

UN INSTRUMENTO PARA EVALUAR EL USO Y LAS ACTITUDES HACIA LOS VIDEOJUEGOS.

M^a BEGOÑA ALFAGEME GONZÁLEZ.

PEDRO A. SÁNCHEZ RODRÍGUEZ.

UNIVERSIDAD DE MURCIA (ESPAÑA)

En el presente trabajo presentamos un cuestionario elaborado para conocer la opinión de diferentes grupos de sujetos sobre el uso y las actitudes que se tienen ante los videojuegos. En nuestra opinión todos los juegos, tradicionales o informáticos, tienen un potencial educativo importante. Los alumnos pueden aprender con ellos entre otras cosas: conocimientos, habilidades, estrategias, destrezas o relaciones interpersonales. Este es un tema muy controvertido para padres y educadores que hay que comenzar a estudiar para ir desechando todos los mitos que sobre él se han creado.

Descriptores: videojuegos, nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza, medios.

In this work we present a questionnaire made to know the opinion that different students have on the uses and the attitudes about videogames. In our opinion every game, both traditional and computer games, have an important educative potential. Students can learn with them: knowledge, abilities, strategies, skills or interpersonal relations, among other things. This subject is quite controverted among parents and educators. We might begin to study in order to avoid all myths related to it.

1.

Introducción.

Nos estamos acostumbrando a que los videojuegos aparezcan siempre que se realiza una encuesta sobre el tipo de juguetes más regalado o comprado para los niños y adolescentes, pero también a que surjan distintas noticias con relación a ellos en los medios de comunicación, casi siempre no muy positivas.

No hace mucho se realizó en España la que se consideró como primera encuesta sociológica sobre el videojuego en nuestro país, fue encargada a finales del año 2000 al gabinete de Amando de Miguel por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Paradinas, 2001). El estudio tenía por objetivo dar a conocer la realidad del mercado español y saber qué pensaba exactamente la sociedad española sobre el mundo de los videojuegos. Sus conclusiones fueron presentadas en febrero del año 2001.

Evidentemente, por las características de la encuesta, se dejaban al margen temas relacionados con la enseñanza y los videojuegos, centrándose mucho más en temas comerciales y de mercado. Sin embargo algunas de las conclusiones extraídas resultan de interés para el campo educativo en el que nos encontramos.

Por ejemplo, el 81% de los padres están tranquilos cuando sus hijos usan los videojuegos. Por otra parte el 95% de los encuestados afirman que son los padres los que deberían vigilar más los contenidos de los juegos y el 80% consideran que en la vida cotidiana, las películas y en especial en los telediarios, se ven escenas más violentas que en un videojuego.

El estudio destaca como aspectos positivos lo divertidos que son, que se potencia la competitividad y favorecen el desarrollo del hombre y que sirven para potenciar la agilidad mental. Mientras que señalan como aspectos negativos que pueden crear adicciones, que inhiben actividades al aire libre o la realización de deportes.

Por lo tanto en las conclusiones de esta encuesta se indica que la sociedad española tiene una imagen bien distinta de la que quieren dar algunos medios de comunicación, en muchos casos

demasiado

alarmista.

Este estudio nos llevó a plantearnos qué ocurre en el ámbito educativo. A lo largo del presente trabajo vamos a presentar un cuestionario elaborado para conocer la opinión de diferentes grupos de sujetos sobre el uso y las actitudes que se tienen ante los videojuegos, puesto que consideramos que los juegos, tradicionales o informáticos, tienen un potencial educativo importante. En nuestra opinión con los videojuegos también se pueden aprender: conocimientos, habilidades, estrategias, destrezas o relaciones interpersonales, etc.

En otras ocasiones hemos defendido que vivimos en un mundo que trata de potenciar las redes de telecomunicación, por ello para trabajar mediante redes los sujetos necesitan habilidades sociales diferentes a las que utilizan en otros entornos, habilidades que el sujeto puede asumir más fácilmente si accede, sea como sea, a la informática (Alfageme, 2001).

Si queremos educar a nuestros alumnos para que sepan adaptarse al mundo en el que están y en el que tendrán que trabajar, un mundo donde la tecnología de la información y la comunicación nos hacen sumergirnos en multitud de posibilidades que tiene como principal mediador al ordenador, tenemos que educar para que este se utilice como una herramienta más. Entre estas posibilidades generalmente se suele olvidar el ámbito del ocio, la faceta lúdica del ordenador, olvidándonos que a su vez este ámbito va alcanzando más importancia día a día. Además, con la llegada de las Nuevas Tecnologías, los juegos también han cambiado y además de los juegos informáticos habituales surgen nuevos juegos en línea, es decir, a través de las redes telemáticas, que necesitan de sujetos que tengan adquiridas las habilidades necesarias para utilizarlas.

Ortega Carrillo (2002) ha definido los videojuegos como "narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade y, representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos". Quién defiende que la enorme capacidad de persuasión subliminal que tienen en general los mensajes audiovisuales y en particular los videojuegos, "sólo pueden minimizarse mediante el ejercicio de la reflexión y del análisis crítico de los contenidos audiovisuales".

Según diferentes autores (Greenfield, 1989; Gaja, 1993; Estallo, 1995; Levis, 1997; Casteleiro, 1998; Gros, 2000), a través de los videojuegos, el sujeto tiene acceso a la cultura informática, adquiriendo seguridad en sí mismo y habilidades en el manejo de las máquinas electrónicas. La utilización de juegos por parte de los sujetos no tiene porqué significar algo negativo, de hecho en muchas ocasiones los videojuegos o juegos de ordenador suelen constituir el primer contacto de un sujeto con la informática, facilitando la posterior interacción con los ordenadores. En palabras de Levis (1997): "El desarrollo de nuevas formas de juego y de ocio informático que incorporen interfaces cada vez más intuitivos e interactivos, puede facilitar enormemente el derribo de algunas de las barreras que impiden la entrada de algunos de estos sectores de la población al mundo de la informática y obstaculizan su integración en los nuevos sistemas productivos" (p.36). Por eso cada vez se hace más necesario: "potenciar la utilización de los juegos como una actividad natural y como un medio para el aprendizaje" (Casteleiro, 1998, pp. 164-165).

