



Buscar

Obama busca un "fuerte mensaje de unidad" en la reunión del G-20



El Ibex cae más de un 3% tras conocerse la intervención en CCM



El IPC armonizado entra en negativo por primera vez



[Cultura](#) | [Deportes](#) | [Economía](#) | [Entrevista](#) | [La Región](#) | [Opinión](#) | [Política](#) | [Saber vivir](#) | [Salud](#) | [Sociedad](#) | [Sucesos](#) | [Última hora](#)

Reportaje.- Algo más que una forma de ocio

La era de los videojuegos

Domingo, 29 de Marzo 2009
Rebeca de Torres

Hasta hace pocos años, un videojuego era sólo un entretenimiento de adolescentes, cuya diversión residía en "matar marcianitos". Pero, en la actualidad, estas plataformas se han extendido, y hoy día no es extraño que niños muy pequeños compartan su videoconsola con sus padres e, incluso, con sus abuelos. Aunque ya se han roto algunos tabúes al respecto, a continuación repasamos sus principales ventajas e inconvenientes.

[Enviar a un amigo](#) [Imprimir](#)

Un videojuego, por evidente que parezca, es eso, un juego, aunque cambia la plataforma en la que habitualmente se ha desarrollado este tipo de entretenimiento. Y como juego que es, se caracteriza por ser divertido, tener una serie de reglas y perseguir una finalidad.



Con esta base, a priori no debería ser considerado como algo negativo, pero lo cierto es que, para buena parte de la sociedad, los videojuegos no son más que "comehoras" y "tonterías con las que perder el tiempo".

Desde hace unos años, algunos profesionales de distintos ámbitos, como la educación, se empeñan en hacer ver que un videojuego también puede servir para que los alumnos adquieran determinadas destrezas. Además, consideran que puede servir para que los niños amplíen su capacidad de concentración, para que trabajen sobre un tema sin que les resulte tedioso. Pero, para lograrlo, es imprescindible que la industria desarrolle productos adaptados a una edad y unas competencias determinadas.

Y, por supuesto, es imprescindible la implicación de padres y profesores, que ayudarán a los niños, en una primera fase, a manejar esta plataforma, a la vez que supervisarán los contenidos de cada uno de sus juegos.

Un videojuego, dicen los expertos, puede ser una herramienta educativa, enseñando, por ejemplo, a manejar el propio ordenador, pero además, fomenta la empatía (el jugador asume un determinado rol durante el juego), mejora la psicomotricidad y la destreza manual (precisa rápidos movimientos de manos y dedos), exige el cumplimiento de normas...



Pero todo esto no oculta su otra vertiente: jugando también se pueden adquirir actitudes y valores negativos. "Lo que está claro es que siempre educan, eso sí, en cosas buenas y en cosas malas, depende del uso, porque son

Otras noticias

Nivel amarillo por nieve en cuatro carreteras de Cuenca

La provincia de Cuenca mantenía a primera hora de esta mañana el estado de alerta amarilla en la circulación en cuatro carreteras debido a la ...

Aguirre: Caja Madrid es "absolutamente solvente", "nada que ver" con CCM

La presidenta de la Comunidad de Madrid, Esperanza Aguirre, ha asegurado este lunes que Caja Madrid es una entidad "absolutamente solvente" ...

CCM.-Unos pocos clientes a primera hora en Albacete y sólo uno a retirar ahorros

La sede central de la Caja Castilla-La Mancha (CCM) en Albacete ha abierto con siete u ocho clientes esperando a la puerta, pero de ellos sólo uno ...

CCM comunica a la CNMV que sigue operando con "absoluta normalidad"

La Caja de Ahorros de Castilla-la Mancha (CCM) aseguró este lunes que sigue operando con "absoluta normalidad", sin riesgo alguno para sus ...

Escribe un comentario

Publicidad



una forma de comunicación muy poderosa". Éstas palabras pertenecen a Carlos González, un experto en la materia que ha coordinado el

curso "Jóvenes y Videojuegos", impartido esta semana en Toledo de la mano del Consejo de la Juventud de Castilla-La Mancha (CJCLM).

En ese curso han participado profesionales de distintos sectores: maestros, técnicos de consumo, técnicos de juventud, monitores de tiempo libre... Entre todos han analizado el tema en profundidad y han llegado a la conclusión de que, lo principal, es que "siempre, siempre, se utilicen con sentido común".

