

# **ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE LOS VIDEOJUEGOS**

Ana Lilian Licon Vega y Denize Piccolotto Carvalho Levy

## **1. INTRODUCCIÓN:**

Hoy en día, los videojuegos forman parte de la vida lúdica de una gran mayoría de personas. Siendo éste un elemento más dentro de la tecnología, consideramos oportuno y conveniente analizar las potencialidades que los videojuegos podrían tener dentro del proceso educativo, de tal manera que su utilización contribuya a mejorar y elevar la calidad de dicho proceso.

## **2. PROBLEMA:**

Frente a los esfuerzos realizados en los últimos años en aclarar la utilización de los videojuegos, es necesario analizar las características significativas que poseen para su aplicación en la educación. Es a partir de algunas reflexiones sobre los diversos estudios (Lin y Lepper, 1987; Fileni, 1988, Estallo, 1995; Levis, 1997; Calvo, 1997) hechos alrededor de los videojuegos, que se hace necesario tomar decisiones respecto a los mismos, en lo que respecta a sus bondades y perjuicios, razón por la cual es importante tomar decisiones si optamos concebir a los videojuegos como un material tecnológico de valor pedagógico y didáctico:

¿Que opinión se tiene de los videojuegos, siendo ésta una actividad tan difundida y de intensa práctica? ¿Que beneficios tiene para el niño jugar con videojuegos? ¿Cuál es el papel del educador (padre, madre, maestro, etc.), ante los videojuegos, siendo éste un recurso lúdico? ¿Qué aspectos negativos tienen los videojuegos? ¿Bajo que condiciones deben desarrollarse las actividades lúdicas en el que intervengan los videojuegos? ¿Cuáles son los criterios de selección que deben prevalecer al momento de adquirir videojuegos y especialmente al proporcionarlos a los niños y adolescentes? ¿Qué habilidades y destrezas contribuyen a desarrollar los videojuegos, relacionadas con las requeridas en el proceso enseñanza aprendizaje? ¿Siendo los videojuegos, recursos catalogados dentro de las nuevas tecnologías ¿Cuáles son sus potencialidades educativas?

## **3. CONCEPTO DE VIDEOJUEGOS.**

Si alguna vez existieron fronteras entre los conceptos de multimedia y videojuegos, estas han comenzado a derrumbarse aceleradamente. Grandes corporaciones dedicadas a otras actividades relacionadas con el mundo de las nuevas tecnologías pero sin ninguna experiencia en el mundo del entretenimiento informático, se muestran cada vez más interesadas en tener un papel activo en el mercado de los videojuegos especialmente en lo que respecta a los videojuegos domésticos. (Levis, 1997)

Por lo antes expuesto y con el propósito de abstraer los aspectos positivos de los videojuegos, será nuestra posición aquella que define a los videojuegos como un sistema híbrido, multimedia interactivo y videojuegos, (Levis), consistente en actividades lúdicas cuya característica común es el medio utilizado y no el contenido del juego (Estallo, 1995). Por tanto, a pesar de su constante cambio, podemos afirmar que los videojuegos son instrumentos lúdicos que requieren de un soporte electrónico, es decir de una plataforma de juego electrónica (consola doméstica, PC, máquinas recreativas, etc.) (Maldonado, 1999).

A partir de aquí se pueden categorizar o clasificar los videojuegos de la siguiente manera (Estallo):

TIPO DE JUEGO	MODALIDADES
Arcade	Laberintos Deportivos Dispara y Olvida
Simuladores	Instrumentales Situaciones Deportivos
Estrategia	Aventuras Gráficas Juegos de Rol Juegos de Guerra
Otros Juegos	Juegos de Mesa Cartas y Ajedrez

## **4. APORTACIONES SOBRE LA UTILIZACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS:**

Entramos pues, a enumerar algunas conclusiones a las que han llegado los investigadores; Estallo 1995; Levis, 1997; Calvo, 1997, Etxeberría, 1999; Maldonado y Jariago, 1999; Sánchez, 1999, que en estos momentos estudian los videojuegos, tanto en el ámbito educativo, sociológico y psicológico:

### **4.1. ¿Que opinión se tiene de los videojuegos, siendo ésta una actividad tan difundida y de intensa práctica?**

Diversos estudios han demostrado que los prejuicios e ideas que se tiene respecto a los videojuegos, son negativos, ya que se les ha responsabilizado principalmente de aislar al jugador, incitar a la violencia y producir adicción. (Estallo, 1995; Lin y Lepper 1987).

