

Título: Los Videojuegos Electrónicos

Autores: Juan Cruz Alvarez (juancruzalvarez@njypater.com), Juan Ignacio Coronel (juanignaciocoronel@njypater.com), Kevin Knuttsen (kevinknuttsen@njypater.com) y Matias Pi Falbo (matiaspifalbo@njypater.com)

Docente a cargo: Julieta Prato (julietaprato@njypater.com)

Institución: Instituto PATER C.E.

Introducción

Con este trabajo, se pretende conocer el origen de los videojuegos y analizar las ventajas y desventajas de su uso, en la educación y en el ambiente del hogar. Ver, cómo costado positivo, si pueden enseñar conocimientos y mejorar habilidades físicas y mentales; como costo negativo, si pueden ser agresivos y hacer que se gaste tiempo en ellos, con consecuencias en la salud.

Para llevar a cabo este trabajo, se manejan diferentes fuentes, que aportarán información sobre utilidad, importancia y aplicación como herramienta y aspectos a favor y en contra.

Las fuentes consultadas ofrecerán datos de gran valor para el desarrollo de la propuesta. La forma de trabajo será la profundización de cada cuestión expuesta en el inicio de esta introducción, con datos y fuentes que amplíen lo planteado en los objetivos (Tanto el general como los específicos), para tener una visión más completa de lo que se sabe acerca de este tema.

Desarrollo

Los videojuegos son juegos electrónicos que fueron creados en la década de los 50. A pesar de que todavía sigue siendo difícil de señalar cuál fue el primer videojuego se dice que fue "Nought and crosses", también llamado OXO. Desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952.

Luego de alrededor de 260 estudios e investigaciones sobre los videojuegos se dice que estos tienen algunos efectos negativos como algunas actitudes violentas y sexismo, pero también trae efectos positivos como el uso educativo, terapéutico y en el desarrollo de diversas habilidades de todo tipo.

Algunas personas pueden llegar a ser completamente adictas a los videojuegos siendo incapaces de controlar sus ganas y su deseo de seguir jugando por muchas horas. Estas personas se vuelven adictas por problemas familiares, problemas sociales, depresión, entre otras cosas.

Algunas de las formas para dejar de ser adicto a los videojuegos pueden ser: Impedir el consumo de nuevos videojuegos, tener nuevos pasatiempos, limitar las horas de juego y pasar más tiempo con tus amigos fuera de los videojuegos.

En cuanto a los beneficios que pueden traer los videojuegos, estos pueden ayudar mucho al desarrollo y crecimiento de los niños en cuanto a capacidades mentales en general, algunas de estas son:

- Lectura
- Habilidades visoespaciales
- Solución de problemas
- Juego imaginativo y creatividad

Lectura: Es bien creído que la capacidad de la lectura es fortalecida con los videojuegos en los niños, esto es debido a que comúnmente se les presentan instrucciones escritas, facilitándoles realizar las tareas planteadas. Sin embargo, no queremos decir que sean un reemplazo de los libros o una fuente de aprendizaje, solo creemos que puede ser útil para reforzar esos conocimientos previos.

Habilidades visoespaciales: Hay una gran cantidad de videojuegos, de los cuales muchos son en ambientes tridimensionales, un ejemplo es el conocido "Minecraft", el videojuego número uno en ventas hasta el momento. En el cual, todo el ambiente alrededor del jugador es un espacio de tres dimensiones, lo cual puede ayudar a los niños a entender conceptos como la distancia y el espacio.

Solución de problemas: La mayoría de videojuegos proponen desafíos, en los cuales los niños "entrenan su cerebro", mejorando su forma de pensar y percibir las cosas a su alrededor. Todo esto los beneficia en cuanto a la planificación, organización y pensamiento flexible, aunque está claro que no todo lo aprendido en videojuegos pueda ponerlo en práctica en la vida cotidiana.

Juego imaginativo y creatividad: Hay evidencia que respalda el hecho de que los videojuegos fomentan el pensamiento creativo. Esto es debido a la alta posibilidad de cosas por hacer en los videojuegos.

Además, también se realizó un experimento con el fin de reforzar este hecho. Se le pidió a un grupo de niños de 12 años que jugaban videojuegos frecuentemente que dibujaran, hicieran preguntas y predicciones. Como era de esperarse los resultados demostraron el alto nivel de creatividad que presentaban los niños.

A pesar de que muchos niños jueguen videojuegos por mucho tiempo, estos pueden contraer graves consecuencias, cómo por ejemplo:

- Aislamiento Social.
- Abandono de otros pasatiempos.
- Problemas y discusiones familiares o de pareja.
- Disminución del rendimiento académico o personal.

Aislamiento social: Con esto nos referimos a que la mayoría de personas que tienen una adicción a los videojuegos no salen mucho de su casa para poder quedarse jugando hasta altas horas de la noche, alejándose de sus amistades y conexiones con otras personas.

