

# ¡Toma el mando!

SER PADRES EN LA ERA DIGITAL





# ¡Toma el mando!

---

## **SER PADRES EN LA ERA DIGITAL**

Carolina Laynez Rubio  
Fabiola Ojeda Virto  
Francisco José Garrido Martín  
Fernando Belbel Laynez

Esta guía ha sido realizada en el marco del Proyecto de Investigación P110/02735 financiado por el Instituto de Salud Carlos III del Ministerio de Economía y Competitividad.

¡Toma el mando!. Ser Padres en la Era Digital.

Autores: Carolina Laynez Rubio... (et al.) GRANADA.  
(2015) 48 pp. ; 15X21 cm.

1. Educación 2. Juegos. 3. Videojuegos.  
4. Neurodesarrollo. 5. Capacidades cognitivas.

TOMA EL MANDO. SER PADRES EN LA ERA DIGITAL

## EDITORA

Carolina Laynez Rubio

## AUTORES

Carolina Laynez Rubio

Fabiola Ojeda Virto

Francisco José Garrido Martín

Fernando Belbel Laynez

Diseño y maquetación: Fabiola Ojeda Virto

Impresión: Gráficas Granada

ISBN: 978-84-608-3156-3

DEPÓSITO LEGAL: GR 1561-2015

**E**l uso generalizado de la tecnología digital aplicada al ocio influye en las relaciones entre madres, padres e hijos y por tanto, en la vida familiar. Crea tensiones, produce discordias, dificulta la comunicación... No es raro presenciar alguna discusión generada por el tiempo que los jóvenes dedican a los videojuegos -que generalmente consideran insuficiente- y sus padres, excesivo.

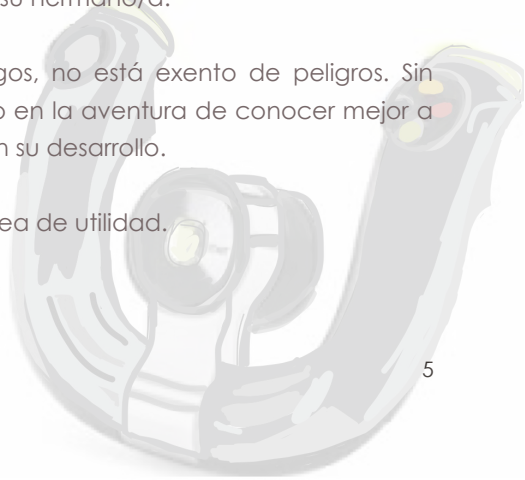
¿Qué hacer? ¿Dónde poner los límites de uso? Éstas son algunas de las preguntas habituales, efecto del desconcierto ante una realidad poco conocida por los adultos de hoy: el mundo de los videojuegos, sus consecuencias y -vinculado a ello- la compleja tarea de educar.

A través de diferentes "caminos" avanzaremos hacia una meta: perder el miedo a intervenir, a "tomar el mando". Una función que como padres hemos de realizar para evitar, en lo posible, que nuestro desconocimiento transforme a nuestros hijos en unos perfectos desconocidos.

Daremos algunos pasos para **conocer** el mundo de los videojuegos, sus tipos y características; **reflexionaremos** sobre lo que para su hijo o hija pueden significar, sus necesidades de desarrollo, las consecuencias que pueden tener en su relación con el mundo o su entorno familiar. Y, dado que los hijos/as no llegan al mundo acompañados de un manual de instrucciones, trataremos de **orientar las actuaciones** que, en todo caso, han de ser particulares, personalizadas, propias, porque cada hijo es único y lo que es válido para un niño o niña, puede no serlo para su amigo, su compañero o su hermano/a.

"Tomar el mando" supone riesgos, no está exento de peligros. Sin embargo, nos introduce de lleno en la aventura de conocer mejor a nuestros hijos y acompañarles en su desarrollo.

Esperamos que este manual, le sea de utilidad.



# ÍNDICE

DEL PARCHÍS AL VIDEOJUEGO .....	5
1. POR QUÉ JUGAMOS? .....	6
2. LOS VIDEOJUEGOS: ESOS DESCONOCIDOS .....	10
- La importancia de la elección .....	13
- La "pley" y otras rarezas. Las Consolas .....	14
- Tipos de juegos .....	15
- Algunas sagas clásicas .....	17
- El uso de las figuras .....	20
- PEGI. Sistema de clasificación por edades .....	24
- La escena Independiente .....	25
- Tablas orientativas: juegos/edad .....	26
3. LOS EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS .....	28
4. NEURODESARROLLO Y NECESIDADES EVOLUTIVAS .....	32
5. FUNCIONES NEUROPSICOLÓGICAS .....	36
- Tablas orientativas: juegos/funciones .....	38
6. A MODO DE CONCLUSIONES .....	42
¡TOMA EL MANDO! .....	43
BIBLIOGRAFÍA .....	48

# Del Parchís al videojuego

# ¿Por qué jugamos?

**P**edagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que **el juego es una actividad que favorece el desarrollo de niños y niñas**. Mediante los juegos, entramos en contacto con el mundo, tenemos experiencias placenteras.

**Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir.** Durante el juego expresamos las inquietudes, ilusiones y sueños que necesitamos desarrollar para convertirnos en adultos.

