



monografias.com

★ Agregar a favoritos

Ayuda

Portugués

Inglés

iRegístrate! | Iniciar sesión

Monografías

Nuevas

Publicar

Blogs

Foros

Busqueda avanzada

Buscar

Monografias.com > Estudio Social

[Descargar](#)
[Imprimir](#)
[Comentar](#)
[Ver trabajos relacionados](#)

Los Videojuegos: reflejo del mundo en el que vivimos

maquinas tragaperras

tragaperras, billares, futbolin maquinas redemption, tickets

Enviado por [M^a Teresa Gómez del Castillo](#)
Segurado

[G+](#) 0

[Twitter](#) [Me gusta](#) 0

Partes: [1](#), [2](#)

- 1.
2. [¿Qué son los videojuegos?](#)
3. [Algunos datos significativos](#)
4. [Las posibilidades didácticas de los videojuegos](#)
5. [Reflejo del mundo en el que vivimos](#)
6. [Bibliografía](#)

Resumen

Los videojuegos constituyen uno de los negocios más prósperos dentro del sector del ocio y tiempo libre, facturando por encima de industrias como la música o el cine.

En esta aportación vamos a ver qué son los videojuegos, cómo dentro de este nombre englobamos juegos muy diversos y cómo, en general, estos programas son causa y efecto de la sociedad en la que vivimos. Así mismo queremos destacar las posibilidades didáctica que podemos encontrar en ellos

1. ¿Qué son los videojuegos?

La Real Academia de la Lengua los define como *el dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador*. Y el profesor Marqués (2000:1) como *todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videocónsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, video interactivo, red telemática)*.

Aunque algunos autores no incluyen en los llamados "programas educativos" o "juegos educativos" dentro de los videojuegos, nosotros, en esta ocasión vamos a incluirlos, ya que cada vez más su componente lúdico es mayor, aunque hay una diferencia clara y es que están pensados y diseñados con una finalidad de tipo curricular, como medio para el aprendizaje de unos contenidos de enseñanza más o menos reglados; mientras que los videojuegos como tal tienen una finalidad exclusivamente de tipo lúdica. Es decir, el usuario de videojuegos lo que pretende cuando los utiliza es divertirse, no aprender contenidos, aunque esto no excluye, como posteriormente ampliaremos, que también se estén desarrollando capacidades, conocimientos y estrategias de forma importante.

Así, podemos distinguir diferentes tipos de juegos: los videojuegos denominados Arcade donde el usuario debe superar pantallas con ciertas dificultades y llevar un ritmo rápido que requieren tiempos de reacción cortos. Los videojuegos deportivos que recrean algún deporte (fútbol, tenis, baloncesto...) y requieren habilidad, rapidez y precisión para su manejo. Los videojuegos de estrategia (aventuras, rol...), que tratan de trazar una estrategia para superar al contrincante, exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival. También están los videojuegos denominados de simulaciones que reproducen una realidad de forma ficticia, permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones, y pueden aportar conocimientos específicos. Los videojuegos de mesa similares a los materiales tradicionales, pudiendo ser sustituido el adversario por la máquina, potencian la rapidez de reflejos, la coordinación oculomaneja, la organización espacial, la astucia y la adquisición de conocimientos. También contamos con los videojuegos de acción, estos son normalmente violentos (luchas, peleas, destrucción...). Y por último lo que denominaremos aquí videojuegos educativos descritos anteriormente, y que se suelen emplear, mayoritariamente, en edades de Educación Infantil y Primaria.

Alrededor de esta importante forma de divertirse hay creada una gran industria, una gran piratería y unas nuevas formas de relacionarse, de crear "comunidades" a través del chat, foros, revistas, tiendas salones recreativos...etc (Rodríguez, 2002). Además los recursos multimedia, el 3D, internet, la banda ancha... son recursos que van impulsando y aumentando las posibilidades de este tipo de entretenimiento.

2. Algunos datos significativos

Todos los informes nos muestran que la actividad más importante de tiempo libre en casa para niños y adolescente es ver la TV, muy por encima del resto de actividades, tanto si nos fijamos en el número de personas que la utilizan como en el tiempo que dedican a ella; y en segundo lugar la música. No podemos perder esto de vista para no primar la influencia de los juegos electrónicos por encima de otras formas de diversión.