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Una de las maestras participante en el curso explica: "es una herramienta que puede complementar el aprendizaje", y añade que, "como plataforma, puede aportar competencias educativas interesantes". "Creo que siempre se les puede sacar partido", afirma, especialmente con alumnos que presentan necesidades educativas especiales. En el caso de esos alumnos, permite fomentar, por ejemplo, la fórmula "ensayo-error", sin ningún riesgo. El chico puede experimentar, una y otra vez, hasta que encuentre una solución, participando más activamente en su propio aprendizaje.

En el polo opuesto se encuentra, por ejemplo, la frustración. Cuando el videojuego no es adecuado para una determinada edad o no se ajusta a los intereses del usuario, éste no conseguirá avanzar y se sentirá fracasado.

Otras de sus aportaciones negativas es que da un refuerzo a muy corto plazo. Cuando el usuario se acostumbra a conseguir algo, en este caso ganar puntos o pasar de pantalla, a cambio de su esfuerzo, puede rechazar otras actividades que no le aporten nada, perdiendo el interés. "Hay que enseñar que ese refuerzo no es lo único que importa", asegura González, quien compara esta situación con la de aquellos padres que prometen a su hijo que si aprueba un examen, le comprarán un regalo. Éste aprende ese proceso y, a partir de entonces, es probable que cada vez que tenga un examen, pida un regalo a cambio de estudiar.

En la última Ley de Educación, la conocida LOE, se recoge la competencia digital como una más de las que debe adquirir el niño en su etapa de aprendizaje, situándola al mismo nivel que las competencias matemática, lectora o lingüística. "Con esto se da un paso más en el aprendizaje de nuevas tecnologías en la escuela", comenta otra de las educadoras que ha realizado el curso.

Como herramienta, el videojuego puede hacer más atractivo el aprendizaje, "pero no es una solución que sustituya a otros elementos", recuerda el coordinador del curso. Actualmente, algunas plataformas comercializan juegos que enseñan idiomas e, incluso, a cocinar.

Lo que sí está comprobado es que sirven para aprender y practicar a los nuevos médicos, especialmente cirujanos, que adquieren destreza y precisión. Otros profesionales, como pilotos, conductores,



bomberos, soldados o policías también se ponen a prueba mediante el uso de la realidad virtual.



En la Academia de Infantería de Toledo, de hecho, desarrollan un programa llamado “Combatiente del Futuro” en el que prueban avances tecnológicos como biosensores, microclimatizadores, fusiles con cámaras térmicas o sistemas de comunicación que permiten mandar información obtenida sobre el terreno a los cuarteles generales... Al final, en sus prácticas, los futuros soldados juegan a ser soldados. En octubre de este año, el ejército tendrá 36 de estos prototipos operativos.

VIOLENCIA Y VIDEOJUEGOS

Uno de los temas que más se relaciona con el uso de estas plataformas es la violencia. González aclara que “depende de su uso”, aunque reconoce que el videojuego puede ser “adictivo, agresivo, fomentar el sedentarismo y reducir el rendimiento escolar”. En los últimos años se han realizado diversos estudios sobre esta materia, llegando a las conclusiones más diversas. Por eso, teniendo en cuenta que conviven valoraciones muy positivas y muy negativas, conviene formarse e informarse para adquirir una opinión propia.

“Yo creo que utilizar videojuegos violentos no tiene por qué formar personas violentas, para mí, influye más el contexto”, comenta Carlos González, consciente de que muchas personas sólo conocen aquellos juegos que tienen repercusión mediática, normalmente, por alguna circunstancia negativa. Como la pareja de adolescentes que, en diciembre del 2007, mató a la hermana de la chica propinándola golpes que imitaban al juego “Mortal Kombat”. O el chico que asesinó a su padre, su madrastra y su hermanastra tras, según algunos familiares, jugar “obsesivamente” y durante varios meses a ‘Grand Theft Auto: Vice City’, que muestra asesinatos de policías y otros actos violentos.

Aunque puede tener una relación que nadie se atreve a perder de vista, la cuestión es cuántos jóvenes deciden quitar la vida a alguien sin haber jugado nunca antes con un videojuego.

