perspectiva de interpretación.

Sobre este respecto es importante destacar el fundamento que de acuerdo a Miguel Martínez Migueles (1996) plantea que este sistema de interpretación dentro de la investigación cualitativa se destaca por su calidad holística y sobre la base de la amplitud y diversidad de concepciones, siempre y cuando éstas se correspondan con una realidad en constructo y palpable. Así, aún cuando dentro del esquema de una investigación cualitativa se cumpla el rigor del protocolo científico, siempre será de carácter humanista y versátil, toda vez que supone una extensa variedad de condiciones que la hacen una descripción versada de la realidad que se estudia, que comporta elementos mas allá de lo medible en cifras y coloca el análisis sobre bases más amplias pero no contradictorias para la interpretación de esa realidad.

Son las mediaciones sociales en toda su amplitud un ejemplo coherente con estas premisas, toda vez que las mismas constituyen cimientos básicos para el estudio de las ciencias sociales. Todo lo que circunda en entorno y el por qué éste presenta determinadas características afines o no a otros escenarios de estudio. Compete a esta investigación otorgar esta delicada postura emergente a su propósito investigativo.

Es por ello que se considera menester el desarrollo de las conceptualizaciones y definiciones que dan forma al común de las mediaciones sociales vinculadas a medios y entorno general del niño, la mediación familiar, de acuerdo a pautas de crianza y ejercicio de autoridad en el núcleo primario del niño o niña, la interacción, desde las formas de comunicación, tipos de disciplinas predominantes en ese núcleo

familiar que definen así la cotidianidad, que abarca esos aspectos que definen la condición de vida en el contexto diario. Por último la socialización, elemento fundamental que da cuenta sobre el comportamiento individual como sujeto social.

Estos aspectos, se sustentan como el soporte referencial básico de este trabajo de investigación y proponen en su conjunto adentrar el análisis a elementos probablemente subordinados dentro del auge de investigaciones sobre este respecto.

2.2.3 Mediaciones Sociales

Barbero (1987) propuso tres lugares de mediación, la cotidianidad familiar, la temporalidad social y la competencia cultural. Para él las mediaciones son el lugar desde donde se otorga el sentido a la comunicación. Son concebidas como las herramientas para salir del dualismo epistemológico, sirven como explicación que permite comprender la realidad y tiene un valor referencial sobre la vida.

En 1998 el autor realizó un estudio en el que las considera entonces articulaciones entre prácticas de comunicación y movimientos sociales, vistos como lugar en el que se produce el sentido de los usos.

También se encuentran en el conjunto de influencias que estructuran el proceso de aprendizaje y sus resultados, provenientes tanto de la mente del sujeto como de su contexto socio-cultural además de un conjunto de influencias cognitivas y socioculturales que estructuran el proceso de aprendizaje de los sujetos (Ininco, 2006. Vol.18 n.2).

Las mediaciones sociales proporcionan una configuración de la perspectiva del sujeto, se convierten en ordenes superiores en tanto no se canalizan con criterios suficientes y están sujetas a una especie de subjetividad predominante, al alcance de las personas mientras acontecen los hechos, mientras se fijan posiciones, mientras se determinan acciones, mientras permanecen activas e inmodificadas a partir de la formación, de las elecciones individuales. Las mediaciones sociales discretamente permean el sentido crítico y afianzan modelos de civilización.

2.2.4 Mediaciones Familiares

Barbero (1987) define a la familia como la gran mediación que en la cultura popular permite que se viva la socialidad, lo que es “la presencia ineludible y constante de la colectividad en la vida”.

También, reflexiona sobre las transformaciones que atraviesan los mediadores socioculturales: (...) la escuela, la familia, la iglesia, el barrio - como en el surgimiento de nuevos actores que (...) introducen nuevos sentidos de lo social y nuevos usos sociales de los medios. (2002:19). Para Orozco (ibidem), en lo que respecta a niños, la mayoría de las mediaciones se realizan en el hogar y en la escuela, que son los escenarios donde regularmente actúan. Encontrando que la primera de éstas se da sólo con la mera presencia de los familiares en el hogar.

Entonces, la socialización primaria que constituye quizás uno de los procesos mediacionales más decisivos en donde los grupos humanos, las clases sociales, los estamentos, la sociedad en fin, utilizan instrumentos que garanticen la continuidad de

la tradición tanto social como cultural, establece con bastante claridad el papel de los mediadores o agentes socializadores. (Grey, 1987)

Partiendo de los supuestos de Orozco (1991) originalmente vinculados a la recepción televisiva en niños, el autor describió unos principios básicos ejercidos por la familia en su mediación, en este caso asociada al uso de videojuegos, las cuales se describen como:

1. Regañar al niño cuando ha jugado mucho tiempo con videojuegos. Se considera una mediación relativa por ser esta posterior al hecho sin aportar información alguna sobre su incidencia en el niño al volver a interactuar con su dispositivo.
2. Usar el *jugar a videojuegos* con connotación de premio ó castigo, lo cual consistirá en permitir el juego sin restricciones hasta que se produce una falta que derive en castigo. Para el autor este trato tampoco aporta significativos datos sobre su verdadera efectividad.
3. Prohibición de determinados videojuegos. En este caso no se considera en consistencia y regularidad este tipo de mediación.
4. Fijación de horarios. Corresponde esta mediación con la regulación de las comidas y el descanso diario, de esta forma se incide indirectamente en el tiempo en el que los niños y niñas hacen uso de los videojuegos en el hogar.

Establecemos importantes coincidencias entre los estudios de Brown (1981) citado por Orozco, en lo que respecta a la mediación, (en nuestro caso sobre el uso de

videojuegos) con estudios un poco más recientes, los de Henao y García (2009). Así, nos basamos en estos autores para contextualizar las características de la familia en este aspecto en particular:

La familia permisiva, Brown la define como aquella que no se preocupa por los contenidos de los videojuegos. La familia que sólo limita los tiempos de interacción de los niños con los videojuegos. La familia que tiene participación activa y se involucra a fin de ofrecer explicaciones y comentarios pertinentes sobre los contenidos de los videojuegos y por último, la familia represiva que tiende a controlar y prohibir austeramente el uso de los videojuegos.

De esta forma, las acciones de indiferencia, o sólo control de tiempos constituyen una mediación menos eficiente que la que se deriva del involucro directo. Finalmente la represión excesiva sin duda repercutirá en conductas contrarias a su propósito de origen para con los niños y niñas, asociados a una elemental imposición de la autoridad.

Lloret Cabrera y Sanz (2013) colocan de manifiesto igualmente las características antes descritas, resumiendo en tres tipos estas mediaciones. Definen entonces como activa aquella que promueva la comunicación y tratar sobre aspectos relativos al contenido, restrictiva aquella que a través de normas que restringen en tiempo, contenido los usos y finalmente definen como de co-uso en la participación en la experiencia, aunque en este tipo de descripción destacamos que los autores sostienen que en esta mediación los adultos no emiten comentarios específicamente sobre contenidos o efectos posibles.

Asimismo, y a fin de especificar aún más el papel mediador de los padres, de Henao y García (2009), tomamos el criterio de que existen estilos de interacción familiar, caracterizados por padres autoritarios, para cuyos principios de crianza demandan de sus hijos obediencia estricta, sin ningún tipo de explicación razonable sobre los alcances de esta exigencia, ya que su palabra es absoluta en medio del conflicto; padres y madres equilibrados, para quienes es importante ejercer el control pero a través de pautas fundamentadas y el manejo serio de la escucha para obtener la obediencia requerida; padres permisivos, quienes ejercen una intervención inconsistente, con pocas exigencias o poco control de los comportamientos de sus hijos: no mantienen supervisiones cercanas a sus actividades.

Por último, estas autoras refieren el estilo de los padres no implicados, para quienes las demandas del ejercicio de la crianza no suponen una prioridad. Se considera este estilo el menos exitoso debido a que estos padres muestran cierta inoperancia personal ante el compromiso que una adecuada crianza representa y así, están antepuestas sus propias demandas y conflictos individuales a los momentos psicológicos, cognitivos y/o necesidades emocionales de sus hijos.

De estas premisas conceptuales se desprenden las iniciales consideraciones para definir el éxito en el ejercicio de la mediación, así como los respectivos alcances de ésta en el contexto familiar a partir del uso de los videojuegos. Esto, en atención al atractivo que desde el punto de vista investigativo tiene este tema en el contexto de crianza de la actualidad así como también otros elementos inherentes a la comunicación.

2.2.5 Aprendizaje Social y Uso de Videojuegos

El estudio del fenómeno de videojuegos trae consigo diversas posturas, manifestadas entre quienes incentivan su consumo como estimulante en el desarrollo intelectual de niños, hasta quienes consideran que los mismos producen un fuerte aislamiento social, modifica los patrones de comportamiento y son incitadores de la violencia, legitimándola, naturalizándola. Este enfrentamiento en el mundo social provoca interés en la comunidad científica que, desde las más variadas perspectivas, intentan esclarecer aquellos aspectos negativos como positivos sobre el uso de estas “nuevas” tecnologías.

Si se considera que el aprendizaje conductual presupone que el entorno de las personas causa que éstas se comporten de una manera determinada, que el aprendizaje cognitivo reconoce entonces importantes influencias en las conductas de las personas desde factores psicológicos; así pues, el aprendizaje social sugiere que una combinación de factores del entorno social y psicológico influirá en la conducta.

Bandura (1977), tras el desarrollo de su teoría del aprendizaje social considera que elementos como la retención, la reproducción y la motivación fungen como los tres aspectos fundamentales para que se origine la fijación o acopio de una conducta de forma reiterada, constituyéndose ésta en el repertorio conductual del individuo. Define que los recuerdos, la habilidad para reproducir lo recordado así como también tener razones ó bien alguna gratificación tras realizar esa conducta produce la perpetuación de las actitudes y su afianzamiento a través del tiempo.

De esta forma el individuo siendo un ser social absorbe para su desenvolvimiento aspectos que modelan la realidad y legitima la práctica social toda vez que ésta sea asumida como coherente con la dinámica en la cual se mueve, en la que se manifiestan los demás como agentes de socialización y se construye un modo de sociedad determinado.

Entonces, el aprendizaje de conductas en buena proporción se deriva de los patrones que se perciben desde la infancia, sin menoscabo de tipo de interrelaciones familiares y cercanas que se vayan consolidando, son estas nuevas formas de interacción y entretenimiento gracias a las tecnologías, y de sociedades con ciertas características, penetradas por el espectro comunicacional actual, las que muestran un esquema aún más complejo en torno a la formación de los individuos que allí conviven.

Los aportes desarrollados por Jenkins (2008), muestran un riguroso análisis comparativo que presenta en el contexto de los videojuegos como sustituto del contexto infantil tradicional; así plantea que los niños de hoy tienen acceso a los videojuegos según los condicionantes de la vida propios de la época actual, creando de esta forma parte de su espacio vital, necesario para su desarrollo.

El autor también ha analizado la cultura infantil de los siglos XIX y XX y cómo el videojuego ha venido a sustituir los espacios urbanos de juego. Esta actividad proporcionaría de forma digital la libertad de movimiento, evasión del mundo del adulto, la exploración y el descubrimiento que antes los niños solían encontrar jugando en la calle.

En otros aspectos, el videojuego tiene claras diferencias al juego tradicional, como por ejemplo en lo que respecta a la liberación de la hostilidad, la cual se considera como directa en el juego tradicional e indirecta en el escenario virtual. También sostiene que los modelos de adultos que requiere el niño para el desarrollo de su identidad son ciertamente eficaces en el mundo digital.

Significativa es la categorización de Lafrance, J. (1994) quien propuso una metodología esencial para abordar el estudio de este fenómeno. El autor establece tres enfoques o grados de estudio:

1. Plantea estudiar los videojuegos por lo que son y por lo que representan.
2. Analizarlos como práctica cultural desde un punto de vista pragmático
3. Considerarlos como un acto socio afectivo.

Los cambios se presentan a nivel individual como físico, psicológico y cognitivo, así como también en el ámbito cultural y social. Ahora bien, en este sentido, es importante derivar algunas consideraciones partir de una contextualización básica:

Como lo que son y por lo que representan: Los videojuegos son una de las actividades de entretenimiento de la actualidad por excelencia. Como todos los medios, los medios digitales representan el mundo, más que sólo reflejarlo. Ofrecen interpretaciones y selecciones particulares de la realidad, que inevitablemente expresan valores e ideologías implícitos (Buckingham 2006).

Sobre este respecto es fundamental citar la trascendente afirmación de Barbero (2002) al “alertar al mismo tiempo contra el pensamiento único que legitima la idea

de que la tecnología es hoy “*el gran mediador*” entre los pueblos y el mundo, cuando lo que la tecnología media hoy, más intensa y aceleradamente es la transformación de la sociedad en mercado”

A los videojuegos, como clara expresión de ello sin duda le concierne este supuesto, siendo evidente el constante debate por dilucidar sus verdaderos “fructíferos” o “perniciosos” alcances según el constructo social.

Orozco (1991) es enfático al afirmar que cabe a la familia la responsabilidad de apoyar en el niño el gusto por otras actividades sin ser entretanto, castradora ó represiva. Actualmente, se tiende a estudiar a la familia a través de un enfoque sistémico, siendo considerada como un filtro que cambia sustancialmente la experiencia del uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Al igual que otros procesos interactivos entre seres humanos, la televisión y otras pantallas influyen en el sistema del niño, niña y del joven en aspectos como por ejemplo, su sistema intelectual debido a que suponen un tipo de procesamiento más visual que verbal en el sistema de conocimiento social, ya que muchas situaciones sociales pueden ser observadas a través de la televisión y no a través de su vida social verdadera. En sus emociones, ya que los medios son una escuela de emociones; se aprende la forma en la que los seres humanos se emocionan unos con otros y en sus hábitos concretos, como actos de alimentación, salud, juego o tiempo libre. (Rodríguez y Torrijo, 2003).

En este sentido queda ubicada la experiencia de las nuevas pantallas interactivas como un rasgo inherente de las sociedades actuales. Así se explica su presencia como práctica cultural.

Desde un punto de vista pragmático: Buckingham (2006: 4) bien señala:

“Los niños aprenden a usar estos medios en gran parte mediante ensayo y error, a través de la exploración, la experimentación y el juego; y la colaboración con otros- tanto en su variante cara a cara como virtual – es un elemento esencial del proceso. Jugar en la computadora, por ejemplo, involucra una amplia serie de actividades cognitivas: recordar, poner a prueba hipótesis, pronosticar y hacer planificación estratégica (...) y el juego es también una actividad “multi-alfabetizada”: supone interpretar ambientes visuales tridimensionales complicados, leer textos tanto en pantalla como fuera de ella (como revistas sobre juegos y sitios web) y a menudo procesar información auditiva. En el mundo de los juegos de computadora el éxito deriva en última instancia de la adquisición disciplinada y comprometida de habilidades y conocimiento”.

Por lo tanto, coincidiendo con este autor, resulta imperiosa una eficiente y minuciosa alfabetización digital, su reconceptualización en las diversas esferas públicas, so pena de comprender que el desarrollo tecnológico está relacionado con cambios sociales y económicos amplios en un ambiente cada vez mas dominado por la proliferación de medios electrónicos, las demandas, y los imperativos de la cultura de consumo. Sólo a través de una verdadera educación para los medios puede garantizar el uso adecuado a los objetivos que se plantea la educación en términos generales para la formación del individuo.

Como un acto socio afectivo: El juego indudablemente, al igual que el hecho de aprender, lleva intrínseco el elemento emocional y social para desencadenar una efectiva interacción con los otros, y con el medio.

Para definir estas consideraciones es importante ubicar esta acción como marco de desarrollo del pensamiento reflexivo, entendido como la capacidad de reformular el propio pensamiento, mediante el uso del lenguaje, lo que lleva a reflexionar sobre el comportamiento de sí mismo y las acciones de los demás, facilitando la transformación del sentido mismo del intercambio social, habilidad compleja de la mente que impone demandas simultáneas sobre el individuo respecto a sus expresiones verbales y sus acciones voluntarias, al hacerse cargo de ellas. (González 2009).

2.2.6 Vida Cotidiana, Medios y Videojuegos

Se ha popularizado un debate generalmente centrado en analizar los medios o los videojuegos desde sus efectos en la conducta o en la vida cotidiana de los sujetos. Conociendo esta constante y en atención a los aportes de importantes investigadores de la comunicación, esta investigación se propone atenuar un poco el rigor de estas posturas, sumada al argumento de que muchas aristas han de encontrarse estudiando la influencia de la familia como principal mediador y el contexto que presenta la vida cotidiana en el uso de videojuegos para los niños.

Se sitúa en un denominador común, lo concerniente al empleo del tiempo en casa para este tipo de actividades en la ciudad de Caracas y sobre todo cuál es el tipo de mediación que acompaña la asiduidad o no a los videojuegos como atractiva fuente de entretenimiento e interactividad en el niño venezolano.

Hoy, la discusión es sobre cuáles elementos en común podemos extraer, desde estudios de esta naturaleza, básicamente relacionados con la recepción, con la actual diversificación de fuentes de entretenimiento, las cuales extrapolaron el discurso más allá de la pantalla de la TV. Esta, que prevalece aún en el hogar venezolano, está acompañada de diversos elementos electrónicos, que potencialmente pueden interferir, entretener, o educar, afectar o fomentar la comunicación o la interacción familiar. Lo cual se enlaza a la creciente curiosidad científica de estos tiempos, centrada en los usos.

2.3 Elementos Contextuales

2.3.1 La Familia: Algunas Consideraciones.

Estando íntimamente impregnada la subjetividad en este tipo de concepciones, podría decirse que la libertad de plantear el concepto de la familia bajo innumerables enfoques da una amplia referencia en cuanto a ésta como: grupo ó conjunto de personas que viven juntas, emparentadas, con relación de consanguinidad, un cuerpo de orden de algunas religiones, un grupo de personas, datos, reglas, elementos, entre muchas otras.

En términos generales, los descriptores de familia adelantan una idea básica de unión, relación establecida, pertenencia a determinada organización o grupo, o simplemente la reunión de personas bajo condiciones que le son comunes.

De aquí que la palabra *familia* se diversifique apropiándose al marco de la religión, la biología, las letras, las artes, dando explicación a ciertos planteamientos propios de sus competencias como un medio integrador de supuestos y nociones.

Así, para puntualizar el concepto de familia en el ámbito social, dándole protagonismo, no cabría la menor duda de que ésta sugiere una gama de ideas aún más extensa, dada su inminente evolución, variación o cambios en su estructura original y como pudo pretenderse fuese transmitido al individuo o generaciones surgentes.

Ahora bien, sin necesidad de preestablecer un concepto, se abriga inevitablemente cierta subjetividad, pero con la invitación a interpretar a la familia deteniendo un poco la mirada en la reflexión y en retrospectiva; estableciendo criterios derivados del contexto actual del ser humano, dejando atrás planteamientos que en rigor hayan sido transmitidos, determinando la consanguinidad como aspecto único.

Dirigiendo esta interpretación a los profesionales de la comunicación, debe ser prioridad considerar el contexto, para así retransmitir esa misma libertad de criterio, sin imposiciones de conceptos absolutos en este tema sensible, sino, en el mejor de los casos, desde de la expansión y contextualización de esta idea.

Cuando se plantea partir de lo que ya se tiene por conocimiento previo y expandirlo, se sugiere discutir los roles. La familia puede entenderse como una fuente de reciprocidad y respeto, donde la participación es compartida para así

trabajar y/o garantizar su funcionamiento, dando beneficios a quienes la conforman, independientemente de la situación ó la forma en que socialmente esté constituida.

Entonces, la familia resulta una acepción de bien común, respeto, salud y amor real entre sus constituyentes. Las necesidades afectivas que se manifiestan en ese núcleo han de ser demandas de pertenencia, seguridad, empatía, confianza, respeto, solidaridad, cooperación, entre muchas otras, las cuales son parte fundamental dentro de las responsabilidades y roles de cada uno de sus miembros.

Es así como se hace hincapié en discutir cuál es el papel que como miembro de una familia tienen los padres, hermanos, hijos, abuelos, tíos, desde el criterio de consanguinidad, así como los concernientes a afinidad en toda su extensión. Con estricta alusión y atención sana de las necesidades de afecto que todo ser humano posee.

La identificación de la familia se da desde la cotidianidad, proyectando sus características propias, hacia la formación de individuos en ambiente de hogar, donde quienes lo conformen satisfagan las ideas antes mencionadas propiciando desde luego una íntima, recíproca, sana y verdadera comunicación.

2.3.2 Características de la familia venezolana

A partir de los profundos cambios surgidos en el país desde los procesos de la colonización a la actualidad, se puede afirmar que en Venezuela ha evolucionado un sistema de familia con múltiples orientaciones, entre las cuales se desprenden características fundamentales que la han definido como de tradición monogámica,

idealmente fundada desde el predominio del hombre, en la cual los lazos conyugales son establecidos a través de instituciones sociales como el matrimonio de derecho y con una labor de crianza compartida en lo que respectase a los afectos y cuidados directos hacia los hijos, siendo indiscutiblemente la madre la que ejerce mayor protección y una posición de idealmente concebida como de dignidad y jerarquía moral.

Algunas variantes se han extendido a lo largo de los años y la han connotado bajo diversas posturas, generando un amplio debate sobre su condición en un principio patriarcal, centrada en el padre, en la cual en regiones rurales y urbanas el padre cumplía la labor de proveer al núcleo para la satisfacción de necesidades económicas familiares, así como su protección. El rol de la madre se evidenciaba en la labor de criar y promover los valores que nutrirían ese núcleo.

Elementos sociales, económicos y de diversa índole han venido desdibujando esa idea primaria de familia existente en el país y la ha flexionado en amplios estratos a una connotación matriarcal, matricentrada ó con visibles rasgos de disfuncionalidad dado el contexto ideario que basa la contradicción discursiva entre lo que ha de ser la conformación social y lo que es ésta en su modelo real.

La maternidad y crianza individual, la incorporación al trabajo de la mujer más allá de su emancipación, venida su función de proveer en justa medida tan importantes necesidades de tipo económico y moral, representa una audaz conjugación de roles que cumplir, en una forma de crianza menos apacible y definida para los niños y niñas en estos tiempos. Sin duda aspectos que se encuentran

evidenciados en la dinámica social que acompaña a las generaciones recientes de forma notoria.

Todo esto, en el entendido de considerar aspectos elementales insertos en la dinámica familiar como: la toma de decisiones, el rol de proveedor de las necesidades económicas del conjunto, la delegación de funciones a los miembros restantes, lo que determinaba un ejercicio de la autoridad centrado en el padre como trabajador central y la madre como presencia directa en el contexto del hogar. Aún así, la actualidad muestra en significativos aspectos justamente lo contrario, situación que va más allá del nivel económico y educativo.

Si en Venezuela se ha colocado la familia en una apreciación matriarcal, es porque estos aspectos históricamente adjudicados al padre, demandaban su presencia activa dentro el sistema del hogar, aspecto que por múltiples razones ha venido cambiando en gran parte de la sociedad venezolana. Es discutible la presencia real actual y el cumplimiento del rol del padre venezolano, dadas las cifras reveladoras de diversas fuentes de estudio, en las cuales se hace tangible que el escenario presenta importantes cambios.

Un importante sector de la población reúne condiciones que bien pueden ubicarlas como esa familia nuclear formada sólo por el grupo de padres e hijos ó familia extendida: formada por un grupo que comprende a padres, hijos y parientes consanguíneos y afines.

Se evidencia esto, entre otras cosas, a partir del creciente emprendimiento de nuevas familias dentro de lo que conforma primeramente, el hogar de crianza de uno

de los miembros de la pareja (sea la mujer ó el hombre), en el cual conviven a su vez con sus padres, y hermanos de crianza. Aspecto que responde con la crianza de sus descendientes en compañía de abuelos, padres, tíos y hermanos, al menos en lo que concierne a los primeros años de vida de sus hijos en tanto se satisface la necesidad de obtener un lugar que se constituya como hogar independiente.

Aún así y partiendo de las características otorgadas a la familia como unidad nuclear ó extendida, en Venezuela se replican condiciones tradicionalmente signadas a una u otra pero en el entorno urbano. Hoy es importante resaltar que, si bien la familia nuclear tiene mayores ingresos, con inserción de la madre en el mercado laboral, pocos hijos, mayor formación académica, a diferencia de lo que tradicionalmente se conoció como familia rural, conformada por varios o muchos hijos, bajo nivel económico y educativo al estar la mujer centrada en el oficio doméstico. De acuerdo a estas consideraciones, en este trabajo de investigación el análisis se vincula de forma más estrecha con el proceso de mediación de cara a la conjugación derivada de las situaciones antes descritas presentes en el contexto.

Es denominador común en ambos sectores, acciones como el divorcio, así como el de numerosos concubinatos o uniones de hecho. Sólo con el conexo de que los niños y niñas que crecen en este panorama, lo hacen ante la ausencia creciente del padre o su presencia parcial en la vida de sus hijos, lo cual disminuye un cercano y directo ejercicio de rol; razón por la cual, la autoridad recae exclusivamente en la madre, quien simultáneamente suple la mayoría de las veces necesidades afectivas, económicas y de pautas de crianza, necesarias para la formación del niño ó niña.

Asimismo, cuando las pautas de autoridad ejercidas por la madre merman, dada su ausencia frecuente por su cumplimiento de jornadas laborales, propias de su condición de sostén de hogar, la crianza de los hijos será compartida, siendo entonces los demás miembros de la familia quienes asuman directa e indirectamente algún patrón dentro de la dinámica intrafamiliar, de tipo emocional, cognitiva y por ende de formación de la personalidad en los niños y niñas.

Si bien esto en ocasiones alternativamente nutre el camino de la crianza, en otros escenarios sin duda se enquistan distorsiones y precariedades. De allí que ante la proliferante tendencia a estudiar estos elementos, se pueda comulgar antecederentemente con la premisa de disfuncionalidad familiar.

En líneas generales, los problemas estructurales de las sociedades actuales pudiesen tener un asidero de importancia dentro de las variaciones que han derivado nuevos contextos de investigación, una de ellas, y fundamental, es la familia, núcleo en el que las disciplinas sociales constantemente, han tenido que unir esfuerzos en la indetenible tarea de mantenerla como la base prioritaria para dar forma a todo cimiento de progreso social, en las más diversas manifestaciones.

2.3.3 Los Videojuegos. Contexto general.

Fernández G. (2005) define un videojuego como un programa informático interactivo destinado al entretenimiento, que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de

vivir en la realidad. Citando a Ortega (2001), señala que su estructura narrativa es muy variada.

Así, se encuentran argumentos basados en la apología, la parábola, la alegoría, la crónica, los relatos de viaje, los cuentos clásicos, los mitos, los relatos oníricos, los ritos iniciáticos o los juegos de rol. Aunque se ha dicho que su origen es lúdico, señala el autor, se han ampliado y sobrepasado los límites del entretenimiento, porque se han abierto posibilidades de aplicación en el ámbito educativo.

Para Buckingham (2006) el estudio de éstos constituye un inciso:

“las nociones convencionales de narrativa y género, utilizadas a menudo al analizar el cine o la televisión, no se traducen fácilmente a los juegos de computadora; la noción de audiencia parece una manera curiosamente limitada y pasada de moda de pensar en lo que ocurre cuando se participa en juegos”.

