

Capítulo 5

Beneficios y consecuencias de los videojuegos

Introducción

Los videojuegos existen por y para satisfacer a las personas, en su tiempo libre, fines de semana, después de hacer sus quehaceres o entre ratos en lo que esperas a que la comida esta lista.

Sin duda los videojuegos como hobby o actividad recreativa son algo magnifico, pero como todas las cosas en esta vida (sobre todo las más divertidas) se tiene que llevar con calma y responsabilidad porque pueden traer muchas consecuencias a nuestra vida; ¿No me crees? Déjame contarte algo para entrar en contexto.

“Al principio jugaba solo dos o tres horas, pero con el tiempo fue peor. Estuve tres semanas sin salir de mi habitación y paraba esporádicamente para prepararme alguna comida rápida. Había días en que ni siquiera dormía. Una de esas jornadas sentí un mareo muy fuerte y una jaqueca que no se me quitó hasta después de dormir varias horas”

¿Te parece conocido ese sujeto?, si no es así felicidades probablemente solo juegos videojuegos de vez en cuando o quizás ni siquiera te gusten.

Si reconociste al instante la historia y te reíste con las similitudes que tiene contigo entonces felicidades eres un adicto a los videojuegos. Entonces partiendo de eso toma tus 4 horas de sueño y tu Monster energy y acompáñame un rato más en lo que te cuento un par de cosas más de los videojuegos y su controversial mundo.

Consecuencias y Beneficios de los videojuegos

Desarrollo de las desventajas

Ya que sigues por aquí déjame contarte un poco mas sobre todo esto, y si, puede que te juzgara un poco en la página anterior quizás eres más de red Bull. Hay te van un par de datos interesantes sobre los videojuegos que yo y mi equipo hemos recolectado tras una ardua investigación que para nada sacamos de wikipedia:

“Los videojuegos se han convertido en la actividad preferida de niños y adultos. En 2016, las diferentes consolas y juegos alcanzaron más de 41 mil millones de dólares en ventas. Según un informe de 2015 de la Entertainment Software Association (Asociación de Software de Entretenimiento), el 58 % de los estadounidenses son jugadores. Estos pasan un promedio de dos horas al día frente a la pantalla y con los controles en las manos. El promedio de edad del usuario es de 35 años, mientras que los menores de 18 tienen el 29 % del mercado.”

SIP, léste bien 41 mil millones de billetes de un dólar, eso sin duda es mucho dinero por lo que ya deberías entender la magnitud de todo esto, tu hobby favorito también es el de millones de personas y es en sí mismo es un mercado muy rentable que se encuentra cada vez más y más en crecimiento por eso hay muchos expertos analizando su entorno porque algo que parece tan divertido y encima de todo genera tantos billetes nunca puede ser algo del todo bueno ¿verdad?

Y aquí en donde se pone un poco más delicado en asunto...

Recuerdas como te llame al principio “adicto” una palabra un poco fuerte y con muchas connotaciones negativas así que cambiémoslo por “gamer” eso suena mucho mejor y a la moda. ¿Bueno señor gamer sabias que el uso o exposición prolongado a los videojuegos puede producir depresión, ansiedad, conductas obsesivas y provocar la obesidad?

Si es algo serio los videojuegos no son algo que se deba tomar a la ligera esas pequeñas rabietas cuando pierdes una partida se pueden transformar y agresividad física con otras personas de tu entorno si no tomas las medidas necesarias, si no aprendes a tener algo de autocontrol, incluso para evadir tus responsabilidades jugando videojuegos tienes que ser responsable.

Consecuencias y Beneficios de los videojuegos

Desarrollo de las ventajas

No todo es malo cuando se trata de los videojuegos, si fuera así hace mucho tiempo se hubieran prohibido y tus padres sin duda no te hubieran comprado esa PlayStation que pediste para navidad, porque al final más allá de todas las malas situaciones y consecuencias que pueden traer a tu vida (que realmente dependen de ti) los videojuegos han abierto otras puertas en el desarrollo de las personas déjame darte un par de ejemplos.

Sabías que hay un sinfín de personajes de videojuegos que, aunque no lo parezca, despiertan vocaciones tempranas y enseñan historia, geografía o matemáticas a millones de escolares y adultos en todo el mundo. ¿Quién dijo que las videoconsolas no cultivan el intelecto?

Los beneficios de los videojuegos han llegado también a la enseñanza con el game-based learning o aprendizaje basado en los juegos electrónicos. Este método educativo utiliza lo bueno de los videojuegos para transmitir conocimientos a los estudiantes y se fundamenta en tres puntos clave:

Dinamiza la educación: transforman el aprendizaje en un juego divertido, emocionante y sin clases aburridas. Esto hace que los alumnos asimilen y retengan los contenidos casi sin darse cuenta.

Incrementa la motivación: convierten a los estudiantes en los protagonistas de la historia y premian su esfuerzo con medallas, vidas extra, bonus, etc. Así consiguen captar y mantener su interés por aprender.

Facilita la práctica: permiten aplicar los conocimientos adquiridos sin crear situaciones de peligro. Este es el cometido, por ejemplo, de los simuladores de aviación y navegación.

Dentro del game-based learning existen unos videojuegos educativos conocidos como serious games (videojuegos serios). Este segmento específico para la enseñanza tiene como finalidad formar a los estudiantes en materias concretas, el aprendizaje de idiomas o el entrenamiento de profesionales como policías, pilotos, bomberos o personal sanitario, entre otros.

Entonces son buenos o son malos, la respuesta es ambigua a esa pregunta es mejor cambiarla y preguntarte, ¿cómo quieres que influyan en tu vida?