

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**El juego infantil a partir del uso de videojuegos. Perspectiva de los niños
del último ciclo de la escolaridad primaria.**

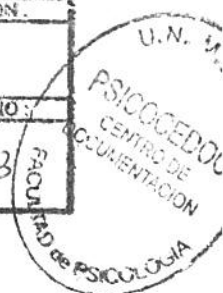
Informe final del Trabajo de Investigación correspondiente al requisito curricular conforme
O.C.S. 143/89

Alumnos: AMADO, Marcelo Oscar, Matrícula 8257/08, DNI 17.465.681
OTERO, Daiana Mariels, Matrícula 8245/07, DNI 32.258.041

Supervisora: Mg. Mirta Lidia SANCHEZ

Cátedra de radicación: Psicología del desarrollo


N° CLASIFICACION	ADQUISICION
T-08	Bole
A	N° INVENTARIO
	2-01443



Este Informe Final corresponde al requisito curricular de investigación y como tal es propiedad es propiedad exclusiva de los alumnos Marcelo Oscar Amado y Daiana Mariels Otero de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata y no puede ser publicado en un todo o en sus partes o resumirse, sin el previo consentimiento escrito de los autores.

Declaración Jurada

La que suscribe manifiesta que el presente Informe Final ha sido elaborado por los alumnos Marcelo Oscar Amado y Daiana Mariels Otero, matrículas 8257/08 y 8245/07 respectivamente, conforme los objetivos y el plan de trabajo oportunamente planteado, aprobando en consecuencia la totalidad de sus contenidos, a los 12 días del mes de febrero del año 2016.


MIRTA LIDIA SÁNCHEZ
PROF. TITULAR B. DESARROLLO.

Informe de evaluación del Supervisor

El presente trabajo de investigación de pregrado aborda una temática actual como es la utilización de los videos juegos en la infancia, esto es motivo de interés para padres, docentes y también para la Psicología especialmente para la Psicología del Desarrollo.

El abordaje del tema requirió de los estudiantes una amplia lectura sobre: diferentes teorías acerca del Juego; material sobre video juegos y trabajos de investigación antes de que quedara formalizado el ante-proyecto. Con dedicación y responsabilidad realizaron además un trabajo de campo encuestando y entrevistando alumnos de escuelas públicas y privadas de la ciudad de Tres Arroyos.

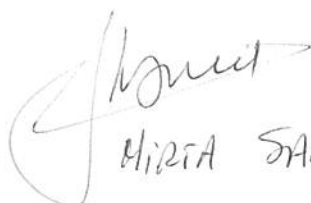
En la realización del trabajo de investigación se respetó el Anteproyecto presentado y se atendieron a las sugerencias que el docente evaluador hiciera introduciendo los cambios pertinentes.

La elaboración del informe requirió de sucesivas correcciones a las que los estudiantes fueron respondiendo, cabe destacar que dado la distancia geográfica la mayor parte de las comunicaciones fueron vía mail, telefónicas y en una oportunidad viajaron a la ciudad de Mar del Plata.

En mi opinión se han cumplido los objetivos propuestos por lo cual este trabajo se encuentra Aprobado.

Mg. Mirta Lidia Sánchez, 12 de Febrero de 2016


Firma y aclaración



MIRTA SANCHEZ

Atento el cumplimiento de los requisitos prescriptos en las normas vigentes, en el día de la fecha se procede a dar aprobación al Trabajo de Investigación presentado por los alumnos Marcelo Oscar Amado y Daiana Mariels Otero, matrículas 8257/08 y 8245/07.


Firmas



DR. SEBASTIÁN OROPÉL

Mar del Plata, 18 de marzo de 2016

CALIFICACIÓN: 10 (~~INSUFICIENTE~~)



MICAELA SÁNCHEZ

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

Título del proyecto:

El juego infantil a partir del uso de videojuegos. Perspectiva de los niños del último ciclo de la escolaridad primaria.

PLAN DE TRABAJO PARA LA REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN DE PREGRADO

Apellido y Nombre de los Autores y Matrícula:


AMADO, Marcelo Oscar	Mat. N° 8257/08
OTERO, Daiana Mariels	Mat. N° 8245/07

Director: Mg. Mirta Lidia SÁNCHEZ



- TEJEIRO SALGUERO, R.; PELEGRINA DEL IO, M.; GOMEZ VALLECILLO, J.L.; (2009) *Efectos psicosociales de los videojuegos*, en Revista Comunicación, Nº 7, Vol. 1, año 2009, pág. 235-250.
- WASERMAN, Mario (2008) *Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje*, Buenos Aires, Ed. Novedades educativas.
- WINNICOTT, D.W. (2007) *Realidad y juego*, Buenos Aires, Ed. Gedisa.

Firma del Supervisor


M.B. MIRA SANCHEZ

Firma del alumno


Dariana Otero


Marcelo Amedo

P/ Área de investigación

Resultado de la evaluación: APROBADO *cf observaciones*

Fecha: 20/02/2015


S. Vespigo

Probablemente se recabaran frecuencias y/o porcentajes de uso de tipos de videojuegos / tiempo de uso / o diferencia x género. lo que hace si también sea cuantitativo. Deberían pensar que van a hacer con los datos obtenidos y como los van a procesar cuantitativa y/o cuantitativamente.

DESCRIPCIÓN RESUMIDA

Título del Proyecto: El juego infantil a partir del uso de videojuegos. Perspectiva de los niños del último ciclo de la escolaridad primaria.

Resumen

El presente trabajo de investigación plantea como objetivo explorar las características actuales del juego infantil teniendo en cuenta la perspectiva de los niños/as. El eje principal del estudio será indagar qué piensan, cuál es el atractivo y cómo utilizan los videojuegos alumnos y alumnas que asisten al último ciclo de la educación primaria en escuelas públicas y privadas de la ciudad de Tres Arroyos. Se trata de una investigación con un diseño cualitativo exploratorio, descriptivo y transversal. La técnica utilizada para la recolección de datos será la entrevista semi estructurada. El diálogo seguirá el pensamiento del entrevistado, pero en base a algunos ejes que nos proponemos indagar.

Palabras Clave: juego, videojuegos, púberes, tiempo libre.

DESCRIPCIÓN DETALLADA

1. MOTIVOS Y ANTECEDENTES

Los estudios sobre la actividad lúdica y el jugar resultan clásicos en el campo de la psicología, especialmente en Psicología del Desarrollo, pero también en otras áreas del conocimiento como la filosofía, la sociología y la historia. En ellos se resalta su importancia en la constitución subjetiva, en el desarrollo cognitivo, en la socialización y como una manifestación cultural. Asimismo, y desde hace varios años, autores como Roger Caillois, Harold-Germán Rodríguez Celis, Marithza Sandoval Escobar, Carolina Duek, entre otros, han investigado el uso de los videojuegos en relación con la actividad lúdica de niños y también de adultos.

La temática del uso del tiempo libre, del juego y su relación con los videojuegos en la infancia resulta invita a pensar en un cambio en las maneras de jugar, o por lo menos, una incorporación de nuevos modos de hacerlo.

La motivación que guía el presente trabajo es averiguar cómo utilizan su tiempo libre los niños/as en el último ciclo de la escolaridad primaria, cuáles son sus juegos preferidos y qué uso hacen de los videojuegos.

1.1. Las perspectivas teóricas tradicionales sobre el juego

El juego constituye una actividad fundamental en el proceso del desarrollo humano, que se continúa a lo largo de todo el curso de la vida. Se despliega como parte del proceso de desarrollo normal e influye en la constitución del psiquismo, de la inteligencia y en el proceso de socialización. Asimismo es un fenómeno profundamente enraizado en la cultura del que juega.

El juego como fenómeno de estudio es un objeto complejo y ha sido abordado desde diversas perspectivas que hemos agrupado en cuatro grandes líneas o ejes, que podrían describirse del siguiente modo:

1.1.1. *El juego en relación a la constitución psíquica y como posibilitador de elaboración de situaciones traumáticas.*

Podemos mencionar aquí los trabajos provenientes del campo del psicoanálisis, que le otorgan al jugar un valor tanto en el desarrollo psicológico normal, como así también en la intervención en la clínica con niños.

El juego del Fort Da, jugado por el nieto de Freud tras la partida de su madre, le lleva a elaborar la hipótesis de que el niño hace activo en el juego lo sufrido pasivamente, también se considera el juego como un logro cultural, ya que implica una renuncia pulsional, permitiendo también la elaboración de situaciones dolorosas. En el caso citado la ausencia está en la base del proceso de simbolización y se juega en el interior del vínculo primario diádico. Este modelo de comprensión freudiana está presente en la concepción de un niño activo desde muy temprana edad en la búsqueda de la simbolización, propuesta por los nuevos desarrollos en psicoanálisis de niños que aportan conocimientos acerca de la constitución subjetiva (Esteve, Oelsner, Vernengo, Huerin y Schejtman, 2012, pág. 166).

Para M. Klein el juego del niño era la vía regia de acceso al inconsciente así como los sueños lo eran para Freud. Por ello, lo introdujo como una herramienta fundamental en el psicoanálisis con niños.

Winnicott (2007), por su parte, consideró fundamental la acción de jugar, porque da cuenta de la constitución de un espacio potencial donde se despliegan sentimientos, pensamientos, deseos y temores. Ese espacio transicional que ocupa el juego en el niño equivale a la creatividad en el adulto, a la experiencia cultural que se relaciona con

Agrego ref.
bibliografía Freud
Winnicott APA

la salud.

En otras palabras, lo universal es el juego, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última; conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación en psicoterapia y, por último, el psicoanálisis se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás. (Winnicott, 2007, pág. 65).

1.1.2. El juego en relación con el desarrollo cognitivo

Autores como Piaget y Vigotsky relacionan el desarrollo cognitivo con el juego. Desde la Teoría Psicogenética los distintos tipos de juego se relacionan con las estructuras intelectuales. Ante todo, cabe mencionar los trabajos de Piaget, para quien “se puede considerar el juego como el conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensorio – motor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación” (Piaget, 2010, pág. 9).

Según Lev Vigotsky (1924), la naturaleza, y el origen del juego son fenómenos de tipo social, ya que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Para este autor, el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural jugando con otros niños, de esta manera amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social y aumenta así lo que él llama “zona de desarrollo próximo”, a la que define como “la distancia en el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vigotsky, 1988).

1.1.3. El juego como base de la cultura y como dimensión de toda vida humana

Se incluyen en este eje, aquellas perspectivas que conciben al juego como una dimensión fundamental de la cultura y de la forma humana de habitar el mundo.

Para Huizinga el ser humano es esencialmente lúdico y dice: “La cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego. En la unidad doble de cultura y juego éste es el hecho primario, objetivamente perceptible” (Huizinga, 2007, pág. 67).

Por su parte, Maturana se lamenta que la cultura de occidente haya desdeñado el juego como una característica generativa fundamental en la vida humana. Afirma que se niega al juego, poniendo énfasis en la competencia, el éxito y la instrumentalización de todos los actos y relaciones. Por ello, propone devolver al juego su rol central en la vida humana, aprendiendo nuevamente a vivir en él (Maturana, 2011, pág. 157).

1.2. Juego y video juegos

La actividad lúdica en nuestras sociedades capitalistas se encuentra atravesada por la presencia de la tecnología, que en nuestro ámbito de estudio se corporiza en el “videojuego”.

La enorme importancia de los videojuegos en nuestra cultura, es reflejada por los medios de comunicación a través de la oferta de infinidad de dispositivos tecnológicos que salen al mercado, cada vez más sofisticados, con los cuáles se pueden jugar juegos que



emulan casi a la perfección la realidad.

Según Crettaz los video juegos:

“...insumen presupuestos cercanos a los cien millones de dólares en su desarrollo. Incluyen voces, caras, gestos y movimientos de actores de Hollywood, y atraen cada vez más talentos (guionistas, musicalizadores...) desde el mundo del cine. Tienen tramas narrativas crecientemente complejas y atrapantes, una calidad de imagen que impresiona y hasta hacen remakes de sus títulos más exitosos. Los videojuegos ya pueden ser considerados el octavo arte, y la guerra de las consolas –este año tuvo un armisticio, sin lanzamientos- está dejando lugar a una nueva era: la batalla de los contenidos” (Crettaz, en diario “La Nación”, Buenos Aires, 12/6/2014).

La convergencia con otras tecnologías hace aún más ubicua la influencia de los videojuegos, puesto que sus contenidos, personajes y tramas narrativas se combinan en la televisión, la internet, el cine y se corporiza en juguetes y otros objetos destinados al consumo de niños y también adultos.

Según Teijeiro Salguero, Pelegrina del Río, Manuel y Gómez Vallecillo, José (2009), los primeros estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los ochenta. Los resultados de las investigaciones sobre el uso de los videojuegos han señalado tanto aspectos positivos como mejora en habilidades, utilización terapéutica de los mismos, apoyo para el aprendizaje escolar, y negativos como favorecedores de aislamiento social, bajo rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades de ocio, conductas delictivas o antisociales, consumo tóxico de sustancias y otros.

2. OBJETIVO GENERAL

- Indagar sobre las características del juego en niños/as del último ciclo de la escolaridad primaria, y sobre la utilización de videojuegos.

3. OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Averiguar sobre tipos de juegos preferidos por niños/as del último ciclo de escolaridad primaria.
- Conocer qué lugar ocupan los videojuegos respecto a otras actividades realizadas por los niños/as
- Investigar sobre cuáles son los videos juegos preferidos, el tiempo invertido en el juego por niños/as, tipo de juego.
- Averiguar cuáles son las diferencias de género en el uso de los juegos electrónicos. *o videojuegos?*

4. MÉTODOS Y TÉCNICAS

Se trata de un estudio cualitativo de tipo exploratorio, descriptivo y transversal.

La muestra es intencional y estará conformada por 32 alumnos que concurren al último ciclo de escolaridad primaria en la ciudad de Tres Arroyos. Se seleccionarán cuatro escuelas, dos de gestión pública y dos privadas; instituciones educativas que reflejen la diversidad de situaciones socioeconómicas y culturales de la población. Se deja constancia que, por tratarse de menores de edad, se requerirá el consentimiento informado de los padres de los participantes.

Debido a los objetivos del estudio y a la metodología seleccionada se sugiere ampliar la muestra -

Se debería incluir una descripción + detalles del instrumento

La técnica a utilizar será la entrevista semi estructurada. Se seguirá el diálogo y la perspectiva del niño ya que se trata de extraer su pensamiento sobre el tema, pero se tendrán algunos tópicos a explorar como se detallan a continuación:

- Cómo usa el tiempo libre
- Cuáles son los juegos preferidos
- Con quién juega
- Uso de video juegos- Preferencias- Temática del video juegos- tiempo que invierte- dónde juega- con quién
- Relación uso de video juego y aprendizaje escolar.

Deberían indicar como analizarán los datos.

5. LUGAR DE REALIZACIÓN DEL TRABAJO

El proyecto de esta investigación se asienta en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata, Provincia de Buenos Aires, República Argentina.

El trabajo de campo se realizará en las siguientes escuelas primarias del distrito de Tres Arroyos, Provincia de Buenos Aires, República Argentina: EPB N ° 2, EATA, EPB N ° 14 y Colegio Jesús Adolescente.

