

LOS VIDEOJUEGOS UNA ADICCIÓN O UNA AYUDA A LOS JÓVENES
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN SU RENDIMIENTO ACADÉMICO Y
DISCIPLINARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMPO VALDEZ

HILDEBRANDO FRANCO QUICENO
JAEN MARCELA RAMIREZ MORENO
VILLER FORT URIBE

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MARIA CANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA DE PSICOLOGIA
MEDELLIN
2004

LOS VIDEOJUEGOS UNA ADICCIÓN O UNA AYUDA A LOS JÓVENES
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN SU RENDIMIENTO ACADÉMICO Y
DISCIPLINARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMPO VALDEZ

HILDEBRANDO FRANCO QUICENO
JAEN MARCELA RAMIREZ MORENO
VILLER FORT URIBE

Proyecto de grado para optar al título de Psicólogo

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MARIA CANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA DE PSICOLOGIA
MEDELLIN

2004

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	8
1. TITULO	10
2. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	11
3. JUSTIFICACIÓN	12
4. OBJETIVOS	14
4.1 OBJETIVO GENERAL	14
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
5. MARCO TEÓRICO	15
5.1 LOS VIDEOJUEGOS	15
5.1.1 ¿Es posible que los videojuegos afecten a los jóvenes?.	18
5.1.2 ¿Es posible que los videojuegos tengan beneficios?.	22
5.2 INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA	26
5.3 VIDEOJUEGOS Y FUNCIONES COGNITIVAS	27
5.3.1 Dependencia.	28
5.3.2 El comportamiento de indisciplina.	30
5.3.3 Rendimiento académico.	30
5.4 EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL PROCESO EVOLUTIVO DEL NIÑO Y EL JOVEN	31
6. ANTECEDENTES HISTÓRICOS	36

6.1 MARCO LEGAL	42
6.2 MARCO CONCEPTUAL	46
7. DISEÑO METODOLÓGICO	47
7.1 TIPO	47
7.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	47
7.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	47
7.3.1 Fuente primaria.	47
7.3.2 Fuente secundaria. Bibliografía.	48
8. ANALISIS DE LOS RESULTADOS ESTADÍSTICOS	49
8.1 DESARROLLO DEL PROCESO DE ENTREVISTA CON LOS ESTUDIANTES QUE MÁS UTILIZAN LOS VIDEOJUEGOS	56
8.2 ENTREVISTA REALIZADA A LA COORDINADORA DISCIPLINARIA	59
8.2.1 Factor Económico.	59
8.2.2 Factor social.	60
8.2.3 Factor familiar.	61
9. CONCLUSIONES	63
10. RECOMENDACIONES	65
BIBLIOGRAFÍA	67
ANEXOS	70

LISTA DE TABLAS

	Pag
Tabla 1. Plataformas de videojuegos	16
Tabla 2. Clasificación de los videojuegos	17
Tabla 3. Algunos de los videojuegos actuales.	20

LISTA DE GRAFICAS

	Pag
Grafica 1. Estrato de los estudiantes	49
Grafica 2. Edad de los Estudiantes	49
Grafica 3. Estudiantes que han jugado	50
Grafica 4. Tiempo de practica	50
Grafica 5. Videojuegos favoritos	51
Grafica 6. Continuidad de practica	51
Grafica 7. Horas de practica	52
Grafica 8. Horario preferido	52
Grafica 9. Autoconciencia de la influencia de los videojuegos en el rendimiento escola	53
Grafica 10. autoconcepto sobre la idoneidad sobre los juegos para el proceso escolar	53
Grafica 11. Utilización de los juegos por grados	54
Grafica 12. Rendimiento escolar	54
Grafica 13. Rendimiento disciplinario	55
Grafica 14. Relación de los porcentajes de tiempo de exposición, rendimiento académico y comportamiento disciplinario	55

LISTA DE ANEXOS

	Pag
ANEXO A. Formato de encuesta	70
ANEXO B. Formato de entrevista realizada a estudiantes	71
ANEXO C. Formato de entrevista realizada a coordinadores	72

INTRODUCCIÓN

Las investigaciones contemporáneas pretenden dar luz a los fenómenos que atañen a toda la humanidad, independiente de su género, raza, condición social y demás tipo de elementos subjetivos con los que se segregan las diferentes poblaciones. Es por ello que los jóvenes no pueden ser una exclusión de este tipo de investigaciones.

Las nuevas tendencias hacia la tecnología implican no solo mejoras de la calidad de vida a través del generamiento de nuevas comodidades, sino también nuevas formas de entretenimiento, dentro de ellas surge los videojuegos, donde su principal consumidor son los jóvenes. Y con este nuevo estilo de diversión surgen también nuevas quejas por parte de los padres, es por ello que esta investigación pretende esclarecer las incógnitas de los padres con respecto a este tema en particular.

El acercamiento a los videojuegos tiene su alto grado de dificultad, puesto que es un tema de mucho interés mundial, también es una temática sobre la que no existe mucha bibliografía y la poca que existe se contrapone entre si misma, sin embargo basados en la poca que existe se espera dar un análisis descriptivo objetivo al máximo posible y que los lectores puedan percibir con facilidad. La población a la cual se le aplico el proceso investigativo es la Institución educativa Campo Valdez que a su vez esta inmersa en espacio violento donde fluctúan diferentes problemáticas con las cuales los docentes tienen que enfrentarse todos los día y por lo tanto el aclarar si los videojuegos favorecen o no el contexto se convirtió en un necesidad más de dicho plantel.

No se pretende dar un axioma o una verdad absoluta sobre los videojuegos pero es por lo menos un acercamiento o un primer paso en una larga caminata en el conocimiento de este fenómeno que crece cada vez más a pasos agigantados y es por ello que los profesionales en particular de las ciencias humanas deben estar preparados para dar respuestas y buscar soluciones en caso de necesitarlas.

1. TITULO

LOS VIDEOJUEGOS UNA ADICCIÓN O UNA AYUDA A LOS JÓVENES
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN SU RENDIMIENTO ACADÉMICO Y
DISCIPLINARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAMPO VALDEZ

2. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Los videos juegos en los últimos veinte años han tenido gran acogida entre niños y adolescentes por considerarlos como alternativa de esparcimiento y entretenimiento. Tanto padres de familia como docentes se han cuestionado acerca de las ventajas o desventajas que pueda tener esta actividad en relación al rendimiento académico y al comportamiento disciplinario de los alumnos que lo practican; por lo tanto, el fin de esta investigación es constatar mediante la aplicación de un instrumento de recolección de información (encuesta), ¿Cuál es el grado académico, la edad promedio y las personas que mas utilizan los videojuegos? de los estudiantes de la Institución Educativa Campo Valdez de la ciudad de Medellín, entre los grados de 6º a 11º de bachillerato en el presente año 2004, y al mismo tiempo describir cual es el rendimiento académico y el comportamiento disciplinario de los jóvenes que mas estén expuestos a los videojuegos.

3. JUSTIFICACIÓN

Desde la aparición de los videojuegos a nivel mundial aproximadamente hacia finales de 1972 todos los investigadores de las ciencias sociales como los propios inventores y promotores de dichas formas de entretenimiento concuerdan en la necesidad de determinar si realmente son nocivos para quien los utiliza o si por el contrario ayuda realmente a mejorar las capacidades cognitivas de quien disfruta de este tipo de diversión como afirman sus creadores en las diferentes paginas de Internet.

A partir del crecimiento de estos jóvenes que se adhieren más a estos procesos de diversión de manera excesiva, los centros universitarios a su vez deben dar respuestas contundentes sobre si realmente son beneficiosos para los que los practican o si por el contrario los afectan, y lo más importante determinar si pueden generar adicción o no a largo plazo, convirtiéndose en la nueva "droga" de los jóvenes contemporáneos. Desde esta perspectiva la Fundación Universitaria Maria Cano no se puede quedar atrás y por lo tanto debe dar los primeros pasos en la aproximación a una de las más fuertes incógnitas para los padres de hoy. ¿Realmente ayuda o perjudican los videojuegos a mis hijos?

Si existe una axioma que resuma el inicio del siglo XXI son los avances en tecnología e inmersos en este contexto los videojuegos, como toma importante de los espacios de diversión que antes pertenecían completamente a los lectores y los deportistas, por lo tanto es necesario que los nuevos profesionales sean completamente conocedores de este tipo de pasatiempo pero en particular de las consecuencias de éste para poder comenzar a investigar nuevos modelos de participación en ellos y no esperar a que se convierta en una dificultad insostenible o inmanejable. La decisión esta ahora de nuestra parte. ¿Participamos o simplemente lo ignoramos?

Encontrar la verdad es la principal motivación para el planteamiento de esta investigación, dado que el consumo de los videojuegos en el factor comercial aumenta desmesuradamente tanto en jóvenes como en adultos que encuentran en este la diversión más propicia para el esparcimiento del tiempo libre, acompañado de la formulación de muchas hipótesis en las paginas de Internet como medios de comunicación, quienes se contradicen sobre los verdaderos efectos de la practica de los videojuegos, así que para la comunidad científica es prácticamente una obligación dar respuesta con verdaderas conclusiones objetivas, para aclarar tanto a padres de familia, jóvenes, adultos y a todas las personas que en general practican los videojuegos si realmente están dando utilidad a una forma adecuada de esparcimiento o si por el contrario tiene efectos secundarios en su practicantes y en este caso particular en los estudiantes de secundaria.

La valoración de los rendimientos académicos es fundamental para determinar si los videojuegos interfieren con las obligaciones de los jóvenes estudiantes, por lo tanto tomar como muestra de un grupo por año académico es la mejor forma de comparación para determinar que edad y en que grado escolar se ve mayor influencia o participación de los videojuegos como medio de recreación.

Para la Fundación Universitaria Maria Cano es más que un logro poder acercarse en temas de interés mundial donde aun las llamadas grandes universidades no se han dado a la tarea de investigar y por lo tanto ser pioneros es más que un motivo de orgullo, además un primer acercamiento permitirá abrir una puerta en un tema tan controvertido y uno de los principales fenómenos de la actualidad tanto para la población general como para la comunidad científica

4. OBJETIVOS:

4.1 OBJETIVO GENERAL

Describir la edad, el grupo escolar, el rendimiento académico y el concepto disciplinario de los estudiantes que mas hacen uso de los videojuegos pertenecientes a los grados 6 a 11 de la Institución Educativa Campo Valdez de Medellín en el año 2004 y su posible adicción a tiempo futuro.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar cuales son las edades y los grupos escolares que más utilizan los videojuegos de consolas de la Institución Educativa Campo Valdez.
- Definir el rendimiento académico escolar de los estudiantes que mas utilizan los videojuegos de la Institución Educativa campo Valdez.
- Describir el comportamiento disciplinario de los estudiantes que más utilizan los videojuegos de la institución educativa Campo Valdez..

5. MARCO TEÓRICO

5.1 LOS VIDEOJUEGOS

Son programas de computación de alta definición, aquellos que se conectan a cualquier televisor e integran un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos, que gracias a su imaginación puede explorar a fondo. ¹

Los videojuegos se definen como programas informáticos interactivos destinados a entretener a quien los consume. Nacieron como fruto de las capacidades de la nueva era de la informática, a finales de los setenta, y surgieron como un método para demostrar las capacidades interactivas de las computadoras. Rápidamente se observó la capacidad de dar entretenimiento que tenían estos programas, y fue entonces cuando se empezaron a desarrollar proyectos exclusivamente para su creación y comercio.

Primero fueron las máquinas recreativas, y después los ordenadores de sobremesa. ² Estos dieron paso a las consolas, un ordenador con un hardware especializado únicamente en la gestión de los programas de videojuegos, y lo más importante: las empresas que estaban detrás de las consolas se orientaban exclusivamente a ese negocio. ²

En la última década la venta de los videojuegos se han focalizado directamente a los juegos que se aplican a las consolas seguidos por los de PC y por último los de Arcade, quienes han perdido todo su potencial al trasladar los centros de juegos a la comodidad de la casa. Con el tiempo han evolucionado, pero siempre con el

¹ www.diccionarioonline.com

² ESTALLO, Juan Alberto. Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona: Editorial Planeta. 1997.p.15

mismo precepto: la diversión y el entretenimiento. Poco a poco los creadores de videojuegos han pasado de ser programadores informáticos a ser especialistas del mundo audiovisual. La vertiginosa evolución de la tecnología de la informática ha hecho que las capacidades gráficas y sonoras estén ya casi a la altura del cine, de manera que se abren nuevas vías para conseguir el entretenimiento. Las consolas de video se perciben como un aparato que permite simular en una pantalla de rayos catódicos diversos juegos y entretenimientos. ”³

Los videojuegos consisten entonces en todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil).

Tabla 1. Plataformas de videojuegos

PLATAFORMAS DE VIDEOJUEGOS	
Máquina recreativa	Desde las máquinas de "pinball" a los simuladores de realidad virtual.
Red telemática	Juegos interactivos en red (Internet, intranets...)
Microordenador	Juegos interactivos en soporte CD-ROM, DVD, disco...
Video interactivo	Juegos en soportes como láser disc, DVI..., o el actual DVD vídeo
Videoconsola	Playstation2, DreamCast, Nintendo64, PlayStation...
Máquina de bolsillo	GameBoy, NeoGeo pocket...
Teléfono móvil	Sencillos juegos de entretenimiento.

Fuente: www.galeon.hispavista.com

³ www.diccionario online.com

La formación y creación de estos tipos de videoconsolas para todos los gustos, circunstancias y bolsillos, han proporcionado un espacio realmente eficaz para todos los que lo utilizan y particularmente para quienes son más jóvenes ya que esta variedad beneficia directamente a ellos al público que le utiliza.