Todos estaremos de acuerdo en que con los videojuegos se pretende aprender jugando con un medio diseñado para el ocio, pero que a su vez posee elementos de interés y aspectos que por ser controvertidos, deben ser tratados en la escuela (Gros, 1998).

Por otra parte, los videojuegos también han influido en la consideración que se tiene del ordenador, al principio se consideraba una máquina eficaz que se podía utilizar como herramienta de trabajo, pero posteriormente se constituye también como una versátil fuente de entretenimiento (Levis, 1997). De hecho con el uso de los videojuegos en el ordenador se traslada en mayor medida a los usuarios la necesidad de disponer de una máquina potente con todas las características propias del multimedia (tarjeta de sonido, tarjeta de vídeo, alta resolución de imagen, etc.).

A la misma vez, como con todos los medios y recursos utilizados en la enseñanza, en el mercado surgen videojuegos y software considerados como educativos y otros que no lo son. Debemos tener en cuenta que estos juegos tienen unas características particulares que les diferencian de otros productos informáticos y que, además, siguiendo a MacLuhan, el contenido del medio es otro medio (Gros, 2000). Los juegos informáticos poseen unos atributos propios y diferenciados de otros tipos de programas aunque buena parte del software educativo actual intenta seguir los diseños de los juegos para aumentar la motivación de los usuarios. No obstante, las diferencias en cuanto a formato de los juegos de ordenador y de los juegos educativos son todavía bastante evidentes, según la autora antes citada, pero sobre todo existe una diferencia clara entre cómo se valora el tiempo dedicado a este tipo de juegos de otras actividades lúdicas siempre bien consideradas social y educativamente, existiendo todavía miedo hacia el uso de los videojuegos

por parte de los niños.

En muchos casos utilizar videojuegos no constituye una actividad más, sino un reto para los sujetos que ponen a prueba su competencia, su autoestima y su propio autoconcepto (Estallo, 1995).

2. Algunas consideraciones sobre videojuegos.

Se ha argumentado mucho a favor y en contra de los videojuegos, estudiándose diferentes aspectos con relación a ellos, sobre todo debido a las preocupaciones que estos causan en padres y educadores ante la atracción que tienen para sus hijos y/o alumnos. Algunos de estos argumentos ya los hemos estudiado en otras ocasiones por lo que no profundizaremos demasiado en el tema, remitiendo a los lectores a estos trabajos (ver Alfageme y Sánchez, 2002a, 2002b y 2002c).

Una de las mayores preocupaciones cuando se usan los videojuegos se centran en la supuesta agresividad que provocan, el mensaje sexista y violento que proponen la mayoría de los videojuegos, la adicción que crean, así como los límites que pone a la imaginación del jugador (Gaja, 1993), pero hay que tener en cuenta que no todos los contenidos de los videojuegos reproducen contravalores.

Otro tema que preocupa es el de la adicción. Estamos de acuerdo en que todos los juegos crean una cierta adicción y en cierta forma es esta adicción una de las claves del éxito de cualquier juego, incluyendo a los ya tradicionales (Gros, 2000). Como jugadores tenemos que ser conscientes de que el hecho de jugar es trascendente mientras se realiza, pero también que una vez terminado el juego su acción debe ser intrascendente, hay que saber "aparcar" el juego y todo lo que ello conlleva cuando se termina al igual que deberíamos hacer con otras actividades diarias (trabajo, problemas, etc.), todo depende del control que ejerzamos en dicha actividad. En este sentido, quién estando preocupado por una cuestión de trabajo no se lo ha llevado a casa aumentando su cansancio.

Pero por otra parte, traslademos los efectos a cualquier otra actividad en la que estemos realmente interesados, cuantas veces no nos ha atrapado la lectura de un libro o la visión de una película, aunque eso nos suponga menos horas de sueño y de descanso. Todos tendemos a menudo a dejar los problemas de lado y a evadirnos, lo cual lejos de suponer un problema suele ser una terapia, una necesidad, un descanso...

Cuando se comenzó a usar el ordenador, su uso era claramente diferenciado, los hombres lo utilizaban mucho más que las mujeres, aunque últimamente se tienda a igualar, eso hizo que los videojuegos también comenzarán a ser más utilizados por ellos. Estudios como el de Brunner y otros (1998) consideran que los niños utilizan más el ordenador que las niñas, y que además es percibido por ellos de una forma diferente, resumiendo la actitud del hombre y de la mujer delante del ordenador en aspectos como (p.76):

- La mujer se imagina al ordenador como un medio expresivo, un instrumento, útil para comunicarse, con potencial para crear, flexible y efectivo, de él le gusta la facilidad que tiene para compartir, integrarlo en su vida personal y explorar mundos, sintiéndose potenciada con él.
- El hombre se lo imagina como un producto, un arma, útil para controlar, con potencial de poder, le interesa su velocidad y su eficiencia, le gusta porque le da autonomía y puede consumirlo, quiere explotar sus recursos y potencialidades, así como trascender con él.