López Nieto (2006), realiza un interesante análisis en el cual sitúa en variados contextos los más concienzudos orígenes de estas perfeccionadas fuentes de entretenimiento a través del tiempo resumidas en las denominadas consolas (véase anexo Nro 1).

Desde los iniciales empleos fundamentalmente militares de cada creación tecnológica, se han ido orientando estas fuentes de creación al consumo doméstico enalteciendo sus particulares aplicaciones a través del ocio.

Data de 1946 la primera computadora que sirvió apenas de base a los juegos electrónicos. Un simple juego de tenis era creado bajo esta premisa: “Tenis for two” en una de las primeras fases de esta carrera vertiginosa que ha surgido hasta la

actualidad. Todo ello sin que haya estado bautizada esta cruzada creativa bajo el nombre de Videojuego. Después, Spacewar, juego que consistía en el enfrentamiento de dos cohetes en un espacio generado por la computadora, creado por Steve Russel, fue el primer juego de ordenador interactivo. Buscaba su sitio en medio de ensayos técnicos para consolidarse como éxito rotundo en su momento.

Sin embargo, este no se adecuaba a pantallas convencionales de TV y empleaba monitores de teletipo CRT tubos de rayos catódicos (corrientes de electrones observados en tubos de vacío); una tecnología que permitió visualizar imágenes mediante un haz de rayos constantes dirigido contra una pantalla de vidrio recubierta de fósforo y plomo. En la actualidad son nuevas formas de proyección las que han permitido a la par de mejores propuestas de contenido, mayor calidad de visualización de los videojuegos.

López Nieto resalta las connotaciones propias del contexto de la Guerra fría y exploración espacial en el desarrollo de estas inaugurales propuestas de ocio electrónico para la época.

Fueron las décadas 70 y 80 las que catapultaron el negocio de entretenimiento electrónico, principalmente en los Estados Unidos y Japón. Así, en el año 1970, Nolan Bushnell, logra adaptar este videojuego a una pantalla de tv común. Construía entonces este estudiante de ingeniería el primer arcade denominado “Computer Space”. Así, se inició un importante trabajo en la materia con el propósito de configurar el entretenimiento electrónico a través del videojuego interactivo, a través de las pantallas de TV y las cada vez más competentes máquinas, propias de los

inventos de los creadores Nolan Bushnell y Steve Russel. El videojuego de arcade se consolidó como “el género más importante en los inicios del ocio electrónico” (López N. 2006:10).

Tras una serie de ensayos y mejoras en los sistemas de producción de los videojuegos, en 1972 se establece bajo la fundación de ATARI. Introdujo en los hogares PONG, una simplificada partida de ping-pong virtual que se convirtió en el primer éxito comercial de la industria. Luego, logró una notable comercialización y distribución de este novedoso género de entretenimiento en la sociedad norteamericana a través de una amplia oferta en ordenadores y consolas.

Extendiéndose esta iniciativa en países interesados en el negocio como Japón. A finales de los 70 el creador del muy conocido “Space Invaders”, Toshihiro Nishikado, se preocupó por realizar un producto que sobrepasara las expectativas del momento, aún bajo las limitaciones tecnológicas de la época, este videojuego fue una muy bien recibida innovación, tanto por su propuesta de juego, a través de la anotación y siendo éste unipersonal, sin duda logró replantear posteriores creaciones en búsqueda de su éxito.

Entre las múltiples consideraciones, estrategias y dificultades técnicas de aquellos años, el inicio de esta interesante carrera permite ubicar en perspectiva no sólo los insospechados avances tecnológicos, tangibles en nuestro presente, sino cómo a través del Arcade, se inicia una diversificación por demás extensa y ramificada en lo que respecta al negocio del entretenimiento electrónico e interactivo, no sin dejar de afirmar que se ha caracterizado desde sus inicios en una reveladora

carrera industrial, con impresionantes altas y bajas que finalmente la han hecho sumamente rentable.

Aún así, “numerosos juegos actuales son prácticamente idénticos a los de aquellos años, tan sólo les diferencian las mejoras gráficas y una narrativa más elaborada” (López N. 2006:14).

Por esta razón, las generaciones que han crecido en estos catalogados contextos sociales, presentan la necesidad de explicar cómo, dados estos avances, el sector videojuegos presenta nuevas ramificaciones, cuya dinámica industrial está fuertemente consolidada, con una clara incidencia en esta nueva jerga virtual propia de la generación actual como protagonista. Sin duda, interesantes aristas del tema, dignas de estudio.

En Venezuela existe una substancial industria del videojuego. La demanda de atención de esta industria ha provocado que el mundo del *gaming* se haya adentrado en la sociedad venezolana y se vea ahora estudios universitarios y convenciones que le dan su lugar merecido a la fabricación de juegos digitales (Di Brino Alejandra, 2014).

Importantes universidades del país giran la mirada hacia esta fuente de conocimiento más allá de una visión de entretenimiento. La Universidad Simón Bolívar, por ejemplo, recientemente creó estudios de especialización en Creación y Programación de Videojuegos, lo cual amplía las oportunidades de estudio y desarrollo de videojuegos desde una perspectiva académica y de calidad.

Otro aspecto a destacar es la labor realizada en el estado Zulia por los jóvenes del Instituto Nacional de Capacitación y Educación Socialista (INCES) a través del desarrollo de videojuego “El sueño de Bolívar”, el cual se orienta hacia contenidos educativos y la consolidación de valores enaltecedores de elementos históricos del país. Se trata de una importante iniciativa en torno a este tema, uniendo elementos bien sea de concepción, diseño, programación y distribución de alternativas de entretenimiento desde una concepción de investigación, aprendizaje y creación de atractivas propuestas interactivas.

De forma concluyente presentamos la visión, de Jean Paul Lafrance con respecto a los videojuegos, quien concretamente ubica esta cruzada intelectual, económica y cultural por décadas, contextos y circunstancias del momento:

1965 – 1975. Los hijos de la generación ATARI. Definida la creación de esta empresa pionera como el inicio de una importante industria.

1975 – 1985. La batalla por el mercado doméstico. Vista desde el enfoque mercantilista y la presencia del ordenador personal. Representa la época de importantes innovaciones para el momento y por ende el inicio de la competencia y adopción de mercados, además de proyectar los alcances de esta industria en marcha.

1985 -1995. La era de los gigantes NINTENDO y SEGA.

Superada la dualidad entre producir videojuego sólo para ordenadores o de forma autónoma mediante consolas, definido el consumidor de juegos, especializada la comercialización ampliando la categorización de juegos y programando novedosamente, es que se concentra y consolida el poderío empresarial de ambas

productoras durante ese tiempo, bajo interesantes estrategias de mercado. Desde 1998 Llegan el multimedia interactivo y los juegos en red. La Internet llegó para irrigarse y quedarse en la sociedad, con ello la optimización de los equipos hacia estándares de calidad cada vez más atractivos para las exigencias del consumidor de videojuegos, esta vez a través del 3D, acompañado esto de mayor capacidad de procesamiento en nuevas y especializadas consolas. Dando paso a nuevas estrategias de mercado: la incorporación del CD Y EL DVD, la programación, comercialización y usos de éstos, gracias a la red.

Pudiese referirse un nuevo período, en el cual a raíz de estos cambios (más recientemente el Blu Ray ó BD para la generación actual de consolas, así como los teléfonos móviles, por ejemplo). Así nos referimos a la heterogeneidad de la presencia de los videojuegos en la actualidad y contribuyente en una nueva alfabetización tecnológica (Buckingham, 2006) a extenderse y potenciarse, conforme surjan las nuevas generaciones de productos tecnológicos y contenidos (softwares, hardwares, dispositivos de almacenamiento, teléfonos inteligentes, portátiles, aplicaciones en red y demás).

2.3.4 Categorización de los videojuegos

En este sentido, es importante establecer diferencias de base en lo que a contenidos presentados a través de estos formatos existen, por ello, tomando como referencia al sistema Pan European Games Infotation (PEGI) los principales géneros de videojuegos se definen como:

Arcade ó Acción: Caracterizado por la rapidez de respuestas requeridas al usuario. Con una sucesión de metas o etapas previas para alcanzar el objetivo final. Algunos ejemplos son los denominados Shot'm up basados en el uso explícito de armas y violencia para eliminar a cuanto se mueva, normalmente en un entorno tridimensional y perspectiva subjetiva.

De Simulación: Juegos que intentan emular situaciones, acciones o funcionamientos derivados de la vida real.

De Roles: El jugador encarna a un personaje asumiendo y desarrollando su personalidad e interaccionando con el resto de elementos. También se caracteriza por el control exhaustivo de las constantes vitales, habilidades y otras características propias de la persona.

De Estrategia: Requieren del jugador la puesta en marcha de mecanismos cognitivos como la planificación, anticipación, toma de decisiones. Suelen tener elementos en común con los considerados videojuegos de acción.

Aventura Gráfica: Predominio de los diálogos, interacción textual y la interacción con los otros personajes y elementos. Suelen ser lineales e incluir la superación de enigmas, problemas lógicos.

Musica- Baile: Considerados interactivos que se basan en pautas de seguimiento corporal.

Deportivos: Juegos de mesa y recreativos, carreras de vehículos, lucha.

Educativo: Aquellos que ponen a prueba habilidades cognitivas y de coordinación. Esto, en el escenario de juegos meramente intelectuales o los llamados

“Serious games”, que traen como característica principal proporcionar espacios para la estimulación de habilidades mentales intelectuales, el reconocimiento de conceptos y vinculados a temas didácticos y de obtención de aprendizajes desde la plataforma virtual. Este tipo de videojuegos no se encuentran desarrollados en medio de temáticas violentas, con expresiones vulgares o con connotaciones xenofóbicas, sexistas ó agresivas para alcanzar las metas. El contexto central del serious game se encuentra en cómo éste se relacione y se con el mundo real y cómo se vincule con el mundo virtual, teniendo entonces un objetivo más allá de entretener a través de la mera fantasía presente en los demás contextos de juego.

Dada la extensa forma en que se han desarrollado las consolas, y aplicaciones para los videojuegos, en la actualidad algunos clásicos y nuevos éxitos de venta, se han convertido a variedad de plataformas, ya que inician a través de un soporte y posteriormente suelen adaptarse a otros, presentando sólo algunas variaciones en su contenido central.

Es importante considerar las definiciones que establece La France (2003), quien planteó las tipologías de los videojuegos de una concreta e interesante forma, en función de aspectos como:

El Soporte: Los que funcionan en consolas específicas, que utilizan una televisión o una pantalla de video, tales como Microsoft Xbox, las consolas de Sony (PS2 ó PSX), de Nintendo (Game cube y Gameboy Avance).

A través de un ordenador: (PC ó Mac) y se venden en CD ó DVD.

On Line ó a través de internet: total ó parcialmente (DVD, descargado en el ordenador pero en conexión con otros jugadores a través de internet).

A través de Móviles o teléfonos inteligentes: mediante antenas vía satélite o redes cableadas. Actualmente presentes en aviones, bares, cibernets, etc.

La Ubicación: Juegos de salones recreativos ó salas de entretenimiento, conformados por salas especializadas ó maquinaria pesada. También, en menor medida, los juegos domésticos al alcance en el hogar o en otros sitios, en el propio equipo.

El Contenido: Juegos de aventura, de roles, simulaciones (de combates, deportes, realidad, estrategias), de conducción (automóviles, barcos, aviones, entre otros), juegos de acción, de sociedad (solitario, cartas), financieros (bursátiles, monetarios), de guerra (Wargames), educativos y en red.

Importante destacar que a la par de estos accesos se sitúa una interacción informal pero significativa con formas expresivas diversas, en algunos casos en idiomas distintos al lenguaje materno, y que indirectamente se convierten en una fuente de consulta constante para comprender y avanzar en las temáticas de juego escogidas.

La Edad:

- ✓ **Para niños:** Como los educativos, de iniciación, aprendizaje ó de expresión.
- ✓ **Para preadolescentes ó adolescentes:** generalmente a través de consolas especializadas como las que han desarrollado empresas como Nintendo, Microsoft y Sony.

✓ **Para adultos:** a través de ordenadores conectados a internet.

De “Objetivo final” (de final abierto ó cerrado): Esta tipología es propuesta por James P. Carse, citado por La france; el autor propone entonces considerar los juegos que poseen final ó son cerrados (finite games) los cuales demandan un objetivo concreto cumpliendo una serie de reglas preestablecidas. Los juegos abiertos (infinite games), proponen empezar a jugar y continuar sin límites establecidos. No se persigue una victoria ya que se trata de un juego indefinido.

2.3.5 La industria de los videojuegos

Crevillén (2008:11) define como “sector del ocio electrónico” aquel que se suele agrupar dentro del sector del ocio y los medios de comunicación, junto a las industrias de la televisión, la cinematográfica, la discográfica, radio, información empresarial, casinos, prensa, deportes o internet, aunque dado el tamaño de la misma, puede considerarse en un sector propio.

Dentro de este gran escenario empresarial del entretenimiento, la industria de Videojuegos se encuentra en plena expansión. Tres o cuatro países son jugadores importantes y dos de ellos, Estados Unidos y Japón se han implantado en todos los sectores de la industria (Lafrance 2003). Por un lado Estados Unidos consolida su fabricación de consolas, editores y productos a la par de Asia.

Esto significa que desde la concepción del contenido, su desarrollo, su fabricación, lanzamiento, promoción, distribución y venta está adecuadamente

sostenido por una industria que actualmente genera aproximadamente 60 mil millones de dólares (Villanueva 2014).

Ya el doctor James Martin, en el año 1998 sostuvo: “En USA el mayor ingreso no es por computación, biotecnología, ni por carros, ni aviones sino por entretenimiento electrónico. Las grandes ganancias de compañías de USA es por la exportación de entretenimiento”.

Esta industria sin duda tiene sus vísperas en el sector joven, según el informe Global Entertainment and Media Outlook: 2008-2012, en Estados Unidos las personas de menos de 25 años representan el 34% de la población total. Por lo tanto, es imperativo que las empresas tengan mayor acceso a los jóvenes de todo el mundo, ya que ellos ayudarán a incrementar los gastos en acceso a Internet, medios y entretenimiento digital durante los próximos años.

Se encuentra Japón como fabricante en similares condiciones, seguido por Francia y Reino Unido, países que han venido consolidando un importante lugar en este sector.

El considerable tamaño de la industria, muestra mediante un gran desarrollo en consolas (de sobremesa y portátiles), para PC (incluyendo los MMO y los juegos Web) y para móviles celulares inteligentes, además de una serie de aplicaciones en medio de las plataformas de redes sociales (hoy, en facebook, y en cualquier buscador web, gratis o a diversos costos por ejemplo, encontramos gran cantidad de ofertas de juego virtual). Este crecimiento, ha dado cuenta de una imparable dinámica industrial, propia de los nuevos tiempos y esa evidente preponderancia de

lo tecnológico que ha arrojado las concepciones que sobre el uso de tiempo libre, el ínterin, y demás escenarios unipersonales ó grupales se tenían.

Así, Crevillén (2008) resume este impacto de la siguiente manera:

“Este importante crecimiento es impulsado por diversos factores:

1. La comercialización mundial de las generaciones de consolas.
2. La estandarización de los teléfonos móviles como plataforma de ocio.
3. La creciente aceptación, especialmente en el mercado asiático, de los juegos masivos en línea, tanto gratuitos como de pago”.

En el contexto actual este concepto se ha extendido a través de atractivas salas virtuales, congresos y encuentros científicos que tratan sobre el tema, campeonatos mundiales inclusive, los cuales pudiesen ser una clara referencia del alcance de esta actividad vista como un sector cada vez más especializado dentro del entretenimiento. El lanzamiento de una consola o un título, se convierte en todo un acontecimiento global, en un sector que continuamente sobrepasa las expectativas de mercado.

En sus niveles más altos ya existe una diversificación y categorización de jugadores profesionales para aquellos individuos que emplean colosales esfuerzos durante sus días y noches para pasar estos niveles de calidad visual impresionante. Esto sin duda es sólo una parte de las motivaciones para perseverar en la constante innovación y primacía en el campo de los videojuegos.

A lo largo de estos años, tres grandes compañías compiten acérrimamente en este negocio, han trabajado en la diversificación, extensión y adaptabilidad de sus productos portátiles y lo han podido elevar al sitio que tiene. Actualmente los

principales sistemas de sobremesa en el vasto que han penetrado con mucha facilidad el mercado son:

Nintendo: Con su tradición en materia de entretenimiento, líder precursor e innovador de la industria, ha venido creando importantes productos, y generado cuantiosas ganancias. Con su exitosa consola Wii, la empresa afirmó estar destinada a una audiencia más amplia. Desde su debut, la consola ha superado en cuanto a ventas a la Play Station y la XBOX. Rompiendo récords como la consola más vendida en un solo mes en Estados Unidos.

Microsoft: Con el XBOX 360, producto esta orientado a un público en su mayoría mayores de edad, que emplean mucho tiempo a jugar a videojuegos. Esto queda patente con la orientación del catálogo, en su mayoría títulos del género Shooter, juegos que usualmente tienen un alto contenido para adultos y escenarios cargados de variable dificultad.

Sony Computer Entertainment: vinculada con la fabricación de consolas de forma más reciente que las anteriores, ha alcanzado inmejorables condiciones en el negocio. Entre vaivenes con la super gigante Nintendo, ha añadido al mercado su obra sui géneris Playstation como principal producto, consolidado actualmente en el mercado dentro de los sistemas de sobremesa de nueva generación.

Es importante destacar la vertiginosa tarea de diversificar a sistemas portátiles todas las bondades de esta fuente por parte de los fabricantes. Así, los juegos infantiles son cada vez más comunes y variados, por lo que no es de extrañar que se

empiece a esbozar un perfil propio que se separe de los considerados “jugadores ocasionales” como principales consumidores.

Considerando esto, Crevillén (2008; 107) sostuvo:

“Seamos francos: los videojuegos no son, ni por asomo, arte, sino un rentabilísimo (aunque difícil) negocio, que pertenecen al mundo de la industrialización de las ideas, como ocurre con Hollywood o gran parte de las discográficas (...) Este negocio, en plena tendencia alcista, acabará uniendo los mundos de la electrónica de consumo y el ocio, hasta convertirse (ya hoy podría considerarse así) un tipo de productos de obligada presencia en los hogares”.

También, García F. (2005) concluyó que “Los videojuegos hoy son bastante más que un producto informático; también son un negocio, un instrumento de información y formación, un objeto de investigación y un fenómeno social”.

Visto de esta manera, si bien a primera vista suele presentarse como una avasallante industria, son importantes las potencialidades que esta actividad abre al aprendizaje, sin menoscabo de los interesantes esfuerzos en dar mejor auge discursivo a los sectores tradicionalmente posicionados en contra, así como rigor a las investigaciones que sobre los mismos se desarrollan.

2.3.6 Sistemas de clasificación de videojuegos.

Desde los años noventa se inician los más trascendentales esfuerzos por establecer sistemas que permitan diferenciar a quienes están dirigidos determinados tipos de videojuegos, considerando la diversificación a la que han estado sometidos y la sofisticación de cada entrega de un nuevo título. Probablemente el hecho de ser una tecnología relativamente nueva, y su vertiginoso crecimiento, ocasionó que esta

industria se desarrollase sin prácticamente ningún tipo de normativa respecto a los contenidos presentados. (Santos Urbina 2002).

Aún son tema de discusión los sistemas de clasificaciones por edad para la comercialización de productos de entretenimiento electrónico. Estos procuran garantizar que los contenidos de los videojuegos, las películas, los vídeos, los DVD y los juegos de ordenador, sean etiquetados y vendidos de acuerdo a sus contenidos.

Estas clasificaciones orientan a los usuarios de productos electrónicos sobre las características de los contenidos (especialmente a los padres y representantes) y les ayudan a tomar decisiones sobre las compras de estos productos en particular.

Esto significa que la clasificación de un videojuego confirma que debería estar dirigido a jugadores que han cumplido una determinada edad. De esta forma se corresponderá este contenido con un número que se representa como apto, desde edades preescolares hasta dieciocho años o más edad.

Estados Unidos y Europa coinciden en precisar sistemas de regulación por edad aunque en la práctica suelen tener sus respectivas diferencias. Bien se podría presumir se derive esto al evidente alcance de la industria en el mundo, con mayor énfasis en la producción de ciertos contenidos actuales, en una carrera en paralelo con las leyes, las esferas política, económica, educativa y demás aspectos de diversa naturaleza que, sin duda, intervienen y propician el debate, vista la abrumadora presencia de estos dispositivos en los hogares de los ciudadanos de tantos países del mundo.

El denominador común es que estas regulaciones son mecanismos de supervisión, en el marco del consenso social e industrial para la comercialización de éstos y, en ocasiones pueden censurar determinados contenidos.

“Ante los encontrados discursos y la proliferación de investigaciones con ó sin suficiente rigor científico para demostrar sus verdaderos alcances ante el tema de los efectos, es indudable que muchos de ellos (los videojuegos) tienen contenidos altamente explícitos, ya sea en lenguaje, violencia o sexo. Esto ha llevado a la sistemática prohibición de muchos títulos en diversos países” Crevillén (2008).

Paradójicamente el escenario económico actual permite colocarlos en otros países con regulaciones más escuetas o donde posiblemente no estén fundadas apropiadamente y cuyo seguimiento por los organismos rectores no sea suficiente, dado que no existen mecanismos de control que regulen su uso, más allá del contemplado en determinados instrumentos jurídicos.

A continuación describimos los principales sistemas de regulación y sus alcances a nivel internacional.

PEGI: Pan European Game Information (información paneuropea sobre videojuegos) vigente en Europa. Este sistema se utiliza y está reconocido en toda Europa (excepto el Reino Unido). Se considera un modelo de armonización en el continente en materia de protección de la infancia.

Como sistema de clasificación por edades, se estableció con el objeto de ayudar a los progenitores europeos a tomar decisiones informadas a la hora de adquirir juegos de ordenador.

La información sobre las clasificaciones que se encuentra en el sitio web del sistema PEGI (<http://www.pegi.info/es/>) describe que “Si bien la mayoría de los juegos (el 49%) es adecuada para jugadores de todas las edades, existen muchos que sólo lo son para niños algo mayores y jóvenes adolescentes. También existen juegos (un 4%) destinados sólo a adultos (mayores de 18 años)”.

Esta clasificación tiene en cuenta la idoneidad de la edad de un juego por ello es que el principal criterio para este sistema son los contenidos. Así pues, un juego PEGI 7 sólo será adecuado para quienes tengan 7 o más años de edad y un juego PEGI 18 sólo será apto para adultos mayores de 18 años.

Sony, Microsoft y Nintendo, como principales fabricantes de consolas se ciñen a este sistema, así como también editores y desarrolladores de juegos interactivos de toda Europa.

ESRB: Entertainment Software Rating Board vigente en Estados Unidos, Canadá y México califica directamente por edades. No obstante, éste a diferencia del PEGI al no poseer especificaciones visibles sobre el contenido. Fue establecido en 1994 por la Asociación de Software de Entretenimiento (ESA), sistema de calificación de tres partes que incluye Categorías de Calificación para sugerir la edad apropiada, descriptores de contenido para indicar qué tipo de contenido puede haber desencadenado la calificación y/o pueda ser de interés o preocupación para el consumidor.

Para escoger el tipo de clasificación de estos contenidos se desarrollan previamente a su lanzamiento una serie de evaluaciones por parte de personal

calificado, que analiza la presencia de todos aquellos elementos considerados (la violencia, contenido sexual, lenguaje, sustancias controladas, el juego, etc), pero hay otros factores relevantes, como el contexto, los sistemas de recompensa y el grado de control del jugador.

Cabe destacar que los sistemas de nueva generación llevan asociado un control parental bajo código, que funciona asociado al PEGI o el ESRB, según sea el caso.

CERO: Computer Entertainment Rating Organization: Establecido en Japón en julio de 2002 como una división de la Computer Entertainment Supplier's Association, y usando la ESRB norteamericana como modelo, es la organización que se encarga de clasificar los videojuegos con niveles de clasificación ("rating") que informan al consumidor acerca de la naturaleza del producto y para qué grupo de edades es adecuado.

OFLC: Oficina de clasificación de cine y literatura: Fue fundada en Sidney Australia en 1970, establecida por su gobierno según acta de clasificación que incluye el código nacional de clasificación por edades del cine, videojuegos y literatura australiano. Este Esquema de Clasificación se inició el 1 de enero de 1996 tras las recomendaciones formuladas por la Comisión de Reforma Legislativa de Australia sobre el procedimiento de la censura. Una de las recomendaciones fue la creación de un marco legislativo para adoptar un enfoque nacional para las clasificaciones.

A través de una Junta clasificación como organismo oficial de derecho público, independiente del gobierno toma las decisiones de clasificación de películas, juegos de ordenador y ciertas publicaciones. Regula películas, juegos de ordenador y ciertas publicaciones, fija los Principios para la toma de decisiones que se establecen en el Código Nacional de Clasificación y funciona como un Consejo de tiempo completo con sede en Sydney.

Este organismo tiene la premisa de que todos los juegos de cine y equipo deben clasificarse antes de que pueda ser legalmente puesta a disposición del público. Debe proporcionar información al consumidor sobre el contenido de todas las películas y juegos de ordenador y ayudar a los consumidores a tomar una decisión informada sobre lo que leen, ver y juegan.

Como podemos apreciar, al margen de las estridentes innovaciones en materia de videojuegos que han cobrado protagonismo en la esfera social mundial y vista las orientaciones del discurso sobre estos a través del tiempo por parte de los diversos escenarios de análisis y perspectivas globales, es que han surgido esfuerzos por darle configuración a la inmensa comercialización de los videojuegos que se producen en la actualidad, más aún cuando en este sentido, en lo que respecta a este sector de las industrias culturales, bien podemos afirmar un evidente monopolio liderado por las principales empresas dedicadas al ramo en cada una de sus fases de manufactura, lo cual desde el punto de vista económico, se apuntalaría en un nuevo debate discursivo.

Las temáticas de éstos son referencia obligada para establecer, en cada territorio y de acuerdo a sus estándares y legislaciones, cuáles serán las regulaciones y alcances que tendrán en el colectivo. Aún así su presencia está garantizada en los más amplios ámbitos de la vida urbana y pertinentemente han de ser considerados simplemente un producto más de consumo cultural.

2.3.7. Clasificación de videojuegos en Venezuela.

No cuenta aún el país con un sistema oficial ó formalizado de consulta propio, tal como los mencionados anteriormente, que surjan de criterios basados de la experiencia venezolana, toda vez que aún se ciñe Venezuela a los sistemas descritos anteriormente para los efectos de su comercialización en el territorio nacional.

La actual legislación, si bien establece los elementos sancionatorios referidos a su comercialización, no posee en la actualidad instrumentos que proporcionen soporte práctico a la ley, que hagan reglamentar suficientemente la producción y comercialización de contenidos por parte de los desarrolladores en el territorio nacional.

En este ámbito, una iniciativa impulsada desde el año 2012 a través de la Fundación Universal Para la Formación de Usuarios de Videojuegos (Filantropía), define una tabla de clasificación de software de entretenimiento (**TCSE**) como una alternativa de regulación de contenidos, cuyo propósito es consolidarse como una herramienta local que permita reconocer y brindar orientación a usuarios,

comerciantes, instituciones y público en general, con respecto a los esquemas de categorización y clasificación de contenidos, según los estándares de producción de la industria de videojuegos, para reconocer al tipo de público al cual van dirigidos según las respectivas edades.