Los videojuegos, al igual que los programas informáticos en general, admiten diversos criterios de clasificación. Considerando la estructura de los juegos y ordenándolos según las principales habilidades que utiliza el jugador (concretamente la mayor o menor importancia de la psicomotricidad y del razonamiento) establecemos las siguientes categorías: ⁴

Tabla 2. Clasificación de los videojuegos

CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS		
HABILIDADES	TIPO DE VIDEOJUEGO	EJEMPLOS
psicomotricidad	Arcade (juegos tipo plataforma, luchas...)	Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter
	Deportes	FIFA, PC Football, NBA, Formula I GrandPrix
	Juegos de aventura y rol	King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tom Raider, Pokémon
razonamiento lógica, estrategia, memoria	Simuladores y constructores	Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine
	Juegos de estrategia	Estratego, Warcraft, Edge of Empires, Civiltation, Lemmings
	Puzzles y juegos de lógica	7 th .Guest, Tetris
	Juegos de preguntas	Trivial

Fuente: www.galeon.hispavista.com

⁴ www.galeon.com (incluye el cuadro de clasificación)

Muchos de los videojuegos, aún perteneciendo claramente a una de estas clases, presentan también algunas características de otros grupos. Así, por ejemplo, es frecuente que en los juegos de aventura existan algunos escenarios de arcade.

En la ciudad de Medellín el crecimiento de los videojuegos a sido una de los factores más notorios teniendo en cuenta que la publicidad de este tipo de entretenimiento se ha tomado todos los eventos deportivos internacionales, además promovido por los mismos que prestan el servicio donde buscan métodos para mantener a su clientela y en este campo han desarrollado competencias a nivel local, es decir, se realizan torneos de diferentes videojuegos en los barrios y en ocasiones en lugares de videojuegos más grandes como lo es el ubicado en el tercer piso del centro comercial Obelisco, por todo esto y por la continua necesidad de los padres de mantener a los hijos encerrados en casa para la protección de la violencia que vive la ciudad se convierte en este contexto las consolas de videojuegos en la salida más efectiva y .rápida para este problema.

Hoy día en Medellín son muchos los padres que se quejan de la utilidad desmesurada de los jóvenes con las consolas de los videojuegos, además la preocupación se hace más evidente cuando los jóvenes tienen notas por debajo de lo esperado en el rendimiento escolar y por lo tanto dan como principal causa los videojuegos, por lo tanto se les ha convertido en una problemática más del hogar y del cual no tienen forma de controlar o por lo menos de manejar adecuadamente.

5.1.1 ¿Es posible que los videojuegos afecten a los jóvenes?. Los videojuegos, al igual que la televisión, muchas veces sumergen a los jóvenes en mundos de ficción que los hace evadir la realidad, estimulan la imaginación, implican y desatan reacciones emotivas de cierta intensidad. " No obstante, frente a la simple contemplación de la TV que, una vez seleccionado un canal, deja poca iniciativa al espectador (aunque le mantenga intelectualmente activo y estimule su

imaginación), ⁵ los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios, que deben construir y aplicar estrategias cognitivas y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices para afrontar las situaciones problemáticas que se van sucediendo ante la pantalla. " Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la hiperactividad; en este sentido el juego supone un desahogo de tensiones. " ⁶

Por otra parte, con más o menos tiempo y esfuerzo siempre se suele lograr el objetivo que se pretende, ya que no se requieren ni grandes conocimientos previos específicos ni una especial capacidad intelectual. " En todo caso se necesitan unas habilidades psicomotrices de carácter general, que se mejoran progresivamente con el ejercicio de estos juegos, y una cierta persistencia en las actividades que se proponen en la pantalla (lo que resulta altamente positivo para los jóvenes, ya que se habitúan a persistir en el esfuerzo que conduce al logro de unas metas) ."⁷ También se va aprendiendo un "lenguaje" específico de los videojuegos que incluye simbologías, significados específicos, técnicas y trucos, que se van repitiendo en los distintos juegos. En cualquier caso, el logro de los objetivos que se proponen en el juego reporta a los jugadores un aumento de la autoestima y, muchas veces, un reconocimiento social por parte de sus colegas.

Esta evasión de la realidad que se produce al entrar a "vivir" en atractivos mundos de ficción, la liberación de tensiones a través de la acción, el refuerzo de los lazos de pertenencia al grupo (de amigos con intereses comunes) y la autoestima que acompaña al éxito (no olvidemos que, en general, al ser humano le gusta jugar a

⁵ ESTALLO, Op. cit., p. 16.

⁶ CERQUEDA, Dolores Videojuegos y ordenadore. Comunicación y Pedagogía, 1995.nº 135, pp. 10-13

⁷ ROSAS, Ricardo. Más allá de Mortal Kombat: Diseño y evaluación de videojuegos educativos para lenguaje y Matemáticas del nivel Básico 1. Rev. Psykhe 2000, Vol. 9, No 2. Pág. 125- 141

aquello en lo que "gana" o proporciona satisfacción). " Son algunos de los hechos que explican la capacidad de adicción de estos juegos que, por otra parte, presentan temáticas e imágenes atractivas para sus destinatarios y les proporcionan distracción y diversión." ⁸

Tabla 3. Algunos de los videojuegos actuales.

ALGUNOS DE LOS VIDEOJUEGOS JUEGOS ACTUALES		
NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PLATAFORMA
Pokémon	Juego de rol en el que se deben entrenar a unas mascotas para ganar la "liga de entrenadores pokémon"	GameBoy
Tomb Raider	Juego de aventura y plataformas en 3D.	Casi todas
FIFA 2000	Fútbol a nivel tanto de selecciones como de clubes.	Casi todas
Tekken Tag / Soul Calibur	Lucha beatem-up en 3D.	PlayStation /DreamCast
Messhia	Aventura 3D en tercera persona donde un querubín, poseyendo a los personajes que irá encontrando, trata de salvar el mundo.	PC
Final Fantasy	Aventura con combate por turnos y toques de rol.	PC, PlayStation

Fuente: www.galeon.hispavista.com

Es posible que los videojuegos representen algún riesgo para los jóvenes es decir, en general, los usuarios de los videojuegos no tienden a aislarse de sus compañeros y amigos; más bien al contrario buscan muchas veces compañía para jugar y colegas con los que intercambiarse programas, revistas y trucos.

⁸ LOPÉZ DE RONCHERO. Maritza, Videojuegos, televisión, Internet y publicidad; su papel en la socialización política de los escolares. Rev. Unicarta 1999. No 89. Pág. 15- 24.

Con todo, la adicción de la que hemos hablado puede dar lugar a que en algún momento los usuarios de videojuegos se entusiasmen demasiado con algún programa (en solitario o en compañía) y le dediquen un tiempo desproporcionado, abandonando incluso otros quehaceres (fenómeno que por cierto a veces nos ocurre también al leer una novela apasionante o al llevar a cabo un determinado "hobby"). En la mayoría de los casos, en unos días pasará la adicción y todo volverá a la normalidad.⁹

Solamente personas que tengan un problema psicológico previo pueden llegar a encerrarse enfermizamente en las ficciones del mundo de los videojuegos desconectándose gradualmente de las demás realidades de su entorno (compañeros, obligaciones sociales, cuidado personal, etc.) y sufrir otros trastornos graves de personalidad y conducta.

En algunos casos esta adicción desmesurada puede provocar estrés y fatiga ocular y, unida a malas posiciones ante la máquina y prolongados estados de tensión, podrá dar lugar a dolores musculares e incluso originar problemas de columna vertebral. Ante estos síntomas es de esperar que el sentido común de los jugadores (que suele funcionar bien cuando aparecen las agujetas por jugar demasiado a fútbol, por ejemplo) imponga un adecuado descanso a esta actividad. En el caso de niños y jóvenes los padres son quienes deben orientar a sus hijos ante estos síntomas, especialmente si han sufrido problemas de nerviosismo, epilepsia, mareos..."¹⁰

En algunos casos son también acusados los videojuegos de fomentar la violencia. Y realmente muchos de ellos son violentos y presentan una visión estereotipada y

⁹ Analisis critico de PARRONDO R. Jaime, los videojuegos ¿son, de verdad un juguete? Rev. Ser Padres Hoy.1995 No 252. Pág. 84, 85.

¹⁰ ESTALLO, Op. cit., p.20.

deshumanizada del mundo que se muestra con contravalores sociales tan poco recomendables como: sexismo, racismo, maniqueísmo, militarismo, egoísmo... No obstante, para sus usuarios queda bastante claro que se trata de un juego, un juego que precisamente les permite experimentar la trasgresión de las norma, que comparándolo con novelas y demás tipos de programas televisivos no tienen ninguna diferencia significativa o la que realmente puede existir es que en el videojuego el usuario es quien decide transgredir la norma mientras que en la televisión los personajes ya tienen configurado su papel y lo que deben hacer.

Por otra parte, la contemplación de los telediarios y la lectura de las noticias de los periódicos proporciona muchos más ejemplos de violencia y de comportamientos indeseables que los videojuegos, con el terrible valor añadido de que no constituyen una ficción.

En los videojuegos no está muy permitido las imágenes sexuales por orden comercial, para que las familias sin distinción acepten la entrada de estas máquinas en sus casas y las compren para sus hijos, las principales empresas de videojuegos (Sega, Nintendo, Sony) se comprometieron a evitar la pornografía en estos formatos ¹¹. La situación cambia en el caso de los juegos para ordenador, vídeo interactivo o Internet, considerados soportes más controlados y utilizados por los adultos.

5.1.2 ¿Es posible que los videojuegos tengan beneficios?. " Sin duda los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos."¹²

¹¹ ESTALLO, Op. cit., p.21.

¹² H. ROSSI, Peter. Los nuevos medios de comunicación en la enseñanza moderna. Doubleday & Company Inc. Garden City New York. 1996.

Veamos algunas de sus posibles aplicaciones, considerando también algunos de sus riesgos más específicos.

Los juegos de arcade (plataformas, luchas...) pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Riesgos a considerar: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.

Los deportes permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes. En algunos casos también se pueden alcanzar niveles altos de estrés.

Los juegos de aventura y rol pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática en clase. Una de las preocupaciones de los educadores deberá ser promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

Los simuladores y los constructores (aviones, maquinarias, ciudades...) permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones. Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos alumnos, conviene advertir a los estudiantes que están ante un modelo (representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria-) y que por lo tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico. La realidad siempre es mucho más compleja que las representaciones de los mejores simuladores.

Los juegos de estrategia exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar estos aspectos con los jugadores.

Los puzzles y los juegos de lógica desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad. No contemplamos riesgos específicos para este tipo de juegos.

Juegos de preguntas, que pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo.¹³

Ante la escasa información real de las investigaciones las declaraciones de los oponentes y defensores de estos juegos han producido contrastadas afirmaciones concernientes a las posibles consecuencias derivadas de la exposición a este nuevo medio de actividad recreativa. Entre los argumentos ofrecidos por cada uno de los grupos se puede citar:

Opositores.

- ♦ El tiempo empleado en ellos es visto en detrimento del dedicado al estudio y como inhibidor de otras actividades de recreo mas positivas y "educativas". Los partícipes de esta opinión exponen que podría reforzar el aislamiento social y provocar alienación entre los niños socialmente marginados.
- ♦ Podría también favorecer una pauta de conducta impulsiva y agresiva entre los usuarios más asiduos, sobre todo aquellos que juegan con videojuegos violentos. Incluso se argumenta que podrían predisponer a los niños a aceptar la violencia con demasiada facilidad.

¹³ Resumen. H. ROSSI, Peter. Op. cit., p. 15.

- ♦ Jugar videojuegos agresivos conducirá a una conducta más agresiva y con menor disposición a la asistencia a los demás.
- ♦ También se argumenta que el juego imaginativo, creativo o de fantasía, así como el desarrollo de habilidades sociales no puede tener lugar mientras se "destruye al enemigo".
- ♦ Otra razón hace referencia al dinero. Algunos jugadores gastan el dinero destinado a la comida en la escuela en videojuegos, hurtan dinero a sus padres o realizan pequeños robos a fin de conseguir dinero para jugar.
- ♦ Finalmente la conducta adictiva de estos jugadores inhibe el desarrollo de pautas de conducta mas constructivas (especialmente sociales) y puede dar lugar a problemas con el manejo del dinero similares a los de algunos ludópatas

(El anterior análisis nace de la investigación expuesta por Estallo 1996).

Selnow (1984) (citado por Estallo 1996) recoge argumentos de carácter eminentemente apocalíptico, que no obstante deben considerarse por su vigencia en algunos ambientes: "Producen aberraciones en la conducta de los niños" o convierten a sus usuarios en "adictos en cuerpo y alma", argumentos indudablemente basados en observaciones anecdóticas y sin sistematizar.

Ahora algunos de los argumentos ofrecidos por los defensores de esta forma de ocio:

- ♦ Para algunos jugadores, estos juegos pueden proporcionar un sentido del dominio, control y cumplimiento del que pudieran estar faltos en sus vidas.
- ♦ Además el interés adictivo a los videojuegos puede llevarles a una reducción de la intensidad de otros problemas propios de la adolescencia (tóxicos, vandalismo, etc).
- ♦ Estos juegos pueden constituir una forma de aprendizaje y de entrenamiento.
- ♦ Tales actividades pueden promover y desarrollar la coordinación oculo-manual, enseñar habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas. Los niños podrían también adquirir estrategias mas amplias para "aprender a aprender" y aplicarlas en nuevos campos o materias de estudio.