Los juegos están presentes en todas las culturas. Las primeras referencias sobre juegos son del año 3.000 antes de Cristo. Algunos autores plantean que el juego es para el hombre un elemento tan importante como el trabajo intelectual o el manual. La cultura surge en forma de juego. Primero se juega y después llega la poesía, la literatura, el arte... Probablemente las cosquillas y la risa son las primeras actividades lúdicas que podemos reconocer en un niño. **Jugamos porque nos gusta, nos lo pasamos bien, nos entretiene.**



**Con el juego se descargan tensiones internas y externas**, haciendo del jugador un sujeto activo capaz de enfrentarse a cuestiones que han inquietado desde siempre a la humanidad (la sexualidad, el origen, la enfermedad o la muerte) así como a dificultades concretas de su vida cotidiana. **A través de la repetición**, la investigación y el aprendizaje que supone el juego, **lo desconocido se vuelve habitual**, manejable, familiar... **Y se le pierde el miedo.**

**Con los juegos** se consigue lo inalcanzable. Se exploran posibilidades, territorios, géneros, relaciones, profesiones... Se aprende sobre uno mismo y sobre los demás. Al ser un proceso guiado por el placer, **se aprende con facilidad, sin proponérselo.**

En la primera infancia apenas hay diferencia entre juego y aprendizaje. A medida que vamos creciendo se abre una brecha cada vez mayor, debido no sólo al esfuerzo necesario para adquirir conocimientos complejos, sino también a la metodología usada para ello. Jean Piaget, importante epistemólogo y psicólogo que

estudió la inteligencia en el niño, observó la facilidad con la que niños de 12 años retenían complicadas reglas y contenidos en juegos como las canicas, comparado con la lentitud para retener reglas ortográficas según los métodos de pedagogía clásica. "La memoria depende de la actividad y una actividad auténtica supone interés" (Piaget, 1974).

A TRAVÉS DEL JUEGO  
SE DESCARGAN TENSIONES,  
SE CONSIGUE LO  
INALCANZABLE, SE APRENDE  
SOBRE UNO MISMO Y SOBRE  
LOS DEMÁS...

En esta misma línea de investigación, Papert (1995) pone en evidencia cómo, en el mismo tiempo, los jóvenes son capaces de adquirir mayor cantidad de aprendizajes para dominar un juego digital complejo, que para alcanzar los conocimientos de una clase tradicional de matemáticas.

**E**stas observaciones coinciden con las de numerosos padres ¿Por qué es capaz de manejar juegos difíciles y no sucede lo mismo con los contenidos escolares?

**Los videojuegos se centran en la experiencia del jugador**, tienen una estructura sólida que permite libertad de acción sin perder la línea del juego. Su manejo suele ser fácil de aprender, conservando sin embargo la tensión del reto. Facilitan ayudas para mejorar e incluyen la posibilidad de guardar los progresos realizados. **El jugador recibe retroalimentación continua** que le permite saber si su juego es adecuado **y esos logros fomentan la autoestima y el reconocimiento social dentro del grupo**. Estas cuestiones son utilizadas por los diseñadores de videojuegos que, como buenos jugadores, conocen los elementos más adecuados para motivar, proporcionar entretenimiento y mantener la curiosidad, principios básicos a tener en cuenta en cualquier aprendizaje (Gros, 2009).

**¿Por qué los videojuegos? ¿Por qué los niños de hoy no juegan a las canicas, a la rayuela, al clavo o al escondite?**

Las respuestas pueden resultar obvias. El juego se ha trasladado de la calle al hogar. Las ciudades han crecido, las familias se han hecho más pequeñas. El tiempo disponible para el descanso o el ocio se ha visto reducido en aras de la producción. Habitamos una época presidida por la imagen y la informatización de los sistemas de comunicación. Las relaciones sociales y el juego se establecen en torno a un teclado y a un escenario virtual. Una realidad compleja con la que nuestros hijos conviven.

Este contexto sociocultural genera una presión social manifestada en todos los grupos de edad de una u otra forma: *"todos mis amigos juegan a esto"*, *"todos lo tienen"*, frases habituales que acompañan las demandas de los hijos. No les falta razón. Ellos son producto de su tiempo, el momento lo exige y **los videojuegos**, en tanto "reducen a

mecanismos esenciales realidades muy complejas" **los ponen en contacto**, desde muy temprano, **con el ámbito en el que se van a desenvolver**, y en ese sentido, **les ayuda a aprehenderlo**.

Podemos concluir que entre estos nuevos juegos y los de antaño, hay continuidad respecto a la motivación que lleva a jugar. Sin embargo, entre las generaciones de estas últimas décadas y las anteriores, se ha abierto una brecha tanto por los avances tecnológicos como por la nueva realidad que éstos han introducido: la realidad virtual.

Como padres, **nos podemos remitir a experiencias propias para entender lo que encuentran los hijos en los videojuegos**, ya que se basan en los mismos intereses generales, **pero no es suficiente para entender esa otra realidad**, cada vez más presente en nuestro mundo, **que para los más jóvenes ha estado desde siempre**.

LOS VIDEOJUEGOS PONEN A  
LOS MENORES EN CONTACTO,  
DESDE MUY TEMPRANO, CON  
EL CONTEXTO DONDE SE VAN  
A DESENVOLVER Y LES AYUDA A  
APREHENDERLO.

# Los videojuegos, esos desconocidos

Imaginemos un juego, uno de esos videojuegos a los que nuestros hijos dedican su tiempo ¿Podemos hacerlo? ¿Los conocemos? Algunos responderán que sí. Otros, que muy poco o nada. Sin embargo, todos habremos observado que **es una de las actividades lúdicas preferidas por niños y adolescentes** y la intensidad con que la viven no nos deja indiferentes.

La tecnología digital está transformando nuestro trabajo, el acceso al conocimiento, el tiempo libre. Cambios en los que estamos inmersos y es importante conocer para afrontar los retos que implican y aprovechar sus aportaciones.

