

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: aprendizaje; jugadores; desarrollo; gamers; educación; videojuegos; violencia

Introducción

El mundo de los videojuegos o mejor dicho gamer, ha ido en aumento desde su boom en los 90, y desde sus inicios como todo a tenido sus altas y bajas. Aquí nos enfocamos de manera indiferente en como participa en el desarrollo de quienes son gamer, buscando simplemente aclarar las ideas y opiniones que existen sobre ellos. Las aclaraciones seran desde una zona neutral, siendo que solo queremos que la gente no tenga la idea equivocada y se resuelvan sus dudas sobre que es verdad y que no lo es.

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 satisfechos con lo que han escuchado.

Justificación

Es necesario corregir las generalizaciones, sino uno salta a conclusiones sin 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.

Especificos

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.

Mundo Gamer

Hoy en día la palabra gamer se refiere a cualquier persona que disfrute de jugar un videojuego, además hay que reconocer que es un pasatiempo donde se convive, ya que si se está en grupo hay más comunicación que cuando uno se pone a ver una película o simplemente la tele, además se puede interactuar tanto dentro como fuera del juego.(from reference [15])

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[12])

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 references [6] [13])

Por otro lado, hay que dar a conocer que con las 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 reference [7])

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.(from reference[19])

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.(from reference[19])

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 [21])

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[9])

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[22])

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 refernce[21])

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[19])

Existe un reporte(from reference [16]) que analiza el uso de videojuegos desde un punto de vista educacional, en este reporte se nos menciona que se podría obtener cierto tipo de habilidades que ayudarían en el desarrollo de los estudiantes si se implementara el uso de los videojuegos como parte del sistema educacional. Las habilidades que desarrolla el alumno son:

- Desarrollo personal y social:
 - 1 Muestran interés y motivación por aprender.
 - 2 Mantienen la atención y aumenta su concentración.
 - 3 Se puede trabajar como parte de un equipo y compartir sus recursos.
- Vocabulario:
 - 1 Aumento por explicar lo que sucede.
 - 2 Escuchar de manera atenta permitiéndoles responder según los comentarios, preguntas, y acciones.
 - 3 Hablar con tal de organizarse, aclarar pensamientos, ideas, sentimientos y sucesos.
- Creatividad:
 - 1 Explorar y reconocer como los sonidos pueden cambiar, reconocer los sonidos repetidos, sus patrones y como hacer que los movimientos coincidan con la música.
 - 2 Describir/responder en formas variadas lo que escuchan, ven, olfatean, tocan y sienten.
 - 3 Usar la imaginación en arte y diseño, música, danza, historias.
- Desarrollo matemático: Utilizar palabras de la vida diaria para describir posiciones.
- Desarrollo físico: Reflejos.

En habilidades

Si los medios de comunicación desarrollan un papel de transmisores de conocimiento(from reference[2]), los videojuegos, para bien o para mal, reflejan esta circunstancia. Poseen una gran capacidad de entretenimiento y de transmisión de formación, pues como afirma Rosas y colaboradores(from reference[18]) "jugar, en sus diversas formas, constituye una parte importante del desarrollo cognitivo y social del niño".

Hasta su aparición en los años setenta en los Estados Unidos (circunstancia que convulsionó a la sociedad norteamericana, principalmente por los posibles efectos negativos que estos pudieran tener sobre los niños y adolescentes), la televisión era el único elemento de características tecnológicas similares (combinación de la comunicación visual y oral), que sirven de entretenimiento a la población. En los años

ochenta los videojuegos tuvieron su primer auge (from reference[4]), posteriormente fueron decayendo hasta que en los años noventa volvieron a tomar gran relevancia en el universo de los niños y jóvenes, llegando esta hasta nuestros días.

