

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: The world has come to acknowledge the gaming community, but there is always people who has the wrong impression, this type of people can be say to have their own perception.

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, tambien tienen influencias y efectos que permiten obtener diferentes formas de que, quienes los jueguen, se desarrollen.

Mundo gamer

Tipos de gamer:

- Gamer: Aquellos que ni dedican tantas horas al juego, ni se dedican a un solo juego en concreto. Son los más “abstractos”, pues suelen jugar a muchos juegos en distintas plataformas. La mayoría de los que hemos jugado alguna vez a un videojuego, aunque sea en el móvil, tiene un hueco aquí.
- Mid-core Gamer: Siguen sin dedicar tantas horas a jugar, pero si se suelen centrar en un juego específico. Tienen el espíritu de competición necesario y suelen disfrutar juegos complejos.
- Hardcore Gamer: Aquí damos un paso más. Se engloban aquí todos los que dedican horas a perfeccionar su habilidad en un solo videojuego, incluso a llegar a un nivel de experto. También aquellos que buscan completar los videojuegos siempre al 100%. Suelen participar en competiciones.
- Pro-Gamer: Personas que se dedican a jugar como medio de vida, es decir, son económicamente dependientes de jugar. Es posible debido a las distintas ligas que hay por el mundo, en las que se llegan a repartir premios de hasta 250.000 dólares, como es el caso de la Major League Gaming, en Estados Unidos.
- Novato o Newbie: Poco hay que explicar de este tipo de jugadores. Son aquellos que están empezando en algún juego, normalmente en aquellos online. Suelen ser blanco de burla, por desgracia, de los jugadores más experimentados.
- Retrogamer: Centrados en juegos antiguos o arcade. Suelen coleccionarlos e incluso algunos hacen sus propias máquinas recreativas.

(from reference[?])

Influencias y efectos de los videojuegos

Uno de los principales temas a tratar es el de la violencia, se culpa a los videojuegos de ser quienes hacen a quienes los juegan, violentos, y es la razón de muchas investigaciones. Mientras es verdad de que toman de cierta manera la culpa de ello, se puede decir que tienen cierta influencia en alentar este comportamiento más que un efecto, ya que es necesario empezar teniendo una tendencia por ser violento y fuera de control, sino esto no explicaría porque hay quienes no sufren este comportamiento a pesar de estar expuestos de la misma manera a estos juegos.(from reference [1] [3])

La gente reconoce que todos los que viven con niños o jóvenes, deben tener algún tipo de videojuego, y que no es necesario estar en contra de ellos, sino prestar atención al comportamiento, ya que con experiencias día a día las cualidades de una persona no se muestran en su totalidad, pero desde que se crearon los videojuegos se abrió una puerta distinta a las experiencias, por lo que los niños y jóvenes lo toman como una experiencia en tiempo real, más aun siendo que hoy en día existen diversos videojuegos en primera persona que te dan esa sensación.(from references [?])

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 [6])

Por otro lado los gamers ven una dimensión de carácter educativo en los videojuegos, algunos de ellos son los siguientes: motivación, desarrollo multidisciplinas, adquisición de contenidos de múltiples campos, gestión de recursos, coordinación, capacidad de abstracción, empatía, competitividad, cooperación, entre otros. (from reference[2])

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 la comunicación y la colaboración. (from reference[7])

Las investigaciones sobre la relación entre los videojuegos y los resultados académicos son amplias, pero de resultados muy poco concluyentes. En realidad, los trabajos recogen elementos anecdóticos y descriptivos. No obstante, hay que tener presente que, más allá de los aspectos sociales y de motivación obvios, encontrar la evidencia empírica de las ventajas académicas del juego es difícil si se mantienen los mismos enfoques pedagógicos. En realidad el uso del videojuego en la escuela supone un cambio metodológico y, en consecuencia, un cambio también en el foco de aprendizaje. No se trata sólo de aprender competencias relativas al uso de la tecnología y a unos contenidos concretos, sino que el juego también permite el trabajo de competencias relacionadas con la negociación, la toma de decisiones, la comunicación y la reflexión (from reference[6])

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 references[5] [4])

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 $[?, ?, ?, ?, ?]$.

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. Joel Castillo. Un estudio indica que los videojuegos tienen más influencia sobre el usuario que el cine, 2016. ACCEDIDO: 14-05-2016.
2. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez and Jorge Guerra Antequera. ¿ qué aprendo con videjuegos? una persepectiva de meta-aprendizaje del videojugador.
3. Tom Jacobs. Violent video games and bad behavior:the evidence mounts, 2014. URL: <https://psmag.com/violent-video-games-and-bad-behavior-the-evidence-mounts-32e602c58527.ilhs6xbpt>. ACCEDIDO: 14-05-2016.
4. E.M. Pascual, M.R. Dávila, and B.D. Tejero. *Aprendiendo con videojuegos: Jugar es pensar dos veces*. Educación Hoy. Narcea, 2010.
5. María Ruiz Dávila and Beatriz Díaz Tejero. *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Ministerio de Educación, 2012.
6. 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.
7. Isidro Moreno Sánchez. Videojuegos constructivos y aprendizaje participativo. In *Videojuegos y aprendizaje*, pages 73–92. Graó, 2008.

Figures



Figure 1 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.