Sin embargo, otros investigadores en ésta temática, (Etxeberría, 1999; Maldonado y Jariago, 1999; Sánchez, 1999, Levis, 1997, Calvo, 1997) han concluido importante establecer fronteras que delimiten las bondades y perjuicios al manipular los videojuegos e incluso considerar su introducción a los recursos didácticos y pedagógicos de orden tecnológico, que pueden servir como medio educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los videojuegos son considerados como el tipo de juego más conocido cuya característica común es el medio que se emplea. Como hemos mencionado anteriormente, se utiliza una plataforma o soporte de juego electrónica, por lo que debe entenderse que los videojuegos son una unidad incluyéndose en este grupo los juegos de años pasados como el Pacman hasta los actuales CD ROM, videoconsolas y gameboy.

### **4.2. ¿ Que beneficios tiene para el niño jugar con videojuegos?**

Sabemos que cuando el niño juega, éste se desarrolla integralmente a nivel biopsicológico, físico y social (Garaigordobil, 1990). Igualmente, basándonos en los investigadores mencionados, se ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden el proceso enseñanza-aprendizaje, de las cuales se mencionan las siguientes:

- a. Su capacidad para emplear símbolos aumenta, ya que por medio de estos juegos, puede representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsor.
- b. El jugador, utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas de

modo que no se limita a reaccionar ante las situaciones lúdicas que tiene durante el juego.

- c. El sujeto interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona maneja las riendas de la situación y establece los límites de su autonomía.
- d. La motivación y estimulación visual y auditiva de los videojuegos permite al jugador la resolución de diferentes niveles de problemas y dificultades, con lo cual se obtiene el dominio de habilidades y destrezas propias de la tecnología.

#### **4.3. ¿Cuál es el papel del educador (padre, madre, maestro, etc.), ante los videojuegos, siendo éste un recurso lúdico?**

Puesto que se ha comprobado que los videojuegos contribuyen y afectan el desarrollo del individuo, es importante que el adulto tenga conocimiento sobre los aspectos positivos que tienen los Videojuegos y que por su utilización pueden afectar de forma benéfica, al desarrollo psicológico y cognitivo del niño.

Si bien es cierto que existen videojuegos violentos, también es importante señalar la existencia de videojuegos inofensivos al jugador, por tanto no resulta conveniente etiquetar a los videojuegos como elementos dañinos, ya que el efecto por el uso de los mismos, dependerá del material lúdico, es decir, de los juegos que adquiriremos y que proporcionaremos al niño. Es por lo anterior que, a partir de éstas investigaciones, surgen de forma conjunta las siguientes recomendaciones, enfocadas especialmente en torno al uso de los videojuegos y a la participación que tienen, los padres con sus hijos y los educadores con sus educandos:

- a. Es importante que se conozca el contenido de los videojuegos que se adquiere así como sus instrucciones, lo que nos ayudará a elegir aquellos videojuegos más apropiados para cada edad.
- b. Es recomendable la utilización de videojuegos existentes en el mercado, que no sean sexistas, violentos o racistas.
- c. Fomentar el uso de videojuegos que permitan la participación de más de un jugador.
- d. Limitar el tiempo del uso de los videojuegos. Es recomendable que se juegue entre 30 a 60 minutos por día, dependiendo de la edad del niño.
- e. No olvidemos que el juego y sus recursos deben variar, por lo tanto el adulto procurará que el niño diversifique el juego y sus objetos de juego.
- f. Se debe procurar que durante la utilización de los videojuegos, así como en muchas otras actividades lúdicas, los padres y maestros se involucren durante el juego, de tal manera que sean coparticipes en ésta actividad.

La utilización de los videojuegos pues, permite desarrollar en el niño, habilidades valoradas por la sociedad de hoy, por lo que su personalidad se verá reforzada positivamente.

