

# Los videojuegos. Su uso en jóvenes universitarios

María Teresa Gómez del Castillo  
[castillo@cica.es](mailto:castillo@cica.es)  
Universidad de Sevilla  
España

## Resumen

*Vivimos en un mundo violento donde los medios de comunicación y en general las tecnologías de la información y la comunicación son parte constituyente de la misma, bien como potenciadores o como reflejo de esta situación. Los videojuegos son un medio más y por tanto parte de esta sociedad violenta. Sin embargo existen muchos tipos de videojuegos, no todos potencian actitudes violentas, y con ellos podemos llevar a cabo determinados aprendizajes cognitivos y sociales, siendo un medio especialmente valioso tanto para el hogar como para la escuela. Se presenta asimismo una pequeña muestra del uso de videojuegos entre estudiantes de Magisterio.*

*Palabras clave: videojuegos, software educativo, uso de nuevas tecnologías.*

## Abstract

*We live in a violent world where the means of communication and in general the technologies of information and communication are a constituent part of the same, either as promoters or as a reflection of this situation. Videogames are another means and thus part of this violent society. However, there are many kinds of videogames and not all induce violent attitudes, and with them we can carry out determined cognitive and social learning, as they are specially valuable both for home and for school. We also present a small demonstration on the use of videogames among teacher trainees.*

*Keywords: videogames, educational software, use of new technologies.*

## Introducción

Consultando varios diccionarios vemos que la violencia se define como *la acción violenta o contra el natural modo de proceder* y el concepto de violento se le atribuye *al que obra con ímpetu y fuerza*, es decir, al que se impone por la fuerza.

También nos gustaría definir en estas primeras líneas lo que entendemos por videojuegos. Según Ortega (2002:1) son “narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade y, representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos”. Asimismo el profesor Marqués (2000:1) nos los define 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, vídeo interactivo, red telemática)”.

Aunque algunos autores incluyen los llamados “programas educativos” o “juegos educativos” dentro de los videojuegos, nosotros vamos a dejar a estos primeros fuera, porque entendemos que están pensados y diseñados con una finalidad de tipo curricular, como medio para el aprendizaje de un área de enseñanza más o menos reglada; mientras que los videojuegos como tal tienen una finalidad fundamentalmente 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.

El primer videojuego aparece hace 30 años, es el PONG, y desde esos momentos este software se ha desarrollado a gran velocidad, incorporando nuevos elementos, tanto técnicos como argumentales, y ganando horas del ocio de niños, jóvenes y mayores. Sin embargo creemos que la TV sigue siendo la gran tecnología de la comunicación y el ocio, porque no requiere esfuerzo mientras que el ordenador sí.

“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)

### **Vivimos en un mundo violento**

La sociedad actual se caracteriza por desarrollarse desde la violencia estructurada; en los países del hemisferio norte se plasman en unos hechos y en el sur en otros más sangrantes, pero no por ello más importantes. Estas características de la sociedad actual las podríamos resumir con tres rasgos:

- 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.
- Dominación cultural: 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
- Algunos datos que reflejan las características anteriormente expuestas son:
- El 37% de la población mundial pasaba hambre en 1900 y en el 2000 el 81%.
- Que el 20% de la población de la Tierra disponga del 80% de la riqueza, mientras el 80% dispone sólo del 20% de la riqueza.

- En el s.xx no ha habido ni un día de paz. Actualmente existen más de 40 conflictos armados en el mundo.
- Que la gente siga muriendo por enfermedades totalmente curables o evitables (por no disponer de agua potable, o no tener poder pagar el precio que las empresas farmacéuticas imponen para la adquisición de vacunas o medicamentos).
- Que las relaciones económicas estén regidas por los países ricos que son exportadores de información (inagotable) controlando también los precios de las exportaciones de los países pobres (materias primas).
- El pago de la deuda externa que esclaviza a su pago a las generaciones de los países del tercer mundo.
- Situación de más de 400 millones de niños esclavos en el mundo, productores de bienes y servicios que favorecen a los consumidores del norte. (empresas deportivas, de juguetes, prostitución, tráfico de órganos...).
- Que los organismos internacionales sean cómplices de la violencia que sufren países enteros Ej. la última guerra contra IRAK, el conflicto palestino-israelí o el papel de la ONU con el referéndum del Sájara.
- En EEUU en 18,5% de los jóvenes de 18 años son analfabetos.
- Inmigrantes que tienen que poner su vida en peligro para poder trabajar y sobrevivir.

