



Grado en Psicología
Trabajo fin de grado
Curso 2015/16
Convocatoria Septiembre

Modalidad: Estudio descriptivo

Título: Influencia de las nuevas tecnologías en el perfil social y de ocio de los niños entre seis y once años. Un estudio comparativo entre niños con y sin deficiencia visual.

Autora: Lourdes Díaz Juan

Tutora: Cordelia Estévez Casellas

Elche, a 4 de Septiembre de 2016

Índice

1. Resumen.....	3
2. Introducción y Justificación.....	4
3. Método y Procedimiento.....	8
4. Resultados.....	10
5. Discusión y Conclusiones.....	13
6. Referencias Bibliográficas.....	15
7. Anexos.....	17
Tabla 1.....	11
Tabla 2.....	12
Tabla 3.....	13



Título: Influencia de las nuevas tecnologías en el perfil social y de ocio de los niños entre seis y once años. Un estudio comparative entre niños con y sin deficiencia visual.

Títol: Influència de les noves tecnologies en el perfil social i d'oci dels xiquets entre sis i onze anys. Un estudi comparatiu entre nens amb i sense deficiència visual.

Title: Influence of new technologies in social and leisure profile on children between six and eleven years. A comparative study between children with and without visual disability.

Resumen

Palabras clave: Niños, Nuevas tecnologías, Videojuegos, Discapacidad visual, Perfil social y de ocio.

El presente trabajo pretende describir la situación de los niños con discapacidad visual frente a las nuevas tecnologías, analizando la posibilidad de que los videojuegos influyan en el perfil social y de ocio de los mismos, así como el signo de dicha influencia. Tomando como referencia en cualquier caso, la situación de sus pares sin discapacidad.

Resum

Paraules clau: Xiquets, Noves tecnologies, Videojocs, Discapacitat visual, Perfil social i d'oci.

El present treball pretén descriure la situació dels xiquets amb discapacitat visual davant les noves tecnologies, analitzant la possibilitat de que els videojocs influisquen en el perfil social i d'oci dels mateixos, així com el signe d'aquesta influència. Prenent com a referència en qualsevol cas, la situació dels seus pares sense discapacitat.

Abstract

Key words: Children, New technologies, Videogames, Visual Disability, Social and Leisure Profile.

The actual project pretends to describe the situation about children with visual disability in front of the use of new technologies, analyzing the possibility that videogames have influence on their social and leisure profile, as far as the sign of this influence. Having in every case, the situation of their pairs without disability as a reference.

Introducción

Tal y como afirma Gros-Salvat (2000), el juego ha trascendido la perspectiva de lo lúdico en la sociedad actual y tras el surgimiento de la Escuela Nueva, que tuvo su origen en el primer tercio del siglo XX, se ha erigido en una forma motivadora y favorecedora del aprendizaje multidisciplinar en el niño (Revuelta-Domínguez y Guerra-Antequera, 2012). Juego entendido no como algo terapéutico, sino como una actividad libre, placentera para el menor, que le permite desarrollar entre otras, sus habilidades cognitivas y afectivas, ofreciéndole la posibilidad de interactuar con sus semejantes e involucrándole en el mundo de la causalidad, de las normas sociales, ubicándolo en la esfera de lo social y permitiéndole obtener una imagen de cuál es su forma de integrarse en ella (Reina-Ruiz, 2009).

Con la aparición de la tecnología informática surge un nuevo tipo de juego, los videojuegos. El uso de los cuales se ha extendido a una gran parte de la población infantil, adolescente y adulta, estimándose, según datos de Morcada-Jiménez y Chacón-Araya (2012), que en un 67% de los hogares se emplean videojuegos, siendo la edad promedio de utilización los 24 años, y calculando que estos adultos llevan al menos una media de 12 años consumiendo estos juegos. Los videojuegos, han revolucionado las formas de jugar, no sólo por la cantidad de gente que los consume, sino por las implicaciones en cuanto a inversión de tiempo y a cambios en el estilo de vida de aquellos que los implementan como parte de su vida cotidiana. Cambios, que no tienen por qué ser de signo positivo o negativo, ya que en cuanto a este tópico, las opiniones de los autores son controvertidas y en muchos casos contradictorias (Moncada-Jiménez y Chacón-Araya, 2012), encontrando estudios acerca de temas tan diversos como la influencia de los videojuegos en el sedentarismo, en las pautas de relación de los jóvenes, en la cantidad y calidad de sus relaciones afectivas, en el fracaso escolar, en el aumento de la velocidad de procesamiento y el sistema de trabajo multitarea, entre otros. Pese a lo expuesto, hay un extremo en el que todos los estudiosos parecen coincidir, y es que al igual que sucede con los juegos tradicionales, los videojuegos se centran en la consecución de uno o varios objetivos, existiendo un estímulo implícito para ganar, así como una serie de normas bien estructuradas y un sistema de recompensas, que permiten la instauración de aprendizajes significativos y complejos (Gros-Salvat, 2010). Todo ello a través de la interacción con un dispositivo, bien sea un ordenador, una tableta o cualquiera de los modelos de consola existentes en el mercado, que permiten competir contra la propia máquina o hacerlo contra un adversario real, bien interactuando físicamente o haciéndolo a través de una plataforma electrónica, que posibilita la ejecución multitarea de actividades facilitadoras de conocimientos abstractos de distinto orden.

