

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA-CIEPs-
"MAYRA GUTIÉRREZ"

"CÓMO INFLUYEN LOS ESTÍMULOS VISUALES Y AUDITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN 1 ERA PERSONA EN LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA TIPO FEDERACIÓN "MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA" DE LA ZONA 3 DE CHIMALTENANGO"

ESMERALDA ELVIRA LUNA GONZÁLEZ
DORIS NOEMI CASTILLO SANTIZO

GUATEMALA, SEPTIEMBRE DEL 2,011

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA-CIEPs-
"MAYRA GUTIÉRREZ"

"CÓMO INFLUYEN LOS ESTÍMULOS VISUALES Y AUDITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS EN 1ERA PERSONA EN LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA TIPO FEDERACIÓN "MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA" DE LA ZONA 3 DE CHIMALTENANGO"

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO
AL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

POR


ESMERALDA ELVIRA LUNA GONZÁLEZ

DORIS NOEMI CASTILLO SANTIZO

PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE
PSICÓLOGAS

EN EL GRADO ACADÉMICO DE
LICENCIADAS

GUATEMALA, SEPTIEMBRE DEL 2, 011

The seal of the University of San Carlos of Guatemala is a circular emblem. It features a central figure, likely a saint or historical figure, surrounded by various symbols including a cross, a book, and architectural elements. The text "ACADEMIA DE SAN CARLOS" is inscribed around the top inner edge, and "UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA" is at the bottom. The seal is rendered in a light gray, semi-transparent style.

CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

DOCTOR CÉSAR AUGUSTO LAMBOUR LIZAMA
DIRECTOR INTERINO

LICENCIADO HÉCTOR HUGO LIMA CONDE
SECRETARIO INTERINO

JAIRO JOSUÉ VALLECILLOS PALMA
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL
ANTE EL CONSEJO DIRECTIVO



CC. Control Académico
CIEPs.
Archivo
Reg. 245-2011
DIR. 1,479-2011

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: uacopsic@usac.edu.gt

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

19 de septiembre de 2011

Estudiantes
Esmeralda Elvira Luna González
Doris Noemí Castillo Santizo
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiantes:

Transcribo a ustedes el ACUERDO DE DIRECCIÓN MIL CUATROCIENTOS CINCUENTA Y CUATRO GUIÓN DOS MIL ONCE (1,454-2011), que literalmente dice:

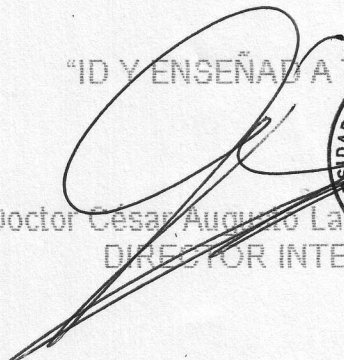
"MIL CUATROCIENTOS CINCUENTA Y CUATRO": Se conoció el expediente que contiene el Informe Final de Investigación, titulado: **"COMO INFLUYEN LOS ESTÍMULOS VISUALES Y AUDITIVOS DE LOS VIDEO JUEGOS VIOLENTOS EN 1ERA. PERSONA EN NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA TIPO FEDERACIÓN "MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA" DE LA ZONA 3 DE CHIMALTENANGO"**, de la carrera de Licenciatura en Psicología, realizado por:

Esmeralda Elvira Luna González
Doris Noemí Castillo Santizo

CARNÉ No. 79-13974
CARNÉ No. 2001-20605

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Luz Marina Cifuentes y revisado por la Licenciada Elena María Soto Solares. Con base en lo anterior, se AUTORIZA LA IMPRESIÓN del Informe Final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑANZA T"

Doctor Cesar Augusto Lanzaouir Lizama
DIRECCIÓN
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usncpsic@usac.edu.gt

Escuela de Ciencias Psicológicas
Recepción e Información
CUM/USAC
RECIBIDO
08 SEP 2011
FIRMA: [Signature] HORA: 14:00 Registro: 138-10

CIEPs 245-2011
REG: 138-2010
REG: 138-2010

INFORME FINAL

Guatemala, 07 de Septiembre 2011

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO

Me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada Elena María Soto Solares ha procedido a la revisión y aprobación del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN** titulado:

“COMO INFLUYEN LOS ESTÍMULOS VISUALES Y AUDITIVOS DE LOS VIDEO JUEGOS VIOLENTOS EN 1ERA. PERSONA EN NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA TIPO FEDERACIÓN “MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA” DE LA ZONA 3 DE CHIMALTENANGO.”

ESTUDIANTE: **Esmeralda Elvira Luna González**
Doris Noemí Castillo Santizo
CARNÉ No: 79-13974
2001-20605

CARRERA: Licenciatura en Psicología

El cual fue aprobado por la Coordinación de este Centro el día 31 de Agosto 2011 y se recibieron documentos originales completos el día 02 de Septiembre 2011, por lo que se solicita continuar con los trámites correspondientes para obtener ORDEN DE IMPRESIÓN

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

[Signature]
Licenciada **Mayra Friné Luna de Álvarez**
COORDINADORA

Centro de Investigaciones en Psicología-CIEPs. “Mayra Gutiérrez”



c.c archivo
Arelis



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9^a Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"

Tel. 24187530 Telefax 24187543

e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CIEPS 246-2011

REG: 138-2010

REG 138-2010

Guatemala, 07 de Septiembre 2011

Licenciada Mayra Friné Luna de Álvarez, Coordinadora.
Centro de Investigaciones en Psicología
-CIEPs.- "Mayra Gutiérrez"
Escuela de Ciencias Psicológicas

Licenciada Luna:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN**, titulado:

"COMO INFLUYEN LOS ESTÍMULOS VISUALES Y AUDITIVOS DE LOS VIDEO JUEGOS VIOLENTOS EN 1ERA. PERSONA EN NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA TIPO FEDERACIÓN "MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA" DE LA ZONA 3 DE CHIMALTENANGO."

ESTUDIANTE:

Esmeralda Elvira Luna González

Doris Noemí Castillo Santizo

CARNE

79-13974

2001-20605

CARRERA: Licenciatura en Psicología

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE** el día 23 de Agosto 2011 por lo que solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

**Licenciada Elena María Soto Solares
DOCENTE REVISOR**



Areliis./archivo



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA OFICIAL URBANA MIXTA TIPO FEDERACIÓN
MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA

Chimaltenango, marzo del 2,011

Licenciada
Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora
Centro de Investigaciones en Psicología
Escuela de Ciencias Psicológicas
Universidad de San Carlos de Guatemala.


Por medio de la presente me dirijo a usted, agradeciendo la labor social que se realiza en la sociedad guatemalteca por medio de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Me permito informarle que durante los meses de enero y febrero del presente año, las estudiantes:

ESMERALDA LUNA GONZALEZ con carné 7913974
DORIS NOEMI CASTILLO SANTIZO con carné 200120605

Estuvieron presentes en nuestro establecimiento durante la jornada vespertina, y cumplieron con todo lo establecido al realizar la investigación con fines de graduación Titulado: "Como influyen los estímulos visuales y auditivos de los videojuegos violentos en primera persona en los niños de 7 a 9 años de edad de la Escuela Tipo Federación "Miguel Hidalgo Y Costilla" 1ª calle 10-57 zona 3 de Chimaltenango".

Agradeciendo de antemano su atención prestada, me despido de usted, deseándole éxitos en sus labores.

Atentamente,


Marco Vinicio Morafes Figueroa
DIRECTOR



Guatemala 20 de julio de 2,011

Licenciada

Mayra Luna de Álvarez

Coordinadora Centro de Investigaciones en

Psicología –CIEPs- "Mayra Gutiérrez"

Estimada Licenciada Álvarez:

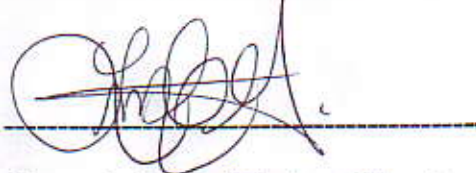
Por medio de la presente me permito informarle que he tenido bajo mi cargo la asesoría de contenido del Informe Final de Investigación titulado "Como influyen los estímulos visuales y auditivos de los videojuegos violentos en primera persona en los niños de 7 a 9 años de edad de la Escuela Tipo Federación "Miguel Hidalgo y Costilla" de la 1a calle 10-57, zona 3 de Chimaltenango" realizado por las estudiantes ESMERALDA LUNA GONZÁLEZ CARNÉ 7913974 Y DORIS NOEMI CASTILLO SANTIZO CARNÉ 200120605.

El trabajo fué realizado a partir del día 14 de abril al 20 de julio de 2,011.

Esta investigación cumple con los requisitos establecidos por el CIEPs por lo que envío DICTAMEN FAVORABLE y solicito se proceda a la revisión y aprobación correspondiente.

Sin otro particular me suscribo,

Atentamente

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Luz Marina Cifuentes', is written over a horizontal dashed line.

Licenciada Luz Marina Cifuentes

Psicóloga colegiada 7053

Asesora de contenido

DEDICATORIA

A DIOS:

Mi padre celestial gracias por ayudarme en este momento de mi vida por estar siempre a mi lado en todo momento.

A mis padres:

Vidalia Santizo de Castillo (+) y Misael Castillo RAMOS, Gracias por su amor, apoyo y comprensión que me brindaron.

A la Licda.

Luz Marina Cifuentes Cabrera: Gracias por su apoyo en la revisión de la tesis por su profesionalismo y atención que me presto

Esmeralda:

Una persona especial gracias por el apoyo en la realización de la tesis por tu comprensión, guía y ser una buena profesional.

A mis hermanos, a mi primo

Patricia Castillo Santizo, Damaris Castillo Santizo, Misael Castillo Santizo, Eliezer Castillo Santizo Y esteban castillo Gracias por su apoyo.

A mis cuñados

Daylin López de Castillo y Jaime Elías, Con cariño

Gracias a todos ustedes

Doris Noemí Castillo Santizo

Dedicatoria

A DIOS

Principalmente por estar siempre conmigo, por ser mi padre y mí guía.

Esta tesis te la dedico a TI.

A la Licda. Luz Marina Cifuentes Cabrera:

Por su calidad profesional, por su esmero y dedicación al transmitir los conocimientos. Quien me inicio en los caminos de la clínica psicológica.

A mi esposo e hijos: Alejandro, Luisa, Armando, José Eduardo, Miguel, René y Amandita. Quienes fueron y seguirán siendo la energía que me impulsa en la vida.

Por brindarme su amor, paciencia, comprensión y apoyo,

A Doris Noemí:

Mi acompañante en este camino en donde nos unimos más fuertemente, por su dinamismo y esfuerzo, en especial por el cariño y paciencia que siempre me brindo.

A todos ustedes gracias de todo corazón.

Esmeralda Luna de Bustamante

AGRADECIMIENTO

A la Universidad de San Carlos de Guatemala, por haber sido casa de formación profesional.

A la Escuela de Ciencias Psicológicas Por habernos preparado profesionalmente.

A la Escuela Tipo Federación “José De San Martín” A todos los niños, niñas y adultos que me permitieron iniciarme en mi práctica psicológica.

A la Escuela Tipo Federación “Miguel Hidalgo y Costilla” Al personal docente, en especial a los niños. Por su apoyo en la realización de este proyecto.

Licda. Luz Marina Cifuentes

Licda. Elena Soto.

Por su valiosa asesoría y apoyo.

A Jorge Ovando

Gracias por su apoyo y amistad en el apoyo técnico.

Guatemala, Septiembre 2,011

PADRINOS DE GRADUACIÓN

LICENCIADA LUZ MARINA CIFUENTES

PSICOLOGA COLEGIADA 7053

LICENCIADA ELENA SOTO

PSICOLOGA COLEGIADA 1301

Índice

| | |
|---|-----------|
| Resumen | 1 |
| Prólogo | 2 |
| I. CAPÍTULO - INTRODUCCIÓN | 7 |
| 1.1. Planteamiento del Problema y Marco Teórico | 10 |
| 1.1.1. Planteamiento del problema | 10 |
| 1.1.2. Marco Teórico | 15 |
| 1.1.3. Hipótesis de trabajo | 36 |
| 1.1.4. Delimitaciones | 38 |
| II. CAPÍTULO - TÉCNICAS E INSTRUMENTOS | 39 |
| 2.1. Técnicas | 39 |
| Observación directa | 39 |
| Observación directa experimental | 40 |
| Observación de Campo y de Laboratorio | 40 |
| 2.2. Instrumentos | 41 |
| Dinámicas de rompe hielo | 41 |
| Cuestionario semiabierto | 41 |
| Test Psicológicos | 42 |
| Dibujo Proyectivo | 42 |

| | |
|--|-----------|
| Ejercicio de observación para medir las capacidades de memoria y atención | 43 |
| Técnicas de discusión para recolectar información | 44 |
| Cuestionario de pensamientos automáticos | 45 |
| III. CAPÍTULO - PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RE- | |
| SULTADOS | 46 |
| 3.1. Características del lugar y de la población | 46 |
| Características del lugar | 46 |
| Características de la población | 47 |
| IV. CAPÍTULO - CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 78 |
| 4.1. Conclusiones | 78 |
| 4.2. Recomendaciones | 81 |
| Bibliografía | 83 |

Resumen

La presente investigación titulada “Cómo influyen los estímulos visuales y auditivos de los videojuegos violentos en 1era persona en los niños de 7 a 9 años de edad” fue realizada por las estudiantes; Esmeralda Luna de Bustamante y Doris Noemí Castillo Santizo, la muestra de la población estudiantil se tomó de la Escuela primaria Tipo Federación “Miguel Hidalgo y Costilla”, ubicada en la zona 3 de Chimaltenango. Para seleccionar la muestra representativa, se utilizó la muestra no probabilística. Se dió inicio en la cuarta semana de enero, culminando la primera semana de marzo del 2011. La investigación se realizó por medio de una investigación de campo y laboratorio en donde se utilizó el videojuego de disparos llamado “Doom 2”. Los niños jugaron por un espacio de 40 minutos una vez por semana por 4 semanas. La característica especial de estos videojuegos, es que, en la pantalla del monitor solamente aparecen las manos que pueden acceder a diferentes armas (cuchillo, sierra eléctrica, pistola, rifle, escopeta, ametralladora y bombas), con lo que se pretende dar la impresión de que es el jugador (en este caso los niños) el personaje principal. En el transcurso de dicha investigación se reconoció que los estímulos percibidos del videojuego de disparos estaban cargados de emociones fuertes y continuas las cuales fueron asumidas por el inconsciente de los niños, dando lugar a una serie de operaciones cognitivas para procesar dicha información. Se reconoció que debido a la carga emocional tan intensa que conllevan dichos estímulos, así como la recompensa que obtienen, estos fueron internalizados por los niños ampliando su aprendizaje vicario y llenándolo de creencias falsas (fantasía/realidad). Entre los datos más importantes que se logró conocer, es que, debido a la edad cronológica de los niños y a la etapa de desarrollo que se encuentran, tanto en el área cognitiva como emocional no poseen el grado de desarrollo adecuado de las habilidades necesarias para procesar dichos estímulos, dando lugar a que el aprendizaje del niño se realizara con una información incompleta y/o distorsionada. También se reconoció que el grupo de los niños, mayormente los de 7 años, no han desarrollado o están en el inicio de desarrollo de las habilidades para crear juicios morales y ser responsables de sus actos. Los niños en general expresaron una presión social como motivador para iniciarse en los juegos ya que estos se han vuelto una experiencia cotidiana y común dentro de la estructura socio-cultural. Se conoció que las primeras experiencias de los niños con los videojuegos de disparos en 1ª persona a una edad no adecuada son realizadas por el adulto más cercano; los padres, tíos, hermanos, primos, etc. Por último se reconoció que estos videojuegos, están elaborados por los adultos que trasmite los conceptos desde su posición, desde afuera del niño, desde su concepción de adulto con grados de desarrollo superiores a los de los niños. Desde la posición del niño, cuando experimenta estos estímulos visuales y auditivos tan intensos, en la mayoría de las ocasiones los lleva a considerar cognitivamente como una experiencia real.

PRÓLOGO

La gran gama de adelantos tecnológicos que la humanidad ha experimentado en las últimas décadas ha dado la impresión de que nuestra vida se está convirtiendo en un paraíso. Todos los adelantos son solamente para satisfacer necesidades del individuo, y provocarle placer, necesidades en ocasiones reales y en otras superfluas. Todos estos adelantos tienden a dar la idea de que todo lo que aparece en nuestra mente se materializa, o más increíblemente hemos visto materializarse lo impensable. Esto ha creado un hambre increíble de ver cosas nuevas, y los tiempos actuales transcurren entre lo que unos desean y lo que los otros proveen. Parte de estos adelantos modernos son los videojuegos de disparos en 1ª persona que son de fácil acceso para los niños, en donde se manejan dos sentidos; 1º el que lo juega no necesitan conocer si estos fueron creados para su edad y sus capacidades y 2º el que los crea no necesita saber quién los juega. Desde esta situación se puede ver como las responsabilidades se desvanecen, ni el jugador ni el proveedor es responsable. Lo único que si es verdad es que, en medio de ello, están los niños más pequeños recibiendo estímulos visuales y auditivos que en ocasiones no tiene capacidad de manejar.