### **Los medios de comunicación transmisores de violencia**

Prácticamente todos los medios de comunicación importantes en nuestro entorno transmiten mensajes violentos, bien como descripción de la realidad en que vivimos (como es el caso de los telediarios o de los periódicos) o bien como parte de la ficción que atrae audiencias y por tanto clientes (los comics, la publicidad, el cine, la música, las series televisivas, los videojuegos...etc).

Estamos tan acostumbrados a los mensajes violentos en todos estos medios que nos parecería ingenuo exigir que los medios también deben guiarse por unas normas éticas y unos principios acordes con la verdad y la justicia. No podemos seguir permitiendo que todo vale si proporciona dinero. El lucro no puede ser el motor de la formación de los ciudadanos y de los intereses sociales.

Si nos fijamos en la televisión, que sin duda es el gran medio de comunicación y por tanto de influencia ideológica y cultural con un 90% aproximadamente de usuarios de la población de nuestro país (frente a otros medios como internet que no llegan al 25% en este año) y con muchas más horas diarias de uso, vemos que por ejemplo un niño de 16 años ha visto 8.000 asesinatos y 100.000 actos de violencia; en EEUU la programación matutina de los sábados emite entre 20 y 25 actos violentos a la hora; las cadenas españolas emiten diariamente 1953 actos violentos semanales (670 asesinatos, 15 secuestros, 848 peleas y 420 tiroteos) (BVS, 2001).

Según un informe de la Universidad de México entre un 2 y un 12% de las personas que ven la televisión se consideran a sí mismas teleadictas, ven más de 8 horas diarias de tv y no son capaces de salir de este hábito por sus propios medios.

Sabiendo que sin llegar a esos extremos, la cifra que se suele manejar a nivel mundial de número de horas por espectador diarias es de 3, y esto supone que un joven al llegar a los 18 años ha dedicado la actividad de 3 años de su vida a estar delante de la televisión. O lo que es igual de espeluznante, afirmar que un niño español ve más horas de televisión de las que asiste al colegio en un cómputo anual.

En nuestro país la cultura y las condiciones sociales han hecho que los niños y jóvenes estén mucho tiempo delante de la tv (y en los últimos años de los videojuegos) debido entre otros factores a la falta de espacio donde jugar, tanto en la casa como en la calle; los adultos estamos demasiado ocupados para compartir juegos, motivar a la lectura o contar cuentos; la figura de los abuelos, que en muchos casos cubrían estas funciones, viven demasiado lejos o están excluidos de la relación familiar diaria; la mayor parte de los niños no tienen hermanos, o los tienen con edades demasiado diferentes; la calle casi está vedada por la multitud de riesgos que decimos que tiene...etc. Como creemos que la imagen interviene de forma especial sobre las emociones, los sentimientos y la afectividad en general, mientras que la palabra estimula en mayor grado la racionalidad y la reflexión (Sancho,1998), creemos que ver miles de muertos y causar destrucción como entretenimiento relativiza el valor de la vida humana. Los medios están continuamente potenciando en nosotros el sentimiento primario de dominación, de defensa por la fuerza, de hábitos violentos que van vacunándonos del horror que supone la relación agresiva entre los sujetos (supuestamente racionales, tolerantes, dialogantes y democráticos) a través de las relaciones de fuerza, ya sean presentadas como hechos reales o desde la ficción. Los juegos violentos pueden predisponer a aceptar la violencia con demasiada facilidad

### **¿Los videojuegos crean conductas violentas?**

Quizá la pregunta con que encabezamos este epígrafe sea excesivamente simplista. Sería comparable a preguntar (o en su caso afirmar) si la televisión crea conductas violentas. En primer lugar diríamos que la televisión es un medio y que por él llega información de muy diversa índole. De la misma manera podríamos afirmarlo con los videojuegos, son un medio, un tipo de software que puede ser muy variado en cuanto a la información transmitida y a la interacción requerida.