Muchos padres piensan que los videojuegos cumplen una función de entretenimiento, que agilizan los reflejos y la mente, sin embargo la gran mayoría, por el contrario, estiman que los videojuegos perjudican a quienes lo usan, aislándolos o atontando su mente. A fin de reducir la incertidumbre respecto a éste tipo de juego, resumimos a continuación los aspectos positivos del videojuego a los que han llegado los estudios en que basamos esta reflexión:

- a. Generalmente las personas que juegan con videojuegos se ven envueltas en un proceso de aprendizaje encubierto, que permite a los sujetos reducir la normal resistencia que se tiene al aprendizaje formal, además la representación multisensorial del aprendizaje, utilizando imágenes, sonidos y modalidades **kinestésicas** facilita más la enseñanza.
- b. Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales o temporales.
- c. Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos.
- d. Permiten el dominio de habilidades, ya que el niño al repetir las acciones una y otra vez llegan a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- e. Favorecen la repetición instantánea y el "intentarlo otra vez", en un ambiente sin peligro.
- f. Facilitan la interacción con otros amigos, de una manera no jerárquica.
- g. Permite el alcance de metas concretas, por ejemplo al abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. son **actividades que el niño realiza con alto nivel motivacional** ya que sabe o tiene clara exposición del objetivo a alcanzar con la realización de dicha tarea.
- h. Estimula el aumento de la atención y el autocontrol, si partimos del hecho que al cambiar el entorno del niño (no al niño), se puede favorecer el éxito individual.
- i. Estimula la curiosidad y la inquietud por investigar.

Además de lo anterior, se ha llegado a confirmar que los videojuegos no desencadenan la decadencia de las relaciones sociales, en cambio, estimulan las actitudes positivas de socialización. (Fileni, 1988, Estallo, 1994), en los que se ha encontrado que los usuarios de los videojuegos tienen una mayor vida social, prefieren jugar en grupo o parejas, ven mas a sus amigos, y tienen mayor iniciación social.

Por otra parte, la inteligencia no parece sufrir ningún tipo de deterioro, en cambio los videojuegos desarrollan la inteligencia especialmente las espaciales, y refuerzan aquellas habilidades que se requieren en el campo de las nuevas tecnologías. (L. y Frensch, 1990, Mandinacht, 1987; White, 1984.)

Al jugar con videojuegos, el o los sujetos, buscan ante todo disfrutar del juego, es decir que se juega principalmente para obtener placer, ya que el individuo satisface motivaciones internas como lograr un estado de ánimo, alcanzar determinados objetivos y/o adquirir un grado de maestría o habilidad, además de ejercitarse cognitiva o intelectualmente.

#### **4.4. ¿Qué aspectos negativos tienen los videojuegos?**

Si bien es cierto que se han descubierto las bondades de los videojuegos, es importante señalar algunos de los perjuicios que presentan **los contenidos** de los videojuegos, esto con el único propósito de prevenir y educar a niños y adolescentes en valores y principios, ya que hasta el momento las investigaciones realizadas no han contestado preguntas en cuanto a la influencia directa que tienen los videojuegos con dosis de violencia o sexismo sobre los jugadores, o sea como elementos que por su utilización desencadenan de dichas actitudes.

Por lo antes mencionado, se aconseja a los padres que, al adquirir material lúdico virtual, los mismos no contengan altas dosis de violencia y agresividad, ya que como sabemos las conductas tienden a ser imitadas por niños y adolescentes.

Por otra parte conviene evitar material de contenido sexista, es decir, donde existan estereotipos en las figuras masculinas y femeninas que van en perjuicios de las mujeres, puesto que en los juegos las mujeres aparecen en menor proporción y cuando lo hacen, tienden a ser representadas en conductas pasivas, dominadas y secundarias, en tanto que los varones, se representan en actitudes activas y dominantes.

Se espera con el presente comentario, animar a los padres y educadores a investigar mas sobre los videojuegos a fin que el mismo sea utilizado convenientemente y de manera positiva como un medio u objeto lúdico e incluso didáctico.

Por todo lo expuesto anteriormente, queremos llevar a la reflexión, tanto a educadores, padres, investigadores, etc., sobre el papel que los videojuegos pueden cumplir, de tal manera que nuestra concepción en torno a los mismos debe estar dentro del contexto de las nuevas tecnologías, por lo que, su adquisición, consumo y/o utilización conllevan a afectar la vida de quienes los usuarios.

Entre las interrogantes que como investigadores educativos están en la obligación de buscar respuestas a través de estudios serios y científicos se encuentran las siguientes:

¿Bajo que condiciones deben desarrollarse las actividades lúdicas en las que se utilicen los videojuegos?

¿Cuáles son los criterios de selección que deben prevalecer al momento de adquirir los contenidos de los videojuegos, especialmente al proporcionarlos a los niños y adolescentes?

¿Qué habilidades y destrezas contribuyen a desarrollar los videojuegos, relacionadas con las requeridas en el proceso enseñanza aprendizaje?

Siendo los videojuegos, recursos catalogados dentro de las nuevas tecnologías ¿Cuáles son sus potencialidades educativas?