Los videojuegos constituyen hoy la actividad lúdica más extendida a partir de edades cada vez más tempranas. **Las preocupaciones más frecuentes de padres y profesionales se centran en el control:** cuánto tiempo se debe permitir jugar, o qué tipo de juegos son los más idóneos para evitar efectos negativos, son algunas de ellas.

A pesar de las investigaciones realizadas estos últimos años, sobre aspectos como las competencias que desarrollan (Gros, 2009) o su incidencia en otros campos del aprendizaje, sus conclusiones, aún en vías de desarrollo, son poco conocidas para la mayoría de la población.

Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de ordenadores, reduciendo su tamaño y coste de manera drástica. A partir de ahí su expansión ha sido continua.

En 1969 nació el microprocesador, que condensaba en un reducido espacio la información, aumentando la potencia de los grandes ordenadores de los años 50. Este procesador es el corazón de nuestros actuales ordenadores, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

**En sus inicios, los videojuegos eran sumamente simples**, todo lo que permitía la tecnología de la época. Como resultado, el juego acababa siempre con la pantalla de GAME OVER y el reto era llegar lo más lejos posible, conseguir los máximos puntos y hacer el mayor desembolso, lo que solo se conseguía aumentando la dificultad.

Esta tendencia se mantuvo desde las recreativas (al principio se jugaba como una máquina recreativa más y en los lugares destinados a ellas) hasta las primeras plataformas de juego domésticas.

La principal consecuencia de este tipo de videojuegos es que **los jugadores de entonces se encontraban con una frustración continua, que iban superando mediante trabajo y dedicación.**

Sin embargo, según han ido mejorando los sistemas informáticos y de almacenamiento, los videojuegos se han hecho más grandes, con mundos bastos y aventuras que no necesitan de una extraordinaria complejidad para proporcionar una duración suficiente. **Ahora son mucho más accesibles. Ésto**, unido a la cultura imperante del mínimo esfuerzo, **ha desembocado en una caída en picado de la dificultad** "videojueguil".

Se trata de una cuestión que tiene sus ventajas (no se necesita ser un fenómeno para terminar un juego) pero también sus inconvenientes, ya que **la función del juego como herramienta para superar la frustración a través del esfuerzo, queda debilitada.**

Desde estos inicios a hoy, se han desarrollado multitud de juegos que se han agrupado en diferentes clasificaciones según su contenido o la edad del jugador. Elegir entre todos ellos es complejo. **Estar bien informados nos ayudará con la elección.**

LOS VIDEOJUEGOS ACTUALES  
NO NECESITAN DE UNA  
EXTRAORDINARIA COMPLEJIDAD  
PARA PROPORCIONAR UNA  
DURACIÓN SUFICIENTE. ELLO  
HA DESEMBOLADO EN UNA  
CAÍDA DE LA DIFICULTAD,  
DEBILITANDO LA FUNCIÓN DEL  
JUEGO COMO HERRAMIENTA  
PARA SUPERAR LAS  
FRUSTRACIONES.



Captura de pantalla: Mirror's Edge



## La importancia de la elección

Cualquier ocasión es buena para pedir un videojuego, o regalarlo. La pregunta es, ¿Por cuál decidirse? Una pregunta difícil de responder disponiendo de un catálogo de más de 8.000 títulos para portátiles, consolas de sobremesa y PCs.

Esta inmensidad de posibilidades y la común idea de que “Las maquinas solo sirven para perder el tiempo”, suele llevar a los padres a no dar importancia a la elección y comprar el juego que piden los hijos sin buscar más información. Como ejemplo, son interesantes los datos de un Estudio en el ámbito de la Comunidad de Madrid con niños entre 7 y 12 años, del que se concluyó que un 80 % de los niños elegía sus juegos sin la participación de los padres. En ese grupo de edad los videojuegos de adultos, del tipo GTA, eran conocidos y bien valorados por más del 25% (Ferrer, Ruiz, 2005).

¿Tenemos otra posibilidad? Sí. Para ello, **convendrá conocer los tipos de juegos y consolas, identificar** cuales son **los más adecuados a la edad** del jugador, **las destrezas que pueden potenciar** y fundamentalmente, conocer **las características del niño o joven** al que irán destinados.



# La “pley” y otras rarezas.

LAS CONSOLAS SON LOS DISPOSITIVOS O SOPORTES QUE NECESITAMOS PARA PODER USAR LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS CONTENIDOS EN DISCOS, CARTUCHOS, TARJETAS DE MEMORIA U OTROS FORMATOS. EN DEFINITIVA, LAS CONSOLAS SON, LAS MÁQUINAS CON LAS QUE SE JUEGA.

## Tipos de Consolas

### NINTENDO: **Nintendo 3ds; Wii U**

Consolas enfocadas, tanto por su diseño como por su catálogo, a un público más infantil o a juegos participativos con otros jugadores, sin perjuicio de la inclusión de títulos de corte más serio y complejo como la saga Metroid, primera gran heroína de la historia del videojuego, o Zelda.

### SONY: **Playstation (“la pley”) PS3/4; PSVita.**

Catálogo más abierto, con propuestas adultas, y un enfoque muy centrado en los juegos competitivos a través de Internet.

MICROSOFT: **Xbox360; XboxONE** Gran rival de Sony, consola dirigida al mismo público que la playstation 3 y 4. La rivalidad llega al punto de que existen los “soniers” y los “xboxsers”, grupos de jóvenes enfrentados e “irreconciliables”.