7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	Meses											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Elaboración del marco teórico	X	X	X									
Relevamiento documental		X	X									
Análisis de documentos			X	X	X							
Diseño de protocolos de entrevista						X						
Selección de los casos						X						
Trabajo de campo							X	X				
Análisis de entrevistas							X	X	X			
Análisis integrador									X	X	X	
Redacción de informe final												X

8. BIBLIOGRAFIA BÁSICA DE REFERENCIA

ABERASTURY, Arminda (2009) *El niño y sus juegos*, 2° edición 4° reimpresión, Buenos Aires, Ed. Paidós.

AIZENCANG, Noemí (2010) *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*, Buenos Aires, Ed. Manantial.

AMBROSINI, Cristina (2007) *Del monstruo al estratega: ética y juegos*, Buenos Aires, Ed. C.C.C. Educando.

ANZIEU, Annie, ANZIEU-PREMMEREUR, Christine, DAYMAS, Simone (2001) *El juego en psicoterapia del niño*, Madrid, Ed. Biblioteca nueva.

CAILLOIS, Roger (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, Fondo de cultura económica.

- CARRERO, V.; SORIANO, R.M.; TRINIDAD, A. (2012) Teoría fundamentada. Grounded theory. El desarrollo de teoría desde la generalización conceptual, 2da. edic., Madrid, Centro de investigaciones sociológicas.
- BALAGER, Roberto y CANOURA, Cristina (2014) *Hiperconectados. Guía para la educación de nativos digitales*, Buenos Aires, Noveduc.
- CHAPELA, Luz María (2002) *El juego en la escuela*, Mexico, Ed. Paidós.
- DUEK, Carolina (2012) *El juego y los medios: autitos, muñecas, televisión y consolas*, Buenos Aires, Prometeo Libros.
- DUEK, Carolina (2014) *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*, Buenos Aires, Capital intelectual.
- DUVIGNAUD, Jean (1982) *El juego del juego*, Mexico, Fondo de Cultura Económica.
- ESTEVE, M.J.; OELSNER, J.; VERNENGO, M.P.; HUERIN, V. y SCHEJTMAN, C. (2012) *Estudio sobre juego y regulación afectiva en la infancia: su relación con el funcionamiento reflexivo parental*, en Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina, vol. 58, N° 3, septiembre de 2012, pág. 164-172.
- FREUD, Sigmund (1908) *El creador literario y el fantaseo*, en Obras Completas, T. IX, 2ª edic, 8ª reimp., Buenos Aires, Amorrortu, 2007.
- FREUD, Sigmund (1920) *Más allá del principio de placer*, en Obras Completas, T. XVIII, 2ª edic, 13ª reimp., Buenos Aires, Amorrortu, 2008.
- GLASER, B.G.; STRAUSS, A.L. (2006) *The discovery of grounded theory. Strategies for qualitative research*, Aldine Transaction
- GOLDSTEIN, Jeffrey Ed. (1994) *Toys, play, and child development*, Cambridge University Press.
- GRANIC, Isabela; LOBEL, Adam y ENGELS, Rutger (2014) *The benefits of playing video games*, en American Psychologist, vol 69, N° 1, enero de 2014, pág. 66-78.
- GREEN, André (2007) *Jugar con Winnicot*, Buenos Aires, Amorrortu.
- HERNANDEZ SAMPIERI, R.; FERNANDEZ COLLADO, C.; BAPTISTA LUCIO, P. (2006) *Metodología de la investigación*, 4ta. edic., México, Mc Graw Hill.
- HUIZINGA, Johan (2007) *Homo ludens*, 6° reimpresión, Madrid, Alianza editorial.
- LUTEREAU, Luciano (2013) *Los usos del juego. Estética y clínica.*, Buenos Aires, Ed. Letra viva.
- MARRONE, Cristina (2005) *El juego, una deuda del psicoanálisis*, Buenos Aires, Lazos.
- MATURANA ROMESÍN, Humberto y VERDEN-ZÖLER, Gerda (2011) *Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano*, Buenos Aires, Ed. Granica.
- MORDOH, Edmundo (2013) *El acto del juego. La responsabilidad subjetiva en la infancia*, Buenos Aires, Letra viva.
- MORENO, Inés (2005) *El juego y los juegos*, Buenos Aires, Ed. Lumen.
- PIAGET, Jean (2010) *La formación del símbolo en el niño*, 18° reimpresión, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- PIAGET, Jean (1984) *El criterio moral en el niño*, Barcelona, Martínez Roca.
- RODULFO, Ricardo (2010) *El niño y el significante. Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*, 10° reimpresión, Buenos Aires, Ed. Paidós.
- ROZENTAL, Alicia (2005) *El juego, historia de chicos. Función y eficacia del juego en la cura*, Buenos Aires,
- TAYLOR, S.J.; BOGDAN, R. (1994) *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados.*, Paidós, Barcelona.

Índice

Resumen.....	Pág. 1
Introducción.....	Pág. 2
Marco teórico.....	Pág. 4
Estado de arte.....	Pág. 25
Objetivos	Pág. 34
Método	Pág. 35
Resultados.....	Pág. 37
Análisis.....	Pág. 49
Conclusiones.....	Pág. 57
Referencias.....	Pág. 60
Anexo I.....	Pág. 66
Anexo II.....	Pág. 70

RESUMEN

El presente trabajo de investigación plantea como objetivo explorar las características actuales del juego infantil teniendo en cuenta la perspectiva de los niños/as. El eje principal del estudio será indagar qué piensan, cuál es el atractivo y cómo utilizan los videojuegos alumnos y alumnas que asisten al último ciclo de la educación primaria en escuelas públicas y privadas de la ciudad de Tres Arroyos. Se trata de una investigación con un diseño cuanti y cualitativo exploratorio, y transversal. Las técnicas utilizadas para la recolección de datos fueron una encuesta autoadministrada y entrevistas semi-estructuradas. Los resultados arrojaron que el noventa y cuatro por ciento de los niños/as utiliza videojuegos en su tiempo libre, mientras que el seis por ciento no los usa.

Palabras clave: experiencia lúdica, juego, videojuego, tiempo libre, niños/as.

INTRODUCCIÓN

Jugar es una experiencia propia de toda persona, pero especialmente, es la actividad placentera por excelencia que ocupa a los niños y contribuye a su desarrollo psicológico y psicosocial. Al momento de elegir un tema para el trabajo final de la licenciatura en psicología pensamos en el juego y centramos la atención en el uso de los videojuegos, que se puede considerar como la materialización contemporánea de la experiencia lúdica. Entendemos que la dimensión lúdica se relaciona estrechamente con lo cultural y social, puesto que cuando alguien juega pone en evidencia prácticas y discursos construidos socialmente.

El avance tecnológico y los cambios producidos en el campo de la comunicación en las últimas décadas, han modificado la vida de las personas y por ende también han introducido cambios en la actividad lúdica. En efecto, alrededor de 1980 resulta una realidad ineludible la presencia de los videojuegos en la vida diaria de niños, adolescentes y adultos en nuestra sociedad. Los primeros videojuegos tuvieron su origen en la década del 70 en los Estados Unidos, alcanzando actualmente una enorme popularidad y dando origen a una importante industria. Poseen un atractivo especial ya que tienen una gran capacidad de entretenimiento, pero también son vehículo de transmisión de conocimiento, valores e ideales. La introducción de los videojuegos en la vida cultural supuso una nueva opción frente a la televisión y al juego tradicional como forma de entretenimiento, al tiempo que

ha organizado la cotidianidad de los niños en torno a ellos, interrelacionando historias, educación y vínculos, de manera sustancial.

Por esa razón, se ha generado gran controversia en torno a la temática, pues el uso de los videojuegos por los niños y adolescentes ha despertado preocupación en los adultos, tanto en padres, educadores, psicólogos, dando lugar a una polémica acerca de sus posibles efectos, nocivos o no. Al respecto, hay quienes apoyan la idea de que constituyen una rica fuente de información y aprendizaje, considerando que su uso puede contribuir a la tarea educativa; tal como expresa Calvo (1995), los videojuegos "han sobrepasado la frontera del entretenimiento, dando paso a posibilidades de uso en el ámbito educativo".

En el mismo sentido, Mejía, Rodríguez Mora y Castellanos Jaramillo (2009), mencionan que Paul Gee defiende la idea de que los videojuegos despiertan y/o refuerzan destrezas que resultan análogas a las desarrolladas en la escuela, pero que poseen incorporadas mejores teorías del aprendizaje que las instituciones educativas.

Sin embargo, otros como Leguizamón (2012) y Gómez del Castillo Segurado (2005) los califican como perjudiciales, al mencionar las conductas violentas como corolario de la exposición a los videojuegos, produciendo una mimetización con los personajes hostiles y una predisposición a "aceptar la violencia con demasiada facilidad." (Gómez del Castillo Segurado, 2005, p.48).

Dada la controversia que existe en torno a la temática de los videojuegos, uno de los interrogantes que nos planteamos en el presente



trabajo de investigación, se refiere al lugar que los niños otorgan en su vida cotidiana al uso de los videojuegos. Nos propusimos indagar las características y particularidades del uso de los videojuegos en niños/as del último año de la escuela primaria de Tres Arroyos, asimismo nos interesó averiguar sobre las preferencias en cuanto al tipo de videojuegos utilizados, el tiempo dedicado al uso y posibles diferencias que se podrían establecer teniendo en cuenta el género.

MARCO TEÓRICO

El juego es una actividad compleja que ha sido objeto de estudio de distintas disciplinas, tales como la psicología, psicopedagogía, sociología, filosofía, entre otras, lo cuál hace difícil arribar a una única definición.

Según el diccionario etimológico de Corominas la palabra "juego" deriva del latín "jocus" que se definiría como "broma, chanza, diversión" (Corominas, 1984, pp. 534-536). Por otra parte, Monlau en su diccionario (1856) establece algunas distinciones:

El latín tiene tres voces sinónimas para significar la idea del juego: *ludus*, *lusus* y *jocus*. Una de las principales diferencias entre las dos primeras, es que *ludus* envuelve la idea de ganancia, y *lusus* la de distracción o entretenimiento agradable ... *Jocus* se refiere más bien a las palabras que a la acción, y sobre todo se opone completamente a serio, oposición que no existe respecto de *ludus* y *lusus*. (p. 310).

El diccionario de la Real Academia española contiene varias definiciones que corresponden al verbo “jugar”, entre las cuales se encuentran: “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse. Travesear, retozar. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie en él o no interés” (1992, p. 1211).

Por su parte Huizinga (2009) al analizar el concepto de juego afirma que:

todos los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecida y, sin embargo, no todos los idiomas abarcan el concepto ‘juego’ con una sola palabra, de manera tan firme y al mismo tiempo tan amplia como los modernos idiomas europeos (p. 46).

Tanto la etimología como la definición contenida en el diccionario muestran similitudes en cuanto a las características de diversión y entretenimiento, aunque marcan una divergencia basada en la existencia o inexistencia de interés en el desarrollo de la actividad. Como afirma Huizinga, en todas las sociedades humanas se juega, pero su conceptualización más acabada desde el punto de vista lingüístico se encuentra en las lenguas europeas modernas.

Perspectivas teóricas tradicionales sobre el juego

La historia nos muestra que el juego ha acompañado al hombre desde tiempos inmemoriales (Huizinga, 2009; Maturana y Verden-Zöllner, 2011,

Paredes Ostiz, 2002), así como también resulta muy antigua la reflexión teórica sobre el mismo. Ya desde el punto de vista etimológico, hemos podido constatar que resulta difícil encontrar una definición única, atento a la polisemia de la palabra juego.

Son diversas las conceptualizaciones que existen respecto del juego que lo abordan según diferentes aspectos. A los fines de este trabajo tomaremos algunos enfoques que proponemos agrupar de la siguiente manera: a) Los que consideran al juego como base de la cultura y como una dimensión de toda la vida humana; b) Los que enfocan al juego en relación con el desarrollo cognitivo del ser humano; c) Aquellos que enmarcan al juego en relación al desarrollo psicosocial.

El juego como base de la cultura y como una dimensión de toda la vida humana.

Desde esta perspectiva hemos seleccionado algunos autores que provienen de diferentes campos disciplinares pero sin embargo establecen una relación entre juego y cultura, como son: Johan Huizinga, Roger Caillois y Humberto Maturana.

El filósofo e historiador Johan Huizinga, en el año 1938 en su libro "Homo ludens", analiza la importancia del juego en el desarrollo de la sociedad y plantea la tesis de que la cultura se desarrolla desde el juego. Según su concepción "todo el hacer del hombre no es más que un jugar"

(Huizinga, 2007, p. 7), y considera que la “cultura humana brota del –como juego- y en él se desarrolla” (Huizinga, 2007, p. 8). Así, explica y comprende el juego en su propia esencia, como base de la actividad humana. Según este autor toda actividad lúdica es una actividad libre; en la que lo que rige es el placer por el placer mismo de jugar, quien juega tiene conciencia de que constituye un “como si”. También se señala su carácter desinteresado, al no tener que ver con una satisfacción directa de necesidades, el juego crea su propio mundo, con un espacio y un tiempo diferente. Esa posición de excepción a la realidad queda como algo reservado a los participantes, por lo cual tiende a rodearse de misterio y también de una tensión ligada a la incertidumbre, al azar. En los juegos se advierte también un deseo de repetirlos una y otra vez. Dice Huizinga:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente,que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2007, p. 27)

Para este autor, aspectos constitutivos de una cultura como el lenguaje, el saber, la poesía, la filosofía, la religión y el arte, derivan del juego y mantienen su carácter lúdico inalterado.

Por su parte, el sociólogo Roger Caillois en el año 1967 publica su obra “Los hombres y los juegos” donde retoma las reflexiones de Huizinga sobre el juego y su impronta en la sociedad, y mantiene la idea central, en la cuál,

el juego es consustancial a la cultura. Para Caillois (1986), las características que presenta toda actividad lúdica son las siguientes: (a) Es una actividad libre (a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre); (b) separada (circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado); (c) incierta (su desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar); (d) improductiva (por no crear bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie); y salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida; (e) reglamentada (sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta; (f) ficticia (acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o de una franca irrealidad en comparación con la vida corriente).

Caillois propone también una clasificación de los juegos según la actitud que asuman los participantes, los agrupa en cuatro categorías que denomina: *agon*, *alea*, *mimicry* e *lhx*.

El “agon” se refiere a los juegos que consisten en competencias, “una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor” (Caillois, 1986, p. 43). Por el contrario, el “alea” incluye a aquellos juegos que no dependen de una decisión del jugador y en la que tampoco tendría posibilidad de influir, “se

trata mucho menos de vencer al adversario que de imponerse al destino” (Caillois, 1986, p. 48). En los juegos incluidos en la calificación de “mimicry”, “el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra” (Caillois, 1986, p. 52). El último tipo de juegos, al que denomina “ilinx” incluye a aquellos que consisten en buscar el vértigo, anulando por un instante la estabilidad de la percepción y sometiendo a la conciencia a una especie de pánico placentero (Caillois, 1986, p. 58).