"Frente a la contemplación de la TV que, una vez seleccionado un canal, deja poca iniciativa al espectador (aunque le mantenga intelectualmente activo y estimule su imaginación), los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices para afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante la pantalla." (Marqués, 2000:1)

Partes: [1](#), [2](#)


[Monografías](#)
[Nuevas](#)
[Publicar](#)
[Blogs](#)
[Foros](#)

Búsqueda avanzada

[Monografias.com](#) > [Estudio Social](#)
[Descargar](#)
[Imprimir](#)
[Comentar](#)
[Ver trabajos relacionados](#)
[← Página anterior](#)
[← Volver al principio del trabajo](#)
[Página siguiente →](#)

Los Videojuegos: reflejo del mundo en el que vivimos (página 2)

 Enviado por [M Teresa Gmez del Castillo](#)
[G+](#) 0

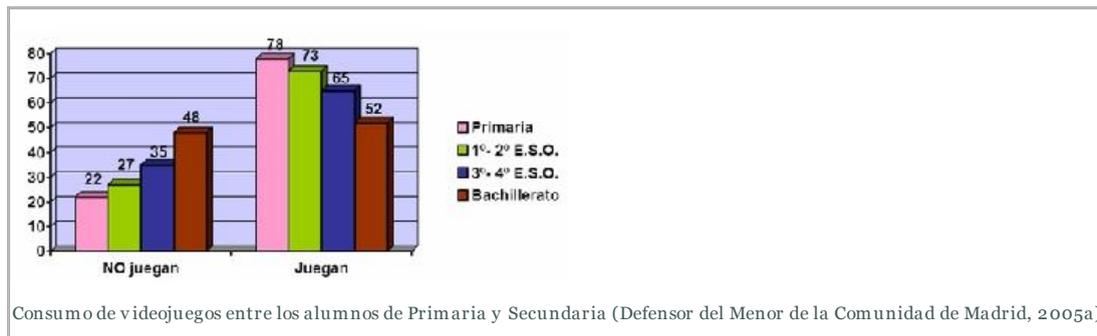
[Twitter](#)
[Me gusta](#) 14

Grado en Videojuegos

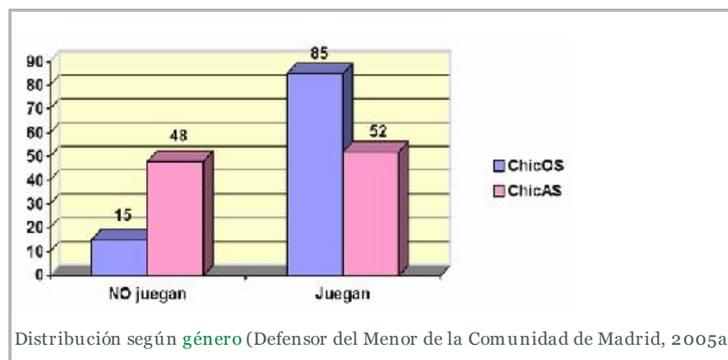
Escuela internacional en Barcelona | Diseña y desarrolla videojuegos!


 Partes: [1](#), [2](#)

Según el informe del Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (2005a) el consumo de videojuegos se produce con más frecuencia entre los alumnos de Primaria y Secundaria, descendiendo su uso cuando va aumentando la edad de los sujetos.



También aparece en este informe cómo juegan mucho más los niños que las niñas:



Se juega sobre todo los fines de semana, aunque un 7% confiesa jugar más de dos horas en días lectivos; esta cantidad aumenta hasta el 23% si se pregunta por los fines de semana.

Cuando se puede elegir jugar solo o con alguien el 63% prefieren hacerlo acompañado, y el 25% prefieren hacerlo solos (Rodríguez, 2002). Sin embargo, más de la mitad lo hacen solos (39% de las chicas y 65% de los chicos) y normalmente en sus casas.

Otro dato relevante es que en todas las edades los hombres utilizan juegos más violentos que las mujeres.

Debemos tener presente, también, que el 56% de los padres prefieren que sus hijos se distraigan con el ordenador antes que estar jugando en la calle (Díez, 2004).