# Tipos de juegos

**SHOOTER.** “Juego de tiros”. Acción en primera o tercera persona. Generalmente **enfocados a público adulto** debido a la violencia. El objetivo es ganar al resto de jugadores eliminándolos con distintas armas para conseguir puntos, o ir avanzando a lo largo de distintos niveles para concluir la “historia” venciendo al jefe final. Estos juegos pueden llevarse a cabo en equipo o en solitario (Call of Duty)

**PLATAFORMAS.** El objetivo es llegar al final del nivel a través de saltos y malabares. Juegos generalmente simpáticos y **para cualquier edad** en los que hay que estar atento al movimiento de las plataformas y los enemigos para saber cuándo saltar a ellas sin caerse. (Super Mario, Kirby, Donkey Kong, Little Big Planet).

**ACCIÓN.** Llamados también arcades. Suelen identificarse con los shooters. Exigen rapidez y

precisión en las respuestas. Se incluyen multitud de juegos de tipo cooperativo o competitivo, para público infantil o adulto. **Es recomendable consultar el PEGI** (edad recomendada) para la que están indicados.

**PUZZLES.** **Para cualquier edad.** Estos juegos contienen puzzles que se deben ordenar para activar mecanismos o abrir puertas (Profesor Layton). En otros (Mario Vs Donkey Kong), te dan una serie de piezas o pistas para resolver los puzzles de ingenio, mecánica o lógica. En estos juegos es necesario ser capaz de integrar y razonar la información para hallar la solución.

**FIESTA.** Juegos **para cualquier edad.** El objetivo es, simplemente, divertirse jugando con otros jugadores a través de distintos mini juegos (Just Dance, Mario Party, Wii Resort).

**ROL, RPG. A partir de los 12 años.** Durante el transcurso de la historia hay que ir mejorando al personaje, bien subiendo de nivel o perfeccionando su equipo, creando un personaje único, diferente al de los otros jugadores (World of Warcraft, Monster Hunter, Pokémon).

**SURVIVAL HORROR.** Enfocados a **público adulto**. Narra una historia de terror a la que hay que sobrevivir haciendo frente a distintas criaturas, generalmente con escasos recursos (Resident Evil, Silent Hill).

**AVENTURAS.** Se desarrollaron en los años 90. Son juegos muy interactivos y con toma de decisiones (King Owest, Indiana Jones...). **Conviene consultar el PEGI ya que hay para todas las edades** como Minecraft y juegos para adultos por su alto contenido de violencia o sexo como Gran Theft Auto (GTA).

**VELOCIDAD.** Juegos de carreras. Se gana al llegar primero a la línea de meta (Mario Kart, Burnout, Need for Speed).

**ESTRATEGIA.** Competitivo. **Para cualquier edad.** Son juegos que requieren la planificación de estrategias ya que la victoria depende de cómo se desarrollen éstas. (Age of Empire, Roma, Pokémon).

**JUEGOS DE SIMULACIÓN.** Hay juegos específicos de simulación social (los Sim), deportivos, de guerra... Son también un componente en otro tipo de juegos, como ya hemos señalado.

**JUEGOS DEPORTIVOS.** Presentes desde los inicios, han ido evolucionando hacia una mayor participación del jugador, responsable en los juegos actuales de la gestión del equipo y de su formación. Su funcionamiento es equivalente a los juegos de simulación.

**JUEGOS CLÁSICOS O DE TABLERO.** Suelen ser juegos de mesa.





## Algunas SAGAS clásicas

**SUPER MARIO. Todas las edades.** Mario es, probablemente, el personaje más reconocible del mundo de los videojuegos. Se trata de un fontanero italiano que junto a sus amigos, generalmente su hermano Luigi, debe salvar, una y mil veces, a la princesa Peach, a cambio de un beso en su gorda nariz.

La saga Mario incluye decenas de juegos para todas las plataformas de Nintendo. Esta multitud de títulos abarcan fundamentalmente los juegos de plataformas, siendo relevante la vertiente de conducción que se introduce con los "Mario kart". Los "mario" son juegos que, pese a su estética infantil, abarcan un amplio abanico en la edad de sus jugadores.

**POTENCIA:** atención, reflejos, coordinación visomotriz y, en menor medida, la generación de estrategias para resolver problemas no excesivamente complejos.

**LEGO. Todas las edades.** Prácticamente todos los personajes de ficción relevantes han sido adaptados al universo Lego en forma de videojuego: Batman, Indiana Jones, Harry Potter, El Señor de los Anillos, Los Vengadores, Star Wars...Y todo hay que decirlo, algunos con mejor suerte que otros.

Es una saga muy divertida que invita a ser jugada por niños de cuatro años en adelante. Pertenece también al género de plataformas, con un toque de acción y algo de aventura.

Al igual que Mario, **POTENCIA** atención, reflejos, coordinación visomotriz y resolución de problemas no excesivamente complejos.

**ZELDA.** Otra de las sagas clásicas de este mundillo. Pertenece en exclusiva a Nintendo, por lo que no se puede jugar ni en PlayStation ni en Xbox. Son juegos que combinan las plataformas con elementos de acción y rol.

Siguiendo el clásico modelo de "salvar a la princesa", si bien con matices, el personaje principal, Link, irá superando diversas mazmorras y mundos, haciéndose cada vez más poderoso. Incluye enorme variedad de mecánicas y al ser una saga tan extendida en el tiempo, los diversos títulos pueden ser muy diferentes entre sí. Es preciso hacer una especial mención al "Ocarina of Time", actualmente para Nintendo 3ds, que está considerado uno de los mejores juegos de la historia.

**POKÉMON. Todas las edades.** En estas sagas se toma el papel de un niño que abandona su ciudad para convertirse en el campeón de la liga pokémon, eso sí, siempre acompañado de su primer pokémon, gracias al cual podrá capturar nuevas criaturas que añadir a su equipo y entrenarlas para poder convertirse en el campeón de la liga.