- ♦ El dominio de estos juegos es visto como un potencial de aumento de la autoestima entre aquellos jugadores que, de lo contrario, serían desadaptados sociales
- ♦ Pueden constituir una forma de preparación o iniciación en las demandas más cognitivas del mundo de la tecnología informática.

5.2 INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA

De los argumentos de oposición a los videojuegos el del fomento de mayores niveles de agresividad es el que mayor número de investigaciones ha generado, sin embargo es importante considerar las teorías de la estimulación y la catarsis en las conductas hipotéticamente agresivas que estos juegos pudieran inducir:

“ En términos generales la teoría de la estimulación sugiere que aquellos que ven escenas de violencia, presentan un incremento en la posibilidad de cometer actos agresivos en la vida real. ”¹⁴ Desde la teoría de la catarsis, el punto de vista contrapuesto, nos explica como la contemplación de violencia elimina en el observador la tendencia a la agresión, de este modo la posibilidad en la vida real disminuiría.

La mayoría de estudios de laboratorio han encontrado escaso soporte para la teoría de la catarsis, inclinándose a favor de la teoría de la estimulación. No obstante existen similitudes y diferencias entre jugar con videojuegos, ver TV y la naturaleza de la agresión que se experimenta con cada una de estas actividades. Frecuentemente se asocia la práctica de videojuegos con la TV, probablemente por la similitud tecnológica que ambos encierran y por la frecuencia de contenidos violentos que tradicionalmente se les ha atribuido (pese a que los videojuegos empiezan a experimentar sustanciales diferencias en cuanto a su contenido). (Estallo 1997)

¹⁴ GAJA, Ramón. Videojuegos. ¿Alienación o desarrollo?. Barcelona: 1993 Editorial Grijalbo

La TV se halla en clara desventaja respecto a los videojuegos ya que esta tan sólo expone al modelaje de la conducta, mientras que los videojuegos permiten además el refuerzo inmediato y contingente y el ensayo de conducta (Chambers y Ascione 1986). Dominick (1984) (citados por Estallo 1997) distingue entre la TV y los videojuegos respecto a dos variables: Concentración y actividad psíquica, reconociendo a los videojuegos una intensa demanda de atención y mayor actividad psíquica que la TV. Este autor (Dominick citado por Estallo) ofrece, además interesantes datos de carácter epidemiológico sobre esta actividad: El dinero gastado en la práctica de los videojuegos se desestimó ya que resultaba ser una variable únicamente relevante respecto a la pericia del jugador y no relacionada con el tiempo invertido en el juego. Se puede señalar que en 1984 el promedio para las chicas fue de 1,50\$/semana y de 2,00\$/semana para los chicos. Los datos de la encuesta nos indican que el 24% de las mujeres nunca jugaba a los videojuegos, siendo este porcentaje del orden del 18% para los varones. Para las chicas jugar videojuegos de tipo arcade en salas recreativas representaba una actividad netamente social, acudiendo solas tan solo un 6%. En cambio para los chicos esta era una actividad netamente solitaria. El 44% de la muestra encuestada poseía máquinas de videojuegos en casa (55% en el caso de los chicos y 36% en el caso de las chicas). En el caso de los chicos el tener una máquina de videojuegos en casa correlacionó negativamente con el tiempo empleado en jugar videojuegos en salas recreativas y con el rendimiento escolar.

5.3 VIDEOJUEGOS Y FUNCIONES COGNITIVAS

Una de las investigaciones (según Estallo 1997) en el tema de los videojuegos la han constituido los estudios sobre los componentes cognitivos subyacentes a este tipo de actividad, tratando en algunos casos de explicar la preferencia por este tipo de juegos mediante la existencia de aptitudes cognitivas previas que favorecerían la sensación de dominio. Algunos autores plantean la hipótesis inversa, sugiriendo que la práctica de videojuegos contribuiría a potenciar diferentes aptitudes

intelectuales. Existe una tercera hipótesis, planteada en el estudio de Jones, Dunlap y Bilodeau (1987) (citado por Estallo 1995), que planteaba la existencia de habilidades cognitivas movilizadas en el juego de este tipo y que sin embargo se verían enmascaradas en los tests de lápiz y papel convencionales. Estos autores presentaron evidencias acerca de que algunos videojuegos ("ACM") resultaban ser lo mismo que algunos aparatos de test conocidos en lo que a diferencias individuales conciernen. El juego de carreras de coches fue esencialmente una medida del tiempo de reacción, lo que favoreció el desarrollo de una versión de este juego para su posible uso en "The Armed Services Vocational Aptitude Battery". "Antiaéreos" y "Derrumbamientos" incluyen atención activa, vigilancia, puntería y otras habilidades a menudo implicadas en las actividades del mundo real.

Melancon y Thompson (1985) (citados por H. Rossi 1996) hipotetizaron con la existencia en los videojugadores de una mayor coordinación oculo-manual, y si ello fuese así se planteó si esta superioridad sería causa o efecto de los videojuegos. También se pretendió controlar las variables cognitivas del jugador. Los resultados en conjunto sugirieron que las variables cognitivas no explican el fenómeno del juego en estas maquinas. No obstante las variables de personalidad si estuvieron relacionadas con el uso de los videojuegos. Finalmente, los autores dieron notoriedad al hecho de que los jóvenes en general están utilizando cada vez mas estos juegos, gracias tal vez a la proliferación de salas públicas de videojuegos. Los efectos a largo plazo de este tipo de actividad quedan aún por explorar, puesto que los efectos específicos hallados hasta el momento son esencialmente inmediatos." ¹⁵

5.3.1 Dependencia. Es una necesidad general y excesiva de que se ocupen de uno, que ocasiona un comportamiento de sumisión y adhesión y temores de

¹⁵ Resumen. H. ROSSI, Peter. Op. cit., p. 25.

separación, que empieza al inicio de la edad adulta y se da en varios contextos, como lo indican cinco (o más) de los siguientes ítems:

- Criterios para el diagnóstico de F60.7 Trastorno de la personalidad por dependencia (301.6)¹⁶
- Tiene dificultades para tomar las decisiones cotidianas si no cuenta con un excesivo aconsejamiento y reafirmación por parte de los demás.
- Necesidad de que otros asuman la responsabilidad en las principales parcelas de su vida.
- Tiene dificultades para expresar el desacuerdo con los demás debido al temor a la pérdida de apoyo o aprobación. Nota: no se incluyen los temores o la retribución realistas.
- Tiene dificultades para iniciar proyectos o para hacer las cosas a su manera (debido a la falta de confianza en su propio juicio o en sus capacidades más que a una falta de motivación o de energía).
- Va demasiado lejos llevado por su deseo de lograr protección y apoyo de los demás, hasta el punto de presentarse voluntario para realizar tareas desagradables.
- Se siente incómodo o desamparado cuando está solo debido a sus temores exagerados a ser incapaz de cuidar de sí mismo.
- Cuando termina una relación importante, busca urgentemente otra relación que le proporcione el cuidado y el apoyo que necesita.
- Está preocupado de forma no realista por el miedo a que le abandonen y tenga que cuidar de sí mismo.
- Dentro de todas las investigaciones como la de estallo 1997, realizadas con ciencia cierta no se ha podido asegurar que los videojuegos por su continua utilidad generen una dependencia, sin embargo se conoce que los jóvenes al momento de comprar por primera vez una consola tienen un comportamiento

¹⁶ DSM IV

- exagerado en la utilización de los videojuegos llegando al punto de amanecer jugando desde la noche anterior.

5.3.2 El comportamiento de indisciplina. Se comprende la indisciplina como un comportamiento inadaptado que transgrede un orden, una norma o un código de ética; en el cual hay una acción fuera de lo esperable y aceptable socialmente. Implica desadaptación, desobediencia y rebelión, cuando contiene un desafío intencionado en su accionar.”¹⁷

En este caso en particular se comprenderá como comportamiento indisciplinado a los jóvenes que violenten o agradan a sus compañeros o profesores y demás adultos del plantel educativo o que trasgreden las normas expuestas en el manual de convivencia de la Institución Educativa Campo Valdez.

5.3.3 Rendimiento académico. Hace referencia a las obligaciones que tienen los estudiantes como son tareas, trabajos manuales, y demás requerimientos que hacen los profesores a los alumnos en el proceso educativo, que se ve reflejado en las notas obtenidas por ellos mediante el año escolar.

¹⁷ LEVIS, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona: 1997 Paidós. P 17

5.4 EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL PROCESO EVOLUTIVO DEL NIÑO Y EL JOVEN.

Inicialmente la definición de juego es bastante clara en la entrevista realizada al Dr. Pichón Riviére, (investigador del juego en los roles sociales y culturales en la actualidad) en la página de Internet: www.pedagogiaypsicologia.com

"-Bien, dénos entonces la definición concreta.

-Advierta que la exposición previa nos ha allanado el camino hacia la definición. El juego es una *ocupación* libre, aunque se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacios determinadas por reglas absolutamente obligatorias. Reglas que deben ser, a la vez, libremente aceptadas. Esta acción tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Además y esto es importante, en el juego se tiene la conciencia de ser de *otro* modo que en la vida corriente.

-¿Puede decirse que esta definición comprende lo que denominamos juego, o sea juegos de fuerza, de habilidad, de cálculo, de azar, de exhibiciones y representaciones?

-Efectivamente. Ahora bien, para aclarar conceptos que no he querido sobre valorar las funciones del juego en el ámbito de la vida cultural. Una determinada cultura, lleva incluidas ciertas características que configuran los juegos. Es decir, que algunos aspectos de la cultura pueden surgir primero en forma de juego. En una palabra: que la cultura, en principio, se juega. Otra conexión entre cultura y el juego, habrá de buscarse en los niveles más elevados del *juego* social, en los que se nos presenta como actuación ordenada de un grupo o de una comunidad; o de dos grupos que se enfrentarán."

Dejando una exposición clara de lo que es el juego y un acercamiento concreto de su importancia en el desarrollo de las culturas y de los jóvenes, sin embargo, para otros autores el juego se inicia como un proceso mágico ya que le permite al niño en este caso salir del mundo real y poder ingresar a un mundo imaginario donde el juego es la parte fundamental para el desarrollo de la imaginación, por ejemplo el señor Leonar Phortur. A. en su página de Internet (www.psicologiadeldesarrollo) asegura lo siguiente:

El mundo mágico no pertenece a la etapa egocéntrica, sino que todas las etapas pertenecen al mundo mágico. Lo mágico es lo extraordinario y maravilloso que vemos o hacemos ver a los demás por medios que se escapan de los usos más habituales pero que están aún dentro de la Naturaleza que nos rodea. El mundo mágico surge de aquello que hay en nosotros de poeta y nos permite crear un mundo imaginario, en el que se realizan nuestras aspiraciones de bondad y belleza, tantas veces irrealizables en el mundo cotidiano.

Muchos hombres no lo tienen hoy, pero sí de niños. Este joven y este adulto sin mundo mágico buscan el refugio contra el mundo cotidiano, en el vicio, la perversión, la delincuencia, fueron niños a quienes una circunstancia adversa o una sociedad materialista mató muy pronto al poeta que llevaban dentro."

Dejando a entender que los juegos son fundamentales para el desarrollo de la vida adulta y en ese contexto indispensable para las relaciones fructíferas y adecuadas del adolescente, además se hace claro que el juego ayuda a desarrollar otras capacidades necesarias del sujeto como es el lenguaje en la niñez y la seguridad de sí mismo cuando llegan a la preadolescencia es entonces cuando se denota que el juego no es la manifestación de una energía superflua. El adulto juega cuando está cansado. Juega para recuperar las fuerzas y verter hacia fuera su cansancio.

" Cree -y con ello se engaña- que juega para entretenerse. Se entretiene el que no tiene nada que hacer. El que tiene mucho por delante, el que trabaja, no se entretiene, se divierte; es decir, vierte al exterior lo que lleva dentro y le estorba. Se divierte no porque no sepa qué hacer, sino porque ha hecho todo lo que tenía que hacer. O, aún más, porque ha hecho demasiado."*

El niño sólo está cansado de tanto jugar; a medida que avanza por la vida seria necesita el juego para verter fuera el cansancio de su estudio. El niño, ni se entretiene ni se divierte. Juega para afianzar su conquista del espacio, para conocerse a sí mismo, conocer el mundo, hacerse un refugio, aprender a vivir, afirmar su presencia y entrar en la comunidad.

El juego es una actividad que subsiste por sí misma, lo que importa es la actividad misma, por puro placer, sin finalidad. Jugando podrá recorrer el espacio que lo separa de las cosas. Recorriendo estos lugares, afianza cada vez más su conquista del espacio. La actividad del juego le da una seguridad de equilibrio, va realzando la distinción entre su persona y las cosas.

Jugando, se conoce a sí mismo y conoce el mundo que lo rodea. En este mundo hay cosas desagradables, y el juego le sirve de refugio contra ellas. El niño no se da cuenta de que en el juego hallará una preparación para la vida seria, pero va hacia él porque es una parte consubstancial de su vitalidad. El niño realiza su niñez jugando como si ya no fuera niño, como si ya fuera un papá, o un médico, o un guardia de la circulación. Es una preparación para la vida. Con el juego, el niño afirma su presencia; de pequeño, sacudiendo la

* Leonar Phortur. www.psicologiadel desarrollo.com

cuna, riendo, dice: "Estoy aquí". Además, esta preparación para la vida gracias al juego, viene completada por la preparación que el juego también representa para la entrada en la comunidad. El niño juega complacidamente a una infinidad de juegos que va inventando él mismo, pero también juega con mucho interés a otros que le han sido propuestos por la tradición comunitaria a través de su hermano adolescente, de su vecino, que los aprendió de sus padres o de sus abuelos.