3. Las posibilidades didácticas de los videojuegos

Nadie discute el valor educativo de los juegos, sin embargo, en muchos casos, desde casa y sobre todo desde la escuela, se rechaza el valor educativo de los videojuegos (Grupo F9, 2003), sin preguntarnos qué tienen para que motiven y hagan esforzarse tanto para aprender su manejo durante horas, algunos se ha calculado que requieren entre 50 y 100 horas para saber manejarlos (Gee, 2004) y se busca ayuda en revistas, foros o contactos para

llegar a dominarlos.

Cualidades de los videojuegos

Diversos autores (F9, 2003; Alfageme y Sánchez, 2003; Gros, 2004; Gee, 2004; Fernández, 2004; Pindado, 2005) han señalado aspectos potenciadores del **aprendizaje** y beneficiosos para nuestros jóvenes. Como son: Memorización de hechos, **observación** hacia los detalles, **percepción** y reconocimiento espacial, descubrimiento inductivo, capacidades lógicas y de razonamiento, comprensión lectora y vocabulario, conocimientos geográficos, históricos, **matemáticos**, autocontrol, implicación y **motivación**. Instinto de superación, habilidades motrices, de reflejos y respuestas rápidas, percepción visual, **coordinación** óculo-manual, y percepción espacial, curiosidad e inquietud por probar y por investigar, aumenta la **autoestima**...

¿Por qué gustan los videojuegos?

Vamos a intentar abordar por qué son tan motivadores y gratificantes los videojuegos, a la inversa que la mayoría de actividades escolares. Tanto Gros (2004) como Pindado (2005) nos dan algunas pistas. Ponen el acento en los atractivos de los videojuegos, y nos proponen convertirlos en **recursos** educativos en nuestros centros educativos. Los aspectos más destacados son:

- Visión general para conocer cuál es el objetivo
- Estructura sólida. Con un número limitado de opciones que el usuario puede elegir
- Individualización al ritmo **personal**. Capacidad de adaptación al usuario según su destreza. Presentando niveles de dificultad progresivos.
- Retos continuos que precisan de una constante superación personal
- Situación de **competitividad** por saber quién es el mejor
- Manejo fácil de aprender, pero difícil de ganar
- Recibir un feedback constante para saber si se juega bien
- Existencia de **incentivos** (puntuaciones, pasar de pantallas...)
- Aumenta la autoestima
- Incluyen exploración y descubrimiento
- Proporcionan ayudas, pistas, **web**... para mejorar el juego
- Incluyen la posibilidad de guardar los progresos
- Es una actividad de ocio, incluida en la atractiva "**cultura electrónica**"

Para incluirlo en la escuela habrá que tener en cuenta especialmente, los contenidos que trabaja, las habilidades que predominan y **los valores** y contravalores que se manifiestan.

Aunque también tenemos que tener en cuenta que se presentan inconvenientes en el uso de estos **medios**, como son:

- Que "enganchen" y se les dedique demasiado **tiempo**, quitándoselo a otros quehaceres obligatorios (estudios) o de ocio (calle, **deporte**, **lectura**...)
- Se dan contravalores muy frecuentemente: **Violencia**, competitividad, individualismo... que veremos más detenidamente en el punto siguiente.
- Los videojuegos de contenido agresivo pueden generar ansiedad y sentimientos hostiles (al menos a corto plazo)
- No se percibe la violencia de forma pasiva, sino que se participa en ella, se es protagonista.
- Pueden producir en algunos casos adicción. Ya que influye la seducción por el **control**, la **acción** compulsiva y las ganas de ganar, además de la accesibilidad, aceptación social, posibilidad de aumentar puntuación, brevedad entre apuesta y resultado...

