DOMPDF_ENABLE_REMOTE is set to FALSE
file:///var/www/html/portal_mincom_v2/sites/all/themes/mincom/logo.png

DOMPDF_ENABLE_REMOTE is set to FALSE
file:///var/www/html/portal_mincom_v2/sites/default/files/styles/noticias/public/tic.png

Fuente:
Tomado de Juventud Rebelde

Un sondeo entre adolescentes y jóvenes sobre qué aplicaciones consumen, con qué fin y hasta dónde son conscientes de sus riesgos y beneficios confirmó el creciente protagonismo de estas en su vida diaria y estudiantil.

¿Quieres leer un libro? ¿Calcular? ¿Aprender a cocinar? ¿Hacer un meme? ¿Crear tu propio sticker? ¿Cambiar tu voz? Estas son unas pocas acciones de las que puedes hacer con una aplicación en tu dispositivo móvil. Hoy los adolescentes, jóvenes y migrantes digitales se han separado de los medios convencionales para apoyarse en programas que prometen ser más rápidos, eficientes y menos costosos.

Un sondeo aplicado a adolescentes y jóvenes entre 12 y 30 años de edad sobre qué aplicaciones consumen, con qué fin, y hasta dónde son conscientes de sus riesgos y beneficios nos permitió constatar el creciente protagonismo de estas en su vida diaria y estudiantil.

Sofía Miragaya Bacallao, una joven de 21 años, refiere que en el caso de las aplicaciones cubanas emplea MWRutero para saber por dónde van las «gacelas». Sin embargo, últimamente, a veces no le funciona o le sucede que algunas no aparecen en la aplicación. Apunta a Transfermóvil entre sus habituales, porque le ahorra tiempo para recargar el celular, transferir algún dinero y revisar si recibió el salario o el estipendio.

Con el fin de buscar información relacionada con sus estudios universitarios, y de esa forma valerse de herramientas que resulten útiles para resolver sus tareas de clases o ejercicios de investigación, la estudiante de Medicina, Marialejandra Torres Martínez, además de utilizar las populares redes Facebook y YouTube, emplea aplicaciones como el Diccionario médico, Cardiología, Electrocardiograma y Fórmulas médicas.

ada una de estas, explica, le permite consultar documentos y artículos relacionados con la carrera. Asimismo, destaca el uso de la tecnología —de manera general— para comunicarse con su familia, amistades y pareja; y en el caso específico de Facebook lo emplea para socializar: «Indagar por los amigos en sus estados o publicaciones, felicitarlos en su cumpleaños e informarme sobre las noticias», comenta.

Mientras que Oviel Carreño Crespo, de 28 años, advierte que emplea WhatsApp no solo como aplicación de mensajería, sino como vía de comunicación primaria, ya que le resulta más cómodo contactar con las personas por este canal. Además, utiliza Telegram como nube para descargar y guardar todo tipo de archivos (videos, música, documentos) y Duolingo para aprender otros idiomas.

Por su condición de becado en una de las residencias estudiantiles de la Universidad de La Habana, recurre mucho a la aplicación cubana Viajando para adquirir pasajes de ida y regreso a su provincia en el extremo más occidental del país, y también a MWUrbanos para conocer sobre los ómnibus disponibles en las rutas de

transporte urbano en la capital.

Estas primeras vivencias —salvando las diferencias recrudecidas por el bloqueo norteamericano contra Cuba— no están muy alejadas de una investigación del Pew Research Center en Estados Unidos, publicada en 2021 y que concluyó que los adolescentes de 13 a 17 años empleaban plataformas como YouTube, TikTok, Instagram, Snap chat, Facebook, Twitter, Twitch, WhatsApp, Reddit y Tumblr. Las favoritas por los jóvenes son YouTube, TikTok, Facebook, Instagram y Snapchat.

Así lo hacen los adolescentes
El sondeo realizado nos permitió establecer distinciones entre los intereses de quienes tienen más de dos décadas de vida y los adolescentes. Aunque sus preferencias se vinculan, igualmente, al entretenimiento, la socialización y el estudio, se apoyan en aplicaciones diferentes.

Editores de video como VivaCut y Gatcha Club para crear personajes anime, Vlogger Go Viral, un juego sobre cómo ser youtuber, Sticker Maker y otras se suman, en Cuba, a las aplicaciones que encabezan listas mundiales. Los móviles se han convertido en la principal fuente de información de estudiantes de la enseñanza secundaria y media superior.

Los encuestados para este reportaje reconocieron que los emplean como fuente principal para sus trabajos de clase. En consecuencia, suelen resultar los navegadores —especialmente Chrome—, Wikipedia, Ecured, diccionarios y otras enciclopedias más específicas las principales aplicaciones que escogen vinculadas a su proceso docente.

Eduardo Enrique Espinosa Cortellán, estudiante de 8vo. grado, gusta de las ciencias y ha encontrado en Formulia un buen respaldo. No obstante, los adolescentes son conscientes de las complejidades para comprobar la veracidad sobre todo lo que aparece en internet, así que contrastan criterios con sus profesores en el aula o en sitios oficiales sobre la materia.

Por su parte, Meyli Artiles Lobaina, estudiante de 7mo. grado de la secundaria básica Frank País García, de Cienfuegos, no recomienda para sus coetáneos descargar aplicaciones y juegos para usuarios mayores de 18 años, «porque muestran cosas que no son para nuestra edad, relacionadas con alcohol, cigarros, drogas, simuladores de sexo, violencia, que resultan muy dañinas y afectarían nuestro futuro», expresó.

Ella vivió con un grupo de amigos una experiencia adictiva a un juego que se desarrollaba en el mundo de la prostitución, «se trataba de chicas que le vendían a los hombres su cuerpo, su todo, y ganaban mucho dinero. Era tipo cómic, pero podías interactuar con él. Me pareció muy extraño, me asusté».

Según nos cuentan los adolescentes, Free Fire merece un capítulo aparte. Es un juego diseñado exclusivamente para ofrecer una experiencia premium de Battle Royale —todos contra todos hasta que quede un solo competidor en pie—, y se ha vuelto viral entre nosotros, argumenta Analía García Montero, cienfueguera de 12 años.

Sobre este juego, Roque Jefferson Villaurritia Trujillo, estudiante de Percusión de la escuela provincial de arte Benny Moré, considera que «no es para nada violento. Es para divertirse conviviendo; de hecho, Garena, la compañía que lo creó, retiró los efectos de sangre y los daños se expresan en números».

Precisamente, la Revista Caribeña de Ciencias Sociales publicó un artículo en el que varios sicólogos aclararon que «los adolescentes buscan estos videojuegos para desplegar la agresividad que llevan dentro» y que «pueden desarrollar más sus habilidades cognitivas si lo usan ocasionalmente, caso contrario el hecho que exageren horas dedicadas al videojuego, lo que provocaría un desbalance en su vida cognitiva, emocional y física».

https://bit.ly/3M71ab6 [1]

Links

[1] https://bit.ly/3M71ab6