

## LOS VIDEOJUEGOS Y SUS EFECTOS EN LOS ADOLESCENTES

### VIDEO GAMES AND THEIR EFFECTS ON ADOLESCENTS

Autoras: Susana Riaño Acosta (estudiante)

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7103-5663>

Yisel Méndez Sánchez (estudiante)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7690-2308>

MSc. Niuvis Acosta Guerra (Profesora)

Dirección Electrónica: [niuvis.acosta@gamil.com](mailto:niuvis.acosta@gamil.com)

[yiselmendez90@gmail.com](mailto:yiselmendez90@gmail.com)

[niuvis@unah.edu.cu](mailto:niuvis@unah.edu.cu);

Institución: Universidad Agraria de La Habana, Facultad de Ciencias Pedagógicas, Centro Universitario Municipal (CUM) San José de las Lajas, Carrera Licenciatura en Pedagogía Psicología

**Localidad:** San José de las Lajas, Mayabeque, Cuba

#### Resumen

La educación posee un carácter histórico social por lo que la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a la educación y la dotación de recursos tecnológicos a las escuelas han propiciado cambios en todas las áreas de la actividad humana, facilitando procesos sociales y culturales que contribuyen a la mejora de la calidad de vida. Sin embargo, estas nuevas tecnologías han generado polémicas por su influencia en la cotidianidad. Estas han transformado los antiguos espacios sociales: la información es ampliamente accesible; ha ocurrido un aceleramiento del tiempo histórico y un redimensionamiento del mundo. Han cambiado la comunicación humana, las prácticas e interacciones sociales cotidianas. Dentro de esas tecnologías los videojuegos tienen un papel importante pues estos causan gran afición hacia los adolescentes que con el tiempo afectan su vida social limitándolo en actividades donde puedan socializar con otros jóvenes y generar sedentarismo entre otras causas. Por lo que se propone como **objetivo** Analizar la influencia de los videojuegos en la adolescencia. Los videojuegos generan cambios en el comportamiento de los jugadores, que pueden tener efectos positivos o negativos, es por ello que los padres y educadores deben orientar su uso y aprovechar la atracción que estos causan en ellos. De igual forma, los padres influyen en el uso inadecuado de los videojuegos, pues le facilitan al niño los mismos y les permiten su uso sin supervisión constante de los contenidos en los videojuegos.

**Palabras clave:** educación, videojuegos, adolescentes

### **Abstract**

Education has a historical social character, so the incorporation of Information and Communication Technologies (ICT) to education and the provision of technological resources to schools have led to changes in all areas of human activity, facilitating processes social and cultural that contribute to the improvement of the quality of life. However, these new technologies have generated controversy due to their influence on everyday life. These have transformed the old social spaces: information is widely accessible; there has been an acceleration of historical time and a resizing of the world. Human communication, everyday social practices and interactions have changed. Within these technologies, video games have an important role as they cause great fondness for adolescents that over time affect their social life, limiting them in activities where they can socialize with other young people and generate sedentary lifestyle among other causes. Therefore, the **objective** of analyzing the influence of video games in adolescence is proposed. Video games generate changes in the behavior of the players, which can have positive or negative effects, that is why parents and educators must guide their use and take advantage of the attraction that these cause in them. In the same way, parents influence the inappropriate use of video games, since they provide the child with them and allow them to use the content in video games without constant supervision.

**Keywords:** education, videogames, adolescents

### **Métodos, materiales y resultados**

La sociología comprende el estudio científico de las relaciones de grupo que se producen entre los seres humanos, dichas relaciones sociales se traducen en prácticas culturales, en acciones de los sujetos involucrados y sus repercusiones, tanto en la construcción de instituciones como el Estado y el sistema educativo, solo por mencionar algunos ejemplos. Además, perfecciona y desarrolla el conjunto de conocimientos acerca de la actividad social humana, a menudo con el propósito de aplicar los conocimientos a la consecución del bienestar social (Rodrigo, 2012, p.14).

Asimismo, la educación constituye un campo complejo y novedoso en la actualidad, precisamente por las condiciones cambiantes en la sociedad y la influencia que esta ejerce sobre la educación. Las necesidades educativas varían ante los cambios sociales, por tanto es un resultado del desarrollo histórico social.