Por todo ello podríamos decir que tal y como afirman autores como Etxebarría-Balardi (1998), las formas de juego han ido evolucionando en paralelo a nuestro desarrollo antropológico y

social, detectando que pese a ello, son pocos los estudios rigurosos y basados en metodología experimental que estudian la influencia real de los videojuegos en los jugadores habituales y/o esporádicos, más allá del análisis de las opiniones de especialistas, personal del mundo audiovisual y familiares de videojugadores. En adultos, encontramos un ejemplo de revisión del meta-aprendizaje en videojuegos en el trabajo de Revuelta-Domínguez y Guerra-Antequera (2012), que apunta a diferentes aprendizajes propios de videojuegos no educativos, los cuales globalmente propician un aumento en la capacidad de razonamiento lógico y concentración, así como permiten mejorar diferentes destrezas en múltiples áreas de la vida del sujeto, de forma transversal, especificando que en relación al área psicosocial, habilitan al jugador para que presente una mayor autonomía personal, aproveche el binomio lúdico-educativo que le ofrece el juego aumentando su motivación, mejore sus capacidades de interacción y sus habilidades sociales y de cooperación. Pero, ¿Cuál es la influencia en el desarrollo psicosocial de los niños?, ¿Existen estudios científicos que aborden esta cuestión?, ¿Encontramos diferencias entre los aprendizajes adquiridos mediante el uso de videojuegos en niños con y sin discapacidad?, y por último, ¿Qué ocurre en particular con la deficiencia visual?

Justificación

Con la anterior introducción, hemos podido constatar la magnitud en cuanto al fenómeno “uso de videojuegos” en la población general, población considerada como normotípica y con todos sus sentidos adecuadamente desarrollados. En este estudio, sin embargo, queremos ir más allá, y conocer cómo un niño o niña con una deficiencia visual grave, es decir con una agudeza visual inferior al 10 por ciento o una amplitud de campo menor a 0.1 (definición de ceguera legal y criterio de la Organización Nacional de Ciegos Españoles; ONCE, para la afiliación) es capaz de relacionarse con un medio eminentemente visual, e incorporar el uso de los videojuegos en su mundo, estudiando si dicho uso se convierte en una barrera o por el contrario un facilitador de sus relaciones sociales, y consecuentemente de su desarrollo a nivel afectivo.

En primer lugar, cabe conocer, que un niño con deficiencia visual no se relaciona con las nuevas tecnologías como sus pares sin discapacidad, en cuanto a que frecuentemente necesita de diversas herramientas tiflotecnológicas para adaptar este medio. Herramientas que atenderán a las necesidades específicas del niño, de su resto visual y de la patología que presente, y que el equipo educativo de la ONCE habrá de analizar, en coordinación directa con la familia y el colegio, para ofrecer la adaptación más adecuada disponible en el mercado. Tras recabar información en el Centro de Recursos Educativos de la ONCE en Alicante (CRE Espíritu Santo), y consultar la página web de la ONCE, se llega a la conclusión, de que hay

diferentes claves que permiten la adaptación del mundo digital, señalando que el mundo del ocio y de los videojuegos en particular, es bastante poco accesible, dado que las interfaces en la mayoría de los casos no permiten adaptación alguna, más que las desarrolladas de forma casera, y no existen, al menos de forma comercial, videojuegos para personas con discapacidad visual, al contrario de lo que ocurre por ejemplo en la industria cinematográfica, otro medio especialmente visual, y que sin embargo permite la audiodescripción de sus contenidos. En cuanto a la accesibilidad en las nuevas tecnologías en general, decir que el principal facilitador para la accesibilidad es la sencillez, cuanto más simple es un contenido más plausible es poder transmitir la información visual mediante una vía alternativa. Por otra parte, y sin olvidar la anterior premisa, analizando la información recopilada por Lorente-Barajas (2006) es necesario explicar que a mayor resto visual más fructífera resulta también dicha adaptación, ya que mediante la utilización de programas para la accesibilidad, como "ZoomText" u otros magnificadores de pantalla, es posible ampliar la imagen o configurar los colores de forma que se responda a las necesidades específicas del niño, accediendo por sí mismo a la información explícita usando la vía visual. Por último, y concluyendo con este breve acercamiento al trabajo de adaptación de las nuevas tecnologías en discapacidad visual, sería importante mencionar el uso de las líneas braille, que permiten la recepción de la información presente en la pantalla mediante un soporte escrito, medida con bastantes restricciones de contenido y destinada específicamente para los usuarios sin resto visual. Así mismo, sería interesante aclarar, que en el momento actual existen softwares informáticos tales como el "Jaws", que permiten la síntesis de la información de pantalla del ordenador en voz o en formato braille, y otros programas específicamente diseñados para el colectivo de personas con baja visión que permiten acceder a funciones básicas de las nuevas tecnologías tales como la mecanografía, facilitándose en todo caso una alfabetización digital en el mencionado grupo.