Se fundamenta en los esquemas internacionales mencionados anteriormente, ampliamente conocidos en el mundo, a través de una serie de categorías con las que se establecen equivalencias. Desde dichas categorías se ubican en esta tabla los contenidos, descritos de la siguiente manera: Todo Usuario, a aquellos que presenten elementos considerados “aptos” para usuarios a partir de seis años (con algo de acción, violencia sutil e insultos suaves); Usuario Adolescente, a partir de doce años con presencia “limitada” de violencia, (temas sugerentes, humor crudo, sangre, juegos de azar simulados o uso de lenguaje fuerte). El Usuario Mayor de Edad se refiere a contenidos (que contemplen violencia, sangre, horror, temas sexuales o insultos fuertes), han de estar bajo políticas de prohibición de venta a menores de edad. Finalmente la categorización Espera por Clasificación, que se refiere a aquellos contenidos que se encuentran en la fase previa de clasificación, específicamente por la ERSB. También sería aplicable a la publicidad y demos títulos de videojuegos próximos a salir a la venta.

Esta es la propuesta más reciente referida a la clasificación de videojuegos, sometida a revisión de diversos entes del Estado, tales como “la defensoría del pueblo, los ministerios y la comisión permanente de ciencia y tecnología e innovación de la Asamblea Nacional” (Durán, 2012). No se corresponde su posible

aplicación como ley, sino como un manual de aplicabilidad que atienda la necesidad de sustentar de forma puntual aquellos aspectos de rigor establecidos en el marco legal vigente en Venezuela en materia de videojuegos.

2.4 BASES LEGALES CASO VENEZUELA

2.4.1 La familia y la legislación venezolana.

La revisión de los elementos legales se constituye como un paso obligatorio en aras de contextualizar el soporte jurídico de esta investigación. En este orden de ideas, abordamos aspectos de interés esgrimidos en materia de videojuegos y familia. Los apartados siguientes permiten colocar, en perspectiva, cuál es el axioma del Estado en este sentido y el alcance de estas premisas.

En su Capítulo V sobre los Derechos Sociales y de las Familias, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela establece:

“El Estado protegerá a las familias como asociación natural de la sociedad y como el espacio fundamental para el desarrollo integral de las personas. Las relaciones familiares se basan en la igualdad de derechos y deberes, la solidaridad, el esfuerzo común, la comprensión mutua y el respeto recíproco entre sus integrantes. El Estado garantizará protección a la madre, al padre o a quienes ejerzan la jefatura de la familia”. (Artículo 75).

Así, reiteramos el reconocimiento de la estructura familiar como principal fuente de formación. Ese desarrollo integral estará consagrado en el sano ejercicio de la autoridad moral sobre nuestros niños y niñas, quienes son seres plenos de derechos y como protegidos por nuestra legislación (CRBV. art 78).

Asimismo, el Estado, como garante de la Convención Sobre los Derechos del Niño, ha de poner el máximo empeño en garantizar el reconocimiento del principio suscrito en el artículo 18 de la Convención sobre las obligaciones comunes que la madre y el padre tienen en lo que respecta a la crianza y el desarrollo del niño ó niña. De esta forma, incumbirá a los padres o, en su caso, a los representantes legales la responsabilidad primordial de su crianza y desarrollo. La preocupación fundamental como sociedad será entonces el interés superior del niño ó niña.

Para la Ley Orgánica de Protección al Niño, Niña y Adolescente (LOPNA, 2009), en su artículo 5°. “La familia es responsable, de forma prioritaria, inmediata e indeclinable, de asegurar a los niños y adolescentes el ejercicio y disfrute pleno y efectivo de sus derechos y garantías (...)”.

Si bien es tácita la importancia y la necesidad de que prevalezca la unidad familiar como principal garante de la sana estructura ciudadana, el alcance de este objetivo social, sin duda, debe tener un eficiente y pertinente esfuerzo de todas sus instancias, en generar las más adecuadas condiciones para el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes, toda vez que, dada la estructura familiar prevaleciente en Venezuela, es un elemento que deberá estar en constante revisión y atención.

Tan es así, que merece un minucioso y consecuente análisis desde los más diversos enfoques profesionales. Desde el alcance de esta investigación, sirva esta aseveración para invitar a reflexionar y valorar la dimensión que tiene tan importante asunto para el más extensivo interés nacional.

Por esta razón es imperioso resaltar lo que engrana el marco legal en materia de educación en Venezuela. A través de la Ley Orgánica de Educación (LOE), se hace hincapié en unificar esfuerzos desde todos los ámbitos de la vida del niño, niña y adolescente para que sean formados a partir de valores orientados a la “formación en una cultura para la paz, la justicia social, el respeto a los derechos humanos, la práctica de la equidad y la inclusión; la sustentabilidad del desarrollo, el derecho a la igualdad de género (...) el respeto a la vida, el amor y la fraternidad, la convivencia armónica en el marco de la solidaridad, la corresponsabilidad, la cooperación, la tolerancia y la valoración del bien común (art.3).

Asimismo plantea que el Estado garantiza y considera fundamental en su sistema educativo la promoción de la participación protagónica y corresponsable de las familias, la comunidad educativa y las organizaciones comunitarias, de acuerdo con los principios LOE. Para ello, en el escenario del denominado Estado Docente Venezolano, a través de los órganos nacionales con competencia en materia Educativa, ejercerá la rectoría en el Sistema Educativo.

En consecuencia habrá de garantizar “Las condiciones para la articulación entre la educación y los medios de comunicación, con la finalidad de desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo, la capacidad para construir mediaciones de forma permanente entre la familia, la escuela y la comunidad, en conformidad con lo previsto en la Constitución de la República y demás leyes. En su artículo nro 6 se describe de forma bastante explicativa que será el Estado Docente el que ejercerá significativa labor dentro del contexto educativo general a través de una serie de

responsabilidades inherentes a la labor de educar en su más extensa expresión nacional.

Por tanto el Estado supervisa la obligatoriedad de la educación y establece los mecanismos para exigir a las comunidades, familias, padres, madres, representantes o responsables, el cumplimiento de este deber social así como ser el encargado de ejecutar y coordinar políticas y programas de desarrollo socio-cognitivo integral de ciudadanos y ciudadanas, articulando de forma permanente, el aprender a ser, a conocer, a hacer y a convivir, para desarrollar armónicamente los aspectos cognitivos, afectivos, axiológicos y prácticos, y superar la fragmentación, la atomización del saber y la separación entre las actividades manuales e intelectuales (...) Promueve, integra y facilita la participación social a través de una práctica social efectiva de relaciones de cooperación, solidaridad y convivencia entre las familias, la escuela, la comunidad y la sociedad, que facilite las condiciones para la participación organizada en la formación, ejecución y control de la gestión educativa (...) de las familias, la escuela, las organizaciones sociales y comunitarias en la defensa de los derechos y en el cumplimiento de los deberes comunicacionales para la educación integral de los ciudadanos y las ciudadanas, en la interpretación crítica y responsable de los mensajes de los medios de comunicación social públicos y privados, universalizando y democratizando su acceso y también en la creación de un nuevo orden comunicacional para la educación. (art. 6).

Asimismo establece que “En los subsistemas del Sistema Educativo se incorporan unidades de formación para contribuir con el conocimiento, comprensión,

uso y análisis crítico de contenidos de los medios de comunicación social. Asimismo la ley y los reglamentos regularán la propaganda en defensa de la salud mental y física de la población”. (art.9).

De forma específica en su artículo N° 17, establece la directa corresponsabilidad de la familia en la educación de los niños, niñas y adolescentes.

Al respecto dicta:

“Las familias tienen el deber, el derecho y la responsabilidad en la orientación y formación en principios, valores, creencias, actitudes y hábitos en los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adultas, para cultivar respeto, amor, honestidad, tolerancia, reflexión, participación, independencia y aceptación. Las familias, la escuela, la sociedad y el Estado son corresponsables en el proceso de educación ciudadana y desarrollo integral de sus integrantes”.

2.4.2 Los videojuegos y la legislación venezolana

Si bien la Constitución de la República en líneas generales contempla en su artículo N° 58 lo siguiente:

“La comunicación es libre y plural, y comporta los deberes y responsabilidades que indique la ley. Toda persona tiene derecho a la información oportuna, veraz e imparcial, sin censura, de acuerdo con los principios de esta Constitución, así como el derecho de réplica y rectificación cuando se vean afectados directamente por informaciones inexactas o agraviantes.
Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir información adecuada para su desarrollo integral”.

Es fundamental la concepción de una libertad de comunicación en el estricto significado de la responsabilidad moral, social y educativa de los mensajes que sean de interés para los niños niñas y adolescentes del país.

Esto se concatena ineludiblemente con la regulación que enmarca la Ley de Responsabilidad en radio y Televisión orientada a fomentar el equilibrio democrático

entre sus deberes, derechos e intereses a los fines de promover la justicia social y de contribuir con la formación de la ciudadanía, la democracia, la paz, los derechos humanos, la cultura, la educación, (...) de conformidad con las normas y principios constitucionales de la legislación para la protección integral de los niños, niñas y adolescentes, la cultura, la educación.

Este instrumento jurídico establece regulación de los medios electrónicos en todo texto, imagen o sonido cuya difusión y recepción tengan lugar dentro del territorio de la República (art. 1). Asimismo procura garantizar que las familias y las personas en general cuenten con los mecanismos jurídicos que les permitan desarrollar en forma adecuada el rol y la responsabilidad social que les corresponde como usuarios y usuarias.

Enfatiza aspectos a considerar por los ciudadanos, tales como:

“Procurar la difusión de información y materiales dirigidos a los niños, niñas y adolescentes que sean de interés social y cultural, encaminados al desarrollo progresivo y pleno de su personalidad, aptitudes y capacidad mental y física, el respeto a los derechos humanos, a sus padres, a su identidad cultural, a la de las civilizaciones distintas a las suyas, a asumir una vida responsable en libertad, y a formar de manera adecuada conciencia de comprensión humana y social, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad entre los pueblos, grupos étnicos, y personas de origen indígena y, en general, que contribuyan a la formación de la conciencia social de los niños, niñas, adolescentes y sus familias”. (art.3)

Esta carta Magna, a través de sus órganos de competencia ha de “Fomentar la educación para la percepción crítica de los mensajes difundidos por los servicios de radio y televisión”. (Art. 19), lo cual sin duda ha de circunscribirse en el ámbito de los contenidos audiovisuales de las fuentes de entretenimiento, en este caso, los videojuegos.

Así, en Venezuela, la Ley orgánica de Protección al niño, niña y adolescente (LOPNA) en su artículo 63 establece como derecho el descanso, la recreación, el esparcimiento, el deporte y el juego. En su párrafo primero define que:

“El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de los niños y adolescentes y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente. El Estado debe garantizar campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos”.

Justamente, esta acción continúa con la activa participación de la sociedad, garantizando programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños, niñas y adolescentes para satisfacer sus diferentes necesidades e intereses, así como otros que sean creativos o pedagógicos.

En la Convención sobre los Derechos del Niño, anteriormente citada, los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad (Artículo 31). También se establece a los Estados el reconocimiento de la importante función que desempeñan los medios de comunicación para que el niño tenga acceso a información y material procedentes de diversas fuentes nacionales e internacionales, en especial la información y el material que tengan por finalidad promover su bienestar social, espiritual, moral así como su salud física y mental.

Con tal objeto, ha de promoverse la elaboración de directrices apropiadas para proteger al niño contra toda información y material perjudicial para su bienestar. (Art. 17, numeral 3).

Es evidente que el Estado establece una orientación muy marcada con respecto al uso de videojuegos en sus leyes. Exhorta a “prevenir” contra juegos computarizados y electrónicos considerados nocivos para la salud o el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

En correspondencia con la premisa anterior, el Estado Venezolano, a través de directrices emanadas de sus instituciones, ejecuta esfuerzos para mantener la regulación en materia de videojuegos: su ingreso al país, producción y venta. Por ejemplo en lo que respecta a las operaciones de supervisión aduanal, en las cuales se verifica el contenido y presuntas comercializaciones ilegales de videojuegos prohibidos por la legislación venezolana. Dentro de estas regulaciones se enmarcan clasificaciones por edad para el uso, acceso, alquiler y compra de éstos (LOPNA Artículo 5),

Sin embargo dada la naturalidad en como son comercializadas gran cantidad de productos al margen de tales regulaciones, es básica la formación y consolidación de sanas relaciones interpersonales que desde el seno familiar ha de generarse en atención a aquellos contenidos, en este caso ciertos tipos de videojuegos, para atenuar las distorsiones generadas en el mercado ilegal que impera en el país.

Aún así, el marco fundamental de la legislación venezolana reconoce ampliamente y concibe como función de Estado y sociedad la ineludible responsabilidad y el fomento de una educación crítica para medios de comunicación que cree los cimientos necesarios para una pertinente definición de la sociedad que se pretende formar.

Por ello “El Estado debe garantizar a todos los niños y adolescentes educación dirigida a prepararlos y formarlos para recibir, buscar, utilizar y seleccionar apropiadamente la información adecuada a su desarrollo” (LOPNA, artículo 69).

También es importante resaltar los valores a potenciar en las familias a partir de diferentes medios educativos; el fomento a la creación, producción y difusión de información dirigida a niños, niñas y adolescentes...

“...A través de la creación, producción y difusión de materiales informativos, libros, publicaciones, obras artísticas y producciones audiovisuales, radiofónicas y multimedias dirigidas a los niños y adolescentes, que sean de la más alta calidad, plurales y que promuevan los valores de paz, democracia, libertad, tolerancia, igualdad entre las personas y sexos, así como el respeto a sus padres, representantes o responsables y a su identidad nacional y cultural”. (LOPNA, artículo 73).

Es importante destacar la necesidad de conocer y percatarse de que está expresamente señalado los contenidos prohibidos para niños y niñas, tal como se evidencia en el artículo. 75:

“Los soportes impresos o audiovisuales, libros, publicaciones, videos, ilustraciones, fotografías, lecturas y crónicas dirigidos a niños y adolescentes en Venezuela no podrán contener informaciones e imágenes que promuevan o inciten a la violencia, o al uso de armas, tabaco o sustancias alcohólicas, estupefacientes o psicotrópicas”.

Es de esta forma como la participación de la sociedad, en general, es fundamental para lograr la vigencia plena y efectiva de los derechos y garantías de todos los niños, niñas y adolescentes.

Los espacios para el entretenimiento han de colocarse al frente de estas normas. Dentro de este instrumento jurídico se toma en cuenta incluso el acceso a

Espectáculos Públicos, Salas y Lugares de Exhibición. El artículo 76 contempla que “Todos los niños y adolescentes pueden tener acceso a los espectáculos públicos, salas y lugares que exhiban producciones clasificadas como adecuadas para su edad”.

En materia de Videojuegos, esto se vincula al acceso a espacios virtuales y físicos que permitan su uso. En este sentido es importante considerar dentro del contexto de venta en establecimientos formales así como la economía informal de la rama, esta ley dicta lo siguiente:

Artículo 78. Prevención contra juegos computarizados y electrónicos nocivos:

“El Consejo Nacional de Derechos, conjuntamente con los Ministerios de Educación y de Sanidad y Asistencia Social, establecerá directrices para el ingreso al país, la producción y la venta de juegos computarizados, electrónicos o cualesquiera multimedias que se consideren nocivos para la salud o el desarrollo integral de los niños y adolescentes. Asimismo, establecerá la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de todos los juegos computarizados, electrónicos o multimedias. Los responsables y trabajadores de empresas o establecimientos que vendan, permuten o alquilen videos, juegos computarizados, electrónicos o cualesquiera multimedias, deben cumplir con las regulaciones pertinentes sobre la materia, especialmente las referidas a la edad requerida para el uso, acceso, alquiler y compra de estos bienes”.

Algunas de estas directrices contempladas en el artículo se refieren en la formulación de políticas de aplicabilidad de acuerdo a la definición de contenidos de videojuegos por edades.

En el artículo 79. Se establecen prohibiciones categóricas, tales como:

a) “Admitir a niños y adolescentes en espectáculos o en salas de exhibición cinematográfica, videográficas, televisivas, multimedias u otros espectáculos similares, así como en lugares públicos o privados donde se exhiban mensajes y producciones cuando éstos hayan sido clasificados como no adecuados para su edad;

b) Vender o facilitar de cualquier forma a niños y adolescentes o exhibir públicamente, por cualquiera de los multimedia existentes o por crearse, libros, revistas, programas y mensajes audiovisuales, información y datos en redes que sean pornográficos, presenten apología a la violencia o al delito, promuevan o inciten al uso de tabaco, sustancias alcohólicas, estupefacientes o psicotrópicas; o que atenten contra su integridad personal o su salud mental o moral”.

Es así como se resume el carácter incuestionablemente proteccionista de la niñez que concibe la ley a través de su artículo 92; estableciendo la prohibición de “vender o facilitar, de cualquier forma, a los niños y adolescentes”:

e) Informaciones o imágenes inapropiadas para su edad;

También, el suministro o entrega de material de difusión de imágenes o sonidos.

En el artículo 235 se establece categóricamente que:

“Quien venda, suministre o entregue a un niño o adolescente, videos, cassettes y, en general, material de difusión de imágenes o, sonidos por medios eléctricos, computarizados o electrónicos en contraposición a esta Ley ò a las regulaciones de los órganos competentes, será sancionado con multa de uno a veinte meses de ingreso. En ese caso, procede igualmente, según la gravedad de la infracción, el cierre del establecimiento en el cual la venta o el alquiler se llevó a cabo, hasta por cinco días”.

En consonancia con estas disposiciones, dentro de lo que pudiese considerarse como un esfuerzo de carácter moral para procurar un entorno sano del niño niña y adolescente, encuentra asidero la refutada ley de prohibición de juguetes bélicos. Sancionada en año 2009. Su objeto es *“Prohibir la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos”* (art 1).

Es otro instrumento legal que gira en torno a la funcionalidad de esta actividad para la sana formación del individuo, al sostener que “todo videojuego y juguete

debe promover el respeto a la vida, la creatividad, el sano entretenimiento, el compañerismo, la lealtad, el trabajo en equipo, el respeto a la ley, la comprensión, la tolerancia, el entendimiento entre las personas y el espíritu de paz y la fraternidad”. (Art. 4).

Es aplicable a todas las personas naturales o jurídicas que realicen actividades vinculadas con la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos y juguetes en todo el territorio y demás espacios geográficos de la República (artículo 2).

Evidentemente el espíritu de esta norma no está plasmado en los contextos de juego ni en gran cantidad de contenidos presentes en algunos títulos convirtiéndose paradójicamente en una fuente bastante cargada de violencia, sexismo y proyección de hábitos que atentan con la salud e integridad, aún cuando consecuentemente se procure establecer un criterio de realidad virtual, el desarrollo mental de niño niña ó adolescente decanta una gran cantidad de procesos cognitivos graduales y específicos que pudiesen no corresponderse con la asimilación de determinados mensajes presentes en éstos aún en el escenario de entretenimiento u ocio.

Finalmente, en la Ley especial contra los delitos informáticos, instrumento legal que tiene por objeto la protección integral de los sistemas que utilicen tecnologías de información, así como la prevención y sanción de los delitos cometidos contra tales sistemas o cualquiera de sus componentes o los cometidos mediante el uso de dichas tecnologías (art.1), establece de forma tajante aspectos de rigor en atención a la

protección de la niñez y la adolescencia en lo que concierne a cualquier tipo de delito informático, aspectos claramente establecidos en su capítulo IV.

Vistas estas amplias consideraciones legales vigentes en el país, bien es importante exaltar el carácter riguroso para todos y cada uno de los elementos habitualmente involucrados de forma directa e indirecta para la educación, y desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, el recorrido conceptual y legal de las condiciones actuales en materia de medios de comunicación, electrónicos, el ámbito familiar, educativo formal e informal, permite a los investigadores en materia de comunicación en cualquiera de sus aristas de estudio.

Tener elementos fundamentales presentes en el contexto inmediato de trabajo, otorga a la investigación, en este caso orientada a la familia y los videojuegos, un bagaje digno de divulgar y promover en aras de una mejor sociedad, concatenada, coherente y en perfecta pertinencia con los derechos y fines superiores de formación y forjamiento de un ciudadano sano, que se corresponda con el interés nacional.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología para desarrollar este estudio se basó en el Enfoque Etnográfico, el cual según Martínez (1999), se apoya en la convicción de que las tradiciones, roles, valores y normas del ambiente en que se vive se van internalizando y estas generan regulaciones que pueden explicar la conducta individual y de grupo en forma adecuada; Asimismo, permite al investigador elaborar una visión realista y fidedigna del grupo o comunidad estudiada.

Es por ello, que el propósito de este estudio de acuerdo al Enfoque Etnográfico, ha sido la de aproximarse a la realidad de los niños cursantes de cuarto grado de educación básica de los planteles U.E.P Colegio San Agustín (privada) la E.B Tomás Vicente González (pública), ubicados en los sectores Ud4 y Ud2 respectivamente, de la Parroquia Caricuao, Municipio Libertador de la República Bolivariana de Venezuela, con la intención de realizar un acercamiento a su ámbito familiar como mediación primaria en el uso de videojuegos, con la finalidad de promover un acercamiento a la realidad que vive ese grupo social, sus motivaciones, valores y formas de ver el mundo, asimismo se busca estar al tanto de la realidad que los circunda, es decir, sus percepciones humanas.

En este sentido, se trata de estudiar su situación, sin preconceptos elaborados sobre sus maneras de actuar en torno a este tema.

3.2 Población y Muestra

3.2.1. Población

La población como conjunto de unidades de las que se desea obtener información y sobre las que se van a generar conclusiones (Palella. S, Martins F. 2010) estuvo conformada por niños y niñas que poseen videojuegos, cursantes de cuarto grado de educación básica de la U.E.P Colegio San Agustín, cuya matrícula total de alumnos de la etapa básica es de 912 alumnos y la E.B. Tomás Vicente González, cuya matrícula total de alumnos de la etapa básica es de 726. En este orden, fueron abordados estos dos centros educativos, uno de carácter privado, sostenido por aranceles abonados por los padres y representantes, cuyo financiamiento del Estado es de forma parcial a través del subsidio y uno de carácter público, es decir, dependiente en un 100% del financiamiento del Estado.

Ambos planteles se encuentran en la Parroquia Caricuao del Municipio Libertador de la ciudad de Caracas, ésta es considerada una parroquia popular, en la cual predomina entre sus habitantes un nivel socioeconómico medio-bajo y bajo. Esto, en atención a que dentro de la misma se evidencian las condiciones de vida variables presentes en espacios con zonas adecuadamente urbanizadas así como también zonas de difícil acceso en lo que respecta a transporte, vialidad, servicios entre otros indicadores. Aspectos que repercuten en la calidad de vida de sus habitantes así como también sus fuentes de ingreso familiar.

También conformaron parte del insumo de esta investigación, los padres y representantes ante el plantel de ambos grupos. Conformados por madres, padres, abuelos, hermanos ó tíos con los cuales se comparte la convivencia dentro del hogar.

3.2.2 Muestra

Es en esencia, un subgrupo de la población. Un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población (Hernández y otros, 1998).

Dentro de este contexto, se seleccionaron aquellos niños que después de establecido la primera aproximación resultaron usuarios de videojuegos como actividad realizada en el tiempo libre. De esta forma se procuró obtener información afín, proveniente de sus representantes directos.

Se aplicaron los instrumentos en ambos planteles educativos: en el sector Ud4 la U.E.P. Colegio San Agustín, la matrícula de los cuartos grados está conformada por 160 niños, distribuidos en cuatro secciones en un turno. En el sector Ud2, la E.B. Tomás Vicente González, cuya matrícula correspondiente a los cuartos grados está conformada por 80 alumnos distribuidos en cuatro secciones en dos turnos.

4. Método de Investigación

4.1 Técnicas de Recolección de datos

En este espacio de la investigación se abarcaron las técnicas consideradas más conformes con la investigación y se tomaron en cuenta los instrumentos más

adecuados para la misma, a fin de otorgar un contexto suficiente para el abordaje de los niños, niñas y adultos que accedieron a colaborar con esta propuesta.

Se realizaron encuestas a representantes que según Arias (2006:72) se definen como “Una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación a un tema en particular”.

Para obtener la información necesaria, primero se diseñó la posible encuesta, se revisó y validó, por escrito, por dos especialistas del área de la educación para adecuar a los objetivos planteados; se solicitó por escrito en dos oportunidades la autorización del personal directivo y docente de cada uno de los planteles seleccionados (véase anexo N° 2), a fin de poder aplicar los instrumentos tanto a alumnos como a representantes de cada sección. Se desarrolló un plan de trabajo en aula con apoyo de las docentes, el cual constó de dos sesiones para aplicar los instrumentos a los niños y a los representantes por separado.

El abordaje a los niños y niñas fue por visita a cada uno de los salones de cada una de las secciones que conforman la matrícula total del grado, contando con la asistencia para el día, aplicándoles el instrumento N° 1, conformado por seis (6) preguntas de tipo mixto.

El abordaje a padres y representantes se desarrolló en reuniones fijadas por las maestras de aula a fin de colaborar con el llenado del instrumento así como discusión de otros puntos de interés para los convocados.

4.1.2 Instrumentos

De acuerdo a lo expresado por Arias F. (2006: 69), “Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información”.

Los instrumentos aplicados consistieron en encuesta escrita de preguntas para selección simple, descritas a continuación:

1. *“Breve encuesta de exploración de intereses por los videojuegos como fuente de entretenimiento en alumnos de cuarto grado”* (véase anexo N°4). Aplicada a la muestra de niños y niñas con una breve recopilación conformada por 6 ítems en los cuales se indaga sobre aspectos generales vinculados al uso de videojuegos. Una vez determinada la cantidad de niños que emplean este tipo de fuentes de entretenimiento, se procedió a aplicar el segundo instrumento:
2. *“Cuestionario General sobre la mediación familiar y el uso de videojuegos en niños”* (véase anexo N° 5) aplicado a padres y representantes, conformado por quince (15) preguntas, igualmente relacionadas con el uso de videojuegos, pero “con un mayor nivel de especificación al respecto, con énfasis en elementos vinculados a la mediación familiar respecto al uso de éstos en el hogar”.

4.1.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Prevía revisión y consideraciones por parte de la tutora de este trabajo. Se gestionó la aplicación de un protocolo de validación a través de una revisión previa y juicio de expertos para su validación formal.

Se solicitó el aval a las dos profesionales de la educación, a quienes les fue suministrada una Escala de Likert a fin de que evaluaran con apreciaciones cualitativas la calidad que presentan los dos instrumentos, para de esta forma garantizar la viabilidad y pertinencia de su contenido. Esto, a fin de cumplir su efectiva aplicación como insumo para lograr los objetivos de investigación planteados (véase anexo N° 6). Estas docentes fueron:

- ✓ Aura Rojas. Doctora y Licenciada en Historia. Especialista en metodología de la investigación. Profesora universitaria
- ✓ Lisset Reyes Tovar. Especialista en Dinámicas de Grupos. Licenciada en Educación. Profesora universitaria.

En este sentido, ambas especialistas coincidieron en que los instrumentos utilizados como insumo para la recolección de datos, cumplieron con su necesaria y estrecha relación con los objetivos de la investigación, a fin de obtener mediante éstos la fuente de información necesaria para el análisis, interpretación y evaluación de resultados.