Otro de los aspectos bastante estudiados es el supuesto aislamiento que provoca el uso de los videojuegos en los sujetos, aunque la mayoría de los autores consultados (Gaja, 1993; Estallo, 1995; Del Moral, 1998; Etxeberria, 2000), afirman que su uso incrementa la interacción social y con sus resultados apuestan por una mayor extroversión de los sujetos que los utilizan, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor socialización. Aunque no se puede afirmar que los videojuegos fomentan la sociabilidad, puesto que no se ha podido ver una causalidad directa. Es más, autores como Levis (1997) considera que los videojuegos pueden facilitar la integración social de aquellas personas que no consiguen adaptarse a los nuevos sistemas telemáticos y que se han visto fuera de una rápida evolución de las redes telemáticas y otras tecnologías de la información y la comunicación, no en vano opinaba que los videojuegos se constituían como los pioneros del concepto de multimedia interactivo.

Por ello, no sólo hay aspectos socializadores en la manera de jugar, sino que también el contenido de muchos juegos hace que los sujetos se socialicen al mostrarnos situaciones que sólo pueden ser resueltas en equipo y se quedan sin resolver. En este aspecto podemos situar ejemplos

clásicos de estrategia colectiva como los "Lemmings" o juegos como "Indiana Jones" que obtienen distintos resultados cuando comienza una aventura solo o en equipo (Gros, 1998 y 2000).

Además la tendencia actual en el mercado de los videojuegos es el juego colectivo, el juego en red, donde diferentes sujetos de distintas partes del mundo juegan en grupo. Estos juegos en la red se caracterizan fundamentalmente por su capacidad de crear una comunidad de jugadores que opera simultáneamente sobre un espacio simbólico colectivo. El pionero de los juegos multiusuario fue Habitat, creado en 1986, que según sus responsables, nos enseña que "el ciberespacio se define más por la interacción entre los usuarios que por la tecnología mediante la cual se pone en práctica" (Levis, 1997, 118). Pero hay otros muchos, entre los que destacan simuladores de vuelo, aventuras gráficas, juegos de combate y sobre todo juegos de rol, conocidos como MUD (Multi-users Dungeons).

Muchos otros juegos potencian las relaciones interpersonales de una forma indirecta, como los juegos de aventuras gráficas, sobre todo porque los seguidores de dichos juegos tienden a comentar con sus compañeros detalles del juego, e incluso buscan foros donde intercambiarse información sobre el mismo y transmitirse pequeños trucos que facilitan la superación del juego. Los sujetos se unen en grupos para sacar una mayor partido de su tiempo de ocio y ello les ayuda a crear nuevas relaciones con otros sujetos, dotándose de nuevas competencias personales y sociales que posteriormente crearan su personalidad, su forma de ver el mundo de un modo más abierto y flexible.

A pesar de lo comentado hasta ahora pensamos que aunque estamos avanzando, no hemos andado todo el camino que deberíamos, hace casi veinte años Martínez (1985) decía que "La utilización de los juegos mediante ordenador con fines educativos puede ser un método ideal en un plazo breve, ya que precisa de la creatividad del alumno y facilita la socialización, pero no creemos esté lo suficientemente estudiado como para poder llegar a una conclusión definitiva sobre su aplicación" (p. 377). Y muchos de los estudios realizados sobre el tema le han dado la razón al no ser clarificadores de las potencialidades o no de los videojuegos, línea en la que también se manifiestan autores como Calvo (1998).

3. Una herramienta para sondear el terreno y sus resultados.

Tras el estudio de algunos de los temas relacionados con los videojuegos nos interesaba conocer cual es realmente la opinión de nuestros alumnos sobre ellos, y así corroborar o no los distintos argumentos dados por los autores consultados.

Para comenzar realizamos un cuestionario en el que queríamos sondear dichas opiniones. En el cuestionario incluimos preguntas sobre las posibles potencialidades de los videojuegos, pero también sobre los aspectos negativos que conllevan.

Intentamos recoger datos sobre si los sujetos realmente utilizaban videojuegos, su valoración sobre ellos y cuáles eran los que más atracción tenían para ellos (su temática, tipo, etc.). Además nos interesaba conocer si aislaban o no al sujeto que jugaba, así como aspectos más desde el punto de vista educativo: las habilidades que potencian los videojuegos, para que les sirven, qué aspectos creen que potencian y su opinión sobre si los videojuegos se podrían introducir en el mundo de la escuela.

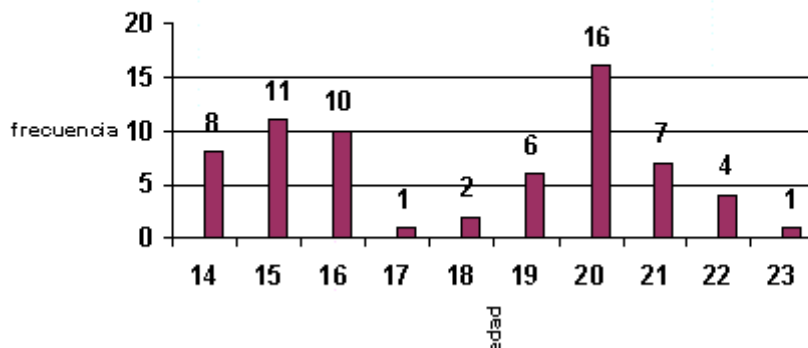
El cuestionario realizado constaba de 21 preguntas que eran en su mayoría cerradas, como se puede ver en la figura1, siendo sólo dos de ellas abiertas. El resto de las preguntas tienen categorías cerradas, excepto una de ellas en la que pedimos a los sujetos que opten por una serie de pares, es decir aspectos positivos y negativos que pueden potenciar los videojuegos. En concreto el cuestionario que realizamos es el que presentamos como anexo al final de este trabajo.

Para comprobar si el cuestionario correspondía a nuestros fines se lo administramos a dos grupos diferentes de alumnos, por una parte un grupo de alumnos universitarios y por otra a alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. Consideramos en ambos casos un grupo formado por 34 alumnos, con lo que el número total de alumnos estudiados asciende a 68.