Dadas las dificultades anteriormente descritas, podríamos afirmar que existen considerables limitaciones a nivel técnico que serían una barrera añadida para el acceso de las personas con discapacidad visual a las nuevas tecnologías, y en especial a los videojuegos, en el caso de los niños. Videojuegos que tal y como se reseña en la introducción son una herramienta de aprendizajes múltiples (Revuelta-Domínguez y Guerra-Antequera, 2012), que podrían favorecer especialmente a las personas con discapacidad, atendiendo a los resultados de investigaciones tales como la de García-Bilbao y Rodríguez-Porrero Miret (2000), y a las conclusiones obtenidas tras la revisión de estadísticos oficiales, como los datos de 2014 del INE derivados de la Encuesta de Discapacidad, Autonomía Personal y situaciones de Dependencia, los cuales reflejan que las personas con discapacidades de diferente signo y de un amplio rango de edad valoran como muy positiva la presencia de las nuevas tecnologías en su vida cotidiana. Para describir este fenómeno por el cual una parte de la población no

accede de forma óptima a las TICs por falta de medios de e-accesibilidad, se ha acuñado el término “brecha digital” (Cabero-Almenara, 2008), que en España afecta a aproximadamente un 9% de la población, porcentaje relativo al número total de personas con discapacidad, de las cuales un 9% tienen entre 6 y 14 años.

En concreto, centrándonos en la población con discapacidad visual, existen múltiples estudios que apuestan por los beneficios del uso de las nuevas tecnologías en la educación inclusiva (Zappalá, Köppel y Suchodolski, 2011), que atañe muy especialmente a esta franja de edad y que se ve dificultada. En relación, a los aprendizajes a nivel social y afectivo o emocional, trabajos de investigación como los de Lucerga-Revuelta (1996) o Núñez-Blanco (1999), destacan la necesidad de controlar ciertas señales de alarma en el niño deficiente visual o ciego desde su infancia más temprana, para lograr una socialización adecuada y un desarrollo afectivo también apropiado, manteniendo esta vigilancia hasta la adultez emergente, al constatarse más problemas psicosociales durante la adolescencia que en el resto de la población (Raya-Medina, 2009). Es en este punto, donde se plantea el empleo de videojuegos como herramienta potenciadora de las relaciones sociales en la infancia, encontrando bibliografía científica que respalda que un adecuado uso en tiempo, contenidos y forma de juego puede potenciar y fortalecer las relaciones sociales entre los niños (Gros-Salvat, 2000), priorizándose el uso de videojuegos cooperativos o competitivos, que de forma sincrónica o asincrónica favorezcan la interacción de pares con y sin discapacidad, haciéndoles participar activamente de la vida social (Cabero-Almenara, 2008).

Objetivo General

- Estudiar la influencia de los videojuegos en la integración de los niños con discapacidad visual.

Objetivos Específicos

- Analizar las diferencias existentes en el acceso y tipo de uso de las nuevas tecnologías y más específicamente de los videojuegos, en menores con y sin deficiencia visual.
- Comparar la satisfacción respecto a las relaciones interpersonales con niños de su misma edad, valorando la cantidad y calidad de las mismas en menores con y sin discapacidad visual.
- Conocer las percepciones parentales en progenitores de niños con y sin deficiencia visual, acerca de la utilidad del consumo de videojuegos en el desarrollo socioemocional de sus hijos.

Hipótesis

- Los niños con discapacidad visual serán más proclives al uso de videojuegos en sus relaciones sociales.
- Los progenitores de niños con discapacidad visual verán como más positiva la utilización de videojuegos por parte de sus hijos, especialmente en el plano social.

Método y Procedimiento

Este trabajo es un estudio descriptivo, que analiza la relación que tienen los niños entre seis y once años con discapacidad visual grave con los videojuegos; estudiando la accesibilidad, el uso de dichas tecnologías, así como el papel que juegan con respecto a su integración social. Con el fin de llevar a cabo el análisis planteado se realiza una comparativa entre la situación de los niños con y sin discapacidad visual de las edades establecidas, realizando el pase de un instrumento para padres y otro para los propios niños.