**POTENCIA:** estrategia y flexibilidad cognitiva.

**MINECRAFT:** Aquí se adopta el papel de Steve, un humano colocado al azar en un mundo enorme en el que cualquier cosa es modificable. Su objetivo será sobrevivir el mayor tiempo posible. Para ello, necesitara cultivar, criar animales, cazar, recolectar y construir un refugio que con el tiempo y algo de imaginación, podrá convertirse en una gran mansión, una ciudad, un bunker o cualquier cosa que se pueda imaginar. Todo lo que se crea en ese mundo lo construye el jugador con sus propias manos, recolocando los materiales que va consiguiendo con el paso del tiempo.

**POTENCIA:** organización perceptiva, memoria visual, razonamiento perceptivo, memoria de trabajo y -dependiendo de cómo se juegue- ofrece la posibilidad de desarrollar funciones ejecutivas como la capacidad de planificación y toma de decisiones.

**FINAL FANTASY.** En esta saga de rol cada juego varía mucho del anterior, ya que los nuevos títulos lanzados son siempre diferentes a los previos (a excepción de algunas segundas partes (FF X/2)).

Por regla general, durante el juego se lleva el control de un grupo de personas, normalmente amigos, con los que el jugador se adentrará en una trama muy elaborada para salvar el planeta. Es una de las sagas más famosas de play station con diversas adaptaciones para PC o nintendo. Son juegos con una gran historia que se va descubriendo a medida que los personajes avanzan y suben de nivel.

**POTENCIA:** estrategia, fluidez verbal, comprensión verbal y flexibilidad cognitiva.

**CALL OF DUTY/BATTLEFIELD. Mayores de 18 años.** Son dos sagas distintas, ambas muy orientadas al juego multijugador. Nos sitúan en distintos conflictos o situaciones bélicas, pasadas, actuales y/o futuras. Existen diversos modos de juego y mapas con objetivos muy variados, como el clásico capturar la bandera, o el "todos contra todos". Los primeros Call of Duty tienen como trasfondo la 2ª Guerra Mundial, dando lugar a una narrativa más trabajada y, en cierta medida, fiel a la historia.

**POTENCIAN:** reflejos, habilidad óculo-manual y atención dividida.

**GRAN THIEF AUTO/GTA. Mayores de 18 años.** En esta saga se suele llevar el control de personajes con mala reputación (pandilleros, narcotraficantes, mafiosos, etc...). Aunque son juegos con historias que pueden resultar interesantes, hay sobre ellos una gran polémica debido a que permiten hacer casi cualquier tipo de acción sin ningún límite (robo de coches, asesinato, consumo de alcohol, así como trabajos de policía, bombero, conductor de ambulancia, venta de coches o ayudar a las personas del juego). Esta polémica es aún mayor porque siendo un juego producido para público adulto y clasificado para mayores de 18, **muchos padres lo siguen comprando a menores** a los que, por tanto, se permite jugar.



# Las figuras

LAS FIGURAS SON COMPLEMENTOS QUE ACOMPAÑAN A ALGUNOS VIDEOJUEGOS, REPRESENTAN A DIFERENTES PERSONAJES Y CONTRIBUYEN A PERSONALIZAR EL JUEGO.

**FIGURAS DISNEY INFINITY.** Representan a personajes Disney y se utilizan en los juegos de Disney infinity. La figura se coloca sobre una plataforma que permite que la consola la reconozca e introduzca en el juego la versión digital del personaje.

Para jugar en los distintos mundos del juego, que son muchos y variados, se necesitan figuras propias de cada uno (Monstruos S.A., Piratas del Caribe, Cars, Los Vengadores, Los Guardianes de la Galaxia...) que incluyen, además de las figuras, un "toy box" con el que es posible construir un universo propio donde el único límite es la imaginación del usuario.





**FIGURAS SKYLANDERS.** Como su nombre indica, se utilizan para los juegos de *Skylanders*. La plataforma en la que se colocan estas figuras para que aparezca su versión digital, se llama portal.

Lo diferencial de estas figuras, en relación a las *Disney Infinity*, es que además de subir de nivel a medida que se usan, también adquieren las distintas habilidades que el jugador les enseña, lo cual hace que su figura no sólo sea distinta al resto (hay muchas diferentes) sino que además, aunque dos personas tengan la misma figura, cada uno le enseñará unas habilidades diferentes, haciendo a las figuras distintas entre sí.

Toda la información que el jugador enseña a su figura se guarda en ella, permitiendo llevarla a cualquier lado sin que pierda su progreso.

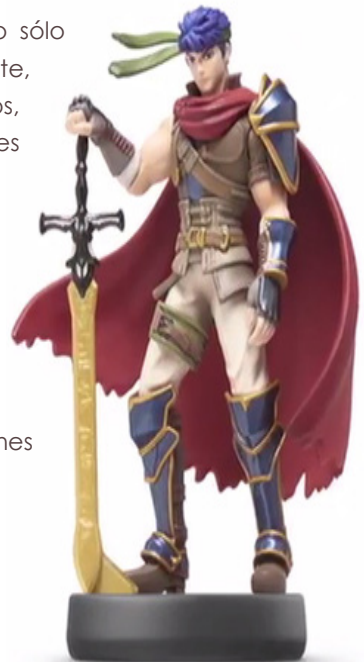




**FIGURAS AMIIBO.** Han sido desarrolladas por Nintendo basándose en algunos de sus míticos personajes; contienen un chip NFC que guarda toda la información sobre el uso que se le va dando, permitiéndolo llevarla a casa de cualquier amigo con todas sus capacidades adquiridas. Tienen una función diferente según el juego con el que se utilicen, por ejemplo, si se usan con Yoshi Wolly World, sólo cambiarán la ropa del personaje a modo de disfraces, mientras que si las usas con los juegos "Super Smash Bros for Wii U" o "Super Smash Bros for 3DS", al colocarlas sobre la consola pasarán a ser un adversario contra el que luchar. El interés de estas figuras es que a medida que se utilizan, van aprendiendo las estrategias de lucha del jugador, de modo que cada vez resulta más difícil derrotarlas pues, a su vez, la figura seguirá aprendiendo. Así, si el jugador utiliza estrategias defensivas, la figura aprenderá a defender. Si hay determinados objetos del escenario que el jugador no utiliza nunca, la figura tampoco los utilizará porque no sabrá para qué sirven.

