

Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)

Luz Stella Fuentes Fuentes, Libia María Pérez Castro

*Corporación Universitaria del Caribe-Cecar, Colombia
luzfuentes86@gmail.com; libiamariaperez@hotmail.com*

Resumen

Los videojuegos tienen implicaciones cognitivas en niños y adolescentes. Con esta investigación se buscó determinar si el uso excesivo de videojuegos no dirigidos, influye en el rendimiento escolar y comportamiento. La muestra fue estratificada conformada por 480 estudiantes masculinos de básica secundaria de cinco colegios públicos en Sincelejo- Sucre, usuarios de videojuegos. Se aplicó una encuesta con preguntas abiertas y cerradas, la información fue analizada mediante estadística descriptiva. Los resultados muestran que el 81,8% tienen bajo rendimiento académico. Asimismo, los videojuegos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Pero, han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento.

Palabras clave: videojuego, adicción, escuela.

Video Games and Its Effects on School of Sincelejo, Sucre (Colombia)

Abstracts

Video games have cognitive implications in children and adolescents. This research sought to determine if the excessive use of video games non-directed, influences the school performance and behavior. The sample was stratified consisted of 480 male students of basic secon-

dary of five public schools in Sincelejo-Sucre, users of video games. A survey was done with open and closed questions, the information was analyzed using descriptive statistics. The results show that 81.8 % have low academic performance. Also, video games have generated addiction, aggressiveness, isolation, sexism, and health disorders. But, have acquired skills and thinking strategies.

Keywords: video games, addiction, school.

1. INTRODUCCIÓN

Las Nuevas Tecnologías de la Información han propiciado cambios en todas las áreas de la actividad humana incluyendo la educación, facilitando procesos sociales y culturales que contribuyen a la mejora de la calidad de vida. Sin embargo, Labrador & Villadangos (2010) consideran que estas nuevas tecnologías han generado polémica por su influencia en la cotidianidad. Dentro de estas tecnologías el videojuego se ha hecho masivo especialmente en niños y adolescentes. Si bien, este tipo de tecnología genera adicción y efectos negativos sobre el rendimiento académico, es indudable que influye en el aumento de la atención y en el desarrollo de habilidades cognitivas (Gros, 2007).

Dentro de los estudios recientes, se encuentra el uso de videojuego como herramienta didáctica y como plataforma para las relaciones sociales (Mesa & Burgos, 2010). Igualmente, estudios que muestran la presunta relación negativos entre videojuegos violentos y conductas agresivas, o su influencia en rendimientos escolares bajos (Wei, 2007, p. 1). Sin embargo, no se encontró investigación relacionada a los videojuegos asociada con el rendimiento académico en los jóvenes del municipio Sincelejo, Sucre, Colombia. Por tal razón, el propósito de esta investigación fue describir la incidencia del uso de los videojuegos no dirigidos en el rendimiento académico y comportamiento de los estudiantes del municipio de Sincelejo.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Un videojuegos, se concibe como un programa informático de interacción a través de imágenes con los usuarios. Están caracterizados por reglas, recompensas y estímulos, son controlados inicialmente con los dedos en interacción óculo manual o con otras partes del cuerpo, pero también, pueden ser activados por voz e incluir otros accesorios. A su

vez, los videojuegos se clasifican de acuerdo al contenido, y este determina el tipo de usuario y los posibles riesgos (Entertainment Software Rating board, 2010).

Por otro lado, es bueno anotar que los videojuegos como fenómeno social e instrumento de información, se han constituido en objeto de investigación por las implicaciones que tiene su uso en niños y adolescentes. Continuamente se generan nuevos videojuegos con herramientas cada vez, más sofisticadas para atraer el interés y la motivación de los jugadores. Si bien, dentro de los efectos positivos de los videojuegos están el entrenamiento y la retención de determinados conocimientos, los videojuegos generan preocupación en padres y educadores por las posibles repercusiones negativas tales como adicción, agresividad, aislamiento social y bajo rendimiento escolar (Tejeiro, *et al.*, 2009,p. 1).

Respecto al tema, se han realizado diversas investigaciones orientadas a evaluar los efectos del videojuego, relacionadas con temáticas como: la adicción, la autoestima, el aprendizaje, los cambios fisiológicos, el entrenamiento, y diversos efectos negativos en el comportamiento de niños y adolescentes relacionados con el videojuego. De igual manera se ha evaluado la relación entre los videojuegos y la adquisición de ciertas habilidades y estrategias para la resolución de problemas, sexo, sociabilidad, terapia y violencia (weinstein & lejoyeux, 2015; Abbott, *et al.*, 2014).