Los primeros indicios de esta nueva forma de entretenimiento suponen una nueva alternativa no sólo a la televisión, también a los juegos tradicionales. Si el cine y la televisión estaban orientados a una audiencia pasiva, los videojuegos buscan la interactividad del jugador, poniendo este rasgo junto con su gran acción audiovisual, su dinamismo y la posibilidad de ser programables y almacenar los datos de las partidas no finalizadas, la complejidad de sus temáticas, . . . , los principales elementos que los hacen tan atractivos para el público al que están destinados; sin embargo es significativo que compartan con los juegos tradicionales su fin, llegar a la meta, de ahí que nos atrevamos a decir que tienen un rasgo formativo, que hasta ahora pocos han querido ver, pues aquellos juegos y estos formaban y forman a los niños y adolescentes a lo largo de todo su desarrollo en determinadas conductas que bien discriminadas le ayudan a crecer y a relacionarse con toda su comunidad.

La realidad que hoy podemos encontrar en la mayoría de los hogares es el alto grado de importancia y significación que han tomado para los más jóvenes -y no tan jóvenes, en algunos casos- de la familia. Hoy se puede señalar que los videojuegos "han sobrepasado la frontera del entretenimiento, dando paso a posibilidades de uso en el ámbito educativo" (from reference[5]).

No obstante, desde su aparición han tenido detractores además de partidarios incondicionales. Una de las principales críticas que se le hacen gira en torno a sus temáticas, siendo su principal enfoque la violencia y la agresividad que las imágenes y contenidos transmiten. La aparición continuada de monstruos, alienígenas o extraterrestres, zombis o cualquier otro elemento (peleas callejeras, combates reglados, asesinatos, atropellos indiscriminado, etc.) que reflejan violencia o agresividad sin justificación alguna, en muchos casos ha puesto de manifiesto en numerosos estudios (from references [3] [14]) cómo estas circunstancias quedan reflejadas en las conductas que los jugadores desarrollan con su grupo de iguales o en el seno familiar. Es significativo como este tipo de videojuegos son los que tienen una mayor popularidad, a pesar de ello, Etxeberria (from reference [10]) señala como algunos de ellos encauzan la violencia y la agresividad. Igualmente apunta otro dato de interés como la literatura infantil y juvenil son también fuente transmisora de este tipo de conductas.

La creación de pautas antisociales provocan el no desarrollo de las habilidades sociales necesarias para poder establecer relaciones con otros grupos de iguales, atentar contra la salud (tensión ocular, cambios en la circulación sanguínea, aumento de la frecuencia cardíaca y de la presión arterial, epilepsia, . . .), su naturaleza adictiva, la transgresión de normas físicas, el bloqueo de la mente, la incapacidad para desarrollar otro tipo de actividades tanto lúdicas como "educativas", el sonido estridente, el excesivo tiempo que se le dedica (from references[5] [20] [17]) son algunas de las razones que se argumentan para etiquetar a los videojuegos como algo pernicioso y negativo para los niños y adolescentes.

Pero no todos los videojuegos tienen un corte de violencia, sexismo o racismo, también pueden ser empleados de forma didáctica. Debemos ser conscientes, como afirma Etcheberría (from reference [10]) que "muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videojuegos... Hablamos del sexismo, la competición, el consumismo, la realidad, la violencia, la agresividad". Por lo que si apartamos o dejamos de lado estos aspectos, el valor educativo/formativo de los videojuegos radica en:

- 1 Su capacidad para potenciar la curiosidad por aprender.
- 2 Favorecer determinadas habilidades.
- 3 Permitir el desarrollo distintas áreas transversales del curriculum.
- 4 Reforzar la autoestima y el valor de uno mismo.