4. Reflejo del mundo en el que vivimos

Como ya analizamos en otro artículo (Gómez del Castillo, 2005), los **motores** de la **sociedad** actual son **el dinero** y el **poder** que dan lugar a **estructuras** de explotación del fuerte hacia el débil, de violencia y de injusticia entre el hemisferio norte y el sur, entre los países o bloque de países, entre regiones de un mismo país o entre individuos de un mismo lugar. Decíamos en aquel artículo que vivíamos en una sociedad:

- Políticamente imperialista: expansionista, crece, se propaga y se impone rápidamente por todo el mundo gracias a los modernos **medios de comunicación**, **publicidad**, **sistema educativo**...
- Económicamente neoliberal: donde impone las reglas del **juego** el más fuerte, el que más recursos tiene, determinando la acción del **estado** (el pez grande se come al pequeño), siendo el lucro el **motor** de la **economía**.
- Culturalmente de dominación sobre todos los pueblos de **la tierra**. Es una dominación más sutil que el poder dictatorial, consigue que los dominados tengan y hagan suyos los **valores** del dominador, piensen como él, actúen como él, vistan como él... Pretende dominar la **conciencia** de los ciudadanos y hasta el sentido de la vida.

Los videojuegos como el resto de medios de **comunicación** son causa y reflejo de la sociedad que hemos creado. Algunos valores que nos tienen que preocupar de cara a la **educación** integral de nuestros jóvenes y que hemos analizado en este tipo de medios son (Díez y otros, 2004; Gómez del Castillo, 2001):

- El sexismo: Reproducen los roles de una cultura machista tradicional. Los personajes femeninos aparecen poco, sólo el 12% de los manejados por el jugador son mujeres.
- Estereotipos físicos: Tanto los hombres como las mujeres son, en su mayoría, jóvenes, esbeltos, guapos y blancos. En los juegos de rol y de acción las protagonistas, con frecuencia, presentan cuerpos de proporciones poco creíbles, top ajustados, pechos voluminosos, grandes escotes, transparencias, faldas cortas
- Fantasías eróticas de **dominio**/sumisión. Aunque no de forma mayoritaria, en algunos videojuegos aparecen estas actitudes
- Competitividad como forma frecuente de relación, por encima claramente de la colaboración.
- El fin justifica los medios. La victoria o conseguir el **objetivo** se sitúa por encima de cómo conseguirlo
- Visión maniquea de la realidad. El mundo está dividido en ganadores y perdedores, en buenos y malos, y hay que aprender a aplastar a los demás para sobrevivir. Esto es más frecuente en los juegos de acción, por ejemplo, se puede leer en una **propaganda**: "cuando has conseguido 4000 puntos en Space Invaders no serás nunca más un perdedor"

- Menosprecio a los débiles. De hecho apenas aparecen personas mayores, minusválidos...
- La violencia y las agresiones son demasiado frecuentes. Existen juegos cuyo objetivo es matar, torturar, disparar... a iraquíes, vietnamitas, palestinos, guerrillas latinoamericanas, nazis...etc, potenciando el odio hacia estos colectivos.

Algunos autores defienden que la violencia en los videojuegos es más perjudicial que la de la TV o en **cine**, ya que en estos medios el espectador mantiene una **actitud** pasiva, mientras que en los videojuegos el sujeto asume una actitud protagonista en esas situaciones de agresividad extrema cada vez mayor y más realista. Sin embargo, otros defienden que sirve como forma de **catarsis** y que contribuyen a disminuir la violencia en la vida real. Creemos, en cualquier caso, que el problema es que se conviva con la violencia con demasiada naturalidad y nos insensibilicen ante ella.

- Racismo: Es poco frecuente que aparezcan negros, árabes, gitanos..., al menos que sean deportistas, o que aparezcan como "los malos" (aunque muchos fabricantes son orientales)...
- IPensamiento único: No se puede pensar de otra manera distinta a la del poder imperialista actual. Hay que ser el fuerte para mantener la paz y el **equilibrio** en el mundo, el poder y el **dinero** son los motores de la **historia**. El **modelo** social deseable es el de la **clase** media-alta.
- Impulsividad: En muchos videojuegos existe el factor tiempo que nos obliga a actuar sin reflexionar (nos matan, perdemos puntos o no los ganamos, cambia la **imagen**...)

Aunque no podemos afirmar que existen **investigaciones** concluyentes para afirmar que los videojuegos violentos llevan a comportamientos violentos, es decir, no se ha encontrado una relación de causa-efecto, sí parece existir relación entre una mayor **conducta** agresiva y el uso/abuso de videojuegos violentos.