En esta dimensión de carácter histórico social, es oportuno hacer mención de la incorporación de las TIC a la educación y la dotación de recursos tecnológicos a las escuelas. Las nuevas tecnologías de la informatización han propiciado cambios en todas las áreas de la actividad humana incluyendo la educación, facilitando procesos sociales y culturales que contribuyen a la mejora de la calidad de vida. Sin embargo, Labrador y

Villadangos (2010) consideran que estas nuevas tecnologías han generado polémicas por su influencia en la cotidianidad.

Dentro de estas tecnologías el videojuego, se ha hecho masivo entre los niños y adolescentes. Este tipo de tecnología genera adicción y efectos negativos sobre el rendimiento académico, es indudable que influye en el aumento de la atención y en el desarrollo de habilidades cognitivas (Gros, 2007).

En Cuba, el Proyecto de Informática Educativa del Ministerio de Educación, favoreció la aparición de los Centros de Estudio de Software Educativos bajo las concepciones pedagógicas cubanas. De esta forma se desarrollaron a partir del 2001 las colecciones de software Educativos como MultiSaber, El Navegante, Futuro para la educación primaria, secundaria y preuniversitaria respectivamente. De forma general, los videojuegos educativos presentan características propias, que los convierten en medios de enseñanza que promueve el aprendizaje, siempre y cuando se preserve el carácter divertido del juego, combinado con lo didáctico.

**Objetivo:** Analizar la influencia negativa de los videojuegos en la adolescencia.

### **Discusión de resultados**

Emile Durkheim, padre de la sociología, es considerado el iniciador de la disciplina con sus obras *Educación y sociología*, *La educación: su naturaleza, su función* y *La evolución pedagógica en Francia*, publicadas después de su muerte en 1917. Emile Durkheim, es quien observó a la educación como un hecho social al que había que prestarle mucha atención, ya que afirmaba que de su desarrollo dependía el funcionamiento de la sociedad en su conjunto. Con Weber se observa cómo con el nacimiento del estado moderno capitalista, la educación se institucionaliza, analizando de manera comprensiva el fenómeno burocrático y las relaciones entre individuos como fundamento para el estudio social de la educación.

La sociología de la educación utiliza los conceptos, modelos y teorías de la sociología para entender la educación en su dimensión social. Ha sido cultivada por los sociólogos que han tenido un interés creciente por la educación y por los pedagogos que han pasado de recurrir casi exclusivamente a la psicología, a un equilibrio entre ésta y la sociología.

Esta debe distinguirse de la pedagogía social, que es una disciplina pedagógica cuyo objetivo es la educación social del hombre, y de la sociología educativa cuya intención,

fundamentalmente moral, ha sido la de perfeccionar la conducta del hombre como ser social y a su vez la de mejorar la sociedad.

Desde el punto de vista sociológico, el objetivo general de la educación se resume en el proceso de socialización del individuo, esto es la apropiación por el sujeto de los contenidos sociales válidos y su objetivación, expresada en formas de conducta individual aceptable por la sociedad. La educación es una función social con objetivos y metas bien definidas (conservar y reproducir las condiciones sociales de existencia) también resulta un componente del desarrollo de cada individuo aislado, que lo convierte en un individuo y en un verdadero ser comunitario individual (Fernández y Coba, 2014, p.54).

La educación tiene una estrecha relación con la sociedad, y con las formas pedagógicas propias de cada cultura, cuya íntima correspondencia con los sistemas sociales generales permite pensar a la educación como un perfeccionamiento personal, y al mismo tiempo colectivo.

El avance tecnológico proporciona al docente herramientas de planificación y desarrollo necesarias para llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje, a través de estos recursos, con la finalidad de mejorarlos para maximizar el progreso de los objetivos educativos y buscar el éxito del aprendizaje.

Este ha transformado los antiguos espacios sociales: la información es ampliamente accesible; ha ocurrido un aceleramiento del tiempo histórico y un redimensionamiento del mundo. Han cambiado la comunicación humana, las prácticas e interacciones sociales cotidianas. Se han diversificado las formas de encuentro e interacción. Todas las ramas y procesos económicos han incorporado las computadoras e Internet en sus prácticas laborales. Se ha favorecido la rendición de cuentas y la transparencia. Aparecieron y se expandió el uso de las redes sociales, se alienta el consumo y las ideologías dominantes dan lugar a dinámicas sociales estandarizados a nivel global. (Levy, 2007; Casillas y Ramírez-Martinell, 2016).