4.1.4 Análisis de contenido y análisis de discurso.

La clasificación citada se materializó a través del análisis sistemático del contenido, tomando como referencia los criterios de Hernández y otros (1998), quienes consideran que este se efectúa por medio de la codificación, que es el proceso a través del cual las características relevantes del contenido de un mensaje son transformadas en unidades valorativas que permiten su descripción y análisis preciso. En este caso se estableció como denominador común las características afines provenientes de los datos obtenidos para lograr ubicar descriptivamente las características que pudieron configurar los elementos presentes, la mediación y ejercicio de autoridad, interacción familiar y patrones de uso de los videojuegos, de acuerdo a los criterios teóricos de las fuentes de referencia consideradas en esta investigación.

Por otra parte en lo que respecta a las breves informaciones provenientes de las preguntas de desarrollo, se realizó un análisis de discurso, el cual otorga aspectos de índole cualitativo e interpretativo al tratamiento de los resultados. Esto en atención a la combinación de algunas preguntas cerradas con un margen de desarrollo en los instrumentos aplicados. En esta fase de análisis a la información producida en la investigación bibliográfica y documental, surgieron las conclusiones y recomendaciones, explicadas en detalle en nuestro capítulo V.

5. Técnicas de procesamiento y análisis

Para la interpretación y el análisis de la información, se realizó un proceso de organización empleando una matriz, en la cual se establecieron distintas categorías, a partir de cada una de las preguntas reflejadas en los instrumentos y sus respuestas. Posteriormente se decantó la data generada a través de la configuración de gráficos mediante el programa Excel, en los cuales se contabilizaron las respuestas generadas por cada ítem contenido en los instrumentos. De esta forma se generó el resultado para la interpretación y descripción del comportamiento de las muestras en ambas fases del trabajo.

En los respectivos gráficos se hizo explicación sobre las características cualitativas que reflejaron los datos obtenidos de acuerdo al basamento teórico que sustenta el marco de trabajo de la investigación así como su relación con el contexto abordado.

CAPÍTULO IV.

Análisis e interpretación de los resultados

En este capítulo presentamos el análisis sistemático que se ha generado a partir del resultado de nuestra investigación, el cual se basa en elementos cualitativos, con inclusión de análisis de discurso, de cara a las conceptualizaciones e indagaciones que teóricamente han sustentado la propuesta de trabajo.

En este sentido, de acuerdo al instrumento aplicado a niños, niñas y representantes que formaron parte de la muestra, con relación a la mediación familiar y el uso de videojuegos, es fundamental resaltar que se evidencia una clara amplitud de interpretación en el contexto trabajado.

En primer lugar esta investigación, proponiendo un enfoque centrado en la familia, ha procurado recabar elementos que permitan orientar el discurso desde un punto de vista neutral, en el cual sea menester situar la dinámica de la familia venezolana actual, su estructura, sus características fundamentales, así como las situaciones en las cuales se desarrolla la interacción con el elemento tecnológico, en este caso, los videojuegos.

A raíz de este trabajo, se encontraron aspectos relevantes con relación al tema. Bien se puede afirmar que los videojuegos, con la manifiesta tendencia a consolidarse como instrumento elemental en los hogares venezolanos, bien sea por elementos culturales, sociales, económicos, deben ser tomados en cuenta y analizados por la multiplicidad de enfoques que directa e indirectamente le dió este

pequeño sector abordado, dentro del contexto de la familia venezolana en su cotidianidad, lo cual se evidencia en las respuestas emitidas.

Se intervino con los estudiantes personalmente a fin de explicarles la finalidad de la información que se les solicitó. Para abordar a los representantes, se solicitó la convocatoria por parte de las maestras de aula con ocasión de reunión de padres y representantes. Se solicitó al personal docente fungir de intermediario para solicitar el llenado del instrumento por parte de los representantes.

Cabe destacar que de acuerdo a la convocatoria hecha a los representantes éstas no tuvieron la concurrencia esperada, razón por la cual se aplicó en menor proporción el instrumento dirigido a los representantes. Sin embargo, fue significativo para el desarrollo de esta investigación que haya asistido un número representativo de ellos, ya que por tratarse de un instrumento que indaga sobre dinámicas familiares, pudo interpretarse (desde la opinión de la autora) como una negación a proporcionar aspectos del entorno íntimo del hogar, situación válida en el ámbito educativo con relación a entes externos.

La información derivada de los instrumentos aplicados se describe en líneas generales como una significativa aproximación profesional hacia el personal docente, haciendo hincapié en la importancia que tuvo para esta investigación el establecimiento de elementos vinculantes que permitieran el abordaje en adecuadas condiciones para con los niños, niñas, padres y representantes. De esta manera, tras la necesaria buena interrelación con el personal se logró una convocatoria en centro educativo descrita a continuación:

Aspectos generales de los grupos abordados

Tabla N° 1. Corpus de la investigación Instrumento N° 1: Breve encuesta de Exploración de intereses por los videojuegos				
U.E.P Colegio San Agustín				
<i>Muestra</i>	<i>Cantidad de secciones:</i>	<i>Cantidad de alumnos abordados</i>	<i>Fecha de abordaje alumnos:</i>	<i>Abordaje a padres y representantes:</i>
160 alumnos	4	142	25/06/2014	27/06/2014
U.E.N “Tomás Vicente González”				
80 alumnos	4	57	17/06/2014	20/06/2014

Tabla N° 2. Corpus de la Investigación Instrumento Nro 2. Cuestionario General sobre la mediación familiar y el uso de videojuegos	
Cantidad Total De Representantes Encuestados	
Colegio San Agustín	E. B. Tomás Vicente González:
75 personas	21 personas

Importante considerar como aspecto de interés el que las diferencias evidentes con relación a las muestras obtenidas se fundamenta en la receptividad proporcionada por el personal docente y administrativo de ambas instituciones, toda vez que se trabajó en un momento de vísperas de cierre escolar (exposiciones, reuniones, charlas, otros) en el cual las actividades externas se vieron reprogramadas; particularmente la convocatoria por grupo de representantes de cada plantel para efectos de la aplicación de los instrumentos, quedando subordinado esto a la disponibilidad del momento escolar mismo. Sin embargo, las mismas logran corresponderse de forma coherente con lo obtenido durante el abordaje de los niños y

niñas, ya que los datos son en proporción más robustos en el abordaje del plantel privado que en el público.

Tras el abordaje y aplicación de los instrumentos se generaron los resultados siguientes:

INSTRUMENTO N° 1.

Breve encuesta de exploración de intereses por los videojuegos aplicado a niños y niñas de cuarto grado de Educación Básica.

1. Pregunta N° 1. Edad

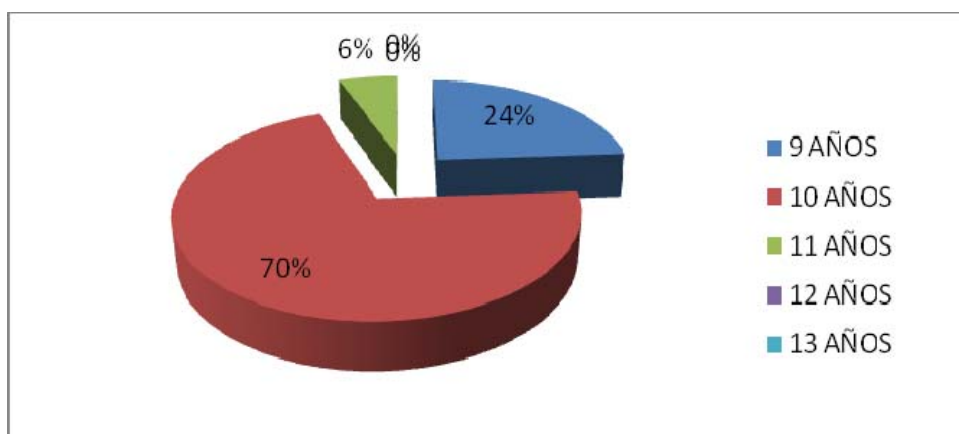


Gráfico N° 1. Edad. UEP. Colegio San Agustín

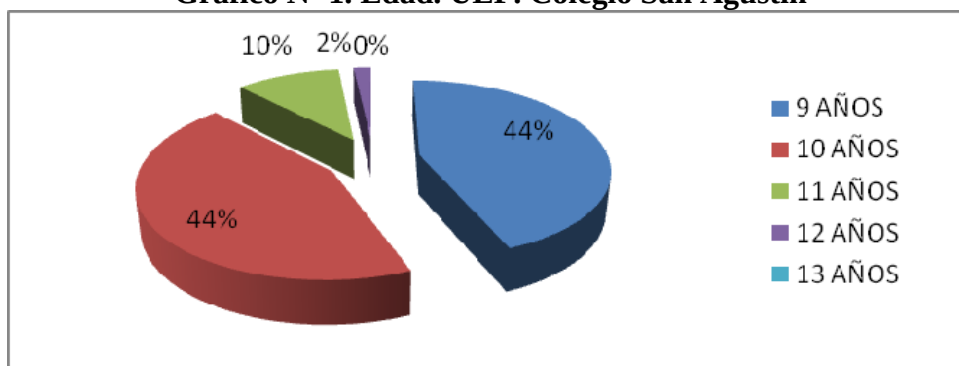


Gráfico N° 2. Edad. E.B. Tomás Vicente González

Los gráficos 1 y 2 muestran las edades de los grupos de niños y niñas de ambos planteles educativos las cuales tienen una pequeña variación al incorporarse los que poseen 12 años y corresponden al 2% de la muestra.

En la U.E.P. Colegio San Agustín predomina una distribución homogénea basada en niños y niñas de diez años en su mayoría, con un 70% y en menor proporción los nueve años y los once años de edad (24% y 6% respectivamente).

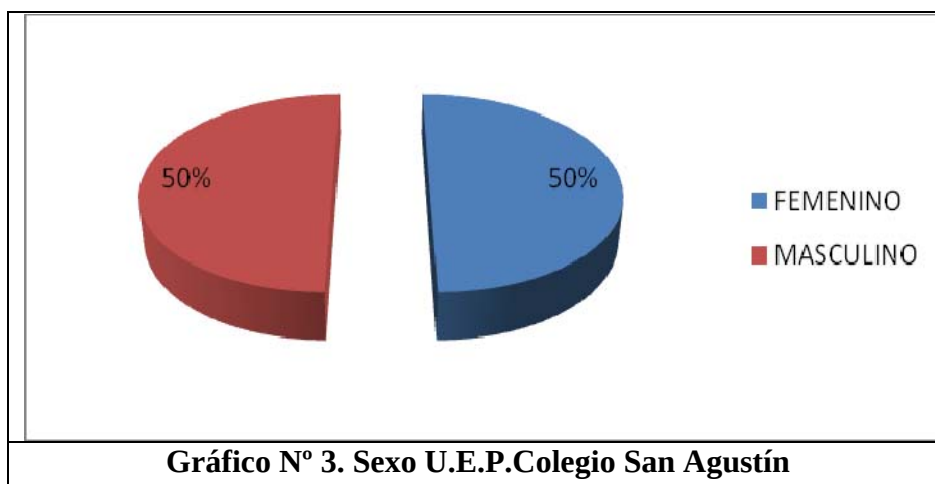
En lo que respecta a la E.B. Tomás Vicente González se evidencia una distribución más heterogénea, en la cual iguales proporciones de niños tienen edades entre nueve y diez años (con 44% ambas edades) y en menores proporciones se ubican en once años con un 10% con presencia de algunos estudiantes que ya sobrepasan la edad promedio del grado ubicándose en los doce años de edad en un 2%.

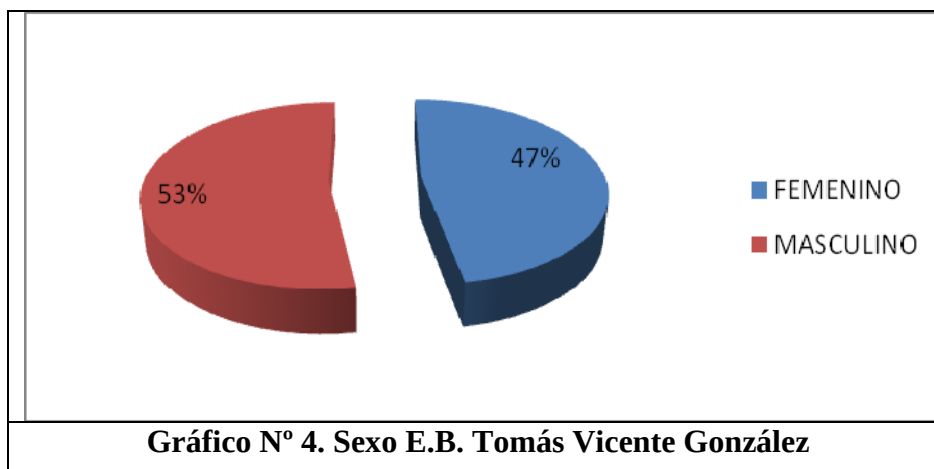
Este aspecto bien puede situarse dentro del contexto venezolano en el común conocimiento de que, en determinados casos es más tardía la inserción escolar en el escenario de la educación pública, así como también la repitencia, lo que significa el curso de un mismo grado escolar en dos períodos consecutivos. Aunque la pertinencia para con esta investigación consideró el desarrollo evolutivo, biológico y su relación con el contexto, representado en este grupo etareo de la educación básica, el cual de acuerdo a los períodos de desarrollo cognitivo definidos por Piaget (1981) está comprendido por niños en el estadio de las operaciones concretas, las cuales hacen referencia a operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas.

Estos niños y niñas se encuentran en un momento cognitivo basado en la capacidad de entender y aplicar operaciones lógicas a las experiencias, siempre que éstas concentren en el momento presente y en su lugar actual e inmediato. Lo que significa que posiblemente aún no posean un razonamiento pertinente respecto a contenidos abstractos que no se representen en ejemplos concretos aunque logren memorizar afirmaciones abstractas o explicaciones que en realidad no comprenden totalmente. En atención a estas características cognitivas, se ubica la proporción de la muestra en este período.

Asimismo, aunque en escasa medida (considerando la edad máxima de doce años) algunos niños y niñas se inician en una modificación de sus patrones de pensamiento, o lo que es lo mismo el inicio de estrategias de pensamiento propias del estado de operaciones formales, basadas en la reversibilidad y lógica formal.

2. Pregunta Nro 2. Sexo





En lo que concierne al sexo de los alumnos que conforman la muestra de esta investigación, correspondiente al nivel de cuarto grado, es equitativa en ambos planteles con un 50% y un 47 % respectivamente. Los salones se encuentran conformados por niños y niñas de forma semejante.

Se pudo evidenciar en los instrumentos que el sexo no es determinante para definir quienes juegan en mayor ó menor proporción, otorgamos esas diferencias en los contenidos de preferencia por los niños y niñas.

Con relación a cuales dispositivos de entretenimiento tienen acceso en sus respectivos hogares manifestaron lo siguiente:

Pregunta Nro 3.

¿Cuáles aparatos de videojuegos tienes en casa?

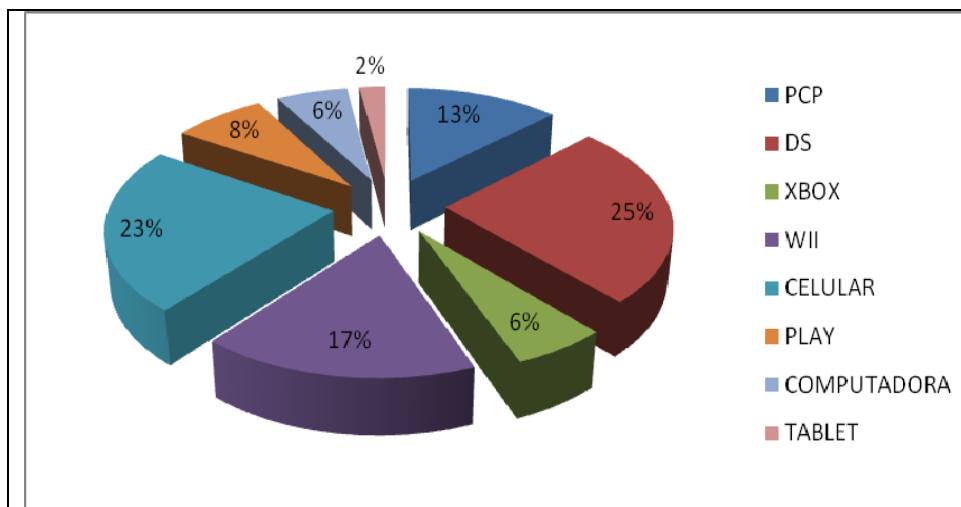


Gráfico N° 5. Dispositivos en casa. U.E.P. Colegio San Agustín

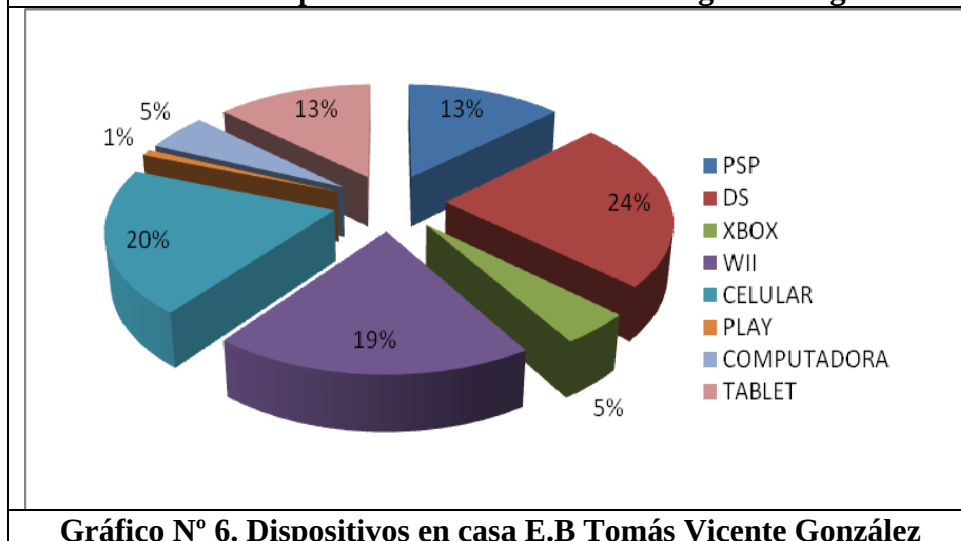


Gráfico N° 6. Dispositivos en casa E.B Tomás Vicente González

Los niños y niñas de ambos planteles manifiestan tener acceso a variada cantidad de dispositivos de videojuegos en su hogar. Estas cifras muestran que aunque esta presencia de dispositivos es significativa en ambas muestras, presentan mayores semejanzas que diferencias, tal como se puede apreciar en los gráficos 5 y 6

respectivamente, en los cuales expresan que los tres dispositivos con mayor presencia son la consola portátil de Nintendo DS, el Teléfono Celular y la consola de sobremesa Wii de Nintendo. Principal presencia tiene el DS en un 25% correspondiente a la U.E.P Colegio San Agustín y un 24% en la E.B. Tomás Vicente González. El celular con un 23% y 20% respectivamente y el Wii ubicado en 17% en la muestra del plantel privado y 19% en la muestra del plantel público. .

Por otra parte, en iguales proporciones se presenta la consola portátil PlayStation (PSP), y en menores proporciones las consolas de sobremesa PlayStation y la Xbox.

En lo que respecta al acceso a través de una PC, es cercana la relación de posesión en casa y a través de una tablet se presentan diferencias, siendo los niños y niñas del plantel público quienes manifestaron jugar a través de esta. También, se pudiera considerar el acceso a las laptop o computadoras portátiles facilitadas por el Estado como una de las razones de esta respuesta.

Sin duda estas cifras pudiesen significar una importante fuente de información, pero es fundamental recalcar que la misma pregunta fue planteada a los padres y representantes, a fin de establecer una posible paridad de relación entre las respuestas.

3. Pregunta Nro 4.

¿Cuánto tiempo al día juegas con videojuegos?

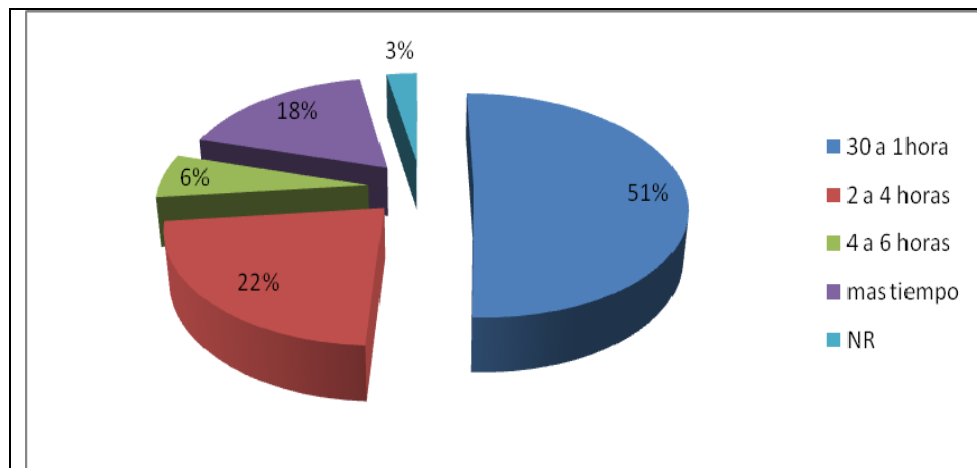


Gráfico N° 7. Tiempo de juego U.E.P. Colegio San Agustín

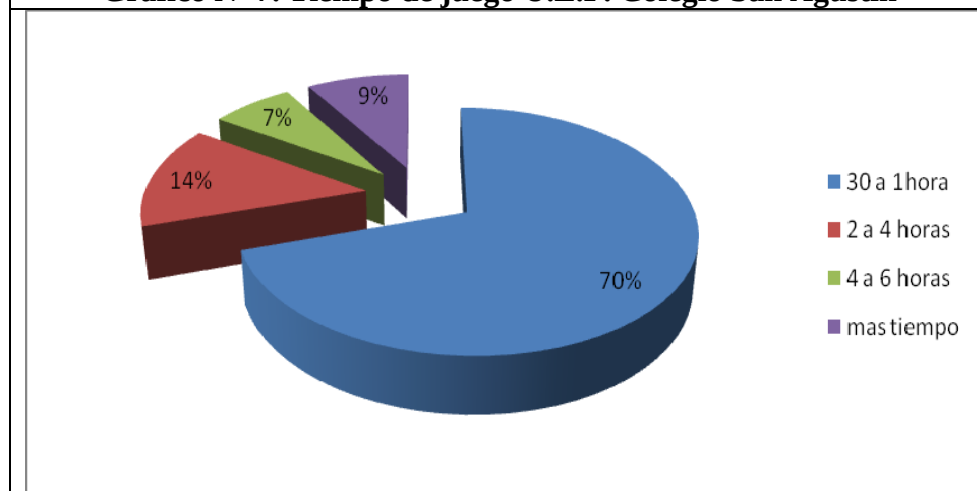


Gráfico N° 8. Tiempo de juego E.B Tomás Vicente González

Con relación a los tiempos de juego, los niños y niñas muestran diversos tiempos de uso para con los videojuegos. Siendo el período diario ubicado entre 30 minutos a una hora el lapso máximo que juegan por día; en más de la mitad de la muestra del plantel privado (51%) y en una significativa mayoría en el plantel público (70%). Es

atribuible esta marcada diferencia a aspectos como la ausencia de los padres durante amplios espacios de tiempo del hogar así como a la poca ó nula mediación ejercida por quienes están bajo la custodia de los niños y niñas en sus hogares, toda vez que este aspecto se vincula directamente con el ejercicio de la autoridad y dinámicas internas propias del hogar no observadas en este punto.

Nos adentramos en el esquema habitual de usos de videojuegos en la cotidianidad del hogar, para introducir los referentes interpretativos, a los que mediante dos opciones vinculadas al tiempo de uso en la cotidianidad, procuramos distinguir en este estudio. Por ello se desprenden los lapsos de tiempo de uso de los videojuegos que revelan los niños y niñas de ambos planteles realizar en su hogar diariamente.

Un 22% de los niños y niñas de la U.E.P Colegio San Agustín manifiesta emplear hasta cuatro horas diarias, un 6% hasta seis horas y un 18% lo hace por más tiempo que ese. En la E.B Tomás Vicente González un 14% juega hasta cuatro horas, un 7% hasta seis horas y un 9% más tiempo. Estas últimas cifras sugieren una amplia interacción con el dispositivo en la cotidianidad de estos niños y niñas, pudiendo esto estar asociado a deficientes prácticas de mediación, poca supervisión, o bien una tendencia permisiva por parte de padres y representantes en las pautas de crianza. Sin embargo es significativa tendencia a regular los lapsos de tiempo de juego en la mayoría de estos niños y niñas de acuerdo a lo manifestado por ellos.

4. Pregunta Nro 5.

¿Cuáles Videojuegos te gustan más?

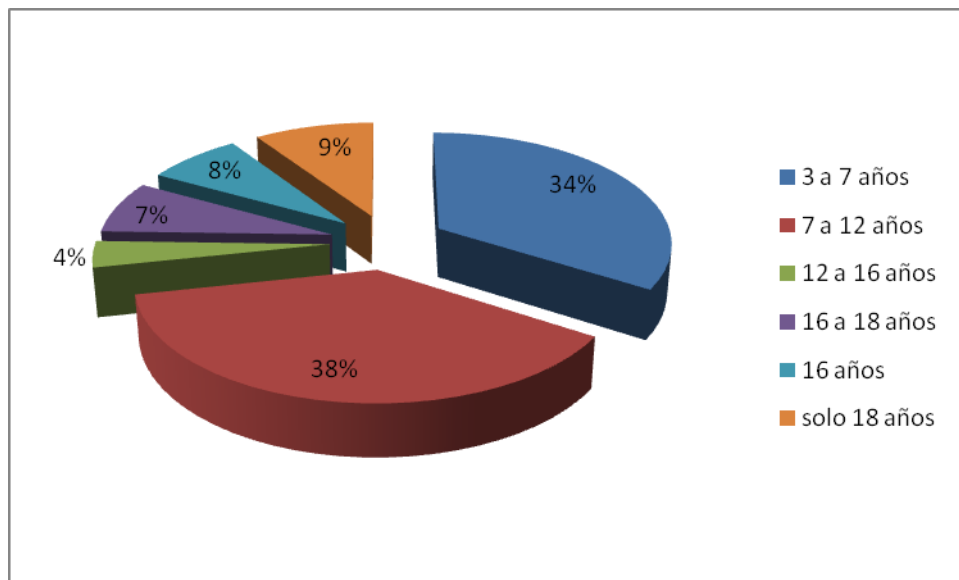


Gráfico N° 9. Preferencias generales por videojuegos. Datos Generales de ambas instituciones

En este punto en particular se hizo un acopio unico de los datos generados por ambas instituciones en el entendido de que esto enmarca las preferencias del conjunto etareo en general, siendo importante resaltar que se refieren los títulos de videojuegos que conforman dichas preferencias. El conjunto de niños y niñas de ambas muestras da una amplia referencia de los videojuegos que usan en casa, así como, indirectamente en esta pregunta, la diversidad temáticas de juego y de dispositivos (teléfonos, computadoras así como las consolas portátiles y de sobremesa), estando éstas vinculadas en algunos casos con contenidos considerados no aptos para tales edades.