El objetivo principal de la investigación fue; reconocer cómo debido a la posición vulnerable en la que se encuentra el niño de entre 7 y 9 años, se afecta su desarrollo cognitivo y emocional cuando se permite que sean bombardeados por

una fuerte y constante carga de estímulos visuales y auditivos violentos al acceder a jugar videojuegos de disparos en 1ª persona.

Como profesionales desde un inicio, desde el momento en que optamos por este tema consideramos que el requisito principal que teníamos que asumir era el manejo constante de objetividad. Sabíamos que nos encontraríamos con muchas personas que se sentirían amenazadas debido a que estábamos tocando un tema con mucha aceptación social, en especial en el ámbito masculino. Esto nos motivo a darle a nuestra idea principal una estructura desde la psicología, desde los principios objetivos de la investigación Psicológica, debido a que este es un tema social consideramos que la mejor perspectiva en la que nos podíamos apoyar era la Sociocultural. Al utilizar esta perspectiva pudimos ubicar al niño no como un ser aislado sino como un ser construido en y por la sociedad. Como expresa Vygotsky “Somos conscientes de nosotros mismos porque somos conscientes de los demás”

El obstáculo más grande con el que nos enfrentamos fueron las ideas creadas socialmente por los adultos con respecto a considerar aceptable, de forma casi ciega, todos los videojuegos, a considerarlos como pasatiempos sanos e inofensivos (no estamos en contra de los videojuegos) así como del hecho que la gran mayoría de los adultos forman parte de los asiduos jugadores de este tipo de videojuegos. Fue muy palpable que en los diferentes ámbitos en los que exponíamos el tema de tesis éramos fuertemente criticadas por los adultos y jóvenes

masculinos. Una de las defensas más utilizada fue “es la misma violencia que se está viviendo actualmente”. Después de leer a Martín Baró pudimos considerar que más que una defensa es una negligencia “ante todo debe de darse un contexto social que estimule o al menos permita los actos violentos”. Esta posición fue evidente en todos los extractos sociales, aún en algunos de los Licenciados varones de la Escuela de Psicología.

Por otro lado nos fue muy difícil encontrar literatura objetiva con respecto a investigaciones dirigidas a conocer el impacto real de los videojuegos en los niños. La mayoría de las investigaciones están realizadas por las mismas casas comerciales que fabrican los videojuegos. Estas investigaciones están más referidas a la historia de los videojuegos y a los diferentes tipos que existen. La poca literatura que encontramos fue en internet y de investigaciones Españolas.

Otro de los obstáculos que tuvimos que experimentar fue la dificultad para encontrar el establecimiento educativo que contara con laboratorio de computación y que estuviera dispuesto a apoyarnos. En algunos centros educativos tenían laboratorio de computación pero no les parecía el tema. En otros sí les interesaba el tema pero no había laboratorio de computación.

El establecimiento en el que se logró satisfacer ambos requerimientos está ubicado en la zona 1 de Chimaltenango cabecera, a él asiste una población de 900 de los niños de dicho departamento. Los niños que se encuentran estudiando son de escasos recursos. Sus habitantes son de la etnia kachiquel y ladina. En dicho

establecimientos contamos con la colaboración del Director, la Subdirectora y las maestras de grado, en especial de la maestra de computación, quien siempre nos brinda la ayuda que solicitamos. En relación a las manifestaciones violentas referidas a robos, asesinatos y muertes violentas, Chimaltenango está por debajo del nivel que se maneja en la capital. El ambiente que se experimenta al conducirse por las calles es relajado, sin presión de tener que cuidarse o prevenir un asalto. También recibimos la colaboración de un técnico en computación quien nos instaló el juego en las diferentes computadoras de forma gratuita.

En cuanto al trabajo propiamente de investigación, se logró cumplir con los objetivos que nos trazamos. Ya existía un interés muy fuerte de parte de los niños, por lo que estos nos brindaron gran cantidad de información de forma espontánea. Los datos que se obtuvieron dieron a conocer que el niño de entre 7 y 9 años no posee aún el desarrollo cognitivo, emocional o moral adecuado para procesar de forma apropiada la información proveniente de los estímulos visuales y auditivos que se perciben de los videojuegos de disparos en 1ª persona. Lo delicado en esta situación es que la información si queda, fue internalizada por los niños de forma errónea o distorsionada, información que posteriormente será parte de sus pensamientos y formas de actuar. De esta forma pudimos ver en la realidad lo que dice la teoría de Vygotsky “el medio sociocultural y los instrumentos de mediación desarrollan la autoformación y evolución de los procesos psicológicos superiores como son; el pensamiento, la capacidad de análisis-síntesis, la argumentación, la

reflexión, la abstracción, la conciencia individual y social entre otros”.

Esta investigación nos permitió conocer la constante influencia de intereses comerciales, en cierta forma desmedidos, a la que está siendo sometida la niñez Guatemalteca en relación a un tema muy extenso, del cual hay varias investigaciones extranjeras pero que no reflejan la realidad que están experimentando nuestros niños guatemaltecos. Como sociedad no se debe olvidar la responsabilidad de los adultos en general, sin importar la posición que se tenga; padres, educadores, comerciantes, profesionales, legisladores, etc. en la formación integral de los niños. Todo a lo que los niños accedan de alguna forma y en alguna medida es avalado por los adultos. Los videojuegos de disparos en primera persona con los que el niño juega y su progresiva implantación en nuestra sociedad Guatemalteca, es el resultado de la permisibilidad de todos los adultos, nadie escapa de ello y como sociedad no podemos permitirnos o ponernos a buscar justificaciones como “la violencia está en todos lados”.

Para la Escuela de Ciencias Psicológicas la realización de esta investigación permitió que quede una breve información y conocimiento sobre la forma en la que influyen los estímulos visuales y auditivos de los videojuegos de disparos en 1ª persona en los niños de entre 7 y 9 años.

Como profesionales podremos reconocer y comprender el comportamiento que presentan los niños a los que se les permite jugar.

I. CAPÍTULO

INTRODUCCIÓN

Actualmente el adulto permite que los niños tengan contacto desde corta edad con los videojuegos de disparos en 1ª persona. Esto sucede por varios factores; intereses comerciales, interés que nace por los adelantos tecnológicos, interés por compartir con el niño el gusto de los juegos, desconocimiento del impacto que deja en el niño estas experiencias a tan corta edad o negligencia.

El niño a través de observar y experimentar de forma repetitiva ciertas conductas con grandes cargas emocionales durante los videojuegos de disparos en 1ª persona, se va apropiando de la información, la internaliza haciéndola parte de sus pensamientos, lenguaje, conductas, forma de interrelacionarse, forma de solucionar conflictos y formas de ver la vida. Esta información queda distorsionada debido a que, a esta edad, el ser humano está en plena adquisición y desarrollo de aquellas habilidades que le permitan realizar el proceso psíquico adecuado. Estas cogniciones erradas y distorsionadas quedarán en la formación de la psiquis del niño y llegarán a ser posteriormente parte de su personalidad.

La personalidad no se desarrolla en el vacío sino que dentro de la interrelación con los otros. El otro ya sea el padre, el hermano, el familiar, el amigo con

quien juega el niño o el personaje de los videojuegos que aparentemente se ve como un extraño pero que es parte del otro, deja su marca en el niño, esta huella probablemente no será visible, pero si estará allí dentro de él de forma latente.

Los datos que se obtuvieron de la investigación dieron a conocer dicha huella, la proyección de los niños tanto de forma verbal, (técnica de recolección oral de información) de forma escrita (cuestionario de pensamientos) y de forma grafica (DFH) la llegaron a ser evidente.

De los resultados podemos mencionar que los niños presentaron un incremento en los rasgos de agresividad, impulsividad, necesidad de reconocimiento y afirmación, inseguridad, ansiedad y timidez más marcados posterior a la sesión de videojuegos de disparos en 1ª persona. En ese momento posterior a la sesión de los videojuegos de disparos en 1ª persona los niños mostraron la proyección de su yo, sus experiencias personales, sus representaciones psíquicas así como la adquisición de la imagen estereotipada del personaje principal, el cual es de importancia social y cultural en el momento actual de su vida. Los niños cuando jugaron los videojuegos no solamente los veían sino que también los vivían, experimentaban aquellas acciones del personaje como reales llevándolos a dibujar una línea muy tenue entre la realidad y la fantasía, fantasía que no era solamente creada en su imaginación sino en la realidad. En esta fantasía/realidad el niño re-

petía las mismas conductas agresivas hasta llegar a la perfección en donde eran premiadas permitiéndole pasar al siguiente nivel. La repetición y los premios son los componentes primarios de un acondicionamiento clásico, un concepto que se utiliza en psicología cuando queremos un cambio de conducta, cuando se requiere instalar una nueva y exterminar una antigua.

1.1. Planteamiento del Problema y Marco Teórico

1.1.1. Planteamiento del problema

Como estudiantes universitarios durante el tiempo de estudio se asiste regularmente a los café internet para realizar trabajos, durante estas visitas observamos continuamente la presencia de niños menores de 10 años que en grupo utilizaban las computadoras para jugar videojuegos de disparos. Los niños podían bajar del internet los videojuegos sin la supervisión de los adultos, y por lo mismo comportarse con mucha libertad de expresión. El factor de competición durante los juegos hizo que en la mayoría de las ocasiones los niños mostraran conductas exaltadas, como por ejemplo: “no me mates porque yo te voy a matar...” “hijo de % dejá de joder porque si no te voy a %& para que dejes de molestarme” “sácale las tripas...” “a la gran qué chilero se murió ese” estas experiencias directas alimentaron el interés por conocer más a fondo los videojuegos de disparos en primera persona, el impacto que puede provocar en el niño y más especialmente como éste los maneja intrapersonalmente en relación directa con su grado de desarrollo.

El éxito extraordinario de los videojuegos a nivel general y su progresiva implantación en varios ámbitos sociales por su facilidad de acceso (hogar, centros de diversión, centros de trabajo, centros de estudio, centros de distracción) ha permitido el acceso a los mismos a los niños de corta edad de forma indiscrimi-

nada. Consideramos que merecía una especial atención el hecho de que el niño está expuesto a experimentar fuertes cargas de violencia a través de estímulos visuales y auditivos, al acceder a su corta edad al manejo de diferentes armas, a matar y experimentar los sentimientos que esta acción provoca. Reconocemos que al hablar de videojuegos se está abordando una amplia gama de modalidades, que pueden ser desde educativos, informativos, de desarrollo o de destrezas hasta desinformativos y violentos. La modalidad o tipo de videojuegos a los que nos referimos en esta investigación son aquellos en donde se permite el manejo de armas, a estos videojuegos se le llama de disparos. Dentro de esta categoría también hay subdivisiones, siendo la división de videojuegos de disparos en primera persona la que ocupa el interés principal. Se les da a estos videojuegos la categoría de primera persona debido a que en la pantalla del computador no aparece la figura del personaje principal, sino que solamente sus manos. Esto es para crear la impresión de que la persona que está manejando el videojuego es quien se ubica como personaje principal, durante el desarrollo del videojuego se tiene la oportunidad de cambiar diferentes tipos de armas, como por ejemplo: cuchillo, sierra eléctrica, pistola, rifle, escopeta, ametralladora y granadas.

Desde la perspectiva psicológica vemos al niño como un ser dinámico, el cual durante su vida va a ir adquiriendo, desarrollando y fortaleciendo destrezas y habilidades conductuales y cognitivas de las cuales se va a valer para conformar una identidad y posteriormente una personalidad. Las teorías del desarrollo reco-

nocen que entre las habilidades que en niño está adquiriendo y desarrollando a esta edad son la autonomía y la independencia. El desarrollo de la autonomía le permite al niño verse dentro de un contexto social y poder entender sus sentimientos y de la misma manera ver a los demás como a sí mismo, y desde allí poder entender los sentimientos del otro, esto se refiere a la regulación de la conducta por normas que surgen del propio niño. La libertad es la habilidad que permite analizar los conocimientos y saber qué hacer con ello. Considerar la propia libertad como autonomía, implica por lo tanto, falta de coacción (nadie me impone las reglas desde el exterior, estas capacidades inician su desarrollo entre los 6-7 años, pero es a partir de los 9-10 años que se espera que el niño haya desarrollado plenamente la capacidad de autonomía y empatía y es hasta los 14 años que ha desarrollado plenamente la capacidad de análisis adecuado que le permite tomar decisiones en situaciones difíciles.

El análisis de los resultados de la investigación permitieron reconocer que teoría y práctica son uno mismo, el grado del desarrollo y de madurez en la que se encuentran los niños de entre 7 y 9 años no le permiten procesar adecuadamente los estímulos visuales y auditivos ya que no han alcanzado el pleno desarrollo de las habilidades que se necesitan para ello. El grado de madurez en cada momento del desarrollo del niño de entre 7-9 años, así como el tipo de acompañamiento social, fueron los dos factores principales para poder reconocer la influencia de los estímulos visuales y auditivos que el niño experimentó al jugar videojuegos de

disparos. Para ello tomamos como referencia el concepto de la teoría psicosocial: “la influencia de los fenómenos sociales se transforman en fenómenos psicológicos individuales a través del uso de herramientas y signos”. La operación que representa una actividad externa, en este caso el videojuego en donde se le da la oportunidad al niño de manejar armas y la observación directa de la conducta violenta del personaje principal fueron internalizadas por los niños por medio del aprendizaje vicario. Los niños al contemplar y actuar como el modelo del personaje principal, dieron lugar a que los actos quedaran grabados en su mente y posteriormente fueran tomados como guía en la formación de sus creencias y en la elaboración del concepto moral de la violencia. De esta manera el proceso interpersonal de jugar videojuegos de disparos quedó transformado en otro de carácter intrapersonal el cual formará en el futuro parte del contenido cognitivo y emocional del niño.

La investigación también nos dio a conocer que la internalización de los estímulos transformados en cogniciones, aunados al acompañamiento social de los más grandes que apoyan y refuerzan dicho aprendizaje, llegaron a ser dos de los factores más importantes que el niño utilizó para su autoformación psicosocial, al jugar los videojuegos, los niños mostraron estar experimentando un sentimiento de aceptación y pertenencia social, desde el inicio los niños mostraron una necesidad de satisfacer la presión social de hacer lo que otros hacen. A lo anterior debemos de añadirle que durante la investigación también se reconoció que la

mayoría del aprendizaje se realizó al mezclar fantasía con las imágenes vistas y oídas con connotaciones violentas.

Los niños no solo aquellos que trabajaron en la investigación, sino que todos los que tengan de entre 7 y 9 años y hayan jugado videojuegos de disparos en 1ª persona estarán construyendo su autoformación y el desarrollo de sus procesos psicológicos superiores (pensamiento, capacidad de análisis síntesis, la argumentación, la reflexión, la abstracción, la conciencia individual y social) en base a la información distorsionada que construyen de los videojuegos de disparos.

1.1.2. Marco Teórico

Niñez

Término que se utiliza para definir la etapa del desarrollo de los seres humanos que comprende el período entre el nacimiento y la adolescencia. Este período está marcado desde su inicio por constantes cambios, es un proceso lleno de trastornos y crisis. Estos cambios se dan de forma sistemática y adaptativa, durante estos cambios se puede tomar más de una ruta y puede o no haber una meta definida. Hay dos clases de cambios:

Cambios cuantitativos: es el que se da en número, cantidad o dimensiones como peso, estatura o amplitud de vocabulario.

Cambio cualitativo: es una modificación en clase, estructura u organización, como es el paso de la etapa no verbal a la verbal, el cambio cualitativo está marcado por la aparición de fenómenos que no se pueden predecir con rapidez y que se inician con el uso de las herramientas como por ejemplo: “el lenguaje”.

Aunque los procesos físicos y psicológicos básicos son para todos los niños iguales, los resultados no lo son, en cada niño será diferente el resultado, en algunos niños aparecerán en un determinado período, en otros de forma adelantada y en otros posteriormente, en unos niños los resultados se verán más marcados y en otros se presentarán de forma tenue.

Períodos de la niñez

Para un mejor estudio de la niñez esta está dividida en cinco períodos:

- Prenatal (antes del nacimiento).
- Infancia y etapa de los primeros pasos 0 a 3 años.
- Niñez temprana (3 a 6 años).
- Niñez intermedia (6 a 11 años).
- Adolescencia (11 hasta cerca de los 20 años).¹

Factores que influyen durante la niñez

El desarrollo del niño está sujeto a la influencia que ejerce la herencia, el ambiente y la madurez del mismo niño. El talento genético que recibe de sus padres, el hogar, las relaciones familiares, la comunidad, la sociedad en la que vive, las relaciones que tiene con otros, el tipo de educación formal que recibe y la forma en que pasa su tiempo libre, todo este contexto determina el tipo de niñez.

