

## INVESTIGACIÓN

# ¿Qué hacen los videojuegos por nuestro desarrollo?

Pamela C González\*

Correspondence:

iscgonzpame@gmail.com

ITT, Tomás Aquino, Tijuana,  
México

Full list of author information is  
available at the end of the article

\*Equal contributor

### Abstract

#### Gaming:

**Perception about videogames:** Text for this section.

**Keywords:** arcade; retrogaming; rating; gamers;;;

## Introducción

hfjdfbd

## Planteamiento del problema

La gente generaliza las cosas que pueden causar los videojuegos, lo cual lleva a la ignorancia de lo que en realidad sucede al no informarse y estar ssatisfechos con lo que han escuchado.

## Justificación

Es necesario corregir las generalizaciones, sino uno salta a conclusiones sin si quiera haberse informado (ya que la mayoría piensa cierta cosa), se propaga esa información haciendo a esta la "verdad", porque muchos la aceptan.

## Objetivos

### Generales

Aclarar las suposiciones que la gente tiene sobre las personas que juegan videojuegos.

### Específicos

Dar a conocer verdades de los videojuegos, enfocandonos en el desarrollo de las personas.

## Hipótesis

Los videojuegos no solo tienen ventajas y desventajas, también tienen influencias y efectos que permiten obtener diferentes formas de que, quienes los jueguen, se desarrollen.

## Influencias y efectos de los videojuegos

Text for this section ...

### En el aprendizaje

Los videojuegos constituyen en este momento la entrada de los niños al mundo digital, las nuevas generaciones se alfabetizan digitalmente a través del juego y adquieren competencias diferentes a las de generaciones previas, competencias que les han de servir para manejarse en la sociedad digital.

La escuela nunca ha sido permeable a los medios y a las tecnologías. Durante años ha tenido una visión crítica, de desconfianza. La velocidad con la que se desarrolla la tecnología hace cada vez más evidente la brecha entre la formación escolar y los aprendizajes adquiridos fuera de la escuela.

El uso de videojuegos y las nuevas formas de aprendizaje no deberían dejar indiferente a los educadores. Hasta el momento, parece que las preocupaciones se sitúan en términos de control: tipos de juegos, contenidos, horas de juego, etc. Padres y profesores parecen preocuparse por el hecho de que los niños pasen demasiado tiempo expuestos a las pantallas, por que llegue a generarse adicción y por que les falte otros tipos de actividades como el deporte, la lectura, etc. Sin embargo, no se hace nada más. No se educa en el uso de los medios, no se aprovechan los recursos que los juegos nos proporcionan para la formación. (from reference [3])

Los gamers ven una dimensión de carácter educativo en los videojuegos, algunos de ellos son los siguientes: motivación, desarrollo multidisciplinarios, adquisición de contenidos de múltiples campos, gestión de recursos, coordinación, capacidad de abstracción, empatía, competitividad, cooperación, entre otros. [1]

### En Educación

Cuando queremos hablar de educación, la mayoría de las veces nos enfocamos en la típica educación escolar, pero se le puede dar otro enfoque el cual sigue siendo educación, como son la comunicación y la colaboración. (from reference[4])

En estos tiempos puede parecer claro que el rol del docente necesita ser reinterpretado. El profesorado ya no es la primordial fuente de acceso al saber de sus alumnos, pero sí puede convertirse en orientador y guía para afrontar con criterio el conocimiento de una realidad compleja, así como mostrar las relaciones interdisciplinarias, que el sistema educativo frecuentemente no muestra, presentándose de modo inconexo y pre-elaborado, ofreciendo poco espacio a la experiencia y conocimiento interno del estudiante. (from reference[2])

### En habilidades

Text for this sub-heading ...

### En conducta

Text for this sub-heading ...

### *Sub-sub heading for section*

Text for this sub-sub-heading ...

*Sub-sub-sub heading for section* Text for this sub-sub-sub-heading ... In this section we examine the growth rate of the mean of  $Z_0$ ,  $Z_1$  and  $[\gamma, \gamma, \gamma, \gamma, \gamma]$ .

Conclusiones

Competing interests  
The authors declare that they have no competing interests.

Author's contributions  
Text for this section ...

Acknowledgements  
Text for this section ...

References

1. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez and Jorge Guerra Antequera. ¿ qué aprendo con videojuegos? una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador.
2. M. Ruiz Dávila, B. Díaz Tejero, and E. Montero Pascual. *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Educación hoy. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Área de Educación, 2012.
3. Begoña Gros Salvat, Carles Feixa Pampols, Pilar Lacasa Díaz, Alejandro Català Bolós, Laura Méndez Zaballos, Javier Jaén Martínez, Xavier Vilella i Miró, M Luisa Lamazán Álvarez, Isidro Moreno Sánchez, Rut Martínez Borda, et al. *Videojuegos y aprendizaje*, volume 245. Grao, 2008.
4. Isidro Moreno Sánchez. Videojuegos constructivos y aprendizaje participativo. In *Videojuegos y aprendizaje*, pages 73–92. Graó, 2008.

Figures

Figure 1 Sample figure title. A short description of the figure content should go here.

Figure 2 Sample figure title. Figure legend text.

Tables

Table 1 Sample table title. This is where the description of the table should go.

| 1ra GENERACIÓN | 2da GENERACIÓN | 3ra GENERACIÓN | B3  |
|----------------|----------------|----------------|-----|
| Juego arcade   | 0.1            | 0.2            | 0.3 |
| A2             | ...            | ..             | .   |
| A3             | ..             | .              | .   |

Additional Files  
Additional file 1 — Sample additional file title  
Additional file descriptions text (including details of how to view the file, if it is in a non-standard format or the file extension). This might refer to a multi-page table or a figure.

Additional file 2 — Sample additional file title  
Additional file descriptions text.