El procedimiento llevado a cabo para desarrollar este trabajo ha sido el siguiente: En primer lugar, se ha procedido a conseguir colaboración tanto del colegio de recursos educativos de la ONCE en Alicante (Cre Espíritu Santo), como del centro Santísimo Sacramento Feyda de Alicante, instituciones que facilitarán la muestra del estudio, por una parte la de niños con discapacidad visual y por otra la de niños sin dicho hándicap. Tras el contacto inicial con ambos centros, y la selección de candidatos, se ha mantenido contacto con los progenitores de ambos grupos, con la finalidad de obtener por una parte los consentimientos informados para la participación de sus hijos en este proyecto, así como los datos necesarios para contactar a posteriori con ellos y realizar el pase del cuestionario para padres. En cuanto al pase de las pruebas, decir que en el grupo de niños con discapacidad visual han sido los propios profesores de apoyo de la ONCE quienes tras recibir los cuestionarios y las instrucciones de pase han suministrado los cuestionarios a los alumnos, mientras que en el grupo de niños normoventes ha sido la propia investigadora quien ha efectuado el pase, llevándose a cabo no obstante la evaluación de forma individualizada en ambos grupos, y mediante el mismo protocolo, leyendo el evaluador las preguntas a los niños y buscando un ambiente tranquilo, relajado y libre de interrupciones. En relación a los progenitores de ambos grupos, se ha establecido contacto telefónico con ellos para la evaluación, intentando minimizar la presencia de distractores y siendo la evaluadora quien ha ido suministrando el protocolo de evaluación, aclarando que no existían respuestas correctas o incorrectas y dejando claro que los datos se tratarían desde el anonimato.

Para finalizar, se ha llevado a cabo un análisis cualitativo de los resultados obtenidos, empleando plantillas de respuesta creadas ad hoc, que han facilitado dicho análisis.

Participantes

Para la confección del presente trabajo fin de grado se ha accedido a una muestra compuesta por un grupo de ocho niños con discapacidad visual grave en edades comprendidas entre los seis y los once años, residentes en la provincia de Alicante y pertenecientes al ámbito de actuación del Cre Espíritu Santo, así como a un segundo grupo de niños formado por diez integrantes en las mismas edades, pero que no presentan ningún tipo de discapacidad, pertenecientes en este caso al colegio Santísimo Sacramento Feyda de Alicante. Así mismo, se ha contado con la colaboración de los progenitores de ambos grupos, quienes han participado de forma activa en el proceso de evaluación. En los dos grupos de niños, los participantes han sido escogidos de forma aleatoria, tratando de contar con un número similar de niños que de niñas (en el grupo experimental esto no ha sido posible) y controlando la posibilidad de escoger niños plurideficientes o ciegos totales.

Materiales

Para la evaluación de los niños de ambos grupos se ha empleado la entrevista SPOVC (Social Profile of Video Gaming Children). Este instrumento está formado por un total de veintitrés ítems, todos ellos de respuesta libre, dadas las recomendaciones de los profesionales del centro de recursos de la ONCE y estudios como el de Espejo de la Fuente (2012), que apuntan a la dificultad de estandarización de resultados en alumnos con baja visión. En relación a las variables estudiadas mediante este instrumento serían:

- Variables sociodemográficas: conjunto de variables relativas al sexo, la edad de los participantes, el número de hermanos y la presencia/ausencia de discapacidad visual. Esta información ha sido recogida mediante las cinco primeras preguntas de la entrevista SPOVC, y contrastada con las respuestas dadas por los progenitores. En cuanto a la presencia/ausencia de discapacidad visual se ha detectado mediante la necesidad de intervención por parte del equipo educativo de la ONCE de Alicante.
- Consumo de videojuegos: número de horas semanales de utilización de videojuegos mediante las diferentes plataformas o soportes existentes. Preguntas 11, 12, 18, 20 y 23 de la entrevista SPOVC, contrastadas así mismo con las respuestas de los padres y planteadas tras la revisión de pruebas sobre uso y abuso de videojuegos tales como: "Cuestionario sobre uso y actitudes ante los videojuegos" de Alfageme-González y Sánchez-Rodríguez (2003). Esta variable hace referencia únicamente a la cantidad de horas (frecuencia semanal de uso y tiempo empleado).

- Preferencias en el uso de videojuegos: tipo de videojuegos escogidos para el consumo, referido tanto al carácter social de los mismos (juegos en solitario, paralelo, competitivos o cooperativos), como a la temática sobre la que versan los juegos escogidos. También tomando como referencia el cuestionario de Alfageme-González y Sánchez-Rodríguez (2003), se plantean en la entrevista SPOVC un total de siete preguntas que analizan este extremo, centrándose especialmente en las preferencias por el juego en solitario o con otros niños en cualquiera de sus modalidades, así como por el tipo de contenido de los juegos (juegos de lucha, de deportes, de decoración, de práctica de habilidades académicas, etc.)
- Satisfacción respecto a las relaciones sociales: grado de integración del menor entre sus iguales. Para la medición de esta variable se ha tomado como base la Entrevista semiestructurada para la evaluación de las actitudes hacia la discapacidad y hacia la integración; EADI (2000); así como se ha consultado el apartado de relaciones sociales de la batería de Evaluación Diagnóstica sobre las Habilidades Sociales de los Alumnos de Educación Infantil (Aranda Redruello, 2007), confeccionando los cuatro ítems correspondientes de la entrevista SPOVC.