Así podemos distinguir desde 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. 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. De simulaciones que simulan una realidad 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 oculomanual, la organización espacial, la astucia y la adquisición de conocimientos. Y de acción, éstos son normalmente violentos (luchas, peleas, destrucción...), muchas veces incluyen ejercicios de repetición (botón para disparar...).

Todos ellos han experimentado una mayor sofisticación en sus formas y en sus técnicas, y en concreto los videojuegos de acción han evolucionado de matar marcianitos a matar personas relativizando el valor de la vida humana (Gros, 2000). Sin embargo no podemos identificar videojuegos con violencia, ya que existen multitud de variaciones en este tipo de juegos.

Los estudios que intentan relacionar el uso de los videojuegos y la conducta violenta (Farray y otros, 2002) en su mayoría presentan más de diez años desde su trabajo de campo (elemento que en un tema como los videojuegos es una eternidad), y no son concluyentes en esta relación tan manida por algunos medios poco científicos y bastante sensacionalistas entre el uso de videojuegos y el desarrollo de conductas violentas.

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 programas 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, como son los mensajes televisivos, de cine, revistas...etc. Como señalábamos anteriormente, vivimos en una sociedad violenta que se nutre de unos medios de comunicación que también exaltan la violencia como opresión y/o como forma más o menos habitual de resolución de los conflictos entre personas, algunas de ellas socialmente bien valoradas y consideradas, en algunos casos, como “líderes” mundiales. A veces esta violencia llega a la tortura, al racismo y la xenofobia (como es el caso de algunos juegos disponibles en la red) o a la vulnerabilidad de los derechos humanos (Amnistía internacional, 2002).

Las escenas violentas que resultan más susceptibles de modelar comportamientos posteriores son aquellas en las que el usuario se identifica con quien perpetra la violencia y el agresor es recompensado por la violencia, o en las que los niños perciben la escena como semejante a la vida real.

Desde algunas asociaciones como Amnistía Internacional (1999 y 2002) se viene presionando desde hace tiempo para legislar en la fabricación, distribución, comercialización y uso de los videojuegos de cara fundamentalmente al control de su uso nocivo en menores y se adecue en línea a las directrices marcadas por la Declaración Universal de los Derechos Humanos, la Convención de los Derechos del Niño y otras referencias universales de principios éticos de los ciudadanos. Aunque en nuestro país se ha puesto en marcha hace dos años el código de autorregulación voluntaria ADESE de cara a la correcta información al usuario en el etiquetado de los videojuegos, esto está resultando una medida insuficiente ya que no todos los fabricantes ni los videojuegos la cumplen. Esta organización también está presionando para que exista una legislación a nivel del estado y de las comunidades autónomas al respecto.

## Uso de los videojuegos entre los alumnos de Magisterio

Hacemos un paréntesis en este discurso para mostrar algunos datos que nos parecen interesantes en relación al uso de los videojuegos. Nos interesaba tener una referencia de primera mano sobre la utilización que nuestros alumnos, de Magisterio de la Escuela Cardenal Spínola de la Universidad de Sevilla, hacen de los videojuegos de cara a conocer los conocimientos previos para la impartición de estos contenidos dentro de la asignatura que nosotros impartimos en dicha diplomatura, y por otro lado también nos interesaba conocer la actitud educativa que muestran ante su uso en la escuela.

Para ello utilizamos una encuesta, en su mayoría de respuestas cerradas (excepto dos) y se la aplicamos de forma anónima al total de alumnos de 3º de Educación Primaria del curso 2002-03.

No se eligió muestra, sino que trabajamos sobre el total de la población de la especialidad de Educación Primaria formada por 85 alumnos, de ellos 64 eran mujeres y 21 hombres. Con una edad media de 23,5 años, comprendidas mayoritariamente entre los 21 y 25 años. Su residencia habitual está en la provincia de Sevilla, y de éstos el 65% residen habitualmente en la capital y el 35% en pueblos.