VIDEOJUEGOS Y SALUD

Otra de los temas que conviene plantearse es cuánto tiempo puede jugar una persona con un videojuego, sin que provoque perjuicios para su salud. La respuesta de los expertos es clara: depende de la persona. Por término medio, se recomienda que un usuario no practique durante más de una hora seguida, y si lo hace, aconsejan hacer un descanso de diez minutos por cada hora de juego.

La vista es una de las grandes perjudicadas, porque los videojuegos, como el ordenador, requieren mucha atención visual. Pero en los últimos meses hemos conocido otros riesgos, como lesiones musculares. Aunque el fabricante de la consola Wii enumera una serie de advertencias en las instrucciones, el presidente del Consejo General de Colegios de Fisioterapeutas (CGCF), Pedro Borrego, avisa de que “no son suficientes para evitar la aparición de dolor de espalda, hombros y codos, mayoritariamente, como consecuencia de un exceso en el uso del juego”.

Por su parte, el secretario general del Colegio de Fisioterapeutas de la Comunidad de Madrid, José Santos, llegaba a aconsejar un calentamiento previo y el uso de calzado deportivo para jugar con esta plataforma, así como limitar su tiempo de uso, ya



que su empleo indebido “puede provocar lesiones similares a las derivadas de deportes

como el golf, el tenis, el boxeo o los bolos”.

En la otra cara de la moneda, hay investigadores que afirman que los videojuegos tienen efectos beneficiosos para la salud. De hecho, ya se utilizan como herramienta para la fisioterapia y la terapia ocupacional en pacientes. Los médicos consideran que por sí solos, no curan, pero pueden hacer el tratamiento mejor para el enfermo.

Además, bien utilizada, la videoconsola Wii permite mejorar la forma física, actuando como estímulo para la práctica de unos ejercicios que, de otro modo, son repetitivos y aburridos. De hecho, se complementa con Wii Fit, una tabla llamada “Balance Board” sobre la que el usuario se sitúa. Se pueden quemar calorías con los ejercicios aeróbicos, mejorar el equilibrio, ganar masa muscular practicando tonificación o aprender a estirar los músculos y a relajarse con las posturas de yoga.

TRABAJAR EN EL SECTOR

Esta es otra perspectiva interesante para muchos jóvenes que no saben hacia dónde encaminar su vida profesional. La industria del videojuego, que quiere ser considerada cultural y no de ocio, emplea a ingenieros, matemáticos, economistas, expertos en marketing, licenciados en Bellas Artes y un sinfín de perfiles.

Carlos González sugiere que sería positivo “implantar un ciclo formativo sobre videojuegos” que enseñara a los futuros profesionales todo lo que necesitan saber. “No se trata de que aprendan a jugar”, explica, “tendrían que aprender matemáticas, programación informática, diseño y otras muchas materias”. A su juicio, con más profesionales en el sector, se corregirían muchas deficiencias.



Esta industria en España está integrada por más de un centenar de empresas que desarrollan videojuegos para todos los públicos, algo que ha cambiado en los últimos tiempos, con Brain Training (de agilidad mental), Sing Star (un karaoke audiovisual) o los SIMS (juego de roles en el que se asume una personalidad ajena ficticia creada por el propio usuario).

El nuestro es el cuarto país de Europa y el séptimo del mundo en venta de videojuegos, por lo que se hace cada vez más necesario un estudio en profundidad que parta de las administraciones públicas, sobre el uso, abuso y adicción.

Aunque se confundan con frecuencia, estos tres términos definen cuestiones distintas. Usar un videojuego no tiene connotaciones negativas. En cambio, quien abusa de él es porque juega más tiempo del recomendado, que se establece en un máximo de siete horas a la semana. El que abusa de los videojuegos, no tiene por qué ser adicto a los mismos. Es adicto quien no tiene control sobre su uso, quien necesita jugar para sentirse bien. A su vez, el adicto no tiene por qué abusar del videojuego, según los psicólogos: basta con que el tiempo de juego le resulte imprescindible.

Los padres y educadores deben distinguir el abuso y la adicción, para corregirlos a tiempo. Según los expertos, un niño al que sólo se permite utilizar videojuegos los fines de semana puede ser adicto, porque espera la llegada de esos días y no soportaría que se le impidiera jugar. Y a la inversa, hay niños que abusan de los videojuegos pero no son adictos: acostumbrados a jugar a diario, cuando sus padres les castigan sin ellos, no tienen la necesidad de jugar para sentirse bien y, se distraen fácilmente utilizando cualquier otro entretenimiento.