El grupo estuvo compuesto concretamente por 34 alumnos de Segundo de la Licenciatura de Pedagogía de la Universidad de Murcia y por 34 alumnos de Educación Secundaria Obligatoria del I.E.S Ricardo Ortega de Fuente Alamo (Murcia), 21 de tercer curso y 13 de cuarto curso. De los sujetos estudiados 54 (el 79.4%) eran mujeres y 14 hombres (20.6%), la aparente desproporción en cuanto a los sexos de los alumnos se debía fundamentalmente a la escasa, por no decir nula, existencia de hombres en la Licenciatura de Pedagogía. En cuanto a la edad de dichos sujetos, dos sujetos no la especificaban, siendo la edad mínima 14, la máxima de 23 y la media de 17.91, con

una desviación típica de 2.74 y una varianza de 7.53, obteniéndose la siguiente distribución (Tabla1):

Tabla 1. Sujetos objetos de estudio.



Entre todos los alumnos consultados nos interesaba conocer algunos datos relativos al uso del ordenador. En concreto el 66.2% de los sujetos (n=45) tienen ordenador en casa, 15 no lo tienen (22.1%) y 8 dicen no tenerlo, pero que aún así pueden utilizarlo: dos en casa de familiares o amigos, dos en la Universidad, uno en el Instituto, uno en el trabajo de un familiar, otro en el cibercafé y el último no especifica donde. Además los sujetos no suelen dedicar mucho tiempo a la utilización del ordenador: 43 (63.2%) alumnos dicen que sólo lo utilizan de 1 a 5 horas semanales, 8 sujetos lo usan entre 5 y 10 horas, 4 lo hacen entre 10 y 20 horas, uno entre 20 y 30 horas y sólo uno dice utilizarlo más de 30 horas, 11 sujetos no responden este ítem.

Centrándonos en el utilización y uso de los videojuegos por parte de los alumnos encuestados se han obtenido los siguientes datos. Se refleja una gran igualdad a la hora de utilizar o no los videojuegos, 36 sujetos dicen utilizarlos (el 53%), mientras que no lo hacen 31 (45.6%), un sujeto no contesta. Además, a la hora de realizar una valoración general de los videojuegos, se pide a los sujetos que se posicionen en una escala de cinco respuestas (muy malos, malos, regulares, buenos y muy buenos), no siendo mal valorados en general: 35 alumnos (51.5%) sitúan la valoración en un punto intermedio al considerarlos regulares, 22 (el 32.4%) creen que son buenos y dos sujetos dicen que son muy buenos, mientras que siete sujetos (10.3%) dicen que son malos y dos que son muy malos.

En general se piensa que los chicos juegan más con los videojuegos: 65 alumnos (el 95.6%) de los encuestados así lo dicen, mientras que sólo dos dicen que son las chicas. Esto no significa según los datos recogidos que existan unos juegos para chicos y otros para chicas, concretamente 39 (57.4%) de los alumnos piensan que esta diferenciación no existe, siendo 28 los que dicen que sí ocurre (41.2%). En ambos ítems hay un sujeto que no contesta.

Cuando les preguntamos sobre las horas que dedican a la semana a utilizar videojuegos sigue predominando la franja inferior de tiempo. Así 53 sujetos (77.9%) dicen que sólo los usan de una a cinco horas a la semana, dos entre 5 -10 horas y 2 entre 20- 30 horas, siendo once los alumnos que no contestan este ítem.

Por otra parte los sujetos que juegan con videojuegos no suelen permanecer todo el tiempo con el mismo según reflejan los datos recogidos, a pesar de que diez sujetos no respondieran esta pregunta 42 de ellos (61.8%) no lo hacen, mientras que 16 (el 23.5%) contestan de un modo afirmativo.

En cuanto a cómo les gusta jugar (sólo, en compañía o depende del videojuego) la opción predominante es en compañía (23 sujetos así lo indican, el 33.9%), seguido de la opción depende del videojuego señalada por 20 sujetos (29.4%) y de sólo 19 sujetos (27.9%). Aunque como podemos observar las opciones están muy igualadas.

En el cuestionario utilizado también se han utilizado algunas preguntas en las que se da libertad al alumno en señalar todas las opciones que crean convenientes, este es el caso cuando se les pregunta sobre el tipo de videojuegos que utilizan, por eso las respuestas recogidas son superiores al número de sujetos encuestados. En total se han recogido 94 respuestas que se

distribuyen de una forma muy pareja, no pudiendo deducirse, cuál es el tipo de videojuegos que más se suele utilizar (ver Tabla 2).

Sin embargo, los resultados obtenidos con la pregunta anterior se pueden contrastar con la respuesta que los alumnos dan cuando se les pregunta cuál es su videojuego preferido. En este caso 21 sujetos no contestan y aunque 9 dicen no tener videojuegos preferidos, otros sujetos señalan más de uno. Por todo ello se han recogido un total de 41 respuestas válidas.

	Frecuencia
Arcades	28
Simulación	14
Estrategia	27
Juegos de mesa	25

Como ya hemos indicado, en este caso nos interesaba no tanto el juego concreto en sí, como el tipo de juego que realmente preferían los alumnos. Por eso hemos analizado estos juegos según el tipo considerado en la respuesta señalada anteriormente, obteniéndose que los sujetos prefieren mayoritariamente (n= 22) juegos arcades, por ejemplo: Tetris, Super Pang, Crash Bandicot,... , lo cual constituye más del 50% de las respuestas dadas; en segundo lugar juegos de estrategia (n=12), como Tomb Raider, Age of Empires, Dinocrisis, etc.; en tercer lugar juegos de simulación (n= 4), entre los que destaca Fifa 2002 o Gran Turismo III; y por último 3 sujetos dicen que su juego preferido es un juego de mesa.