¹Diane E. Papalia -Sakky Wedkos -Ruth Duskin Psicología Del Desarrollo octava edición Editorial Mc. Graw Hill. Inter-americana S.A. 2001

Desarrollo del niño desde perspectiva Sociocultural

Desarrollo de la conciencia en el niño

En el niño la relación que existe entre madurez y formación da como resultado el desarrollo individual psíquico. El niño al observar y tener experiencias con otros, asimila y se apropia de la información y crea con ella su lenguaje y pensamiento. Estas son las condiciones sobre las que se crea y forma el psiquismo infantil. Según refiere Vygotsky “El niño adquiere su maduración en íntima relación de su desarrollo y formación y siempre bajo la guía del adulto, no importando si la relación de este no es estrecha, es su presencia la que cuenta”². El niño se va apropiando de su cultura, es decir que el desarrollo del niño se va produciendo y exteriorizando durante su madurez-formación. El niño no se crea solo, lo hace dentro y por la sociedad. Dentro de la interrelación del adulto con el niño, el adulto transmite los conceptos desde su posición, desde afuera del niño, es tarea del niño asimilarlos y apropiarse de ellos así como darles una connotación afectiva. Para realizar esta tarea el niño se apoya en su grado de desarrollo, en su madurez y en su formación. Cuando se le enseña algo nuevo al niño es esencial reconocer el grado de desarrollo y madurez en el que se encuentra. Es de suma importancia que los conocimientos con los que el niño tenga contacto sean acordes al proceso de maduración-formación que el domina en la etapa de vida en la que se encuentra, a modo que el pueda procesarlo de forma adecuada. La naturaleza de la

²Kozulin Alex Instrumentos Psicológicos Editorial Paidós Ibérica, Barcelona 2,000

evolución de la psiquis consiste en producir siempre nuevas formas del reflejo de la realidad cognitiva, por ello se realiza un flujo entre el ambiente psíquico interno y el ambiente externo. Es a través de esta actividad que los individuos desarrollan diversas formas superiores de reflejos, los cuales se manifiestan en las formas de actuar. El desarrollo de la psiquis está ligado al desarrollo de la conducta la cual se regula por medio de los órganos sensoriales y del Sistema Nervioso Central, la conducta se clasifica en:

Formas de conducta instintiva: inconscientes, de existencia biológica y que se basan en un proceso de adaptación al ambiente (instintos y hábitos).

Normas de conducta consciente: condiciones de existencia histórica que se forman socialmente y son modificables. En la psiquis ambas están ligadas trabajando de forma en la que toda conducta posee un desarrollopsíquico-biológico.³

Desarrollo psicológico del niño

Para Vygotsky el desarrollo psicológico es un proceso lleno de trastornos, crisis y cambios estructurales, el cual se puede ver desde dos perceptivas: en la primera el desarrollo se puede ver en la reestructura del pensamiento y de la conducta bajo la influencia de la utilización de los diferentes instrumentos psicológicos (como por ejemplo el lenguaje). En la segunda perceptiva el desarrollo se

³S. L. Rubinstein Desarrollo de la Psicología General

manifiesta como un proceso que dura toda la vida gracias a la utilización de los símbolos culturales. Los niños se relacionan con los objetos y con los demás y esto deja huellas en sus estructuras mentales que luego se transforman en conductas llenas de significado. El niño desde su nacimiento está marcado por el contexto biológico, afectivo, social y lingüístico, este contexto va moldeando su desarrollo en relación a los demás individuos que lo rodean y con los cuales va a convivir. A lo largo de su vida va a estar constantemente expuesto a factores internos y externos que le ocasionaran cambios en el crecimiento físico, en la maduración psicomotora, perceptiva, del lenguaje, cognitiva y psicosocial. La interacción e interrelación de todos estos factores dan lugar a la aparición de las diferentes características de personalidad. El niño está en un constante ver, tocar, escuchar, conocer, estar y hacer, dentro de un mundo de relaciones sociales que le permiten continuas y constantes adaptaciones para lograr un espacio activo dentro de la sociedad.

Grado de desarrollo del niño de 7 a 9 años

Los niños que se encuentran entre los 7 y 9 años están en la etapa de desarrollo llamada de la Niñez Intermedia. Debido a que dicha etapa se relaciona con el inicio de la educación primaria los niños pueden lograr un mayor desarrollo en las áreas; cognitiva, física y psicosocial. En el área física crecen más, aumentan de peso y fuerza y adquieren las destrezas motrices necesarias para participar

en juegos y deportes organizados. En el área cognitiva adquieren progresos en el pensamiento lógico y creativo, juicios morales, memoria y destrezas en lectoescritura. En el área psicosocial el desarrollo de las dos anteriores afecta directamente su autoestima “Tiene una búsqueda de aceptación en el grupo y la relación con sus compañeros influye más que antes para rearmar su personalidad”.⁴

Teoría sociocultural del niño

Para Vygotsky en el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: “a nivel social, y más tarde, a nivel individual. Primero (entre) personas (interpsicológica) y, después, en el (interior) del niño (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre seres humanos”.⁵

El lenguaje como instrumento mediador

Vygotsky considera que el lenguaje es el instrumento fundamental para desarrollar la inteligencia, por medio del lenguaje el niño amplía las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc. El lenguaje lo encuentra el niño en su entorno, en su medio y a través de la interiorización de la actividad práctica constante y le permite crear habilidades mentales complejas como la creación de

⁴Diane E. Papalia -Sakky Wedkos -Ruth Duskin Psicología Del Desarrollo octava edición pag 465-76

⁵Kozulin Alex Instrumentos Psicológicos Editorial Paidós Ibérica, Barcelona 2,000

conceptos. Si lo tomamos al contrario diríamos: la ausencia de dicha herramienta le afectaría en el nivel de pensamiento abstracto. En este sentido el proceso del desarrollo podríamos describirlo como la interiorización de instrumentos culturales (como el lenguaje) que es dado por el grupo humano en el cual nacemos: familia, amigos, vecinos, compañeros de estudio, grupos sociales, etc.

Proceso de internalización y el juego

La actividad del juego en la que se involucra el niño(a) se interioriza en actividades mentales cada vez más complejas gracias a las palabras que son utilizadas dentro del juego, y que luego forman conceptos. “Este origen social y cultural de la conducta individual y colectiva del sujeto es sólo un ejemplo de la importancia que el fenómeno de internalización de normas, valores, etc.”, representa para la preservación, desarrollo y evolución de la sociedad y al cual Vygotsky define como la «Ley de la doble formación» o «Ley genética general del desarrollo cultural»⁶. En la internalización se transforman los fenómenos sociales en fenómenos psicológicos individuales, a través del uso de herramientas y signos, siendo el más importante de ellos el lenguaje, ya sea verbal, escrito o en concepto. El proceso de internalización se da en tres pasos:

1. Una operación que representa una actividad externa, se construye y comienza a suceder interiormente.

⁶Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press

2. Un proceso interpersonal queda transformado en otro de carácter intrapersonal.
3. La transformación de un proceso interpersonal en un proceso intrapersonal, es el resultado de una prolongada serie de sucesos evolutivos.

Esta doble relación muestra la importancia del medio sociocultural y de los instrumentos de mediación para la autoformación y evolución de los procesos psicológicos superiores como son el pensamiento, la capacidad de análisis-síntesis, la argumentación, la reflexión o la abstracción entre otros. En la teoría Vygotskiana los procesos de interiorización son creadores de la personalidad, de la conciencia individual y social. Son fundamentales para el desarrollo de los procesos psicológicos superiores en el que participan los instrumentos de mediación, especialmente el lenguaje.

Desarrollo moral del niño

Concepto de moral

El concepto sociológico de la moralidad dice que esta es; la forma en que se suman y se usan las costumbres propias en una cultura determinada. El proceso mediante el cual los individuos se adaptan a las normas establecidas socialmente se llama socialización. De esta manera la socialización es para el niño la forma directa del conocimiento de normas morales, la forma en la que se percibe a los

otros es fundamental. El otro para el niño se convierte en agentes de socialización, siendo la familia el agente más importante y como seguidos de ella se encuentra la escuela, los amigos y los medios de comunicación. “Es a través de compartir con los otros que el niño va adquiriendo el conocimiento de las ideas dominantes dentro de una sociedad”.⁷ Para los teóricos sociales como Bandura el niño va aprendiendo y asume conductas de acuerdo a que estas sean premiadas o castigadas por los adultos. El niño también aprenderá a que la moralidad es relativa a circunstancias y momentos, con el tiempo se da cuenta que lo que es castigado en el colegio no lo es en casa o al contrario y aprende diferentes conductas según las circunstancias.

Comprensión de los otros y de sí mismo

Cuando el niño inicia el proceso de identificación lo hace a través del conocimiento de los otros. Durante ésta etapa empieza a establecer su autoconcepto, su auto estima, su identidad y su posición social. La identidad se conforma en relación al otro social, en este proceso hay un intercambio del niño hacia los demás y de los demás al niño, como expresa Vygotsky “Somos conscientes de nosotros mismos porque somos conscientes de los demás”.⁸ Durante este proceso los niños aprenden a verse a sí mismos y a los demás con identidades separadas. Por medio de esta empatía se desarrolla la capacidad de analizar los diferentes puntos

⁷Baró Ignacio, Martín, Acción e Ideología, El Salvador Talleres Gráficos UCA 1990

⁸Kozulin Alex Instrumentos Psicológicos Editorial Paidós Ibérica, Barcelona 2,000

de vista de las otras personas sobre una misma situación.

Empatía

“Esta es la capacidad de poder sentir una emoción tal y como la experimenta la otra persona”.⁹ La empatía cumple un papel importante en nuestra sociedad ya que permite ver al otro y valorarlo como ser humano.

Desarrollo moral de Kohlberg

Este inicia a los 3 años, el niño reconoce la diferencia entre sus pensamientos y los de los otros. A los cinco años, el niño cree que si rompe una regla el castigo tiene que ir en íntima relación al daño causado y no a la intención ó a otras circunstancias. Esta concepción cambia a los siete años, conforme su socialización crece y se da la empatía, el niño se da cuenta de que personas diferentes tienen reglas diferentes por circunstancias diferentes. En ésta nueva etapa el niño entiende que es la intención la que cuenta en relación al daño. A los 9-10 años los niños ya tiene la capacidad de objetivar sus acciones y verse desde la perspectiva de un segundo o tercero. “Es hasta partir de los 14 años que el individuo llega a realizar el análisis adecuado que le permite tomar decisiones en situaciones difíciles”.¹⁰ Para Kohlberg es en la edad adulta en donde se pueden tomar decisiones morales basadas en principios universales de justicia y equidad. Esta

⁹Diane E. Papalia - Sakky Wedkos - Ruth Duskin, Psicología Del Desarrollo octava edición pag 465-76

¹⁰Diane E. Papalia - Sakky Wedkos -Ruth Duskin Psicología Del Desarrollo octava edición pag 465-76

es la conducta humana que permite mantener relaciones sociales de calidad.

Desarrollo cognoscitivo del niño

El niño de 7 años y la fantasía

A los 7 años los niños se encuentran en una edad en la que su forma de ver las cosas y la realidad es muy fantasiosa, es decir, la mayoría del tiempo ven el mundo que les rodea en función de sus propios intereses, de lo que les llama la atención y de lo que excita su imaginación. Su mundo es distinto del de los adultos porque su imaginación les brinda posibilidades mucho más creativas e inesperadas: un simple muñeco puede volar y él mismo puede convertirse en un bandido famoso.

A esta edad la fantasía todavía llega a invadir el mundo real, tanto que, a veces, ese otro mundo llega a invadir la realidad. Los niños están creciendo y como parte del proceso de desarrollo se potencia su fantasía, fantasía que no desaparece en los siguientes años sino que se va a transformar en capacidades como la creatividad.

La imaginación y el juego

El proceso de crecer y madurar no resulta nada fácil para un niño. Poco a poco se enfrenta al mundo, ha relacionarse con los demás por esa razón, los niños necesitan un mundo interior que les brinde protección y que se convierta en

su refugio. Cuando el niño juega con la imaginación, se transforma en la persona todopoderosa que no es en la realidad. Inventa y transforma, por ejemplo, el palo en un caballo de carreras. La fantasía es para él un modo de aprender. Con su imaginación crea situaciones y se coloca a sí mismo dentro de ellas, como un juego de simulación, es la manera de vivir una rica variedad de experiencias: puede convertirse en papá, en un chofer de camiones, en un policía, un jugador de fútbol o en un maestro. No sólo transforma un objeto en otro, sino que es capaz de transformarse él mismo; puede cambiar de identidad de un momento a otro, pasando de la ficción a la realidad cuantas veces necesite hacerlo. Y buscará cómplices que participen con él en el juego fantástico.

Conciencia de las creencias falsas

Conforme los niños crecen van entendiendo como funciona la mente, empiezan a entender que tanto ellos como otras personas pueden manipular la realidad y crear situaciones falsas (imaginación). El desarrollo de la conciencia de la realidad al igual que la conciencia moral se inician cuando el niño empieza a tomar conciencia del otro, de como los demás piensan, de las diferencias individuales, o sea cuando desarrolla la simpatía. “La capacidad para distinguir entre una apariencia engañosa y la realidad está relacionada con el entendimiento de las falsas creencias; ambas tareas exigen que el niño se refiera a dos representaciones

mentales en conflicto al mismo tiempo”.¹¹

Perspectiva psicosocial de la violencia

Violencia y agresión

La violencia es un factor que influye en la percepción de los niños, la violencia no solo se ve en el lenguaje cotidiano sino también sometido a la manipulación de los medios de comunicación masiva. Se da la confusión entre lo que es violencia y lo que es agresión. Violencia viene del latín Vis que significa fuerza, la agresión es el acto de cometer violencia hacia otro para herirlo o hacerle daño. En la naturaleza de la violencia la conducta del otro es un factor que afecta un estímulo social visto. La agresión es solo una forma de violencia: donde se aplica la fuerza a alguien, es donde se mira la acción mediante la cual se pretende causar un daño a otra persona.

La agresión estructurada es la fuerza que saca a la persona de su estado o situación normal y que la obliga a actuar, no controlando su sentir y parecer. Para Arnol Buss, las respuestas agresivas se caracterizan por la descarga de estímulos causando daños materiales o morales a las persona, la agresión se define como una descarga de estímulos nocivos sobre otro organismo. La violencia se da en una forma particular en cada persona, es decir que los elementos del acto llevan una marca en particular.

¹¹Diane E. Papalia - Sakky Wedkos - Ruth Duskin, Psicología Del Desarrollo octava edición Editorial Mc. Graw Hill. Interamericana S.A. 2001

Teoría de la agresión de Albert Bandura

Para Albert Bandura la teoría de la agresión puede explicarse en tres puntos:

1. Como se adquieren los comportamientos.
2. Como se desencadenan.
3. Qué factores determinan su persistencia.

“El aprendizaje social acepta que la forma mejor y más efectiva para adquirir comportamientos agresivos, lo constituye el aprendizaje directo, es decir, que aquellos procesos agresivos que realiza una persona son dados por estímulos visuales y auditivos que se le presenten socialmente”.¹² Realizar un acto agresivo o violento de forma repetitiva con éxito, aumenta la posibilidad de que la conducta se fortalezca. Es decir que la influencia externa es más que suficiente para estimular la aparición de un acto agresivo, sin que se necesite de un instinto o pulsión interna.

Aprendizaje social

Hay factores que deben de existir para que se lleve a cabo el aprendizaje, los cuales son: la atención, la reproducción motora y la motivación. Bandura hace mención en que se necesita que sea reforzada la violencia para que ésta logre su objetivo. El aprendizaje indirecto: es todo lo que cada persona ya tiene en sus

¹²Baró Ignacio, Martín, Acción e Ideología, El Salvador Talleres Gráficos UCA 1990

conductas ya existentes, son las respuestas de cada persona ya sean agresivas o no, que solo se van afianzando a través de su repetición. El aprendizaje vicario: este aprendizaje trata de explicar la adquisición de conductas nuevas, respuesta que antes no tenía el individuo. Este aprendizaje es el que se realiza sin necesidad de una experiencia directa, es el aprendizaje simbólico, que se fija mediante la contemplación de modelos. Para que una conducta violenta aparezca solo basta contemplar un modelo. Hay un doble aspecto que se ha de cumplir por un lado, la persona adquiere el conocimiento sobre nuevas formas de conductas violentas; por otro lado, experimenta un refuerzo vicario, positivo o negativo, según la conducta violenta sea castigada o premiada. En este sentido la persona aprende en cabeza ajena las ventajas e inconveniencias de la violencia.¹³

Efectos de la observación de modelos de violencia

La observación directa de los modelos de violencia van a producir diferentes respuestas en los individuos, estas pueden ser; la inhibición o desinhibición de respuestas ya existentes o de imitación del modelo. Las respuestas inhibitorias o desinhibidoras aparecerán si el modelo es premiado o castigado. Esta valoración puede surgir tanto externa o internamente (autoreforzo). La valoración personal es importante para el autocontrol del comportamiento, pero hay que recordar que esta evaluación tiene un componente o influencia social.