La magia del juego consiste en que un simple palo de madera tenga, las crines y haga los relinchos del caballo; que un pedazo de trapo, se convierta en el recién nacido a quien se amamanta. Es dar valor a un objeto cualquiera que en la realidad no tiene valor alguno, transformar una piedra en montaña con la sola palabra que se la designa. La magia del juego consiste en trazar con el lápiz un garabato y ver en él la exacta representación de una figura concreta y definida."*

Ha sido el adulto el que ha inventado el juguete. El niño, por si solo, nunca lo hubiera hecho, porque el juguete le roba la poesía, la imaginación de sus juegos, añadiéndoles algo excesivamente real, algo demasiado parecido a lo cotidiano.

El tren eléctrico, no será nunca más que lo que es, mientras que el bastón será caballo de carreras, fusta, espada, flecha, fusil o caña de pescar.

El juguete sólo es válido cuando sirve de punto de partida, no de punto final; cuando, al imaginar cosas sobre él, puede llegarse mágicamente a algo que no está en él mismo, a algo que uno le añade. Y esto no sólo en las primeras edades; en cualquier momento, el juego, por muy organizado que esté, por

* Ibid

mucho que obedezca a unas reglas, por muy complicados que sean sus elementos, lo mejor que tiene es la ilusión que lo precede, la imaginación con que se realiza y el recuerdo mágico que deja. El adolescente parte de estas premisas de niño y va llegando a una estructura mental más definida de lo que quiere en tiempo futuro, por lo tanto, es el juego una de las herramientas fundamentales para el desarrollo de la personalidad del individuo, permitiéndole soñar con un futuro, con una profesión pero sobre dejándole desarrollar creencias y estereotipos para la interpretación de la vida real.

Los adolescentes encuentran en los juegos la mejor forma de expresar sus sentimientos hacia lo que los rodea, en su entorno familiar, en los procesos de la vida cotidiana, el vocabulario que en se adquiere en la familia como con los similares en la vivencia escolar y de juego, es por todo esto que el juego es un factor determinante para la vida de todas las personas.

6. ANTECEDENTES HISTÓRICOS

A continuación se detallan los resultados obtenidos por los autores que han investigado este tema:

En primer lugar se señala un sugestivo artículo de Mcloure y Mears (1986), que bajo el título "Videojuegos y Psicopatología" trató de hallar correlatos psicopatológicos derivados de la práctica excesiva de este tipo de entretenimiento. Este estudio puso en evidencia que no existía relación alguna entre la frecuencia del juego con videojuegos y los trastornos de conducta. En este aspecto únicamente pudo constatar una mayor frecuencia de jugadores entre aquellos alumnos que eran remitidos a la "School Office". Ello puede considerarse como indicativo de que si bien los videojuegos no generan en si mismos especiales trastornos de conducta, existe una población adolescente -de marcado carácter sociopático- que se inclina claramente por esta actividad. De hecho este fenómeno no debe sorprendernos ya que antes de la aparición de los videojuegos los alumnos con mayores problemas escolares solían invertir parte de su tiempo en juegos de salón (billares, futbolines, "Pin-Balls", etc). Tampoco se observa mayor consumo de alcohol, tabaco u otras adicciones entre los jugadores habituales. Entre estos individuos tampoco se observa una mayor tasa de expulsiones de clase o interrupciones de los estudios. No es posible objetivar una mayor motivación por el logro entre los jugadores habituales de videojuegos, más bien se da una relación inversa. Los jugadores habituales no obtuvieron un mayor grado de neuroticismo que los jugadores esporádicos. " Los jugadores habituales tampoco informaron acerca de un mayor grado de infelicidad o conflictos con las figuras paternas. De ello puede inferirse que los videojuegos no son una válvula de escape para afrontar situaciones familiares complejas."¹⁸ Finalmente hay que destacar la clara relación hallada entre la extroversión y los videojuegos. Este

¹⁸ www.bibliotecaconsultapsi.com

último hallazgo resulta importante puesto que debilita la opinión generalizada de que este tipo de juegos favorecen la alienación de sus usuarios.

Gibb y Cols (1983) (citados por www.biblioteca.consultapsi.com) evaluaron 280 jugadores de videojuegos sin encontrar ningún tipo de relación entre la práctica en el juego de videojuegos y variables tales como: Rasgos de personalidad, autoestima- autodegradación, desviación psicopática, conformidad social, hostilidad-amigabilidad, conflictos sociales, tendencia al gregarismo, obsesidad y motivación por el logro. La única conclusión de interés hacía referencia a que las mujeres con elevado interés en los videojuegos presentaban una mayor necesidad de logro que las que no estaban interesadas en ello. Selnow (1984) (citado por Estallo 1997) estudió las características diferenciales de los videojuegos respecto a la TV, constatando como los jugadores de "alta frecuencia" tenían mayores necesidades de huida y aislamiento que los jugadores de "baja frecuencia" y un estilo de juego de características más compulsivas.

Dentro de los datos obtenidos en estas investigaciones se afirma que los índices de juego indicaron que los jugadores mas asiduos percibían en los videojuegos gratificaciones específicas a los siguientes factores: " Preferencia de los videojuegos sobre los amigos, aprender acerca de los demás, compañerismo, acción, soledad-huida. Se observó como la TV proporcionaba una amplia serie de experiencias vicarias, pero no permitía al espectador participar activamente en la escena del mismo modo que lo hacía el videojuego. los usuarios la definían (74% Ss) como solitaria y exenta de interacción social. Sin embargo pudo establecerse un tipo de interacción social entre el jugador y el propio juego, al que se percibía como un tipo de compañero sustituto."¹⁹ Desde este punto de vista los videojuegos se consideraron como potenciales expendedores de modelos de interacción social. Los videojuegos parecían ayudar a olvidar el estado de soledad experimentado por algunos de los jugadores más asiduos. Los usuarios de "alta frecuencia" pudieron

¹⁹ Ibid.,

satisfacer su necesidad de compañía con videojuegos, si bien los percibieron como menos divertidos y excitantes que los compañeros humanos.

Dominick (citado por Estallo 1997) en un artículo ampliamente conocido estudió la repercusión de la práctica de los videojuegos sobre las diferentes modalidades de la agresión y sobre la autoestima, efectuando un trabajo paralelo entre la TV y el videojuego. Entre sus hallazgos cabe destacar los siguientes: Los datos obtenidos indicaron que jugar con videojuegos no es ni la amenaza que muchos de sus críticos han creído ver ni tampoco están absolutamente libres de aportar posibles consecuencias negativas. Las correlaciones entre la práctica de los videojuegos y la agresión fueron modestas (como ocurre con la visión de programas violentos en TV). Entre los varones el jugar con videojuegos se relacionó con el número de actos violentos, con un menor rendimiento escolar y una mayor visión de programas violentos. Entre las chicas la práctica de los videojuegos se relacionó con formas de interacción hiper asertiva y con el número de actos violentos. Jugar con videojuegos se relacionó con el tiempo de visión de TV en general y con el de programas violentos en particular. A pesar de que estos datos no ofrecieron pruebas concluyentes fueron consistentes con el hecho de que jugar videojuegos no reducía el tiempo de ver TV. Aquellos adolescentes que reconocían destinar un elevado número de horas viendo TV, fueron quienes más tiempo invirtieron jugando a los videojuegos, obteniendo el tiempo para esta actividad de otras diferentes a ver TV. El rendimiento escolar no se pudo relacionar con la práctica de los videojuegos. No obstante la práctica de videojuegos en el domicilio correlacionó mucho más intensa y significativamente en el caso de los chicos. La modalidad de juego (en casa o fuera) supone diferentes patrones de conducta social. De este modo las chicas hacen de los videojuegos una actividad social, mientras que para los chicos se convierte en una actividad solitaria. El hallazgo más prometedor para futuras investigaciones es la relación que parece existir entre la autoestima y la práctica de videojuegos en adolescentes jóvenes, siendo los sujetos con menor autoestima los que tienden a gastar más dinero por semana en jugar con

videojuegos. Anderson y Ford (1986) (Citados por Estallo 1997) abordaron también el tema de la agresividad generada por los videojuegos, desarrollando sus hipótesis a partir de estudios de laboratorio, como el inicial de Bandura, " ...que estudiaba el modelaje de la agresión en niños y que demostró como la exposición a modelos agresivos puede conducir a un incremento de la agresividad. Una diferencia obvia entre los estímulos usados en la mayoría de estudios de modelaje y los videojuegos, es que en estos últimos la agresión es simbólica, mientras que en el modelaje la agresión incluye caracteres humanos o casi humanos. Un análisis reciente de Berkowitz (1984) Buscar referencia completa de Berkowitz (1984) sugiere que la hostilidad está semánticamente unida a la agresión."²⁰ De este modo es de esperar que jugar con videojuegos agresivos coloque a los jugadores en una disposición mas hostil. Los autores pretendieron comprobar si se producían diferencias en las reacciones a los juegos que diferían en el nivel de su contenido agresivo. Los resultados obtenidos indicaron que jugar videojuegos agresivos podía tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del jugador. Además los cambios afectivos dependieron del tipo de videojuego empleado. El videojuego más agresivo condujo a incrementar la hostilidad y la ansiedad, en relación a aquellos sujetos que no jugaron videojuegos. El videojuego medianamente agresivo incrementó solo el nivel de hostilidad sin afectar el nivel de ansiedad.

Otro punto a tener en consideración respecto a la investigación hace referencia a los efectos a largo plazo de los diferentes tipos de videojuegos en los jugadores. El efecto negativo descubierto en el anterior estudio podría tener una vida corta y no presentar efectos mórbidos a medio o largo plazo. No obstante se podría argumentar que la experiencia de niveles moderados de ansiedad y hostilidad podría ser beneficiosa para algunos jugadores, proporcionándoles una oportunidad para aprender como manejar estas emociones. O bien, podría ocurrir el caso

²⁰ ESTALLO, Op. cit., p. 23

contrario, estos efectos podrían acumularse dando lugar a cambios negativos sobre la visión del mundo, lo que resulta típico de individuos ansiosos y hostiles.

Lind y Lepper (1987) citados por Estallo 1997) estudiaron la conducta agresiva derivada del uso de videojuegos, paralelamente a la impulsividad, sociabilidad y rendimiento académico. Su hipótesis de trabajo se basó en que " los videojuegos provocaban impulsividad por medio de la reacción a un ambiente frenético de aprendizaje, en el que los niños estaban comprometidos con fantasías agresivas de un tipo u otro."²¹ Debería haber una correlación positiva entre el uso de tales juegos y los resultados en la escala de los profesores acerca de la impulsividad y agresividad. Una segunda hipótesis común es que " estos videojuegos promueven la alienación o aislamiento social y la inhibición de la sociabilidad."²² Ello implicaría una correlación negativa entre los resultados de la sociabilidad de los niños y su uso de los videojuegos. La última hipótesis hacía referencia al rendimiento escolar, que debería verse negativamente influido por este tipo de entretenimiento, según las opiniones apriorísticas."²³ Los resultados obtenidos demostraron que en los chicos la correlación con la impulsividad era consistentemente positiva y elevadamente significativa. En el caso de las chicas la correlación fue consistentemente positiva pero no significativa. En contraste las correlaciones entre los videojuegos en casa y estas mismas puntuaciones dadas por los profesores resultan triviales e inconsistentes para ambos sexos. Con respecto a esta primera hipótesis los estereotipos existentes tan solo serían válidos en el caso de los varones que juegan videojuegos de arcade en salas recreativas. Respecto a la segunda hipótesis (sociabilidad) las correlaciones obtenidas indicaron la existencia de un patrón no consistente en ambos sexos. De este modo se puede refutar la creencia de que el uso de videojuegos anula la sociabilidad. Los resultados obtenidos para la hipótesis que pretendía evaluar el rendimiento

²¹ ESTALLO, Op. cit., p. 24

²² Ibid. P 24

²³ ibitd P 25

académico de los videojugadores indicaron que los chicos obtuvieron una correlación negativa pero no significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico (evaluado como la habilidad para las matemáticas y la competencia general académica). Para las chicas la correlación es negativa pero sin alcanzar los niveles de significación.

Sin embargo en el contexto netamente colombiano las investigaciones se han fijado en la utilidad de los videojuegos como material didáctico para la mejora del rendimiento escolar, aclarando que son juegos diseñados exclusivamente para dicho fin. Estas investigaciones son lideradas en la Universidad de Antioquia.

Existen juegos educativos diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, como por ejemplo "Viaje por la Europa de los ciudadanos" que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros. Los juegos educativos, si están bien diseñados, no deben presentar ningún riesgo específico.

Por otra parte, en la escuela, los videojuegos pueden utilizarse como instrumento de motivación general y también como medio para la consecución de otros objetivos educativos. Por ejemplo: si se dispone de un "rincón de los videojuegos" en la clase, los profesores pueden "premiar" a los alumnos que han realizado un determinado trabajo o han mejorado un comportamiento permitiéndoles jugar durante un rato. No obstante el profesorado debe organizar sistemas de gestión de la clase que aseguren a todos los alumnos el acceso de una u otra forma al "rincón". No hay que olvidar que, además de su carácter lúdico y motivador, estas actividades con los videojuegos tienen también una dimensión formativa que debe estar al alcance de todos los estudiantes.

Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar para, después de jugar con ellos, analizar los valores que presentan y debatir en clase

sobre ello. El profesorado debe promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos.

Y, como cualquier otro juego, pueden utilizarse como instrumento para la sociabilización de los niños y jóvenes. Hay que evitar, no obstante, que este entusiasmo por los videojuegos (aunque de lugar a ricas actividades grupales) pueda significar un abandono de las actividades mas específicamente educativas que se realizan en la escuela.

6.1 MARCO LEGAL

Sobre las normas que regulan los centros para la ejecución particular de los videojuegos en Colombia no existen normas específicas, sin embargo en el Código del menor queda establecido algunas reglas que lo intentan regular, y en la ciudad de Bogota DC se refuerza con un decreto al respecto. Para las consolas personales y de utilidad en las casas no aparece ninguna norma.²⁴

DECRETO 415 DE 1994

(Julio 11)

Por el cual se dictan normas para la protección de menores EL ALCALDE MAYOR DE SANTA FE DE BOGOTÁ, D.C., en uso de sus atribuciones constitucionales y legales, y

CONSIDERANDO:

Que los artículos 44 y 45 de la Constitución señalan los derechos fundamentales de los niños y de los adolescentes y establecen para el estado obligaciones de asistencia y protección;

²⁴www.ramajudicial.com.co

Que las pandillas y organizaciones criminales ponen en peligro la vida e integridad física y moral de los menores y comprometen la seguridad de los ciudadanos;

Que la prostitución infantil demuestra estados de abandono y situaciones de peligro que es necesario prevenir y erradicar;

Que la venta y expendio de licor y bebidas alcohólicas y embriagantes a los menores lesiona su salud, crea situaciones de riesgo y viola lo dispuesto en los artículos 323 del Decreto - Ley 2737 de 1989 y 1 de la Ley 124 de 1994.

Que en virtud de lo ordenado en el artículo 35 del Decreto - Ley 1421 de 1993, el

Alcalde Mayor de Santa Fe de Bogotá está facultado para adoptar las medidas y utilizar los medios de policía necesarios para garantizar la seguridad ciudadana y proteger los derechos y libertades públicas.

Que compete al Alcalde Mayor de Bogotá o a sus delegados velar porque en el territorio del Distrito se cumplan las leyes, decretos y resoluciones en materia de juegos, rifas y espectáculos, según lo dispone el artículo 289 del Código Distrital de Policía.

Que los Códigos Nacional y Distrital de Policía y el Código del Menor autorizan el establecimiento de prohibiciones que garanticen y protejan a los menores y adolescentes;

Que es indispensable adoptar las medidas y emplear los medios que prevengan y sancionen la violación de los derechos fundamentales del menor y les eviten peligros, maltratos y cualquier forma de explotación; y

Que las autoridades de la República están instituidas para proteger la vida, honra y demás derechos y libertades de los residentes en Colombia.

Artículo 15º.- Prohíbese la entrada de menores de catorce (14) años a las salas, locales o establecimientos que estén dedicados a la explotación de juegos electrónicos de suerte y azar.

La violación de esta disposición acarreará al propietario del establecimiento o responsables de su explotación, según el caso, multa de treinta (30) a trescientos (300) salarios mínimos legales diarios que impondrán a prevención el Director de Rifas, Juegos y Espectáculos como delegado del Alcalde Mayor, o los Comisarios de Familia.

En caso de reincidencia, el Comandante de la respectiva Estación de Policía dispondrá el cierre temporal del establecimiento hasta por siete días.

Artículo 17º.- Los propietarios o administradores de los establecimientos comerciales que exploten máquinas electrónicas no permitirán que los menores de catorce (14) años tengan acceso a las que sean de suerte y azar.

La violación de lo dispuesto en este artículo dará lugar a la suspensión del permiso otorgado al establecimiento para la explotación de juegos electrónicos, hasta por treinta (30) días.

Artículo 18º.- A partir de la vigencia de este Decreto y como requisito para la expedición de los permisos correspondientes, las máquinas de juegos electrónicos deberán indicar en lugar visible al público si son de suerte y azar, de destreza y habilidad o de suerte y habilidad.

Artículo 19º.- Para el otorgamiento de permisos a las salas, locales o establecimientos de juegos electrónicos, se exigirá a los interesados que separen las áreas de las máquinas de suerte y azar de las que se dediquen a las de destreza y habilidad o suerte y habilidad.

Artículo 20º.- La Secretaría de Educación adoptará las medidas necesarias para difundir en las escuelas y colegios públicos y privados el sentido y alcance del presente Decreto. Para tales efectos, elaborará el material didáctico correspondiente, dirigido a docentes, estudiantes y padres de familia. Así mismo, dictará los cursos a que hubiere lugar en desarrollo de sus programas de asesoría y orientación a la comunidad.

Artículo 21º.- Este Decreto rige a partir de las cero (0) horas del día viernes 15 de julio de 1994 y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

CODIGO DEL MENOR

TITULO PRELIMINAR PRINCIPIOS GENERALES

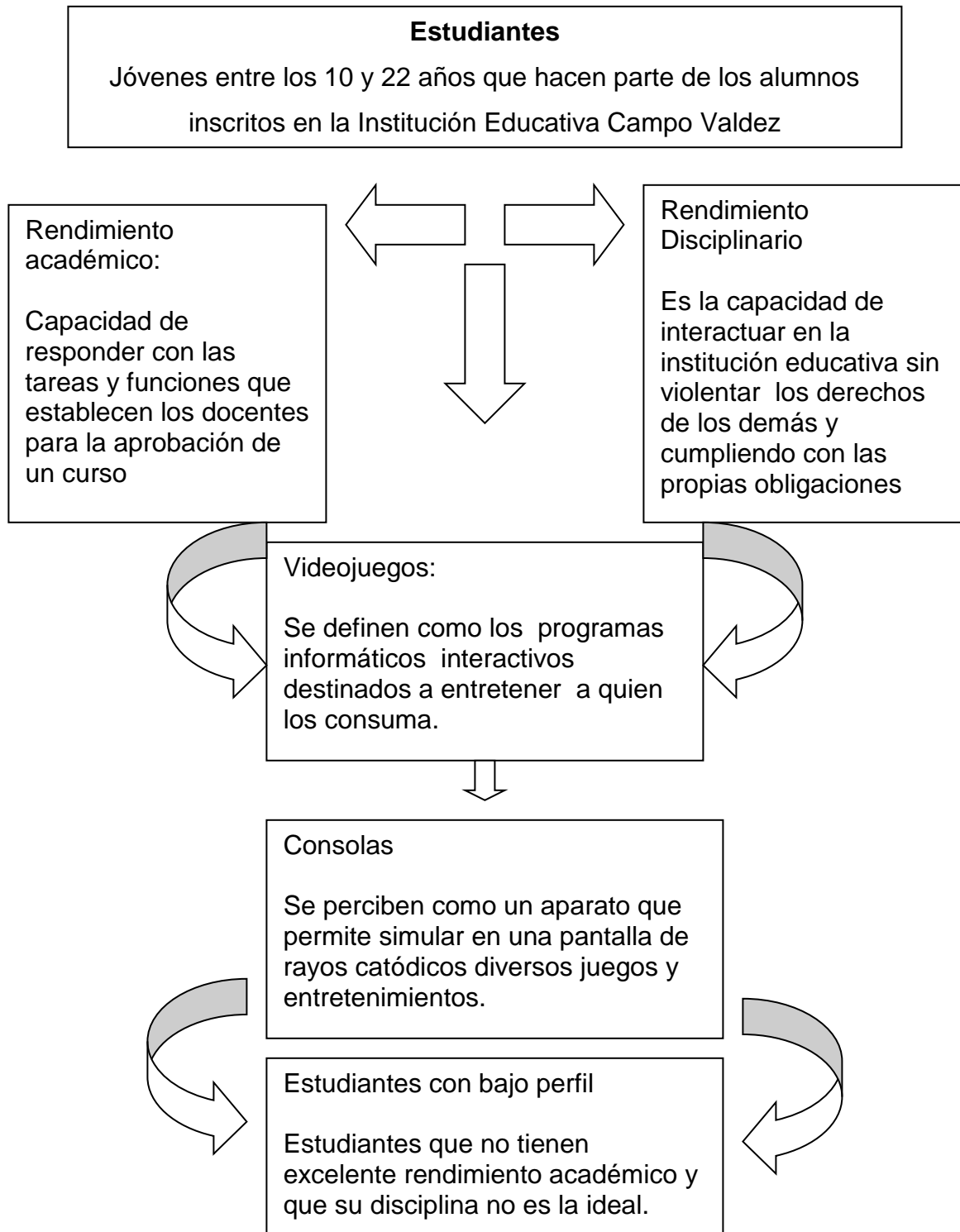
Capítulo Primero

TITULO III

Prohibiciones y Obligaciones Especiales

1. Artículo 322.- Prohíbese la entrada de menores de catorce (14) años a las salas de juegos electrónicos.
2. Artículo 324.- La violación de las disposiciones consagradas en los artículos 322 y 323, acarreará al propietario del establecimiento o responsable de su explotación, multa de treinta (30) a trescientos (300) salarios mínimos legales diarios, impuestas a prevención por el Comisario de Familia, el Alcalde Municipal o su delegado o el Inspector de Policía.

6.2 MARCO CONCEPTUAL



7. DISEÑO METODOLÓGICO

La investigación es de carácter -descriptiva ya que pretende dar una información tangible sobre un fenómeno que afecta a los jóvenes hoy en día y determinar si es adecuada o no para su proceso escolar, teniendo en cuenta que la temática es nueva dentro del contexto colombiano.

7.1 TIPO

La investigación es de carácter Cualitativo ya que describe las cualidades de un fenómeno como lo es los videojuegos dentro de la población particular que son los estudiantes de la Institución Educativa Campo Valdez.

7.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población. Los estudiantes de la Institución Educativa Campo Valdez.

Muestra. No probabilística. Ya que se seleccionaron un grupo por grado académico, para obtener una muestra completa de los estudiantes tanto en edades, su grado de intelecto y su nivel académico. En total fueron 270 estudiantes divididos en un salón por grado escolar.

7.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

7.3.1 Fuente primaria.

- ♦ Aplicación de una encuesta. El objetivo fundamental de la encuesta es la selección del nivel que más utiliza los videojuegos, de la edad y reconocer cuales son las personas que más los utiliza.

- ♦ Desarrollo de una entrevista. Conocer las características particulares de los jóvenes que más puntuaron en la encuesta y determinar conocimientos específicos de esta submuestra para contrastarla con los rendimientos escolares y con sus procesos disciplinarios.

- ♦ Proceso de observación de los investigadores. Evaluar de manera observacional el comportamiento de los que puntuaron más alto en la encuesta e identificar su patrón de actitudes en los momentos de descanso dentro de la Institución Educativa Campo Valdez

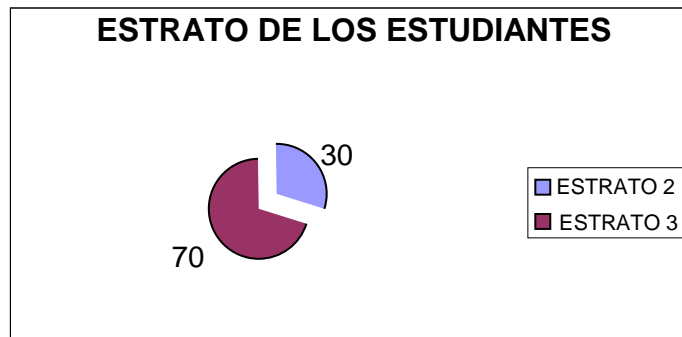
- ♦ Entrevista con profesores. El objeto es identificar el rendimiento académico y disciplinario de los seleccionados por medio de la entrevista, además conocer el concepto que tienen los docentes de los videojuegos y las dificultades que han tenido con respecto al tema.

7.3.2 Fuente secundaria. Bibliografía.

- ♦ Interpretación de los datos obtenidos.

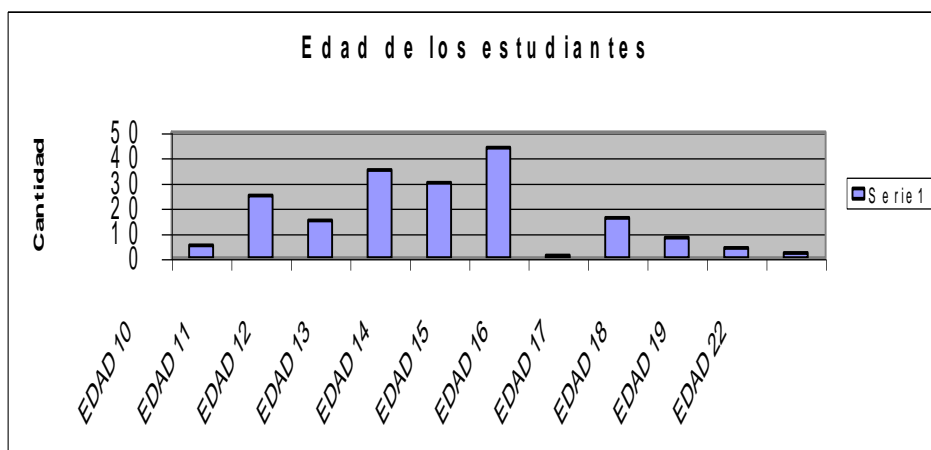
8. ANALISIS DE LOS RESULTADOS ESTADISTICOS

Grafica 1. Estrato de los estudiantes



La mayoría de los estudiantes de la Institución Educativa Campo Valdez pertenecen al estrato 3 demostrando el nivel económico de las personas que allí estudian.