También estos se ubican en las más diversas clasificaciones y nos permiten inferir un acceso de tipo informal e inconsulto a determinados contenidos y sin duda nos permiten enfocar un criterio general de análisis.

Con relación a este aspecto, en esta investigación se contabilizaron más de 120 títulos de videojuegos de diversas características y plataformas de juego entre las preferencias descritas por los niños y niñas abordados. Se procedió a ubicar estos títulos en el sistema PEGI, ya que este sistema de clasificación posibilita la consulta en línea de cuáles son las clasificaciones de los títulos. No todos los contenidos descritos se corresponden con consolas, sino que se encuentran en otras fuentes de acceso (tales como redes sociales ó teléfonos móviles). A fin de discriminar a qué edad pertenecen estos juegos, logrando así las siguientes consideraciones:

Con un amplio bosquejo de títulos considerados de tradición, moda o de presencia obligada para estos grupos etareos, en un 38% se ubican los que se corresponden con la edad de ambas muestras, los que se ubican en edades menores a 7 años representan un 34%. Estas cifras nos evidencian que es considerable la inclinación de estos niños y niñas por aquellos títulos, que en líneas generales se corresponden con su momento cognitivo. Sin embargo es importante señalar que un 9% de estos niños y niñas manifiestan entretenerse con títulos que de acuerdo con los sistemas de clasificación, están dirigidos a un público de 18 años, un 8% de 16 años, 7% entre 16 y 18 años y un 4% de 12 a 16 años. Elemento que bien se conecta con la accesibilidad de estos niños y niñas a formatos no dirigidos a su edad, lo cual demuestra permisividad, desconocimiento ó bien indiferencia ante estos.

Encontrándose vinculado de forma evidente con los tipos de mediación, involucro y ejercicio de autoridad presentes en el hogar.

Si bien estas son cifras modestas comparadas con el común de las respuestas, es igualmente importante considerar que esto representa una de las aristas propias del discurso en el cual se hace manifiesta la preocupación por algunos tipos de contenidos en los cuales se describen situaciones rigurosas y contextos que no son suficientemente asimilados y canalizados, dada la estructura de pensamiento de las menores edades, es decir, los niños y niñas, así como los aspectos necesarios para la configuración de la personalidad y manifestación de la conducta ante los diversos escenarios de socialización.

5. Pregunta Nro 6.

¿Juegas videojuegos con tus padres o representantes en casa?

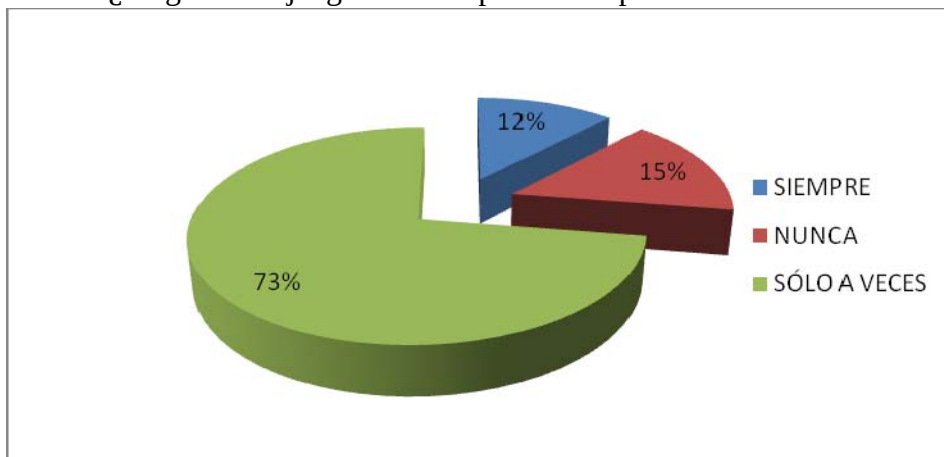


Gráfico N° 10. Juego compartido U.E.P. Colegio San Agustín

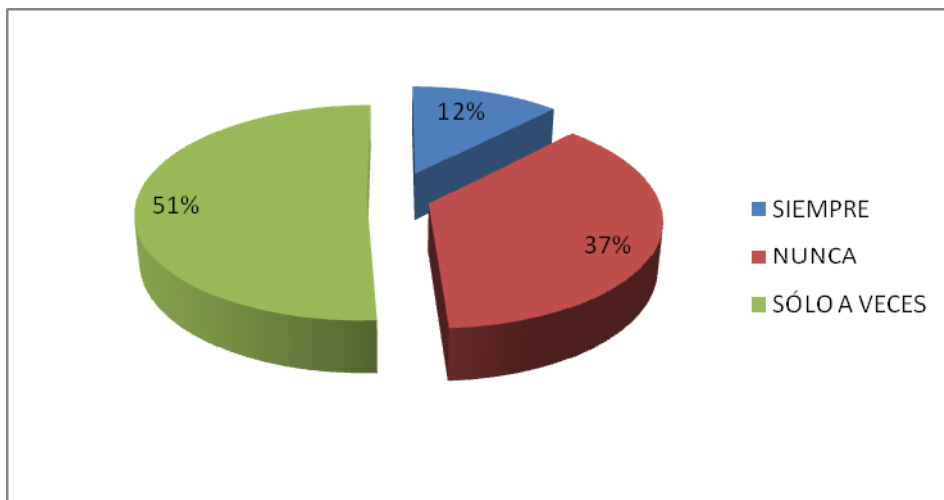


Gráfico N° 11. Juego compartido E. B Tomás Vicente González

Como lo muestran los gráficos 10 y 11, los niños y niñas de ambos planteles educativos coinciden en reflejar que sus padres ó representantes se vinculan con ellos en la actividad de jugar sólo a veces, prevaleciendo en el 73% de los niños y niñas de la U.E.P Colegio San Agustín y en un 51% en la E.B Tomás Vicente González. Esto significa que es parcial o previsiblemente inconstante su cercanía con el niño o niña en este contexto de entretenimiento, ya que el que se manifieste que es “sólo a veces” la presencia de estos, sugiere un juego individualizado que recae en el niño o niña.

Por otro lado es importante referir el porcentaje que se deriva de ambas muestras que manifiesta que nunca se involucran los adultos del hogar con el juego, en un representativo 15% de la U.E.P Colegio San Agustín, pero de forma significativa en la E.B. Tomás Vicente González, cuyos padres y representantes no se involucran en un 37%. No obstante es baja y equitativa en los niños y niñas de ambos planteles la presencia e involucro de sus padres o representantes con ellos en tanto usan los videojuegos, esto descrito como “siempre”, con porcentajes de 12% en

ambos grupos, lo cual denota una efectiva frecuencia en la interacción de los miembros del hogar.

Para aplicar el cuestionario Nro 2, conformado por 15 ítems. El análisis se describe por cada plantel de la siguiente manera:

INSTRUMENTO NRO 2.

APLICADO A PADRES Y REPRESENTANTES

Cuestionario General sobre la mediación familiar y el uso de videojuegos.

I. DATOS GENERALES.

Pregunta Nro 1.

Nivel de Instrucción Culminado

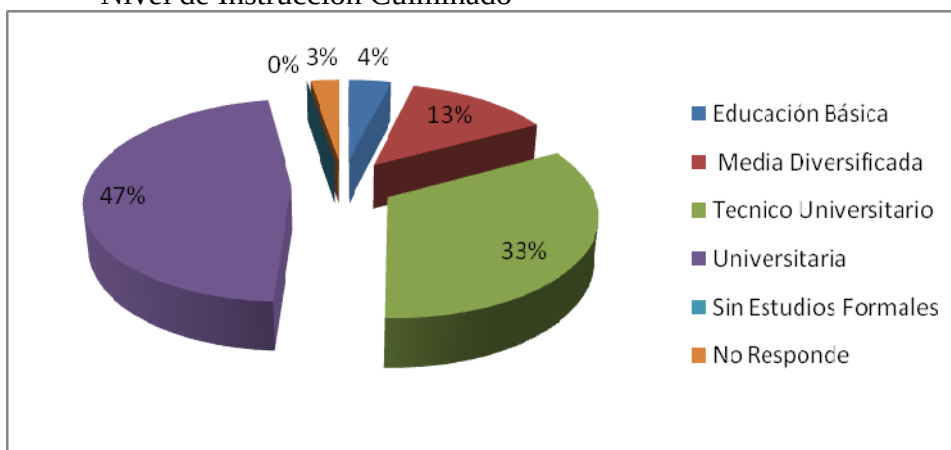


Gráfico N°12. Nivel de Instrucción padres U.E.P. Colegio San Agustín

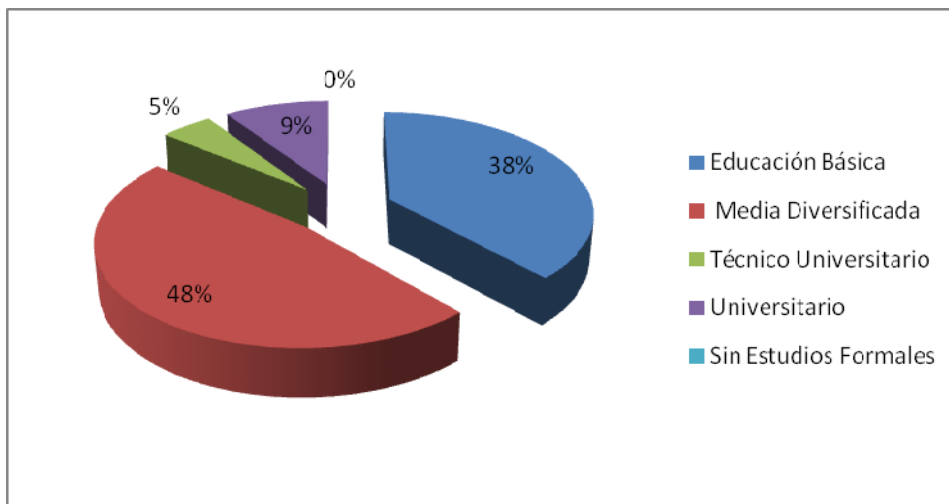


Gráfico N° 13. Nivel de Instrucción padres U.E. Tomás Vicente González

Como puede evidenciarse en los gráficos 12 y 13, el nivel educativo alcanzado por los padres o representantes abordados, con formación académica universitaria y no universitaria dista de ser equivalente en ambas instituciones. Encontramos que la formación universitaria y técnico universitario son los grados con mayor presencia entre los padres y representantes de la U.E.P Colegio San Agustín, con un 47%; y la formación media diversificada o básica es la que predomina entre los padres y representantes de los alumnos de la E.B Tomás Vicente González, de carácter público, con un 48%.

A efectos de esta investigación se intentó esclarecer ciertos rasgos que permitieran valorar cómo, dado determinado nivel educativo predominante en estos hogares, de nivel medio bajo y bajo, se evidencia en la relación que establecen con sus hijos y la presencia de videojuegos, es decir, la mediación familiar presente.

El contexto general con relación a este aspecto evidencia que las personas de menores recursos, no logran aún completar los estudios de nivel medio, y en este particular se ve reflejada una tendencia marcada por este grupo a emplear los servicios educativos gratuitos para ofrecer alternativas de estudio a sus hijos o representados.

Relacionando este punto al factor económico, motivacional y de prosecución de estudios, es común encontrar que aquellas personas con condiciones económicas precarias durante sus principales años de escolaridad, tienden a abandonar la escuela habiendo aprobado menos años de estudio que los necesarios para una inserción laboral en condiciones estables y suficientes para alcanzar un mínimo bienestar, o un nivel de holgura que le permita suplir ciertas demandas con mayor amplitud a través de una concreta fuente de ingresos.

Sin embargo, el acceso a videojuegos, habiendo crecido en Caracas desde el año 2007 (Velásquez 2011), otorga en el contexto venezolano una marcada tendencia a hacer significativos gastos en tecnología como fuente de consumo cultural. Aún así es importante afirmar que esta información no pretende definir inflexiblemente nada sobre la calidad educativa, o criterios arbitrarios de consumo actual del venezolano.

Se vislumbra entonces un posible indicador, mas no definitorio, sobre ciertas desigualdades, presentes en los mecanismos de interacción familiar y seguimiento de pautas de crianza. Es por ello que para profundizar en torno a ello, se indagó en atención a la conformación del núcleo familiar y su relación con el uso de videojuegos. Se obtuvieron los siguientes datos:

Convivencia:

Pregunta nro 2.

¿Quiénes (adultos) conviven con el niño en el mismo hogar?

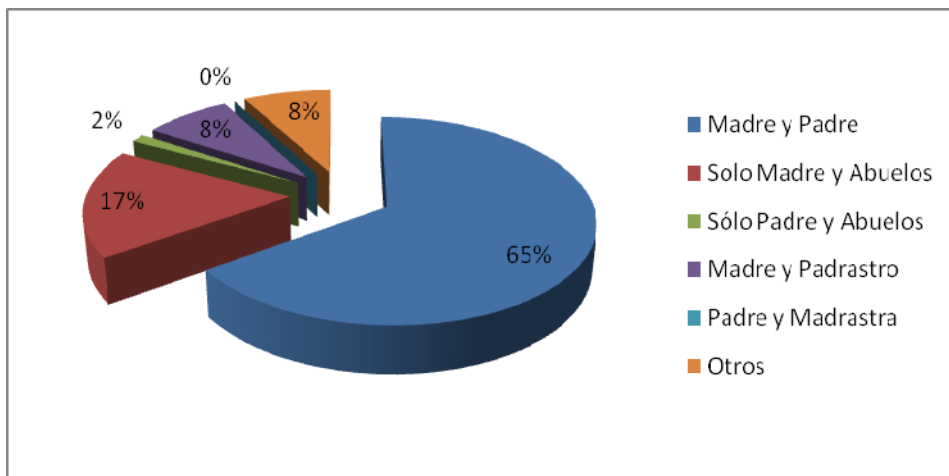


Gráfico N° 14. Convivencia U.E.P. Colegio San Agustín

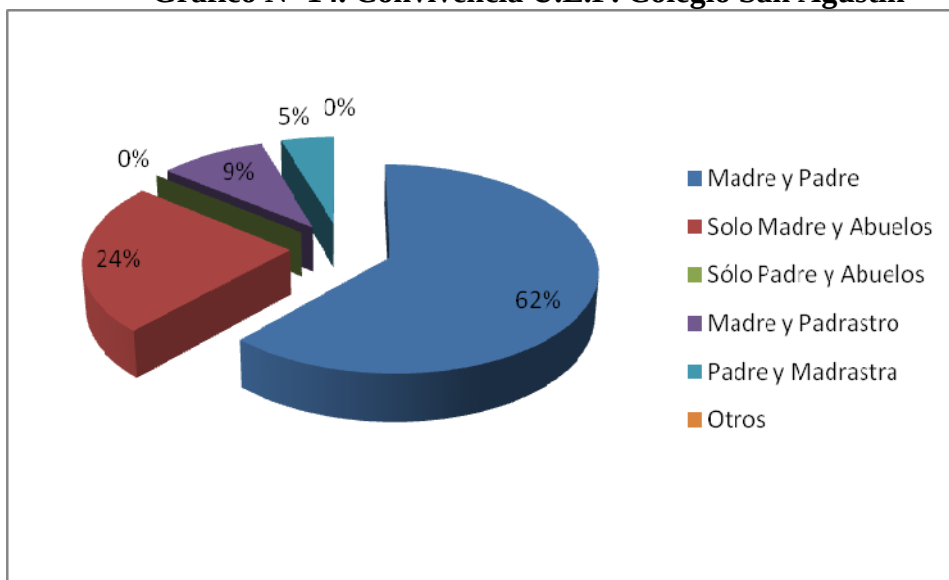


Gráfico N° 15. Convivencia U.E. Tomás Vicente González

Es evidente que la convivencia con madre y padre prevalece en más de la mitad de las muestras sobrepasando el 60% en ambos grupos, seguida de la presencia

de la madre con un abuelo en 17% y 24% respectivamente, así como en menor proporción la presencia de padrastro o madrastra ubicándose en proporciones de 8 y 9 %. En lo que respecta a otros, fueron comunes los casos de madres solas con sus hijos dada la información registrada por los encuestados y en menor proporción con solo padres y abuelos, hermanos y/o tíos cercanos.

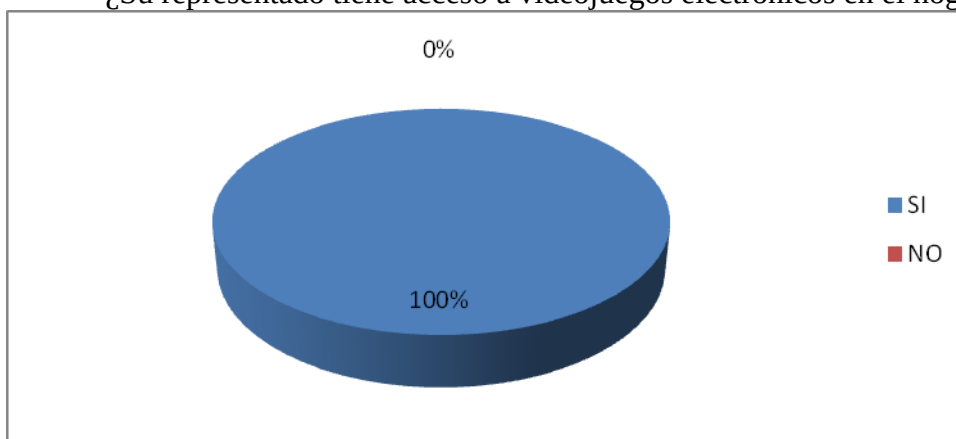
Esto demuestra que aún con las debilidades de estructuración de la familia venezolana, en los alumnos de estos planteles en particular, podría considerarse que es equivalente la proporción en la que está ejercida la presencia y autoridad de los progenitores en el hogar, mas es importante esclarecer su presencia en las actividades de estos niños y niñas, además de las escolares, las que determinan el uso de su tiempo libre, aspecto en el cual la mera presencia de los padres, si bien constituye una mediación, también es un interesante punto de análisis mediante la interacción presente y el ejercicio de las pautas de crianza cumplidas.

Cabe acotar que estos aspectos van dando referentes con relación a los elementos cardinales de este estudio, basados en caracterizar la mediación familiar en los hogares de estos niños y niñas. Esto de cara al uso que se da dentro de estas dinámicas familiares a los videojuegos a propósito de la evidente presencia del factor tecnológico con fines de entretenimiento.

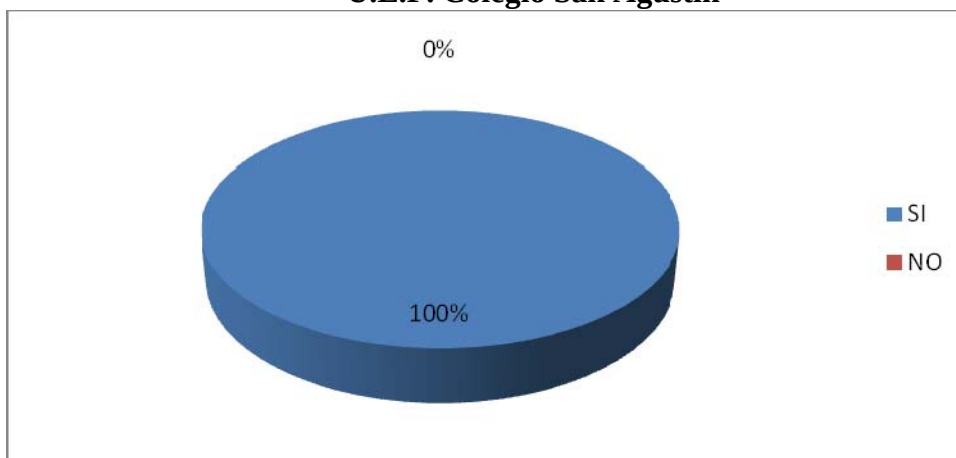
II. SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

Pregunta nro 3.

¿Su representado tiene acceso a videojuegos electrónicos en el hogar?



**Gráfico N° 16. Acceso a videojuegos en el hogar
U.E.P. Colegio San Agustín**



**Gráfico N° 17. Acceso a videojuegos en el hogar
E.B. Tomás Vicente González**

El acceso de los videojuegos dentro del hogar es denominador común en ambos grupos de alumnos, un 100% conoce y usa algún tipo de videojuego diariamente. Es importante destacar que si bien existen ciertas diferencias en lo que

respecta a las características del dispositivo al que la mayoría de ambas muestras tiene en casa, es notable que no cabe ninguna diferencia en el conocimiento y usos de éstos por parte de los niños, en este caso independientemente del poder adquisitivo ó nivel educativo de sus padres y representantes. Los niños y niñas tienen acceso a los videojuegos en su cotidianidad.

Esto sin duda ofrece claras orientaciones acerca de ese lenguaje tecnológico que, si bien en diferentes proporciones se encuentra, está esparcido en los hogares de estrato medio bajo y bajo, representativos en la parroquia abordada para efectos de esta investigación.

Pregunta nro 4.

¿A Cuáles Dispositivos De Videojuegos Tiene Acceso El Niño ó Niña?

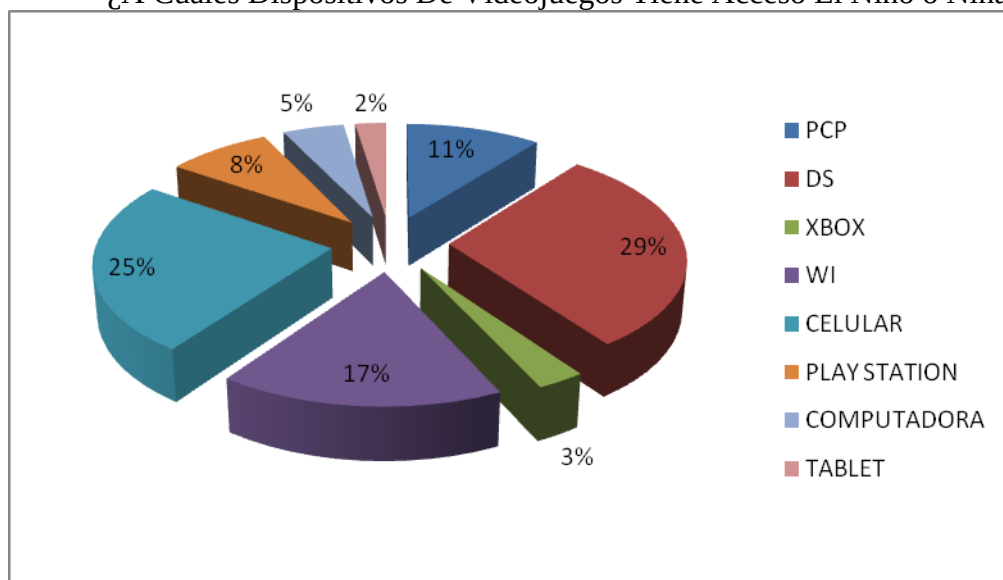


Gráfico nro 18. Dispositivos U.E.P. Colegio San Agustín

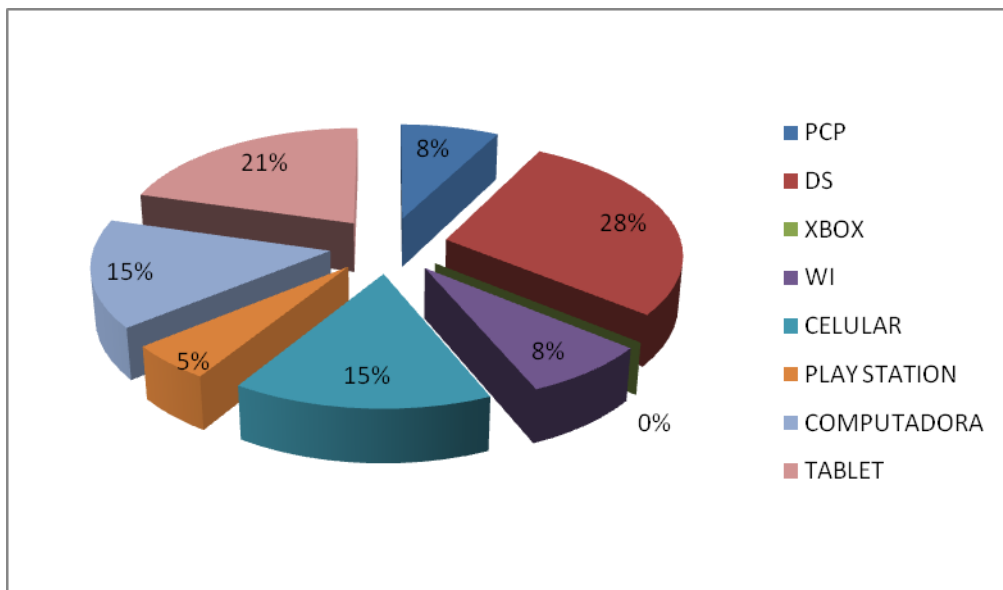


Gráfico número 19. Dispositivos E.B Tomás Vicente González

Se hace evidente que el acceso a los dispositivos para videojuegos es más diversificado en cuanto a tenencia de éstos en el plantel de carácter privado. Es prevaeciente la presencia de las consolas portátiles (DS ó PSP) en similares proporciones en ambos grupos, y en lo que respecta a las consolas de sobremesa, es notable la mayor presencia de éstos en los hogares de los niños del plantel privado.

En lo que respecta al acceso de videojuegos a través de la computadora y la tableta, o las otorgadas por el Estado en sus planes educativos (canaimitas) es evidente su mayor uso por parte de los niños del plantel público. Esto, pudiese estar asociado a la posesión de estos dispositivos en el hogar para uso compartido, por las multiples funciones que poseen.

Contenidos de los Videojuegos

Pregunta nro 5.

¿Conoce usted los contenidos de videojuegos a los que el niño ó niña presta mayor atención?