En los últimos años, el número de trabajos sobre efectos de los videojuegos en niños y adolescentes se ha incrementado notablemente. En esa línea se encuentra el trabajo de Simons *et al.*, (2015) quienes sugieren que el tiempo empleado por los adolescentes para jugar videojuegos reemplaza el tiempo libre que normalmente emplean otros adolescentes en actividades físicas; lo que incrementa en el usuario de videojuego una vida sedentaria asociada, con un aumento en la ingesta de meriendas y tendencia a la obesidad.

Cuando un videojuego es no dirigido el usuario tiene acceso de manera libre, sin la orientación de un adulto con propósitos pedagógicos. Aunque, el juego también le permita la adquisición de ciertas habilidades y conocimientos de manera espontánea.

En consecuencia, el videojuego tiene aspectos positivos relacionados con el aprendizaje de nuevas lenguas y estrategias de pensamiento. Pero, el uso de videojuegos pueden repercutir en el rendimiento escolar cuando, por jugar, se descuida la realización de tareas escolares, se sacrifican horas de sueño o se exponen a demasiadas horas ante la pantalla sin

respetar los períodos de descanso necesarios. Es decir, parece que la conducta implicada en los videojuegos, puede convertirse en patológica en función de la intensidad o frecuencia invertida en ella y del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y/o escolares de las personas implicadas (Echeburúa, de Corral y Amor, 2005).

3. METODOLOGÍA

Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo descriptivo. Se realizó un muestreo estratificado en cinco instituciones educativas públicas, de estrato socioeconómico bajo del municipio en Sincelejo-Sucre; la participación de los estudiantes fue voluntaria, teniendo en cuenta que estos debían ser usuarios de videojuego.

Inicialmente, se escogieron las instituciones educativas focalizadas. La población la constituyeron adolescentes de los grados sexto a once de básica secundaria y media incluyendo adolescentes de sexo masculino, con edades entre los 10 y 19 años cumplidos al momento de la investigación. Se determinó el tamaño de la muestra, utilizando como referente el sistema Nacional de matrículas (SIMAT).

La encuesta fue elaborada con las preguntas acordes a la finalidad de la investigación; la cual fue efectuar una descripción acerca del efecto del uso del videojuego sobre el rendimiento académico y comportamiento de los estudiantes adolescentes del municipio de Sincelejo. Para ello, se estimó una muestra probabilística de tipo estratificado por colegio y se consideró un nivel de confianza de 95% ($z= 1.96$), error de 2% usando la siguiente fórmula, quedando conformada por 480 estudiantes.

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Dada las condiciones, una vez se aplicó el pilotaje, se procedió a la aplicación de las encuestas en las 5 instituciones educativas seleccionadas: Duce Nombre de Jesús, Normal Superior de Sincelejo, Rafael Núñez, Altos del Rosario y 20 de Enero. En cada uno de los colegios se identificaron los usuarios de videojuegos que harían parte del estudio. Posterior a la aplicación de las encuestas se sistematizó la información para su respectivo análisis.

4. ANALISIS DE RESULTADOS

Se muestran los resultados de 480 encuestas aplicadas a jóvenes usuarios de videojuegos del grado sexto a once de educación básica secundaria y media con edades entre 11 y 19 años, observándose que el gusto por jugar es mayor en jóvenes entre los 13 y 15 años. Posiblemente, el gusto por el juego incrementa en estas edades debido a que los jóvenes han perdido el interés por juegos infantiles y los videojuegos representan una alternativa de ocio adolescente o juvenil más interesante para ellos. Por otro lado los resultados muestran que más del 80% de los encuestados disponen de más de cuatro horas libres (Figura 1.), gran parte de este tiempo es usado para jugar videojuegos y dado que el 27% de los encuestados dedican cuatro horas o más para esta actividad y menos horas a otras actividades (Figura 2, Tabla 1.).

Tiempo Libre de los Encuestados

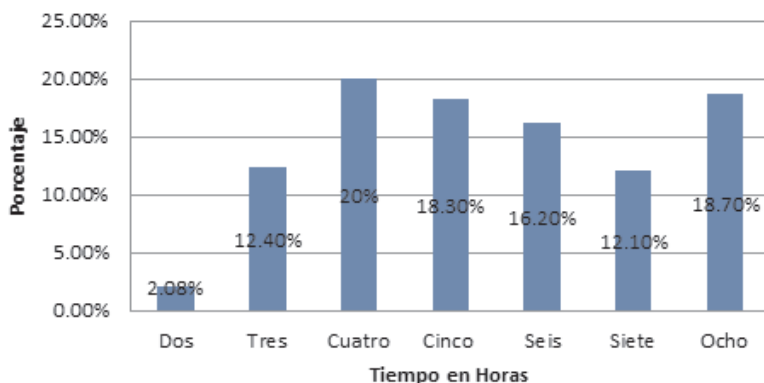


Figura 1. Tiempo libre de los encuestados

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes (2014).