Otra peculiaridad de las figuras AMIIBO es que no sólo aprenden de su dueño, sino que, en cada combate, aprenderán las estrategias utilizadas por sus adversarios, por lo que, con cuántos más jugadores diferentes peleen, más habilidades desarrollarán, pudiendo en un futuro elegir sus estrategias de combate.

Esta característica hace que estas figuras sean irremplazables y no puedan sustituirse comprando otra nueva. Cuando una figura AMIIBO se pierde o rompe, se pierde con ella todo lo que aprendió, algo que en bastantes ocasiones puede ser irrecuperable.







El uso de las figuras puede ser útil para ayudar a los niños a observar los comportamientos de los demás, a tener en cuenta sus intenciones y, sobre todo, a verse en ese “doble” que es su propia figura. La autopercepción (verse a uno mismo) y la previsión de las intenciones de los demás, central en las relaciones interpersonales, es especialmente complicada en las personas en las que la impulsividad o la falta de empatía están presentes.

La neuropsicología actual identifica las llamadas “neuronas espejo” como base de la empatía y la captación de las intenciones de los otros, habilidades imprescindibles para las relaciones sociales. En 1995 el científico italiano G. Rizzolatti y su equipo, descubrieron de forma casual, que determinadas neuronas del córtex premotor, que se activan con el movimiento propio, se activaban también al ver el movimiento de otro, sin necesidad de mover un solo dedo.

Posteriores estudios pusieron en evidencia que existen “neuronas espejo” en distintas áreas cerebrales, formando parte de un sistema de redes que unen percepción-ejecución-intención. (García, 2008) De esta forma especular, partiendo de experiencias propias y ajenas, somos capaces de atribuir a otros las intenciones con las que actúan.

No hay estudios que vinculen las figuras que hemos nombrado con las neuronas espejo, sin embargo, su mecanismo nos sugiere que las figuras pueden ser interesantes para trabajar la adquisición de habilidades, estudiando su funcionamiento, observando la forma en que aprenden sus técnicas de combate y su manera de adaptarse progresivamente con más habilidad a su rival. Se trata de una sugerencia, no comprobada, como hemos dicho, y que requeriría de un mediador que observara y guiara este proceso en caso de llevarlo a cabo. En ningún caso se puede entender que este beneficio sugerido venga dado por del uso de las figuras en sí mismo.





# PEGI. Clasificación por edad

**E**l PEGI es el SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDAD establecido por Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI) **con el objeto de ayudar a los progenitores europeos a tomar decisiones informadas** a la hora de adquirir videojuegos. La mayoría de los juegos llevan esta información incorporada.

Se estrenó en la primavera de 2003 y sustituyó a una serie de sistemas nacionales de clasificación por edades englobándolos en un único sistema



que se utiliza ya en 30 países (Austria, Dinamarca, Hungría, Letonia, Noruega, Eslovenia, Bélgica, Estonia, Islandia, Lituania, Polonia, España, Bulgaria, Finlandia, Irlanda, Luxemburgo, Portugal, Suecia, Chipre, Francia, Israel, Malta, Rumanía, Suiza, República Checa, Grecia, Italia, Países Bajos, República Eslovaca y Reino Unido).

El sistema de clasificación por edades fue desarrollado por la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE) y está respaldado por los principales fabricantes de consolas, incluidos Sony, Microsoft y Nintendo, así como por editores y desarrolladores de juegos interactivos de toda Europa.

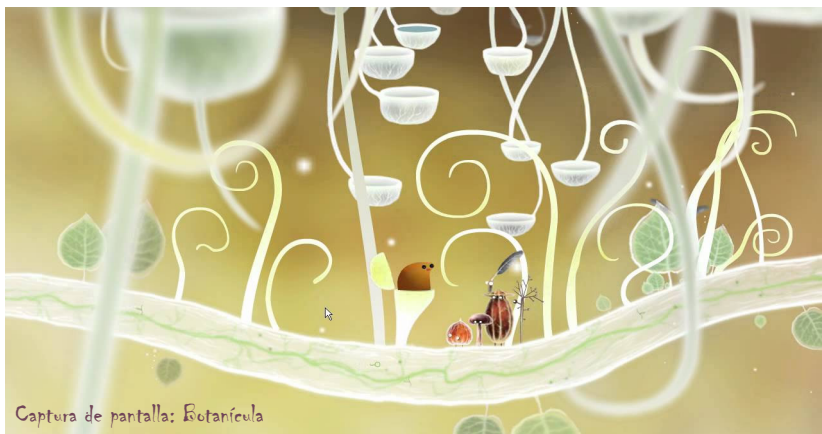




# La escena independiente

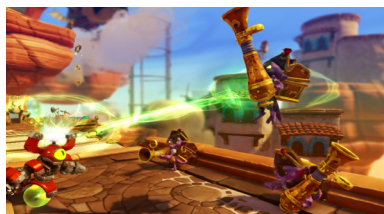
**H**ay pequeñas empresas, a veces integradas por una sola persona, cuyos juegos pueden competir en diversión, aprendizaje y belleza con los de las grandes compañías, en ocasiones avanzando un paso más en la defensa de valores como la protección del medio ambiente (Botanicula), o poniéndonos en la piel de un funcionario de aduanas que será más o menos permisivo con la entrada de inmigrantes (Papers Please), lo que coloca al jugador en la difícil tesitura de decidir sobre la vida de los demás y las consecuencias que conlleva.