Estos cuatro tipos de juego oscilan además entre dos extremos que Caillois denomina *paidia* y *ludus*. La *paidia* hace referencia a la libertad primordial que está en la raíz de todo juego y permanece aun cuando se establecen reglas que la limitan, constituyendo el extremo opuesto o *ludus* (Caillois, 1986, pp. 64-65).

Las reflexiones de Huizinga y Caillois resultan ciertamente similares, aunque presentan algunas diferencias. El primero de ellos, hace referencia al misterio que suele rodear al juego y la perdurabilidad de las relaciones de los participantes luego del hecho lúdico. Por su parte, Caillois introduce la noción de improductividad frente a la de desinterés, haciendo referencia a que si bien pueden existir desplazamientos patrimoniales (y el consiguiente interés) entre los participantes, nunca se tratará de una actividad productora de bienes o riqueza.

Provenientes de disciplinas diferentes a los anteriores pensadores, el biólogo chileno Humberto Maturana y la psicóloga alemana Gerda Verden-



Zöler (2011), plantean que la cultura actual y la forma de vida en Occidente han creado dificultades en las relaciones de las personas consigo mismas y entre ellas debido a que la exigencia de prepararse para el futuro obliga a las personas a poner su atención fuera del aquí y ahora. También la preocupación por causar una buena impresión a los demás lleva a fijar nuestra atención a lo que no somos pero deseamos ser. Las dificultades referidas surgirían porque “los seres humanos estamos donde está nuestra atención, y no donde están nuestros cuerpos. Jugar es atender el presente”. (Maturana Romesín y Verden-Zöllner, 2011, p. 221) Según estos autores, el juego resulta fundamental en el surgimiento y formación de la conciencia humana, ya sea como individuo o como partícipe de una vida en comunidad:

Los seres humanos adquirimos nuestra conciencia individual y social a través de la conciencia corporal operacional que adquirimos en el libre juego con nuestras madres y padres al crecer como seres que viven en el lenguaje en la intimidad de nuestra convivencia con ellos, y perdemos nuestra conciencia social individual en la medida en que dejamos de jugar y transformamos nuestras vidas en una continua justificación de nuestras acciones en función de sus consecuencias, en un proceso que nos engeuece acerca de nosotros mismos y de los demás. (Maturana Romesín y Verden-Zöllner, 2011, p. 223)

La noción de juego que plantean estos autores coincide en parte con la de Huizinga y Caillois, porque ponen el énfasis en el juego como conducta

esencial en la constitución y desarrollo psicológico y social del ser humano. También acuerdan en la profunda relación que existe entre el juego y la cultura, pues consideran que la actividad lúdica está influida por las características más relevantes de la cultura donde se surge, a la vez que, contribuye a su constitución y le transmite una impronta propia y particular.

La clasificación propuesta por Caillois nos remite al carácter multifacético de la actividad lúdica, a la que ya hicimos referencia al analizar el origen etimológico del vocablo y su definición semántica. Podemos decir que existen muchas maneras de jugar, muchos tipos de juego dentro de una misma cultura y además que hay juegos originados en una cultura que luego se han propagado a otras manteniéndose en el tiempo.

El juego en relación con el desarrollo cognitivo.

Jean Piaget propone una teoría psicogénética de la inteligencia, postulando que la misma se construye y pudiéndose diferenciar distintos periodos en su desarrollo. En su obra *La formación del símbolo en el niño* (1996/2010), relaciona al juego con la construcción de la inteligencia, presentando una clasificación que tiene en cuenta el tipo de estructura intelectual, desechando la idea del juego como una función aislada.

La aparición del juego sería la expresión de un predominio de la asimilación en la polaridad asimilación / acomodación.

Si el acto de inteligencia desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, en tanto que la imitación

prolonga a esta última por sí misma, se puede decir que el juego es esencialmente asimilación que prima sobre la acomodación (Piaget, 2010, p. 123).

En este sentido, el juego se relaciona con una asimilación de la realidad al yo, a través de la imaginación creadora, que permanecerá también en la vida adulta:

el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente que harán de ella su complementario al nivel del pensamiento operatorio o racional. En este sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, aunque haciendo participar como asimilador a esta imaginación creadora que permanecerá como motor de todo pensamiento ulterior y aún de la razón (Piaget, 2010, p.221).

Piaget distingue diferentes tipos de juego, relacionados como se dijo con el desarrollo de la inteligencia estos son: Juegos de ejercicio, Juego simbólico y Juego de reglas. En cuanto a los juegos de construcción, son considerados una actividad especial que no se encuadra totalmente en la perspectiva de juego.

(a) Juegos de ejercicio: Propios del estadio sensorio-motor, en el cual, el cuerpo es la fuente de actividad. El juego aparece como simple asimilación funcional o reproductiva. "Comienza por confundirse casi con el conjunto de las conductas sensorio-motoras de las cuales no constituye sino

un polo: el de los comportamientos que no necesitan acomodaciones nuevas y se reproducen por puro 'placer funcional'" (Piaget, 2010, p. 123).

(b) Juegos simbólicos o de ficción: se corresponden con el surgimiento y desarrollo de la función semiótica, generadora de la representación que permite la construcción o empleo de significantes diferenciados. El juego simbólico aparece alrededor del segundo año de vida, conjuntamente con la adquisición del lenguaje y otras conductas relacionadas con la posibilidad de representar.

Con la interiorización de los esquemas, el juego se diferencia cada vez más de las conductas de adaptación propiamente dichas (inteligencia) para orientarse en la dirección de la asimilación ... el juego de imaginación constituye una trasposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia, sin reglas ni limitaciones (Piaget, 2010, p. 123).

(c) Juegos de reglas: Es el juego del ser socializado que tiene su aparición en el Período Operatorio donde es posible establecer y reconocer reglas que limitan y ordenan los juegos. Es importante en estos juegos el respeto por la reglas que los rigen, dado el riesgo de quedar excluido de la interacción social si no se acatan.

Con la socialización del niño el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones aún espontáneas pero que imitan lo real; bajo estas dos formas el símbolo de asimilación individual cede el

paso, o bien a la regla colectiva o bien al símbolo representativo u objetivo, o a ambos (Piaget, 2010, p. 124).

Para Piaget, el juego de reglas “marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado” (Piaget, 2010, pp. 230-231)

Así vemos entonces, cómo para Piaget las distintas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil, son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño, a su vez estas mismas estructuras se modifican a través del ejercicio lúdico.

En su trabajo sobre el surgimiento y desarrollo de la moralidad en el niño, Piaget (1984) analiza el rol que cumple el juego en el desarrollo del respeto a las reglas, a través del juego de canicas. Para ello distingue como dos fenómenos diferentes a la práctica de las reglas de la conciencia sobre la regla (p. 10). Desde el punto de vista de la práctica de las reglas, Piaget distingue cuatro estadios: (a) El primero es puramente motor e individual, el niño ejercita las reglas de modo motoriz pero no son colectivas; (b) El segundo estadio es denominado egocéntrico y se desarrolla entre los 2 y los 5 años. En esta etapa los niños reciben desde el exterior el ejemplo de las reglas codificadas y las imitan, pero aunque jueguen con otros cada uno lo hace para sí; (c) En el tercer estadio llamado de la cooperación naciente, que se presenta hacia los 7 u 8 años, los jugadores comienzan a intentar ganar y para ello aparece la preocupación por el control mutuo y la

unificación de reglas; (d) El último estadio que aparece hacia los 11 o 12 años consiste en la codificación de las reglas. Una progresión similar a la observada en la práctica de las reglas es constatada por Piaget en el desarrollo de la conciencia sobre las mismas (1984, pp. 9-90).

Por otra parte, Lev Vygotski (2009) afirma que “el juego es un factor básico en el desarrollo” (p. 154). Si bien la subordinación estricta a las reglas emergentes de la realidad por parte del niño es totalmente imposible, “en el juego resulta factible: de este modo, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño” (Vygotski, 2009, p. 156).

El surgimiento del juego en el niño se verifica al comienzo de la edad escolar, como mecanismo para resolver la tensión entre la aparición de deseos irrealizables (al menos momentáneamente) y la tendencia a la inmediata satisfacción de tales deseos (que permanece como característica de un estadio previo). “Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego” (Vygotski, 2009, pp. 141-142).

Según el autor citado, no existe juego sin reglas. Al comienzo del jugar, las situaciones imaginarias contienen en sí mismas ciertas reglas de conducta que permanecen veladas. Más adelante, al desarrollarse los juegos reglados, los mismos desembocan en situaciones imaginarias (por ejemplo los movimientos reglados de las piezas del ajedrez). Al respecto afirma Vigotsky (2009) que “la evolución a partir de juegos con una evidente situación imaginaria y ciertas reglas ocultas a juegos con reglas manifiestas

y situaciones imaginarias poco evidentes señala el desarrollo del juego del niño” (p. 146).

El juego libera al niño de las coacciones a que lo someten las cosas de la realidad. “Sin embargo, en el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve. Así, alcanza una condición en la que el niño empieza a actuar independientemente de lo que ve” (Vigotsky, 2009, p. 148). De tal manera, a través del juego, el niño es capaz de separar el campo del significado del campo visual. “Esto caracteriza la naturaleza transicional del juego; es un estadio entre las limitaciones puramente situacionales de la temprana infancia y el pensamiento adulto, que puede estar totalmente libre de situaciones reales” (Vigotsky, 2009, p. 150).

Un proceso similar al observado entre objeto y significado se produce, a través del juego, entre acción y significado.

Del mismo modo que el operar con el significado de las cosas nos lleva al pensamiento abstracto, el desarrollo de la voluntad y la capacidad de llevar a cabo elecciones conscientes se producen cuando el pequeño opera con el significado de las acciones. En el juego, una acción sustituye a la otra, al igual que un objeto reemplaza a otro (Vigotsky, 2009, pp. 153-154).

Más cercano en el tiempo, Jerome Bruner (1997) afirma la existencia de dos concepciones divergentes sobre la manera en que funciona la mente humana. La primera que denomina computacional, se interesa en el procesamiento de la información, mientras que a la segunda la llama



culturalismo. Afirma el autor que “la mente no podría existir si no fuera por la cultura” ya que “la evolución de la mente homínida está ligada al desarrollo de una forma de vida en la que la ‘realidad’ está representada por un simbolismo compartido por los miembros de una comunidad cultural” (Bruner, 1997, p. 21).

Refiriéndose a las funciones fundamentales del juego en la actividad de los niños, Bruner (1983) enumera las siguientes: (a) Reducir la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos, disminuir la frustración; (b) Por su conexión débil entre medios y resultados, permite libre paso a la fantasía; (c) Permite el planteo y desarrollo de un plan, el seguimiento de una regla; (d) Realiza una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual se interioriza al mundo; (e) Se constituye en fuente de diversión, lo que permite superar más fácilmente los obstáculos que plantea.

En el mismo trabajo, Bruner (1983) plantea que la lengua materna se aprende más fácilmente en una situación lúdica, y que ésta última facilita también el desarrollo del pensamiento.

El juego en relación al desarrollo psicológico y social.

La teoría psicoanalítica ha realizado una amplia conceptualización en relación al juego. Sigmund Freud, desde sus primeras publicaciones y hasta 1920, consideraba al juego de los niños al servicio de la realización de

deseos, y su repetición vinculada directamente con el principio de placer. En *Tres ensayos de teoría sexual* (1905/2008b) dice: “el que el niño guste tanto de juegos en los que se produce un movimiento pasivo, como el de mecerse, y demande continuamente su repetición, constituye una prueba del placer producido por ciertos movimientos mecánicos” (Freud, 2008b, p. 184).

En *Más allá del principio de placer* (1920), Freud postula que el principio de placer no es el único que rige al aparato psíquico, en este punto, introduce el concepto de pulsión de muerte y su referente clínico: la compulsión a la repetición, que muchas veces lleva al sujeto no actuar en su propio bien. Una de las actividades que le sirven de base para plantear esta hipótesis es el llamado juego del fort-da, que conceptualiza a partir de la observación de su nieto Ernest, de un año y medio. El juego, que consistía en desaparecer y volver los juguetes, le permite a este autor comprobar que los procesos psíquicos a veces tienden a repetir situaciones displacenteras. Ahora bien, este juego (de repetición) es interpretado como el modo en que el aparato psíquico liga a representaciones aquello que ha resultado traumático.

Sánchez (2005) afirma: “Se puede considerar al juego del fort-da inaugurando la simbolización, ubicado en ese momento de separación de diferenciación, de ser, uno distinto de la madre, cuando también se opera el pasaje de la pasividad a la actividad”.

En síntesis, el juego infantil descrito a través del fort-da le permite a Freud establecer diferentes interpretaciones: por un lado significa una renuncia pulsional, en la que el niño admite sin llanto la partida de su madre

por lo que entiende que es un logro cultural. Por otro lado, entiende ese juego como un pasaje de la pasividad a la actividad, desde el cuál, el niño se adueña de la situación para repetir la vivencia haciendo activo lo vivido en forma pasiva, por último relaciona el juego con la repetición de algo que resultó traumático con la finalidad de poder elaborarlo y simbolizarlo.

A su vez, es interesante también, y contribuye a la interpretación de nuestro trabajo investigativo, la concepción que Freud tiene con respecto al juego en general. Dice que los niños desean ser grandes y actuar como ellos. "Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión y se adueñan, por así decir, de la situación (...) todos los juegos están presididos por el deseo dominante en la etapa en que ellos se encuentran: el de ser grandes y poder obrar como los mayores (Freud, 1920, p.16).

Por su parte, Winnicott (1971) considera al jugar como una actividad creativa que ocurre en una zona intermedia llamado espacio transicional, en la cual el niño puede elaborar y relacionar las realidades internas y externas.

En sus primeros escritos y hasta el final de su obra, su teoría sobre el juego está enraizada en el concepto de *creación*, sostiene que el juego es primordialmente una actividad creadora, y agrega que todos los niños poseen esa potencialidad. "En el juego y solo en él, puede el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona solo cuando se muestra creador". (Winnicott, 1971, p. 80).

Lo define como natural y universal, como una forma básica de vida (Winnicott, 1971). Afirma:

Lo universal es el juego y corresponde a la salud; facilita el crecimiento y por lo tanto ésta última; conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación en psicoterapia y, por último, el psicoanálisis se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás. Lo natural es el juego y el fenómeno altamente refinado del siglo XX es el psicoanálisis. (Winnicott, 1971, p. 65)

Para que un niño juegue, y su potencialidad heredada se desarrolle, son necesarias condiciones ambientales que él llamó “suficientemente buenas”, en especial, la confianza.

Ya en el capítulo VII de la obra citada, arriba a su tesis principal, según la cual, ese espacio potencial mencionado más arriba, es la experiencia cultural, que se ubica entre el individuo y el medio ambiente. Afirma:

El lugar de ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente (al principio el objeto). Lo mismo puede decirse acerca del juego. La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego. (Winnicott, 1971, p.135)

La experiencia cultural, entonces, es aquel objeto transicional que abre al individuo hacia el mundo para crear y transformar, es decir, para jugar.