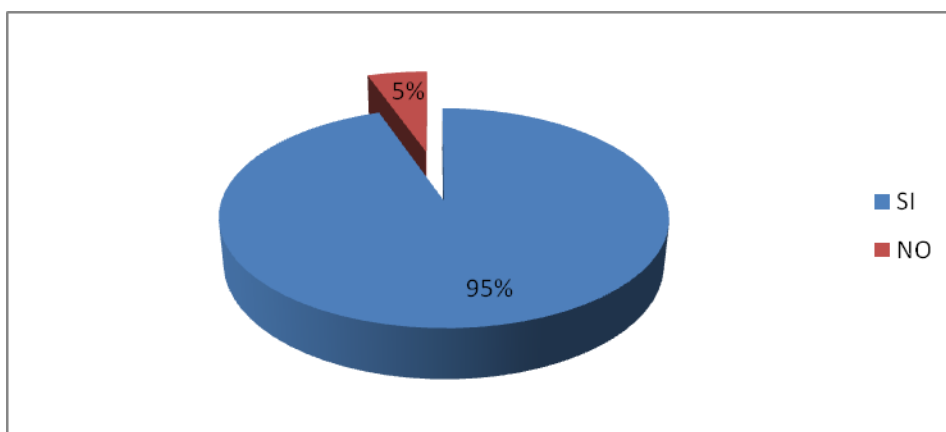


Gráfico N° 20. Contenidos de preferencia U.E.P. Colegio San Agustín

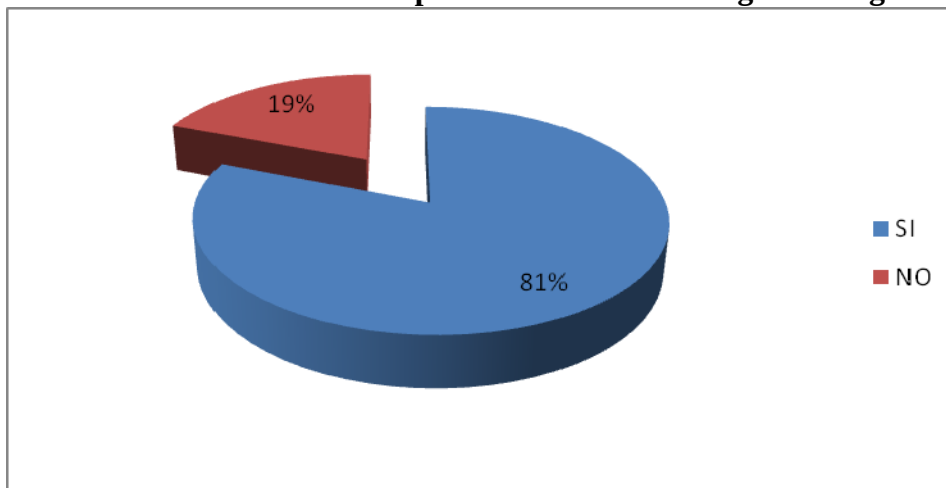


Gráfico N° 21. Contenidos de preferencia E.B. Tomás Vicente González

Los padres y representantes manifestaron tener cierto conocimiento general sobre los videojuegos que más gustan a sus hijos o representados. Sin embargo al ser

indagados acerca de los contenidos de éstos, hubo descripciones basadas en temáticas generalizadas de las cuales no se desprendió en particular algún título. Esto abriga la posibilidad de que no esté siendo suficiente el alcance real de la supervisión ejercida por ellos así como su involucro en lo que respecta a las temáticas de interés de juego de sus hijos o representados a través de las consolas y demás dispositivos presentes en el hogar. También esto inclina la interpretación hacia una vinculación insuficiente en lo que respecta a esta actividad de entretenimiento en particular.

Relacionando este aspecto con el propiciar intercambios comunicativos cotidianos en materia de intereses y actividades de entretenimiento en lo que respecta al uso de estos dispositivos, se orientó la indagación hacia el interés de los niños y niñas en que sus padres y representantes conozcan o bien se involucren en las actividades de juego. Ante ello fue reformulada la pregunta de manera siguiente:

Pregunta nro 6.

¿Le describe el niño o niña de qué se tratan los videojuegos que usa?

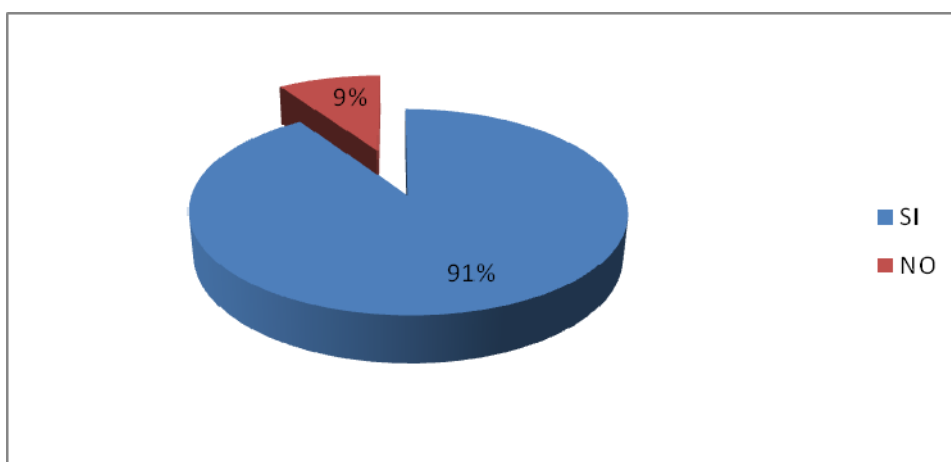
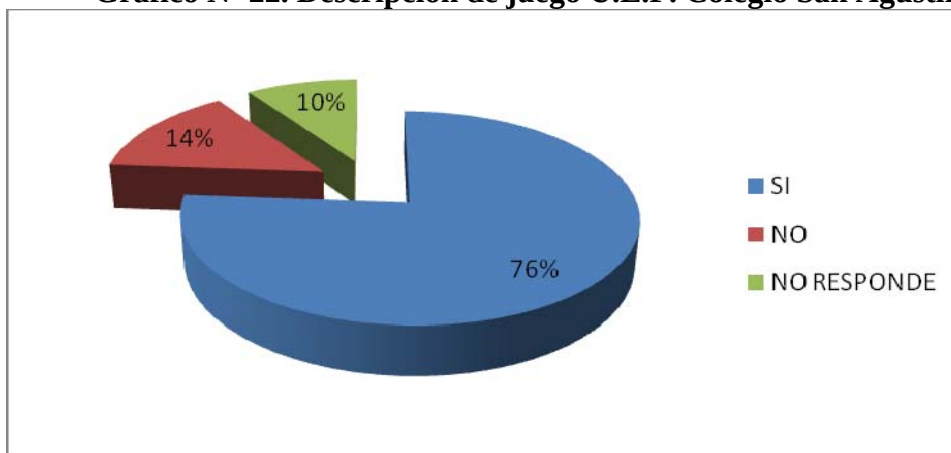


Gráfico N° 22. Descripción de juego U.E.P. Colegio San Agustín**Gráfico N° 23. Descripción de juego E. B Tomás Vicente González**

De acuerdo a los gráficos 22 y 23, puede afirmarse que en esta oportunidad los padres o representantes manifestaron tener intercambios comunicativos con sus hijos, en lo que respecta a la descripción de la temática de los videojuegos que usan, un 91% de los padres y representantes de la U.E.P Colegio San Agustín manifestó hacerlo y también un 76% de la E.B Tomás Vicente González. Esto hace alusión a un marco de interacción y comunicación cercana entre padres e hijos, en el cual puede inferirse que comparten a través de la conversación, gustos, experiencias, expectativas.

La definición de las formas en como los padres y representantes expresaron ese total, medio ó nulo conocimiento los videojuegos de preferencia de sus hijos ó representados, al describir sus secuencias, objetivos y/o contenidos, se inclina por definirlos sólo como “de estrategia”, “de aventuras”; de “cumplimiento de metas”, “deportes”, “muñecas”, “maquillaje”, “de autos y carreras”, Etc.

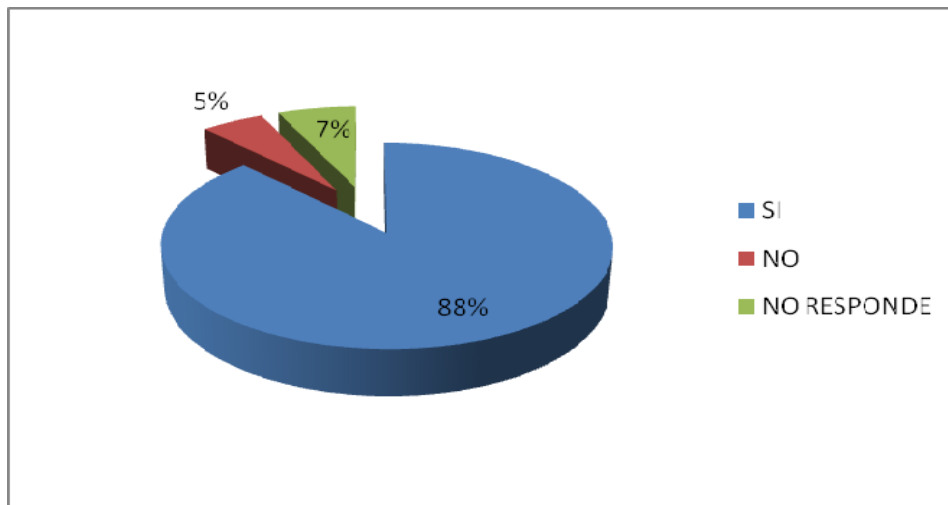
Sólo en una pequeña proporción explican que éstos se tratan de peleas y combates con oponentes. Sin embargo esto demuestra que aún en estos casos existe conocimiento por parte de ellos de los contenidos que utilizan sus hijos a través de sus dispositivos de videojuegos.

Una modesta proporción asume no contar con referentes acerca de los tipos de videojuegos que emplean sus hijos así como de igual forma otra pequeña proporción optó por no emitir respuesta alguna en atención a esta indagación sobre elementos fundamentalmente comunicativos dentro del seno del hogar.

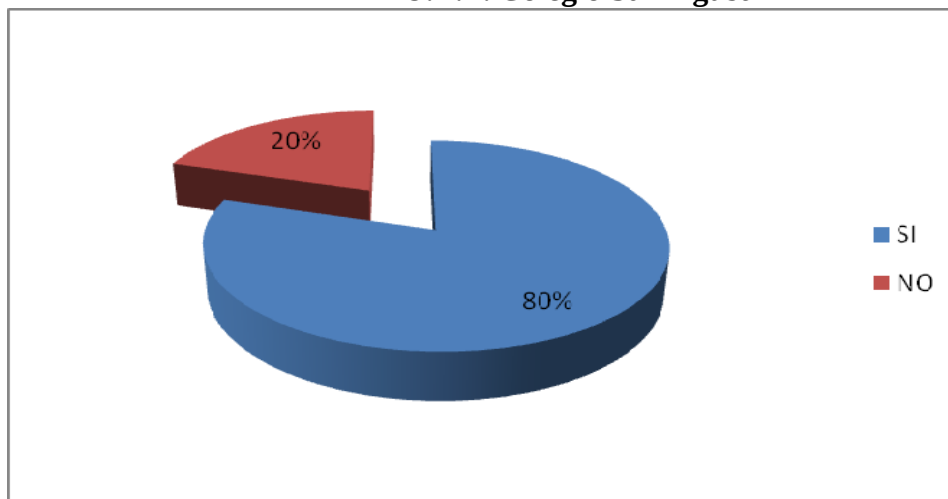
Considerando lo antes definido, es pertinente dentro de esta investigación traer a colación un aspecto vinculante y obligatorio, en el entendido de una adecuada supervisión con relación a los contenidos de videojuegos presentes en el mercado, y como ha sido planteado en el capítulo II; sin duda es el empleo de fuentes de referencia previa para con los contenidos a los que suelen relacionarse los niños y niñas mediante estas abrumadoras prácticas de comercialización de gran variedad de títulos a través de la economía informal, así como también mediante la descarga no supervisada por la red, en los casos en que los niños tengan oportunidad de hacerlo en casa.

Pregunta nro 7.

¿Considera que es necesario acatar las advertencias que suelen traer los empaques en caso de videojuegos con contenidos violentos?



**Gráfico N° 24. Advertencias de empaques de videojuegos
U.E.P. Colegio San Agustín**



**Gráfico N° 25. Advertencias de empaques de videojuegos
E.B Tomás Vicente González**

En este punto en particular, coincide de forma cercana la opinión que manifestaron los padres y representantes sobre la importancia de la clasificación de los videojuegos de acuerdo a sus contenidos, con porcentajes de 80 y 88% respectivamente. Esto es, revisar en sus respectivos empaques o presentaciones las edades adecuadas para el uso de éstos.

Aún así, en ninguna de las explicaciones se evidenció que estos padres ó representantes realicen algún tipo de chequeo previo a través de los medios existentes para consultar a través de los sistemas actuales, la clasificación de determinados títulos presentes en el mercado.

Un representativo 5% de la U.E.P Colegio San Agustín y un 20% de padres y representantes de la E.B Tomás Vicente González considera innecesario acatar estas normas. No obstante se registran en un 7% quienes no respondieron esta interrogante. Ahora bien, considerando la cantidad de personas que conformaron cada una de las muestras, es fundamental señalar que el 20% de un grupo de 21 personas, es decir, un muy pequeño número de ellos, no se inclinó por darle importancia a la consideración previa de las advertencias existentes en la comercialización de videojuegos. Esto, pudiese estar asociado a un inicial desconocimiento de estos sistemas presentes en la Internet.

No obstante, al ser indagados sobre las razones por las que lo consideran necesario, el conjunto de argumentaciones se basaron en elementos referidos a la conducta, el comportamiento y los hábitos, enfatizando que de esta forma se logra establecer referencias significativas sobre los contenidos y sus alcances, por ejemplo

“Porque algunas veces no son aptos para niños”, “es necesario saber con qué juegos ó actividades se involucran nuestros hijos, sino vemos donde copian algunas actitudes violentas y conductas extrañas”, “deberían ser leídos primero por los padres o representantes para que éstos le indiquen a sus hijos lo perjudicial que puedes ser estos contenidos”.

Se pudiese reconocer que estas aseveraciones puedan estar sujetas a puntos de vista concedidos bajo el precepto de los efectos y/o elementos perjudiciales presentes en el discurso esencial derivado de las afirmaciones de vasto número de estudios con relación a los contenidos de videojuegos, situados en los videojuegos en tanto actividad netamente lúdica, estimulante ó bien, adictiva ó potencialmente desfavorable para el desarrollo integral de los niños y niñas.

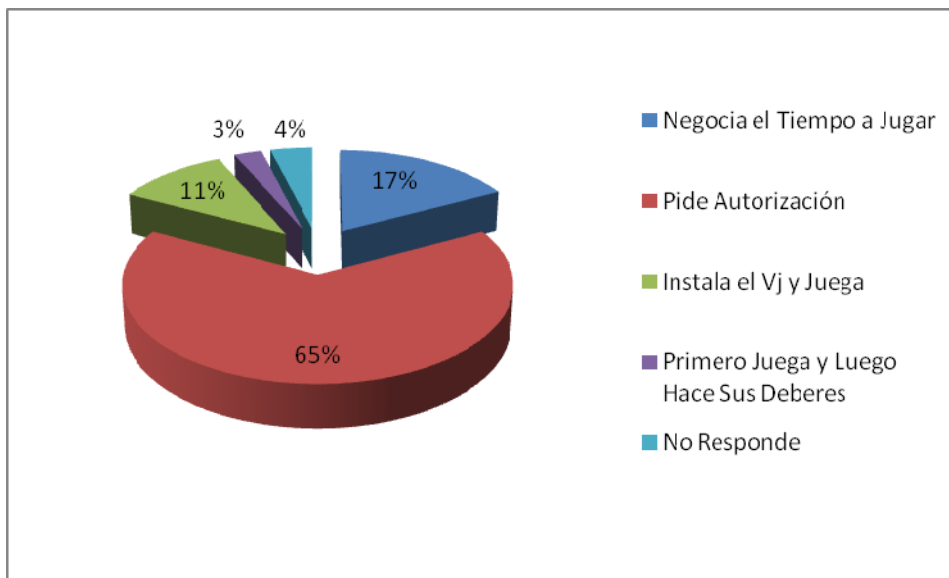
Dada esta apreciación, esta investigación se propuso, a través de la indagación posible dentro de la preciada confianza del hogar, demostrar el modo de operar de sus miembros en atención a esta premisa, el jugar con los videojuegos, el tipo de usos que éstos concentran en el hogar; obteniendo elementos de interpretación por demás interesantes, los cuales se discriminan a continuación:

III. EN EL HOGAR.

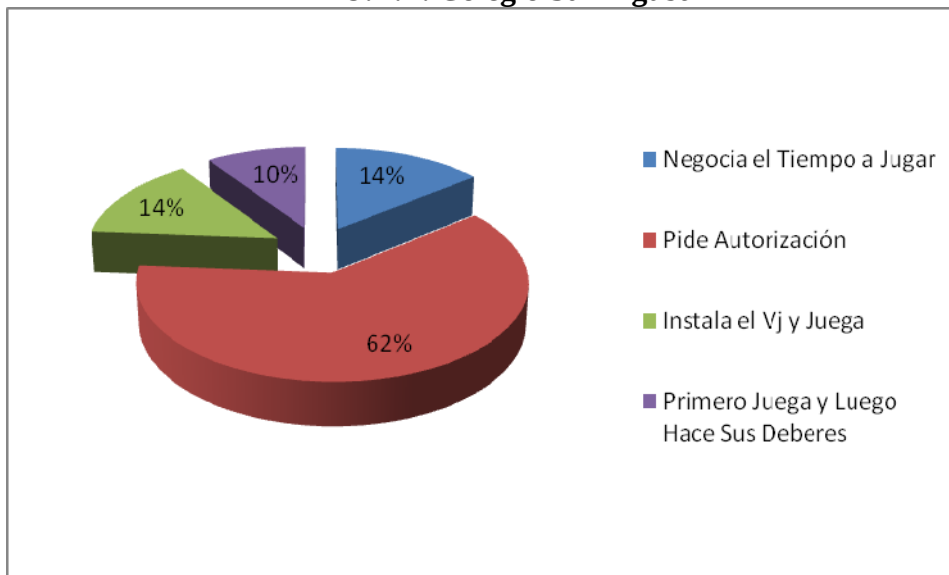
Usos

Pregunta nro 8.

Para jugar el niño o niña hace lo siguiente:



**Gráfico N° 26. Solicitud de autorización para jugar
U.E.P. Colegio San Agustín**



**Gráfico N° 27. Solicitud de autorización para jugar
E.B Tomás Vicente González**

En los gráficos 26 y 27 se evidencia el comportamiento de los grupos en lo que respecta a las formas en que el niño o niña se comporta habitualmente en casa para acceder a sus videojuegos, es básica la solicitud de autorización para utilizarlos, (62% y 65 % respectivamente), lo que significa que existe una atención hacia el deber de ejercer autoridad, al ser fundamental en el hogar contar con el permiso de los padres previamente. Sin embargo, es interesante considerar el porcentaje reflejado por ambos grupos en lo que respecta al acceso y uso sin preestablecerse algún permiso (11% y 14%), lo que permite inferir que pudiese estar ligado, en este pequeño sector, a una irrisoria atención acerca del cumplimiento de tareas u obligaciones antes de usar el videojuego. Por otro lado, el factor negociación reflejado en un 17% y 14%, evidencia una intrínseca interacción en términos igualitarios entre niños y padres ó representantes, ya que esto implica un intercambio de cumplimiento mutuo de acciones.

Es pequeño pero significativo, y digno de mantener en cuenta el porcentaje reflejado de niños que sin interacción basada en el intercambio o el ejercicio natural de autoridad por parte de los padres o representantes, cumple de forma autónoma sus deberes accediendo a sus dispositivos previamente sin mayores inconvenientes, ubicándose en un 3% en la U.E.P Colegio San Agustín y un 10% en la E.B Tomás Vicente González.

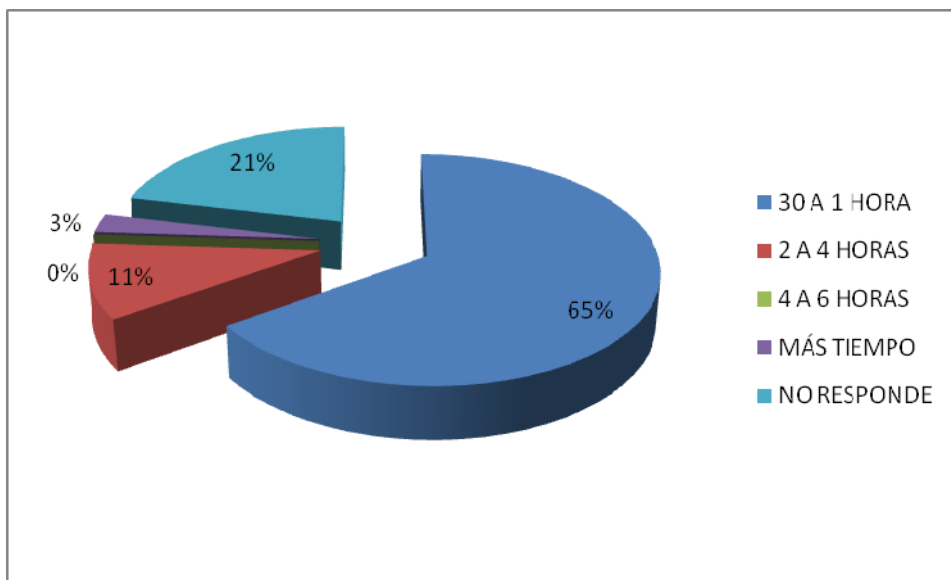
Pudiese esto considerarse una consolidación (aunque en muy poca proporción) de elementos de disciplina fundamentales en el hogar, basados en la negociación previa y el establecimiento de pautas de conducción de los deberes de

una forma asumida e invariable. Por lo que en este aspecto no se manifiesta una interacción basada en el intercambio sino en los resultados de una pauta de crianza autónoma pero fructífera para la relación familiar.

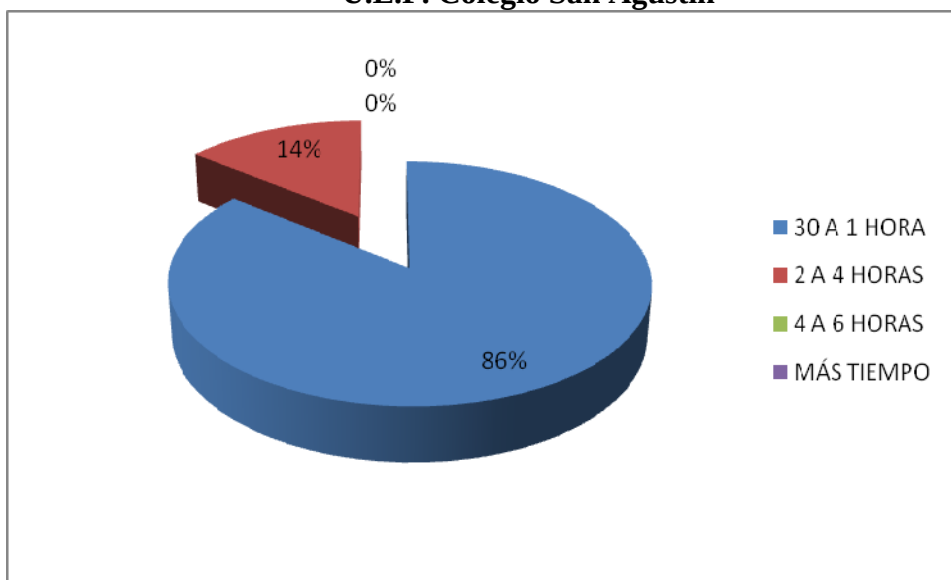
Este particular nos lleva a la reflexión no sólo de las formas en que están establecidas o se van estableciendo las dinámicas de interacción, negociación y ejercicio de la autoridad en el hogar, en este respecto con atención a los videojuegos. Existe la necesidad por parte de los padres y representantes de vincular estos aspectos con el tiempo real que los niños, independientemente del proceso previo cumplido para acceder a sus videojuegos, de atender el tiempo empleado a éstos en la cotidianidad de casa. En este sentido, para indagar sobre el tiempo que dedican los niños y niñas a jugar con estos aparatos, independientemente del tipo de dispositivo que posean, tenemos las siguientes características:

Pregunta nro 9.

De lunes a viernes ¿cuánto tiempo al día el niño o niña juega con videojuegos?



**Gráfico N° 28. Tiempo de juego de lunes a viernes
U.E.P. Colegio San Agustín**



**Gráfico N° 29. Tiempo de juego de lunes a viernes
E.B. Tomás Vicente González**

De acuerdo a lo que estos padres y representantes respondieron, los niños y niñas que hacen un uso regular de sus videojuegos en la semana, días en los que han de cumplir con actividades escolares y posiblemente extracurriculares, tales como: tareas dirigidas, deporte, música, arte u otras actividades, manifestaron hacerlo en un lapso máximo de dos horas y un lapso mínimo de treinta minutos diarios, con un 65% de la U.E.P Colegio San Agustín y un 86% en la E.B Tomás Vicente González.

Esto significa que aunado a los aspectos reflejados anteriormente sobre la posesión de éstos en el hogar, la supervisión de sus padres o representantes y las pautas de uso de acuerdo a permisos previos coloca en un denominador común aquellas pautas de crianza que pueden cumplirse cabalmente.

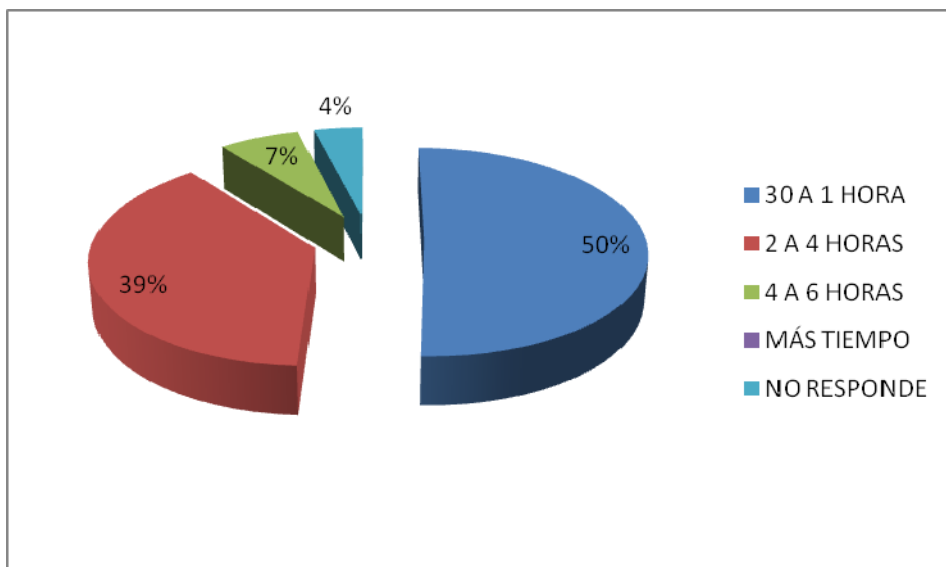
Quienes asumen un tiempo de juego ubicado entre dos y cuatro horas conforman un 11% y 14% respectivamente, una importante suma de ellos, cifras que difieren de las expuestas por lo niños y niñas al serles planteada la misma pregunta en el instrumento N°1. No obstante, existe un porcentaje que refiere que pocos niños y niñas de la U.E.P Colegio San Agustín hace un uso superior a seis horas de sus videojuegos en tiempo durante la semana (3%), que pudiese estar asociado a los aspectos igualmente reflejados anteriormente, en lo que respecta a la forma en como, a falta de una consecuente supervisión, se incrementa el tiempo de usos, de cara a las otras actividades a cumplir por parte de los niños y niñas, así como ante la no ejecución de actividades extracurriculares en esos días, situación que se traduce en mayor de desocupación posterior a la actividad escolar.

Cuando indagamos acerca del tiempo empleado a los videojuegos por parte de los niños y niñas durante los fines de semana, fue necesario separar un poco esta medida de la que pudiese arrojar el uso de lunes a viernes, por cuanto los fines de semana son, en el común de la sociedad venezolana, los que se utilizan para dedicar no sólo al cuidado del hogar sino también para el esparcimiento, encuentro religioso en algunos hogares en mayor proporción que otros, así como el meritorio descanso por el continuo cumplimiento de las jornadas laborales, actividades escolares y académicas que suelen cumplirse durante estos días por los miembros de la familia, adultos y niños.