La tecnologización de la sociedad actual hace pensar que resulta casi imposible vislumbrar la vida moderna sin la utilización de productos o artefactos tecnológicos. La creciente propagación de consolas de mesa, PC, celulares y consolas de mano, ha puesto en evidencia que los videojuegos han cobrado relevancia tanto por los recursos semióticos que utilizan como por las tramas que los constituyen. Asimismo, desde su invención en la década

del 60 y su consolidación en las décadas posteriores, los videojuegos generaron una adhesión en niños, jóvenes y adultos, transformándose en la actualidad, en objetos relevantes para la cultura, el entretenimiento y el ocio (Pereira y Alonzo, 2016, p. 53).

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han transformado la vida cotidiana de los niños y sus familias. Pertenece a una cultura que no puede entenderse ni existe al margen de los medios de comunicación. Es necesario por lo tanto "preparar" al niño a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella prepositivamente. La incorporación de un currículo de Educación en Medios en el sistema educativo, en los distintos niveles y bajo diversas modalidades, sería un paso muy importante para avanzar en esta preparación.

Al igual que ocurre con cualquier aspecto social relacionada con la cultura y el entretenimiento (ya sea en la era digital o aun en la etapa previa a la irrupción de internet) algunos de los videojuegos más populares, como World of Warcraft, Call of Duty, League of Legends o Minecraft, han sido a menudo objeto de críticas por su componente adictivo, que ha generado algunos problemas de salud. Sin embargo, existen también expertos que defienden los valores y efectos positivos que producen los videojuegos en la sociedad. Ya hace tiempo que académicos, educadores y profesionales de la salud analizan esta actividad hoy en día tan común y masiva como la de jugar a videojuegos (Llansó, 2014).

En estudios recientes, se encuentra el uso de videojuego como herramienta didáctica y como plataforma para las relaciones sociales (Mesa y Burgos, 2012). Igualmente, estudios que muestran la relación negativa entre videojuegos violentos y conductas agresivas, o su influencia en rendimientos escolares bajos.

Al analizar los videojuegos como una tipología de juego que en particular se sustentan en las tecnologías informáticas, resulta necesario aproximarse a una definición de los mismos. La popularidad del término videojuego y el consecuente uso del mismo contrastan con la falta de especificidad cuando se realiza una revisión de la literatura existente.

Al respecto las enciclopedias digitales como Wikipedia y Eured coinciden en que es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como "plataforma", puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (teléfono móvil).

Por su parte, Levis (1997), los considera como:

(...)un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas” a su vez lo define como: “todo tipo de juego electrónico interactivo que oferta una serie de actividades lúdicas (contenido), cuyo punto de apoyo común es el medio que se utiliza (plataforma electrónica), con independencia de un soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, online) y de la plataforma tecnológica que utiliza (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, video interactivo, red telemática, teléfono móvil). (p.27)

En relación con las definiciones citadas anteriormente, se comparten los criterios de Levis (1997), cuando plantea que:

Hoy día, limitar el concepto de videojuego a una actividad exclusivamente lúdica supone, por una parte, obviar las potencialidades instructivas o educativas del videojuego estudiadas a partir de numerosas investigaciones. Por otra, implica dejar a un lado todo un conjunto de videojuegos educativos de gran componente didáctico que, partiendo de la combinación de la función lúdica y la pedagógica, cuentan con una gran difusión en el mercado de los videojuegos actuales. (s/p)

De hecho, la concepción de videojuego solo para el entretenimiento ha generado contradicciones, pues sus detractores alegan adicción por parte de los jugadores, violencia, aislamiento. Lo cierto es que el uso desmedido de estos puede ocasionar esos efectos, sin embargo, si se elaboran a partir de sus potencialidades como medio de enseñanza aprendizaje entonces pueden apoyar funciones didácticas y educativas a favor de la formación de las nuevas generaciones y en correspondencia con las exigencias de la sociedad.

Los videojuegos tienen gran influencia en la vida de los jóvenes, hay pruebas que los comportamientos impulsivos y agresivos son causados por una gran afición hacia los jóvenes que con el tiempo pueden afectar su vida social limitándolo en actividades en donde pueda socializar con otros jóvenes y generar sedentarismo que con el tiempo generara enfermedades cardiovasculares, en ocasiones cuando su uso excesivo puede ser clasificado como un trastorno psicopatológico.