Dentro de estos resultados, preocupa el tiempo que niños y adolescentes dedican a los videojuegos, pues el uso de estas tecnologías se considera una conducta sedentaria que compite con el ocio activo y que puede influir en una menor práctica de actividad física (Beltrán *et al*, 2011) pues niños y adolescentes se encuentran en una etapa fundamental para la adquisición de hábitos de vida saludables y activos. Por este motivo, expertos de distintos países en materia de salud consideran un objetivo prioritario de salud pública la promoción de la actividad física en los jóvenes (Rojas, 2008).

Tiempo Dedicado al Videojuego

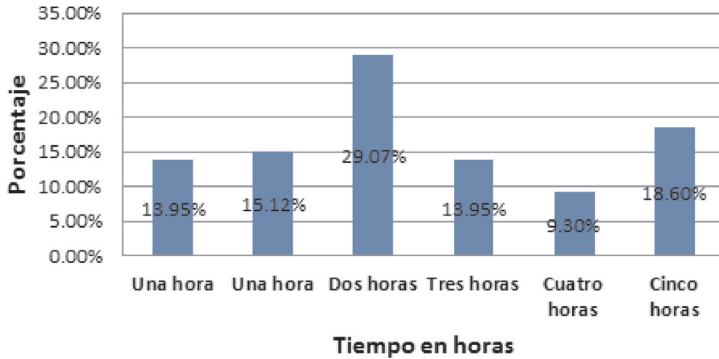


Figura 2. Tiempo dedicado al videojuego

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes (2014).

Tabla 1. Tiempo dedicado a otras actividades

Tiempo	Hacer deporte	Ver tv	Tareas escolares	Salir de Paseo	Otro
0	11	12	34	10	5
1	38	25	39	35	9
2	35	22	15	16	2
3	22	14	18	17	8
4 o más	14	10	12	21	11

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes 2014.

Los resultados de las encuestas muestran que los estudiantes que practican videojuego han disminuido su rendimiento académico (Figura 3 y 4), la mayoría de los encuestados han perdido asignaturas después de ser usuarios del videojuego. Cuando se analizan los efectos de los videojuegos sobre el rendimiento escolar de los jugadores, siempre salta la controversia, pues algunos estudios reconocen que los videojuegos apoyan el desarrollo de una amplia gama de estrategias que son muy importantes para el aprendizaje como: la resolución de problemas, el aprendizaje de secuencias, el razonamiento deductivo y la memorización. Además, resulta fácil introducir estrategias didácticas grupales como el trabajo cooperativo o el aprendizaje basado en resolución de tareas. (González y Blanco, 2008).

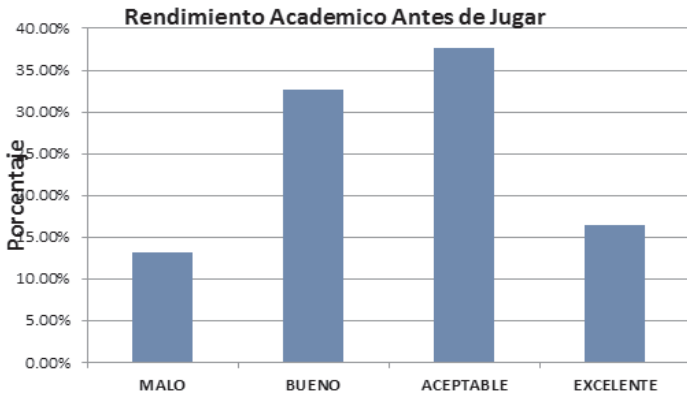


Figura 3. Rendimiento Académico Antes de Jugar.

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes (2014).

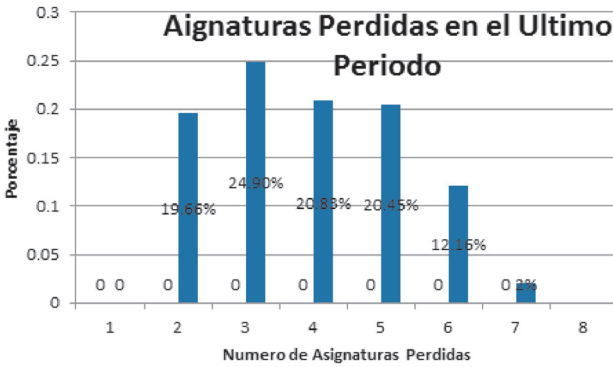


Figura 4. Asignaturas perdidas en el último período

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes 2014.