Para la evaluación de los padres, se ha empleado de nuevo una entrevista creada ad hoc, basada en el modelo planteado para los niños, la entrevista SPPOVC (Social Parents Profile Of Video Gaming Children), compuesta por un total de diecinueve ítems de respuesta libre, y que mide las siguientes variables:

- Control parental: grado de concordancia entre las respuestas de los progenitores y sus hijos, y por consiguiente, conocimiento que tienen los padres acerca del tipo y cantidad de consumo que hacen sus hijos de los videojuegos. Medido mediante la comparativa de las respuestas de ítems homólogos en las entrevistas SPOVC y SPPOVC, además de mediante la pregunta 12 de la citada entrevista para padres.
- Percepción de utilidad respecto al uso de videojuegos: percepción favorable de los padres respecto al uso de videojuegos en sus hijos, especialmente en el plano social.

Resultados

En cuanto a los datos sociodemográficos de ambos grupos, se describe a una muestra de niños normovidentes compuesta por diez niños entre 6 y 11 años de edad, seis de ellos niñas y cuatro niños, teniendo hermanos el 50% de miembros del grupo. En relación al otro grupo muestral, está compuesto por 8 menores también entre 6 y 11 años de edad, de los cuales seis son niños y dos niñas, comprobando que el 75% tienen hermanos. Se detecta en primer lugar que las muestras no son homogéneas atendiendo a criterios sociodemográficos.

Continuando con el análisis de los resultados, se ha procedido a analizar por categorías las respuestas cualitativas, teniendo en consideración las respuestas individuales que pudieran ser de interés para el estudio, por aportar información añadida a la planteada. En este sentido, decir, que se han propuesto categorías dicotómicas de sí o no en los ítems que así lo han permitido, y que en los que requerían de más opciones de respuesta se han elegido cuatro puntos de anclaje como referencia, atendiendo a lo recomendado en Cañadas, Prieto, San Luis Costas y Caballero (1999).

En relación a la información obtenida de los cuestionarios aplicados a los niños se pueden deducir los siguientes datos:

Tal y como queda recogido en la Tabla 1, existen diferencias en el acceso al juego (juegos tradicionales y videojuegos) entre ambos grupos. Pese a dichas diferencias se detecta que del total de la muestra, y sin tener en cuenta los casos para los que el acceso por el momento no es posible, los niños de ambos grupos manejan habitualmente diversos dispositivos de entre los listados (tableta, ordenador y consolas), destacando que en ambos grupos el dispositivo más habitualmente empleado (atendiendo tanto al número de usuarios de ambos grupos como a la frecuencia de uso) es la tableta, seguido también en ambos grupos por la consola (sin especificar el tipo, ya que de otra forma encontraríamos múltiples dispositivos: Xbox, Wii, Nintendo DS, etc.).

Tabla 1

Principales datos de juego en ambos grupos

	Niños sin Discapacidad	Niños con Discapacidad
	Visual	Visual
Disfrute de juegos con amigos	100%	87,50%
Juego con amigos	100%	75%
Acceso a videojuegos	100%	67%

Pese a este uso habitual de las nuevas tecnologías, al preguntar por las formas de juego en compañía de otros niños, ninguno de los menores sin discapacidad visual escoge como preferencia el juego con videojuegos (20% juegos de mesa y 80% juegos de exterior), frente a lo que ocurre en el caso de niños con discapacidad, de los cuales, aquellos que tienen acceso a las nuevas tecnologías escogen en un 50% el uso de videojuegos como forma de emplear su tiempo con amigos. No obstante, en ambos casos escogen el juego social frente al juego en solitario, no así mientras utilizan videojuegos, constatando que tan sólo un 40% de niños normovidentes prefiere el uso socializado de los videojuegos y un 66,67% en el caso de los niños con discapacidad visual.

En lo relativo a la frecuencia de uso de los videojuegos el 60% de niños sin discapacidad visual y el 50% con discapacidad, dicen que sus padres en alguna ocasión les han reprendido por hacer un uso excesivo de los videojuegos, constatando que la práctica totalidad de los integrantes de ambos grupos muestrales dicen no utilizar diariamente videojuegos, siendo la moda de ambos grupos el uso o consumo de fin de semana (una media de 2 o 3 horas al día durante el fin de semana), y utilizando más habitualmente los juegos en solitario que con amigos, dependiendo generalmente no tanto de sus preferencias si no de la disponibilidad de amigos de su edad. Analizando las preferencias, se manifiesta que la mayoría de los niños no suelen cambiar los juegos utilizados atendiendo a si juegan solos o en compañía de otros chicos, y en una alta proporción 40% en niños sin discapacidad visual y 50% en niños con discapacidad no comparten habitualmente trucos de videojuegos. Así mismo, se comprueba que se mantienen los tradicionales estereotipos de género en la elección de juegos, tanto en niños como en niñas de ambos grupos, tal y como queda recogido en la Tabla 2.