Abandono de otros pasatiempos: Una persona adicta a los videojuegos deja de hacer las actividades que normalmente solía hacer para poder concentrarse en solo jugar, esto puede traer consecuencias graves, como dejar de relacionarse con otras personas, ansiedad, timidez y en algunos casos extremos problemas psicológicos.

Problemas y discusiones familiares o de pareja: Alguien que no para de jugar y que no se relaciona mucho, normalmente tiene discusiones con su familia o pareja ya que no para de enfocarse en los videojuegos y no le presta atención a otras cosas cómo los estudios o en otras personas, en este caso su pareja.

Disminución del rendimiento académico o personal: Cuando una persona adicta a los videojuegos estudia se puede distraer muy fácilmente por el hecho de que no se enfoca en los estudios y piensa en los videojuegos, esto puede hacer que su rendimiento baje y que lo lleve a tener problemas familiares o con sus amistades.

Estadísticas de los formularios

Gracias a la encuesta realizada a 15 jóvenes adolescentes de entre 13 y 16 años, descubrimos varios datos que no conocíamos, estos son:

El 53,3% de personas cree que el tiempo justo para jugar videojuegos es de 2 horas o menos.

Por otra parte, el 46,7% cree que entre 3 y 5 horas es el tiempo recomendado.

Solo el 40% respeta estos horarios mencionados previamente.

El 46,7% no respeta los horarios que creían recomendados.

En cambio, 13% no juega videojuegos.

El 66,7% piensan que sí hay consecuencias por jugar videojuegos

El 33,3% piensan que no hay consecuencias por jugar videojuegos.

Las personas piensan que los videojuegos traen consecuencias como:

Problemas a la vista, estrés y falta de estudio, Adicción y dependencia.

El 20% de las personas no estaban seguras de que la adicción a los videojuegos existiera.

El 26% cree que la adicción a los videojuegos no existe

El 53% piensa que sí existe la adicción a los videojuegos.

El 53% considera a los eSports como deportes.

En cambio el 46% restante piensa que no lo son.

Las justificaciones de las personas que lo consideran un deporte son que:

- El requerimiento de una práctica.
- Entretenimiento.
- Es un entorno competitivo.
- Hay un rendimiento mental.

La justificación de las personas que consideran que no es un deporte son:

- No hay una actividad física involucrada en el ámbito de los videojuegos.

Entrevista

Entrevistamos a un ex-jugador semi profesional de videojuegos y estos son los datos que pudimos recolectar durante la charla:

Número de horas de juego:

Un máximo de 31 Horas seguidas de juego.

Entre 5 y 6 Horas Diarias entrenando.

Aproximadamente 10 Horas Diarias en torneos y jugado de forma competitiva.

Problemas generados:

Ataques de ira/Estrés

Dolores musculares (muñeca, espalda, brazo)

Motivos:

Generar ingresos y ganar reconocimiento en la comunidad.

Ganancias: 200\$ USD (Lapso de 3 meses)

A pesar de siempre estar limitado por sus recursos, Ignacio, pudo participar en toda clase de torneos, ya sean realizados por otros jugadores como él, o también competencias oficiales.

Gracias a los videojuegos y torneos, él pudo conocer a varias personas, entre ellos varios amigos. generando lazos muy grandes con estas personas.

Estos videojuegos y el ambiente competitivo en general también generan varias enemistades, debido a la envidia de los demás, provocando un declive en la carrera del otro, afectándolo gravemente, llegando a perderlo todo.

Este entrevistado llegó a ser expulsado de uno de los equipos que participó debido al comportamiento de los compañeros y la forma en la que se comportaron.

Frases citadas del entrevistado:

“Los eSports no van más allá de algo para ganar plata, es para hacer algo que te gusta”

“Hoy en día hay tanto jugadores solitarios como en grupo, lo ideal es ser 50/50”

“Hay que sacrificar varias cosas, tiempo, vos mismo, tu vida personal...”

“Hay que tener aprecio a lo que haces”

¿Qué pensás de los eSports?

Son muy exigentes para las personas, tenés que estar dispuesto a sacrificar varias cosas para poder enfocarte en ello. Se pueden lograr varias cosas, todo depende de la suerte y la dedicación que uno pone.

Económicamente se puede triunfar con los eSports, ya que es como un trabajo. Aunque debas dedicarle mucho tiempo. Tiene buena paga, pero siempre hay que tener un ingreso extra, en caso de no ser eficientes en este aspecto.

Los eSports son una montaña rusa, podés subir y subir, pero también podés bajar en cualquier momento, siempre tenés que pensar en lo que haces. Esto también se aplica a las emociones y personalidad.