Aunque, pueden repercutir en el rendimiento escolar cuando, por jugar, se descuida la realización de tareas escolares, se sacrifican horas de sueño, o se exponen a demasiadas horas ante la pantalla sin respetar los períodos de descanso necesarios. Es decir, la implicación psicológica va a depender del tiempo empleado en jugar (Echeburúa, de Corral y Amor, 2005). Los resultados de la presente investigación muestran que los estudiantes han modificado el tiempo dedicado a las tareas escolares y por ende su rendimiento ha disminuido (Figura 3).

Por otro lado, los resultados muestran que algunos estudiantes utilizan salas de video para jugar esto puede deberse a las condiciones

socioeconómicas de los encuestados. Sin embargo, algunos juegan en las salas de video aun cuando pueden hacerlo en casa, posiblemente porque algunos de los videojuegos se realizan online con varios jugadores, o para evitar ser supervisados por los adultos.

A su vez, es evidente, que la mayoría de los estudiantes observan videojuegos cuyo contenido principal es violencia 35,84% y deporte en un 28% (Figura 5) estos, resultados son preocupantes dado que algunos de los encuestados el 48% respondieron que han imitado a los personajes de los videojuegos. De hecho, las investigaciones muestran que las principales críticas en contra de los videojuegos son debidas a su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios (Navarro, 2009).

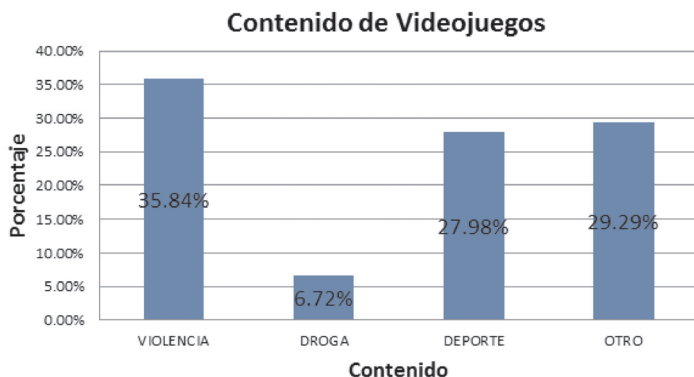


Figura 5. Contenido de Videojuegos

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes (2014).

Dentro de los principales cambios generados en los estudiantes por el uso de videojuegos se encuentran: bajo rendimiento académico, aislamiento, adicción y agresividad (Figura 6). Estos resultados son similares a los encontrados en otras investigaciones que llevan a considerar el videojuego como patológico. A su vez, algunos de los estudiantes han cambiado sus hábitos alimenticios y su tiempo de sueño por el uso frecuente de los videojuegos, esta situación es preocupante dado que los encuestados son jóvenes en proceso de crecimiento físico y de formación. Por otro lado el 4% de ellos, reconoce que ha robado para jugar, ésta es una conducta problema que ha sido reportada en otras investigaciones (Tejeiro *et al.*, 2009).

En cuanto a los conocimientos adquiridos, la mayoría de los encuestados dice que los videojuegos no proporcionan para ellos ningún

Cambios Generados por Videojuegos

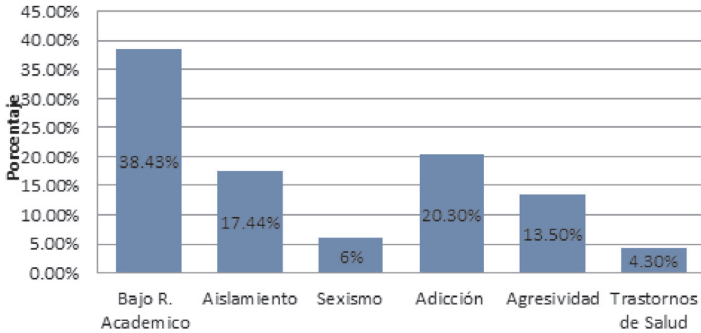


Figura 6. Cambios Generados por los Videojuegos

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes (2014).

tipo de conocimiento 29,75% y un 25,32% dice que los videojuegos le han entrenado para estrategias en el campo deportivo Sin embargo, los resultados muestran que la práctica de deporte ha disminuido porque se ha destinado mayor tiempo para los videojuegos; es preocupante el hecho de que los encuestados dicen que los videojuegos les enseñan a manejar armas, estrategias bélicas (Figura 7). Además manifiestan que les enseña a como vengarse y protegerse de los enemigos. Estos resultados tienen fuertes implicaciones puesto que los estudiantes encuestados viven en un contexto en donde los índices de violencia han aumentado.