Tabla 2

Juegos por sexo en ambos grupos

	Niños sin Discapacidad Visual	Niños con Discapacidad Visual
Chicos	Fifa, Space Marin, Gears of War, 2K16, Smash Bros y Minecraft	Guerra y naves espaciales, deportes, cantar, Minecraft, Super Mario, Teken, Fifa y Naruto
Chicas	Uñas, peinados, a bailar, el juego de la vida, Barbie, Piano, Sin Chan, Sims, Mi experto vocabulario, Pou, Animal Crossing, GTA	Animal Crossing, New Style Boutique, Happy Home Designer, My Dolphin

En cuanto a la información obtenida de los cuestionarios aplicados a los padres, se pueden extraer los siguientes datos:

En cuanto a la calidad y cantidad de relaciones sociales, las opiniones de padres e hijos del grupo de niños con discapacidad visual son consistentes, hallando que existen dos caso en los cuales los padres detectan problemas de relación de sus hijos en el colegio (dato llamativo teniendo en cuenta el tamaño muestral), así como también son coherentes las opiniones del otro grupo. Una importante discrepancia a subrayar es que según los padres, tan sólo un 20% de los niños sin discapacidad interactúa con sus amigos mediante el uso de los videojuegos

(además de mediante otros medios como los juegos de exterior), mientras que en el caso de los niños con discapacidad, este porcentaje asciende al 67%, confirmando la información apuntada por los menores, y comprobando que según el juicio paterno el 100% de los niños sin importar su grupo de pertenencia preferiría el uso social de videojuegos, dato contrario al expresado por los propios niños, quienes sin embargo, coinciden con ellos en que no escogerían juegos diferentes (de forma mayoritaria) para jugar solos o con amigos.

Por otra parte, destacar que pese a que todos los padres afirman supervisar a sus hijos de forma directa, un 50% de los del grupo con discapacidad visual no acierta cuáles son sus videojuegos preferidos, y un 20% en el grupo de niños sin discapacidad. Sí concordando otros datos como la frecuencia de uso y el tipo de dispositivos en ambos grupos.

Por último, en relación a la utilidad del uso de los videojuegos, sólo uno de los padres, en concreto del grupo de niños normovidentes, valora como excesivo el uso que hace su hijo de este tipo de juegos, puntuando el grupo de progenitores de niños sin discapacidad visual de forma mucho más negativa las aportaciones de las nuevas tecnologías que el grupo de progenitores de niños con discapacidad visual, tal y como se puede ver en la tabla 3, intensificándose las diferencias en las aportaciones en el plano social.

Tabla 3

Percepción paterna de utilidad de los videojuegos

	Padres de Niños sin Discapacidad Visual	Padres de Niños con Discapacidad Visual
Aportaciones globalmente positivas	50%	67%
Aportaciones positivas en el plano social	0%	83%

Discusión y Conclusiones

Es importante llegados a este punto replantearse las hipótesis de partida y comprobar en base a los resultados obtenidos si en las muestras seleccionadas se cumplen los presupuestos planteados, sin olvidar en todo caso, que no se puede hablar de resultados representativos dados los tamaños muestrales y las condiciones generales del estudio.

Respecto a la hipótesis sobre los niños, que aventuraba que los niños con discapacidad visual serán más proclives a utilizar los videojuegos para relacionarse con sus iguales, se comprueba que efectivamente existe esta tendencia en el grupo del estudio, aún a pesar de que parte de los menores con problemas visuales graves no han accedido todavía al mundo de los videojuegos.

En este sentido, es importante remarcar diversas consideraciones, como el hecho de que los videojuegos existentes en el mercado son difícilmente adaptables para las personas con baja visión, y que esto en ocasiones retrasa el inicio en el uso de estas tecnologías, detectando que los niños más pequeños del grupo experimental no utilizan estas tecnologías, mientras que sus iguales sin discapacidad ya se han iniciado en el mundo digital, acentuándose lo que algunos autores han llamado brecha digital. Cabe aclarar, que las empresas de videojuegos y sus desarrolladores no suelen proponer versiones accesibles de estos programas, cosa que sí ocurre ya en otros contenidos digitales, aplicaciones y programas, teniendo que recurrir los propios niños y sus familias a la realización de adaptaciones caseras para favorecer una experiencia agradable de juego, y siendo conscientes de que dichas medidas son en algunos casos insuficientes para el acceso a determinados juegos, más aún sería el caso, si pudiéramos analizar y describir la situación de los niños ciegos totales. Explicar así mismo, que pese a que tratamos la baja visión como un todo, no es ni mucho menos una “deficiencia homogénea”, hecho que influye directamente sobre los resultados del presente estudio, al encontrar por ejemplo, que aquellas personas que presentan reducciones en el campo de visión pueden acceder de forma más sencilla a los contenidos de los videojuegos que quienes padecen una severa pérdida de agudeza visual.

En relación a los niños con una discapacidad visual que sí utilizan videojuegos, decir que los tiempos de uso, la frecuencia y el tipo de juegos serán similares a los de sus pares sin discapacidad. Los soportes informáticos empleados para jugar también serán iguales, sobresaliendo la tableta como la alternativa preferida por los niños de ambos grupos.

Un punto a destacar es que en ambos grupos se observan marcados estereotipos de género que condicionan en gran medida la selección de unos u otros videojuegos, detectando que las niñas no suelen escoger videojuegos de contenido violento, mientras que los niños sí lo hacen, utilizando en muchas ocasiones videojuegos no aconsejados para su edad. En esta misma línea, se observa que las chicas escogen muy habitualmente juegos de peluquería y estética, de decoración, comidas, etc., mientras que los chicos son más dados a escoger videojuegos de deportes, lucha y acción en general.