Un consejo para alguien que inicia

Hay que tener muchas ganas y dar lo máximo, hay que ir con el propósito de la felicidad, porque si es por el dinero va a ir por mal camino. Si tenés el potencial todo es posible. En caso del fracaso solo es una experiencia más. También tenés que tener confianza en vos mismo, porque la actitud importa demasiado. Además, es necesario un apoyo emocional, ya sea un compañero de equipo o un amigo, para poder sentirte mejor y más importante.

Es importante cuidarse de uno mismo, las necesidades básicas, comer, dormir, porque si no es algo que no es sano.

Ignacio Velazquez – “Blaking” 12/10/2021

Conclusión

Como resultado de la entrevista, pudimos conseguir información bastante valiosa para poder analizar a fondo todo lo relacionado con el tema.

Si bien vimos que gracias a los videojuegos se pueden conseguir grandes beneficios y en algunos casos un ingreso extra, no creemos que deberían seguirse las conductas y comportamientos que siguió el entrevistado. El número de horas diarias que Ignacio, el entrevistado, pasaba en la computadora eran realmente altas, suponiendo un riesgo para su salud.

No obstante, también estamos sorprendidos de como un adolescente de 16 años con escasos recursos pudo ser capaz de conseguir una suma de dinero significativa (USD 200) en tan poco tiempo. Esto nos hace creer que muchas personas tienen una posibilidad de triunfar en cierta escala y nos parece una excelente idea que cada día más personas se unan a este mundo competitivo de los videojuegos.

Reiteramos nuevamente, no estamos de acuerdo con el uso excesivo de dispositivos electrónicos, ya que aunque Ignacio no haya desarrollado ningún problema a partir de estos el mencionó que sufrió de algunos dolores de espalda y de muñeca como consecuencias. Además, que él no haya sufrido algo grave no significa que otras personas tampoco lo hagan, existen casos donde niños desarrollan enfermedades como la epilepsia como consecuencia de los videojuegos.

Creemos que es una buena experiencia para cualquier persona que esté interesada en este ámbito, pero recomendamos fuertemente limitarse a uno mismo por el bien de su salud y de las personas que lo rodean.

Bibliografía

El Trece. Historia de los videojuegos: ¿Cuál fue el primero?

Recuperado de:

<https://canaltrece.com.co/noticias/videojuegos-historia-linea-de-tiempo-nintendo-sega-atari/>

Etxberria, Félix. (2001) Videojuegos y educación. Gredos

Recuperado de:

<https://gredos.usal.es/handle/10366/56438>

MD, Jodi Gold. 6 beneficios de los videojuegos para los niños. Understood

Recuperado de:

<https://www.understood.org/articles/es-mx/4-surprising-benefits-of-video-games>

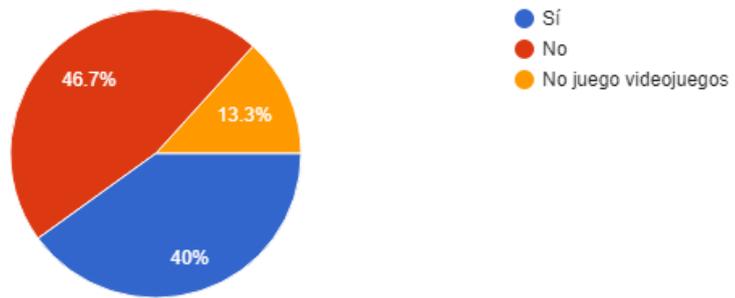
Anexo - Encuesta realizada a 15 jóvenes de entre 13 y 16 años de la ciudad de Quilmes.



Fuente: elaboración propia

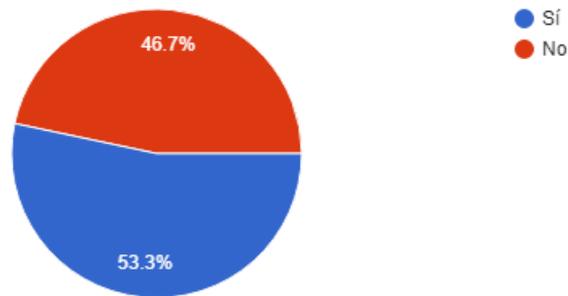
En base a tu respuesta, ¿Respetás esas horas?

15 respuestas



¿Considerás a los "eSports" un deporte?

15 respuestas



Fuente:

elaboración

propia

Justifica tu respuesta

14 respuestas

Creo que es por el hecho de que tienes que ser bueno y aprender a jugar el juego, lleva tiempo y práctica. Es entretenido y divertido, no creo que haga daño a nadie.

Porque si

Lo considero un deporte porque es algo que puede ser practicado y tambien hay mucha competencia.

No se por que

Esto es porque son mas de un entrenamiento mental que fisico

Es un deporte como el ajedrez, incluso se necesita mucha más capacidad mental para jugar a los juegos que para el ajedrez

No es un deporte porque no hay un tipo de actividad fisica

Compiten y ganan plata como en cualquier deporte.