Tras estos datos podemos ver como tanto los juegos arcades como los de estrategia no sólo son los que más se suelen utilizar, sino que a la vez son aquellos que más enganchan a los usuarios, siendo considerados por ellos como juegos preferidos.

Otra pregunta abierta en cuanto al número de opciones que los alumnos podían señalar era aquella que trataba de recoger cual era en opinión de cada alumno su temática de videojuegos preferida. En este caso se han recogido un total de 88 respuestas obteniéndose como respuesta mayoritaria que 36 sujetos prefieren temas generales, 17 dicen preferir otros temas, 14 temas educativos, 12 temas deportivos y 9 temas de violencia.

Por otra parte queríamos conocer cuales eran en opinión de los alumnos las tres habilidades más importantes que potencian los videojuegos, en este caso cuatro sujetos no han contestado y alguno de ellos no ha señalado las tres opciones que se pedían. En cualquier caso las respuestas recogidas en orden de mayor a menor frecuencia se recogen en la Tabla 3.

30	Atención
28	Habilidades creativas
26	Habilidades para la resolución de problemas
19	Habilidades psicomotrices
17	Habilidades de asimilación y retención de la información
17	Habilidades para la búsqueda de la información
14	Habilidades espaciales
13	Habilidad para la toma de decisiones
8	Habilidades organizativas
6	Habilidades metacognitivas (aprender a aprender)
3	Habilidades analíticas

Cuando se les pide que señalen para que le sirven los videojuegos, se les permite que indiquen más de una de las opciones señaladas, por ese motivo se han recogido 87 respuestas distribuidas como sigue: el 70.1% de los sujetos (n= 61) consideran que los videojuegos sirven para pasar el

tiempo; ocho sujetos consideran que sirven para motivar; otros ocho que sirven para mejorar mi autoestima; cinco que para mejorar mi aprendizaje; tres indican que sirven para ayudarme a relacionarme con otros sujetos y dos que para conseguir objetivos educativos. Sobre el porqué le resultan atractivos los videojuegos, se han recogido un total de 73 respuestas, aunque 5 sujetos no han contestado. En primer lugar los alumnos señalan en un 57.5% de los casos (n=42) que los videojuegos les resultan atractivos porque existe una meta que debe alcanzarse; en segundo lugar, 14 sujetos (19.2%) señalan que porque tienen imágenes visuales en movimiento; en tercer lugar 8 indican que por el azar (10.9%); mientras que tres sujetos señalan que porque permiten un recuento automático de puntos y otros tres que porque tienen velocidad. Además, tres sujetos señalan otros motivos distintos a los reflejados en el cuestionario, reflejando en su respuesta: porque me hacen pensar, porque te permite no aburrirte y porque te diviertes.

En otra de las preguntas se pide a los alumnos su elección sobre qué aspectos potencian los videojuegos entre los pares de conceptos propuestos, los resultados fueron:

· Violento- no violento.- El 77.9% de los sujetos (n=53) consideran que los videojuegos potencian aspectos violentos frente al 14.7% (n=10) que indican que potencian aspectos no violentos. Cinco sujetos no contestan.

· Potencian la agresividad- Reduce la agresividad.- El 80.9% de los sujetos (n=55) indican que los videojuegos potencian la agresividad, mientras que 9 sujetos (13.2%) indican que la reduce. Cuatro sujetos no contestan.

· Potencia la competición- Fomenta la colaboración.- El 80.9% de los sujetos (n=55) indican que los videojuegos potencian la competición, mientras que un 8.8% (n=6) indican que fomenta la colaboración. Siete sujetos no contestan.

· Crea adicción- No crea adicción.- Todos los sujetos que contestan este ítem, el 86.8% (n=59) consideran que los videojuegos crean adicción, siendo 7 los sujetos que dicen que no la crea (10.3%). Dos sujetos no contestan.

· Son sexistas- No son sexistas.- En este ítem las respuestas de los sujetos indican que el 52.9% piensa que los videojuegos no son sexistas (n=36), siendo 21 sujetos los que piensan que sí son sexistas (30.9%). Once sujetos no contestan.

· Tienen contenidos racistas- No tienen contenidos racistas.- En este ítem las respuestas de los sujetos se dividen de un modo bastante semejante: el 42.6% de los sujetos (n=29) indican que los videojuegos no tienen contenidos racistas, mientras que el 41.2% (n= 28) indica que tienen contenidos racistas. Once sujetos no contestan.

· Reducen la creatividad- Aumentan la creatividad.- La mayoría de los sujetos 42 (61.8%) consideran que los videojuegos aumentan la creatividad frente a 19 sujetos (27.9%) que dicen que la reducen. Siete sujetos no contestan.

· Provocan trastornos personales- Ayudan a mejorar la personalidad.- El 61.8% de los sujetos (n=42) piensan que los videojuegos provocan trastornos personales, mientras que 14 sujetos (el 20.6%) dicen que ayudan a mejorar la personalidad. Doce sujetos no contestan a este ítem.

· Potencian la sociabilidad- Reduce la sociabilidad.- La mayoría de los sujetos 47 (69.1%) creen que los videojuegos reducen la sociabilidad, frente a 12 sujetos (17.6%) que opinan que la potencian. Nueve sujetos no contestan.

· Desarrolla la inteligencia- No desarrolla la inteligencia.- El 50% de los sujetos (n=34) piensan que los videojuegos desarrollan la inteligencia, mientras que 27 sujetos (el 39.7%) dicen que no la hacen. Siete sujetos no contestan a este ítem.

Tabla 4. Datos parciales de los alumnos de Pedagogía y Secundaria.

