

VIDEOJUEGOS

Un reto para todos

Cada vez más niños y adolescentes experimentan con esta forma de entretenimiento digital; en tanto, psicólogos y otros especialistas exploran los efectos en su conducta y desarrollo.

Potencial de mejorar algunas capacidades

Tiempo de reacción. Los videojuegos exigen que, a una señal, el jugador dé una respuesta rápida, lo que favorece la coordinación visual y motora.

Toma de decisiones. Las historias van presentando situaciones en las que se debe decidir entre una o más opciones.

Planeación. Muchos juegos exigen al usuario que piense sus movimientos en función de algo que va a suceder mucho más adelante.

Adicionalmente, los juegos que tienen finalidades educativas favorecen el repaso de habilidades verbales y numéricas, así como actividades que mejoran la memoria y el aprendizaje.

Los videojuegos generalmente comparten elementos básicos:

- Retos, misiones y un incentivo cada vez que se logran.
- Gráficos llamativos que invitan al jugador a adentrarse o perderse en el juego.
- Una historia interesante que hace que el jugador simpatice con los personajes y quiera llevar a cabo acciones para ayudarlo.
- Una experiencia de juego que resulta emocionante y un reto a las habilidades del jugador.

De acuerdo con el doctor Hugo Sánchez Castillo, de la Facultad de Psicología de la UNAM, 90% de los niños y adolescentes usa algún tipo de videojuego.

De los videojuegos:

- 90% tiene como finalidad divertir al usuario.
- 9% es educativo.
- 1% se usa para otros fines, como rehabilitación cerebral o mejorar alguna habilidad cognitiva.

¿Qué papel juegan los padres?

Muchos padres permiten que el niño o adolescente juegue videojuegos durante horas, pues no quieren ser interrumpidos en sus actividades; sin embargo, no consideran que si esta conducta es constante puede convertirse en una adicción.

El investigador opina que en lugar de satanizar la tecnología, es mejor abogar por un uso controlado y guiado por los padres; esto implica estar pendiente de los tiempos de exposición y el tipo de contenidos.

El prohibir por completo su uso pondría a los niños y adolescentes en desventaja frente a otros que usan las herramientas digitales.

“Un par de horas a la semana no tiene ningún efecto significativo en su conducta y sí podría mejorar algunas habilidades del niño o adolescente”, señala el doctor Sánchez Castillo.



68557

Por otro lado, es deseable que los niños y jóvenes diversifiquen sus fuentes de entretenimiento y consideren también otras opciones, tales como andar en bicicleta, jugar con sus amigos, leer un libro o salir a pasear con su familia.



¿Generadores de violencia?

Los especialistas coinciden en que el contexto en el que viven los niños o adolescentes, así como su personalidad, su salud mental, sus experiencias previas, la educación y las relaciones familiares, entre otros factores, influyen en cómo reaccionan ante los contenidos de los videojuegos.

Conocer las clasificaciones

permitirá a los padres decidir cuáles son pertinentes para sus hijos. Una de las más usadas es el Entertainment Software Rating Board:

- EC (Early childhood):** Apropiado para niños pequeños.
- E (Everyone):** Apto para todas las edades.
- T (Teen):** Adecuado para adolescentes.
- M (Mature):** Para mayores de 17 años. Contiene violencia, horror, temas sexuales e insultos.
- AO (Adults only):** Sólo para mayores de edad. Sus contenidos están relacionados con violencia intensa, temas sexuales, episodios sangrientos y desnudez.

¿Por qué algunos niños prefieren juegos que no son apropiados para su edad?

El doctor Sánchez Castillo explica que el adolescente por naturaleza es impulsivo. Aún no es adulto, pero ya le atraen elementos de la etapa que habrá de experimentar. Los videojuegos para mayores le dan un rápido acceso a este mundo, por eso quiere jugarlos.

Los niños en cambio, por la maduración de su sistema nervioso central, por lo general gustan de videojuegos sencillos y de personajes más simples. No les atraen situaciones como la toma de decisiones basada en expectativas a largo plazo.

Texto: Naix'iel Castillo García
Diseño: Jareni Ayala y Luz Oliva
Imágenes: Shutterstock.com

No despegues este cartel, si deseas uno llámanos en la CDMX al 56 22 73 03. Escribenos a cienciaunam@unam.mx