

Hábitos de estudiantes universitarios en el uso de los videojuegos

Paula Marcelo-Martínez
Carmen Gallego-Domínguez

Introducción

Los videojuegos son en la actualidad una de las mayores herramientas de ocio y entretenimiento para los llamados “nativos digitales” (Prensky, 2001), lo que les confiere la habilidad para hacer uso de cualquier herramienta digital que se les presente. Éstos conciben estas herramientas como instrumentos de fácil acceso y uso con los que divertirse, comunicarse y establecer redes a través de múltiples plataformas. Los videojuegos son una de ellas.

Por lo tanto, este recurso adquiere un carácter pedagógico en tanto que supone una herramienta con la que los usuarios aprenden. Por ello, esta investigación pretende realizar un diagnóstico de los hábitos de los universitarios en cuanto al uso de videojuegos concibiendo esta herramienta como un elemento potencial del aprendizaje.

Objetivos

Esta investigación pretende:

- Averiguar la frecuencia de utilización de videojuegos en estudiantes universitarios.
- Conocer el lugar destinado al uso de videojuegos en los universitarios.
- Analizar qué género de videojuego son los más utilizados por los universitarios.
- Evaluar cuánto tiempo invierten los sujetos encuestados en jugar a videojuegos a la semana.

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 estudiantes de la Universidad de Sevilla. El cuestionario fue respondido por un total de 107 sujetos 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 relación al primer objetivo, las frecuencias se distribuyen con valores similares, donde un 30% comenta que nunca juega a videojuegos y un 29% afirma que casi nunca lo hace. Sin embargo, encontramos que un 21% juega bastante y un 20% dice jugar muy a menudo.

En referencia al segundo objetivo, un 60,7% lo hace “en casa”. Por el contrario, un 1,9% “en la calle”, así como “en casa de amigos” o en “la facultad o trabajo”, con una frecuencia de 2,8% para ambas opciones.

Con respecto al tercer objetivo, el género “estrategia” obtiene un 43,9%, siguiéndole “simulación” (24,3%) y “arcade” (22,4%). Por otro lado, el género menos utilizado fue el “deportivo” con un 12,1%.

Finalmente, para el cuarto objetivo se observa que casi la mitad de los encuestados (44,9%) juega a videojuegos “menos de 1 hora” a la semana. Por el contrario, sólo un 5,6% afirma hacerlo “Entre 10 y más de 20 horas”.

Conclusiones

La interpretación de los datos obtenidos confirma que los videojuegos ocupan un lugar importante en el ocio del perfil de los nuevos estudiantes universitarios coincidiendo con lo señalado por Prensky (2001).

En este sentido, se entiende el trasvase de los videojuegos al ámbito educativo en investigaciones sobre su utilidad en el mismo como la de Revuelta y Guerra (2014) partiendo de las ventajas que esta herramienta aporta partiendo de que suponen un medio propio de la cultura en la que están inmersos los universitarios.