	% als. <i>Pedag.</i>	% als. <i>Secund</i>		% als. <i>Pedag.</i>	% als. <i>Secund</i>		% als. <i>Pedag.</i>	% als. <i>Secund</i>
violento	82.4	73.5	No violento	8.8	20.6	NC	8.8	5.9
Potencia la agresividad	88.2	73.5	Reduce la agresividad	2.9	23.5	NC	8.8	2.9
Potencia la competición	88.2	73.5	Fomenta la colaboración	2.9	14.7	NC	8.8	11.8
Crea adicción	97.1	76.5	No crea adicción	0	20.6	NC	2.9	2.9
Son sexistas	47.1	14.7	No son sexistas	38.2	67.6	NC	14.7	17.6
Tienen contenidos racistas	50	32.4	No tienen contenidos racistas	38.2	47.1	NC	11.8	20.6
Reducen la creatividad	29.4	26.5	Aumentan la creatividad	61.8	61.8	NC	8.8	11.8
Provocan trastornos personales	55.9	67.6	Ayudan a mejorar la personalidad	17.6	23.5	NC	26.5	8.8
Potencian la sociabilidad	17.6	17.6	Reducen la sociabilidad	70.6	67.6	NC	11.8	14.7
Desarrollan la inteligencia	50	50	No desarrollan la inteligencia	38.2	41.2	NC	11.8	8.8

En la Tabla 4 presentamos los resultados parciales los dos grupos de alumnos estudiados (Pedagogía y Secundaria) respecto a las respuestas recogidas sobre estos ítems. En ella podemos ver que los resultados de casi todos los ítems son semejantes en ambos grupos excepto en dos donde los datos obtenidos cambian la polaridad de las respuestas. En los dos ítems la opinión más positiva corresponde a los alumnos de Secundaria al opinar, concretamente, que los videojuegos no son sexistas y tampoco tienen contenidos racistas.

Tabla 5. Cómo introducir los videojuegos en la escuela.

Instrumentos didácticos y de aprendizaje (con fines educativos)	9
Distracción, diversión, entretenimiento	7
En las clases de informática	5
Mediante juegos educativos (ayudados por el tutor)	4
Material motivador	3
Asignatura optativa	2
Elementos que sirvan para interaccionar entre varias personas	1
Método de aprendizaje.	1

Cuando preguntamos a los sujetos sobre su opinión referente a sí los videojuegos se podrían introducir en la escuela, nos interesan fundamentalmente dos cuestiones cómo se podrían introducir y que aportarían. A este ítem de respuesta abierta no han contestado 26 sujetos. Entre las respuestas recogidas un total de 10 sujetos dicen expresamente que los videojuegos no se podrían introducir en la escuela. De las opiniones restantes recogidas expresadas por 32 sujetos, se pueden destacar los argumentos recogidos en la tabla 5 cuando se les pregunta cómo se podrían introducir los videojuegos en la escuela y los recogidos en la tabla 6 sobre qué aportarían estos videojuegos a la enseñanza, a la cual han contestado 29 alumnos.

Creatividad e imaginación.	9
Diversión y entretenimiento.	6
Enseñanza (conocimientos y fines educativos)	6
Habilidades para retención, asimilación y rapidez de captar información	5
Enseñanza del manejo de ordenadores	2
Descansar del estudio.	2
No sé, depende de qué sea el videojuego.	2
Valores de otras culturas	1
Otra forma de trabajar los contenidos	1
Motivación para los alumnos.	1
Relacionarse con otros tipos de medios	1
Beneficios, ninguno.	1

Como podemos ver en ambos casos se suele dar el mismo tipo de respuestas, no se diferencia excesivamente la interpretación que los sujetos hacen de uno y otro ítem, quizás deberían redactarse de un modo más concreto para que ambas respuestas recojan mejor lo que se pretendía. Sin embargo es interesante recoger ambas porque cuando los usuarios de los videojuegos piensan en qué aportarían a la enseñanza nos están corroborando los datos que nos aportaron en algunos de los ítems anteriores. Así por ejemplo el argumento de la creatividad y la imaginación se corrobora con la respuesta que los sujetos dieron sobre las habilidades que potencian los videojuegos, donde las categorías más señaladas eran las habilidades creativas y las habilidades para la resolución de problemas.

Por otra parte, cuando se les pide valoren siguiendo una escala de cuatro respuestas (siempre, a veces, casi nunca y nunca) si consideran que los videojuegos pueden ayudarles a acceder al mundo de la informática, las respuestas recogidas en este ítem indican que los sujetos consideran que los videojuegos pueden ayudar a acceder al mundo de la informática: siempre 2 sujetos (2.9%), a veces 54 sujetos (79.4%), casi nunca 9 sujetos (13.2%) y 2 sujetos dicen que nunca (2.9%). Un sujeto no contesta.

4. Consideraciones finales.

Algunas son las consideraciones o conclusiones que podemos extraer a la vista de los datos recogidos. En principio y como podemos observar la mayoría de los alumnos encuestados ya disponen de ordenador, bien en casa o en otros locales, aunque no suelen utilizarlo en exceso, situando muchos de ellos su respuesta entre una y cinco horas semanales.

Este hecho se corroborado cuando sólo la mitad de los sujetos encuestados dicen utilizar videojuegos, siendo éstos en general bien valorados. Además indican a su vez un uso habitual de los videojuegos también bajo, de una a cinco horas a la semana, indicando asimismo que no suelen permanecer todo el tiempo con un mismo juego.

Con los datos recogidos la opinión generalizada es que quiénes más juegan son los chicos, pero que no existe diferenciación entre los juegos para chicos y para chicas.

Los sujetos opinan que les gusta más jugar en compañía de amigos, y prefieren como tipo de videojuego aquellos de tipo arcade, seguido de los de estrategia. Así mismo se prefieren los videojuegos de temas generales, es de destacar el hecho de que entre todas las respuestas recogidas los temas de violencia han sido los menos señalados por los sujetos.

Según los sujetos objeto de estudio las habilidades que más potencian los videojuegos son la atención, las habilidades creativas y las habilidades para la resolución de problemas.