¹³Baró Ignacio, Martín, Acción e Ideología, El Salvador Talleres Gráficos UCA 1990 La

Definición de conductas violentas

La violencia se define como la conducta que busca hacer daño al otro y la agresión es solo la forma de ejercer dicha violencia, es donde se aplica la fuerza a alguien. Las conductas agresivas se definen como “un cambiante conjunto de conductas y actitudes, que no provienen de un esquema comportamental permanente, y bien definido”. La violencia se presenta en múltiples formas y por ello puede darse diferencias conductuales muy importantes:

- Agresión física y corporal, el ataque que tiende a herir o matar al adversario.
- Agresión moral, que tiende a ofender, desprestigiar e insultar a alguien.
- Agresión educativa, en donde los padres y maestros obligan a realizar al niño determinadas tareas.
- Agresión intrapersonal, en donde el propio individuo se hace un daño para obligarse a cumplir determinada tarea.
- Agresión estructurada, conductas aceptadas socialmente que procuran dañar al individuo física, emocional y socialmente.

Debido a esta variedad de formas de violencia y agresión se hace difícil dar una definición simple de violencia.

Justificación de la violencia

La psicología social considera la violencia y la agresión como una respuesta a un estímulo interpersonal en donde se requiere causar daño al otro. Bandura agrega a lo anterior la intencionalidad y las consecuencias del acto. Baró por su parte considera que en el análisis de la violencia y de la agresión se conjuga tanto la intención y el impulso individual como la carga social histórica, debido a esto considera que “no hay ningún acto real de violencia o ninguna agresión que no vaya acompañada de su respectiva justificación”¹⁴ Para Baró cuando se produce una agresión, ya sea esta irracional, involuntaria o por error la tendencia es buscar una valoración social por medio de la justificación, y esta no tanto va dirigida a pedir disculpas al agredido. Esta justificación social da pie al espiral de la violencia, en el espiral de la violencia hay un dinamismo autónomo que la multiplica. Al desencadenarse el proceso de la violencia es difícil detenerla aún cuando se conoce su origen. Conocer la existencia del manejo de la justificación es esencial para entender la violencia desde las raíces histórico sociales.

Para que se justificar el uso de la violencia necesita llenar cuatro factores:

Establecer una meta: la cual por lo general es movida por intereses personales o de grupo.

Ecuación personal: esta representa los elementos que definen al agresor.

¹⁴Baró Ignacio, Martín, Acción e Ideología, El Salvador Talleres Gráficos UCA 1990

Contexto posibilitador: este puede ser contexto amplio social o inmediato situacional. Debe de darse un contexto social que estimule o permita la violencia. Con esto se refiere a un marco de valores, normas formales o informales que acepten la violencia como una forma de comportamiento violento posible.

Fondo ideológico: la mayoría de la violencia se realiza por aquellas personas que consideran que tienen permiso de hacer lo que hacen, hasta el punto de ver a los otros como seres inferiores.

Videojuegos

¿Qué son los videojuegos?

Son la puerta de entrada al mundo de la tecnología de la información y la comunicación. Los videojuegos según refieren sus defensores son en la actualidad una fuente muy grande de adquisición de habilidades y destrezas y en especial de la socialización lo cual de ninguna manera se pone en duda, pero el impacto de los videojuegos aun va más allá, los videojuegos son elaborados con mucho empeño y profesionalismo, llegando a ser un conjunto de artes, ya que en ellos se puede encontrar un aspecto histórico, musical, gráfico, lúdico y de facilidad de manejo, algo tremendamente subjetivo u objetivo a la misma vez, individual o colectivo al mismo tiempo.¹⁵ Se reconoce que al hablar de videojuegos estamos abordando

¹⁵Belli, Simone y López, Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital 14, 159-179. Disponible en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570>

una amplia gama de modalidades, que pueden ser desde educativos, informativos, de desarrollo de destrezas hasta desinformativos y violentos. La modalidad o tipo de videojuegos a los que nos referimos son aquellos en donde se permite el manejo de armas, a estos videojuegos se le llama DE DISPAROS. Dentro de esta categoría también hay subdivisiones; siendo la división de videojuegos de disparos en primera persona la que ocupa el interés principal. Dentro de la tecnología de la computación, los videojuegos son el negocio que se ha convertido en el más lucrativo dentro del mercado del entretenimiento. La socialización del ser humano ha sufrido efectos por estos adelantos tecnológicos la mayoría positivos y otros negativos.

El uso de la internet es uno de los beneficios, pero no su fácil utilización como proveedor de videojuegos. Desde que aparecieron los videojuegos violentos las empresas productoras han recibido una lluvia de críticas provenientes de educadores, psicólogos, grupos sociales y padres de familia, pero al mismo tiempo y tal vez con más fuerza el apoyo y aceptación de sus asiduos jugadores y de todas las empresas que se benefician de la venta de los videojuegos. Ante este debate entre las dos posiciones podemos recordar a Martín Baró con frases como "...ante todo, debe darse un contexto social que estimule o al menos permita los actos violentos...".¹⁶

¹⁶Baró Ignacio, Martín, Acción e Ideología, El Salvador Talleres Gráficos UCA 1990

Los videojuegos y el aprendizaje

Desde el punto de vista del aprendizaje, hay que hacer notar que en la elaboración de los videojuegos se han utilizado de forma muy eficaz, muchos de los requisitos que la enseñanza debe de cumplir, y en general de forma más adecuada que la misma educación formal.

Los géneros

Un género de videojuego designa un conjunto de juegos que poseen una serie de elementos comunes. A lo largo de la historia de los videojuegos aquellos elementos que han compartido varios juegos han servido para clasificar como un género a aquellos que les han seguido, de la misma manera que ha pasado con la música o el cine.

Videojuegos de disparos en primera persona

En los juegos de acción en primera persona, las acciones elementales son mover al personaje, llevarlo por una serie de pasadizos, puertas y habitaciones usando un arma y eliminando a sus enemigos el arma se muestra en pantalla y el jugador puede interactuar con esta, en ocasiones al eliminar a un enemigo puede apropiarse del arma si así lo desea. Esta perspectiva tiene por meta dar

la impresión de estar presente en la acción y así permitir una identificación fuerte (perspectiva de primera persona). Los gráficos en tres dimensiones permiten aumentar esta impresión.

1.1.3. Hipótesis de trabajo

Existe una íntima relación entre los estímulos del medio ambiente, el aprendizaje y el estado emocional interno en que se encuentra una persona.

Variable Independiente: Estímulos del medio ambiente

Los estímulos externos son factores del medio ambiente que entran en contacto directo con el organismo y que influyen afectivamente sobre el aparato sensitivo, una vez percibido el estímulo provoca una respuesta o reacción. El estímulo puede provenir de diferentes fuentes visual, auditivo, olfativo, y táctil.

Variable Dependiente: El aprendizaje y el estado emocional interno

La interrelación social está cargada de estímulos que son percibidos por el ser humano y son asumidos como aprendizaje. Ante cualquier estímulo ambiental o vivencia sociocultural el individuo aprende. Cuando las estructuras mentales de un ser humano resultan insuficientes para dar sentido al estímulo, el cerebro humano empieza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar, optar) cuya función es contrastar la información de los estímulos recibidos con la información ya existente. Esta operación genera en el individuo primero interés y curiosidad por saber más; después expectativa por saber qué pasará si sabe más, y por último sentido de determinar la importancia o necesidad del aprendizaje. Si el sistema interno afectivo evalúa el estímulo como significativo el área cognitiva procesa la

información a partir de la percepción, la memoria, el análisis, la síntesis, la inducción y la deducción, de esta manera da lugar el aprendizaje. A partir de esto el cerebro genera una nueva estructura que no existía antes o modifica las anteriores. Seguidamente el sistema expresivo se apropia de estas estructuras y a da a lugar a la aparición de formas de comunicación y conducta. Es a través de los estímulos que el ser humano aprende la realidad y le da un sentido.

1.1.4. Delimitaciones

La escuela primaria Tipo federación "*Miguel Hidalgo y Costilla*" es un servicio del Ministerio de Educación, está ubicada en la 1a. calle 10-57 Z. 3 de Chimaltenango. Los niños que se encuentran estudiando son de escasos recursos. Sus habitantes son de la etnia kachiquel y ladina. Las instalaciones están construidas de concreto y alrededor hay aulas nuevas de paredes de block y techo de lámina, cuenta con bastante área para que los niños jueguen a la hora de recreo; cancha de futbol, área de juegos, gimnasio, salón de actos. Esta escuela trabaja en la Jornada Matutina donde solo niñas estudian y la Jornada Vespertina solo con niños. Los grados de primero entran a la 1:00 P.M. y salen a las 5:00 P.M. de segundo a sexto primaria entran a la 1:00 P.M y salen a las 6:00 P.M. La Escuela cuenta con drenajes y agua potable. Chimaltenango cuenta con los servicios completos, dentro de su área están ubicadas las instituciones: como parque, hospital, puesto de salud y bomberos voluntarios. El espacio donde se trabajó tanto en las aulas como en el laboratorio de computación fue amplio y accesible si no se podía trabajar en el aula podíamos utilizar el salón de actos de la Escuela.

II. CAPÍTULO

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

2.1. Técnicas

Observación directa

Aplicación del instrumento: Todos los días de la investigación, durante el recreo (cada sección tiene un área respectiva por lo que era más fácil) se observaron cuáles fueron las temáticas que los niños utilizaron en sus juegos. También se observó la relación de los niños con sus pares en cuanto a tratos verbales y físicos. Por medio de la observación se obtuvo información previa a la aplicación de los videojuegos de disparos en tercera persona como base para las futuras observaciones. También se obtuvo información de las maestras de grado (1° y 2°) con respecto a la forma en que los niños juegan; la temática de sus juegos y la interrelación verbal y física. Se le dio a cada una de las maestras de grado una hoja de observación que ellas deberían de llenar cada semana para anotar posibles cambios conductuales de los niños (ver hoja adjunta). Solamente la maestra de 2° Cumplió con esta ayuda. Se mantuvo una observación directa y longitudinal de las conductas de interrelación de los niños durante los períodos de computación. Las investigadoras llenaron un registro por cada uno de los días de trabajo (ver hoja adjunta). La

observación directa de las conductas de los niños se hizo longitudinalmente durante toda la investigación.

Observación directa experimental

Aplicación del instrumento: Después de diez minutos de que los niños jugaron videojuegos de disparos se detuvo la sesión y se les dio una hoja; con imágenes agresivas relacionadas con el videojuego, observaron las figuras de la hoja por un espacio de 5 minutos, luego de los cuales se les pidió que le dieran la vuelta. Se les pidió que contestaran en la parte posterior de la hoja 5 preguntas sencillas de objetos o personas que aparecían en la hoja que observaron anteriormente, para responder tuvieron un tiempo de 5 minutos. Al terminar se les puso un videojuego no violento (ya estaba instalado en la computadora) por diez minutos, se detuvo la sesión y se les dio una hoja; con imágenes relacionadas con el videojuego, con imágenes no violentas, y se repitió la técnica.

Observación de Campo y de Laboratorio

Aplicación del Instrumento: La observación de campo se realizó dentro del laboratorio de computación de la escuela, lugar donde se llevó a cabo la investigación. Se instaló en las computadoras el videojuego de disparos llamado "Doom 2", para que los niños jugaran por un espacio de 40 minutos,

una vez por semana, durante un espacio de 4 semanas. Este fue uno de los recursos principales de la investigación.

2.2. Instrumentos

Dinámicas de rompe hielo

Estas dinámicas son apropiadas, como su nombre lo indica, para romper el hielo y las tensiones entre persona que forman un nuevo grupo. Ellas permiten que todos los participantes sean tomados en cuenta y se presenten.

Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto, permiten formarse una idea más clara de quienes participan en el grupo. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender los nombres y alguna característica mínima.

Cuestionario semiabierto

Por medio de este instrumento se formularon una serie de preguntas que permitieron medir las variables. Las respuestas que se obtuvieron permitieron observar los hechos a través de la valoración que los niños le dieron. “Los cuestionarios puede estar integrados por varios tipos de preguntas”.¹⁷ Se utilizaron preguntas de características intermedias. Algunas preguntas fueron cerradas debido a la edad de los niños, ya que algunos todavía no tenían

¹⁷Hernández Sampieri Roberto, Metodología de la investigación, México Mc. Graw Hill 1.998

una escritura fluída. También se utilizaron algunas preguntas abiertas, para no perder la riqueza de información.

Test Psicológicos

En la práctica psicológica se reconocen dos formas, las técnicas psicométricas y las técnicas proyectivas. Los test son utilizados, como vemos muchas veces para llevar a cabo experimentos. Estas técnicas son sencillas de administrar y muchas veces hasta pueden ser auto administradas lo que permite aplicar muchos de estos test a la vez a muchas personas, por esta razón suelen ser las favoritas a la hora de experimentos o entrevistas que requieren evaluar mucha gente en poco tiempo. La administración de test psicológicos suele llevar más tiempo y requerir más esfuerzo de interpretación pero proporcionan información relevante. Son varias las razones por las que en ésta investigación se utilizaron las técnicas proyectivas, la primera es que debido a la edad de los niños estos se pudieron expresar mejor de forma gráfica que verbal. La segunda razón es que al dibujar se expresa mejor el inconsciente.

Dibujo Proyectivo

Para poder conocer la influencia de los estímulos visuales y auditivos de los videojuegos de disparos, nos apoyamos en el dibujo libre, sin modelo, ya que por medio de este "Puede expresar todo lo que hay en el niño cuando

crea". Al permitirles a los niños crear y que se pudieran expresar por medio del dibujo, nos dio la oportunidad de conocer su propia visión del mundo, su percepción de la realidad, la forma cómo concibió las experiencias que le dió el videojuego, así como la forma en la que se concibió a sí mismo, esto en relación a su grado de madurez.¹⁸ Cada vez que los niños realizaron una figura humana antes y después de la sesión de videojuegos de disparos estaban proyectando su propio yo, el grado de agresividad o de alegría que estaban experimentando en ese momento, su estado de tensión o relajación, la confianza o duda y su expresividad por medio de su fantasía.

En la interpretación del dibujo para la investigación se tomaron en cuenta los criterios o categorías interpretativas como: el tema, el movimiento, simetría, trazo, tamaño, posición, tipo de línea, borraduras, detalles e indicadores emocionales de impulsividad, ansiedad, timidez y agresividad.

Ejercicio de observación para medir las capacidades de memoria y atención

Por medio de la aplicación de este ejercicio fue posible constatar la memoria visual, el proceso de ingreso de los estímulos, su registro y la recuperación del mismo. Se aplicó el ejercicio de observación experimental, posterior a los 40 minutos de videojuegos, para conocer la capacidad de retención de imágenes de los niños. Se buscó reconocer si los niños mantienen las imágenes

¹⁸Test de la figura humana de Karen Machover

agresivas y no agresivas con la misma capacidad.

Técnicas de discusión para recolectar información

Entrevista: “Es una forma de comunicación oral de persona a persona o de varias a la vez, que requirió de la presencia física de los participantes. La característica principal fue que las preguntas fueron elaboradas con anticipación con el fin de obtener información sobre un asunto de interés.” La recogida de información se tradujo en la obtención y posterior análisis del diálogo libre y espontáneo entre el grupo de niños y la entrevistadora. Se entabló un diálogo abierto entre las investigadoras que lanzaron preguntas y la participación de un grupo de niños, en donde ellos tuvieron la oportunidad de expresar sus vivencias durante las diferentes sesiones de videojuegos. Se elaboró un cuestionario oral con preguntas específicas en base a la teoría del desarrollo moral de Kohlberg, por medio de estas preguntas se busco conocer el nivel de desarrollo moral en que el niño se encontraba, así como conocer el tipo de motivación que lo influyó. Si el pensamiento y conducta del niño estaban en relación a la influencia de los acontecimientos sociales (lo que está ocurriendo en su entorno social), o la imitación de modelos o si las conductas y pensamientos reflejan una motivación intrínseca de satisfacción personal y autoaprobación.¹⁹

¹⁹Miller Delgado, Marta Virginia Técnicas de Comunicación Oral 1º Edición Editorial de la Universidad de Costa Rica 1,999

Cuestionario de pensamientos automáticos

Para conocer la forma en la que los estímulos visuales y auditivos influyeron en la forma de pensar y de sentir de los niños las investigadoras se apoyaron en la Tabla de Pensamientos Automáticos que elaboró el Dr. Emilio Quinto, “La percepción individual de una situación lleva a pensamientos automáticos que tiene influencia en nuestras emociones”.²⁰ En el laboratorio de computación en la primera sesión, luego de treinta minutos de juego, sin cerrar la sesión, las investigadoras pasaron con cada uno de los niños haciendo las dos preguntas siguientes con la finalidad de conocer la influencia de los estímulos visuales y auditivos a si como la forma en que los niños lo asimilaron y se apropiaron de ellos. Las preguntas que se realizaron fueron las siguientes; ¿Qué piensas ahora que estás jugando? ¿Qué sientes ahora que estás jugando?