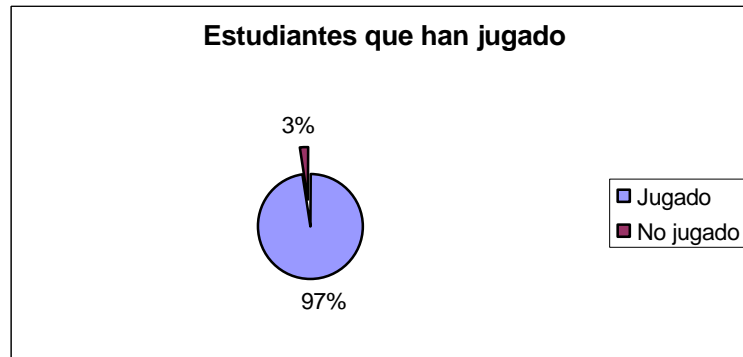
Grafica 2. Edad de los Estudiantes



Se demuestra la heterogeneidad de los participantes del proceso investigativos, teniendo en cuenta que la investigación se aplico a todos los grados tomando una

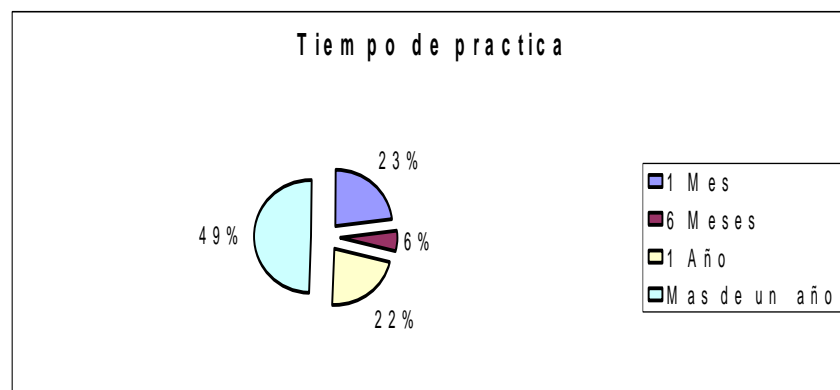
muestra de 1 grupo por grado escolar, de allí se marcan las diferencias de edad dentro de lo encuestado.

Grafica 3. Estudiantes que han jugado



El resultado es bastante claro al demostrar que la mayoría de los jóvenes han jugado o practicado los videojuegos como un proceso de esparcimiento o recreativo para utilizar como pasatiempos, aclarando que la utilidad de los videojuegos ya sea por consola o por PC es un fenómeno que afecta cada día más a los jóvenes contemporáneos desde la infancia e incluso hasta la edad adulta.

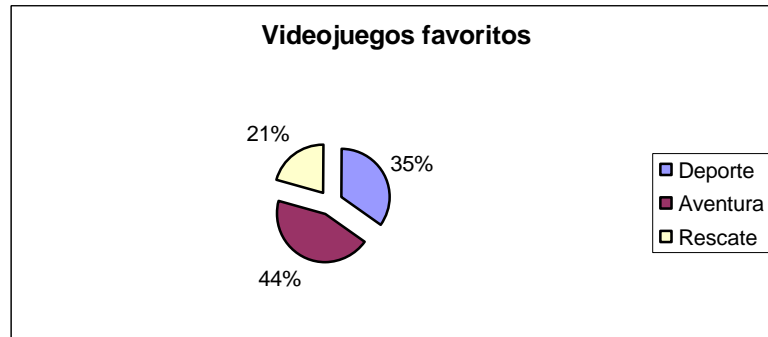
Grafica 4. Tiempo de práctica



El hecho que los jóvenes en su gran mayoría hayan jugado por lo menos una vez algún tipo de videojuego también ayuda a interpretar el porque el 49 % ha jugado

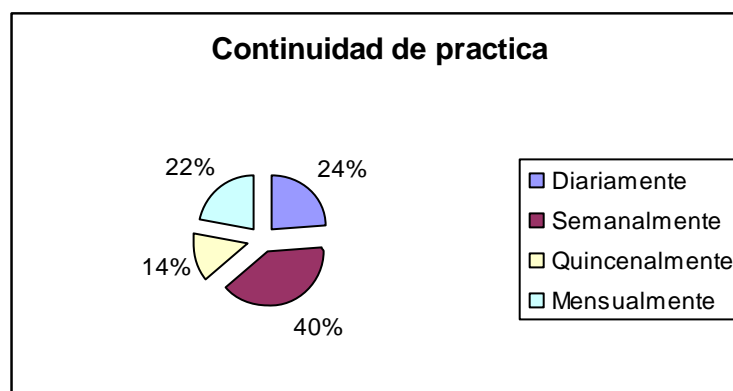
desde hace ya más de un año diciendo a su vez que los jóvenes no es nuevo este fenómeno que afecta a todos a nivel mundial.

Grafica 5. Videojuegos favoritos



Los estudiantes del colegio prefieren los juegos en los cuales su temática se desarrolla en un proceso de aventura donde por lo regular existen gráficos bastante violentos, donde su objetivo es eliminar al enemigo y rescatar a alguien que en un 90% de las veces es una joven chica que tienen retenida los malos del videojuego. Seguido por los videojuegos de deporte donde su temática es precisamente la participación en algún deporte que van desde los famosos juegos olímpicos hasta el más común del mundo, el Fútbol.

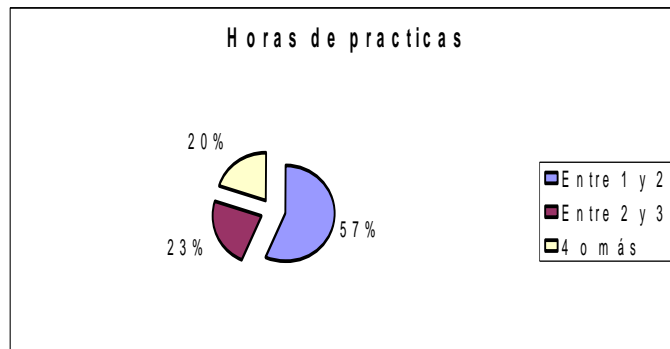
Grafica 6. Continuidad de práctica



La mayoría de las jóvenes aseguran practicar los videojuegos por lo menos una vez a la semana, demostrando que los jóvenes se acercan cada día mas a la

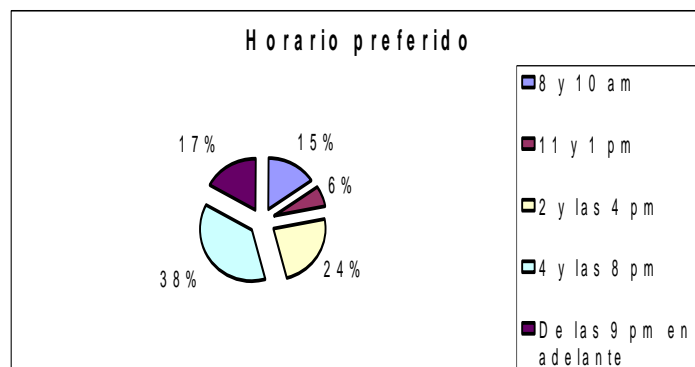
utilidad continua y diaria de estos instrumentos de pasatiempos a través de la creatividad tecnológica.

Grafica 7. Horas de practica



El dato más evidente de este concepto dice que los jóvenes solo se centran a jugar entre 1 y 2 horas cada que lo hacen, utilizando la tecnología a beneficio de su recreación y de un pasatiempo que cada día gana más adeptos y donde la utilidad de ellos aumenta cada día más.

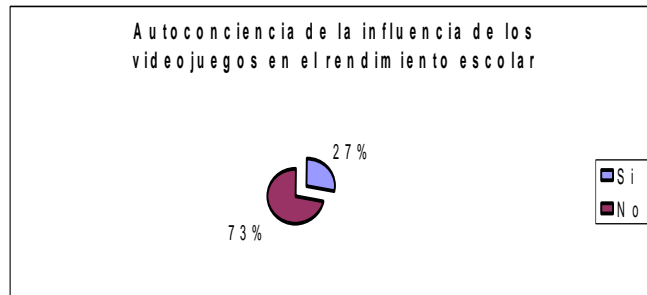
Grafica 8. Horario preferido



La presente gráfica demuestra que los estudiantes aprovechan la salida de clases para poder participar de los diferentes centros de videojuegos que existen alrededor de las casas de los estudiantes, o al llegar a casa luego de las clases ya que el grupo del bachillerato tiene su horario de funcionamiento solo en las tardes.

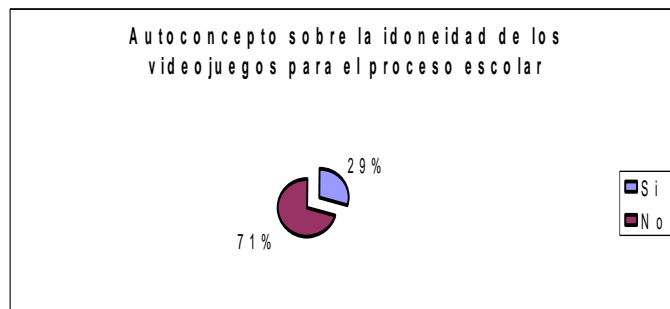
Insinuando que solo una pequeña cantidad utiliza el mismo horario de clases para jugar lo que deja entre dicho su asistencia a clases siempre y puntual.

Grafica 9. Autoconciencia de la influencia de los videojuegos en el rendimiento escolar



La mayoría de los jugadores asegura que los videojuegos no afectan el rendimiento escolar por lo tanto no ejerce ningún factor determinante en el desarrollo intelectual de las personas que lo utilizan, es decir que los estudiantes no ven en los videojuegos un enemigo para el proceso de escolarización y de integración escolar.

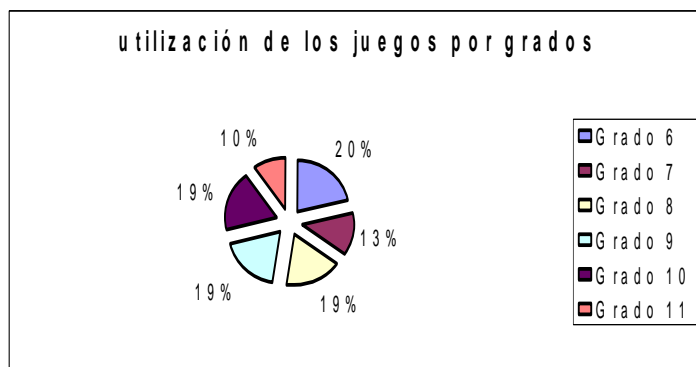
Grafica 10. Autoconcepto sobre la idoneidad de los videojuegos para el proceso escolar



Los jóvenes consideran que los videojuegos no son adecuados para el proceso escolar y por lo tanto no lo perciben como algo favorable para las necesidades requeridas en los momentos de estudios y sobre todo cuando se necesita una total concentración para dar respuesta a las exigencias expuestas por lo docentes, pero

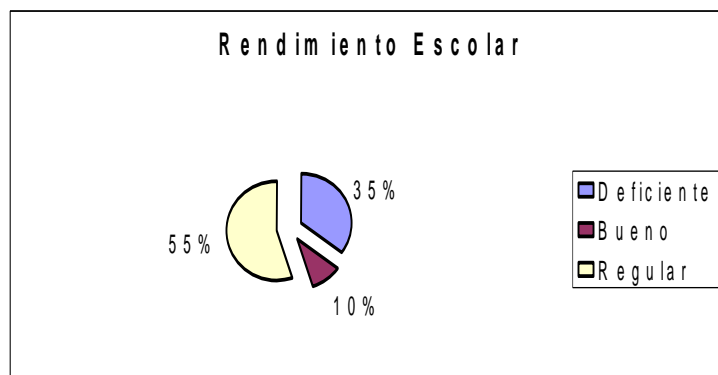
sobre todo es una respuesta que insinúa que los videojuegos no son realmente una buena elección para el esparcimiento y la recreación de los estudiantes.

Grafica 11. Utilización de los juegos por grados



La utilidad de los videojuegos es muy parcial desde el inicio de los años en el bachillerato, se evidencia que los más jóvenes son quienes más utilizan los videojuegos o por lo menos se han acercado un poco más a estos tipos de entretenimiento subrayando la necesidad de los padres y docentes de prestar más atención en estos grupos principalmente ya que por ser los menos hábiles para confrontar la realidad y la funcionalidad de los videojuegos quedan más expuestos a ellos si un control particular.