Mayoritariamente se piensa que los videojuegos sirven para pasar el tiempo, declarando en más de la mitad de las respuestas recogidas que les resultan atractivos porque en ellos existe una meta que debe alcanzarse.

Al analizar los aspectos que potencian los videojuegos se obtiene un perfil caracterizado por algunos aspectos positivos y otros negativos. Entre estos últimos, según los sujetos, los

videojuegos potencian aspectos violentos, potencian la agresividad, crean adicción, provocan trastornos personales, reducen la sociabilidad y potencian la competición (aspecto a nuestro entender negativo, aunque en el estudio de Amando de Miguel se destacara como positivo). Entre los aspectos positivos estarían por tanto que los videojuegos no son sexistas, no contienen contenidos racistas, aumentan la creatividad y desarrollan la inteligencia.

Al preguntar sobre la incorporación de los videojuegos a la escuela las opiniones más expresadas son que se podrían introducir como instrumentos didácticos y de aprendizaje (con fines educativos) o como distracción, diversión o entretenimiento. Aportando fundamentalmente creatividad o imaginación, diversión y entretenimiento, o enseñanza (conocimientos y fines educativos).

Además, como ya indicaban las investigaciones que habíamos estudiado con anterioridad a este estudio, los sujetos piensan que los videojuegos pueden ayudarles a acceder al mundo de la informática.

Sólo con esta última respuesta pensamos que se justifica el hecho de incorporar los videojuegos en la enseñanza, pero se han recogido anteriormente otras que también lo hacen. Pensamos que sin duda, falta investigación que constate y compruebe en una mayor proporción los datos aquí expresados y que empiecen a obtener resultados más definitivos sobre el tema aquí tratado.

ANEXO

CUESTIONARIO SOBRE USO Y ACTITUDES ANTE LOS VIDEOJUEGOS.

1. Sexo Mujer Hombre

2. Edad 3. Curso que estudias

4. ¿Tienes ordenador en casa?

Sí No
 No, pero puedo utilizarlo en

5. ¿Cuántas horas dedicas a utilizar el ordenador a la semana?

De 1-5horas Entre 5-10 h. Entre 10-20h. Entre 20-30h. Más de 30 h.

6. ¿Utilizas videojuegos?

Sí No

7. Piensas que los videojuegos son:

<input type="checkbox"/>	Muy malos	<input type="checkbox"/>	Malos	<input type="checkbox"/>	Regulares	<input type="checkbox"/>	Buenos	<input type="checkbox"/>	Muy buenos
--------------------------	-----------	--------------------------	-------	--------------------------	-----------	--------------------------	--------	--------------------------	------------

8. ¿Quién crees que juega más a los videojuegos?

Chicos Chicas

9. ¿Piensas que existen juegos para chicas y otros para chicos?

Sí No

10. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos a la semana?

De 1-5horas Entre 5-10 h. Entre 10-20h. Entre 20-30h. Más de 30 h.

11. Cuando juegas, ¿permaneces todo el tiempo con el mismo juego?

Sí No

12. Cuando utilizas videojuegos te gusta hacerlo:

<input type="checkbox"/>	Con tus amigos	<input type="checkbox"/>	Con tus amigos
<input type="checkbox"/>	Con ambos	<input type="checkbox"/>	Solo
<input type="checkbox"/>	Depende del videojuego	<input type="checkbox"/>	

13. Tipos de videojuegos que utilizas:

<input type="checkbox"/>	Juegos Arcade (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida)
<input type="checkbox"/>	Juegos de Simulación (instrumentales, situacionales y deportivos)
<input type="checkbox"/>	Juegos de Estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra)
<input type="checkbox"/>	Juegos de Mesa

14. Qué temática de videojuegos prefieres:

<input type="checkbox"/>	De violencia	<input type="checkbox"/>	Deportivos
<input type="checkbox"/>	Educativos	<input type="checkbox"/>	Temas generales
<input type="checkbox"/>	Otros temas		

15. En tu opinión, los videojuegos potencian (señala las 3 más importantes en tu opinión):

<input type="checkbox"/>	Habilidades psicomotrices
<input type="checkbox"/>	Atención
<input type="checkbox"/>	Habilidades de asimilación y retención de la información
<input type="checkbox"/>	Habilidades para la búsqueda de la información
<input type="checkbox"/>	Habilidades organizativas
<input type="checkbox"/>	Habilidades creativas
<input type="checkbox"/>	Habilidades analíticas
<input type="checkbox"/>	Habilidad para la toma de decisiones
<input type="checkbox"/>	Habilidades para la resolución de problemas
<input type="checkbox"/>	Habilidades metacognitivas (aprender a aprender)
<input type="checkbox"/>	Habilidades espaciales

16. Los videojuegos te sirven para :

<input type="checkbox"/>	Motivar	<input type="checkbox"/>	Ayudarme a relacionarme con otros sujetos
<input type="checkbox"/>	Conseguir objetivos educativos	<input type="checkbox"/>	Mejorar mi autoestima
<input type="checkbox"/>	Pasar el tiempo	<input type="checkbox"/>	Mejorar mi aprendizaje

17. Te resultan atractivos los videojuegos porque:

<input type="checkbox"/>	Existe una meta que debe alcanzarse	<input type="checkbox"/>	Tienen imágenes visuales en movimiento
<input type="checkbox"/>	Permiten un recuento automático de puntos	<input type="checkbox"/>	Tienen velocidad
<input type="checkbox"/>	Por el azar	<input type="checkbox"/>	Por