Diversos autores (from reference [11] [16] [10] [5]) señalan los siguientes aspectos que se desarrollan de forma positiva en el sujeto a través del empleo didáctico de los videojuegos:

- Desarrollo del pensamiento reflexivo y del razonamiento.
- Desarrollo de la capacidad de atención y la memoria.
- Desarrollo de la capacidad verbal.
- Desarrollo de la capacidad visual y espacial.
- Desarrollo de la habilidad oculo-manual.
- Desarrollo de las habilidades necesarias para resolver conflictos o situaciones problemáticas.
- Desarrollo de las capacidades de trabajo colaborativo.
- Desarrollo de las habilidades necesarias para identificar y aprender vocabulario y conceptos numéricos.
- Desarrollo de la capacidad de superación.
- Desarrollo de la capacidad de relación.
- Desarrollo de la motivación por y para el aprendizaje de diferentes materias.
- Desarrollo de conductas socialmente aceptadas.
- Disminución de conductas impulsivas y de autodestrucción.

También podemos emplear los videojuegos para tratar de reducir la ansiedad y las conductas problemáticas que algunos adolescentes desarrollan a lo largo de su período de socialización y en el tratamiento de algunas minusvalías.

Aquellos aspectos que ayudan a formar didácticamente al sujeto y a potenciar los aspectos antes señalados:

- Arcade: potencian el desarrollo psicomotor y la orientación espacial.
- Deportes: permite de nuevo desarrollar habilidades psicomotoras y el conocimiento de las reglas y estereotipos propios del deporte.
- Aventura y rol: promueve el desarrollo del conocimiento de diferentes temáticas, aportando valores y contravalores.
- Simuladores: permite aprender a controlar la tensión y desarrollar la imaginación.
- Estrategia: permite aprender a administrar los recursos que suelen ser escasos.

- Puzzles y juegos de lógica: desarrollan la lógica, la percepción espacial, la imaginación y la creatividad.
- De preguntas: para repasar lecciones del curriculum.

(from reference [8])

En conducta

Desde sus origen el tema de los videojuegos a llevado consigo la imagen negativa de ser quien hace adictos y violentos a los gamers, mientras no es en su totalidad mentira, hay muchos estudios que se han realizado a traves de los años para aclarar esto, y los resultados siempre tienen que ser insatisfactorios, tan siquiera para la comunidad gamer, ya que siempre terminan en los mismo, "es culpa del juego". Hubo un estudio en el 94, donde se decidieron enfocar en la conducta de los jugadores, aunque realizaron una investigación con datos más diversos, sus resultados no eran del todo diferente entre los grupos que jugaban y los que no. Aunque podemos reconocer que se aclaro el estereotipo de que quienes son gamers sean introvertidos, ya que se menciona al inicio de la investigación que en realidad es más probable que sean extrovertidos, además de tener más comunicación tambien si se presentan con una actividad en que deban mover su cuerpo como lo es el deporte, demuestran más motivación y competitividad en ello que los demás.[15]

Analizando bien la información existente hoy en día relacionada con la conducta y los videojuegos, en la actualidad todo apunta a el aumento de individuos violentos, pero esto hay que aclararlo, es verdad que la mayoría de los que muestran una conducta violenta tienen en común el factor de los videojuegos, pero no hay que saltar a conclusiones.

Para explicarlo hay que pensar en un videojuego como una experiencia personal,(esto es más sencillo de entender con el tipo de juegos de la actualidad, siendo que son en 1ra o 3ra persona), a lo que quiero llegar es que cuando uno vive algo tiene ciertas emociones según la situación y lo sucedido, ¿ves a lo que quiero llegar?, el videojuegos te permite vivir esto sin ningun riesgo, dandote la oportunidad de experimentar la situación o al menos uno lo siente así, aqui es donde radica el problema.