Se les preguntó con qué frecuencia jugaban a videojuegos obteniendo los resultados de la tabla siguiente:

**Tabla N° 1**  
**Porcentajes por sexo del uso de videojuegos**

	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
Nunca	0,0%	32,8%	24,7%
Una vez al año o menos	19,0%	29,7%	27,1%
Varias veces al año	19,0%	25,0%	23,5%
Una vez al mes	14,3%	7,8%	9,4%
Una vez a la semana	23,8%	1,6%	7,1%
3 ó 4 veces a la semana	23,8%	3,1%	8,2%
Todos los días	0,0%	0,0%	0,0%
<b>TOTAL</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>

Podemos observar en la tabla como las mujeres juegan mucho menos a videojuegos que los hombres; sólo un 12,5% de las encuestadas juegan una vez al mes o más, mientras que en los hombres este porcentaje es del 61,9%. Además entre la población de hombres todos han jugado alguna vez con videojuegos, en el de las mujeres casi un tercio no ha realizado esta actividad nunca.

En cuanto al lugar donde normalmente realizan esta actividad responden del siguiente modo:

**Tabla N° 2**  
**Lugar habitual de juego**

	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
En alguna casa	95,2%	90,7%	92,2%
Locales de ocio	4,8%	9,3%	7,8%
Otros lugares (especificar)	0,0%	0,0%	0,0%
<b>TOTAL</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>

En la tabla anterior hemos descartado para hallar los porcentajes a las 21 mujeres (32% de la población) que afirmaba que nunca jugaba con videojuegos, de tal manera que en esta tabla y en las siguientes los porcentajes mostrados hacen referencia sólo a las personas que han usado alguna vez este software. Observamos en esta tabla que el lugar habitual del uso de los videojuegos es en alguna casa y no presenta diferencias relevantes entre ambos sexos. En cuanto a la pregunta de cómo juegan vemos que:

**Tabla N° 3**  
**Modo de jugar**

	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
Solo	23,8%	16,3%	18,8%
Acompañado	57,1%	60,5%	59,4%
Mitad y mitad	19,0%	23,3%	21,9%
<b>TOTAL</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>

Los alumnos juegan acompañados casi siempre, sólo en un 18,8% de los casos lo normal es jugar solos, en concordancia con lo que reflejan múltiples investigaciones (Estallo, 2000; Alfageme y Sánchez, 2003) y en contra de gran parte de la opinión pública que dice que los videojuegos potencian el aislamiento y no favorecen la sociabilidad. No hay grandes diferencias entre los porcentajes de hombres y de mujeres, aunque el hecho de jugar solos es algo más alto en los hombres.

Cuando les preguntamos a los alumnos si utilizaban juegos violentos para su ocio, contestaron lo que se refleja en la siguiente tabla:

**Tabla N° 4**  
**Uso de videojuegos violentos**

	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
Nunca	19,0%	83,7%	62,5%
Algunas veces	61,9%	16,3%	31,3%
Frecuentemente	14,3%	0,0%	4,7%
Casi siempre	4,8%	0,0%	1,6%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

La mayoría de las veces que estos alumnos juegan con videojuegos no lo hacen con contenidos violentos, especialmente en el caso de las mujeres que nunca utilizan este tipo de juego en el 83,7% de los casos y no aparece ninguna respuesta de mujer que juegue “frecuentemente” o “casi siempre”, mientras que en el caso de los hombre “frecuentemente” o “casi siempre” aparece en un 19,1% de los casos.

Como se puede observar en la tabla siguiente hay diferencia de intereses a la hora del tipo de videojuego que emplean los alumnos según el género. Así vemos que, casi un tercio de los hombres eligen los juegos deportivos, mientras que las mujeres solo lo eligen en un 11,8%, mientras que los juegos de mesa son los más utilizados por las mujeres en un 29,4% de los casos, mientras que los hombres los utilizan muy poco, sólo en el 7,9% de los casos. Los simuladores son poco utilizados por ambos sexos.