Acerca de los videojuegos: origen, definición y controversias

Los pioneros del videojuego tal como hoy lo conocemos, según Jariego y López López (2003) fueron los simuladores de vuelo para el entrenamiento de pilotos que a comienzos de la década de los setenta se usaron en los Estados Unidos. La empresa Atari puede ser considerada la fundadora de la industria del videojuego, porque diseñó una nueva máquina similar a las que inundaban las salas recreativas de la época. Dicha máquina recibió el nombre de *PONG* y consistía en una simulación del tenis de mesa; su funcionamiento era totalmente electrónico controlado por un microprocesador, desarrollándose el juego por primera vez frente a un monitor de televisión.

Si bien los videojuegos forman parte de la experiencia cotidiana contemporánea, entendemos que resulta necesario detenerse brevemente en su definición, con el fin de brindar mayor inteligibilidad o rigor al presente trabajo.

Según Cumbá Abreu et al. (2011):

Los videojuegos son programas de ordenador que, conectados a una pantalla de computadora o de televisión, integran un sistema de vídeo y audio. A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias y disfrutar de actividades que en la realidad no practicaría (Cumbá Abreu, 2011, p. 166).

En un registro que hace referencia al marco general del juego y la cultura, se ha dicho que el videojuego representa el formato tecnológico que

socializa a nuestros niños en la cultura lúdica ocupando el lugar que los juguetes tradicionales tenían en las generaciones anteriores. En tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social que las diseña. (Esnaola Horacek, 2004).

Autores como Lipovetsky y Serroy (2009) se refieren al fenómeno de la “pantalla lúdica”, como aquella “cuya finalidad declarada es el entretenimiento, el juego, el espectáculo” (p. 285). Según ellos todos los videojuegos buscan “la inmersión en un mundo ficticio que cree ilusión de realidad” (p. 286), concretando de otro modo la aspiración del cine. Analizan el fenómeno de la plataforma denominada Second Life en que los participantes “juegan a ser esto o aquello y pasan a ser guionistas, directores e intérpretes de su propia vida” (p. 288).

A pesar de la creciente hibridación entre cine y videojuegos, se puede establecer cierta diferencia, pues en estos últimos predomina la obtención de placer a través de la acción, de la toma de decisiones, en tanto en el cine el espectador es pasivo y predomina la mirada. Concluyen afirmando que:

Lo virtual da una segunda oportunidad al sueño eterno de los seres humanos: vivir otra vida. Acabada la utopía política que prometía ‘cambiar la vida’, nos queda, en régimen de hipermodernidad, el juego, el juego virtual de llevar una ‘doble vida’ (Lipovetsky y Serroy, 2009, p. 288).

Por su parte y como se ha mencionado anteriormente, la utilización de los videos juegos ha producido una controversia entre



quienes señalan sus aspectos positivos y aquellos que ven los aspectos negativos.

Para Tourn (2012), los entretenimientos electrónicos no son negativos per se, sino que sus implicancias dependen de la dinámica que facilite cada esparcimiento específico. Dice que:

Ni los juegos clásicos son socializadores, ni los entretenimientos electrónicos llevan a la reclusión y aislamiento (...) Lo decisivo está, por el contrario, en las posibilidades de participación de dos (o más) personas que facilita u obstaculiza la dinámica de cada esparcimiento (Tourn, 2012, p. 6).

También Balaguer y Conaura (2014), afirman que los videojuegos son una compañía más estable e inteligente que la televisión. Esto es así porque permiten una mayor interactividad: “los niños encuentran un mundo mágico por fuera de las reglas del mundo adulto. Deben resolver problemas, atravesar miedos, salir indemnes. Y por si fuera poco, ¡juegan con el conocimiento como materia prima!”. (Balaguer y Conaura, 2014, p. 20). A su vez, analizan los videojuegos en relación al sentimiento de éxito que producen. Explican que los niños y adolescentes “se enganchan” porque estos dispositivos están pensados en relación a sistemas de recompensa, gratificaciones escalonadas según la experiencia del jugador. Estos autores dicen que “son permanentes los desafíos a la autoestima y a las habilidades perceptivas, estratégicas y de respuesta del jugador” (Balaguer y Conaura, 2014, p.45).

Otros autores (Raña, 2003; Alfageme y Sánchez, 2003) señalan también aspectos positivos y consideran que el empleo de los videojuegos permite entrar en contacto con el mundo de la tecnología, de la cultura de la informática.

En la misma línea puede citarse el trabajo de Gross Salvat (2009), quien realiza una síntesis sobre los usos “serios” o “utilitarios” de los videojuegos en contextos de salud, educación, empresas, industrias, gobiernos, etc. Luego de referirse detenidamente a la posible utilización de los videojuegos en el proceso educativo, concluye que “la percepción general acerca de la utilidad de los videojuegos para el aprendizaje posiblemente mejorará en el futuro, cuando las generaciones que actualmente juegan con videojuegos los incorporen en la práctica educativa” (Gross Salvat, 2009, p. 259).

En cuanto a los efectos negativos, (García Fernández y Martín Díaz 2005), de la Universidad de Córdoba, presentan en Sevilla, España un estudio descriptivo y exploratorio, sobre los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. Explican que, entre los detractores de este tipo de entretenimientos, se critican las temáticas, relacionadas con la violencia y la agresividad. Las autoras hablan de numerosos estudios en los cuales se ha comprobado que la utilización de videojuegos con estos contenidos produce un correlato de conductas similares en sus vínculos cercanos.

Encontramos también, el trabajo de Etxeberria Balerdi, quien concluye que “podemos afirmar que el jugar con VJV es un factor de riesgo causal para las conductas agresivas”. (2011, p. 38). Sus observaciones no se basan

en comprobaciones directas, sino en la recopilación de diferentes fuentes y, en tal sentido, resulta muy interesante por la variedad de información que aporta. No obstante, la polémica despertada por el uso de los juegos de video no debe desatender un aspecto fundamental, que es la actitud de los adultos al respecto.

Como señala Duek (2013), investigadora de la problemática infantil enmarcada en los nuevos contextos sociales, resulta necesario el rol sumamente activo de los adultos ante la persuasión que intenta realizar el mercado hacia los niños. Al respecto, manifiesta lo siguiente:

La presencia del adulto y su intervención (mayor o menor) en la relación de los niños con las pantallas rompen la representación clásica tal como aparece en los medios. En otras palabras, si los medios de comunicación muestran a niños y niñas que viven tomando decisiones “solos” sin la necesidad de un adulto que los acompañe, la presencia de los padres en la relación de los más chicos con las pantallas modifica la imagen hegemónica tal como la presentan los medios. (Duek, 2013, p.96).

ESTADO DEL ARTE

Como se ha mencionado anteriormente, los videojuegos han abierto un gran debate desde su introducción en la vida cotidiana de las personas y, específicamente, en los niños. Tomaremos el ordenamiento de la amplia investigación disponible sobre el tema que ha propuesto (Ferrer López y

Ruiz San Román, 2005), quienes clasifican los trabajos científicos sobre uso de videojuegos (a) Según se ocupen de los problemas que pueden ocasionar o de los efectos beneficiosos de su uso; (b) Según se dediquen al análisis del contenido de los videojuegos o los usuarios que los consumen.

Dentro del primer grupo de investigaciones podemos mencionar las siguientes:

a) Ferrer López y Ruiz San Román (2005) en Madrid, estudian el uso de los videojuegos. El objetivo de su trabajo fue conocer los hábitos básicos de los niños en relación al uso de los mencionados videojuegos en niños y niñas de 7 a 12 años. Realizaron encuestas a 327 alumnos de colegios privados y públicos. Concluyen que más del 90 % de los niños juega con algún tipo de videojuegos, siendo los varones quienes más lo utilizan o han utilizado en un momento de sus vidas. Constatan asimismo la escasa participación de los padres en el juego de sus hijos. Estos autores llegan a la conclusión de que los videojuegos son una realidad muy presente en la vida de los niños. Dicen:

Creemos que utilizados adecuadamente pueden ser un complemento a la formación de los jóvenes y en muchos casos puede incluso a reforzar la autoestima, crear unión y vínculos afectivos entre niños y adolescentes o ser un modo de juego social y personalmente saludable. (p.15).

b) Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río y Gómez Vallecillo (2009), publican un trabajo de tipo descriptivo – exploratorio en el que realizan un relevamiento sobre los factores psicosociales que se



han asociado al uso de los videojuegos en España. En el mismo diferencian: (a) posibles correlatos psicopatológicos y (b) usos positivos. Entre los primeros mencionan: adicción, agresividad, aislamiento social, menor rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades de ocio, conductas delictivas o antisociales, juego patológico, consumo de sustancias y trastornos médicos. Respecto a los efectos positivos derivados del uso de videojuegos, los autores referidos mencionan: entrenamiento y mejora de habilidades, utilidades terapéuticas y uso como medio didáctico.

c) En la misma línea, un estudio publicado por la Generalitat Valenciana Valencia, España, intentó conocer la influencia de los videojuegos en niños entre 7 y 16 años de dicha comunidad, con la finalidad de prevenir actitudes violentas y discriminatorias en los jóvenes. La metodología fue cuantitativa, la muestra se compuso por 1562 niños y adolescentes escolarizados de edades mencionadas anteriormente, los que respondieron a una encuesta. Los autores señalan aspectos perjudiciales del uso de los video juegos tales como: la introducción de las temáticas sexistas, discriminatorias, xenofóbicas y riesgosas, advierten que estas cuestiones negativas son asimiladas por el niño como divertidas y relacionadas con el placer del ocio (Generalitat Valenciana, p.19). Por otra parte, mencionan también, el beneficio que otorgan en el desarrollo de habilidades psicomotrices, de toma de decisiones y resolución de conflictos, mejora en los reflejos y la agilidad mental y el despliegue de la imaginación y la creatividad. Por todo ello, concluyen que los videojuegos no son negativos

por sí mismos y que es menester utilizarlos con responsabilidad, enfatizando aquellos puntos favorecedores mencionados anteriormente. En palabras textuales del estudio:

Debemos convertir los videojuegos en una actividad constructiva y facilitadora de nuevos aprendizajes evitando, sin ningún tipo de ambages, los videojuegos y revistas que contengan cualquier tipo de mensajes que vayan en contra de la dignidad y respeto a la persona y en contra de los derechos humanos. Conseguir este objetivo es responsabilidad de padres y educadores (p.20).

d) Rodríguez Celis y Sandoval Escobar (2011) realizaron un estudio en Bogotá, Colombia, en el que participaron 123 niños y 99 padres de familia, en dos estudios experimentales con diseño factorial. El objetivo fue identificar la relación existente entre el consumo de videojuegos con la memoria, atención, problemas de conducta y rendimiento académico. La memoria y la atención se evaluaron mediante un conjunto de diferentes escalas de la Batería ENI), el rendimiento académico con boletines escolares y los problemas de conducta a través del cuestionario CBCL / 6-18 Participaron 123 niños y 99 padres de familia en 2 estudios experimentales con diseño factorial. A diferencia de lo que se afirma comúnmente, los efectos de los videojuegos son menos perjudiciales de lo que se cree, aunque no por eso, inexistentes. Encontraron que el nivel de consumo habitual de los niños que utilizan videojuegos no se relaciona con el índice

de comportamiento agresivo y problemas de conducta ni con el rendimiento académico.

e) Llorca Diez (2009) Salamanca, España, realizó una investigación que tuvo como objetivo observar el modo en que las actitudes de los usuarios y la forma de utilización de videojuegos repercuten en variables cognitivas, especialmente en la inteligencia espacial, la autoeficacia y el rendimiento académico. El muestreo se realizó al azar, aunque de manera intencionada, ya que se procuró incluir los diferentes estratos socio-económicos. La muestra de niños se conformó por 266 alumnos/as, de entre 11 y 16 años de centros escolares de la ciudad de Salamanca. La batería de instrumentos consistió en: entrevista semiestructurada, encuesta, test dominó (D-48), Aptitudes Mentales Primarias, Inventario de Autoeficacia en Inteligencias Múltiples (IAMI). Entre los adultos se administró una encuesta. Para el análisis de los datos, se codificó y preparó la matriz de datos, a través del paquete de software estadístico SPSS-11 implementado para PC. Se utilizó la estadística descriptiva para ordenar y codificar la información obtenida. Para la comprobación de las hipótesis, se recurrió a instrumentos de la estadística inferencial. Entre las conclusiones a las que arriba señala que las actitudes de los usuarios y la forma de juego, repercuten significativamente en variables cognitivas como por ejemplo, la inteligencia espacial y que esto presupone una predicción favorable en términos de autoeficacia, con respecto al ámbito escolar.

f) En Puerto Rico, Morales Cardona (2009), investiga los posibles efectos que produciría el uso de videojuegos. El diseño para la investigación

fue documental. La unidad de análisis entonces, fueron: documentos, libros de texto, publicaciones, investigaciones y artículos de revista relacionados con la temática. La muestra corresponde a publicaciones desde el año 2000 al 2006 (año de publicación). Para ordenar y clasificar los datos, se construyeron listas de cotejo sobre lo que los expertos dicen en función de: videojuegos y habilidades cognitivas; el rol del educador ante los videojuegos; efectos sobre la conducta; rol de los padres. Luego se han analizado los datos en tablas de frecuencia y porcentaje. Concluye que los videojuegos pueden aportar al desarrollo cognitivo, mediante la integración a procesos de enseñanza-aprendizaje. También encontró que los videojuegos están asociados a problemas de conducta: insensibilidad ante situaciones reales, xenofobia, conductas agresivas, entre otros.