²⁰Modelo Cognitivo II Psicología Cognitiva. Dr. See King Emilio Quinto, Segunda edición, Guatemala

III. CAPÍTULO

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Características del lugar y de la población

Características del lugar

La investigación se realizó en la Escuela primaria para varones Tipo Federación "*Miguel Hidalgo y Costilla*" con jornada vespertina ubicada en la 1ra calle 10-57 de la zona 3 de Chimaltenango cabecera. El establecimiento está dirigido por un profesional que es egresado de la Universidad De San Carlos de Guatemala, al establecimiento asiste una población de 900 de los niños de dicho departamento. La construcción del edificio es formal y abarca un espacio de una manzana, cuenta con salón de actos formal con capacidad para todo el alumnado, tres direcciones, una subdirección, salón de computación, un atrio exterior para actos cívicos, aulas amplias con espacio personal de recreo y de sanitarios, cancha de fútbol, parque con juegos, un área verde y servicio de agua potable constante.

Las aulas son muy amplias, les permiten a los niños libertad de movilización, tienen buena ventilación e iluminación. Hay exceso de mobiliario, pero algunos están deteriorados pero servibles. La mayoría están en condiciones aceptables. El

laboratorio de computación posee un aula pequeña, insuficiente para el grupo de alumnos de cada sección, por lo que los niños comparten las computadoras, el mobiliario es nuevo en buenas condiciones y adecuado, las computadoras están en buenas condiciones y constantemente les dan mantenimiento. La maestra tiene una computadora aparte conectada a una cañonera desde donde imparte su clase.

Características de la población

La población estudiantil con la que se trabajó fue con una sección de primero y una de segundo grado, en la cual la edad de los niños era de entre 7 y 9 años de edad. Para seleccionar la muestra representativa, se utilizó la muestra no probabilística aleatorio simple. La razón principal para utilizarla, obedeció a que, dicha decisión fue tomada por el director de la escuela en base a su criterio. Los niños son de escasos recursos, de un nivel socioeconómico bajo. Son de la etnia kachiquel y ladina. En relación a las manifestaciones violentas referidas a robos, asesinatos y muertes violentas en Chimaltenango está por debajo del nivel que se maneja en la capital. El ambiente que se experimenta al conducirse por las calles es relajado, sin presión de tener que cuidarse o prevenir un asalto.

OBSERVACIÓN DIRECTA

Observación directa de las investigadoras a los grupos de niños durante el recreo anterior a la aplicación del primer instrumento.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

| CONDUCTA INTERPERSONAL DE LOS NIÑOS DURANTE EL RECREO (1ª y 2ª) | agresividad presente por debajo de lo normal para su edad | agresividad presente normal para su edad | agresividad presente por arriba de lo normal para su edad |
|--|--|---|--|
| Futbol | | X | |
| Correr | | X | |
| Luchar | | | X |
| Jugar tazos o cartas | | X | |
| Sentados observando | X | | |

Durante la observación se pudo reconocer que tanto en el grupo de niños de primero como de segundo, al jugar hacían diferentes grupos de acuerdo a sus intereses de juego; un grupo jugó futbol, otro grupo jugó en los pasillos a correr, empujarse, de luchas o a molestarse verbalmente, en otro grupo jugaron sentados en el piso tarjetas de figuras, cartas o tazos, algunos niños solamente se sentaron a observar a los otros niños jugar y tres o dos de cada grado se mantuvieron aislados. Los niños que jugaron tanto al futbol como a correr o a empujarse mostraron la agresividad normal de su edad, los niños que jugaban a luchar manejaban cierto grado arriba de la agresividad adecuada a su edad. Los que jugaban luchas en ambos grados se lastimaron fuertemente, los niños encargados de disciplina les llamaron la atención en varias ocasiones, y llevaron a dos de primero a la subdirección.

Los niños de primer grado constantemente se quejaban de sus compañeros con la maestra. Las quejas eran más referidas a golpes recibidos. Se pudo observar que en este grado los niños consideraban como mal intencionado cualquier empujón aun cuando no fuera a propósito. Ante esta consideración los niños asumían conductas agresivas para defenderse. Se observó más conductas violentas en los niños de primer grado. Lo anterior nos muestra que en los niños de primero aun no está bien desarrollada la capacidad de empatía, situación que es normal para su edad.

HOJA # 1

CUESTIONARIO SEMIABIERTO

Cuando se presentó el proyecto en ambos grados los niños mostraron gran aceptación al tema, saltaban, se abrazaban y daban gracias. Debido a esta aceptación los niños aportaron mucha información verbal de forma grupal anterior a la aplicación del primer instrumento (que fue un cuestionario cuyo propósito fué reconocer que información poseían los niños con respecto a los videojuegos de disparos en tercera persona).

Al darles la información de lo que era un videojuego de disparos en tercera persona los niños en su mayoría (al rededor del 90 %) aseguraron haber jugado con anterioridad ese tipo de juegos. Se les permitió contar sus experiencias. Los niños expresaron conocimiento de la metodología de los juegos, el uso de armas, los personajes que aparecían, algunos nombres de videojuegos de disparos en tercera persona así como el agrado, el gusto y la emoción que experimentaron al jugarlo.

Fue notorio en muchos de los niños que sus respuestas estaban influenciadas por ciertos niños líderes de la clase y/o por un sentimiento de querer aparentar ante los demás cierto grado conocimiento para evitar burlas y críticas y sentirse incluidos. Lo anterior se va a ver evidenciado en algunas de las respuestas del cuestionario.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

| PREGUNTA | GRADO | SI | NO |
|--|--------------|-----------|-----------|
| 1. ¿Conoces qué es un videojuego de disparos? | 1º | 24 | 8 |
| | 2º | 35 | 1 |
| 2. ¿Te gusta jugar videojuegos en dónde se usan armas? | 1º | 27 | 5 |
| | 2º | 32 | 4 |
| 3. ¿Te gustan los videojuegos en dónde se puede matar? | 1º | 27 | 5 |
| | 2º | 33 | 3 |

¿POR QUÉ? (de la pregunta anterior inmediata)

| RESPUESTAS DADAS POR LOS NIÑOS: (en alguno de los casos dieron dos respuestas) | 1º | 2º |
|---|-----------|-----------|
| Me divierte/entretiene | | 22 |
| Me entreno para jugar | | 3 |
| Por los personajes | | 2 |
| Porque se usan armas | 10 | 4 |
| Porque veo sangre | 7 | 1 |
| Porque me gusta matar | 8 | 8 |
| No juego porque no me gusta matar | | 1 |
| No juego porque no tengo computadora | 7 | 1 |

Las tres anteriores preguntas los niños las respondieron fácil y rápidamente. Al realizar el razonamiento de las preguntas se noto un cambio en los niños. Algunos niños, especialmente los de 9 años mostraron, verbalmente haber analizado su posición en las respuestas anteriores, concretamente en lo relacionado a matar, cambiando su respuesta en forma verbal por unos segundos, más no cambiaron su primera decisión por escrito. Quedo evidente que su decisión de mantener su aprobación a matar, era debido a la presión del grupo.

Los niños más pequeños de 7 años en su mayoría no pudieron hacer un análisis ante la pregunta de ¿por qué?, se les repitió la pregunta varias veces para explicarla, mas ellos no lo comprendieron. La respuesta al ¿por qué? manifestó el interés del momento por hacer algo que habían estado escuchando de otros y la presión del grupo. Debido a su edad los niños necesitan socializarse a través de la aceptación en los grupos.

4. ¿Desde hace cuánto tiempo que juegas videojuegos de disparos en primera persona?

| RESPUESTAS DADAS POR LOS NIÑOS: | 1º | 2º |
|--|-----------|-----------|
| Menos de 6 meses | 4 | 2 |
| De 6 meses a 1 año | 28 | 2 |
| De 1 a 2 años | | 15 |
| De 2 a 3 años | | 13 |
| De 3 a 4 años | | 4 |
| Más de 4 años | | |

En la cuarta pregunta se observó que las respuestas de ciertos niños en especial los de 2º grado, estaban influenciadas por la presión social del temor de ser juzgados mal por sus compañeros si decían que no habían jugado anteriormente. En la primera sesión de videojuegos se pudo reconocer que la mayoría de los niños no tenían conocimiento de cómo utilizar el ratón o el teclado en la dinámica del videojuego, mostrando así que su conocimiento se debía a lo que habían visto jugar a otros cercanos y de sus comentarios.

5. ¿Con quién te gusta jugar los videojuegos de disparos en primera persona?

| RESPUESTAS DADAS POR LOS NIÑOS: (en alguno de los casos dieron dos respuestas) | 1º | 2º |
|---|-----------|-----------|
| Hermanos o amigos menores o de la misma edad | 3 | 12 |
| Amigos más grandes | 13 | 7 |
| Hermanos o familiares más grandes | 11 | 20 |
| Papas o tíos | 5 | 6 |

En esta respuesta, a través de los comentarios de los niños, se evidenció que mucho del conocimiento que habían expresado anteriormente provenía de las personas con las que jugaban o veían jugar los videojuegos y no de sus experiencias personales. Mucha de la información que los niños mostraron verbalmente poseen no se debe a la práctica sino a los comentarios que escuchan constantemente de los padres, hermanos, familiares y amigos y que crean una ilusión en ellos de jugar videojuegos. La mayoría de estas personas son mayores.

De esta manera se evidencia que la socialización es para el niño la forma más directa del conocimiento, así como la forma en la que se percibe a los otros. Es de recordar que el otro para el niño se convierte en agentes de socialización, siendo la familia los agentes más importantes, en segundo los amigos y en los últimos años en tercer lugar los medios de comunicación.

6. ¿CUÁLES SON TUS ARMAS FAVORITAS CUANDO JUEGAS VIDEOJUEGOS DE DISPAROS EN PRIMERA PERSONA?

| RESPUESTAS DADAS POR LOS NIÑOS: (en alguno de los casos dieron dos o más respuestas) | 1º | 2º |
|---|-----------|-----------|
| Onda | | 1 |
| Bomba | 8 | 1 |
| Echiza | | 2 |
| Cien balas | | 1 |
| Galil | | 2 |
| Rifle | 1 | 2 |
| Ametralladora | 5 | 15 |
| Bazuca | | 10 |
| Granada | | 19 |
| Pistola | 11 | 12 |
| Cuchillo | | 7 |
| Rayo láser | | 12 |
| Escopeta | 1 | 5 |
| Lanza misil | | 1 |
| No se | 5 | |

La respuesta de los niños muestra una mezcla entre el conocimiento social de la vida actual (por ejemplo, "echiza") y el conocimiento adquirido por medio de los videojuegos. Es a través de compartir con los otros, que el niño va adquiriendo el conocimiento de las ideas dominantes dentro de una sociedad. El listado de las armas es una mezcla entre lo aprendido socialmente en relación a la forma en que se vive actualmente y el constante manejo de los videojuegos de disparos de una gran cantidad de personas alrededor del niño.

7. ¿En qué lugar juegas los videojuegos de disparos?

| RESPUESTAS DADAS POR LOS NIÑOS: (en alguno de los casos dieron dos o más respuestas en especial los de segundo grado) | 1º | 2º |
|--|-----------|-----------|
| En tu casa | 11 | 30 |
| En casa de amigos | 2 | 22 |
| En casa de los vecinos | 10 | 21 |
| En casa de familiares | 7 | 29 |
| En café internet | 23 | 18 |

En esta respuesta se pudo reconocer que los niños tienen varias formas de acceso a los videojuegos. Los niños no necesitan tener computadora en su casa, refirieron varios lugares desde donde pueden jugar o ver jugar.

8. ¿Cuánto tiempo pasas jugando los videojuegos de disparos en primera persona?

| RESPUESTAS DADAS POR LOS NIÑOS: | 1º | 2º |
|--|-----------|-----------|
| 1 hora | 8 | 14 |
| 2 horas | 9 | 3 |
| 3 horas | 10 | 5 |
| 4 horas | 3 | 6 |
| 5 horas o más | 2 | 8 |

9. ¿Cuántos días a la semana juegas videojuegos de disparos en primera persona?

| RESPUESTAS DADAS POR LOS NIÑOS: | 1º | 2º |
|--|-----------|-----------|
| 1 día a la semana | 10 | 7 |
| 2 días a la semana | 6 | 10 |
| 3 días a la semana | 6 | 9 |
| 4 días a la semana | 6 | 2 |
| 5 días a la semana | 2 | 7 |
| 6 días a la semana | 2 | 1 |
| 7 días a la semana | - | - |

En las preguntas 8 y 9 se reconoció que aun cuando los niños no tienen computadora en su casa, buscan diferentes opciones para jugar y dedican tiempo a los videojuegos, en especial los niños de 9 años. También se reconoció por los diálogos entre los niños que cuando buscan esas opciones fuera de casa lo hacen en compañía de otros, por lo general más grandes. Nuevamente se evidenció en especial, en los niños de 1ª grado el uso de fantasía y/o de presión ante el que dirán de los demás.

10. ¿Cuáles son tus videojuegos de disparos favoritos?

| RESPUESTAS DADAS POR LOS NIÑOS: (en segundo grado se pidieron tres respuestas por niño, en primero solamente 1 o 2) | 1º | 2º |
|---|-----------|-----------|
| Samuray | | 2 |
| Naruto | | 2 |
| Mortal Combat | 9 | 1 |
| Mario Galaxy | 2 | 1 |
| Counter Strike | 7 | 12 |
| Mario Bross | 13 | 27 |
| Mario Car | 1 | 3 |
| San Andreas | 6 | 10 |
| Rambo | | 3 |
| Vice City | 2 | 1 |
| Super Smash Brothers | | 1 |
| Policías | 5 | 4 |
| Soldados | 11 | |
| No recuerdan el nombre | 5 | |

Esta respuesta fue clave, la mayoría de los niños si conocían videojuegos de disparos por su nombre porque ya lo habían jugado (en el menor de los casos) o porque ya habían visto jugar (en la mayoría de los casos), situación que se manifestó como se dijo al principio, cuando no sabían manejar el ratón y el teclado a la hora de jugar. El conocimiento de los juegos fue adquirido de la relación con los otros. Los niños dieron a conocer varios nombres de los videojuegos, nombres de los personajes y la metodología de los diferentes juegos, la dificultad que se observó fue en la escritura o pronunciación de los nombres de los videojuegos.

HOJA # 2

CUESTIONARIO DE PENSAMIENTOS AUTOMÁTICOS

Para conocer la forma en la que los estímulos visuales y auditivos influyen en la forma de pensar y de sentir de los niños las investigadoras se apoyarán en la Tabla de Pensamientos Automáticos que elaboró el Dr. Emilio Quinto, "La percepción individual de una situación lleva a pensamientos automáticos que tiene influencia en nuestras emociones".

El cuestionario se realizó de forma oral y personal, (las investigadoras iban anotando las respuestas) para poder recolectar los pensamientos y emociones que cada uno de los niños estaba experimentando en el momento del juego, con la finalidad de conocer la influencia de los estímulos visuales y auditivos y la forma en que los niños los asimilaban y se apropiaban de ellos. Se les pidió que trataran de responder con la mayor veracidad.

Durante esta experiencia las investigadoras pudieron observar varios síntomas de excitación en los niños como; ansiedad, frustración, nerviosismo, inexpresividad, enojo, impotencia, conductas como: frotarse las manos, sudoración en las manos, llevarse las manos a la cabeza, inquietud al estar sentados, pararse constantemente elevación de la voz, discusiones entre los niños. En muy pocas ocasiones (3) malestares físicos, como náusea o deseos de salir y no seguir jugando,

También se observó gran capacidad en los niños de manejar varios estímulos a la misma vez, muchas destrezas motrices y sociales. Se observó en los niños menos expertos (mayormente en los de primer grado) mucha capacidad de aprender a utilizar el teclado y el ratón para mejorar su juego. Los niños de ambos grados mostraron mucha camaradería y apoyo en el grupo, se daban consejos, compartían conocimientos y orientaban a los menos diestros. Se observó varias veces que cuando alguno niño lograban avanzar en las pantallas ésta proeza era compartida por varios y servía de estímulo a los demás.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS
TABLA DE PENSAMIENTOS AUTOMÁTICOS

| SITUACIÓN | PENSAMIENTO AUTOMÁTICO | 1 ^a | 2 ^a | SENTIMIENTO EN RELACIÓN AL PENSAMIENTO | 1 ^a | 2 ^a |
|---|---------------------------------------|----------------|----------------|--|----------------|----------------|
| Aplicación del videojuego de disparos en 1 ^o persona | ¿Qué pensaste cuando estabas jugando? | | | ¿Qué sentiste cuando estabas jugando | | |
| | En matar | 12 | 13 | felicidad | 12 | 13 |
| | En disparar | 1 | 11 | Que era real | 1 | 2 |
| | Que yo estaba en el juego | | | asustado | 3 | |
| | En pegarle a todos | | 1 | Mucha emoción | 2 | 6 |
| | En pasar a otro nivel | | 1 | Como si estuviera allí | 2 | 2 |
| | En tomar vidas | | 1 | Nervios | 2 | 1 |
| | En nada | 1 | 1 | Nada | 1 | 1 |
| | Sacar sangre | 1 | | Bien | 1 | |
| | En las armas | 9 | 3 | Divertido | 1 | 2 |
| | En que viene los monstros | 1 | | Que yo tenía las armas | 1 | 2 |
| | Tirar bombas y matar | 1 | 2 | Me gustó | | 1 |
| | Que soy soldado | 1 | | Contento | 3 | 2 |
| | No me gusta | 1 | | Miedo | 1 | |
| | Ganar bombas | 1 | | Alegre | 2 | 3 |
| | Que soy valiente | 1 | | | | |
| | Que era de verdad | 1 | 1 | | | |
| | Que soy el que mata | 1 | 1 | | | |

Para que se adquiriera una conducta violenta, primero tiene que establecerse un pensamiento y un sentimiento en íntima relación. Anterior a esto, el individuo tiene que vivir una situación que provea ciertas experiencias (signos y símbolos). En la teoría de la agresión de Albert Bandura, para que una conducta violenta aparezca solo basta contemplar un modelo en este caso el videojuego de disparos.