Actualmente, los jóvenes dejan de lado las actividades físicas por los videojuegos. El número de usuarios que los utilizan van creciendo, creando así una preocupación por parte de los padres de familia por las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre aquellos que la utilizan con regularidad, ya que existe una considerable dedicación de tiempo.

Los videojuegos tienen una parte positiva ya que por sus temáticas permiten que las personas aprendan a crear estrategias, a aceptar las derrotas y valorar más las batallas ganadas, los videojuegos también van formando un hábito de buscar soluciones rápidas en situaciones problemáticas.

Generalmente, el más atractivo de estos juegos es la combinación de la fantasía con el realismo que estos manejan, permitiendo así que los jóvenes experimenten varias aventuras.

Hoy en día se considera a los “videojuegos como una droga virtual”; ya que en algunas ocasiones, estas actividades pueden alejar al joven de las actividades sociales y físicas, muchos padres creen que por jugar videojuegos sus hijos se tornarán violentos y caprichosos, pero estas actitudes dependen de cómo cada persona permita que los videojuegos entren en su vida. (Martínez, 2007)

Hay estudios que dicen que se puede afectar la motricidad, o que disminuye la cantidad y calidad de interacciones sociales, pero también se dicen que los niños se hacen más inteligentes y desarrollan habilidades en el uso de computadoras.

El investigador Giovanni Sartori expone su punto de vista sobre los videojuegos de la siguiente forma: "el niño formado en la imagen se reduce a ser un hombre que no lee, y, por tanto, la mayoría de las veces es un ser reblandecido por la televisión, adicto de por vida a los videojuegos" (s/p).

Este es una crítica muy desfavorable ante los videojuegos ya que expresa que el uso de estos puede ser el responsable de un empobrecimiento cultural, ya que los jóvenes se limitan únicamente a ver y a no leer, permitiendo así que sean más susceptibles que por decirlo así los medios laven su cerebro y les metan ideas erróneas en las cuales podrían convencerlos de apoyar a políticos corruptos.

Por otra parte, no todas las personas que han hecho uso de los videojuegos son iguales, el tipo de juego escogido o el tiempo que se invierte para jugar un videojuego puede variar de persona, con esto se puede decir que es necesario realizar un análisis profundo en cuanto a

los videojuegos y a los factores psicológicos de los jugadores, encontrando así el papel de desarrollo cultural.

Unos de los factores que hacen que los videojuegos tengan tantos seguidores es el hecho de “quebrantar ciertas reglas que en la vida real no serían posibles realizar (revivir, volar, lanzar fuego”, también influye el hecho de que el juego presenta diferentes clasificaciones y temas, creando así variedad en los juegos, sin embargo los juegos de plataformas tienden a tener características parecidas como el hecho de saltar de una plataforma a otra con gran precisión o el hecho de evitar múltiples obstáculos (como ejemplo tenemos a Mario Bros y a Castelvania The Dracula X-chronicles, estos juegos a pesar de haber sido sacados en épocas diferentes hacen uso de las características mencionadas anteriormente (Pereira, 2009).

Para este mismo autor “los niños se acercan tan libremente a los juegos de vídeo, que los padres usualmente se ven en la necesidad de restringir su uso”, ya consideran que es un peligro el hecho q los niños pasen tanto tiempo frente a un computador sin hacer nada productivo, estando a la merced de seguir los malos ejemplos que se puedan encontrar en un videojuego, pero es ahí cuando los padres tienen el deber de informarse bien sobre lo que sus hijos juegan, ver más allá de lo se ve a simple vista de un juego y no dejarse llevar por las primeras impresiones.

Muchas veces, los padres no caen en cuenta que hay juegos que desarrollan en los niños la capacidad de reaccionar o actuar rápido frente a un problema, hay otros en los que con el tiempo se va adquiriendo resistencia física y agilidad de movimiento motriz, estos tienden a desarrollar ciertas habilidades de los jugadores, sin embargo, muchos consideran es tas actividades como una pérdida de tiempo que distraen a los adolescentes de sus deberes, pero eso depende de cómo el joven maneje su tiempo.

Hay una gran polémica alrededor de los juegos, sobre sus temáticas, por su agresividad pero, en ocasiones los “videojuegos marcan la sociedad a la que pertenecen”, los juegos son creados como una especie de crítica en lo que está pasando o puede llegar a suceder si el mundo sigue como esta, sin embargo hay otros juegos en los que el joven puede verse envuelto en un mundo de fantasía el cual él o ella pueden ejercer cierto control sobre ellos teniendo así el deber proteger ese mundo.