A continuación se mencionarán algunas investigaciones que se dedican al análisis del contenido de los videojuegos, y a las características de los usuarios que los consumen:

a) Fernández Zalazar (2009), en el marco del proyecto "Videojuegos, psicología y educación de la Facultad de Psicología" (UBA), Buenos Aires, Argentina, realizó una investigación de tipo exploratorio que tuvo por objeto recolectar datos e indicadores que permitan interpretar las nuevas formas de interacción lúdicas a partir del uso de los videojuegos. Para ello, realizó entrevistas, encuestas, observaciones y registros en base a grillas sobre tres grupos diferentes, tanto desde el punto de vista de su rango etario como de los tipos de videojuegos clasificados y seleccionados para la investigación. El primer grupo, formado por usuarios de videojuegos cuyo rango etario va

de los 5 a los 11 años, fue indagado sobre aquellos juegos que derivan de películas infantiles. El segundo, fueron sujetos de edades que oscilaban entre 12 y 17 años, para los cuáles se indagaron los juegos estratégicos, que necesitan de la puesta en acto de estructuras operatorias. Y el último grupo, estuvo formado por usuarios de videojuegos cuyo rango etario va de los 17 a los 25 años en el cual se analizaron las estrategias de trabajo colaborativo y cooperativo. La autora llega a la conclusión de que los videojuegos constituyen una narrativa dadora de sentidos múltiples, y que, específicamente los que están ligados a historias de películas famosas, generan un “nivel de significación que permite la continuidad a través de diversos soportes” (Fernández Zalazar, 2009, p.496). También encuentra que los juegos de estrategia analizados revisten gran complejidad en cuanto al manejo de variables tales como la toma de decisiones, lo que involucra estructuras del pensamiento formal. Con respecto a los fenómenos grupales, a medida que se avanza en edad se observa una mayor preferencia por los juegos electrónicos y grupales que se desarrollan a través de la web.

b) Sauquillo, Ros Ros y Bellver Moreno (2008), de la Universidad de Salamanca, España, analizan el rol del género en los videojuegos. Para ello, estudian los diez juegos más utilizados por niños y adolescentes, atendiendo a los valores y disvalores que éstos transmiten, prestando especial atención en la representación de modelos de mujer y los roles de género. En cuanto a la metodología utilizada, se determinaron primero los tópicos, fases del análisis de contenido (elección de los videojuegos, definición del universo, unidades de análisis, categorización, tratamiento estadístico de los datos). Al

realizar el análisis de los datos, establecen que la relación entre hombre y mujer, es de dominación del primero sobre la segunda en el 90 % de los videojuegos analizados. Comprobaron que se siguen transmitiendo infinidad de disvalores respecto a la figura y el rol femenino y enfatizan la necesidad de que los padres, en tanto educadores y formadores de valores, se impliquen aún más en los momentos de ocio de sus hijos. Esto implica conocer los videojuegos que les agradan, pactar normas y reglas sobre su uso, como una manera de estar al tanto de lo que hacen y fomentar el respeto por el otro en general, y la mujer en particular.

c) López Becerra (2012), en la Universidad de Alicante, España, realiza un instrumento sumamente útil para identificar hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. El cuestionario fue aplicado a 316 alumnos de tercer ciclo de Educación Primaria, es decir, de los niveles de quinto y sexto año, del curso académico 2009/2010, de la ciudad de Alicante. Previamente a la confección del mencionado instrumento, este autor, analizó y estudió otros similares y comprobó que la mayoría fue realizado ad hoc. Consiste en 24 preguntas: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde “nada de acuerdo” (1) hasta “totalmente de acuerdo” (5); y 5 ítems con cinco alternativas de respuesta cada uno. Las preguntas que contiene, proporcionan información sobre el grado de atracción por los videojuegos, su relación con otras actividades, la interferencia que producen en el rendimiento académico y el grado de inquietud que generan. Para el análisis de los datos, se realizó un análisis factorial con los métodos de factores principales y de rotación oblicua; y un

segundo análisis factorial con el método de extracción de componentes principales y el de rotación de Varimax. Los resultados muestran una elevada fiabilidad y en cuanto a lo descriptivo, en este estudio se encontró que el 94 % de los alumnos encuestados manifestó jugar con videojuegos, siendo el 79,1 % aquellos que los utilizan con asiduidad. Esto confirma la generalización de los videojuegos en la cotidianeidad de los niños. En cuanto al género, este autor explica que los varones tienden a jugar más que las mujeres, y que quizás la razón sea que la mayoría de los videojuegos han sido creados para un imaginario masculino.

d) Alonqueo y Rehibein (2008), realizaron en Temuco, Chile, un estudio de carácter exploratorio, tuvo por objetivo determinar el uso de los VJ en un grupo de adolescentes chilenos y analizar sus prácticas de juego. La muestra fue de 864 estudiantes (430 mujeres y 434 hombres) de primer y segundo año de enseñanza secundaria en establecimientos educativos particulares o particular-subsuccionados de la ciudad de Temuco, Chile. Es importante aclarar que formaron parte de este estudio sólo aquellos participantes que refirieron ser jugadores frecuentes de VJ (declararon jugar «casi siempre»), correspondientes al 52% de la muestra global. Así, tomaron parte de este estudio un grupo de 449 adolescentes (347 hombres y 102 son mujeres). Material. Se utilizó un cuestionario de elaboración ad hoc denominado «Cuestionario de hábitos y preferencias de videojuegos», que consta de 45 preguntas con respuestas semiestructuradas. Los resultados obtenidos en este estudio permiten constatar que para los adolescentes chilenos, los videojuegos efectivamente

forman parte importante de la cultura juvenil. A su vez, en el estudio se constata que la mayor parte de ellos juega «sólo para divertirse», no habiendo diferencias significativas de género en este aspecto.

e) Luque y Almada (2006), buscan analizar, en Córdoba, Argentina, si existe relación entre el uso de los videojuegos en red de contenido agresivo y la aparición de conductas violentas en adolescentes. Para ello, toman como referencia el juego "Counter Strike" y como técnicas de recolección de datos realizaron: observación participante en salas de juego, cuestionarios y entrevistas a informantes clave. Durante cuatro meses, estudiaron las manifestaciones de los adolescentes antes, durante y luego de utilizar este tipo de videojuegos. También analizaron la cantidad de horas que se exponían a ellos. Finalmente, encuentran que no hay evidencia empírica de que ni el uso de videojuegos de contenido agresivo ni la cantidad de horas, influyan en las manifestaciones violentas de los adolescentes, sino que más bien, estas corresponderían a conductas propias de la edad.

OBJETIVOS

El trabajo tiene como objetivo general, indagar sobre las características del juego en niños/as del último ciclo de la escolaridad primaria, y sobre la utilización de videojuegos.

Además se plantean los siguientes objetivos específicos:



- Averiguar sobre tipos de juegos preferidos por niños/as del último ciclo de escolaridad primaria.
- Conocer qué lugar ocupan los videojuegos respecto a otras actividades realizadas por los niños/as
- Investigar sobre cuáles son los videos juegos preferidos, el tiempo invertido en el juego por niños/as, tipo de juego.
- Averiguar cuáles son las diferencias de género en el uso de los juegos electrónicos.

MÉTODO

Se trata de un estudio cualitativo y cuantitativo, de tipo exploratorio, y transversal.

La muestra es intencional y está conformada por ciento cincuenta y cinco alumnos que concurren al último ciclo de escolaridad primaria de la ciudad de Tres Arroyos, de los cuáles setenta y cinco son niñas, setenta y dos son niños y ocho no identificaron género. Tienen entre once y doce años, registrándose diez participantes que declaran tener diez años. Se solicitó autorización en cuatro escuelas, dos de gestión pública y dos de gestión privada; porque estimamos que estas instituciones educativas dada su ubicación y el perfil socioeconómico de la población que asiste reflejan la diversidad de situaciones socioeconómicas y culturales de la población de

Tres Arroyos. Como los sujetos de la investigación son menores de edad se requirió el consentimiento informado de los padres y también de los participantes.

Para la recolección de los datos fueron utilizadas diferentes técnicas:

- 1) Encuesta autoadministrada
- 2) Entrevista semi estructurada (ver Anexo I).

Se siguió el siguiente procedimiento: Se administraron las ciento cincuenta y cinco encuestas. Las encuestas se realizaron con el objetivo de investigar, sobre una muestra de sujetos representativa de la población estudiantil de nuestra ciudad, las características objetivas y subjetivas del juego infantil a partir del uso de videojuegos. Se realizó un cuestionario autoadministrado, en el cual los alumnos debían elegir entre varias opciones, aquella que consideraban mejor ajustada a su cotidianeidad.

En un segundo momento se realizaron veintidós entrevistas semiestructuradas a niños seleccionados al azar entre los que habían respondido las encuestas, de los cuales once eran varones y ocho mujeres.

El objetivo de las entrevistas fue generar una conversación con los participantes a través de la cual pudiéramos conocer su pensamiento y perspectiva acerca de la temática planteada en esta investigación, profundizando lo recabado en las encuestas. Si bien se siguió el diálogo del entrevistado a partir de preguntas abiertas, se había determinado previamente cuál sería la información relevante, a saber:

- o Cómo usa el tiempo libre
- o Cuáles son los juegos preferidos

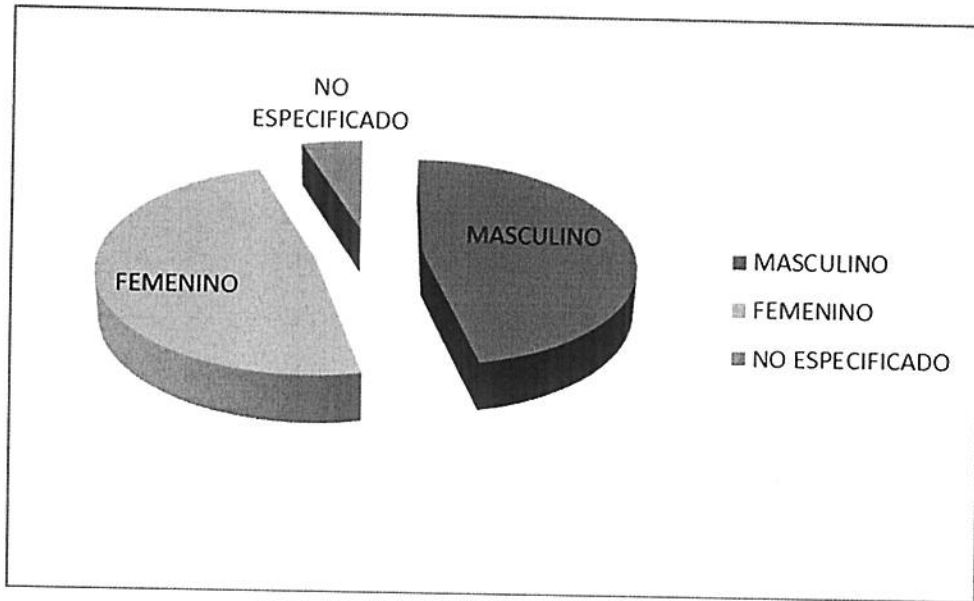
- o Con quién juega
- o Uso de videojuegos- Preferencias- Temática del videojuegos- tiempo que invierte- dónde juega- con quién
- o Relación uso de videojuego y aprendizaje escolar.

A partir de los datos obtenidos en base a las encuestas autoadministradas obtuvimos resultados cuantitativos que fueron complementados con los proporcionados por las entrevistas.

RESULTADOS

Presentamos a continuación los resultados obtenidos a partir de la aplicación del cuestionario autoadministrado y de las entrevistas semi-estructuradas. De las 155 encuestas administradas, 75 fueron contestadas por niñas, 72 por niños y 8 no identificaron el género.

Figura 1



El uso del tiempo libre

La primera pregunta del cuestionario autoadministrado fue *¿En qué ocupas tu tiempo libre?* Se trató de averiguar qué actividades eligen realizar los niños/as en los momentos de ocio. Los resultados de las encuestas muestran lo siguiente:

El 94% de los encuestados manifiesta que utiliza videojuegos, mientras que el 6% no los usa. Este último porcentaje corresponde a 9 sujetos de los cuales 8 son niñas, de lo cual podría hipotetizarse una mayor preferencia de los varones en el uso de los videojuegos (resultados similares fueron relevados por la investigación de León Jariego y López López, 2003).

Tabla 1: Actividades más elegidas

	Estar con amigos	Hacer deportes	Usar videojuegos	Leer
Varones	36 (50%)	31 (43%)	37 (51%)	6 (8%)
Mujeres	40 (53%)	18 (24%)	16 (21%)	13 (17%)

En la tabla 1 se indican, cuáles son las actividades más preferidas por los niños/as. Los resultados indican que en el caso de los varones *estar con amigos* y *usar video juegos* obtienen porcentajes semejantes. En tanto que el 53% de las niñas prefieren *estar con amigas*, siendo este porcentaje claramente mayor que el de las otras opciones. En cuanto al uso de video juegos se puede apreciar una diferencia en cuanto al género dado que en sus momentos de ocio el 51% de los varones los prefiere y solo un 21% entre las niñas. Otro dato que merece destacarse y que refuerza la opinión general de que los chicos de hoy leen menos, es que la *lectura* es la opción menos elegida por ambos sexos, a pesar de que el grado de preferencia es mayor entre las niñas ya que 17% eligen esa actividad frente a un 8% de los varones.

Juegos preferidos

En el segundo ítem del cuestionario autoadministrado se solicitó a los sujetos que mencionaran sus juegos preferidos, entre los que mencionan: deportes (fútbol, tenis, hockey, rugby), el uso de los videojuegos, bailar y usar el celular.

Lucía (11 años): *“Mis días son...llego de la escuela y me pongo a hacer los deberes y después, por ahí juego un rato en la compu. Hasta que llega la hora de ir a baile”*

Agustín (11 años): *“Eh, me levanto, me visto, vengo al colegio de 8 a 12 del mediodía...de ocho de la mañana a doce del mediodía. Después almuerzo en casa. Salgo al patio a jugar a la pelota. Y después a las dos vengo de vuelta al colegio de dos de la tarde a cinco de la tarde.*

Después, a las cinco de la tarde salgo del colegio, meriendo y los lunes, miércoles y jueves, voy a fútbol de cinco y media a siete y media. Después vuelvo a las siete y media, me baño, ceno, juego un poco, eh, a los juegos y me voy a dormir”.

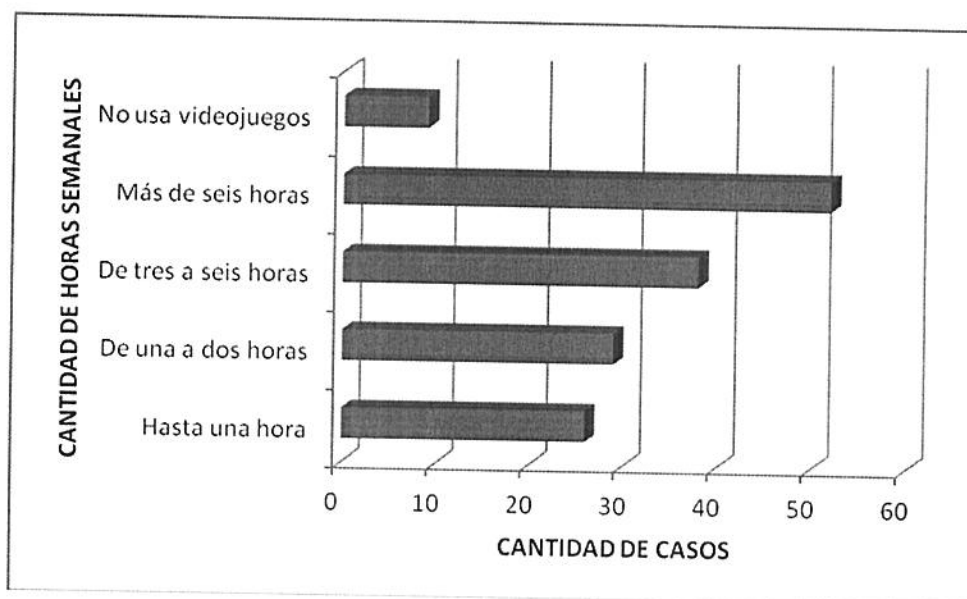
Ema (11 años): *“¿Un día de mi vida? Voy a la escue...me levanto...voy, como...antes desayuno, después como...después me llevan a la escuela. Salgo de la escuela, me pongo un ratito en la tablet (no todos los días, a veces). Después ceno y me voy a dormir. A veces escucho música y sino miro tele para dormirme”.*

Los niños entrevistados incluyen en el concepto de *juego* lo que podríamos denominar juegos “tradicionales” y los videojuegos. Sin embargo, el hecho de que formen parte de una actividad lúdica no quita que existan diferencias entre estas actividades. Lo que sí resulta claro, es que ambos “tipos de juego”, están interrelacionados en la actualidad. Duek (2014), explica claramente que los juegos tecnológicos han ido desplazando del horizonte de deseo, a los juegos tradicionales tales como: juegos de mesa, pelota, disfraces, etc. (p.16).

