

## **Videojuegos: las motivaciones entre los universitarios**

**Paula Marcelo-Martínez**  
**Carmen Gallego-Domínguez**

### **Introducción**

Los videojuegos pueden ser eficaces instrumentos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya no solo por el atractivo que despiertan, sino por las múltiples habilidades y capacidades tanto cognitivas, sociales, personales o psicomotrices, entre otras, que pueden fomentar en los que los consumen (Revuelta & Guerra, 2012).

Los videojuegos son una excelente herramienta de enseñanza, ya que los niños y jóvenes están predispuestos de manera natural a jugar a través de estos dispositivos electrónicos, es lo que hacen a diario y es lo que les motiva. Por lo tanto, resulta necesario utilizar y potenciar de la mejor manera posible estos conocimientos en los procesos de aprendizaje en el aula. Sin embargo, es imprescindible que ese uso de las tecnologías y, en este caso de los videojuegos, vaya siempre acompañado y guiado por los conocimientos del profesorado, cuyo deber es acompañar y transformar esta experiencia lúdica en una experiencia de aprendizaje (Gros, 2008).

### **Objetivos**

En este estudio se pretende identificar (a) los dispositivos utilizados con frecuencia, (b) el modo de juego habitual y (c) los motivos por los que se recurre a los videojuegos.

### **Método**

Este estudio responde a una metodología cuantitativa, de corte descriptivo. Para el desarrollo de los objetivos se diseña un cuestionario *ad hoc* destinado a 107 estudiantes de la Universidad de Sevilla seleccionados por medio de un muestreo aleatorio simple. Con respecto al análisis de los datos, se utiliza el software SPSS (v.21) y la estadística descriptiva.

### **Resultados**

En referencia al primer objetivo, se obtiene el uso de “móvil-Tablet” (45,8%), seguido por “ordenador” (39,3%) y “Playstation” (25,2%). Por el contrario, los dispositivos menos usados fueron “Xbox” (9,3%), “consolas portátiles (11,2%) y “Wii” (16,8%).

Con respecto al segundo objetivo, un 32,7% suele jugar “de forma individual”, un 20,6% utiliza videojuegos para jugar “con amigos/as” y sólo un 15% juega “en red”. En relación al tercer objetivo, casi la mitad de los participantes (43%) utiliza videojuegos con el fin de “divertirse”, seguido por un 21,5%, que dice utilizarlos para “pasar el tiempo”. Por el contrario, solo un 1,9% mostró que su objetivo principal al jugar era “retarse a sí mismo”, así como idéntico porcentaje dirigido a “aprender sobre determinados temas”.

## **Conclusiones**

El uso mayoritario de videojuegos mediante dispositivos presentes en la sociedad actual (smartphones y tablets) y en la rutina educativa (ordenadores) lo convierten en un elemento de fácil inclusión en el día a día del espacio escolar.

Los altos índices de utilización de videojuegos tanto de manera individual como colectiva reflejan una potencialidad de este recurso para fomentar aprendizajes individuales y cooperativos.

El hecho de que la mayoría de los usuarios utilicen los videojuegos para diversión y ocio deja constancia de la naturaleza lúdica de esta herramienta, lo cual lo convierte en un recurso motivador para su inclusión en las aulas.