Las interrogantes anteriores responden a la inquietud que se tiene por el uso frecuente y cotidiano de los videojuegos especialmente por los niños y adolescentes, razón que nos mueve a la búsqueda de respuestas cuyo propósito sea promover la utilización de los videojuegos vistos éstos como una actividad positiva y enriquecedora para el usuario.

## **5. CONCLUSIONES:**

Somos partidarios de que los videojuegos resultan un material altamente motivador, aportan múltiples posibilidades educativas, ayudan a construir los conocimientos, ejercitan de forma directa la elaboración de estrategias cognitivas, aumentan la capacidad de diálogo y argumentación, favorecen a estructuración de los procesos cognitivos debido a la necesidad de memorización de procesos, acciones y reglas y además son programas muy flexibles siendo que se pueden utilizarlos en una disciplina, un taller, etc., a fácilmente asequibles constituyendo por tanto un material informático de gran valor pedagógico.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

*GARAIGORDOBIL M. 1995. "Juego y Desarrollo". Seco Olea: Madrid.*

**MALDONADO A.** *"Nuevos fenómenos Lúdicos en la Adolescencia"*. VI Congreso Nacional de Ludotecas. Febrero 1999. Dossier, pp: 98-98. AIJU: Valencia

**Calvo, A.** *"Que se sabe de los Videojuegos. Juguetes y Juegos"*; Dossier pp: 89-93. Marzo, 1998. AIJU: Valencia.

**Calvo, A.** *"Ocio en los noventa. Estudio sobre la incidencia de los videojuegos en los jóvenes de Mallorca"*. Tesis Doctoral UIB, 1997.

**Echeverría, F.** *"Videojuegos y Educación"*. VI Congreso Nacional de Ludotecas. Febrero 1999. Dossier pp: 99-127. AIJU: Valencia.

**Estallo, Juan A.** 1997. *"Psicopatología y Videojuegos"*. Instituto Psiquiátrico. Departamento de Psicología. Documento obtenido en internet

**ESTALLO;** Juan A. 1995. *"Los Videojuegos: Juicios y Prejuicios"*.

Barcelona: Planeta, 1995.

**GROS, Begoña Salvat. AGUAYOS, José Rausa. ALMAZÁN, Luisa Álvarez.** *"Creación de materiales para la innovación educativa con nuevas tecnologías: La utilización de los juegos de ordenador en la escuela"*; Málaga: Imagraf, 1998.

**SEVILLANO, M<sup>a</sup> Luisa.** *"Nuevas tecnologías, medios de comunicación y educación – Formación inicial y permanente del profesorado"*; Madrid: Editorial CC, 1998.

**CROOK, Charles.** Traducción de Pablo Manzano. *"Ordenadores y aprendizaje colaborativo"*; Madrid: Ediciones Morata, S. L., 1998.

Direcciones electrónicas:

[http://ctv.es/USERS/avicente/Juegos\\_paz/index.html](http://ctv.es/USERS/avicente/Juegos_paz/index.html)<http://htm>

<http://www.xtec.es/~abernat/adjo3.htm>

<http://www.xtec.es/~abernat/adjo2.htm>



<http://www.mipediatra.com.mx/videojue.htm>

[http://www.hachete.iberonline.es/quo/97nov/c\\_01p08.htm](http://www.hachete.iberonline.es/quo/97nov/c_01p08.htm)

<http://www.serpiente.dgsca.unam.mx/2001/1996/nov96/08.gif>

<http://www.geocities.com/HotSpring/6416/revision.htm>

<http://www.geocities.com/HostSpring/6416/golferichs.htm>



## **ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE LOS VIDEOJUEGOS**

### **DATOS DEL AUTOR/ES:**

**Ana Lilian Licona Vega y Denize Piccolotto Carvalho Levy** (Universitat de Les Illes Balears. Carrer Joan Pons i Marquès, nº 5 5º Izquierda – Es Forti 07011 - Palma de Mallorca – ES).

### **RESUMEN:**

Por la actual fase en que se encuentra la educación, pensamos que es importante analizar las potencialidades de los videojuegos como un recurso didáctico alternativo, eficaz, inteligente y flexible, disponible dentro de las nuevas tecnologías de la comunicación, razón por la cual consideramos oportuno discutir sobre los pros y contras de este recurso tecnológico.

### **DESCRIPTORES:**

Nuevas Tecnologías; Videojuegos; Juegos; Educación