Uso de videojuegos y tiempo dedicado al mismo

La quinta pregunta de la encuesta indagaba acerca del uso de videojuegos y el tiempo semanal dedicado al mismo, se obtuvieron 154 respuestas. Como se indicó anteriormente el 94% de los encuestados manifestó que utiliza videojuegos, sin embargo las horas que le dedican a esta actividad varía. Los resultados se han volcado en la Figura 2.

Figura 2



Como se desprende del Gráfico, cincuenta y dos casos, que corresponden al 34% de los sujetos entrevistados, refiere que dedica más de seis horas semanales al uso de videojuegos. Por su parte, treinta y ocho participantes (el 24,67% de la muestra) lo utilizan de tres a seis horas y el

18,83% dice usarlos entre una y dos horas por semana. Por último, veintiséis casos manifiestan utilizarlos hasta una hora (16,88%), y un 6% de los participantes manifiestan que no usan videojuegos.

En las entrevistas realizadas, algunos de los niños manifestaron que sus padres les ponían límites o expresaban disconformidad en cuanto al uso de los videojuegos.

Lucía (11 años): "Si me dicen que...no esté mucho, porque también tengo que hacer deberes y esas cosas".

Ana (11 años): "Y...los usaré...cuatro horas por semana... casi siempre cuando estoy jugando me dicen que deje y me ponga a estudiar o que vaya a jugar afuera...que cuando ellos eran más chiquitos que no existía nada y se divertían igual".

Martina (11 años): "Eh, no nos dejan mucho porque nos dicen que no es bueno. Entonces a mí me dejan media hora y a mi hermano quince minutos por día. No uso mucho, pocas horas por semana".

Ulises (11 años): "La compu, y...no sé en la semana siete horas...una hora promedio por día... No, no, mucho no les gusta. Empezamos a jugar un rato en la compu y estamos mucho rato y ya está (hace una mirada de enojo) y no podemos...nos sacan de la compu. No, no les gusta mucho la tecnología (risas)".

Agustín (11 años): "No, para nada. Y no me dicen nunca nada. No les importa que juegue. Por ahí si juego un montón de horas seguidas, mi mamá me reta. ¡Pero igual juego siempre como cuatro horas!".

De las respuestas de los niños se desprende que la actitud de los padres frente al uso de los videojuegos varía, pero los límites cuando los imponen están relacionados con la cantidad de tiempo que los usan. Los entrevistados no hacen referencia a que los padres señalen otros aspectos, por ejemplo los niños mencionan el uso de videojuegos con temática adulta (como GTA o Call of Duty) sin que los mayores parezca que lo tomen en cuenta o controlen. A su vez, aparece la comparación con la propia infancia de los padres, marcando la diferencia de generaciones a partir de la incorporación de la tecnología al ámbito lúdico cotidiano.

Preferencias en videojuegos

Se indagó sobre los tipos y temática de videojuegos preferidos, de las 147 respuestas que indicaron el género se obtuvieron los resultados que se vuelcan en la tabla 1.

Tabla N° 1

	NIÑOS n 72	NIÑAS n 75	TOTALES n 147
GTA	27	4	31
FUTBOL	13	4	17
CALL OF DUTY	10	0	10
MINECRAFT	6	4	10
SUBWAY SURFERS	0	7	7
MUNDO GATURRO	0	6	6
OTROS	15	41	56
NO CONTESTARON	1	9	10

Del total de entrevistados, ocho no indicaron su género, pero sí su juego favorito. El videojuego más elegido por los varones fue GTA, se trata de un juego que está calificado para adultos dado sus componentes de violencia. Este resultado coincide con otras investigaciones que han hallado que se trata de un juego conocido y valorado positivamente por los niños (Ferrer Lopez y Ruiz San Roman, 2005, pp. 11-13). En segundo lugar los varones eligen “fútbol” donde se incluyen los juegos denominados “FIFA”, “PES” y todos los que se mencionan con la palabra “fútbol”. En el tercer lugar de preferencias está Call of duty que es un juego de contenido bélico.

Es interesante observar que de los seis juegos seleccionados como los más utilizados, los primeros tres tienen contenido bélico y deportivo (fútbol) y son elegidos sobre todo, por los varones. Al respecto, y teniendo en cuenta la variable género es posible establecer que ningún varón mencionó los juegos del sitio web “Mundo Gaturro” y el videojuego “Subway surfers” que son elegidos únicamente por niñas.

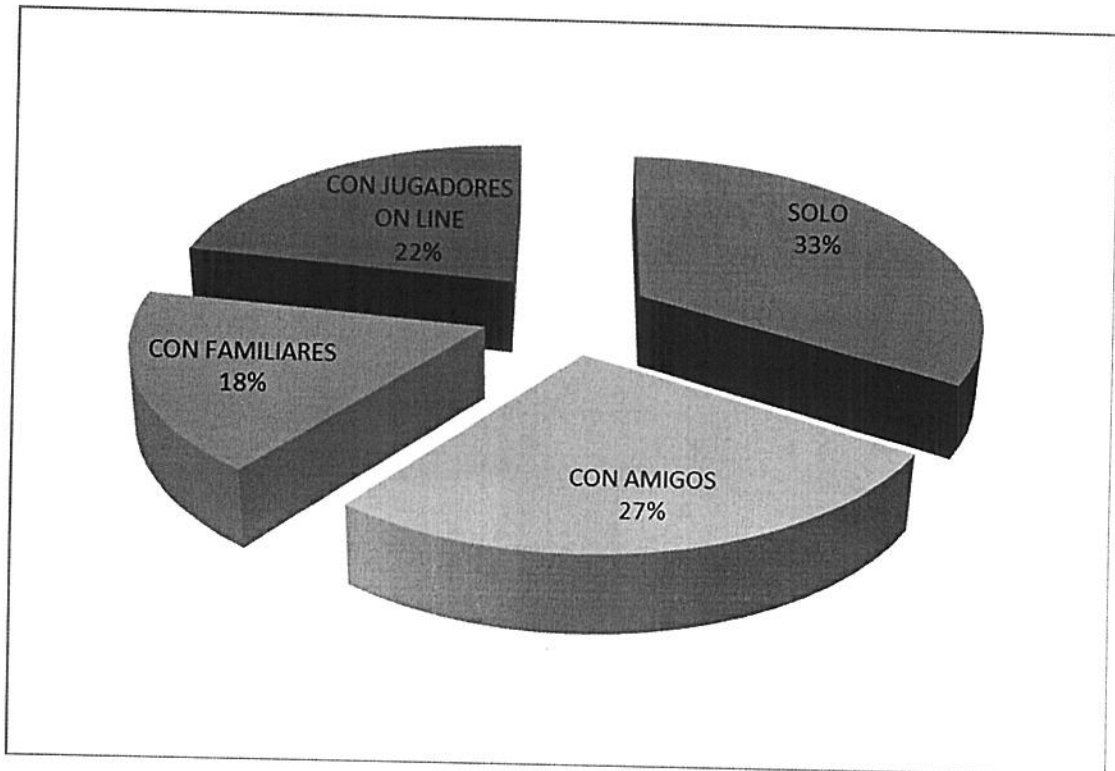
En la categoría “otros”, mayormente elegido por las niñas, se mencionan juegos de construcción, decoración, cocina, moda, entre otros.

Compañía al momento del juego

Otro de los tópicos indagados hace referencia a si juegan solos o acompañados y los resultados indican, tal como se muestra en la Figura 3, que el 33 % de los encuestados habitualmente juega solo, mientras que

el 27 % lo hace con amigos. El 22 % afirma que jugar on-line y el 18% dice que comparte el juego con alguien de su familia.

Figura 3



A continuación se transcriben algunas de las respuestas

Agustín, (11 años): menciona que no juega con sus papás a los videojuegos. Dice: *"No, porque mis papás ¡no entienden nada! (risas)"*.

Lucía, (11 años). *"Por ahí a veces juego sola o con amigas."*

Maxi, (11 años). *"En la computadora y el celular juego solo... A veces con mi hermanita juego"*.

Manuela, (11 años). *"Yo juego sola, porque estoy en mi cuarto... por ejemplo, estoy sola en mi cuarto y me tiro en la cama a jugar"*.

Agustín, (11 años), nos cuenta que su papá también juega a los videojuegos, pero al momento de preguntar si lo juegan juntos, responde: *“No, el juega solo”*.

Lucía (11 años). *“Por ahí a veces juego sola o con amigas.”*

Observando los comentarios, pareciera que los padres se perciben alejados de esta modalidad de juego, o al menos, que el gusto por las consolas se comparte principalmente con el grupo de pares.

Dispositivos utilizados

En cuanto a los dispositivos utilizados para videojugar, las respuestas halladas apuntan a indicar a la computadora como el principal dispositivo utilizado por los entrevistados (38%), seguido por la consola Playstation (35%) y en tercer lugar las tabletas (20%).

En este punto, es interesante mencionar que las niñas han argumentado utilizar más la tableta que la computadora, dicha preferencia pareciera relacionarse con que dicho dispositivo brindaría más garantía de la privacidad.

Juana, de 11 años, nos comenta que no utiliza mucho los videojuegos, pero que generalmente, cuando lo hace, juega con su tablet, porque con ella puede descargar lo que quiere.

En tanto, Manuela, de 11 años dice: *“... cuando estoy aburrída, por ejemplo, prendo la tablet o por ejemplo quiero invitar a alguien o quiero decirle algo a alguien uso el whatsapp”*. Dice también: *“La compu también*

pero eso tanto no la uso porque...no sé, me aburre y no tengo muchos juegos ahí y... no sé”.

Félix (11 años): “en la tablet te podés descargar juegos por ejemplo y en la compu no”.

Algunos argumentos utilizados a favor de la tablet, se relacionan con que con ella pueden acceder a más juegos que con la computadora.

Finalidad del uso de videojuegos

Se preguntó acerca de la finalidad del uso de los videojuegos. La mayoría de los entrevistados se refieren a la diversión y al paso del tiempo, tal como se indica en la Figura 4.

Figura 4



El 56% señala la *diversión* como principal objetivo, el 30% elige *pasar el tiempo* y un 3% tiene como objetivo *el aprendizaje*.

En las entrevistas, los niños caracterizan el uso de videojuegos como un tiempo de plena felicidad, sin demasiadas reglas, en el cual hacen lo que quieren con los personajes y con las situaciones ficticiales. El uso de la tecnología como actividad lúdica para los niños entrevistados se asimila principalmente a la idea de entretenimiento.

Veamos algunas de las respuestas

Juana (11 años) nos cuenta la razón por la cual tiene un videojuego favorito:

"Y porque te entretenes y porque podés pasar obstáculos...y no te quedás sin vidas, jeso es lo bueno!"

(Valentina, 10 años): "Son divertidos, no sé, para entretenerse. Para pasar el tiempo que estás aburrido. Yo lo uso, Me parecen lindos"

También los niños manifiestan un sentimiento de independencia o empoderamiento; la mayoría ha dicho que no les ha resultado difícil aprender a jugar ningún videojuego nuevo, y que pasan niveles con mucha facilidad.

Algunas respuestas:

Valentina (11 años): *"No, porque puse "cómo jugar" en la compu y después ya fui aprendiendo".*

Franco (10 años): *"Una vez fui a la casa de un amigo, me lo mostró y...me gustó...empecé a jugar. Y eso mismo te va llevando...el juego solo te va mostrando cómo seguir".*

Tanto los comentarios que hacen referencia a la gratificación que produce el jugar videojuegos, como aquellos que hacen alusión a la facilidad

de aprendizaje de los mismos, tienen relación con el placer de evitar ser actor activo de un proyecto de vida, como sí sucede en la vida real. Los niños refieren que en los juegos pueden hacer lo que deseen sin perder vidas, sin sentirse obligados a nada. Esto coincide con lo expresado por Esnaola Horacek (2004) quien afirma que “lo que divierte y entretiene es, precisamente la experiencia de vértigo, de dominio y control para manipular la realidad pero sin correr el riesgo de vivirla, asumiendo las consecuencias.” (p. 471).

ANÁLISIS

El uso de videojuegos

De todos los elementos que la tecnología provee al campo de los mass media, los videojuegos son uno de los más atractivos para niños y jóvenes. Nuestros entrevistados ubicaron entre los juegos que practican habitualmente a los videojuegos, lo que indica que no marcan diferencia entre los juegos que podríamos denominar “tradicionales” y los videojuegos. Sin embargo, según Mejía Z., Rodríguez Mora y Castellanos Jaramillo (2009), el hecho de que sean actividades lúdicas, no quita que se puedan establecer diferencias entre juegos tradicionales y videojuegos. Estos autores señalan como particularidad de los videojuegos que no sólo poseen un soporte tecnológico (otros juegos lo tienen), sino que “son, en sí mismos,

aplicaciones informáticas, es decir, software en formato multimedial” (p. 22). Como derivado de esta característica principal, señalan otras que diferencian a los videojuegos de los juegos tradicionales, como por ejemplo que los primeros introducen invariablemente un Otro virtual (máquina), que posee el control total de las reglas de juego; además muchas reglas del juego pueden ser quebradas y entonces, es posible volar o matar.

Nos parece interesante introducir el concepto de “ludomorfosis” planteado por Tourn (2012) que considera que “los entretenimientos electrónicos introducen determinadas rupturas con los pasatiempos tradicionales, pero también despliegan ciertas continuidades” (Tourn 2012, p. 261). Afirma que los juegos electrónicos no reemplazan directamente a los tradicionales “sino que éstos últimos se transformarían y adaptarían al nuevo ecosistema lúdico”, a este proceso lo denomina entonces, *ludomorfosis*.

Podemos retomar entonces la idea de Huizinga (2007), que considera que toda la cultura tiene origen y basamento en el juego, que se expresa en los juegos que juega, asentándose sobre los valores y creencias de las culturas precedentes. Como dice Pérez-Latorre (2012): “Los juegos y videojuegos pueden y deben analizarse como modelos dramáticos sobre aspectos esenciales de nuestra vida, profundamente enraizados en la cultura de la que forman parte”.

Resulta evidente entonces, que no existen diferencias sustanciales entre los juegos tradicionales y los videojuegos para los niños. Probablemente, dicha diferenciación sea válida para quienes hemos crecido sin utilizar videojuegos o entretenimientos vinculados a la electrónica y las



pantallas. El uso de estos dispositivos en las infancias contemporáneas se combina con los juguetes tradicionales y van generando nuevos significados, nuevas prácticas y modos de interacción que forman parte de su cultura. En total coincidencia con todas las investigaciones a las que tuvimos acceso, se ha constatado un uso habitual de videojuegos por parte de las niñas y niños participantes del estudio (94%). Un tercio de los participantes manifestó que utiliza los videojuegos más de seis horas semanales.