En relación a la hipótesis sobre los progenitores, se confirma, que efectivamente los padres de niños con discapacidad visual consideran como mucho más positivo el uso de los videojuegos por parte de sus hijos, especialmente en el plano social, considerando de forma mayoritaria, que si bien el uso de videojuegos no garantiza que sus hijos tengan más amigos, sí les ofrece relaciones sociales de mayor calidad, venciendo ciertas barreras y otorgándoles la posibilidad de sentirse competentes con respecto a sus iguales. Este hecho es consistente con la detección de dos casos de niños con deficiencia visual grave en los que los padres informan de problemas de relación en el ámbito escolar e incluso fuera del mismo, que se han visto en gran medida mejorados gracias a poder compartir el tiempo de ocio y uso de

videojuegos con otros niños, sintiéndose competentes en esta área e incluso admirados por el resto. Esta idea contrasta con la percepción paterna de los niños sin discapacidad, los cuales no ven en ningún caso como positivo el uso de los videojuegos en el plano social, sino al contrario, coinciden en plantearlos como herramientas de exclusión social.

Por otra parte, se observa que el grado de correspondencia entre las respuestas de padres e hijos no es tan elevado como se esperaba, especialmente en el grupo de padres de niños con discapacidad visual, hecho que denota una alta deseabilidad social por parte de los progenitores, que en parte podría explicarse debido al hecho de que su alta sensibilización con la necesidad de autonomía de sus hijos les lleva a supervisarles de forma menos estricta que el resto de padres, y por otro lado a la comparación de niños procedentes de centros con modelos educativos bastante diferentes que podrían estar influyendo en la percepción de los padres sobre la utilidad del uso de las nuevas tecnologías en general y de los juegos en particular.

Concluir diciendo que atendiendo a los datos obtenidos en este trabajo, es posible que los videojuegos además de herramientas de aprendizaje multitarea y consolidación de conceptos de distinta índole puedan ser herramientas válidas para fomentar la inclusión social de los niños con discapacidad visual, pese a lo paradójico que pueda resultar este hecho. Esgrimir que el uso no abusivo de los videojuegos, más aún cuando se lleva a cabo de forma social, independientemente de si es en paralelo, en modo cooperativo o competitivo, puede facilitar los contactos sociales con otros menores, tal y como se ha detectado en el grupo experimental, y que esto aún sería más efectivo si se facilitaran los contenidos de dichos juegos en formatos accesibles.

Muchas son las limitaciones de este estudio, pero las más importantes son las relativas a la accesibilidad de la muestra, al número de integrantes de los grupos muestrales seleccionados y a la falta de estudios previos, que han obligado a adaptar herramientas disponibles para otros colectivos y a trabajar constantemente en busca de un nuevo sustento bibliográfico.

Referencias Bibliográficas

- Alfageme-González, M. B: y Sánchez-Rodríguez, P. A. (2003) Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Revista Pixel-Bit*, 20, 17-32.
- Aranda-Redruello, R. (2007). Evaluación diagnóstica sobre las habilidades sociales de los alumnos de Educación Infantil: proyecto de formación del profesorado en centros (Centro 'La Inmaculada' de Hortaleza): primera parte. *Universidad Autónoma de Madrid, Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación*, 12, 111-150.
- Cabero-Almenara, J. (2008). Tics para la igualdad: la brecha digital en la discapacidad. *ANALES de la Universidad Metropolitana*, 8, 15-43.

- Díaz-Aguado, M. J., Royo-García, P. y Martínez Arias, R. (2000). Instrumentos para evaluar la integración escolar. *Todos Iguales, Todos Diferentes; ONCE, 4*, 82-83.
- Espejo de la Fuente, B. (2012) Orientación educativa: algunas consideraciones sobre la evaluación psicopedagógica de niños con deficiencia visual (ceguera y baja visión). *Revista AOSMA, 1*, 2-6.
- Etxebarria-Balardi, E. (1998). Videojuegos y Educación. *Revista Comunicar, 5*, 171-181.
- García-Bilbao, A. y Rodríguez-Porrero Miret, C. (2009). Nuevas tecnologías y personas con discapacidad. *Intervención Psicosocial, 9*, 269-282.
- Gros-Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 1*, 1-11.
- Gros-Salvat, B. (2010). Relación entre entretenimiento y aprendizaje: Videojuegos y Aprendizaje. *Revista Padres y Maestros, 1*, 13-16.
- Lorente Barajas, J. L. (2006). Recursos tecnológicos y acceso a la información para usuarios con discapacidad visual. *Revista General de Información y Documentación, 16*, 105-127.
- Lucerga-Revuelta, R. (1996, Enero). El desarrollo emocional del niño ciego. Conductas adaptativas y signos de alarma. Trabajo presentado al *Congreso Estatal sobre Prestación de Servicios para Personas Ciegas y Deficientes Visuales*, Madrid, España.
- Morcada-Jiménez, J. y Chacón-Araya, Y. (2012) El efecto de videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS, Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 1*, 43-49.
- Núñez-Blanco, M. A. (1999). El desarrollo psicológico del niño ciego. Aspectos generales. *Aspectos Evolutivos y Educativos de la Deficiencia Visual, ONCE, 1*, 62-192.
- Raya-Medina, A. (2009). Desarrollo psicológico del discapacitado visual. *Revista Innovación y Experiencias Educativas, 1*, 1-41.
- Reina-Ruiz, C. (2009) El juego infantil. *Revista Innovación y Experiencias Educativas, 1*, 1-9.
- Revuelta-Domínguez, F. I. y Guerra-Antequera, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED. Revista de Educación a Distancia, 11*, 1-25.
- Zappala, D., Köppel, A. y Suchodolski, M. (2011). *Inclusión de Tic en escuelas para alumnos con discapacidad intelectual*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.