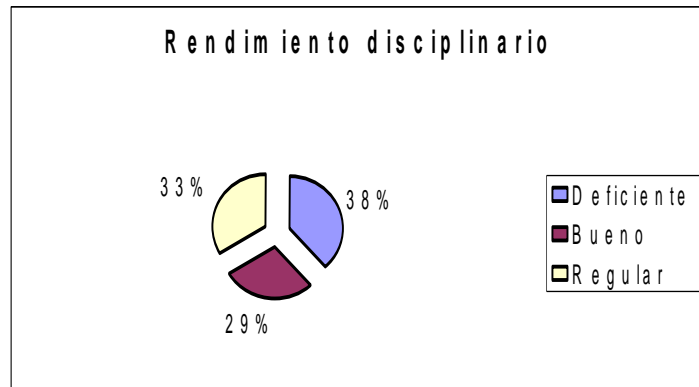
Grafica 12. Rendimiento escolar



Se demuestra que los estudiantes que mas practican los videojuegos presentan un rendimiento académico, regular en su mayoría, es decir, aceptable las notas para

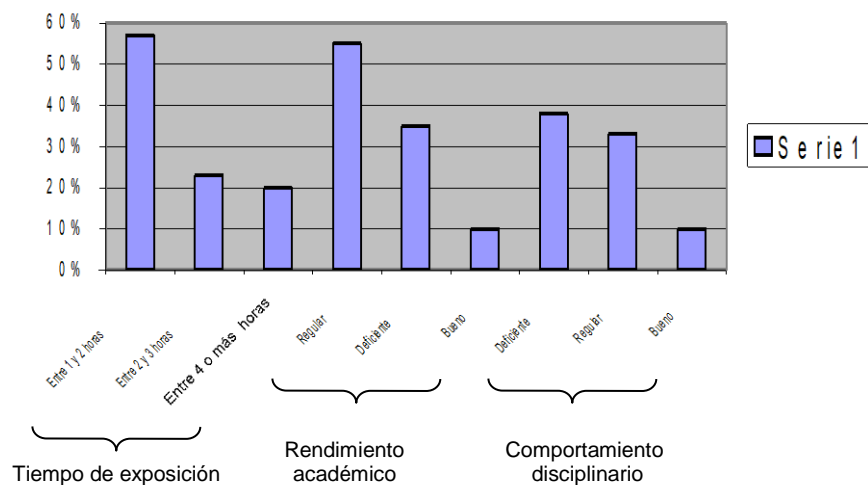
lo que se les exige, mientras que los buenos resultados académicos son pocos, y los deficientes para lo esperado es poco significativo para poder generalizar.

Grafica. 13. Rendimiento disciplinario



En la grafica se explica que los rendimientos disciplinarios están homogéneos, o por o menos no se marca una posición mas que las otras, por lo tanto no se puede asegurar que la utilización continua de los jóvenes por los videojuegos sean un factor significativo para alguna en particular, es decir, no se puede asegurar que influya en un rendimiento Bueno, Regular o Deficiente

Grafica 14. Relación de los porcentajes de tiempo de exposición, rendimiento académico y comportamiento disciplinario



Cuadro comparativo de los porcentajes de tiempo de exposición a los juegos, rendimiento académico y comportamiento disciplinario

Tiempo de exposición	Rendimiento académico	Comportamiento disciplinario
57% Entre 1 y 2 horas	55% Rendimiento académico regular	38% Presenta un comportamiento deficiente
23% Entre 2 y 3 horas	35% Rendimiento escolar deficiente	33% Comportamiento disciplinario regular
20% 4 o más horas	10% Rendimiento escolar bueno	29% Comportamiento disciplinario bueno

8.1 DESARROLLO DEL PROCESO DE ENTREVISTA CON LOS ESTUDIANTES QUE MÁS UTILIZAN LOS VIDEOJUEGOS

Después de la aplicación de la encuesta se seleccionaron 3 alumnos por salón sobre el criterio de los que puntuaron más sobre el tiempo de utilidad de los videojuegos y de la frecuencia en tiempo.

El grupo seleccionado correspondió a 20 estudiantes de los diferentes grados escolares y por supuesto fue un grupo heterogéneo tanto en conocimientos como en su edad cronológica. De esta entrevista se arrojó la siguiente información.

- ♦ Los estudiantes demuestran una estructura conciente de la utilidad del videojuego, asegurando que a ellos no les afecta directamente con el rendimiento escolar. " los videojuegos no son dañinos solo quitan mucho tiempo

y a veces no hacemos las tareas por estar jugando. ” Esto demuestra que los jóvenes no solo encuentran en el videojuego un proceso de diversión, sino también, un factor que motiva a no realizar tareas, es decir, a evadir la responsabilidad del contexto escolar.

- ◆ Al asegurar que los estudiantes no realizan las tareas por estar jugando ellos mismos aseguran: ” a veces no alcanza el tiempo para hacer las tareas por estar jugando con el play, y sabemos que eso es malo, pero que pereza... tener que estudiar. ”
- ◆ Al cuestionar por el conocimiento leído sobre los videojuegos algunos aseguraron que estos no permiten tener un buen rendimiento escolar y otro dijo ” yo he leído que dan ataques de epilepsia si se juega mucho tiempo. ” La verdad es que los estudiantes todos han sido ilustrados en las técnicas de bajar información vía Internet, es decir que por lo menos se han interesado en saber si es bueno o malo, claro esta, que parece que no les importo lo que leyeron ya que de todas formas son el grupo que más utiliza los videojuegos.
- ◆ Dentro de este grupo se les cuestiono sobre cuales eran los videojuegos favoritos, ante lo que respondieron de manera abrumadora que los de deporte son los favoritos particularmente el fútbol y el Básquetbol, sin embargo otro grupo aseguro que los juegos de aventura y rescate también los prefieren, en este opinan directamente las chicas y dicen ” Es mejor los de aventura por que no son siempre lo mismo y nos ponen a pensar. ” inmediatamente los caballeros aseguraron que este tipo de juegos también les gusta solo que ellos están más influenciados por los medios y por el contexto del país donde la meta o los ídolos de los jóvenes de los barrios populares son los jugadores de fútbol famosos.
- ◆ Al conocer que los deportes son sus favoritos a la hora de practicar videojuegos, se les cuestiono que tanto practicaban ellos los deportes y solo la mitad realmente practica algún deporte y como era de esperarse coincidía totalmente con los que juegan en sus consolas de video, es decir, que sus deporte favoritos son el fútbol y el básquetbol. Llama la atención que solo la

mitad realmente practique deporte por que si perciben a los deportistas como ídolos a seguir ¿como alcanzar a alguien en lo cual nos e tiene practica? Sin embargo comienza a denotarse una característica y es que los chicos no pertenecen a ningún otro grupo social.

- ◆ Cuando se les pregunto si alguno pertenecía a otro grupo social por ejemplo a un equipo deportivo o un grupo de danza solo dos aseguraron tenerlos, uno participa de un grupo de teatro en el cual lleva un año de ensayar con ellos, mientras que el otro pertenece a un equipo de fútbol. Los demás no encontraron respuesta al porque no pertenecían a otros grupos, algunos aseguraron que no les gusta o que no les queda tiempo. Talvez los videojuegos los absorbe tanto en sus casas que no les gusta participar en otras actividades pero esto nunca lo respondieron.
- ◆ En el momento que se les pregunto en donde practicaban los videojuegos 17 de ellos aseguraron que en casa tenían un estación de videojuego, es decir una consola y dentro de estas la más popular o común es la de " Play Station " y que jugaban casi todos los días en ella. Algunos aseguraron que al momento de comprarla hasta se amanecían jugando las primeras veces, sin embargo este comportamiento tendía a desaparecer a mediada que les iba pasando el interés por lo nuevo, pero que aun practicaban en gran cantidad de horas diarias particularmente después de terminar las clases. De este cuestionamiento solo tres dijeron no tener consola de video, por lo tanto pagan en lugares donde los alquilan por horas, de este pequeño grupo uno aseguro " Toca pagar por jugar que más se hace " ante dicha exclamación se le cuestiono por el dinero que gastaba en el video, lo que respondió fue " de mil a dos mil pesos diarios " que eso significa 1 o 2 horas de juego.
- ◆ Las principales horas que prefieren jugar es de las 5 a las 9 pm. donde han salido del colegio y se van para las casas a jugar. Aseguran que es bueno y que los dejan los padres por los prefieren en la casa jugando que en la calle. En este punto hay que tener en consideración que el sector donde viven la mayoría de estos jóvenes es Campo Valdez y Aranjues, lugares que se conocen por alto

índices de violencia y donde existen bandas en casi todos los lugares según aseguran ellos mismos.

De toda la información suministrada por estos jóvenes se puede decir que talvez los videojuegos afecten su rendimiento, pero el saber sacar tiempo para todo como su responsabilidades debe ser la principal dificultad que deben comenzar a mejorar.

8.2 ENTREVISTA REALIZADA A LA COORDINADORA DISCIPLINARIA

Aspectos relevantes de la reunión con la coordinadora de disciplina de la Institución Educativa Campo Valdez.

Durante la reunión se mencionaron algunos factores que directa o indirectamente inciden tanto en el rendimiento académico como en el disciplinario, por lo tanto existen otras variantes que aunados al factor video juego afectan el desempeño de los estudiantes.

8.2.1 Factor Económico. Este factor revela que los estudiantes de dicho colegio poseen condiciones económicas “poco favorables”, es decir no tienen recursos suficientes para satisfacer algunas necesidades básicas. Dentro de estas necesidades encontramos que muy pocos pueden acceder a la universidad, educación superior situación que genera en la mayoría de estudiantes una actitud desinteresada (desmotivación) frente a la labor académica y al compromiso con sus deberes disciplinarios y educativos. En consecuencia perciben a la institución no como un lugar para el aprendizaje y la educación, sino como un ambiente para el “esparcimiento”, situación que no es negativa en si, pero considerada como única posibilidad genera desinterés por lo académico, además, algunos estudiantes ante la falta de recursos para al factor alimenticio ven en la Institución un aliciente a esta falencia de su hogar, dado que en el colegio tienen restaurante

y la entrega de los alimentos en gratuita. Estas características son una de las que expone la docente acerca de la desmotivación escolar y se toma como principal causa del bajo rendimiento académico.

8.2.2 Factor social. La mayoría de los estudiantes se encuentran entre los estratos 2 y 3, además en el sector se encuentran bandas o grupos violentos cuya actividad incide negativamente (violencia, agresividad,) en la educación y formación de los niños y adolescentes. Influencia considerada negativa por que algunos niños ven en ellos personas que pueden solucionar alguno de sus problemas, percibiéndolos como héroes. Por lo tanto se convierten en modelos a seguir, elemento negativo en la formación de estas personas. Este factor es tan evidente que según la docente " el año pasado un estudiante tenía amenazado a un docente.... Les iba a echar a los de la pandilla de su cuadra." lo que demuestra que el factor violento no permite realmente un acercamiento idóneo de los estudiantes con los procesos escolares y mucho menos que los estudiantes perciban a la institución como una prestadora de una oportunidad de salir adelante sino como una obligación por cumplir que es terminar el bachillerato. Acompañado de esta perspectiva los muchachos prefieren jugar en sus casas o en lugares de alquiler de estas consolas, además cabe el hecho que muchos padres prefieren ver a sus hijos jugando play station que en la calle con malas compañías. La docente asegura " yo se que muchos videojuegos bien utilizados ayudan a los estudiantes al mejoramiento y sobre todo en la capacidad de resolución de problemas. "

8.2.3 Factor familiar. Lo que se puede mencionar según la información obtenida por medio de la entrevista con la coordinadora en que el compromiso de los padres de familia con los estudiantes es vacilante, incompleto respondiendo de manera inadecuada a los problemas académicos y disciplinarios que se presentan en la institución. Esto unido a pautas de crianza inadecuadas desencadenan hábitos nocivos para la educación del sujeto, entre ellos la dedicación excesiva a los

videojuegos. Además se debe considerar la ausencia de alguno de los padres y como consecuencia no se cumplen los roles de padre o de madre generando una falencia en la formación del niño y del adolescente.

Otro elemento a considerar es la existencia de tiendas de video juegos cerca de la institución educativa, factor considerado como distractor el cual incide en que los estudiantes faltan a clase periódicamente afectando su rendimiento académico.

“ El año pasado tuvimos un problema serio con un centro de videojuegos porque abrieron muy cerca su establecimiento, además comenzamos a tener inasistencias continuas de muchos jóvenes por quedarse desde tempranas horas jugando y no entraban a clases, así que tomamos cartas en el asunto y los obligamos a cerrar o por lo menos a ubicar más lejos su establecimiento, desde eso los estudiantes siguieron viniendo continuamente a clases.

Así que de manera directa o indirecta los videojuegos constituyen un factor a tener en cuenta a la hora de medir el rendimiento escolar de los estudiantes.

Después de tomar los estudiantes que más puntuaron en la encuesta, en otras palabras las mismas personas que se entrevistaron en grupo. Sobre estas personas se denotaron los siguientes puntos:

Ninguno de los jóvenes mencionados tienen altos rendimientos académicos, es más asegura “ es un grupo seleccionado donde todos están entre las notas regulares y algunas deficientes. ”

Solo uno de los jóvenes se destaca en el deporte, pero asegura la docente que es por la utilidad de su energía y de sus capacidades motoras, por que en clase son bastante necios y hay que saberlos tratar.

Mientras que las chicas sus notas no son las mejores pero hasta ahora no les da como para perder el curso, sin embargo ninguno de los jóvenes que sobresalieron en la utilidad de los videojuegos presenta grandes ventajas sobre los demás en ninguna materia.

En el aspecto Disciplinario solo dos sobresalieron por su inadecuada conducta, los demás tienen un comportamiento " normal, pues no tiene muchos problemas pero tampoco son los ejemplos a seguir en la institución "

En la mitad de los casos asegura que realmente los padres no son los mejores orientadores y que su proceso de seguimiento sobre el comportamiento de los hijos no es el óptimo, sin embargo la mayoría viene a las reuniones de los padres y en ocasiones toman cartas en el asunto cuando hay quejas de los muchachos.

Todos los jóvenes de la mencionada lista tienen un comportamiento adecuado para con los suyos es decir solo uno muestra desinterés por los demás, mientras que el resto su proceso de socialización es adecuado y correcto y su participación en equipo es el propio de los de su clase.