A través de las respuestas obtenidas sobre el uso del tiempo libre, se deduce que el número de niños que usan videojuegos supera al de entre las niñas.

También se relevaron diferencias respecto a los videojuegos preferidos en función del género de los jugadores, esto coincide con otras investigaciones sobre el tema. Etxeverría Balerdi (2011) afirma que la mayoría de los videojuegos representan a personajes masculinos y que los chicos son los principales usuarios de estos juegos. Las pocas figuras femeninas que aparecen, lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominadora.

Como se dijo más arriba, otras investigaciones han constatado diferencias entre varones y mujeres ya sea en cuanto al uso de videojuegos, el tiempo dedicado a tal actividad y la preferencia sobre el tipo de juego. Según León Jariego y López López, (2003) "los chicos prefieren los juegos

deportivos y de acción (16,9% y 15,5%), mientras que las chicas se decantan claramente por los de tipo arcade (33,7%)”.

Los otros y el uso de videojuegos.

Sin perjuicio del cuidado o vigilancia que se espera por parte de los mayores, los participantes afirman que utilizan los videojuegos solos o en compañía de amigos. Es decir que los mayores permanecen al margen de tal actividad.

Con respecto a lo que opinan los padres sobre el uso de videojuegos, Duek (2014), en su libro “Juegos, juguetes y nuevas tecnologías”, dice:

De lo que se trata, a fin de cuentas, no es de prohibir, sino de comprometerse activamente en la crianza de los más chicos. Y eso involucra pasar mucho rato en el piso, repitiendo las mismas acciones para los mismos juegos o ver de qué maneras hay que inclinar el cuerpo frente a una consola con control de movimiento para evitar “chocar” contra una pared virtual. (Duek, 2014, p. 217).

En la misma línea, en una entrevista para Télam esta autora (2014), expone un mensaje directo para los padres, afirmando que los padres deben pasar más tiempo con sus hijos, al tiempo que investigan qué sitios visitan o qué cosas les interesan.

En palabras de Balaguer y Canoura (2014):

Cada pantalla nueva a la que se enfrentan es un desafío que asumen y allí buscan la forma de sortear las dificultades a las que se ve expuesto su personaje de turno. Las cuestiones a resolver mueven sentimientos intensos como ansiedad, la frustración y la rabia, o la satisfacción y el orgullo de encontrar y develar el sistema.

Como afirma Maturana (2011), el juego en sí mismo es una actividad que se realiza sin pensar en nada más. Sólo por jugar. Lo mismo resaltan Huizinga (2007) y Caillois (1986), cuando refieren el carácter desinteresado del jugar.

También Winnicott (1971) caracteriza al juego como una actividad transicional, realizada en un espacio intermedio que no es totalmente interior, pero tampoco puramente exterior. Ese mismo ámbito que genera el juego será el lugar de desarrollo del arte, la filosofía, la religión.

Elección de personajes

Entre las respuestas de los entrevistados en relación a qué personajes elegían cuando jugaban a determinado juego, nos contaron que los van cambiando porque se aburren de utilizar siempre el mismo o porque van comprando o adquiriendo nuevos personajes.

Juan (11 años), nos explicaba que no tiene un único personaje porque *“casi siempre juego online. Y en la NBA también juego online, porque te vas ganando personajes y todo eso...”*. Haciéndonos notar que quizás la elección de los personajes no tiene tanto que ver con una identificación per



se con el mismo, sino con un afán por obtener más y mejores protagonistas, que luego podrá “exponer” ante sus pares.

Conjeturamos que lo que atrae fuertemente a los niños con este tipo de videojuegos, tiene que ver con que sienten que pueden “crear” su propio juego. En esa instancia, pueden elegir sus héroes o protagonistas, perder las vidas y volver a adquirir más, adelantar escenas, los oponentes, la ropa, los escenarios. En fin, todo puede ser modificado a gusto del usuario. La influencia de la participación del usuario en el desarrollo de la experiencia, quizás sea el elemento fundamental que coloca a los videojuegos en un pilar más alto con respecto al resto de actividades lúdicas.

Sin embargo, sabemos que son las leyes del mercado las que predeterminan cómo será el juego. El significado del verbo “crear”, tal como dice Duek (2013), es limitado. Si bien ellos pueden realizar algunas elecciones, el software está organizado en base a la “noción de niño activo, que toma decisiones en entornos especialmente diseñados para ello”. (Duek, 2013, p. 50).

Papel del mercado: niños – usuarios, niños consumidores

Es natural observar en los espacios publicitarios televisivos, por ejemplo, una constante persuasión hacia los adultos y los niños, específicamente, incitándolos a “tener” para “ser”. Diversos productos son ofrecidos en el mercado mediante un discurso manipulador, que hace que los niños quieran acceder al último celular, a la mejor play y a infinidad de

objetos, asimismo estos pasan a formar parte de los contenidos de los juegos.

A modo ilustrativo, citamos a Valentina (10 años), quien al ser interrogada sobre a qué juega Dice: *“voy a lo de mi vecina, ella tiene la tablet y jugamos a que vendemos tecnología”*.

Por otro lado, aparece explícitamente el papel del consumo para poder divertirse y *pertenecer*. Esta misma niña expresa más adelante: *“Ahora me regalaron la tablet, con la plata de la comunión”*.

Ulises, por su parte, mencionó no tener ni tablet ni play. Al respecto, nos dijo: *“No, ahora con la comunión me voy a comprar una play, con mi plata. Ahora me dejan”*.

Estos dichos de los entrevistados, se corresponden con lo que Duek (2014) dice:

La expansión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han supuesto, en los últimos años, un cambio significativo en los hábitos sociales de quienes acceden a ellas, pero también en las representaciones. El lugar que tienen la computadora, las tabletas, los celulares inteligentes y los reproductores portátiles de música en la vida cotidiana *informan* al mundo sobre nosotros y nuestras elecciones. En el mismo sentido, no tener un celular, por mencionar un ejemplo, es una elección que, si bien miles de personas toman diariamente por limitaciones monetarias o por decisiones ideológicas, el mundo laboral comprende cada vez menos. (Duek, 2014, p. 70)

Temores que despierta el uso de videojuegos

Respecto al uso abusivo de los videos juegos algunos participantes manifestaron sus temores y los de sus familias en cuanto al efecto perjudicial que podría tener.

Algunas de las respuestas ejemplifican lo anterior:

Martina (11 años) dijo: *"...te quema la vista si lo usás mucho"; si vos estás mucho tiempo concentrada en un juego, después cuando vos querés hacer otra cosa, tu mente sigue concentrada en ese juego, aunque no estés jugando".*

Ema (11 años), ante la pregunta sobre qué sería "viciarse", respondió: *"Y, como una compañera mía, está todo el día ahhhhhhh, como tonta, hablando todo el día de los jueguitos. Se acuesta re tarde por jugar y todo eso"*

Maxi (11 años): *"Y porque tantas horas jugando a los videojuegos es malo también. Porque dicen, así, en la radio que te hace mal a la mente, a la vista te hace mal también"*

Franco (10 años): *"No, ponerse violento y eso no, pero por ahí te puede pasar que... te quema la vista si lo usás mucho"*

Ulises (11 años), ante la pregunta sobre qué opina de los videojuegos responde: *"No, no me gustan. O sea, me gustan pero no sé...es muy...ahora ya todos lo usan y como que están... (hace una expresión de estar hipnotizado). También por lo que me dicen mis papás porque sino...me gustaría...sino no."*

Y más tarde dice: “me envié para mí es estando dos horas en el día, cuando mis amigos están...seis. Pero digo que si mis papás no me dijeran que deje y salga afuera por ejemplo, estaría todo el día como ellos”.

Como se desprende de algunas entrevistas, los niños manifiestan los siguientes temores en relación al uso de videojuegos: dolor en la vista, sensación de “estar como tonto”, cambios en la rutina de sueño por jugar demasiadas horas, entre otros. Asimismo, estos dichos están relacionados con el discurso que tienen sus padres acerca de los videojuegos.

CONCLUSIONES

En la actualidad existe una amplia oferta de juguetes y juegos, juguetes tradicionales, juguetes electrónicos incluso objetos convertidos en juguetes, tal como el celular además de la comunicación se usa a los fines de entretenimiento. El uso de los videojuegos constituye un tipo de actividad lúdica producto del avance tecnológico característico de la cultura actual.

Ingresar al universo del juego infantil nos puso en contacto con la experiencia que relatan niños y niñas de la ciudad de Tes Arroyos, sobre la utilización de videos juegos que ocupan un lugar indiscutible dentro de las prácticas lúdicas de los chicos. Su uso se encuentra generalizado entre los niños que finalizan la educación primaria, ya que casi el 94% en mayor o menor medida manifiesta utilizarlos aunque la preferencia de uso es mayor entre los varones.

Los niños y niñas que participaron de la investigación no diferencian entre juegos tradicionales y videojuegos ya que ambos son considerados juegos. Poco más de un tercio de los participantes admiten que dedican más de seis horas semanales al uso de videojuegos y ello coincide con otros estudios realizados en niños de edades similares.

Se observan diferencias en cuanto a los tipos de videojuegos utilizados según el sexo de los participantes, los varones muestran una mayor inclinación hacia juegos de deportes (fútbol, NBA, carreras) y violencia (GTA, Call of duty), mientras que las niñas prefieren arcades o sitios web dedicados a los juegos a juegos de vestir, decorar y construir.

Los niños manifiestan conocer y utilizar asiduamente videojuegos calificados para adultos, sin referir limitación alguna por parte de los mayores al respecto. Se pone de manifiesto la limitación en el tiempo de uso por parte de los adultos.

Se menciona también, el temor a los efectos que pudiera provocar el uso abusivo de videojuegos, sin que ello se refleje en una autolimitación en el uso.

Por otra parte, es evidente la influencia de las reglas del mercado en la temática y funcionamiento de los videojuegos.

En mayoría los niños juegan solos o con amigos, casi ninguno lo hace con los padres, pareciera que ellos se encuentran alejados de esta modalidad de juego o que no comparten el gusto por ellos.

Los dispositivos mayormente utilizados, son la computadora, la playstation y la tablet, siendo esta última, mayormente utilizada por las

niñas; debido a que les garantizan privacidad a la hora de jugar o comunicarse con otros, puesto que es posible trasladar el dispositivo a cualquier espacio del hogar.

Divertirse o pasar el tiempo, son las finalidades buscadas al momento de usar videojuegos. Esto refuerza el carácter eminentemente lúdico de la práctica, que no busca otro objetivo que no sea el juego mismo. De lo que se trata entonces, es de una nueva manera de jugar. A los juegos tradicionales, se anexan en la actualidad, los videojuegos, como prácticas innovadoras de diversión garantizada.

Sin perjuicio de su carácter eminentemente lúdico, no puede soslayarse las potencialidades que presentan los videojuegos respecto del aprendizaje en niños y adultos. La creación de realidades virtuales, mundos paralelos y simulados, abre enormes posibilidades para la transmisión de conocimientos, la adquisición de habilidades y la difusión de valores culturales.

Por su carácter exploratorio, la investigación de la que damos cuenta en el presente informe deja planteadas múltiples vías de desarrollo futuro en el ámbito de los videojuegos. Las relaciones entre éstos últimos y el proceso de aprendizaje, la utilización en la educación formal, su vinculación con el desarrollo de conductas violentas o adictivas, su rol en la transmisión de estereotipos de género, son algunas de las temáticas que quedan abiertas a partir de este trabajo.

Referencias

- Álvarez, M. (2009) *Hábito y uso de los videojuegos en la comunicación visual* (tesis doctoral, Universidad de Granada, España). Recuperado de: <http://hera.ugr.es/tesisugr/18278346.pdf>
- Balaguer, R. y Canoura, C. (2014). *Hiperconectados. Guía para la educación de nativos digitales*. Buenos Aires: Noveduc.
- Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. *Revista In-fan-cia Educar de 0 a 6*. Recuperado en: <http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/reduc/pdf/pdf/4413.pdf>
- Bruner, J. (1997) *La educación, puerta de la cultura*. Madrid, España, Visor.
- Busto Martínez, M. y Pérez Martín, J. (2012). Uso de los videojuegos en el tratamiento contra el dolor. *Revista de estudios de juventud*. Nº 98, pp. 90-100.
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de estudios de juventud*. Nº 98, pp. 61-76.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Mexico DF, Mexico: Fondo de cultura económica.
- Calvo, A. M. (1995). Videojuegos: del juego al medio didáctico. Edutec'95. Disponible en <http://www.uib.es/depart/gte/calvo.html>.
- Corominas, J. (1984). *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*(1ra. edic, 1ra. reimpresión). Madrid, España: Gredos.

- Cumbá Abreu, C., Aguilar Valdez, J., Suarez Medina, R., Pérez Sosa, D., Acosta Quintana, L. y López Alayon, J. (2011). Juegos de video y comportamiento en escolares de primaria y secundaria en Centro Habana, en el curso 2005-2005. *Revista cubana de higiene y epidemiología*. Vol. 49 (2), pp. 165-172.
- Duek, C. (2013). *Infancias entre pantallas. Las nuevas tecnologías y los chicos*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Duek, C. (2014). *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Eснаоla Horacek, G. (2004). *La construcción de la identidad social a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela* (tesis doctoral, Universitat de Valencia, España). Recuperada de: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/9650/horacek.pdf;jsessionid=5C07005113CF3210ED36C3EB09E9B6D7.tdx1?sequence=1>
- Etxeberria Balerdi, F. (2011) Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*. 18, pp. 31-39.
- Fernandez Vara, C. (2012). Los juegos de aventuras gráficas y conversacionales como base para el aprendizaje. *Revista de estudios de juventud*. Nº 98, pp. 101-117.
- Fernández Zalazar, D. (2009). *Síntesis y avance del proyecto videojuegos, psicología y educación*. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR.



- Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires. Recuperado en:
<http://www.aacademica.com/000-020/25>
- Ferrer López, M. y Ruiz San Román, J. (2005). Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. *Icono 14. Revista de comunicación y nuevas tecnologías*, 7, pp. 1-15.
- Freud, S. (2008a) *Más allá del principio de placer*, en Obras Completas, T. XVIII, 2da edición, 13ra reimp., Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (2008b) *Tres ensayos de teoría sexual*, en Obras Completas, T. VII, 2da edición, 15ta reimp., Buenos Aires: Amorrortu.
- García Fernández, M.; Martín Díaz, V. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, Julio. 113-119.
- Gómez del Castillo Segurado, M. (2005) *Violencia social y videojuegos*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, Enero. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802504>
- Gross Salvat, B. (2009) *Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje*. *Comunicación*, 7, Vol. 1, pp. 251-264.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial / Emecé Editores.
- Leguizamón, E. (2012). *El uso excesivo de videojuegos en niños de 4-5 años y su relación con los aspectos cognitivos del lenguaje* (tesis doctoral). Recuperada de:
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC112508.pdf>

- León Jariego, R. y López López M. (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de psicología*, Vol. 21, N° 1, p. 5.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009) *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona, España: Anagrama.
- Llorca Díez, M. (2009). *Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar* (tesis doctoral, Universidad de Granada) Recuperado de: <http://hera.ugr.es/tesisugr/18278346.pdf>
- López Becerra (2012, junio). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. *EduTec. Revista electrónica de Tecnología Educativa*. Número 40, Universidad de Alicante, España, recuperado en: http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec40/pdf/EduTec-e_n40_Lopez.pdf
- Luque, L. y Almada, I. (2006). Videojuegos en red. La violencia y los adolescentes. Memorias de las XIII Jornadas de Investigación y Segundo Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Universidad de Buenos Aires, pp. 235-236.
- Maturana, H. y Verden-Zoler, G. (2011). *Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano. Desde el patriarcado a la democracia*. Buenos Aires: Granica.
- Mejía Z., C., Rodríguez Mora, M. y Castellanos Jaramillo, B. (2009) Mentas, videojuegos y sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate, *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 7, N° 1, pp. 19-30.