Conocimiento Adquirido por Videojuegos

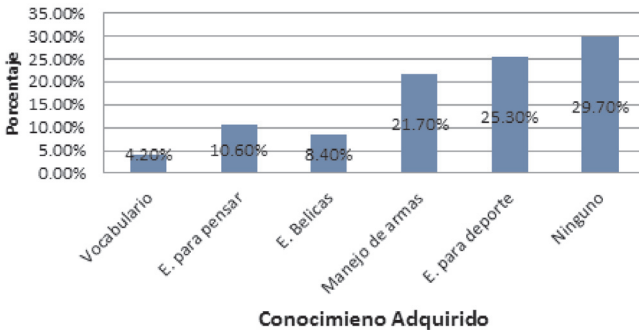


Figura 7. Conocimiento Adquirido por Videojuegos.

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes 2014.

5. CONCLUSIÓN

Si bien, el uso de los videojuegos puede generar en los encuestados aspectos positivos como estrategias y habilidades de pensamiento, debido a la gran cantidad de horas que dedican a esta práctica, se desplazan o reemplazan actividades como deporte, paseos y tareas escolares, situación que conlleva a disminuir el rendimiento académico y la generación de conductas tales como adicción, agresividad, aislamiento y cambios en hábitos de alimentación y sueño que pueden afectar el estado físico y emocional de los estudiantes. Por tal razón es necesario generar proyectos dentro de las diferentes instituciones educativas focalizadas, y desde las entidades gubernamentales que conlleven a disminuir ésta problemática.

Referencias Bibliográficas

- ABBOTT, R., SMITH, A., HOWIE, E. & STRAKER, L. (2014). Effects of home access to active videogames on child self-esteem, enjoyment of physical activity, and anxiety related to electronic games: results from a randomized controlled trial. *Games Health*, 3 (4), p. 260-266.
- BELTRÁN-CARRILLO, V.J., VALENCIA-PERIS, A. y MOLINA-ALVENTOSA, J.P. (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. **Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte**, 10, (41), 203-219. Recuperado en [Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.htm)
- ECHEBURÚA, E., CORRAL, P. y AMOR, P.J. (2005). El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención. **Psicología Conductual**, 13, 511-525.
- ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD (2010). Frequently Asked questions. Recuperado en <http://www.esbr.org/ratings/faq.jsp#1>
- GONZÁLEZ, C. y BLANCO, F. (2008). Emociones con videojuegos: Incrementando la motivación para el aprendizaje **Revista Electrónica Teoría de la Educación Educación y Cultura de la Información**, 9, (3).
- GROS, B. (2007). Videojuegos y Aprendizaje. **Cuadernos de Trabajo Social**. (21), 141- 153
- LABRADOR ENCINAS, F. J. y VILLADANGOS GONZÁLEZ, S. M. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. **Psicothema**, 22, (2), 180-188.
- MESA, A, BURGOS, C. (2010). Divergencias y convergencias sobre los videojuegos: una revisión de la literatura reciente. **Boletín Electrónico de Investigación de la Asociación**. (2), pp. 209-239.

- NAVARRO OLIVAS, R. (2009). Factores Psicosociales de la Agresión Escolar: **la variable género como factor diferencial**. Tesis doctoral, Universidad Castilla- La Mancha, España. Recuperado en <http://ruide-ra.uclm.es:8080/jspui/bitstream/10578/1005/1/273%20actores%20psicosociales%20de%20la%20agresi%C3%B3n.pdf>
- ROJAS, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. **Rev. chil. Pediatr**, 79 (1).
- SIMONS, M., CHINAPAW, M., BRUG, J., SEIDELL, J. & VET, E. (2015). Associations between active video gaming and other energy-balance related behaviours in adolescents. *Int, J Behav Nutr Phys Act*. doi: 10.1186/s12966-015-0192-6.
- TEJEIRO, R., PELEGRINA, M. & GÓMEZ, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. **Comunicación**, 7, (1), 235-250.
- WEI, R. (2007). Effects of Playing Violent Videogames on Chinese Adolescents' Pro-violence Attitudes, Attitudes Toward Others, and Aggressive Behavior. **Cyber Psychology and Behavior**, 10, (3), 371-380.
- WEINSTEIN, A. & LEJOYEUX, M. (2015). New developments on the neurobiological and pharmaco- genetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. **Am j Addict**. 24 (2), p.117-125.