Por ultimo cabe mencionar que los estudiantes todos presentan alto respeto por las normas es decir, no han violentado a ninguno de sus compañeros o le han faltado al respecto a los docentes que están a su cargo.

9. CONCLUSIONES

Los jóvenes que mas utilizan los videojuegos muestran un rendimiento escolar promedio, lo que concuerda con la investigación realizada por Lind y Lopper (1987) cuyos resultados obtenidos para el rendimiento académico de los videojugadores indicaron una correlación negativa pero no significativa entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico.

Los videojuegos favoritos de los estudiantes son los deportes y los de rescate ya que los deportivos dejan en manifiesto los deseos de seguir los ídolos de los jóvenes actuales, es decir los deportistas reconocidos, además es una manifestación de los momentos violentos que viven en la actualidad puesto que el segundo videojuego favorito son los de aventura donde queda claro la necesidad de evadir el mundo real y crear un mundo imaginario satisfactorio para ellos mismos.

Las edades donde los videojuegos hacen mayor incidencia es en el grupo comprendido entre los 13 y los 15 años de edad, suponiendo que los adolescentes son los más predispuestos a utilizar los videojuegos y a medida que aumenta su edad cronológica van reduciendo el tiempo de utilidad de los mismos.

los estudiantes son conocedores de lo perjudicial que puede ser la utilidad continua de los videojuegos, aunque con certeza no saben que tanto puede influir en su rendimiento escolar.

Los videojuegos no los consideran como algo que pueda afectar directamente en su rendimiento escolar y por lo tanto su utilidad se sigue presentando como un elemento de esparcimiento y de recreación dentro de los jóvenes estudiantes.

Los jóvenes que puntuaron alto en la utilización de los videojuegos no tienen dificultades en el rendimiento disciplinario, es decir, que no existe relación entre los videojuegos y la disciplina inadecuada dentro del establecimiento educativo.

La capacidad de interactuar en grupo o de relacionarse adecuadamente de los jóvenes no se ve afectada de manera representativa por la utilización de los videojuegos y por lo tanto se descarta que los videojuegos promuevan la soledad y el aislamiento de sus practicantes.

Se presenta con mayor hincio en chicos que en las chicas, pero demuestra que no es un interés único por parte de los varones, lo que si es claro que para las niñas prefieren los videojuegos de aventura, mientras que ellos prefieren los deportivos.

Los estudiantes que puntuaron más alto en el tiempo de practica (1 y 2 horas un 57% de los encuestaos) presentan cierta correspondencia con un rendimiento académico regular(un 55% de los encuestados) y con un comportamiento disciplinario deficiente (un 38%) de la muestra representativa).

Los jóvenes que practican entre 2 y 3 horas, el 23% de los estudiantes encuestados, pueden presentar un rendimiento académico deficiente (35%) y un comportamiento disciplinario regular (33%).

Si bien el cuadro comparativo nos muestra una relación entre los porcentajes de tiempo de practica, rendimiento escolar, y comportamiento disciplinario no se puede afirmar que hay una relación directa entre las variables tiempo de practica, rendimiento académico y comportamiento disciplinario porque existen otros factores que también afectan el desempeño de los estudiantes de la Institución Educativa Campo Valdez .

10. RECOMENDACIONES

Concientizar a los alumnos de la importancia de los videojuegos en su proceso de crecimiento, determinando las ventajas y desventajas de los mismos a la hora de practicarlos. Por medio de :

- ♦ Charla sobre los videojuegos.

Explicar la importancia de los videojuegos

Identificar los principales videojuegos y cuales son sus características, creando una actitud crítica y constructiva hacia ellos.

- ♦ Organizar por equipos a los alumnos para la elaboración de material didáctico sobre los videojuegos (carteleras, avisos, pancartas, etc.) premiando al grupo que más trabaje y mejor disposición tenga en la temática.
- ♦ Formar torneos internos de diferentes deportes con el fin de fomentar el mismo para el alejamiento de los estudiantes hacia los videojuegos. Dando participación a todos en general en diferentes áreas deportivas (fútbol, básquetbol, tenis de mesa, ajedrez, voleibol y demás deportes a fin).
- ♦ En los grupos menores 6º y 7º diseñar jornadas recreativas en los horarios de educación física para el fomento de los juegos convencionales de nuestra cultura (escondidijo, chucha, ponchado, etc.)

se recomienda explicar a los padres de familia la importancia de los videojuegos en los jóvenes, describiendo sus alcances y su influencia en los procesos de académicos por que no tiene suficiente conocimiento de ello.

Se recomiendan las siguientes actividades:

- ♦ Charla dirigida en escuela de padres sobre la importancia de los videojuegos, su papel en el desempeño escolar, el conocimiento y la participación que deben tener a la hora de sentarse a jugar y/o vigilar a los hijos en los momentos de la practica.
- ♦ Acompañar a los hijos a comprar los videojuegos favoritos e identificar como son sus argumentos y gráficos para ser acompañantes y orientadores cuando así lo requieran.
- ♦ Concientizar a los padres a buscar alternativas de entretenimiento donde la participación sea familiar y más lúdica con los hijos.
- ♦ Conocer y apoyar a los hijos en los deportes que ellos prefieran practicar, generando una unión entre padres e hijos.
- ♦ Sensibilizar a los padres en la necesidad e importancia del acompañamiento de los padres con el comportamiento y rendimiento escolar de sus hijos dentro de la institución, para no dejar a los docentes con la responsabilidad de educar ellos solos a los jóvenes..

Capacitar a los docentes en el videojuego como el pasatiempo favorito de los jóvenes contemporáneos y su incidencia en los procesos escolares.

Presentar herramientas de trabajo para los docentes en el manejo de la temática de los videojuegos y como fomentar nuevas estrategias para la diversión lúdica y familiar.

- ♦ Charla sobre los videojuegos. Como son y como identificarlos
- ♦ Charla: consecuencias de los videojuegos en los estudiantes.
- ♦ Diseño de herramientas didácticas para focalizar a los estudiantes en actividades alternativas para el esparcimiento del tiempo libre
- ♦ Identificar los videojuegos que ayudan a los jóvenes y buscar formas de encaminarlos a su utilización en pro de ellos mismos..
- ♦ Diseñar los torneos deportivos.

BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. Los videojuegos. EN: Revista Cuadernos de Pedagogía (2000) pag. 291

BISHOP, A. .El papel de los videojuegos en la educación matemática EN: Revista de Didáctica de las Matemáticas, No. 18, (1998); p. 9-19

CALVO, Ana M^a. Videojuegos. Del juego al medio didáctico EN. Comunicación y Pedagogía, No. 152, (1998); p. 63-69

CALVO, A. Ocio en los noventa: los videojuegos. Tesis Doctoral. Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears, 1997

CERQUEDA, Dolor. Videojuegos y ordenadores EN: Comunicación y Pedagogía, No. 135 (1995); p. 10-13

CORNELLA, MC. El videojuego: algo más que un objeto de entretenimiento EN : Comunicación y Pedagogía, No 135 (1995); p. 20-27.

DEL MORAL, Esther Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software". EN: Aula de Innovación educativa, No. 50, (1996); p. 63-67

DEL MORAL, Esther. Una propuesta educativa con el tamagotchi EN: Comunicación y Pedagogía. No 148 (1997); p. 13-15

ESTALLO, Juan Alberto. .Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona: Editorial Planeta., 1995

GAJA, Ramon . Videojuegos. ¿Alienación o desarrollo?. Barcelona: Editorial Grijalbo, 1993

GAÑAN ROJO, Lina. Pedagogía y medios audiovisuales. Producciones Infinito Ltda.. Medellín Colombia. 2000

GROS, Begoña; Grupo F9. Máquinas y cambio de energía con el juego La máquina increíble EN: Comunicación y Pedagogía, No.152, ¿1998?; p. 57-62

GROS, Begoña (Coord.). Jugando con los videojuegos: educación y entretenimiento. Bilbao: Editorial Desclée De Brouwer, 1998

H. ROSSI, Meter. Los nuevos medios de comunicación en la enseñanza moderna. Doubleday & Company Inc. Garden City New Cork, 1996

HERNANDEZ SAMPIERI. Roberto. Metodología de la investigación. Magra-Hill Interamericana: Mexico, 1991. 342 p.

LEVIS, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona: Paidós, 1997

LEVIS, Diego Los videojuegos: cuando mirar también es hacer EN: Comunicación y Pedagogía, No.. 152, 1998; p. 71-77

LOPEZ DE RONCHERO, Maritza. Videojuegos, televisión, internet y publicidad : su papel en la socialización política de los escolares. EN: Unicarta No. 89 (2000); pag. 125-141

MARTÍ, Eduard Los juegos de simulación: cómo hacerlos, dónde conseguirlos EN : Infancia y Aprendizaje, No .2, 34, 1986 ; p. 115-122

PARRONDO R., Jaime. Los videojuegos ¿son, de verdad un juguete? EN: Ser Padres Hoy No. 252 (1995); pag. 84-85

PAUL, Gerd; NOLLER, Meter. Resultados de un estudio sobre jóvenes fans del ordenador EN: Infancia y Sociedad. No. 20, (1994); p. 27-46

PÉREZ, M^a Angeles; LÓPEZ, Joaquín. Los videojuegos como nueva realidad social y cultural. EN: Infancia y Sociedad, No. 20 (1994); p. 73-91

PIFARRÉ, Mercè; RÚBIES, Teresa "Nens, nenes i videojocs EN: Perspectiva Escolar, No.. 220, (1997); p. 67-75

RICCI, K.E. "The Use of Computer-Based Videogams in knowledge Adquisition ans Retention EN: Journal of Interactive Instruction Developpment, (1994); p. 17- 23

ROSAS, Ricardo. Más allá de Mortal Kombat: diseño y evaluación de videojuegos educativos para lenguaje y matemáticas del nivel básico 1 EN: Psykhe Vol. 9, No. 2 (2000); pag. 15-24

www.diccionariosonline.com

www.galeon.com

www.bibliotecaconsultapsi.com

www.ramajudicial.com.co

www.psicopedagogia.com

www.psiquiatria.com

www.pedagogiaonline.com

www.psique.com

www.psicologosonline.com

ANEXO A

FORMATO DE ENCUESTA

Por favor lee atentamente las siguientes preguntas y contestarlas de la manera más sincera posible. Tenga en cuenta que las respuestas son de carácter personal y por lo tanto no tienen validez para algún tipo de nota posterior sobre su rendimiento académico.

Nombre completo: _____

Edad _____ estrato donde vive _____ grado _____ salón _____

Marque con una X la respuesta de las siguientes preguntas

¿Alguna vez a jugado videojuegos? si () no ()

Si contesto si a la pregunta anterior continué con las siguientes preguntas

¿Hace cuanto practica videojuegos? 1mes () 6 meses () 1 año () mas ()

¿Cuáles son sus favoritos? Deportes () rescate () aventura ()

¿Cada cuanto juega? Semanal () mensual () quincenal ()
diariamente ()

¿Cuándo practica, cuanto tiempo juega? Entre 1 y 2 horas ()
Entre 2 y 3 horas () 4 o mas ()

¿Cuál es la hora que mas practica?

Entre las 8 y las 10 am () entre las 11 y la 1pm () entre las 2 y las 4pm () entre
las 4 y las 8 pm () después de las 9 pm ()

¿Considera que los videojuegos influyen en su rendimiento escolar?

Si () No ()

¿Cree que los videojuegos son adecuados para mejorar su rendimiento escolar?

Si () No ()

ANEXO B

FORMATO DE ENTREVISTA REALIZADA A ESTUDIANTES

Formato de entrevista realizada a los estudiantes de manera conjunta.

Después de la debida presentación y conocimiento del pequeño grupo que quedo:

- ¿Quiénes consideran que los videojuegos pueden ser una ayuda para el proceso escolar?
- ¿Quiénes consideran que puede ser perjudiciales para el proceso escolar?
- ¿Cuántos han leído sobre las consecuencias de los videojuegos y que han leído?
- ¿Quiénes tienen PC. o Consolas en sus casas es decir Play?
- ¿los que no tiene donde juegan y a que horas?
- Como es la relación con sus padres?
- ¿Ellos comparten con ustedes las horas de videojuegos?
- ¿Qué tipo de deportes practican y cada cuanto?
- ¿Quiénes pertenecen a otros tipos de grupo a parte del escolar?
- ¿Qué tipo de videojuegos prefieren?
- ¿Hace cuanto juegan?
- ¿Qué les dicen sus padres cuando los dejan jugar?

ANEXO C

FORMATO DE ENTREVISTA REALIZADA A COORDINADORES

Formato de entrevista realizada a los coordinadores:

- ¿Conocen los videojuegos?
- ¿Consideran que los videojuegos tienen efectos en el rendimiento escolar o disciplinario de los estudiantes?
- ¿Han tenido alguna dificultad con algún centro de videojuegos?
- ¿Qué paso?
- ¿Conocen alguna ley que regule los videojuegos?
- ¿Qué tipo de enseñanza le dan a los estudiantes sobre los videojuegos o es un tema que no han tocado en el centro educativo?
- ¿Han tenido problemas por la asistencia de estudiantes a causa de los videojuegos?
- ¿Díganos por favor cual es el rendimiento académico y disciplinario de los siguientes estudiantes?
- ¿Alguna anomalía con alguno de ellos, ya sea peleas o trabajo en grupos?
- ¿Qué tal es el desempeño de los siguientes estudiantes en la parte social con sus compañeros?
- ¿Los padres han hecho algún comentario sobre los videojuegos o por las "maquinitas"?
- ¿Algo más que nos quisieran contar, acerca de los videojuegos o de los estudiantes?