



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

“Videojuegos, ¿Educativos o peligrosos?”

AUTORÍA MARÍA DE LOS SANTOS SIERRA TORRES.
TEMÁTICA EJ. COEDUCACIÓN ,NNTT
ETAPA EI, EP, ESO...

Resumen

Entendemos por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte y plataforma tecnológica. Esta variedad de formato en los que se han comercializado los videojuegos, para todos los gustos, circunstancias y bolsillos, ha contribuido eficazmente a su amplia difusión entre todos los estratos económicos y culturales de nuestra sociedad, constituyendo una de las fuentes de entretenimiento más importantes de las últimas tres décadas, especialmente para los más jóvenes.

Palabras clave

Videojuego, arcade, rol, simuladores.

1. ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS?

El juego es una característica de la especie humana, los historiadores del juego han mostrado la existencia de actividades lúdicas en las más diversas culturas. El juego no sólo es una actividad universal sino que es posible encontrar el mismo juego en diferentes culturas.

Hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar había estado asociada al entretenimiento y a la diversión. Desde el punto de vista educativo, este hecho cambió gracias al movimiento pedagógico de la Escuela Nueva en la que el juego adquirió un importante protagonismo como metodología de enseñanza.

El juego fue introducido en la escuela como algo más que un entretenimiento o una diversión, los educadores intuyeron algo que muchos años después ha sido corroborado por numerosas investigaciones: los juegos tienen un potencial educativo importante. Pero el valor de los juegos no es sólo su factor motivacional sino que a través del juego se puede aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias. En definitiva, ya nadie discute que se puede aprender jugando.

Con el desarrollo de la tecnología informática surge un nuevo tipo de juego: los videojuegos. El éxito se intuyó con el inicio de las videoconsolas que en poco tiempo empezaron a formar parte de los juguetes



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

más vendidos del mercado. Con la incorporación de los ordenadores en los hogares, los productos se han ido ampliando y, en la actualidad, la variación y producción de juegos para videoconsolas, consolas portátiles y ordenadores son enormes. Los tipos de juegos también han ido cambiando con el tiempo adoptando una mayor diversificación. Al principio, la mayoría eran arcades. Es decir, juegos donde lo más importante es la velocidad de respuesta. Poco a poco, el campo se ha ido ampliando y actualmente existen juegos de mesa, simulación, aventuras gráficas, juegos de role, juegos de estrategia, etc. En definitiva, la variedad de estilos y productos es muy amplia y diversa.

Hoy día ocupan gran parte del tiempo libre de nuestros hijos y su demanda es cada vez mayor. Puede sorprendernos que con seis años un niño pueda dominar una consola, pero en la mayoría de los hogares con menores de 14 años hay una videoconsola y cada vez son más atractivas y accesibles.

Los videojuegos se han desarrollado muchísimo, sobretodo en su calidad visual, pero también en su capacidad pedagógica. Actualmente muchos centros educativos utilizan videojuegos para enseñar ciertas materias y educar en valores. No obstante, la inquietud antes los videojuegos a menudo viene motivada por el desconocimiento de sus beneficios y/o perjuicios.

Por un lado, hay quien afirma que este tipo de entretenimiento puede provocar un aislamiento social, con lo cual los padres debemos prestar atención y comprobar que nuestros hijos no pierden el norte cuando están jugando, y que al proponerle otra actividad no dudan en dejar lo que están haciendo. Las voces en contra también alertan de los perjuicios de los videojuegos en la salud de sus consumidores. En este sentido, advierten del riesgo de sufrir ataques epilépticos.

En respuesta, los fabricantes informan en el interior del producto que si un niño sufre epilepsia debe consultar con el especialista antes de jugar con el videojuego.

Por otro lado, las voces más favorables subrayan las excelencias del uso de los videojuegos e inciden en sus aspectos educativos, de superación y de adquisición de habilidades manuales.

1.1. Tipos de videojuegos.

Hay distintos tipos de videojuegos y su dificultad y contenido condiciona la edad a la que pueden jugarse.

- **Arcade** (juegos tipo plataforma, luchas...).

*Ejemplos: Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Arkanoid.

*Consideraciones:

- Pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.

- Riesgos a considerar: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

- Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.

- **Deportes.**

*Ejemplos: FIFA, PC Futbol, NBA, Formula I GrandPrix, Need For Speed.

*Consideraciones:

- Permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes.

- En algunos casos también se pueden alcanzar niveles altos de estrés.