En el apoyo social que los niños se aportaban mutuamente durante los videojuegos de disparos siempre había una aprobación y premiación a la conducta.

Esta aprobación y premiación sumada al modelo que aportó el videojuego de disparos, fortaleció la construcción cognitiva de la conducta violenta tal y como se observa en la Tabla de Pensamientos Automáticos.

HOJA # 3

IDENTIFICACIÓN CON LOS PERSONAJES

Se buscó reconocer la relación que los niños hicieron con los personajes de los videojuegos de disparos en tercera persona, y si la identificación con el personaje tenía relación con los estímulos visuales y auditivos presentes en dicho videojuego, como fueron los disparos, las armas, los soldados, los monstruos, la música, etc.

Las investigadoras trabajaron esta hoja utilizando la misma técnica que en la hoja anterior, por medio de una encuesta oral que se le fue haciendo a cada uno de los niños mientras estaba jugando.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

¿Cuál de los personajes del juego te gusta?

| IDENTIFICACIÓN CON EL PERSONAJE | 1º | 2º |
|--|-----------|-----------|
| Personaje principal | 9 | 15 |
| Soldados | 12 | 6 |
| Monstro | 9 | 9 |
| Armas | 3 | 2 |
| Otros | 1 | 3 |

La mayoría de los niños se identificaron con el personaje principal, del cual solamente se ven sus manos, cuando hablaban de él, lo asociaban con características como: “el mejor” “el más fuerte”. Un grupo pequeño de niños introdujo personajes de otros videojuegos como por ejemplo “robot” “dragón”. Otro grupo de niños se identificó con objetos como las armas, dejándose anulados como individuos. Independiente de la identificación que cada uno de los niños hizo, los niños expresaron que desde la primera sesión ellos ya habían hecho su elección por lo que, en el momento de realizarles la pregunta respondieron rápida y espontáneamente mostrando mucha exaltación y emoción al hacerlo. Con relación al análisis de la pregunta anterior se debe de tomar en cuenta de que la elección del modelo tiene íntima relación con que si éste es premiado o castigado. El hecho de que el modelo sea premiado o castigado provoca en el niño conductas desinhibidoras o inhibidoras esta valoración puede surgir tanto externa o internamente (autoreforzo). La valoración personal es importante para el autocontrol del comportamiento, pero hay que recordar que esta valoración tiene también un componente o influencia social, lo que se observó en el resultado de la pregunta # 5 del cuestionario semiabierto

HOJA # 4

TEST DE LA FIGURA HUMANA

Se realizaron dos DFH, el primero, en la clase momentos antes de entrar al laboratorio de computación y un segundo dibujo que se realizó minutos después de que los niños terminaran de jugar videojuegos de disparos por 40 minutos. Se trató de reconocer si dichos dibujos presentaron rasgos que diferenciaran el primero del segundo dibujo. También se buscó reconocer si en el mundo interior del niño se transformaba a través de la percepción de los estímulos recibidos al jugar los videojuegos de disparos. Si esta transformación se quedaba plasmada en el dibujo, así como si esta transformación influía también en la percepción de sí mismo.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS **TABLA DE INDICADORES**

ASPECTOS FORMALES Y ESTRUCTURALES

LÍNEA

APLICADA ANTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS **SIN ESTÍMULOS VIOLENTOS**

| EL TIPO DE LÍNEA | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|-------------------------|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1.La línea confusa | 23 | 32 | 55 |
| 2.Línea fuerte | 41 | 14 | 55 |
| 3 Sombreado | 22 | 33 | 55 |
| 4. Borriones | 35 | 20 | 55 |
| | | | |

APLICADA POSTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS **CON ESTÍMULOS VIOLENTOS**

| EL TIPO DE LÍNEA | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|-------------------------|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1.La línea confusa | 48 | 7 | 55 |
| 2.Línea fuerte | 45 | 10 | 55 |
| 3 Sombreado | 36 | 19 | 55 |
| 4. Borriones | 42 | 13 | 55 |
| | | | |

En ambos dibujos se manifiesta la presencia fuerte de los indicadores. Se observa a pesar de que hay un cambio leve en el segundo dibujo, la presencia de las borraduras.

Los borrones pueden ser considerados como una expresión de ansiedad. Al borrar por lo regular en vez de mejorarse el dibujo se empeora, confirmándose así que borrar es un índice de conflicto.

En el dibujo realizado posterior a los estímulos agresivos se denota un aumento considerable en el indicador de la línea confusa en las manos y la cabeza, las áreas de conflicto suelen destacarse por un cambio brusco de la línea, este resultado lo podemos unificar con el resultado del cuadro de pensamientos automáticos, en donde se muestra que hay una unión directa entre lo que se piensa (cabeza) y lo que se hace (manos) mostrando así que el niño estaba manifestando cierto grado de conflicto; un aumento en la ansiedad, inseguridad y/o timidez.

ASPECTOS FORMALES Y ESTRUCTURALES

POSICIÓN

APLICADA ANTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| UBICACIÓN DE LA FIGURA EN LA HOJA | | TOTAL |
|--|----|--------------|
| 1 Arriba | 25 | |
| 2 Abajo | 3 | |
| 3 Derecha | 1 | |
| 4 Izquierda | 3 | |
| 5 Centrado | 23 | 55 |

APLICADA POSTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| UBICACIÓN DE LA FIGURA EN LA HOJA | | TOTAL |
|--|----|--------------|
| 1 Arriba | 33 | |
| 2 Abajo | 10 | |
| 3 Derecha | 4 | |
| 4 Izquierda | 4 | |
| 5 Centrado | 4 | 55 |

Se presenta una diferencia significativa de la posición del DFH entre el primero y el segundo dibujo. La diferencia más significativa es que en el primer dibujo un número significativo lo ubican centrado, mostrándose con mas control, mas auto dirigidos y seguros, en el segundo dibujo este rango casi desaparece y se ubica en la posición de la parte baja de la hoja, mostrando signos de primitivismo e impulsividad.

También se presenta una diferencia, está más leve en la posición de arriba, que aumenta en la segunda aplicación, reflejando el uso de la fantasía y búsqueda de los ideales. El uso de la fantasía es normal en los niños, siempre y cuando ésta valla disminuyendo con forme la edad y/o se diferencie cada vez mas de la realidad.

CATEGORÍAS DE INDICADORES EMOCIONALES

APLICADA ANTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE IMPULSIVIDAD | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|--|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1.Integración pobre de las partes de la figura | 11 | 44 | 55 |
| 2.Asimetría grosera de las extremidades | 3 | 52 | 55 |
| 3.Figura grande | 25 | 30 | 55 |
| 4.Omisión del cuello | 11 | 44 | 55 |

APLICADA POSTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE IMPULSIVIDAD | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|--|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1.Integración pobre de las partes de la figura | 38 | 7 | 55 |
| 2.Asimetría grosera de las extremidades | 24 | 31 | 55 |
| 3.Figura grande | 14 | 41 | 55 |
| 4.Omisión del cuello | 32 | 23 | 55 |

Se muestra una elevación de la presencia de los indicadores de impulsividad en la segunda aplicación del test del DFH relacionada con los estímulos agresivos. La integración pobre de las partes de la figura es el ítem más elevado, este ítem está relacionado con inestabilidad, dificultad de coordinación y falta de control emocional. La omisión del cuello es el siguiente ítem con más presencia. Siendo éste ítem en el DFH relacionado con inmadurez y pobre control interno. El tercer ítem más elevado es el de asimetría grosera de las partes; este es frecuente en niños agresivos, y refleja a la vez sentimientos de falta de equilibrio emocional. La impulsividad es común en los niños.

Cuando sube el nivel normal como en este caso refleja una pérdida del control interno que por lo general lleva a buscar en ese momento gratificación inmediata y una actuación espontánea, casi sin premeditación o planeación que puede generar dificultades en las relaciones con los otros.

APLICADA ANTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE INSEGURIDAD | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|---|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1 Figura inclinada | 12 | 43 | 55 |
| 2 Cabeza pequeña | 1 | 54 | 55 |
| 3 Manos seccionadas u omitidas | 26 | 24 | 55 |
| 4 Omisión de los brazos | 2 | 53 | 55 |
| 5 Omisión de las piernas | 2 | 53 | 55 |
| 6 Omisión de los pies | 6 | 49 | 55 |

APLICADA POSTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE INSEGURIDAD | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|---|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1 Figura inclinada | 6 | 49 | 55 |
| 2 Cabeza pequeña | 8 | 47 | 55 |
| 3 Manos seccionadas u omitidas | 40 | 15 | 55 |
| 4 Omisión de los brazos | 4 | 51 | 55 |
| 5 Omisión de las piernas | 8 | 47 | 55 |
| 6 Omisión de los pies | 16 | 39 | 55 |

Tres indicadores presentan cambios significativos; el primero se refiere a la figura Inclinada, que tiene más presencia en los dibujos de la aplicación anterior a la sesión de videojuegos, dicho indicador manifiesta un sentimiento de inestabilidad y falta de una base firme, situación que baja en la segunda aplicación. Mostrando un creciente del sentimiento de seguridad. Como se vio anteriormente en la identificación de los personajes el hecho de que la conducta agresiva sea premiada o castigada provoca en el niño conductas deshinchaduras o inhibitoras esta valoración puede surgir tanto externa o internamente (autoreforzo).

En la segunda aplicación que tiene relación con la influencia de estímulos agresivos aumentan dos indicadores; manos seccionadas u omitidas y omisión de los pies. La omisión de las manos tiene relación con sentimientos de inadecuación, ansiedad, o culpa por no lograr actuar correctamente con respecto a impulsos agresivos (utilización de ellas en algo incorrecto socialmente). La omisión de los pies implica un autoconcepto bajo, falta de seguridad en sí mismo, ante la cual se busca refugio en las fantasías diurnas, en el ocultamiento evitativo. Después del análisis de los indicadores y en relación a los análisis anteriores, se considera que; a través del uso de la fantasía los niños aumentaron su seguridad, pero que inconscientemente experimentaron sentimiento de culpa, situación que ya se había evidenciado en la tercera pregunta del cuestionario semiabierto.

APLICADA ANTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE ANSIEDAD | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|--|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1 Sombreado de la cara | 3 | 52 | 55 |
| 2 Sombreado del cuello y/o extremidades | 9 | 46 | 55 |
| 3 Sombreado de las manos y/o cuello | 9 | 46 | 55 |
| 4 Piernas juntas | 19 | 36 | 55 |
| 5 Omisión de los ojos | 3 | 52 | 55 |
| 6 Borriones | 35 | 20 | 55 |

APLICADA POSTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE ANSIEDAD | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|--|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1 Sombreado de la cara | 24 | 31 | 55 |
| 2 Sombreado del cuello y/o extremidades | 22 | 33 | 55 |
| 3 Sombreado de las manos y/o cuello | 25 | 30 | 55 |
| 4 Piernas juntas | 11 | 44 | 55 |
| 5 Omisión de los ojos | 1 | 54 | 55 |
| 6 Borriones | 42 | 13 | 55 |

Nuevamente se ve un incremento en la presencia de los indicadores en la segunda aplicación del dibujo. Tres indicadores presentan un incremento significativo después de los estímulos violentos, estos tres indicadores tiene en común el sombreado; de la cara, en las manos y/o cuello. Su presencia manifiesta preocupación por alguna actividad real o fantaseada con las partes sombreadas. Problemas emocionales, timidez o agresividad, esfuerzos por controlar sus impulsos, control precario. Se manifiesta un menor incremento en las borraduras y que indica preocupación por hacer bien las cosas ante un sentimiento de inseguridad. En cuanto al indicador de piernas juntas se muestra una baja. Se considera que debido a que el niño está utilizando toda su energía en manejar su fantasía durante el juego descuida su preocupación o su interés por resguardar su bienestar sexual-físico.

APLICADA ANTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE AGRESIVIDAD | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|---|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1 Ojos bizcos o desviados | 24 | 31 | 55 |
| 2 Dientes | 7 | 48 | 55 |
| 3 Brazos largos | 11 | 44 | 55 |
| 4 Manos grandes | 15 | 40 | 55 |
| 5 Figura desnuda, genitales | 9 | 46 | 55 |
| 6 Trazo reforzado | 25 | 30 | 55 |
| 7 Terminaciones en punta | 19 | 36 | 55 |

APLICADA POSTERIOR A LA SESIÓN DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE AGRESIVIDAD | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|---|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1 Ojos bizcos o desviados | 48 | 7 | 55 |
| 2 Dientes | 38 | 17 | 55 |
| 3 Brazos largos | 25 | 30 | 55 |
| 4 Manos grandes | 41 | 14 | 55 |
| 5 Figura desnuda, genitales | 29 | 26 | 55 |
| 6 Trazo reforzado | 50 | 5 | 55 |
| 7 Terminaciones en punta | 48 | 7 | 55 |

Se muestra un incremento significativo en todos los indicadores en la segunda aplicación. Los indicadores con mas incremento son; la aparición de dientes y la terminación en punta. La presencia de uno o más dientes por sí mismo no es tan significativa, cierto grado de agresividad es necesario y normal en los niños. La aparición de estos dos indicadores adquiere importancia cuando se muestra un cambio tan drástico de un dibujo al otro. Estos indicadores manifiestan manejo de agresividad o pulsión de destrucción como reacción que aparece ante cualquier tipo de frustración o como respuesta aprendida ante situaciones determinadas. El siguiente indicador con incremento es el de manos grandes; este indicador está asociado con la conducta agresiva y esfuerzos por controlar sus impulsos en relación a esta área del cuerpo. Otro de los indicadores con incremento es el de los ojos bizcos o desviados; dicho indicador manifiesta ira y hostilidad hacia los demás, El ojo no solamente es considerado como la "ventana del alma", que revela la vida interior del individuo, sino también como órgano básico para el contacto con el mundo exterior, (no puede ver el mundo como los demás, no quiere o no puede ajustarse a los modos esperados de comportarse). El incremento del ítem de los brazos largos solamente confirma la manifestación de las pulsiones internas dirigidas al exterior (inclusión agresiva en el ambiente).

APLICADA ANTERIOR A LA SESION DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE TIMIDEZ | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|---|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1 Figura pequeña | 5 | 50 | 55 |
| 2 Brazos cortos | 6 | 49 | 55 |
| 3 Brazos pegados al cuerpo | 10 | 45 | 55 |
| 4 Omisión de la nariz | 16 | 39 | 55 |
| 5 Omisión de la boca | 3 | 52 | 55 |
| 6 Omisión de los pies | 6 | 49 | 55 |

APLICADA POSTERIOR A LA SESION DE VIDEOJUEGOS

| INDICADORES EMOCIONALES DE TIMIDEZ | SE PRESENTA | NO SE PRESENTA | TOTAL |
|---|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1 Figura pequeña | 11 | 44 | 55 |
| 2 Brazos cortos | 14 | 41 | 55 |
| 3 Brazos pegados al cuerpo | 3 | 52 | 55 |
| 4 Omisión de la nariz | 27 | 28 | 55 |
| 5 Omisión de la boca | 4 | 51 | 55 |
| 6 Omisión de los pies | 16 | 39 | 55 |

Los indicadores no presentan cambios muy significativos. El indicador con más cambio en la segunda aplicación del dibujo es el de la omisión de la nariz, este indicador está relacionado con la falta de empuje. El siguiente indicador que presenta más cambios en la segunda aplicación es el de omisión de los pies, y que es normal en varones hasta los 9 años y está íntimamente relacionado con sentimientos generales de inseguridad y desvalimiento de base. El tercer indicador aumentado en la segunda aplicación es el de brazos cortos, aparece también en niños adaptados y refleja dificultades para conectarse con el entorno y las personas.

El aumento del siguiente indicador es de especial atención ya que de alguna forma el resultado pareciera que se contradice con todo lo anterior; es el de brazos pegados al cuerpo. Este indicador aumenta su presencia en la aplicación anterior a los estímulos agresivos y está íntimamente relacionado con control interno rígido y dificultad de conectarse con los demás (falta de flexibilidad, relaciones interpersonales pobres). Este indicador nos muestra como se ha visto anteriormente que los estímulos violentos actúan de diferente forma en los niños, algunos logran desinhibirse.