**Estos juegos no se atienen al PEGI establecido, por lo que, antes de adquirir alguno de ellos, es aconsejable leer el argumento del juego para ver si corresponde con la edad del niño. Algunos, con dibujos e inicio aparentemente infantil, tienen contenidos duros y complejos, claramente dirigidos a un público adulto, por lo que hay que prestar mucha atención a la hora de elegir un juego del panorama independiente.**



# Tabla orientativas: juegos/edad

EDAD	TIPOS DE JUEGOS			
	ROL	ACCIÓN	ESTRATEGIA	AVENTURAS
3		Super Mario		Skylanders
7	Fire Emblem Fantasy Life	Kirby Megaman	Ivizimals Pokémon	Hora de Aventuras Little Big Planet Lego Minecraft Pikmin Rayman Spyro
12	Monster Hunter World of Warcraft	Metroid	League of Legend	Kingdom Heart Tom Raider The Legend of Zelda
16	Dark Soul Destiny Diablo III Elder Scroll Final Fantasy	Batman Devil May Cry Halo	Dynasty Warrior Evolve	Fable, Infamous Price of Persia
18	Dragon Age	Alien, Assasin Creed Dead Rising		Castlevannia Dead Island Dead Space Far Cry God of War. Metal Gear Residen Evil Silen Hill, Evil Whithin The Last of Us



Captura de pantalla: "Skylanders"



Captura de pantalla: "Pokemon"

EDAD	TIPOS DE JUEGOS		
	DEPORTIVOS	SIMULACIÓN	CLÁSICOS
3	Fifa Pro Evolution Mario Kart	Just Dance Spore Tomodachi Life	
7	Inazuma Eleven Need for Speed	The Sim	Mario Party
12	Dragon Ball Soul Calibur Street Fighter Super Smash Bros Tekken Wwe	Sing Star	
16	Dead or Alive		
18	Mortal Kombat	Battlefield Borderland Call of Duty GTA, Kill Zone Saint Row	

# Los efectos de los videojuegos

“CUANDO JUEGO, IDENTIFICO  
LO QUE SUCEDE EN LA PANTALLA  
COMO UN HECHO DE FICCIÓN  
QUE NO TRASCIENDE A OTRO  
PLANO.

CUANDO PRESENCIO UN  
HECHO DE VIOLENCIA REAL,  
ME IMPRESIONA, PORQUE HAY  
SUFRIMIENTO Y CONSECUENCIAS,  
Y NO TERMINA CON UNAS RISAS  
ENTRE AMIGOS”

Palabras de un “gamer”

Las consecuencias que más han preocupado a padres y educadores han sido las relativas a **ASPECTOS NEGATIVOS** como VIOLENCIA, ADICCIÓN o AISLAMIENTO... Sin embargo, no se ha demostrado relación directa entre ellas y el uso de videojuegos.

**VIOLENCIA/AGRESIVIDAD.** Se ha tendido a identificar de una forma errónea videojuego con violencia. Es cierto que hay muchos juegos con una elevada carga de elementos de tipo agresivo, que incluso pueden llegar al esperpento, pero se trata de juegos dirigidos a un público adulto y como tales deben ser considerados. La mayoría de los jugadores identifican lo que sucede en la pantalla como un hecho de ficción que no trasciende a otro plano.

Investigaciones recientes indican que puede aumentar la agresividad en una minoría en la que existen este tipo de tendencias más acusadas o bien en personas con trastornos psicopatológicos (Przybylski et al., 2014), como también se ha observado que sucede con el cine, literatura, y en general aquellos medios que crean mundos e ilusiones.

**Es preciso superar el concepto del videojuego como juguete para niños.** Puede serlo, pero no exclusivamente. En la actualidad son muchos los adultos que dedican parte de su tiempo libre a esta forma de ocio. Serán padres que no necesitarán esta guía.

**ADICCIÓN.** El videojuego engancha, ahora bien, no se puede considerar que quien dedica una tarde entera a jugar sea un adicto. Para poder hablar de adicción es necesaria la presencia de otros elementos como: obsesión, abandono de otras actividades, obligaciones, tareas escolares y responsabilidades, irritabilidad, conflictos interpersonales y familiares derivados de la falta de control y la necesidad imperiosa de jugar.

**AISLAMIENTO.** Si bien hay juegos que se realizan en red, compitiendo con otros jugadores, los videojuegos pueden fomentar el aislamiento y convertirse en un aliado para evitar confrontarse a dificultades sociales.



Captura de pantalla: Machinarium

Más desconocidos son los **EFFECTOS BENEFICIOSOS** de los videojuegos, que han comenzado a estudiarse en esta última década. De ellos se ha descrito que:

- **Contribuyen al DESARROLLO DE diferentes FUNCIONES NEUROPSICOLÓGICAS** que van desde las más simples, como el control óculo manual, a otras más complejas como la organización y memoria visual, atención, razonamiento y funciones ejecutivas (Spence et al, 2010).