COMPRAR UN VIDEOJUEGO

Es fundamental tener información antes de comprar un juego o una videoconsola para evitar adquirir un producto que no se ajuste a nuestra necesidad o nuestro deseo. Los padres y los usuarios novatos deben indagar utilizando, por ejemplo, el Código PEGI (Pan European Game Information), una herramienta que establece una doble clasificación: por edades (con cinco niveles: a partir de 3, 7, 12, 16 y 18 años) y contenidos (incluye descriptores referentes a violencia, sexo, miedo, drogas, lenguaje soez o discriminación). La clasificación se representa mediante unos pictogramas fácilmente visibles en el exterior de los videojuegos. Eso sí, no hace referencia al grado de dificultad, por eso, siempre conviene consultar los objetivos y finalidad del juego.

En la jornada de conclusiones del curso “Jóvenes y Videojuegos”, uno de los participantes sugería que se podrían organizar charlas o talleres para padres, e incluso para abuelos, pues son ellos quienes, muchas veces, regalan videojuegos a sus hijos o nietos. En este caso, al no coincidir el comprador y el usuario, pueden producirse errores. Al existir varios tipos de videoconsolas, los fabricantes de juegos comercializan versiones diferentes de un mismo juego para cada una de ellas.



Esta situación se agrava porque, además, los fabricantes de videojuegos niegan la posibilidad de devolverlos si se les ha quitado el precinto. Algo que podría no ser del todo legal por el derecho de desistimiento de todo consumidor. Aunque este derecho contempla excepciones que podrían incluir, sin nombrarlos, a los videojuegos.

Lo cierto es que la Administración necesita “ponerse al día” en materia de videojuegos para ofrecer al ciudadano servicios y garantías para una realidad que está más que asentada en la sociedad.

Lo que nadie puede poner en duda es que un videojuego no tiene por qué ser negativo. Aún así, conviene informarse a fondo antes de comprar o usar una consola o uno de sus juegos, para prevenir todo tipo de problemas. A la vez, quizá a usted le convendría utilizar alguno de ellos para mejorar su forma física, aprender idiomas o, simplemente, pasar un rato de entretenimiento. Los videojuegos encierran todo un mundo por descubrir.

Los políticos desembarcan en las redes sociales

El uso de las redes sociales, cada vez más extendido entre los ciudadanos, ha despertado la curiosidad de los dirigentes políticos y de sus asesores, que no quieren dejar la oportunidad de estar “más cerca” de la gente, aunque sea a través del...

Las Elecciones de la Europa en crisis

Esta semana una veintena de directores y periodistas de medios de comunicación de Castilla-La Mancha, entre ellos www.dclm.es, han viajado hasta Bruselas, invitados por el vicepresidente del Parlamento Europeo, Miguel Angel Martínez, para conocer...

30 años de sufragio directo

Las Elecciones al Parlamento Europeo se celebrarán en los 27 países miembros de la Unión Europea entre el 4 y el 7 de junio. En España, los Comicios están previstos para el domingo, 7 de junio, día en el que se abrirán todas las urnas en Europa para...

Dudas y curiosidades sobre el Parlamento Europeo

Cada día, las oficinas del Parlamento Europeo reciben cientos de mensajes llegados desde todos los puntos del mundo en los que los ciudadanos solicitan información, realizan propuestas o presentan peticiones. El 8,32% de los envíos, concretamente...

La mujer y las Elecciones Europeas

El 68% de las mujeres españolas cree que la política está dominada por los hombres, un porcentaje que, sin embargo, se sitúa por debajo de la media en la Unión Europea que alcanza el 77%. Además, una amplia representación de mujeres en España (42%)...

Retrato en sepia de un pueblo afectado por la crisis

Argamasilla de Alba, aquel al que, según la tradición, se refería Cervantes con la célebre frase “de cuyo nombre no quiero acordarme”, ha sido uno de los primeros municipios españoles, y el primero de la región, en recibir los fondos del 'Plan...

Envía tus e-mails a: contacta@dclm.es

Edita: Castilla La Mancha Digital , S.L. © DCLM.es - 2009. Todos los derechos reservados.