SPOVC (Social Profile of Video Gaming Children)

Instrumento para niños de 6 a 11 años

Evaluación de la influencia de los videojuegos en el perfil social y de ocio de los niños.

- 1) Edad:
- 2) Sexo:
- 3) Número de hermanos:
- 4) Presenta una discapacidad visual: sí no

- 5) ¿Te gusta jugar con otros niños?

- 6) ¿Crees que tienes muchos amigos en el colegio?

- 7) ¿Tienes amigos que no son de tu colegio?

- 8) ¿Sueles jugar con tus amigos?

- 9) (Si tiene hermanos) ¿Normalmente juegas con tus hermanos?

- 10) ¿A qué tipos de juegos te gusta jugar cuando estás con otros niños?

- 11) ¿Utilizas el ordenador para jugar? ¿Y la tablet? ¿Usas alguna videoconsola?

- 12) ¿Cuáles son tus videojuegos preferidos?

13) Cuando utilizas el ordenador o la tablet ¿Juegas con otros niños?

14) ¿Juegas con otros niños cuando usas la videoconsola?

15) ¿A qué videojuegos te gusta jugar solo?

16) ¿Cuáles son los videojuegos a los que te gusta jugar con tus amigos?

17) ¿Crees que es más divertido jugar solo o con otros niños?

18) ¿Juegas todos los días de la semana con la tablet, la consola o el ordenador?

19) ¿Cuántos días a la semana quedas con otros amigos para jugar con videojuegos?

20) ¿Cuáles son los videojuegos a los que sueles jugar? Podrías decirme algunos nombres.

21) Cuando juegas con videojuegos, ¿te gusta que jueguen contigo otros niños?

22) ¿Sueles intercambiar trucos de los juegos con tus amigos o compañeros de clase?

23) ¿Alguna vez tus padres te han dicho que juegas demasiado con el ordenador o la consola?



SPPOVC (Social Parent Profile of Video Gaming Children)
Instrumento para padres

Evaluación de la influencia de los videojuegos en el perfil social y de ocio de los niños.

- 1) Edad de tu hijo:
- 2) Sexo del menor:
- 3) Número de hijos:
- 4) Contesta a la evaluación: Padre/Madre/Tutor legal
- 5) Presenta tu niño un problema grave de visión: sí no

- 6) ¿Crees que a tu hijo/a le gusta jugar con otros niños?

- 7) ¿Crees que tiene muchos amigos en el colegio? ¿Y fuera?

- 8) ¿Suele jugar con sus amigos? (Si tiene hermanos) ¿Y con sus hermanos?

- 9) ¿A qué tipos de juegos le gusta jugar?

- 10) ¿Utiliza el ordenador, la tablet o la consola para jugar? ¿Cuáles son sus videojuegos preferidos?

- 11) Cuando utiliza el ordenador o la tablet ¿Juega con otros niños? ¿Y cuándo utiliza la videoconsola?

12) ¿Suele estar supervisado por algún adulto cuando utiliza la videoconsola, la tablet o el ordenador?

13) ¿Crees que el uso de videojuegos o de las nuevas tecnologías en general, ayuda a tu hijo a relacionarse mejor con sus amigos y compañeros? ¿Piensas que gracias a estos medios tiene más amigos?

14) ¿Cuántas horas al día calculas que invierte tu hijo en jugar a la consola? ¿Y al ordenador? ¿Consideras que hace un uso excesivo de estas tecnologías?

15) Del tiempo total que invierte tu hijo en jugar con videojuegos, ¿Cuántas horas a la semana calculas que juega con otros niños o a través de internet con otras personas?

16) ¿Piensas que tu hijo desatiende sus deberes por tener más tiempo para jugar con videojuegos?

17) ¿Cuáles son los videojuegos a los que suele jugar solo? ¿Y los que suele utilizar con sus amigos?

18) Cuando juega con videojuegos, ¿Crees que le gusta que jueguen con él otros niños, o que prefiere jugar solo?

19) En líneas generales, ¿Percibes como más positivo o más negativo el uso de las nuevas tecnologías en tu hijo? ¿Por qué?