La televisión y particularmente los videojuegos pueden ser una poderosa herramienta educativa, especialmente los videojuegos ya que poseen tres características especiales. En

primer lugar, el niño no es solo un espectador, si no que interactúa y se transforma en el actor principal del juego. Por otro lado, consigue la atención absoluta del jugador y tiene un refuerzo positivo a la acción ejecutada en forma inmediata. Debido a lo anterior, si el contenido del juego es violento, la conducta violenta será aprendida fácilmente.

A pesar de las cuestiones positivas, se debe tener en cuenta todos aquellos aspectos negativos, como el uso ilimitado y no vigilado, así como la falta de compromiso, responsabilidad o esfuerzo con actividades que no estén relacionadas con el juego. Por ello, lo ideal es no perder de vista que aunque los videojuegos están en función de entretenimiento, son utilizados como herramientas para posibilitar o potencializar el aprendizaje, lo cual se logrará siempre y cuando exista un buen uso y control por parte de los usuarios o responsables de estos.

La familia es la pieza clave del desarrollo del hombre siendo el primer filtro de la información que sus miembros reciben o a la que están expuestos. Los padres a través del diálogo pueden “aumentar la credibilidad sobre las conductas, eventos y personas” que aparecen en los medios “pueden también analizar qué probabilidad tienen de que ocurran estos fenómenos en la realidad; discutir y contrastar estas situaciones,..., ayudar, en suma a ver estos eventos positivamente diferenciando la realidad de la ficción” (Cebrián, 1992; Díaz, 2006, pp. 30-31).

## **Conclusiones**

La influencia de los videojuegos en la conducta de los niños varían dependiendo del contenido de cada uno de ellos, por eso se concluye que:

Los niños muestran diferentes conductas en referencia a los videojuegos que emplean, como la imitación en algunos casos, agresividad según el personaje que observan en el videojuego. Por otro lado pueden tener beneficios si se utilizan de manera adecuada, no solamente ayudando al niño a socializar con mayor facilidad, sino también en aprendizaje.

Lo videojuegos son una realidad de doble filo, que sin duda alguna, genera cambios en el comportamiento de los jugadores, pueden ser positivos o negativos, es por ello que los padres y educadores deben orientar su uso y aprovechar la atracción que estos causan en ellos. De igual forma, los padres influyen en el uso inadecuado de los videojuegos, pues le facilitan al niño los mismos y les permiten su uso sin supervisión constante de los contenidos en cada uno, que muchas veces modifican su conducta en distintas formas.

## Referencias Bibliográficas

- Casillas, M. A., y Ramírez-Martinell, A. (2016). *Háblame de TIC 3: Educación Virtual y Recursos Educativos*. Córdoba, Argentina: Brujas
- Díaz, M. (2006) *¿Puede la familia educar a través de los videojuegos?* Aula Abierta, 87 71-8474
- Fernández, A. y Cobas, M. (2014). *Acercamiento a la educación desde la perspectiva sociológica ed., Vol. 5*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- García, S. (2014). Construir pirámides sin arena, ¿utopía? Investigación sobre la opinión acerca de la utilización de los videojuegos en el aula. *Creatividad y sociedad*, 21, pp1-34.
- Gros, B. (2007). Videojuegos y aprendizaje (I). Padres y Maestros / *Journal of Parents and Teachers*, (323), 13-16. Recuperado de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1389>
- Labrador, F.J., y Villadangos (2010). *Adicción a nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. En E. Echeburúa, F.J.Labrador y E. BEcoña (Dir.) *Adicción a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes*. Madrid: Pirámide.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos Editorial, UAM-Iztapalapa.
- Llansó García, D. (2014). *Metodología ontológica para el desarrollo de videojuegos*. S/I: S/e, en formato digital.
- Martínez, R. (2007). *Videojuegos, cultura y jóvenes*. Comunicación y juventud: Actas do Foro Internacional, 247-262.
- Mesa, A. y Burgos, C. (2012). Jóvenes y videojuegos: preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar. *Revista argentina de estudios de juventud*, 1 (5), 1-36.
- Pereira, F. y Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos Volumen 15, N° 30 pp. 51-64 ISSN 1692-2522. Medellín, Colombia.
- Rodrigo Castillo, J. (2012). *Sociología de la educación*. ROMERO, 2012 ed tercer milenio s.c. p.14