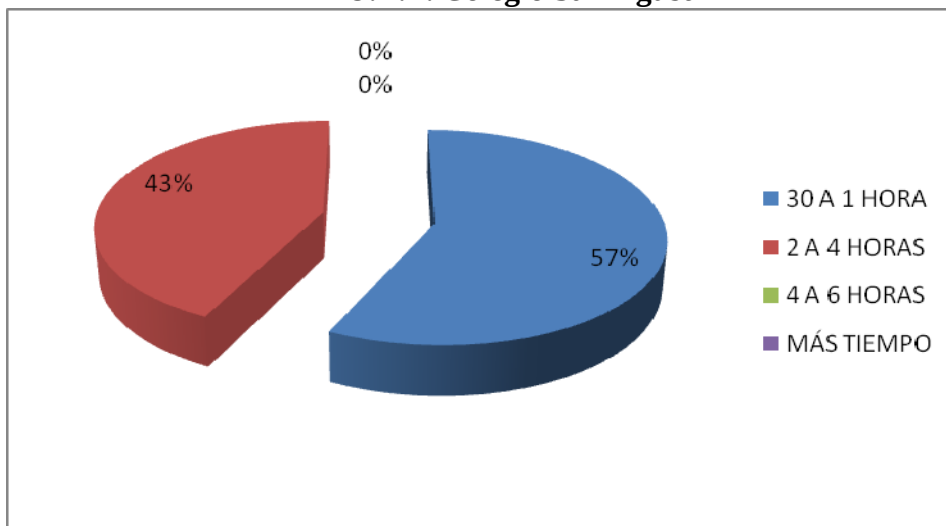
Por esta razón los gráficos siguientes reúnen las características de uso los días sábado y domingo que describen los padres y representantes de los niños y niñas de los planteles abordados:

Pregunta nro 10.

De sábado a domingo ¿cuánto tiempo al día el niño o niña juega con videojuegos?



**Gráfico N° 30. Tiempo de juego sábado y domingo
U.E.P. Colegio San Agustín**



**Gráfico N° 31. Tiempo de juego sábado y domingo
E.B. Tomás Vicente González**

Como puede precisarse en los gráficos 30 y 31, el porcentaje de uso en un lapso mínimo de dos horas a cuatro horas durante los días sábados y domingos se incrementa significativamente, ubicándose en un 39% en la U.E.P Colegio San Agustín y en un 43% en la E.B Tomás Vicente González. Esto, tomando en cuenta que ante un mayor lapso de tiempo disponible y en el cual, no se está desarrollando alguna otra actividad de esparcimiento o extracurricular, pues tiende a incrementarse el tiempo de juego.

Asimismo es importante destacar que estos lapsos de juego que se incrementan demuestran que existe una flexibilización en la pautas de interacción y ejercicio de la autoridad en el hogar durante los fines de semana, en la cotidianidad de los niños y niñas con relación al uso de los videojuegos.

Pudiese ser un elemento de reflexión por cuanto este evidente incremento debe definirse a partir de una delimitación de las pautas de comunicación intrafamiliar, es decir, si aún cuando existe este incremento, podemos excluir la implícita idea de que estos niños pasan estas horas jugando simplemente “solos” con este medio de entretenimiento, aspecto que detallaremos a continuación:

Pregunta nro 11.

¿Comparte usted con su hijo tiempo para jugar con videojuegos en el hogar?

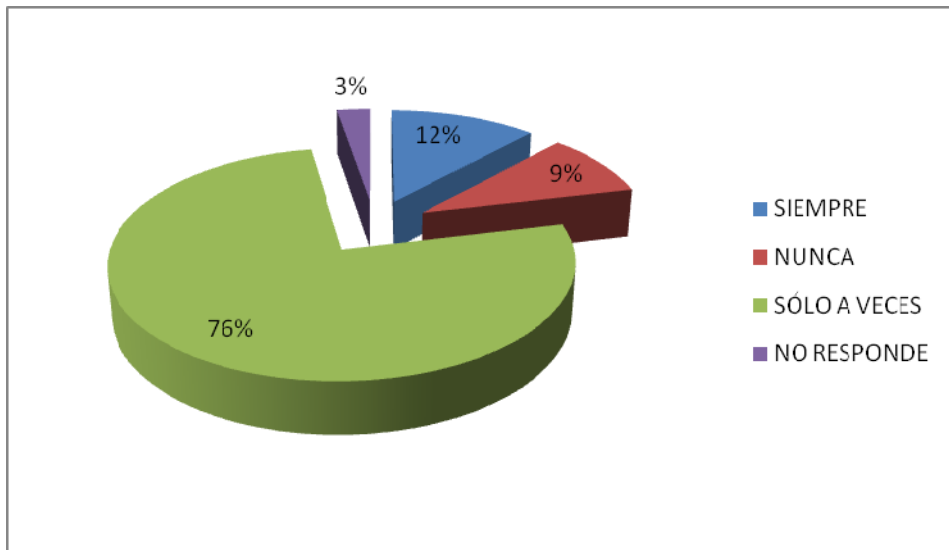


Gráfico N° 32. Juego Compartido U.E.P. Colegio San Agustín

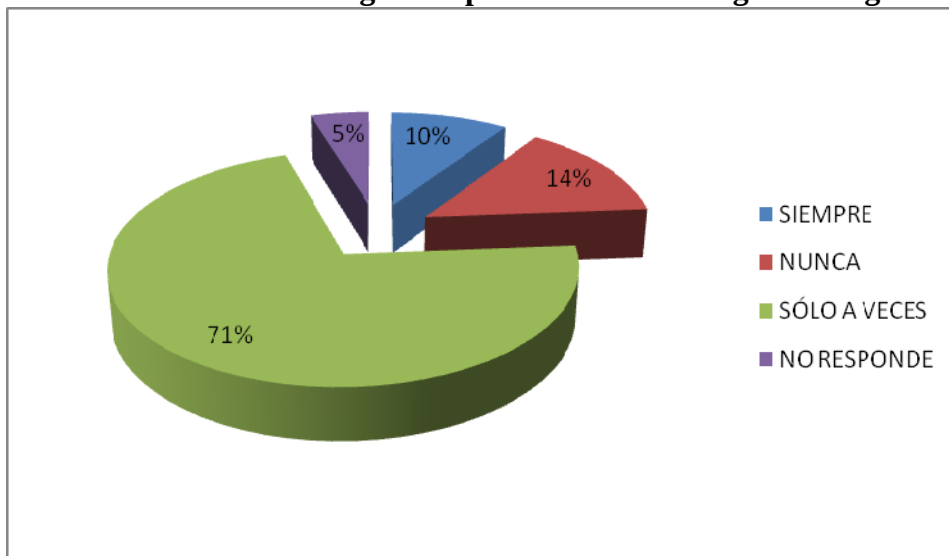


Gráfico N° 33. Juego Compartido E.B. Tomás Vicente González

Los padres y/o representantes manifiestan en preeminente proporción (76% y 71% respectivamente) que “sólo a veces”, se integran al juego compartido con sus hijos ó representados, lo que significa que, aún dados los esfuerzos de esta

investigación en mostrar un pertinente muestreo de información acerca de este hecho, en imprecisa medida se podrá asegurar a través de estas líneas, que esto implique que es regular esa presencia de padres y/o representantes en esta dinámica ejercida por sus hijos o representados para entretenerse.

Aún cuando más preocupante es la nula presencia de ellos en el juego con sus niños y niñas (9% U.E.P Colegio san Agustín y 14% E.B Tomás Vicente González), no es menospreciable la proporción que sí asume una interacción cercana con ellos y se involucra activamente en esta dinámica, conformada por porcentajes de 12% y 10% respectivamente.

Cabe destacar que aún cuando en este particular, aunado al tiempo, incide el dispositivo de juego, el tipo de contenido y el tipo de juego a desarrollar, puntualizamos que la interacción cercana y activa es fundamental por cuanto vincula, une, fraterniza y promueve la sana comunicación entre adultos y niños, ante elementos que se convierten en denominadores comunes para el intercambio, lo cual pudiese unirse a lo que en mejores escenarios brinda la lectura, el deporte, la música.

Se enfoca este criterio a la muestra de atención y sana vinculación familiar, dejando en otros discursos lo que implique posiciones de choque conceptual ente estas actividades propuestas por el entorno (aspectos ya desarrollados en el capítulo I) pero asumidas en el hogar indirectamente al adquirir un dispositivo como éstos con fines de entretenimiento. Esto, en el entendido dentro de esta investigación de que es un consenso de carácter familiar el empleo en justa medida de actividades individuales como las que inicialmente se suele considerar el jugar un videojuego,

tornándose entonces esta acción en un elemento de búsqueda de cercanía e intercambio comunicativo positivo entre los miembros del hogar.

Sobre este respecto es importante reconocer que en esta dinámica no sólo la autoridad intrínseca de padres y/o representantes, la interacción diaria, la cotidianidad, termina de definir el alcance de las mediaciones familiares presentes con relación al uso de videojuegos, sino que otras mediaciones implícitas para efectos de esta investigación se ponen de manifiesto de forma simultánea, y que también trazan las aristas de esta dinámica.

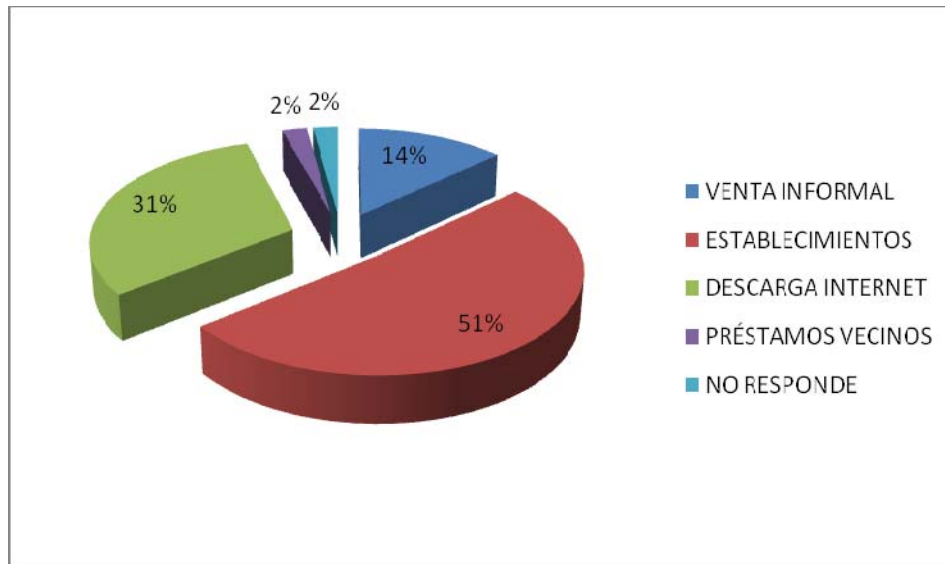
Esto se refiere a las formas en que estos son adquiridos por los miembros de la familia. Bien es sabido que aún en el marco de las múltiples regulaciones dentro y fuera de nuestro país sobre la comercialización de éstos, existe una clara distorsión, tangible en las calles de algunas de las principales ciudades del país, en lo que respecta a la venta de éstos, así como también la posibilidad de que algunos títulos puedan ser de acceso simple a través de los mecanismos de descarga por Internet.

Básicamente esto aplicará en mayor medida a los casos de videojuegos cuyas temáticas sean dirigidas a públicos mayores de edad. Sin embargo, dada esta latente facilidad de adquisición, bien sea a través de la venta informal ó “piratería”, así como la descarga en línea, fue necesario para esta investigación procurar indagar un poco sobre las formas en como el común de los padres y representantes abordados asumió la adquisición de estos productos de consumo cultural.

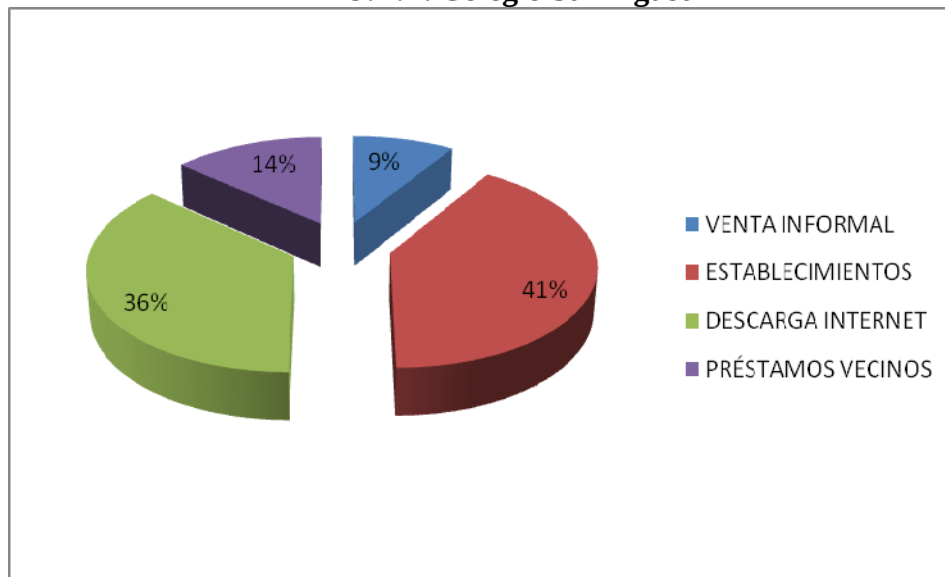
El Juego

Pregunta nro 12.

¿Cómo obtienen los videojuegos en su hogar?



**Gráfico N° 34. Obtención de videojuegos en el hogar
U.E.P. Colegio San Agustín**



**Gráfico N° 35. Obtención de videojuegos en el hogar
E.B. Tomás Vicente González**

Se evidencia de acuerdo a los datos obtenidos que es significativa la adquisición de los videojuegos a través de establecimientos formales destinados a este tipo de comercio (51% y 14% respectivamente). Lo que implicaría, por los costos de los mismos, que son los representantes quienes financian estas compras. Sin embargo, varía notablemente la forma en como a través de los préstamos entre vecinos (2% y 14%), venta informal (piratería) con 14% y 9% y descargas en línea (31% y 36%) se dan las diferencias: la descarga por Internet de videojuegos implica una amplia gama de fuentes de acceso a contenidos no controlados, sin que sea marcado el preestablecimiento de restricciones de edad o contenido en el hogar, en tanto éstos videojuegos, son utilizados a través de la computadora personal (pc). También, asociado su uso a través de consolas de sobremesa.

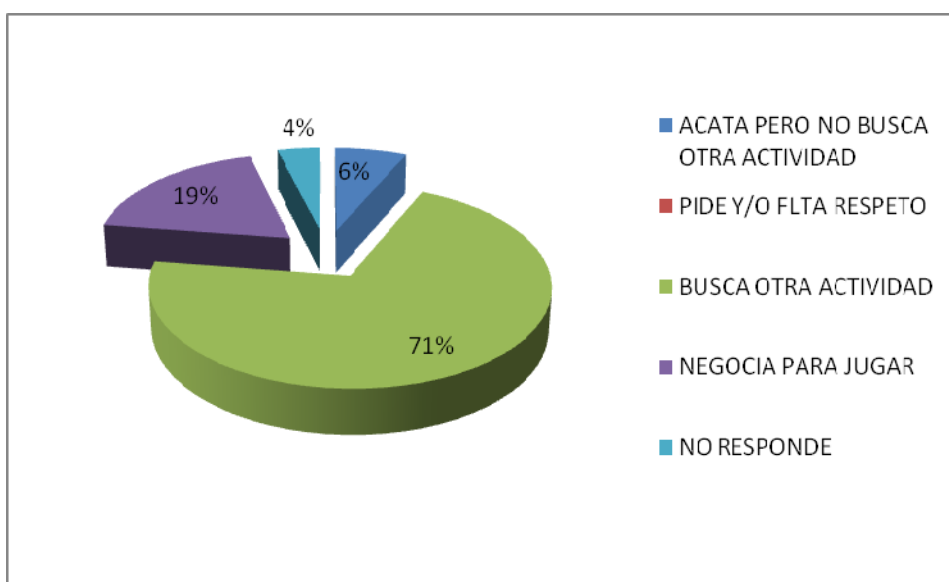
Los préstamos entre vecinos se dan en mayor proporción en atención a una posible relación con el entorno inmediato, en el cual, los niños y niñas tienen mayor intercambio con su comunidad y mayor relación informal asociada a la socialización fuera del hogar.

Así, independientemente del tipo de acceso que se tenga a los contenidos dentro del hogar, es significativa la mediación en lo que respecta a los tiempos de uso, los momentos de juego, los elementos de comunicación previa para acceder a los dispositivos, pero es también fundamental el conocimiento de las pautas familiares para con los controles ejercidos durante y después del tiempo de juego, y sobretodo qué tan efectivos resultan para la dinámica familiar, es decir, la permisividad y la prohibición de cara al uso de videojuegos. Ahora bien, si está consolidada y

fortalecida la mediación familiar con relación al uso de videojuegos, es necesario conocer el comportamiento de los niños y niñas cuando ésta fuente de entretenimiento es prohibida en determinadas ocasiones:

Pregunta nro 13.

¿Cuál comportamiento demuestra el niño ó niña si usted le prohíbe jugar con videojuegos?



**Gráfico N° 36. Prohibición de juego y comportamiento
U.E.P. Colegio San Agustín**

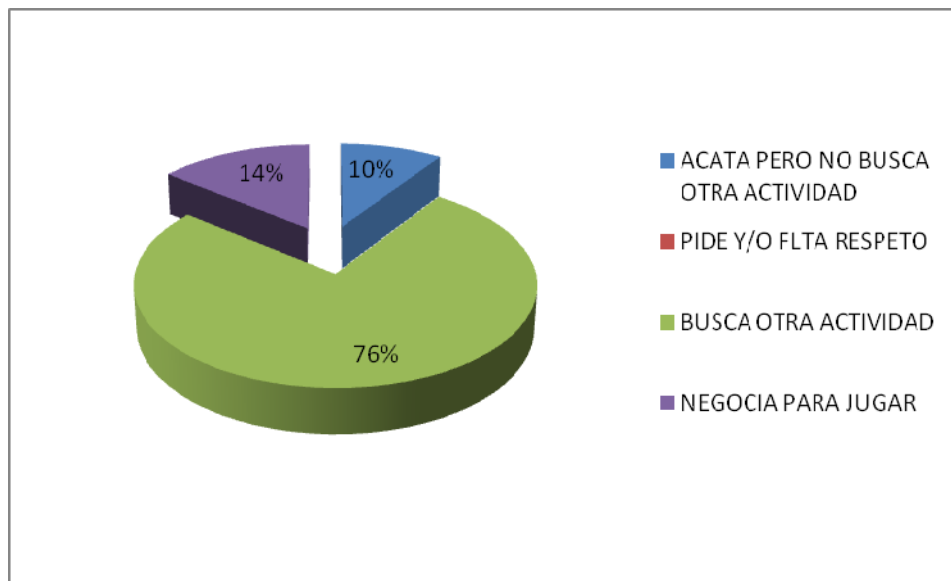


Gráfico N° 37. Prohibición de juego y comportamiento
E.B. Tomás Vicente González

Con relación a este aspecto se evidencia de una forma muy cercana en las respuestas provenientes de ambos grupos que, ante la negativa de hacer uso de los videojuegos en determinadas situaciones, los niños y niñas se muestran proclives a simplemente buscar otra actividad a realizar, sobrepasando el 70% en ambos grupos, significando este punto que sea posible sin que esté necesariamente asociado a un comportamiento contrario a la autoridad ejercida por padres y representantes.

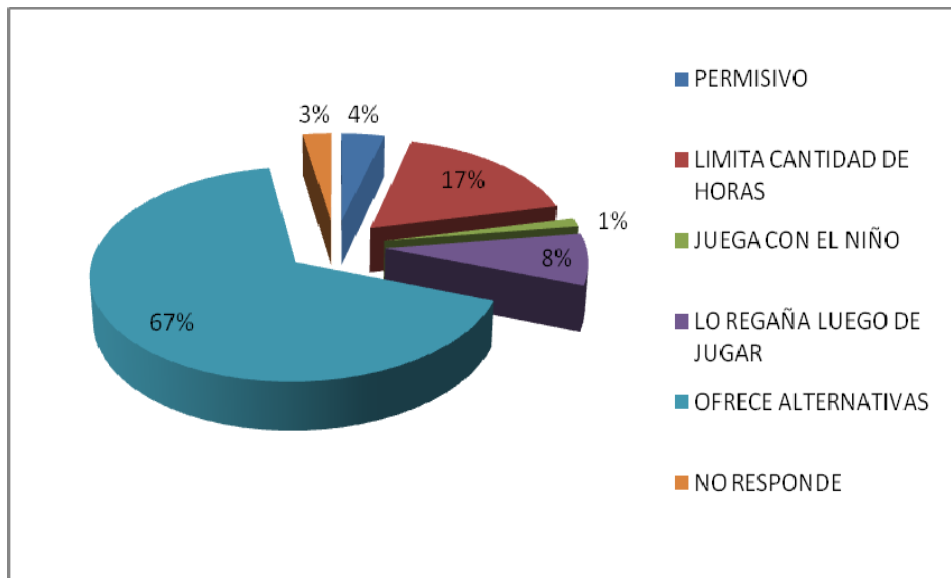
Sin embargo, en lo que concierne a la negociación, si bien se trata de un aspecto íntimamente relacionado con el acatamiento de la pautas de crianza, supone un intercambio más cercano empleando la comunicación para establecer una nueva pauta a partir del consenso, un 19% de los padres y representantes de la U.E.P Colegio San Agustín manifiesta que ante la prohibición el niño o niña intenta negociar y un 14% de la muestra de la E.B Tomás Vicente González realiza la misma actividad.

Entonces, si bien es importante la atención a la autoridad detentada por padres y representantes, pudiese ser positivo el escenario antes descrito. Por otra parte, en lo que respecta al acatamiento de la prohibición de jugar pero sin la búsqueda inmediata de una nueva actividad de entretenimiento pudiese estar asociada a un escenario de no negociación, reto ó bien desinterés; no intercambio. Una interacción con rasgos de comunicación unidireccional basada en la autoridad, en la cual se fijan posiciones sin mayores acuerdos o alcances. En este sentido, el primer aspecto se refiere a la independencia de opciones para escoger ante una pauta de autoridad, la segunda a una pauta de autoridad con posibilidad de propiciar el diálogo y su replanteamiento, en la cual surgen beneficios en la comunicación, y la última opción ha de ubicarse en una fragmentada comunicación a propósito del uso del videojuego. Por otro lado, no se evidenció que estos niños y niñas empleen la demanda reiterada del videojuego a través de la falta de respeto a sus padres ó representantes.

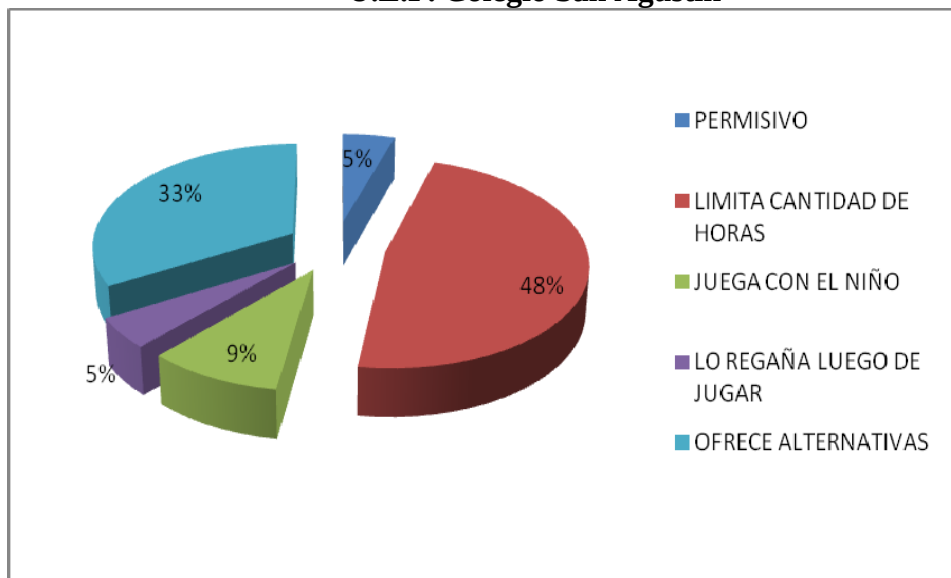
Visto esto a propósito del uso de un dispositivo electrónico, importante es entonces definir y dilucidar, a través de esta ventana interpretativa, el tipo de ejercicio tanto de autoridad como de disciplina presente en el contexto del hogar, para con los niños y niñas que conviven en él. Es por ello que en este punto se obtuvo lo siguiente:

Pregunta nro 14.

¿Qué tipo de disciplina considera que emplea usted en el hogar sobre el uso de videojuegos?



**Gráfico N° 38. Disciplina y uso de videojuegos
U.E.P. Colegio San Agustín**



**Gráfico número 39. Disciplina y uso de videojuegos
E.B. Tomás Vicente González**

A partir del uso de los videojuegos en casa, se desprende un representativo y amplio marco para el análisis de los mecanismos de interacción y ejercicio de la autoridad con relación al uso de los videojuegos en casa por parte de los niños y niñas de ambos planteles educativos.

Los representantes de la U.E.P Colegio San Agustín, manifiestan en una distintiva mayoría de 67% que como principal mecanismo de disciplina sobre el uso de videojuegos en el hogar procuran presentarle al niño o niña alguna alternativa de entretenimiento; en menor medida intentan limitar el tiempo de juego (17%) u optan por regañarlos luego de jugar (8%). Los padres o representantes que asumen ser permisivos (4%) conforman una pequeña representación así como los que manifiestan involucrarse en el juego son una relativa minoría en este grupo (1%).

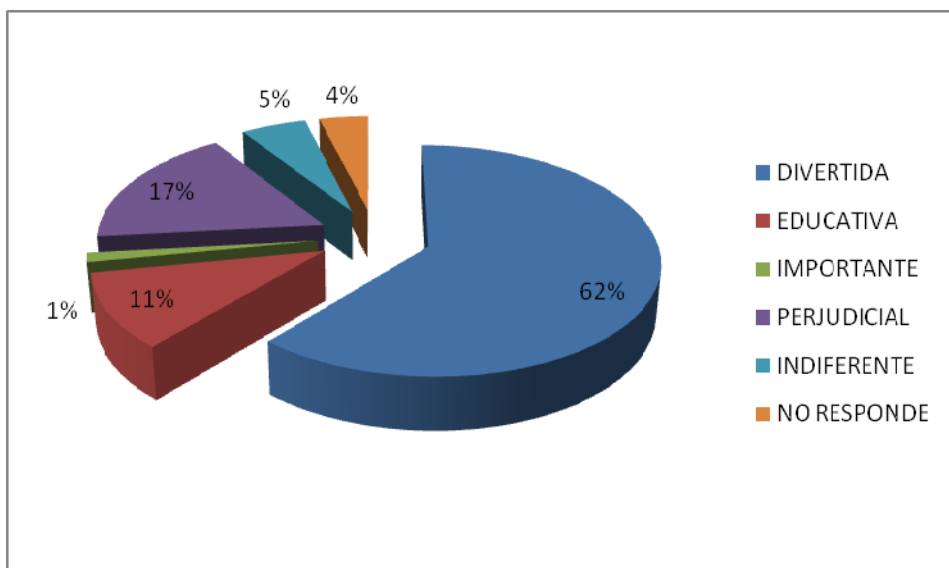
Para los representantes de la E.B. Tomás Vicente González, en primera instancia, se encuentra la acción de limitar el tiempo de juego de los niños y niñas, con un 48% y ofrecer alternativas de entretenimiento ante el uso de los videojuegos (33%). Un notorio porcentaje (9%) asume como importante involucrarse con el niño en el juego y otro tanto manifiesta emplear el regaño como mecanismo ante posibles pautas no consideradas previamente (5%), de las cuales el rol del padre o representante habría de fijar para hacer coherente una medida considerada disciplinaria. En poca medida (5%) estos padres y representantes consideran ser permisivos con sus hijos al momento de jugar con videojuegos.