**Tabla N° 5**  
**Tipos de juegos utilizados**

	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
Arcade	15,8%	13,2%	14,2%
Simuladores	7,9%	10,3%	9,4%
Deportivos	31,6%	11,8%	18,9%
Aventuras	13,2%	26,5%	21,7%
Estrategia	23,7%	8,8%	14,2%
Juegos de mesa	7,9%	29,4%	21,7%
<b>TOTAL</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>

Cuando se les pregunta por los tres juegos que más utilizan aparece una lista de casi cincuenta títulos distintos, aunque bastantes sujetos no contestan a esta pregunta (20%) y recordamos que casi el 25% de los encuestados nunca ha jugado con videojuegos y por tanto no los hemos contabilizado en esta ni en las anteriores respuestas. Los seis juegos más utilizados son:

**Tabla N° 6****Frecuencias de los videojuegos más utilizados**

	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
Age of Empires	8		8
Fifa	6	4	10
Pc Fútbol	4	1	5
Solitario		6	6
Super Mario		5	5
Tetris		4	4

Y finalmente cuando les preguntamos por si utilizarían algún videojuego con sus alumnos de Primaria y por qué, nos contestaron los encuestados del siguiente modo:

**Tabla N° 7****Razones por los que se usarían o no los videojuegos en Primaria**

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI:</b>	<b>39</b>	<b>45,9%</b>
Si son beneficiosos educativamente	16	18,8%
Adquisición de destrezas, habilidades mentales y sociales...	12	14,1%
Sin excesos, en horas libre, como entretenimiento...	6	7,1%
Para una lectura crítica de los mismos	2	2,4%
Para enseñar de forma divertida	2	2,4%
Como recompensa	1	1,2%
<b>NO:</b>	<b>24</b>	<b>28,2%</b>
No tienen fines educativos	10	11,8%
Sólo aportan entretenimiento	5	5,9%
A la larga crean dicción	5	5,9%
Emplearía otros medios para aumentar conocimientos	3	3,5%
Poco activos y sedentarios	1	1,2%
<b>DEPENDE (no se definen en sí o no)</b>	<b>13</b>	<b>15,3%</b>
Según sus características educativas y su uso	8	9,4%
“No sé, tendría que verlos e informarme”	5	5,9%
<b>NO CONTESTAN</b>	<b>9</b>	<b>10,6%</b>

## **Una acción educativa ante los videojuegos**

Nadie discute el valor educativo de los juegos, sin embargo se rechaza el valor educativo de los videojuegos, desde casa y sobre todo desde la escuela (F9, 2003), sin tener en cuenta que

- Suele ser la herramienta para introducir al niño en el mundo de la informática.
- Aumenta la autoestima: Proporcionan un sentido de dominio, control y cumplimiento.
- Tienen una meta clara que deben alcanzar (Alfageme y Sánchez, 2003), potenciando habilidades de autocontrol y autoevaluación
- El jugador se implica, se motiva, utiliza estrategias de resolución de problemas, toma decisiones y ejecuta acciones, facilitan el aprendizaje significativo y el aprendizaje colaborativo (F9, 2003)
- Su esfuerzo es reconocido de forma inmediata
- Trabaja habilidades motrices, de reflejos, respuestas rápidas y otras habilidades específicas y se adquieren conocimientos (técnicas, símbolos, lenguaje específico, conocimientos generales...)
- Aunque también tenemos que tener en cuenta que se pueden presentar algunos inconvenientes en el uso de estos medios, como son:
- Que “enganchen” y se les dedique demasiado tiempo, quitándoselo a otros quehaceres
- Se dan contravalores muy frecuentemente: Violencia, sexismo, competitividad, individualismo... Esto lleva a aceptar la violencia o las diferencias por género con demasiada facilidad y como algo natural.
- 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...

La responsabilidad del uso y/o abuso de los videojuegos se deja en demasiadas ocasiones en manos de los padres sobre todo entre niños y adolescentes (al igual que ocurre con la TV). Sin quitar responsabilidades a los padres, creemos que esta exclusividad no es del todo justa debido a que la actividad laboral, los hábitos culturales y las relaciones de incomunicación hacen que los padres no sepan, en muchos casos, el tipo de actividad que realizan sus hijos delante del ordenador o de la videoconsola. Además en una sociedad globalizada no se puede dejar la única responsabilidad a los padres, mientras publicidad, tv, amigos, ocio... apuntan en otras direcciones (la labor formativa de una sociedad tiene que darse

de manera conjunta), la sociedad no puede echar la responsabilidad a la familia y lavarse las manos en otras estructuras que también son formativas. E incluso en muchos casos los padres no saben cómo hacerlo, los jóvenes viven bajo el capricho y los adultos permiten todo “lo que les gusta”, además la influencia de la familia en los hábitos de ocio de los adolescente es baja.