- **Juegos de aventura y rol.**

*Ejemplos: King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon, Última Online.

*Consideraciones:

- Pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase.

- Una de las preocupaciones de los educadores deberá ser promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

- **Simuladores y constructores** (aviones, maquinarias, ciudades...).

*Ejemplos: Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine, Theme Park.

*Consideraciones:

- Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones.

- Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria-) y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico.

- La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

- **Juegos de estrategia.**

*Ejemplos: Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civiltation, Lemmings, Black & White, Centurion.

*Consideraciones:

- Exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos.
- Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar estos aspectos con los jugadores.

- **Puzzles y juegos de lógica.**

*Ejemplos: 7th.Guest, Tetris.

*Consideraciones:

- Desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad.
- No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos, aunque como pasa con todos los videojuegos conviene evitar una excesiva adicción que podría conducir a un cierto aislamiento y falta de ejercicio físico.

- **Juegos de preguntas.**

*Ejemplos: Trivial, Carmen Sandiego.

*Consideraciones:

- Los juegos de preguntas pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo.

2. CONTENIDOS DE LOS VIDEOJUEGOS, ¿EDUCATIVOS O PELIGROSOS?

La mayoría de videojuegos preferidos por los niños incluyen violencia y el número de títulos de corte violento fabricados sigue en aumento.

Algunas revistas especializadas en videojuegos alaban más estos juegos cuanto mayor es su contenido violento y las recomendaciones de los fabricantes sobre la edad a la que destinan los videojuegos pueden resultar orientativas pero no son siempre las más acertadas.

Por ello, los padres debemos controlar los contenidos de los videojuegos de nuestros hijos, pero desde una postura de comprensión y no de imposición.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

Numerosos estudios manifiestan que existe una relación entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva y otros problemas relacionados con ella. Pero, también debemos preguntarnos: ¿generan violencia los videojuegos o son las personas violentas las que se sienten más atraídas a jugar con videojuegos de contenidos violentos? La consigna es tener claro los aspectos positivos y los negativos de los videojuegos y, en base a estos, controlar los contenidos.

En los aspectos positivos cabe destacar que:

- El jugador toma decisiones, actúa y además percibe que su esfuerzo se ve recompensado.
- Se adquieren conocimientos (lenguajes específicos, símbolos, técnicas...).
- Los videojuegos proporcionan un sentido del dominio y del cumplimiento en los jugadores. Esto reporta un aumento de la autoestima y reconocimiento social por parte de los amigos.
- Ejercitan la imaginación sin limitaciones espaciales o temporales.
- Desarrollan de la coordinación óculo-manual, enseñan habilidades psicomotrices y ayudan a "aprender a aprender".

.En los aspectos negativos resaltan los siguientes puntos:

- Pueden provocar que se les dedique un tiempo desproporcionado, abandonando otras tareas.
- Los jugadores asiduos a los juegos violentos pueden presentar una conducta más agresiva, impulsiva y egoísta. Asimismo, los juegos violentos pueden predisponer a aceptar la violencia con demasiada facilidad.
- Algunas personas con síntomas de fobia social utilizan este tipo de entretenimiento como refugio.
- Los videojuegos de contenido agresivo pueden generar ansiedad y sentimientos hostiles.

3. VIDEOJUEGOS Y ESCUELA.

Sin duda los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos.

Veamos algunas de sus posibles aplicaciones, considerando también algunos de sus riesgos más específicos.

- Los juegos de plataformas pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Riesgos a considerar por parte del profesorado: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego.



**INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.

- Los puzzles, como el "tetris", y los programas constructores desarrollan la percepción espacial, la imaginación y la creatividad. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos.

- Los simuladores (deportes, aviones...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria-) y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.

- Los juegos de estrategia exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, "vidas", armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas en clase que aseguren que todos los estudiantes se dan cuenta de ello.

- Los juegos de aventura y rol pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. También aquí la principal preocupación de los educadores será promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

- Además de estos videojuegos existen juegos educativos diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, como por ejemplo "Viaje por la Europa de los ciudadanos" que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros. Los juegos educativos, si están bien diseñados, no deben presentar ningún riesgo específico.

- Si se dispone de un "rincón de los videojuegos" en la clase, los profesores pueden "premiar" a los alumnos que han realizado un determinado trabajo o han mejorado un comportamiento permitiéndoles jugar durante un rato. No obstante el profesorado debe organizar sistemas de gestión de la clase que aseguren a todos los alumnos el acceso de una u otra forma al "rincón".