HOJA # 5

EJERCICIO DE OBSERVACIÓN

Para conocer la capacidad de retención de imágenes. Se busco reconocer si la capacidad de retención de imágenes manifestaba una alteración después de recibir estímulos visuales y auditivos agresivos.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

APLICADA POSTERIOR A LA SESION DE VIDEOJUEGOS NO VIOLENTOS

| PREGUNTA | GRADO | SI | NO | TOTAL |
|---|--------------|-----------|-----------|--------------|
| 1 ¿Cuál era el nombre del restaurante? | 1º | 22 | 8 | 30 |
| | 2º | 37 | 0 | 37 |
| 2 ¿Cuántos carros habían en la imagen? | 1º | 8 | 22 | 30 |
| | 2º | 10 | 27 | 37 |
| 3 ¿Cuántas persona habían en la imagen? | 1º | 5 | 25 | 30 |
| | 2º | 33 | 4 | 37 |
| 4 ¿Que estaban haciendo las personas? | 1º | 9 | 21 | 30 |
| | 2º | 18 | 19 | 37 |

APLICADA POSTERIOR A LA SESION DE JUEGOS DE DISPAROS

| PREGUNTA | GRADO | SI | NO | TOTAL |
|---|--------------|-----------|-----------|--------------|
| 1 ¿Cantas armas habían? | 1º | 21 | 9 | 30 |
| | 2º | 34 | 3 | 37 |
| 2 ¿Cantas personas estaban peleando? | 1º | 10 | 20 | 30 |
| | 2º | 34 | 3 | 37 |
| 3 ¿Cuántas personas estaban usando armas? | 1º | 20 | 10 | 30 |
| | 2º | 32 | 5 | 37 |
| 4 ¿Que estaban haciendo las personas? | 1º | 21 | 9 | 30 |
| | 2º | 30 | 7 | 37 |

Se reconoce que los niños manifestaron un mejor desarrollo de la capacidad de retención de imágenes de estímulos agresivos en relación a los estímulos no agresivos. Este descubrimiento se verá con mayor evidencia en la sesión de la técnica de comunicación oral colectiva "grupo de discusión" (pregunta 5. y pregunta 8 inciso 9 de primer grado). Se considera que debido a la valoración emocional superior que los niños le otorgaron a los estímulos provenientes del videojuego de disparos, estos se quedaron mas fijamente grabados que aquellos que no produjeron las mismas valoraciones emocionales (no violentos). Se muestra aquí como la percepción, la capacidad de atención, la memoria y la retención son influidas por las imágenes y sonidos (los signos y símbolos) de los videojuegos. En relación a la teoría de Vigostky los símbolos y signos son el enlace entre el aprendizaje social y el individual. En la adquisición del aprendizaje, se considera que el estímulo se queda grabado y que posteriormente formara parte del contenido educativo. Pero hay que recordar nuevamente que esta valoración tiene también un componente o influencia social, lo que se observo en el resultado de la pregunta # 5 del cuestionario semiabierto y en la identificación del personaje.

TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN ORAL COLECTIVA

Al terminar con la sesión de 30 minutos de videojuego de disparos, se llevó a los niños al salón de actos en donde se realizó una técnica de recolección de información llamada "Grupo de discusión". Por medio de esta técnica se realizó un cuestionario de preguntas de forma oral, por medio de un dialogo coloquial, en donde la participación del niño fue espontánea.

Las preguntas del cuestionario se elaboraron en base a la Teoría del Desarrollo Moral de Kohlberg, y al contenido del videojuego de DOOM 2.

Por medio del cuestionario se llegó a conocer el nivel de desarrollo de la conciencia moral, en la que los niños se encontraban en el momento posterior a la sesión de videojuegos de disparos en primera persona y la capacidad que tenían en dicho momento de poder manejar los estímulos visuales y auditivos violentos.

Nivel de conciencia moral en que se encuentran los niños de primer grado de entre 7 y 8 años
Teoría del Desarrollo Moral de Kohlberg

| Pregunta realizada por las investigadoras | Respuesta dada por los niños de 1º grado | NIVEL | ETAPA | LO JUSTO |
|---|--|--------------------------------------|---|---|
| 1. ¿Por qué juegan videojuegos de disparos? | <ol style="list-style-type: none"> 1. Porque un arma hace así y nos mata. 2. Jugamos mucho y nos divertimos. 3. Matar a los malos por inteligencia. 4. Porque hay que matar monstruos y pasar niveles | NIVEL 0 | <p>Etapa cero. Se considera bueno todo aquello que se quiere y que gusta al individuo por el simple hecho de que se quiere y de que gusta.</p> | Una vez superado este nivel anterior a la moral se produciría el desarrollo moral |
| 2. ¿Es bueno tener armas? | NO | Nivel I moral preconvencional | Etapa 1: el castigo y la obediencia. | Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades. |
| 3. ¿Es bueno matar? | <ol style="list-style-type: none"> 1. No. 2. Porque es malo. 3. Las personas son malas y matan a niños y es pecado. 4. Los va a matar el diablo. 5. Que atraviesan los corazones, se pone feliz porque matamos a la gente. 6. Porque es pecado matar a la gente y a veces disparan a los carros y a las mujeres y todo. 7. Se ve feliz porque pueden ser mareros porque matan a la gente. | Nivel I moral preconvencional | <p>Etapa 1: el castigo y la obediencia: No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia.</p> | <p>El punto de vista propio de esta etapa es el egocéntrico, Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades</p> |

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| <p>4. ¿Por qué matan a las personas cuando están jugando de videojuegos de disparos?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Porque nos divierte, es divertido. 2. Porque matan y mueren y sacan sangre. 3. Porque hay que matar a monstruos y sacar sangre. 4. Porque son malos y hay que matarlos. 5. Porque no nos maten a nosotros. 6. Hay que matarlos y matarlos y agarrar carguitas para vidas, vidas porque nos da más vida para curarlos. | <p>NIVEL 0</p> <p>y</p> <p>Nivel I</p> <p>Moral</p> <p>preconvencional</p> | <p>Etapa 0 y Etapa 1: el castigo y la obediencia</p> <p>Las respuestas de los niños los ubican en una etapa de transición entre los dos niveles. Por un lado algunos niños consideran como bueno hacer lo que les gusta, otros reconocen solamente la acción y no la intención.</p> | <p>Una vez superado este nivel anterior a la moral se produciría el desarrollo moral</p> <p>Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>5. ¿Por qué consideran que el otro es malo?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Porque matan a la gente. 2. Hay unos materos que disparan. 3. Los monstruos son hechos porque vi. 4. Nadie nos dijo. 5. Porque son malos y matan a muchos, a los monstruos matan a dos monstruos. 6. Ellos nos van a ser daño yo soñé un día con ellos y tuve que matar. <ul style="list-style-type: none"> - yo también, -yo también.(los niños inician una conversación) - Cuando tuve computación con el grupo yo tuve un sueño, que comenzaba a jugar que a parecieron los soldados y tuve que matar a una bestia como me sentía bien me gusto y tuve que matar a un dragon. -Yo también soñé eso y tenía una ametralladora y entonces decía que yo dispara arriba y le dispare al monstruo y luego caí y desperté y me asuste. <p>¿Qué pensaste cuando despertaste?</p> <ul style="list-style-type: none"> -pensé que era verdad -si yo también me caí de la cama. -Yo les dispare y el primer día soñé, estábamos en una biblió vinieron unos ladrones y me mataban y me asuste el primer día que | <p>Nivel 0</p> <p>y</p> <p>Nivel I</p> <p>Moral</p> <p>preconvencional</p> | <p>Etapa 0 y Etapa 1: el castigo y la obediencia</p> <p>Las respuestas de los niños los ubican en una etapa de transición entre los dos niveles. Por un lado algunos niños consideran como bueno hacer lo que les gusta, reconocen solamente la acción y no la intención.</p> | <p>Una vez superado este nivel anterior a la moral se produciría el desarrollo moral</p> <p>El punto de vista propio de esta etapa es el egocéntrico,</p> |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| | <p>vinieron ustedes, vinieron unos ladrones y yo tenía una pistola y los mate un grandote. ¿Les gustaron esos sueños? -no Soñé que cuando el primer día y jugaron, soñé que tenía una pistola y mate un monstruo. -Yo soñé que mate a dos monstruos un día me espantaron me asuste en la noche y oí un aullido y que si era mi perro, yo tenía miedo pero mis perros hacían auuuuuu -pero no tenes perros -y los que están arriba pues, estaba temblando y por un hoyito estaba viendo y me dormí -yo me dormí a la 12 de la noche y dormí y vi al tecolote y me tapaba la cara y la lechuza y te dieron miedo y salía ver y cabal eran</p> | | | |
| <p>6. ¿Quién les dijo que mataran a los que creen que son malos?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. No porque es malo matar. 2. Es pecado y a veces se van con el diablo y si matamos es porque es malo y los llevan a la cárcel y se van con el diablo. 3. Y si matamos y nos acostumbamos a matar nos vamos a ir con el diablo y a Jesucristo no le gusta y nos manda con el diablo y cuando matamos 4. Dios nos castiga nos castigan porque matan a otros. 5. Porque es malo. 6. El diablo nos jala de la mano y nos vamos. 7. Pero otros, porque ellos son culpables que los maten. | <p>Nivel I moral preconvencional</p> | <p>Etapa 1: el castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia.</p> | <p>Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>7. Si las personas nos caen mal o han hecho algo malo ¿Debemos matarlas?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. No, es porque matan. 2. Mueren la gente y pueden revivir y entonces se los llevan al hospital. 2. Eso es bueno porque yo mate a dos monstruos de un solo y uno revivió y no me dio risa que lo mate. | <p>NIVEL 0</p> | <p>Etapa cero: Se considera bueno todo aquello que se quiere y que gusta al individuo.</p> | <p>Una vez superado este nivel anterior a la moral se produciría el desarrollo moral</p> |

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| <p>8. ¿Es gracioso ver morir a las personas?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Como se sienten sangre, mal. 2. Nos sentimos bien nerviosos porque miramos la sangre. 3. Unos porque se ponen nerviosos a mi me pone nervioso, porque es roja. 4. Porque es malo matar. 5. Mal, siento que le sale sangre y se pone a sangrar. 6. Siento que a mí me mataron y después no para la sangre. 7. Yo mato a los soldados me da tristeza. 8. Cuando mato a los soldados me da miedo. 9. Seguimos pensando en el juego. 10. Esa muerte importa si porque mueren y se mira la calaca se mira la calaca y tiene mucha sangre. 11. Nos da tristeza que los matemos 12. Si importa porque podía ser bueno 13. Si importa porque el que lo mato. | <p style="text-align: center;">Nivel I: Moral preconvencional</p> | <p>Etapa 1: el castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia.</p> | <p>Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>9. ¿Cómo se sienten cuando en el videojuego le disparan al otro, este se muere y le sale sangre?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Felices porque matamos a un Monstruo. 2. Más inteligentes y pasamos a otro nivel 2, 10, 20, 80, 8. | <p style="text-align: center;">NIVEL 0</p> | <p>Etapa cero: Se considera bueno todo aquello que se quiere y que gusta al individuo.</p> | <p>Una vez superado este nivel anterior a la moral se produciría el desarrollo moral.</p> |
| <p>10. En la vida real, si tuvieran un arma ¿qué harían?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Nada malo, le tiramos a los malos. 2. Tiramos a la pistola. 3. Tramos a uno y hay que hacer vidas. | <p style="text-align: center;">NIVEL 0</p> | <p>Etapa cero: Se considera bueno todo aquello que se quiere y que gusta al individuo.</p> | <p>Una vez superado este nivel anterior a la moral se produciría el desarrollo moral.</p> |
| <p>11. En la vida real ¿A qué personas podemos matar?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. A los malos que son soldados. 2. A los rateros. 3. A los monstruos. | <p style="text-align: center;">Nivel I: Moral preconvencional</p> | <p>Etapa 1: El castigo y la obediencia</p> | <p>Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| <p>13. En la vida real ¿quién tiene derecho a matar a las personas?</p> | <p>Los soldados son malos.</p> | <p>Nivel I: Moral preconvencional</p> | <p>Etapa 1: El castigo y la obediencia</p> | <p>Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>14. Cuando ustedes están jugando y matan a las personas que están allí ¿Los han castigado?</p> | <p>Si, respuesta general.</p> | <p>Nivel I: Moral preconvencional</p> | <p>Etapa 1: El castigo y la Etapa cero:</p> | <p>Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>15. En el videojuego ¿Cuando ha matado los han castigado?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Si y no 2. Jesús 3. Dios nos castiga porque matamos a las persona. 4. Si porque matar a ustedes los tendrían que castigar 4. La muerte mata al alma y la envenena. | <p>Nivel I: Moral preconvencional</p> | <p>Etapa 1: el castigo y la Etapa cero:</p> | <p>Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>16. En el videojuego ¿Cuando ha matado los han premiado?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Si. 2. Porque matar a todos esos soldados nos felicitarian. 3. Que felicidad nos tendrían que dar. 4 Nada porque podíamos matar. 5 No, somos niños. 6 Una bomba. | <p>NIVEL 0</p> | <p>Etapa 0 Se considera bueno todo aquello que se quiere y que gusta al individuo.</p> | <p>Una vez superado este nivel anterior a la moral se produciría el desarrollo moral.</p> |

Nivel de conciencia moral en que se encuentran los niños de segundo grado de entre 8-9 años
Teoría del Desarrollo Moral de Kohlberg

| Pregunta realizada por las investigadoras | Respuesta dada por los niños de 2º grado | NIVEL | ETAPA | LO JUSTO |
|--|---|---|---|---|
| <p>1. ¿Por qué juegan videojuegos de disparos?</p> | <p>1. Porque nos divertimos. 2. Nos atrae. 3. Nos gusta porque se pueden entrar en otros niveles. 4. Porque se puede disparar y matar a otras personas. 5. Porque nos contagia la mente y cuando seamos grandes vamos a ser ladrones. 6. Porque a veces vemos que otros son malos y empezamos a matar. 7. Porque podemos agarrar otras armas.</p> | <p align="center">Nivel I Moral preconvencional</p> | <p>Etapa 2: El propósito y el intercambio (individualismo). Lo justo en esta etapa es seguir la norma sólo cuando beneficia a alguien, actuar a favor de los intereses propios y dejar que los demás lo hagan también.</p> | <p>La razón para hacer lo justo es satisfacer las propias necesidades en un mundo en el que se tiene que reconocer que los demás también tienen sus necesidades e intereses. Mis necesidades están por encima de las otras.</p> |
| <p>2¿Es bueno tener armas?</p> | <p>No (general)</p> | <p align="center">Nivel I Moral preconvencional</p> | <p>Etapa 1: El castigo y la obediencia</p> | <p>Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>3¿Es bueno matar?</p> | <p>1. No, porque es malo. 2. Porque le puede matar. 3. Porque es violento cuando crezca.. 4. No porque las computadoras están atrasadas. 5. Porque matan. 6. Porque no le gusta a Dios 7.Porque no es bueno no le gusta a Dios,. 8. Porque es malo.</p> | <p align="center">Nivel I Moral preconvencional</p> | <p>Etapa 1: El castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia.</p> | <p>El punto de vista propio de esta etapa es el egocéntrico, Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| | 9. Porque nos pueden mandar a la prisión. | | | |
| <p>4¿ Por qué en los videojuegos matan a las personas?</p> | <p>1. Porque son malos, 2. Porque me gusta allí se ve la verdad y de verdad es malo, 3. Porque nos divierte y a veces pensamos que es malo pero es de verdad. 4. Porque son malos es para matar porque no podemos matar de verdad.</p> | <p>NIVEL 0</p> | <p>Etapa cero: Se considera bueno todo aquello que se quiere y que gusta al individuo.</p> | <p>Una vez superado este nivel anterior a la moral se produciría el desarrollo moral.</p> |
| <p>5¿ Por qué consideran que el otro es malo?</p> | <p>1. Porque son malos. 2. Porque tiran fuego tienen pistola Matan. 3. Porque los soldados son malos.</p> | <p>Nivel I Moral preconvencional</p> | <p>Etapa 2: El propósito y el intercambio (individualismo). Lo justo en esta etapa es seguir la norma sólo cuando beneficia a alguien, actuar a favor de los intereses propios y dejar que los demás lo hagan también.</p> | <p>La razón para hacer lo justo es satisfacer las propias necesidades en un mundo en el que se tiene que reconocer que los demás también tienen sus necesidades e intereses. Mis necesidades están por encima de las otras.</p> |
| <p>6. ¿Quién les dijo que tiene que matar a los que creen que son malos?</p> | <p>1. No porque es malo. 2. Porque son muchos malos si nos pegan tenemos que matar. 3. No hay que matar.</p> | <p>Nivel II moral convencional</p> | <p>Etapa 3: Expectativas, relaciones y conformidad interpersonal (mutualidad).</p> | <p>Lo justo es vivir de acuerdo con lo que las personas cercanas a uno mismo esperan. Esto significa aceptar el papel de buen hijo, amigo, hermano.</p> |