- Monlau, P. (1856) *Diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid, España, M. Rivadeneyra.
- Morales Cardona, C. (2006). *Los videojuegos y sus efectos sobre el desarrollo cognitivo y conductual de los niños* (tesis de maestría). Universidad Metropolitana de Puerto Rico. Recuperada de: http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/UMTESIS/Tesis_Educacion/Curriculo_ens_2010/CMoralesCardona_09122009.pdf
- Paredes Ortiz, J. (2002) *El deporte como juego: un análisis cultural* (tesis doctoral inédita). Universidad de Alicante, España.
- Pérez Latorre, O. (2010). *Análisis de significación del videojuego* (tesis doctoral). Recuperada de: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/top1.pdf?sequence=1>
- Pérez-Latorre, O. (2012) Del ajedrez a StarCraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Revista científica de educocomunicación*. N° 38, vol. XIX, pp. 121-129
- Piaget, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Barcelona, España: Martínez Roca.
- Piaget, J. (Ed. 2010). (1996). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico DF, Mexico: Fondo de cultura económica.
- Real Academia Española (1992) *Diccionario de la lengua española* (21ra. edic., t. II). Madrid, España: Espasa Calpe.
- Rodríguez Celis, H. y Sandoval Escobar, M. (2011, diciembre) Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención,

- memoria, rendimiento académico y problemas de conducta, *Suma Psicológica* 18 N° 2, 99-110.
- Rubio Méndez, M. y Cabañes Martínez, E. (2012). El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico. *Revista de estudios de juventud*. N° 98, pp. 150-166.
- Sánchez, M. (2005). *El juego del Fort-Da en relación con la constitución del Psiquismo* (inédito, ficha de la cátedra de Psicología del desarrollo), Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Sauquillo Mateo, P., Ros Ros, C., Bellver Moreno, M (2008, noviembre). El rol del género en los videojuegos. *Revista Electrónica Teoría de la educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9, núm. 3, Universidad de Salamanca, España, pp. 130-149.
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. N° 7, Vol. 1, pp. 235-250.
- Tourn, G. (2012). Ludomorfosis. Una reflexión sobre la dimensión lúdica de los videojuegos. *Question*. 1, N° 36, pp. 259-267.
- Vygotski, L. (2009) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires, Argentina: Gedisa.
- Winnicott, D.W. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona, España: Gedisa.

Anexo I

Fecha: _____ Colegio _____
Fecha de nacimiento: _____ Edad: _____ Sexo: F / M
Curso: _____

1-¿En qué ocupas tu tiempo libre? Indica en cada casillero: Mucho-
poco- nada

Jugar	Leer	Estar con amigos	Usar videojuegos	Ayudo en casa	Otro
.....

2). Menciona alguno de los juegos que más te gustan.

1° _____

2° _____

3° _____

3- ¿Qué tipo de videojuegos preferis? Marcar con X

Aventura	Carreras	Violencia	Puzzley Preguntas	Otros
.....

--	--	--	--	--

4)- ¿Cuáles son tus videojuegos favoritos? Menciona al menos tres.

- 1)
- 2)
- 3)

- 5-¿Cuánto tiempo dedicas al uso de video juegos? Marcar con una X

Horas/Semana	1-2 horas	3-6 horas	Más de 6hs	No utilizavj
.....				

6) ¿Con quién jugas a los videojuegos?

Solo	Con amigos	Familia	Otro jugadoronline
.....			

6) ¿Dónde jugás?

Computadora	Tablet	Wi	X box	Otros
.....

7) ¿Para qué creés que te sirven los videojuegos?

Para divertirme	Para pasar rápido el tiempo cuando estoy aburrido	Para aprender cosas nuevas	Para jugar a las mismas cosas que mis amigos	Otras
.....

Guía para la entrevista semidirigida

-Diálogo introductorio a la temática del juego y al uso de videojuegos, partiendo de la encuesta que hizo el chico.

1. ¿Cuál es tu videojuego preferido? ¿Por qué te gusta ese juego?.
2. Describime los personajes.
3. ¿A vos cuál te gustaría ser?
4. ¿Te resultó difícil aprender a jugar?
5. Cuando jugás ¿al mismo tiempo hacés otra cosa?
6. ¿En tu casa alguien más utiliza videojuegos?
7. ¿Qué opinan tus papás sobre el uso de videojuegos?
8. ¿Y vos que opinas?
9. ¿Has tenido problemas en tu casa por el uso de los videojuegos?
10. El uso de videojuegos ¿puede ayudar a un chico a mejorar las actividades escolares y/o de aprendizaje? ¿Por qué?

ANEXO II

Descripción breve de los videojuegos

Incluimos aquí una breve descripción de los videojuegos señalados como preferidos por los participantes.

Grand Theft Auto (GTA)

Videojuego de acción - aventura desarrollado por Rockstar North. Su primera versión fue lanzada en 1997 y desde entonces ha conocido múltiples ediciones. Actualmente se encuentra vigente la versión V (cinco), lanzada el 17 de septiembre de 2013 para las consolas PlayStation 3 y Xbox 360.

La presentación del videojuego en su sitio web describe el lugar donde se desarrolla la acción como “Los Santos, una extensa y soleada metrópolis llena de gurús de autoayuda, aspirantes a estrellas y famosos en decadencia, en su día la envidia del mundo occidental, lucha ahora por mantenerse a flote en una era de incertidumbre económica y "realities" baratos”.

Los personajes del juego son “tres criminales muy diferentes que barajan sus probabilidades de supervivencia y de éxito: Franklin, un estafador callejero en busca de oportunidades de verdad y mucho dinero; Michael, profesional ex convicto, cuyo retiro no es tan prometedor como él hubiera esperado; y Trevor, un maníaco violento motivado por la posibilidad de encontrar drogas baratas y el próximo atraco importante. Agotadas las

opciones, esta banda lo arriesgará todo en una serie de atrevidos y peligrosos atracos que marcarán sus vidas”.

GTA no versa solo sobre salir a cometer fechorías o sobre robar autos, también implica sumergirse en un mundo paralelo con un grado de detalle excepcional. La ciudad es una réplica casi exacta de Los Ángeles. La oferta de vehículos es mayor que nunca. El juego consta de 74 misiones principales y docenas de situaciones secundarias. La historia central de GTA V se encuentra inspirada en series o películas como Breaking Bad, Los Soprano, Sospechosos Habituales o The Italian Job. Muchas misiones involucran persecuciones a alta velocidad y van desde robar a una joyería hasta atacar un laboratorio de metanfetaminas en una zona desértica.

Sitio de GTA V: <http://www.rockstargames.com/V/es/info>

Fútbol

En este apartado incluimos todos los videojuegos que consisten en la práctica virtual del fútbol, en especial PES y FIFA.

Pro Evolution Soccer 2016 (oficialmente abreviado como PES 2016) es un videojuego de fútbol de la serie Pro Evolution Soccer desarrollado y publicado por Konami. La primera versión fue lanzada en 2001 y la última (PES 2016) salió a la venta en septiembre de 2015.

FIFA 16 es un videojuego de fútbol desarrollado por EA Canada y publicado por EA Sports. El FIFA 16 es el 23.º de la serie y salió a la venta

en septiembre de 2015. El juego es el primero de la serie FIFA en incluir futbolistas femeninas y es también el primero en el que los jugadores de las portadas fueron elegidos por voto popular, incluyendo la primera mujer en aparecer en la portada de un juego de FIFA.

En el sitio consultado, con una imagen de Messi y con títulos sugestivos tales como “creá tu propio equipo”, “dirigí tu propio club”, “juega online”, se presenta el juego en el que es posible seleccionar la acción preferida para comenzar a jugar fútbol.

Crear un equipo eligiendo entre más de 8.000 jugadores, luego seleccionar el estilo de juego, formación preferida y mucho más. Permite intercambiar y fichar a nuevos jugadores con los que mejorar la compenetración del equipo y vender a aquellos que no encajen en el proyecto.

<https://www.easports.com/es/fifa/fifa-ultimate-team/ps3>

Call of Duty

Es una serie de videojuegos en primera persona, de estilo bélico, creada por Ben Chichoski y desarrollada principal e inicialmente por Infinity Ward y distribuida por Activision. La serie inicialmente se ambientaba en la Segunda Guerra Mundial, relatando personajes y combates acaecidos durante dicho conflicto bélico. Esto fue cambiando hasta la actualidad, donde los argumentos suceden en ambientes contemporáneos y ficticios.

El cambio radical sucede en el cuarto título principal de la serie, *Call of Duty 4: Modern Warfare*, que deja atrás la Segunda Guerra Mundial para ambientarse en un conflicto bélico actual, aunque ficticio, el cual intenta reflejar correctamente el carácter de los enfrentamientos modernos. Tiene como escenarios Europa Oriental y Oriente Medio donde el jugador encarna a miembros del Special Air Service británico y del Cuerpo de Marines estadounidense. En estos escenarios el jugador enfrentará a grupos terroristas rusos.

La clasificación ESRB para casi todas las versiones ha sido para 17 años o más, indicando que posee contenidos de sangre, drogas, violencia y lenguaje inadecuado. Algunas versiones del juego han sido clasificadas como para adolescentes (13 años o más).

https://es.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty

Minecraft

Minecraft es, principalmente, un videojuego de supervivencia en el que el usuario tiene que recolectar comida y materiales para construir su propio hogar antes que llegue la noche y, con ella, los peligros que acechan. Al mismo tiempo hay que desarrollar herramientas propias para poder construir todo más rápidamente.

El juego tuvo éxito, principalmente, por tres motivos. El primero es su estética, que está hecha a base de cubos de diferentes materiales que hacen pensar que el juego fue desarrollado hace muchísimos años; la

segunda es que los comandos son de los más simples (moverse con las flechas, saltar, abrir el inventario y realizar acciones); y finalmente, la tercera es que las posibilidades son casi infinitas. Por este motivo hay personas que se toman meses para crear escenarios que van desde escenarios de series como Game of Thrones hasta ciudades gigantescas o estructuras imponentes.

El juego es literalmente infinito. No hay un final y no se trata de uno lineal. La libertad de movimiento y construcción es completa. Es tan libre que hasta permite casarse y crear un mundo y vida propia en el mundo virtual.

Todo nació en 2000 de la cabeza de Markus "Notch" Persson que lo financió y utilizó su tiempo libre para poder desarrollarlo.

La clasificación ESRB indica que resulta apto para todas las edades (E).

<http://www.minutouno.com/notas/336793-que-es-minecraft-el-millonario-juego-que-compro-microsoft>

Subway surfers

Es un juego donde el participante debe avanzar sobre un escenario en tres dimensiones e ir esquivando y acabando con los enemigos. Además de correr, el jugador debe saltar o esquivar los trenes que se aparecen en el camino. También, pueden aparecer otros obstáculos sobre las vías del tren que impiden avanzar, para eso deben utilizar su habilidad para sortear los imprevistos y llegar al final de las vías.



<http://www.juegosrun.com/habilidad/subway-surfers/>

Mundo Gaturro

Es uno de los más famosos juegos online donde el jugador puede crear su propio personaje (Gaturro o Agatha) para comenzar a jugar. La página para acceder al mismo es mundogaturro.com.

Allí los niños pueden ingresar y jugar en forma gratuita y hay beneficios para los poseedores de "pasaporte": catálogos de ropa, accesorios, objetos de decoración para las casas virtuales, eventos y características que permiten expandir la experiencia del juego.

http://es.gaturro.wikia.com/wiki/Mundo_Gaturro


Clasificación de videojuegos






Las clasificaciones de Entertainment Software Rating Board (ESRB) funcionan como guía para los juegos y aplicaciones, de manera que los consumidores, en especial los padres, puedan tomar decisiones informadas acerca de los que consideren adecuados para su familia. Es un sistema estadounidense para clasificar el contenido de los videojuegos, y asignarle una categoría dependiendo del mismo. Fue establecido en 1994 por la Entertainment Software Association (ESA).

Las clasificaciones de ESRB tienen tres partes:

- **Categorías de clasificación:** sugieren la edad adecuada para el juego
- **Descriptores de contenido:** indican los elementos que pueden haber motivado la clasificación asignada y/o pueden resultar de interés o preocupación
- **Elementos interactivos:** informan acerca de los aspectos interactivos de los productos, incluida la capacidad de los usuarios de interactuar, si se comparte la ubicación de los usuarios con otros usuarios o si es posible que se comparta información personal con terceros

Los símbolos que usa la ESRB son letras alfabéticas estilizadas que tienen la intención de indicar la etapa para la que es adecuado el juego. Utiliza actualmente seis categorías diferentes que se describen someramente en el siguiente cuadro:

CLASIFICACIÓN ESRB	NOMBRE	EDAD ADECUADA	DESCRIPCIÓN
	Early Childhood (niños pequeños)	0 a 5	Material con contenido apto para niños pequeños. Los juegos que entran dentro de esta categoría son desarrollados específicamente para niños pequeños y usualmente son de orientación educacional

	<p><i>Everyone</i> (todos)</p>	<p>5+</p>	<p>Abarca temas aptos para todas las edades. Los títulos comprendidos dentro de esta categoría, pueden contener algo de animación, violencia fantástica o mínima o el uso de insultos suaves. También se aplica en la mayoría de los juegos de deportes.</p>
	<p><i>Everyone 10 and up</i> (todas las personas de diez años en adelante)</p>	<p>10+</p>	<p>Las obras dentro de esta categoría contienen animaciones, más violencia leve o fantástica, insultos regulares o sangre.</p>
	<p><i>Teen</i> (adolescentes)</p>	<p>13+</p>	<p>Contenido adecuado para adolescentes entre 13 y más años. Los productos de este género contienen violencia moderada, y juegos de azar simulados.</p>
	<p><i>Mature (17+)</i> (Maduros. De 17 años en adelante)</p>	<p>17+</p>	<p>Las obras de esta categoría muestran violencia, sangre y horror, temas sexuales o insultos.</p>
	<p><i>Adults Only (18+)</i> (Sólo adultos. De 18 años en adelante)</p>	<p>18+</p>	<p>Contenido solamente para adultos. Los títulos en esta categoría incluyen escenas prolongadas de violencia intensa o temas sexuales y desnudez.</p>

Fuentes

Wikipedia:

https://es.wikipedia.org/wiki/Entertainment_Software_Rating_Board

Sitio de la ESRB: http://www.esrb.org/ratings/index_sp.aspx