El videojuego te permite experimentar y esto es lo que abre un nuevo mundo en la mente, siendo la imaginación y curiosidad los factores que van a dar el empujón a la conducta violenta. Llevaran la imaginación y curiosidad a hacerte pensar que se ve fácil y ellos podrían hacerlo. Entonces la aclaración que existe es que el videojuego es un medio por el cual, quienes tienen ciertas tendencias o son muy fácil de ser influenciados por lo que los rodea, se hacen notar de una forma muy obvia, imitando lo del juego. ¿Sabes como se confirma esto?, es el minimo de gamers que demuestran esta conducta, ya que si fuera cierta la idea que todo quien es gamer es violento, entonces el mundo no seria seguro ya que segun un estudio más de 1.2 billones de personas a nivel mundial juegan videojuegos.(from reference [1])

Conclusiones

El estereotipo de los gamer a evolucionado de gran manera, siendo que antes se referia a alguien que se la pasaba encerrado jugando siendo antisocial, hoy en día se refiere simplemente a alguien que disfruta jugarlos llegando a ser un pasatiempo, y una forma de socializar.

Por otro lado encontramos diferentes aspectos que toman en cuenta los investigadores mientras que otros solo son repeticiones de investigaciones anteriores, teniendo todo eso en cuenta y lo que se investigo, se puede concluir que todavía hay mucho más que no se a investigado en relación a los videojuegos.

El desarrollo que tiene una persona en relación con los videojuegos todavía es un tema muy amplio si lo vemos de diferentes puntos de vista es por esto que todavía puede conocerse más sobre el tema.

References

1. 2013 state of online gaming report. <http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25stateofGaming2013FINAL.pdf>, 2013.
2. COROMINAS A. *La comunicación audiovisual y su integración en el currículo*. 1994.
3. Craig A Anderson and Karen E Dill. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4):772, 2000.
4. H. AOYAMA, Y. E IZUSHI. *Hardware gimmick or cultural innovation? Technological cultural and social foundations of the Japanese videogames industry*. 2003.
5. J. Cabero and J. Salinas. La utilización didáctica de los multimedia distribuidos. In *I Simposio Iberoamericano sobre Redes de Comunicación para la Educación*, 1996.
6. Joel Castillo. Un estudio indica que los videojuegos tienen más influencia sobre el usuario que el cine. <http://www.alfabetajuega.com/noticia/un-estudio-indica-que-los-videojuegos-tienen-mas-influencia-sobre-el-usuario-que-el-cine-n-66990>, 2016. ACCEDIDO: 14-05-2016.
7. Rossie Ibarra Concha. Influencia de los videojuegos en los niños, 2013. http://www.uda.cl/index.php?option=com_contentview=articleid=235:influencia-de-los-videojuegos-en-los-ninoscatid=15Itemid=277 ACCEDIDO : 14-05-2016.
8. Verónica Marín Díaz and María Dolores García. Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (26):113–119, 2005.
9. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez and Jorge Guerra Antequera. *¿qué aprendo con videojuegos? una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador*.
10. F ETXEBERRIA. Videojuegos y educación. teoría y educación. 1998.
11. Jeanne B Funk. Reevaluating the impact of video games. *Clinical Pediatrics*, 32(2):86–90, 1993.
12. Sebastián García García. ¿qué es un gamer?, 2013. URL: <http://queaprendemoshoy.com/que-es-un-gamer/>. ACCEDIDO: 14-05-2016.
13. 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.
14. Steven J Kirsh. The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and violent behavior*, 8(4):377–389, 2003.
15. Juan Alberto Estallo Martí. Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2):181–190, 1994.
16. A. Y HELAD Y. MCFARLANE, A.; PARROWHOWK. Report on the educational use of games. 2002.
17. Juan Carlos Raña. Los microciberjuegos y el aprendizaje de las ciencias sociales: el mundo java. 2003.
18. R. Y OTROS ROSAS. *Beyond Nintendo: design and assessment of Educational videogames for first and second grade students*. 2003.
19. 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.
20. Begoña Gros Salvat. Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: el uso de los videojuegos en la enseñanza. *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, (3):6, 2002.
21. 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.
22. Isidro Moreno Sánchez. Videojuegos constructivos y aprendizaje participativo. In *Videojuegos y aprendizaje*, pages 73–92. Graó, 2008.