No hay que olvidar que, además de su carácter lúdico y motivador, estas actividades con los videojuegos tienen también una dimensión formativa que debe estar al alcance de todos los estudiantes.

- Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar para, después de jugar con ellos, analizar los valores que presentan y debatir en clase sobre ello. El profesorado debe promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos.

- Y, como cualquier otro juego, pueden utilizarse como instrumento para la sociabilización de los niños y jóvenes. Hay que evitar, no obstante, que este entusiasmo por los videojuegos (aunque de lugar a ricas



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

actividades grupales) pueda significar un abandono de las actividades más específicamente educativas que se realizan en la escuela.

Por todo ello podemos afirmar que, con independencia de sus características, los efectos positivos o negativos del uso de los videojuegos en la escuela dependerán del profesorado, de su habilidad y acierto en la selección de los mismos y en establecer el momento y la forma oportuna de utilización.

4. MEDIDAS A TOMAR POR PADRES Y MADRES.

Ante estos riesgos, es necesario que los padres y madres tomen una serie de medidas que facilitaran un uso responsable y adecuado de los videojuegos:

- Regular el tiempo de exposición a los videojuegos.
- Participar en el uso de estos, es bueno jugar con ellos, de este modo limitamos el poder aislante de los videojuegos, sabemos a que juegan y estamos con ellos (tal vez lo más importante).
- Controlar que tipo de videojuegos compramos, cuáles son sus contenidos y si son realmente adecuados para ellos (todos los videojuegos deben tener una indicación del tipo de contenidos que tienen y a partir de qué edad son adecuados).
- Evitar que los videojuegos se vayan con ellos a su habitación, ya sean consolas portátiles o bien consola con TV en la habitación, es la mejor manera de que se aislen.
- Facilitar alternativas igualmente interesantes: juegos de mesa para toda la familia, lecturas compartidas, salidas interesantes para todos.

5. CONSEJOS PARA ESCOGER JUEGOS ELECTRÓNICOS.

- Busquen actividades que permitan que su hijo sienta que está haciendo algo "real."

Entre las actividades "reales" se puede incluir la búsqueda de una receta o la preparación de un platillo; escribir una carta y enviarla a una persona real; y hacer una circular e imprimirla.

- Identifiquen sitios Web y software que fomenten que su hijo explore.

Puede que su hijo se sienta atraído por universos fantásticos que le permitan sentirse poderoso, con poder absoluto, totalmente capaz o creativo. Los juegos electrónicos que le brindan la oportunidad de ampliar tales fantasías pueden ser una importante forma de escape.

- Encuentren actividades que permitan que su hijo realice arte original.

Disponer de una rica selección de colores y texturas le dará la oportunidad a su hijo de experimentar con las cualidades visuales de su creación. Igual resultado se obtiene con la posibilidad de animar objetos o de clasificarlos siguiendo una secuencia.

- Busquen juegos que le permitan a su hijo experimentar con la música.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

Procuren buscar un CD-ROM o un sitio Web que le permita a su hijo jugar con los patrones rítmicos, aprender canciones, realizar rutinas, o grabar y guardar tonadas.

- Use el software y el tiempo en la computadora para desarrollar la habilidad social del niño.

El hecho de darles a los niños pequeños la sensación de justicia en el juego es más importante que la posibilidad de maximizar su oportunidad de ganar. Encuentren juegos que fomenten el respeto al turno de cada quién, o juegos que enfatizan el refinamiento de una destreza en vez de promover que le de de golpes al contrincante. Conforme los niños crecen y se vuelven más determinados a ganar, este trabajo preliminar les garantizará que jugarán limpiamente contra sus contrincantes.

BIBLIOGRAFÍA.

Pérez Tornero, J.M. (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica*. Barcelona: Paidós.

Turkle, S. (1995). *La vida en pantalla: La identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

WEBGRAFÍA.

Uso educativo de los Blogs. Extraído el 11 de enero de 2011.

<http://www.educared.net/entrepadres/monograficos/12/reportaje.htm>.

<http://www.solonosotras.com/archivo/16/mater-mater-060901.htm>.

<http://www.cun.es/areadesalud/tu-salud/cuidados-en-casa/los-videojuegos-y-los-ninos/>

Autoría

- Nombre y Apellidos: María de los Santos Sierra Torres.
- Centro, localidad, provincia: Chiclana de la Frontera, Cádiz.
- E-mail: chicla-st@hotmail.com.