Por todo ello creemos que la acción educativa ante los videojuegos debe de impulsarse desde todas las instituciones con poder en este sector. Así sugerimos, entre otras posibles, las siguientes líneas de actuación:

- Para los padres:
- Controlar los videojuegos que utilizan los hijos y el tiempo de uso.
- Entablar diálogos para saber por qué les motivan tanto, si lo creen dañino argumente por qué y proponga otros
- Jugar con ellos, compartir su juego y competir con ellos, ayuda a establecer una relación más cercana y de empatía
- No censurar su uso como primera estrategia, sino buscar alternativas de ocio
- Animar a que jueguen con amigos
- No permitir el juego durante tiempos prolongados.
- Fomentar un criterio selectivo para las comprar de videojuegos
  - Desde la legislación:

Promover una legislación estatal y regional sobre los videojuegos acorde con la Declaración Univ de Der Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño, donde no se puedan comercializar o publicitar juegos dañinos para el desarrollo psicológico y ético de los niños y jóvenes.

- Que la asamblea española de Fabricantes de Juguetes y fabricantes y distribuidores de videojuegos se acoplen a esta legislación y se generalice el uso del código ético que ellos mismos se han dado (Amnistía Internacional, 2002)
  - Desde los educadores
- No dejar de lado los videojuegos para no seguir manteniendo una escuela alejada de la realidad de los alumnos, incluyéndolos en el curriculum (Bartolomé, 1999)
- Concienciar a los niños del carácter nocivo de algunos videojuegos, potenciando la lectura crítica de los mismos
- Promover alternativas: talleres de videojuegos en los centros cívicos o en las escuelas, usos de internet...
- Desde las asociaciones de padres y consumidores
- Promover este cambio legislativo y de hábitos de juegos en los hogares.
- Fomentar un criterio selectivo en las compras, desaconsejando aquellos que se consideran nocivos para la educación de los ciudadanos.

## Bibliografía

Alfageme, M.G. y Sánchez, P (2003). Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Pixel Bit n° 20*; 17-32

Amnistía Internacional (1999). *¿Traerán los reyes magos torturas, matanzas y ejecuciones?. Juguetes, videojuegos y violaciones de derechos humanos*. [en línea]. <http://www.a-i.es/infos/juguetes/juguetes.pdf> <03-3-22>

Amnistía Internacional (2002). *¿Sabes a qué juegan tus hijos?. Videojuegos, racismo y violación de derechos humanos*. [en línea]. <http://www.a-i.es> <03-3-22>

Bartolomé, A (1999). *Nuevas Tecnologías en el Aula*. Barcelona: Grao BVS (2001): *Biblioteca virtual en salud*. [en línea]. <http://sistemas.ues.edu.sv/bvs>. <03-06-15>.

Díez, E. J., Terrón, E y Rojo, J. (2002). La violencia en las organizaciones escolares y los videojuegos. En Gairin y Daroler (Eds). *Estrategias e instrumentos para la gestión educativa*. Barcelona: CISSPRAXIS.

Estallo M., J. A. (2000). *Psicopatología y videojuegos*. [en línea]. <http://geocities.com/HotSprings/6416/videoju.htm> <03-04-25>

Farray, J. I. y otros (2002). Videojuegos: instrumento de cultura vs. cultura de la tortura. En Farray J. I. (Coord.) *Cultura, Educación y Sociedad de la Información*. Netbiblo.

Gros, B (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec, n° 12*; 1-11

Grupo F9: *Videojuegos y alfabetización digital*. [en línea] <http://www.xtec.es/~abernat/altres%articulos> <03-04-14>

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>.

Sancho, J. M. (Dir) (1998). Balance y propuestas sobre líneas de investigación sobre tecnología educativa en España: una agenda provisional. En *VI Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa*. [en línea]. <http://www.ull.es/congresos/tecneduc/JuanaSancho.html> <2000/10/26>