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| <p>7. ¿Si las personas nos caen mal o han hecho algo malo debemos matarlas?</p> | <p>NO General</p> | <p>Nivel II moral convencional</p> | <p>Etapas 3: Expectativas, relaciones y conformidad interpersonal (mutualidad).</p> | <p>Lo justo es vivir de acuerdo con lo que las personas cercanas a uno mismo esperan. Esto significa aceptar el papel de buen hijo, amigo, hermano,</p> |
| <p>8. ¿Es gracioso ver morir a las personas?</p> | <p>1. No da tristeza, matan mucha gente. 2. Da apenas hay que defenderse sino nos va a dar más, da dolor.</p> | <p>Nivel I moral preconvencional</p> | <p>Etapas 2: El propósito y el intercambio (individualismo). Lo justo en esta etapa es seguir la norma sólo cuando beneficia a alguien, actuar a favor de los intereses propios y dejar que los demás lo hagan también.</p> | <p>Mis necesidades están por encima de las otras.</p> |
| <p>9. ¿Cómo se sienten cuando en el videojuego le disparan al otro, este se muere y le sale sangre?</p> | <p>1. Mal 2. Lastimados en nuestro corazón, porque pudo ser un familiar. 3. Lastima en el corazón. 4. El corazón lo ensucia con tristeza. 5. Es malo matar, no.</p> | <p>Nivel I moral preconvencional</p> | <p>Etapas 2: El propósito y el intercambio (individualismo). Lo justo en esta etapa es seguir la norma sólo cuando beneficia a alguien, actuar a favor de los intereses propios y dejar que los demás lo hagan también.</p> | <p>Mis necesidades están por encima de las otras.</p> |
| <p>10. Si no conocen a la persona que muere ¿esta muerte no importa?</p> | <p>1. No, solo a los ladrones para que no sufran los tenemos que matar. 2. Llevarlo al hospital para que se cure.</p> | <p>Nivel I moral preconvencional.</p> | <p>Etapas 1: El castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia.</p> | <p>El punto de vista propio de esta etapa es el egocéntrico. Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| <p>11 ¿Cómo se sintieron cuando no podían ganar y los mataban?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mal. 2. Triste porque no pasamos a otro juego. 3. Es gracioso ver cuando la persona se muere. 4. Da tristeza matan a mucha gente. 5. Da pena. 6. Hay que defenderse sino nos va a dar más dolor. | <p>Nivel I Moral preconvencional.</p> | <p>Etap 1: El castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia.</p> | <p>El punto de vista propio de esta etapa es el egocéntrico, Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>12 Cuándo ganaron y pudieron pasar a otro nivel ¿Cómo se sintieron? Mas fuertes, mas inteligentes, mas importantes, ¿Que se dijeron a sí mismos?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tristes porque no pasamos a otro juego. 2. Mal. 3. Mas fuertes. 4. Bien porque pasamos. 5. Felices. 6. Orgullosos porque no nos mataron y no sangramos porque pasamos a otro nivel. 7. Se siente feliz. 8. Triste. 9. Se siente bien. 10. Mal porque no es bueno. | <p>Nivel I Moral preconvencional.</p> | <p>Etap 1: El castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia.</p> | <p>El punto de vista propio de esta etapa es el egocéntrico, Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>13 ¿Qué harían en la vida real (Niños o adultos) si tuvieran un arma?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mataríamos a los malos. 2. A los que quieren morir 3. Los que queríamos a los malos 4. Mataríamos al presidente. 5. Nos defenderíamos, porque matan a los ladrones. | <p>Nivel I Moral preconvencional.</p> | <p>Etap 2: El propósito y el intercambio (individualismo). Lo justo en esta etapa es seguir la norma sólo cuando beneficia a alguien, actuar a favor de los intereses propios y dejar que los demás lo hagan también.</p> | <p>La razón para hacer lo justo es satisfacer las propias necesidades en un mundo en el que se tiene que reconocer que los demás también tienen sus necesidades e intereses. Mis necesidades están por encima de las otras.</p> |

| | | | | |
|--|---|--|--|---|
| <p>14¿En la vida real a qué personas se puede matar?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. A los malos. 2. A los ladrones. 3. Podemos matar a los que hicieron daño a nivel de la familia 4. Mataríamos los unos a los otros 5. A todos podemos matar. 6. A los soldados mataríamos. | <p>Nivel I Moral preconvencional.</p> | <p>Etapa 2: El propósito y el intercambio (individualismo). Lo justo en esta etapa es seguir la norma sólo cuando beneficia a alguien, actuar a favor de los intereses propios y dejar que los demás lo hagan también.</p> | <p>La razón para hacer lo justo es satisfacer las propias necesidades en un mundo en el que se tiene que reconocer que los demás también tienen sus necesidades e intereses. Mis necesidades están por encima de las otras.</p> |
| <p>15¿En la vida real quiénes tienen derecho de matar?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Los policías 2. Los soldados. 3. Los militares. | <p>Nivel II: Moral convencional.</p> | <p>Etapa 1: El castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia.</p> | <p>El punto de vista propio de esta etapa es el egocéntrico, Las razones para hacer lo justo son evitar el castigo y el poder superior de las autoridades.</p> |
| <p>16¿En la vida real han visto matar a una persona?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. En la tele. 2. En un velorio 3. En la esquina a una persona. 4. Desde el primer día del videojuego cuando jugué. | | | |
| <p>17¿A cuántos creen que han matado contando todas las veces que han jugado?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 10 2. 67 3. 50 mil 4. A todos | <p>NIVEL 0</p> | <p>Etapa cero: Se considera bueno todo aquello que se quiere y que gusta al individuo.</p> | <p>Una vez superado este nivel anterior a la moral se produciría el desarrollo moral.</p> |

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| <p>18. ¿Alguien los ha castigado o regañado por matar?</p> | <p>Nuestro papá y mamá.</p> | <p>Nivel I: Moral preconvencional</p> | <p>Etapas 1: El castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia</p> | <p>La razón para hacer lo justo es satisfacer las propias necesidades en un mundo en el que se tiene que reconocer que los demás también tienen sus necesidades e intereses. Mis necesidades están por encima de las otras.</p> |
| <p>19. ¿Alguien los ha felicitado por matar?</p> | <p>NO</p> | | | |
| <p>20. Si alguien los hubiera castigado cada vez que mataron ¿Qué castigo creen que merecerían?</p> | <p>1. Irse al bote. 2. Irse al infierno 3. Dar cincho.</p> | <p>Nivel I: Moral preconvencional</p> | <p>Etapas 1: El castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia</p> | <p>La razón para hacer lo justo es satisfacer las propias necesidades en un mundo en el que se tiene que reconocer que los demás también tienen sus necesidades e intereses. Mis necesidades están por encima de las otras.</p> |
| <p>21. Si alguien los hubiera felicitado cada vez que mataron ¿qué felicitación creen que merecerían?</p> | <p>1. Si. 2. De a mentira</p> | <p>Nivel I: Moral preconvencional</p> | <p>Etapas 1: El castigo y la obediencia No se reconocen los intereses de los otros como diferentes a los propios. Las acciones se consideran sólo físicamente, no se consideran las intenciones, y se confunde la perspectiva de la autoridad con la propia</p> | <p>La razón para hacer lo justo es satisfacer las propias necesidades en un mundo en el que se tiene que reconocer que los demás también tienen sus necesidades e intereses. Mis necesidades están por encima de las otras.</p> |

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Hablar de intervenir en la supervivencia de los individuos y decidir si viven o mueren es entrar a un debate muy serio, en donde ni la mayoría de los individuos mayores tiene la formación necesarias. Se debe de recordar que el niño no es un adulto en pequeño, que sus condiciones psíquicas y físicas están en pleno desarrollo, cuando el niño pasa por cada una de las etapas va creando ciertas estructuras que le permitirán adquirir y desarrollar las capacidades necesarias para poder realizar juicios morales. Antes de eso **el niño no está capacitado para enfrentar la decisión de matar**. Cuando al niño se le expone a desempeñar roles para los cuales no está capacitado, no solo le exigimos algo que no hará bien, sino que dañamos las estructuras que se están formando. Se está propiciando a que las estructuras en formación se creen de forma alterada o distorsionada y se dé una valoración a las acciones de forma equivocada. **Lo fundamental para dar lugar a la construcción de la personalidad se adquiere en la infancia** Hay varias condiciones que el niño necesita desarrollar o tener en desarrollo antes y durante la transición de cada etapa. Entre dichas condiciones están; empatía, autonomía, conciencia y responsabilidad. Lo anterior significa que nos sentimos responsables de aquello que hemos hecho por propia voluntad, solamente si tenemos plena conciencia de lo que podía pasar si lo hacíamos. A través de las respuestas que dieron los niños de 1° y 2° grado, ellos se ubican entre el nivel 0 y la I y II etapa del nivel I del desarrollo moral, evidenciando con ello que aun no poseen o se están iniciando en el desarrollo de aquellas condiciones necesarias para el desarrollo moral. Paralelo a esto las teorías del desarrollo nos dicen el niño de entre 7 y 9 años está en el inicio y desarrollo de las habilidades antes mencionadas. Por otro lado no debemos olvidar las condiciones sociales que nos muestra la forma de valorar las cosas y las acciones. Lo fundamental se adquiere en la infancia y la adolescencia.

IV. CAPÍTULO

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

1. Se acepta la hipótesis; si existe una íntima relación entre los estímulos del medio ambiente, el aprendizaje y el estado emocional interno en que se encuentra una persona.
2. Los estímulos externos son factores del medio ambiente que entran en contacto directo con el organismo y que influyen afectivamente sobre el aparato sensitivo, una vez percibido el estímulo provoca una respuesta o reacción.
3. La interrelación social está cargada de estímulos que son percibidos por el niño y son asumidos como un aprendizaje. Ante cualquier estímulo ambiental o vivencia sociocultural el niño aprende.
4. Cuando las estructuras mentales de un niño resultan insuficientes para dar sentido al estímulo, el cerebro humano empieza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar, optar) cuya función es contrastar la información de los estímulos recibidos con la información ya existente. Esta operación genera en el niño primero interés y curiosidad por saber más; después expectativa por saber qué pasará si sabe más, y por último un sentido de determinar la importancia o necesidad del aprendizaje.

5. Cuando el sistema interno afectivo del niño evalúa el estímulo como significativo, el área cognitiva procesa la información a partir de la percepción, la memoria, el análisis, la síntesis, la inducción y la deducción. De esta manera se da lugar al aprendizaje. A partir de esto el cerebro genera una nueva estructura o modifica las anteriores, seguidamente el sistema expresivo se apropia de estas estructuras y da lugar a diferentes formas de comunicación y conducta.
6. El desarrollo de la conciencia de la realidad al igual que la conciencia moral se inician cuando el niño empieza a tomar conciencia del otro, de como los demás piensan, de las diferencias individuales, cuando desarrolla la simpatía. La capacidad para distinguir entre una apariencia engañosa y la realidad está relacionada con el entendimiento de las falsas creencias; ambas tareas exigen que el niño se refiera a dos representaciones mentales en conflicto al mismo tiempo.
7. La influencia externa es más que suficiente para estimular la aparición de un acto agresivo, sin que se necesite de un instinto o pulsión interna. La forma mejor y más efectiva para adquirir comportamientos agresivos, lo constituye el aprendizaje directo. Realizar un acto agresivo o violento de forma repetitiva con éxito, aumenta la posibilidad de que la conducta se fortalezca.
8. La observación directa de los modelos de violencia van a producir diferentes

respuestas en los niños, estas pueden ser; la inhibición o desinhibición de respuestas ya existentes o de imitación del modelo. Las respuestas inhibitorias o desinhibidoras aparecerán si el modelo es premiado o castigado, ésta valoración puede surgir tanto externa o internamente (autoreforzo). La valoración personal es importante para el autocontrol del comportamiento, hay que recordar que esta evaluación tiene un componente o influencia social.

9. Hablar de intervenir en la supervivencia de los individuos y decidir si viven o mueren es entrar a un debate muy serio, en donde ni la mayoría de los individuos mayores tiene la formación necesaria. Se debe de recordar que el niño no es un adulto en pequeño, que sus condiciones psíquicas y físicas están en pleno desarrollo, cuando el niño pasa por cada una de las etapas de desarrollo moral, va creando ciertas estructuras que le permitirán adquirir y desarrollar las capacidades necesarias para poder realizar juicios morales. Antes de eso el niño no está capacitado para enfrentar la decisión de matar. Cuando al niño se le expone a desempeñar roles para los cuales no está capacitado, no solo le exigimos algo que no hará bien, sino que dañamos las estructuras que se están formando. Se está propiciando a que las estructuras en formación se creen de forma alterada o distorsionada y se dé una valoración a las acciones de forma equivocada.

4.2. Recomendaciones

1. Tomar conciencia desde la posición de adultos de la importancia de la influencia que ejercemos sobre el niño. Como adultos debemos valorar la oportunidad que se nos otorga como figuras que proveen aquellos modelos que servirán de referencia a los niños para su autoformación. Cuando el niño reconoce las acciones del otro, del adulto, cuando socializa con él y reconoce lo que socialmente se aprueba o no, en ese momento crea las normas morales.
2. Proveer al niño de un entorno que le permita acceder a la utilización de herramientas socioculturales adecuadas con las que pueda desarrollar positivamente y al máximo sus habilidades cognitivas y conductuales. Regular en el niño el acceso a los videojuegos. Existen una gran serie de videojuegos de desarrollo de habilidades y destrezas acordes a su nivel de desarrollo.
3. En general, es importante saber que cuando se le enseña algo nuevo al niño es necesario reconocer el grado de madurez y desarrollo en la que se encuentra, es de suma importancia que los conocimientos con que el niño tenga contacto sean acordes al proceso maduración-formación que el domine en dicha etapa de su vida, a modo de que pueda procesarlos de forma adecuada.
4. Es importante que cuando se elaboren videojuegos infantiles se reconozca

que el desarrollo psíquico del niño está íntimamente ligado al desarrollo de la conducta, la cual a su vez está ligada a los órganos sensoriales del Sistema Nervioso Central. Toda conducta posee un desarrollo psíquico-biológico. Cada estímulo visual y auditivo que se reciba de un videojuego, llevara a la formación de una conducta. La repetición de esta, dejara en el niño una forma de reaccionar ante situaciones de la vida.

5. Crear más conciencia a nivel general de que la observación directa de los modelos de violencia van a producir diferentes respuestas en los niños, estas pueden ser: la inhibición o desinhibición de respuestas ya existentes o de imitación del modelo. Las respuestas inhibitorias o desinhibidoras aparecerán si el modelo es premiado o castigado. Esta valoración puede surgir tanto externa o internamente (autorefuero). La valoración personal es importante para el autocontrol del comportamiento, pero hay que recordar que esta evaluación tiene un componente o influencia social.
6. Como sociedad no se debe olvidar la responsabilidad de los adultos en general, sin importar la posición que se tenga; padres, educadores, comerciantes, legisladores, etc. en la formación integral de los niños. Todo a lo que los niños accedan de alguna forma y en alguna medida es avalado por los adultos.

Bibliografía

1. Asti Vera, Armando, Metodología de la Investigación. Editorial Kapelluz S. Buenos Aires Argentina.
2. Licda. Avilés, Irma, Documento de prácticas intramuros. Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos, Guatemala.
3. Balcells, Junyent J., La investigación social: introducción a los métodos y técnicas. Barcelona: Escuela Superior de Relaciones Públicas, PPU.1994.
4. Baró, Ignacio Martín, Acción e Ideología. El Salvador, Talleres Gráficos UCA Universidad Centroamericana Simeón Cañas1990.
5. Belli, Simone y López, Cristian, Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. en [http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/ 2,008](http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/2,008).
6. Diane E. Papalia -Sakky Wedkos -Ruth Duskin, Psicología Del Desarrollo Octava edición Editorial Mc. Graw Hill. Interamericana S.A. 2001.
7. Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado Carlos y Bautista Lucio Pilar. Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill 1998.
8. Kozulin, Alex Instrumentos Psicológicos Editorial Paidós Ibérica, Barcelona 2,000.

9. Koppitz Elizabeth Test de la figura humana Biblioteca Pedagógica. Editorial Guadalupe. Buenos Aires 1984.
10. Machover Karen Figura Humana Test Proyectivo Charles C. Thomas Primera Edición 1,950.
11. .Miller Delgado, Marta Virginia Técnicas de Comunicación Oral 1aEdición, Editorial de la Universidad de de Costa Rica 1,999
12. S. L. Rubinstein, Principios de Psicología General Tratados y Manuales Editorial Gramajo, S.A. Barcelona -Buenos Aires -México D.F.1,977.
13. Vygotsky, L. S. (1978), Mind in society. Cambridge, MA: Harvard University Press.
14. Woolfolk, Anita, Psicología Educativa Séptima Edición.
15. http://www.eclm.es/profesorado/bjimenes/NIVELES_MORALES_KOHLBERG/
pdfaccedido: 29 enero 2010