



Los videojuegos y sus influencias educativas

Pedagogía, 04/04/2013

Los videojuegos son un tema que actualmente esta en importante crecimiento como objeto de estudio para educadores, psicólogos, sociólogos y médicos. Seguro lo hacen con el fin de responder si realmente crean dependencia, causan un carácter violento o pueden provocar epilepsia.

Estas son solo algunas de las características negativas que más podemos escuchar en la sociedad hoy en día, pero esto no quiere decir que los jóvenes o padres de niños dejen de **comprar videojuegos**, lo hacen con cierto temor de que su hijos creen una adicción o que como **jóvenes estudiantes descuidemos los estudios** o bajemos nuestro **rendimiento educativo**.

Resulta que no todo esta perdido en el campo de los videojuegos, todo lo contrario existen varios **estudios realizados** donde se indican que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de algunas habilidades que ayudan al **desarrollo intelectual de la persona**.

Entonces comenzamos por quitarnos un poco el mito de que la **inteligencia se puede deteriorar al utilizar los videojuegos** y veamos porque hay quienes afirman que los **individuos con mayor inteligencia** son los que se ven más atraídos por este tipo de entretenimiento.

El desarrollo de habilidades como la atención, concentración espacial, **resolución de problemas, memorización y creatividad** son unos de los aspectos que se ven afectados positivamente al jugar videojuegos, y se podría decir que desde el **punto de vista educativo los videojuegos** permiten una **enseñanza eficaz**, algunas de las características que nos pueden mostrar esta eficacia son las siguientes, que concuerdan con la **teoría del aprendizaje social**:

- . Tiene un carácter **lúdico en el aprendizaje**
- . Dificultad creciente y progresiva de las habilidades, pero adaptada al ritmo de cada uno, posibilidad de repetir y **corregir los errores**
- . Recompensa inmediata, que responde un plan determinado, es **la motivación**
- . Reconocimiento social de los **logros adquiridos**, inscripción personalizada de las puntuaciones alcanzadas o los niveles superados.
- . **Estimulación simultánea** a múltiples niveles: visual, auditivo, etcétera
- . Identificación con héroes o personajes que **fomentan la imitación**

Greenfield (2000) hizo una **investigación con jóvenes** de 12 a 16 años que usaban **videojuegos de aventuras**. Donde se pudo observar:

- . Aumentaban las estrategias de **lectura visual de imágenes** y de lectura del espacio tridimensional
- . Ayudaban a trabajar el **aprendizaje por observación** y la verificación de hipótesis
- . Facilitaban la comprensión de **simulaciones científicas**.
- . Incrementaban las estrategias para recibir y **procesar información** recibida de varias fuentes simultáneamente (procesamiento en paralelo)

Desventajas Pero no todo es color de rosa también se deben mencionar algunos **aspectos negativos** que se tienen que tomar en consideración:

- . Pueden causar **adicción**, esto es algo que se puede evitar teniendo un horario específico para jugar, de lo contrario podrás pasar hasta 12 horas consecutivas el mismo **videojuego**. Aunque se considera normal que cuando los videojuegos son nuevos, se pueda pasar varias horas enfrente de la consola ya que se está en un **proceso de aprendizaje**
- . El uso excesivo de los videojuegos puede causar **rechazo de otros medios didácticos** como libros, cd, etc
- . Si el **videojuego** que se está utilizando tiene alguna **temática violenta**, pueden conllevar a conductas agresivas en futuro, aunque en este tema en particular existe también el comentario de que algunos usan los **videojuegos violentos** para liberar tensiones pero sin embargo, que no se sienten aliviados cuando terminan el juego

Creo que podemos comenzar a usar los videojuegos con mucha prudencia, para desarrollar **nuevas habilidades** que podamos también **poner en práctica en nuestros estudios**.

Fuente: Docsity.com