Finalmente, a fin de esgrimir criterios generales acerca de la opinión personal que tienen estos padres y representantes con relación al uso de videojuegos, se

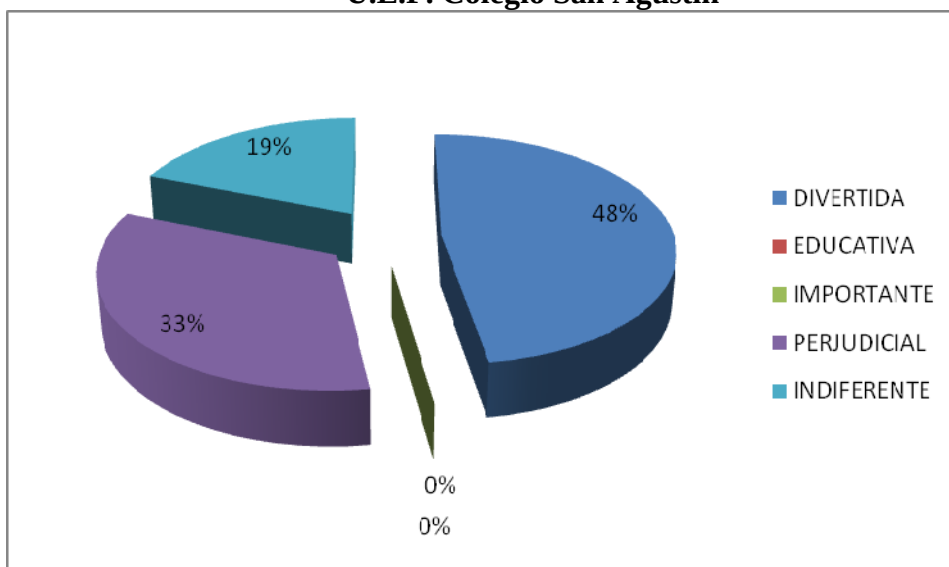
indagó con relación a la consideración que le otorgan a esta actividad de entretenimiento, de la siguiente manera:

Pregunta nro 15.

Considera usted que el uso de videojuegos es una actividad:



**Gráfico número 40. Opinión sobre jugar videojuegos
U.E.P. Colegio San Agustín**



**Gráfico número 41. Opinión sobre jugar videojuegos
E.B. Tomás Vicente González**

La opinión de los padres y representantes con relación al uso de videojuegos por parte de sus hijos ó representados varía notablemente en lo que respecta a su consideración como actividad divertida, educativa, importante, como algo perjudicial ó finalmente como indiferente para ellos, en el entendido de que no represente algo ni poderosamente dañino ni beneficioso para sus niños y niñas, o simplemente porque esto no ha sido tema de interés hasta el momento en el que fueron abordados.

En lo que respecta a considerar el jugar a videojuegos una actividad divertida, una significativa porción de ambos grupos de representantes se manifestó de acuerdo con esta cualidad (62% y 48% respectivamente). En lo concerniente a posibles preminencias de tipo educativa en ellos, sólo un demostrativo porcentaje de representantes, correspondientes de la U.E.P Colegio San Agustín les otorgó este perfil (11%), aspecto no evidenciado en los datos provenientes de la E.B Tomás Vicente González (0%).

En desigual medida en ambos grupos se consideró como algo perjudicial (17% Y 33%). Así, un casi evidente doble porcentual de representantes de la U.E Tomás Vicente González, manifiesta que es algo perjudicial el jugar a videojuegos como actividad de entretenimiento.

Las opiniones derivadas del abordaje de ambos colegios sitúa el análisis en dos corrientes precisas: entre los representantes de la U.E Tomás Vicente González predomina la consideración de la actividad de jugar con videojuegos entre los calificativos divertido, perjudicial e indiferente. Aspecto que pudiese estar vinculado con una menor interacción con estos dispositivos en casa o bien por marcadas

posturas en contra de forma predeterminada. Elemento que no entra en el rigor del análisis de este estudio.

Entre los representantes de la U.E.P Colegio San Agustín, se divide de forma más variada las tendencias de calificación a esta actividad, en las cuales se pone en evidencia una mayor atención de las posiciones individuales presentes para lo que representa esta actividad en el hogar.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES

En este apartado serán presentadas las principales consideraciones generales, en el marco de los análisis generados en esta investigación. Es fundamental el reconocimiento de una labor encaminada hacia la legitimación indeclinable de la función de la familia en todo aspecto.

Es importante tener presente la importancia que para el sano esparcimiento y formación del niño, niña tiene el juego. Sólo a través del juego del niño ó niña se estará en vinculación con sus intereses, sus momentos cognitivos, sus elementos motivacionales así como también sus estados emocionales, sobre los cuales se basa su concepción de mundo.

Quienes tienen la opción de ingresar a una modalidad de entretenimiento virtual en diversas fuentes electrónicas configuran una nueva expresión de sociedad y de formas de comunicación, sin duda con matices que denotan la demanda de una más flexible y cercana participación de la familia, sea cual sea su estructura, se trata de un involucro sesgado por la nostalgia de formas de entretenimiento simples e inocentes de otrora, que pudiesen ser referente de cómo los miembros del hogar evidenciaban una mayor vinculación.

Hoy, el contexto tiende a convertirse en mediación principal, a la par de la ejercida por la familia. No obstante, la mediación de la familia no debe ser efímera en este respecto, sino que debe adentrarse en los nuevos supuestos y significantes que absorbe la tecnología al pasar del tiempo en la cotidianidad.

Si bien la familia da paso a la tecnología, deberá cerrar el paso a su preponderancia en detrimento de una comunicación directa. El vínculo familiar no ha de equipararse al medio eminentemente práctico que constituye la tecnología. Esta, que a efectos de esta investigación se presenta a través de la actividad de “jugar” ó “videojugar”, no describimos como positiva o negativa, dañina o beneficiosa, influyente o preponderante de forma autónoma. Está presente, y eso se constituye como realidad tangible y difícilmente eludible dadas sus implicaciones generales.

Es la mediación familiar la que finalmente definirá estos aspectos en la vida de los niños y niñas, la que dará cuentas del sitio que tenga la actividad individual o fraternizada dentro del seno del hogar entre sus miembros.

El alcance de la comunicación intrafamiliar determinará el uso que los niños y niñas hagan de estos en sus tiempos libres, así los padres y representantes, haciendo un proceso de supervisión más cercano y eficiente de acuerdo a los parámetros de crianza, podrán obtener dos objetivos fundamentales: la alianza de los usos de las nuevas tecnologías y el tiempo de intercambio comunicativo en la familia.

A lo largo de esta investigación se pudo constatar que el alcance de la mediación familiar está intimamente relacionada con las pautas de crianza establecidas en el hogar, pudiendo definir, con relación al regaño, el premio o el castigo, las prohibiciones, la fijación de horarios y demás acciones, los principios por los que se está conduciendo la interacción diaria, aspecto que pone de manifiesto, en cierta medida, las características y tipo de sociedad que se formará, perpetuando, erradicando ó redefiniendo sus elementos de idiosincrasia, presentes en sus

mecanismos de comunicación integral. Son las generaciones que se encuentran en formación las que definen los más trascendentales momentos históricos, vistos en sus dinámicas y sus elementos comunes en cada esfera de socialización, aún más cuando es evidente que en el caso actual, es definitoria la presencia de las tecnologías como agente propulsor de tales nuevas formas de interacción humana.

En la medida que los padres y representantes asuman esta actividad desde una óptica más inclinada a la oportunidad de fraternizar con sus hijos e hijas, más allá de las preconcepciones de rigor en el común del contexto, es valioso el ofrecimiento de alternativas de entretenimiento que vinculen a padres e hijos, pues se logre que el entretenimiento virtual sea un terreno para de consolidar patrones saludables de comunicación.

Así, se logra concluir que el proponerse analizar la mediación familiar y el uso de videojuegos en el hogar por parte de los niños y niñas sin duda es un aspecto de rigor en nuestros tiempos, hoy sin duda todos los agentes de socialización tienen una firme responsabilidad ante los desafíos que supone este auge y aumento de consumo de videojuegos por parte de los niños y niñas venezolanos. En esta investigación hubo un significativo cumplimiento de los objetivos planteados, toda vez que se pudo establecer una estructura descriptiva suficientemente apegada al contexto inmediato, para dar cuenta de la importancia de la presencia e incidencia del hecho social a través de un argumento bastante permeado por las tecnologías en el ámbito familiar. Esto como premisa para orientar la concepción social de éste hecho en el país, como común denominador para nuevas fuentes y formas de investigación.

RECOMENDACIONES

Vistos los alcances explicativos de este trabajo a partir de su sentido social, es posible plantear las recomendaciones siguientes:

1. Considerar el contexto que arrojó este argumento investigativo:

Es evidente diferencia que existe entre la conformación de las matrículas de alumnos de ambas instituciones, lo cual llama la atención. Se considera prudente recomendar para próximos estudios atender los orígenes de esta creciente demanda de cupos en los colegios privados, lo cual restaría credibilidad a la formación pública.

Si bien gran cantidad de planteles del estado cumplen con la infraestructura y planes sociales definidos para la población estudiantil de nuestra educación básica, son evidentes los esfuerzos que la familia de medianos recursos está haciendo por incursionar a sus pequeños en un contexto educativo presumiblemente garante, en mayor medida, de las competencias académicas de tales niveles, lo cual sin duda abre y sostiene el debate sobre la calidad educativa en nuestro país.

Esto sin duda es planteado como un ineludible inciso que a propósito se quiso plantear como elemento dentro de esta investigación, a modo de invitación a la comunidad académica a redundar iniciativas que penetren y fortalezcan la oferta educativa que ha de garantizar el Estado Venezolano, todo ello en el marco de futuros esfuerzos académicos a partir del tema del uso adecuado de los videojuegos.

2. Expandir el contexto investigativo: como investigación sujeta a variantes de tiempo, espacio y disponibilidad de los grupos a estudiar, es

fundamental considerar los espacios y dinámicas escolares, toda vez que se pudiera considerar una limitante ubicar exploraciones de este tipo en fases finales de períodos escolares. Sin embargo, aún cuando el objetivo se cumpla definitivamente será más pertinente procurar momentos pertenecientes al calendario escolar inicial y medio, aunada a la anticipación y la alianza previa con las autoridades escolares. Desde el punto de vista pedagógico, es fundamental la planificación suficientemente anticipada en lo que respecta al abordaje de grupos escolares.

3. **Establecer alianzas con el gremio docente:** las disciplinas académicas orientadas al trabajo social se fortalecen indudablemente desde el enfoque multidisciplinario. Cuando la labor se basa en la divulgación, desarrollo de estrategias y procura de mayores y más significativos alcances profesionales, el trabajo con la comunidad escolar, se requiere del intercambio y el acercamiento de todo aquel profesional desde el más estricto sentido social. La labor investigativa en aula es sin duda una de estas fuentes de acercamiento, pudiendo experimentarlo a través de este trabajo. Así, toda investigación deberá lograr su repercusión en la comunidad educativa, bien sea a través de la divulgación de resultados hasta iniciativas que, estando al alcance de los involucrados, permitan que estas propuestas trasciendan la academia y se coloquen en beneficio de las comunidades que forman parte de la escuela: padres, representantes entorno escolar en general.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Sobre aspectos Teóricos

- ALCALÁ L. Safa. (2009). “*Por qué juegan los niños*”. Foro de educadores. 14/12/2009. Recuperado en abril 16 de 2014 en: <http://escueladepadressafaalcala.blogspot.com/2009/12/por-que-juegan-los-ninos.html>
- BANDURA, A., Walters Richard. (1963). “*Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad*”. Universidad Alianza. Alianza Editorial (trad.1974). Recuperado en Noviembre 24, 2012 de www.conductitlan.net.
- BARBERO, M. (2002). “*Pistas para entre-ver Medios y Mediaciones. Signo y Pensamiento*”, XXI (41), 13-20. Recuperado en mayo 29 de 2013 en: www.redalyc.org.
- BARBERO, M. (1987). “*De los Medios a las Mediaciones*”. Comunicación, Cultura y Hegemonía. Recuperado en julio 20, 2012 en: <http://www.slideshare.net/cristodeavila/de-los-medios-a-las-mediaciones-jesusmartinbarbero>
- BRINGUÉ, Xavier, Sánchez-Blanco, C. (Cristina). (2007). “Los niños y sus pantallas. ¿Quién será capaz de mediar?”. Recuperado en septiembre 2014 En: <http://dspace.si.unav.es/dspace/bitstream/10171/16014/1/Desaf%C3%ados%20de%20la%20tv%20p%C3%ablica%20en%20europa0001.pdf>
- DÍAZ, C. Francisco. “Teoría de la evolución de la inteligencia en los niños de Latinoamérica desde la perspectiva de Jean Piaget” . Recuperado en agosto

2014 en: <http://peip.cl/wp-content/uploads/2014/08/Teor%C3%ADa-de-la-evoluci%C3%B3n-de-la-Inteligencia-en-los-ni%C3%B1os-de-latinoamerica-desde-la-perspectiva-de-Jean-Piaget.pdf>

GREY, Germán. (1987) “*Las Huellas de los Social. Interacción, Socialización y Vida Cotidiana*”. Revista Signo y Pensamiento N°11. Vol.6. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.

GONZÁLEZ, M. C; S, Yulia & Quintanar, R. L. (2009). “*La Actividad de Juego Temático de Roles en la Formación del Pensamiento Reflexivo en Preescolares*”. Revista Internacional de Investigación en Educación. Bogotá. Colombia.

JENKINS. Henry. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona, 301 pp. Recuperado en abril 19, 2014 en: <http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/resena.php>

JENKINS. Henry. (2008). “*Fans, Bloguers y Videojuegos*”. Recuperado en mayo, 2014 en: En: <http://www.lecturalia.com/autor/8952/henry-jenkins>

LLORET Daniel, Cabrera Víctor, Sanz Yolanda. (2013). “*Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar*”. Universidad Miguel Hernández. España. Recuperado en junio de 2014 en: http://www.erevistas.csic.es/ficha_articulo.php?url=oai:ojs.ejihpe.es:article/46&oai_iden=oai_revista896

MENDOZA, S. Fabiola. (2012). “*Las mediaciones sociales como referente en la construcción del concepto de cultura en niños de primaria*”. Trabajo de

investigación para optar al título de Licenciado en Comunicación y Periodismo. Universidad Autónoma de Querétaro. México.

OROZCO, G. (1997). “*Medios, Audiencia y Mediaciones*”. Revista Comunicar, 8, 25-30. Recuperado en abril 16, 2014 en: <http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/teoria-de-la-informacion-y-comunicacion-audiovisual/orozco.pdf>.

OTERO, B. “*Teorías de la Comunicación*” (1997). Editorial Universitaria. Santiago de Chile.

Sobre Familia

BARRERA VALENCIA, C & Duque, L. (2014). “*Familia e Internet: consideraciones sobre una relación dinámica*”. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 41,30-44. Recuperado en abril 30, 2014 en: <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/iiew/463/>

HENAO, L. Gloria C. & García V. María C. (2009). “*Interacción Familiar y Desarrollo Emocional en Niños y Niñas*” Revista Latinoamericana de las Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Manizales. Colombia.

OROZCO G. (1991). “*Mediaciones familiares y escolares en la recepción televisiva de los niños*”. Recuperado en abril 28, 2014 en: http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/13_1991/113-129.pdf

PINTO Lobo, Rosa (2013).”Las nuevas pantallas y la familia: televisión, videojuegos, móviles e internet. Recuperado en septiembre 2014

en: <http://www.conferenciaepiscopal.es/images/stories/Jornadas/2007/mcslasnuevaspantallasfamilia.pdf>

RODRÍGUEZ, Jaime (2003). *La Familia Venezolana*. Recuperado en agosto 2014 en: <http://formacionciudadanaunesr.blogspot.com/2011/03/la-familia-venezolana>

VETHENCOURT, J. (2011). “*La Estructura Familiar Atípica y el Fracaso Histórico Cultural en Venezuela*”. Recuperado en abril 15, 2014: www.gumilla.org.

Sobre Videojuegos

BRINGUÉ. Xavier, Sádaba ch. Charo, Sanjurjo Elena (2013). “Menores y ocio digital en el siglo XXI. Análisis exploratorio de perfiles de usuarios de videojuegos en España” Recuperado en septiembre 2014. En: <http://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65110/11381>

CREVILLÉN Hernández, Abraham. (2008) “*Análisis Del Sector Del Ocio Electrónico*”. Madrid, Universidad Pontificia Comillas. Recuperado en julio 19 de 2014 en: <http://www.iit.upcomillas.es/pfc/resumenes/48de881af1c3c.pdf>

CHÓLIZ Mariano y Clara Marco (2011). *Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia*. Recuperado en septiembre de 2014 en: <http://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/26532/1/Patr%C3%B3n%20de%20Uso%20y%20Dependencia%20de%20Videojuegos%20en%20Infancia%20y%20Adolescencia.pdf>

DRAE. Diccionario de la Real Academia Española. Recuperado en junio de 2014 en: <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>

GARCÍA, F. Sala B. Xavier. (2010) “*Educación Hijos Interactivos. Venezuela*”. Foro Generaciones Interactivas. Recuperado en abril 16, 2014 en: http://www.generacionesinteractivas.org/upload/libros/educar-hijos-interactivos_Argentina.pdf

ETXEBERRÍA, F. (2009). “*Videojuegos y Educación*”. España. Revista Electrónica. Ediciones Universidad de Salamanca. Recuperado en abril 15, 2014 en: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

BUCKINGHAM, D (2006). “*La Educación para los Medios en la Era Digital*”. Instituto para la Educación. Universidad de Londres. Inglaterra.

COBO. A. (2010). “*Nativos Digitales: la cibergeneración que se reinventa*”. Revista Comunicación. Nro 151. Centro Gumilla. Caracas.

FERNÁNDEZ G. Fernando. (2005). “*Videojuegos: Un Análisis Desde El Punto De Vista Educativo*”. Recuperado en julio 2014 en: www.irabia.org/departamentos/nntt/.../Analisis_educativo.pdf

HERNÁNDEZ, Daniel Ricardo. “*El lado oscuro del Chip*” 2009. El Universal. Recuperado en agosto 2014 en: http://www.eluniversal.com/2009/07/26/imp_ten_art_el-lado-oscuro-del-_1480601

- MARTÍNEZ, L. Patricia. Betancourt O. Diana, González, G. Alejandro. “*Uso de Videojuegos, Agresión, Sintomatología Depresiva y Violencia Intrafamiliar en Adolescentes y Adultos Jóvenes*”. Revista Colombiana de Ciencias Sociales. Vol. 4. Nro 2. Pp 161-174. Jul-dic. 2013. Medellín. Colombia.
- MONCADA Jiménez José, Chacón Araya Yamileth (2012). “El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes”. Recuperado en septiembre 2014 en: http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf
- SÁDABA, Ch. Bringué X. Calderín, M. (2011). “*La Generación Interactiva Venezolana: Su relación con la computadora y el acceso a Internet*”. Anuario Ininco. Vol.23. N°1. 2011. Caracas.
- URBINA, R. Santos, Bartomeu R. Forteza, Ortego H. José L. y Gibert M. Sebastià (2002), “*El Rol De La Figura Femenina En Los Videojuegos*”. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa Núm. 15 Departamento de Ciencias de la Educación. Universidad de las Islas Baleares. Palma de Mallorca. España
- VEGA, A. (1999). “*Los medios de comunicación en el nuevo orden*”. En: *Noticias de Comunicación (Noticom)*, N° 10. Edit. Bosch. Barcelona- España. Recuperado en marzo, 2014 en: <http://comunicación.boschce.es>
- VELÁSQUEZ, Juan Ernesto. (2001). “*Espacio Público y Comunicación. Estudio Sobre el Consumo Cultural en Venezuela*”. Universidad Central de Venezuela.

VILLANUEVA, Rodrigo. (2014) *Radiografía de una industria rota*. Recuperado en julio 15 en: <http://www.levelup.com/articulos/38651/Radiografia-de-una-industria-rota/>

WAKEFIEL, D JANE. (2014). “*Debemos rescatar a los niños del mundo digital*”. *BBC Mundo*. Recuperado en junio 23 de 2014 en: [Http://www.noticias24.com/tecnologia/noticia/20482/bbc-mundo-debemos-rescatar-a-los-ninos-del-mundo-digital/](http://www.noticias24.com/tecnologia/noticia/20482/bbc-mundo-debemos-rescatar-a-los-ninos-del-mundo-digital/)

Ceremonia de Entrega del Grado de Doctor Honoris Causa de la Universidad de San Martín de Porres al Doctor James Martín Recuperado en julio 15 de 2014 en: <http://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info11/pag3.htm>.

PONS. A. José V. (2007) “¿Qué son los “serious games” (juegos serios)?”. Recuperado en agosto 2014 en: <http://www.exelweiss.com/blog/356/serious-games-juegos-serios/>

Sobre aspectos metodológicos

ARIAS, Fidia. (2006). *El Proyecto De Investigación. Introducción A La Metodología Científica*. Caracas, Venezuela. Editorial Espisteme.

BRIONES, G. (1996). *Epistemología de las Ciencias Sociales*. Bogotá: Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior.

HERNÁNDEZ, D. Gustavo (2012). “*Cómo Hacer un Proyecto de Investigación en Comunicación*”. El Nacional. Caracas.

- HURTADO, J. (2010). *“Metodología De La Investigación. Guía Para La Comprensión Holística De La Ciencia”*. Ediciones Quirón. Cuarta Edición. Bogotá-Caracas.
- MARTÍNEZ. M. Miguel. (1996). *“Cómo hacer un buen proyecto de tesis con metodología cualitativa”*. HETEROTOPIA. Recuperado en agosto 2014 en: <http://prof.usb.ve/miguelm/proyectotesis.html>
- MARTÍNEZ, M. (1999). *“La Investigación Cualitativa Etnográfica en Educación”*. Editorial Trillas. México. Pág. 17.
- OROZCO, G. (1997). *“La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa”*. Buenos Aires: Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de la Plata.
- PALLELA y Martins. (2010). *Metodología De Investigación Cuantitativa*. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas.
- SAYAGO, Sebastián (2014). *El Análisis del Discurso como Técnica de Investigación Cualitativa y Cuantitativa en las Ciencias Sociales*. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Recuperado en Agosto de 2014 de: <http://www.cintademoebio.uchile.cl/index.php/CDM/article>.

Sobre aspectos legales

Convención Internacional sobre los Derechos del Niño. Tratado Internacional.

Asamblea General de Naciones Unidas. 20 de noviembre de 1989.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Gaceta Oficial No. 5.453. Extraordinario.

Ley Orgánica de Educación. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 5.929 de carácter extraordinario en fecha 15 de Agosto de 2009.

Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 5. 859. Extraordinario de fecha 10 de diciembre de 2007.

Ley Orgánica Contra los Videojuegos y juguetes Bélicos. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 39.320 del 3 de diciembre de 2009.

Ley de Responsabilidad Social en Radio Televisión y medios electrónicos. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela No 39.579, de fecha 22 de diciembre de 2010, reimpresa por error material, en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela No 39.610, de fecha 7 de febrero de 2011.

Ley Especial Contra los delitos informáticos. Gaceta oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 37.313 del 30 de octubre de 2001.

ANEXOS

Evolución De Las Consolas De Videojuegos.

Período	Tipo de consola/fabricante	Años	Características Fundamentales	Bits
Primera Generación	Magnavox Odyssey, Magnavox Odyssey 100, Magnavox Odyssey 200, Atari Pong, Coleco Telstar	1972 1977	Pantallas vectoriales Pantalla de puntuación	2
Segunda Generación	Resaltaron Atari 2600, Colecovision, Mattel Intellivision, Atari 5200, Sg-1000 Y La Tv-Game 6	1978 1984	Por primera vez se incluye una cpu de 16 bits Doble de colores que las antecesoras.	4
Tercera Generación	La Nes (Nintendo Entertainment System) O Famicom (Así Se Llamaba La Nes En Japón) Y La Sega Master System Tenían 8 Bits. La Nes, Domina Prácticamente Sola Hasta La Llegada De Mega Drive En 1988	1985 1992	Tras la crisis de los videojuegos, el mundo de las consolas prácticamente es monopolio japonés con las NES (Nintendo Entertainment System) o Famicom (así se llamaba la NES en Japón) y la Sega Master System	8
Cuarta Generación 1990	Sega Mega Drive, Neo-Geo, Super Nintendo Entertainment System, TurboGrafx-16/Pc Engine, Cd-Tv, Cd-I	1993 1998	Cpu de 8 bits pero un chip gráfico de 16 bits Chips gráficos añadidos al cartucho Ampliaciones de hardware Aparecen conceptos como multitarea, multimedia, gráficos vectoriales, etc	16
Quinta Generación	3do, Amiga, Atari Jaguar, Sega Saturn, Virtual Boy, Playstation, Nintendo 64, Apple Pippin, Casio Loopy, Neo	1995 2000	Equipos con características parecidas a las de un PC Paso de los 2D a los entornos tridimensionales 3D Mayor capacidad de hardware de los equipos	32 64

	Geo Cd, Pc-Fx, Playdia, Fm Towns Marty			
Sexta Generación	Sega Dreamcast, Playstation 2, Xbox Y Nintendo Gamecube	2000 2013	Equipos con similitudes a la arquitectura de un computador personal. Experimenta el videojuego en línea. Aplicación de sistemas almacenamiento internos en los equipos (memoria flash y disco duros utilizados para guardar datos del videojuego a consultar). Sega implementó un soporte óptico llamado GD-ROM Fue el primero en disponer de un módem de 33.6 kb Inclusión de reproductor de dvd (Playstation) Posibilidad de poner un disco duro interno, en combinación con el adaptador de red Juego en línea y disco duro integrado (Xbox).	128
Séptima Generación	Xbox 360, Playstation 3, Wii, Zeebo, Sega Phoenix, Retron 3	2013	Introducción de la tecnología multinúcleo en la unidad central de procesamiento. Integración del formato de disco óptico Blu-ray. Controladores inalámbricos y detección de movimiento. Distribución de juegos vía Internet. Inclusión de chips gráficos sofisticados que ayudan a procesar imágenes reales. Accesorios novedosos. Nintendo recupera el mercado con Wii.	256
Octava Generación	Wii U, , Playstation 4, Xbox One, Retron 5, Wii Mini, Ouya.	2013 2014	Uso de internet como eje central de la funcionalidad de las consolas (con inclusión de wifi). Chips personalizados para procesamiento de audio, vídeo y fondo de secuencias (playstation). Rapidez, nitidez y calidad superior en el desarrollo de los videojuegos. Inclusión de software libre (android)	512

Elaboración propia. 2014