Los **programa** violentos pueden insensibilizar ante la violencia y facilitar un aprendizaje vicario de las **armas**, un uso sin escrúpulos, ya que exhiben altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor, de menosprecio del derrotado...(Díez y otros,2002), que suponen **modelos** sociales que se van interiorizando, junto con otros modelos igualmente negativos, desde el punto de vista de los valores. Esto no ocurre sólo con los videojuegos, sino que se potencian desde mensajes televisivos, de cine, revistas, etc.

Podemos afirmar que los videojuegos están basados en gran medida, y matizando en cada caso, en la competitividad, en ser el mejor, el primero, en la violencia, en el sexismo y el **racismo**, en el consumo y en las formas de vida burguesa. También existe, de forma minoritaria y puntual, otros intentos de hacer videojuegos, como reflejo también, de la sociedad en que vivimos que aportan historias en los juegos de corte asistencialista y mantenedoras de las estructuras **políticas** y económicas imperantes, como puede ser el videojuego Food Force que ha lanzado el Programa Mundial de **Alimentos** de la **ONU** para niños entre 8 y 13 años que consiste en realizar misiones humanitarias en una isla ficticia (Amnistía Internacional, 2005a). O los juegos de inspiración cristiana como **Guerra Espiritual** o Exodo: Viaje a la **Tierra** Prometida que intentan combinar los temas bíblicos, la acción y los valores como la verdad y la **honestidad**, algunas **empresas** multinacionales del sector creen que este sector está en auge al igual que el llamado "pop cristiano" en el mundo de la **música** (Amnistía Internacional, 2005b).

Bibliografía

- ALFAGEME, M.G. y SÁNCHEZ, P (2003). "Un instrumento para evaluar el uso y las **actitudes** hacia los videojuegos". *Pixel Bit* nº 20; 17-32
- Amnistía Internacional (2005a): Videojuegos y valores. Videojuego contra el hambre [en línea]. <http://www.amnistiacatalunya.org/educadors/2/virtual/vid-lanacion.com.ar.html> . Consulta 2006-07-05
- Amnistía Internacional (2005b): *Videojuegos y valores. Aprende a divertirte con los videojuegos cristianos* [en línea]. <http://www.amnistiacatalunya.org/educadors/2/virtual/vid-elsiglotorreon.com.mx.html> Consulta 2006-07-05
- Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (2005): *Videojuego, menores y responsabilidad de los padres*. Madrid: Defensor del Menor
- Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (2005): *Videojuego, guía para padres*. Madrid: Defensor del Menor
- DÍEZ, E.J., TERRÓN, E y ROJO,J. (2002). "La violencia en las **organizaciones** escolares y los videojuegos". En *Estrategias e instrumentos para la gestión educativa*. GAIRIN Y DAROLER (Eds). Barcelona, CISSPRAXIS.
- DÍEZ, E.J.(Dir) (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid, CIDE e Instituto de la Mujer
- FÉRNANDEZ MÁRQUEZ, E. (2004). *Juventud y ocio: Televisión, videojuegos y juguetes. Implicación familiar desde las primeras edades*. Sevilla, Ayuntamiento de Dos Hermanas
- GEE, J.P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Aljibe
- GÓMEZ DEL CASTILLO, M.T. (2001). *Análisis de valores en el software educativo multimedia*. Tesis doctoral. Universidad de Sevilla
- GÓMEZ DEL CASTILLO, M.T. (2005). "**Violencia social** y videojuegos". *Pixel Bit* nº 25; 45-51
- GROS, B (Coord) (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao, Desclee
- GRUPO F9. *Acceder a la cultura informática a través de los videojuegos*. [en línea] <http://www.xtec.es/~abernat> <03-04-14 >
- MARQUÉS, P (2000). *Los videojuegos*. [en línea]. <http://dewey.uab.es/pmarques/videojue.htm>. <01-106-23>.
- PINDADO, J. (2005). "Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos". *EduTec*, nº 26
- RODRÍGUEZ, E (2002). *Jóvenes y videojuegos*. Madrid, MEC

Autor:

María Teresa Gómez del Castillo

Partes: [1](#), [2](#)

Comentarios