18. Elige entre los pares de conceptos que te proponemos qué aspectos potencian los videojuegos:

	Violento	<input type="checkbox"/>	No violento	<input type="checkbox"/>
	Potencia la agresividad	<input type="checkbox"/>	Reduce la agresividad	<input type="checkbox"/>
	Potencia la competición	<input type="checkbox"/>	Fomenta la colaboración	<input type="checkbox"/>
	Crea adicción	<input type="checkbox"/>	No crea adicción	<input type="checkbox"/>
	Son sexistas	<input type="checkbox"/>	No son sexistas	<input type="checkbox"/>
	Tienen contenidos racistas	<input type="checkbox"/>	No tienen contenidos racistas	<input type="checkbox"/>
	Reducen la creatividad	<input type="checkbox"/>	Aumentan la creatividad	<input type="checkbox"/>
	Provocan trastornos personales	<input type="checkbox"/>	Ayudan a mejorar la personalidad	<input type="checkbox"/>
	Potencian la sociabilidad	<input type="checkbox"/>	Reduce la sociabilidad	<input type="checkbox"/>
	Desarrolla la inteligencia	<input type="checkbox"/>	No desarrolla la inteligencia	<input type="checkbox"/>

19.Cuál es tu videojuego preferido

20. Piensas que los videojuegos se podrían introducir en la escuela ...

Cómo ...

Qué aportarían ...

21. Consideras que los videojuegos te pueden ayudar a acceder al mundo de la informática:

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Casi Nunca	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	------------	--------------------------	-------	--------------------------

5. Bibliografía.

- ALFAGEME GONZÁLEZ, M. B. Y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2002a). **"Nuevos juegos, nuevas competencias personales y sociales"**. En Monjas Casares, M. I. (Coord.). Jornadas sobre habilidades sociales. La competencia personal y social: presente y futuro. Valladolid: Universidad de Valladolid. ISBN: 84-607-4141-9, pp. 135-142.
- ALFAGEME GONZÁLEZ, M. B. Y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2002b): **"Qué pueden aportar los videojuegos a la educación"**. En CD-ROM: CIVE 2002. II Congreso Internacional Virtual de Educación. CIVE 2002. Palma de Mallorca: Fundación Universitat-Empresa de les Illes Balears y CiberEduca.com. I.S.B.N.: 84-7632-744-7.
- ALFAGEME GONZÁLEZ, M. B. Y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2002c). **"Aprendiendo habilidades con videojuegos"**. Revista Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación, n^o 19, en prensa.
- ALFAGEME GONZÁLEZ, M. B.(2001). **Aprender a potenciar las habilidades sociales mediante el trabajo colaborativo con redes**. Congreso Internacional Virtual De Psicología Educativa. CIVPE 2001. Celebrado vía Internet, del 12 al 23 de noviembre. ISBN: 84-7632-713-7.
- BRUNNER,C y otros. **"Girls games and Technological desire"**. CASSELL, J. Y JENKINS, H.: From Barbie to Mortal kombat. Cambridge, MIT Press, 1998, pp. 46-71.
- CALVO SASTRE, A. M. (1998). **Videojuegos: del juego al medio didáctico**. Comunicación y Pedagogía, 152, 63-69.
- CASTELEIRO (1998). **"Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y el trabajo cooperativo"** En MIR, C. (COORD.); CASTELEIRO, J.M.; CASTELLÓ, T.; CIRERA, I.; GARCÍA, M.T.; JORBA, A.; LECIÑENA, M.; MOLINA, L.; PARDO, A.M.; RUÉ, J.;
- TORREDEMÉR, M. Y VILA, I. (1998). **Cooperar en la escuela. La responsabilidad de educar para la democracia**. Barcelona: Graó, pp. 161-176.
- DEL MORAL PÉREZ, M. E. (1998). **Reflexiones sobre Nuevas Tecnologías y Educación**. Universidad de Oviedo. Servicio de Publicaciones.
- ESTALLO, J. A. (1995). **Los videojuegos. Juicios y prejuicios**. Barcelona, Planeta.
- ETXEBERRÍA, F. (2000). **Videojuegos y educación**. COMUNICAR. Revista de Educación en Medios de Comunicación. AMOVAC México, D.F. 5-574-2837. URL: <<http://www.amovac.com/Cientificos/vjyedu.htm>> [Consultado el 14/12/2001]
- GAJA, R. (1993). **Videojuegos ¿Alienación o desarrollo?**. Barcelona: Grijalbo.
- GREENFIELD, P. M. (1989). **Mind and media: the effects of television, videogames, and computers**. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts.
- GROS, B. (2000). **La dimensión socioeducativa de los videojuegos**. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Nº.12 (junio). URL: <<http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/Gros.html>> [Consultado el 14/12/2001]
- GROS, B. (2001). **Del software educativo a educar con software**. Quaderns digitals, 24. URL: <<http://www.quadernsdigitals.net>> [Consultado el 1/12/2001]
- GROS, B. (Coord) (1998). **Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento**. Bilbao, Desclée de Brouwer.
- LEVIS, D. (1997). **Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual**. Paidós: Barcelona.
- MARTÍNEZ SÁNCHEZ, F. (1985). **La enseñanza asistida por ordenador: una revisión**. Tesis doctoral, Universidad de Murcia. (inédita)
- ORTEGA CARRILLO, J.A. (2002). **Análisis crítico de los valores que transmiten los**

videojuegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal. URL: <<http://www.ugr.es/si/txt/es/servinfo.htm>> [consultado el 9/07/2002].

PARADINAS, E. (2001). **La opinión de España sobre los videojuegos.** Meristation Magazine, URL: <<http://www.meristation.com/noticias/2001/febrero/20010221-12.htm>>, [consultado el 18/07/2002]

SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2001). **La evolución de los videojuegos.** MARTINEZ SÁNCHEZ, F. Y OTROS. Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo Sostenible. Edutec. 2001. Celebrado en Murcia, del 17 al 19 de septiembre.

SILVERN, S. B. (1985-86). **Classroom use of video games.** Educational Research Quarterly, 10 (1), 10-16.