La creciente literatura sugiere, a través de estudios realizados con adultos, que los videojuegos de acción (Action videogames, AVGs), mejoran las habilidades de procesamiento de información (visión periférica expandida, discriminación de objetivos, identificación y contraste, atención selectiva, parpadeo atencional y ciertas funciones ejecutivas) ya que estos juegos requieren velocidad para ver y responder en función de los contenidos presentados, capacidad para seleccionar entre múltiples planos de acción y eficacia en el procesamientos de la información.

La mayoría de los juegos estudiados son de acción en primera persona (Call of duty, Counterstrike, Unreal Tournament y Medal of Honor). Juegos de otros géneros como role-playing (Final Fantasy) o puzzle (Tetris), tienen algunas características comunes con los AVGs, al exigir también rapidez de respuesta además de mejorar capacidades viso-espaciales (Van der Sepk, 2013).

La transferencia de estas habilidades a la vida real es un tema actual de investigación. Los resultados sugieren mejora significativa cuando lo que se solicita en una tarea coincide con el dominio neuropsicológico

EL VIDEOJUEGO PUEDE  
SER UNA FORMA DIVERTIDA  
Y EDUCATIVA DE  
APROVECHAR EL TIEMPO  
LIBRE  
JUGANDO SOLO O EN  
COMPAÑÍA



desarrollado en el videojuego, o dicho de otra forma, cuando se trata exactamente de la misma capacidad o función. Por ejemplo, el entrenamiento de la memoria de trabajo mejoró el rendimiento en las medidas de memoria de trabajo, pero no otras capacidades cognitivas (Melby-Lervag y Hulme, 2013).

- **Favorecen la LIBERACIÓN DE TENSIONES** y respuestas positivas que contribuyen a la estabilidad emocional (Jones et al, 2014).

- **FACILITAN LAS RELACIONES CON OTROS** en una sociedad en la que el acceso a grupos de iguales es limitado por la organización de las ciudades y de la vida cotidiana.

Para ello **ES NECESARIO UN USO MODERADO** de dichos juegos.

## ¿Sabía que...

La división educativa del museo Thyssen Bornemisza lleva años usando portátiles de nintendo para iniciar a los más pequeños a la pintura.

Bankinter tienen en marcha un programa piloto en varios colegios con el juego social Animal Crossing New Leaf, para enseñar a niños de primaria conceptos básicos de economía.

Los institutos de Irlanda del norte tendrán una versión gratuita del popular juego de Mojang, que estará disponible para más de 200 institutos.

# Neurodesarrollo y Necesidades Evolutivas

OTRO ASPECTO A  
CONSIDERAR SON LAS  
NECESIDADES EVOLUTIVAS  
PROPIAS DE LOS  
DIFERENTES ESTADIOS DEL  
DESARROLLO .

Los primeros años de la vida se rigen por la adquisición de los grandes hitos del desarrollo: caminar, hablar, aprendizaje de hábitos básicos, los primeros signos de interacción con los otros.

3-7 años

Alrededor de los 6 años, se adquiere una herramienta básica: lectura y escritura. Para lograrlo, se produce a nivel cerebral una integración y especialización de las diferentes áreas cerebrales, iniciada con la adquisición del lenguaje oral y escrito, que finaliza con la activación del lóbulo frontal. El lóbulo frontal es el responsable de procesos cognitivos complejos, las llamadas funciones ejecutivas. El lóbulo frontal es al cerebro lo que un director a una orquesta: coordina y dirige las otras estructuras neurales del cerebro en una acción concertada (Golberg, 2009).

En este periodo de gran plasticidad neuronal se crean circuitos nuevos, grandes autopistas por donde circulará la información. En estos primeros años se configuran las creencias y valores basadas en la fijación de los mensajes implícitos y explícitos transmitidos especialmente por los padres. Circuitos emocionales de los que va a depender la forma de verse y estar en el mundo.

**Durante esta etapa los juegos se centran en actividades de “movimiento”, construcción, manualidades, etc., en las que se emplean las adquisiciones motoras y psicomotoras alcanzadas.**

Juegos de imitación y simbólicos que recrean e investigan situaciones reales (jugar a mamás y papás, a médicos, profesores, “cocinitas”, carreras de coches, circo, granja...), inicio de juegos de reglas, cuentos de imágenes, interactivos, con textos cortos. Y a veces videojuegos. Su uso debería ocupar en estas edades una pequeña parte de la actividad lúdica, combinándola con otras actividades y siempre, con la participación o cercanía de los padres.

8-12

Entre los 8 y los 12 años, una vez se ha completado el desarrollo neurológico básico, es preciso consolidarlo -mediante la práctica- para hacerlo más eficaz. Es una etapa de cierta estabilidad entre la ebullición de los primeros años y la entrada en la adolescencia. Hay un interés por encontrar el reconocimiento de los adultos y compañeros a través de sus logros, de lo que son capaces de conseguir.

A esta edad **los Juegos y actividades se vuelven más interactivos. Requieren el seguimiento de reglas más complejas**, mayor rapidez y eficacia. **Con ellos demuestran sus aptitudes.** En este momento suelen iniciarse en actividades deportivas y en la lectura de cuentos y sobre todo, desde hace un tiempo, en los videojuegos. Los expertos aconsejan a las familias no dejarlos solos con los juegos electrónicos y evitar instalar las consolas y televisión en sus dormitorios, con el fin de no aumentar el riesgo de aislamiento.

+12  
años

A partir de los 12 años, los cambios del sistema reproductor y hormonal modifican cuerpo y cerebro. La reorganización cerebral está presidida por dos procesos:

- Eliminación de las conexiones neuronales que no se utilizan, favoreciendo el surgimiento de otras nuevas y el fortalecimiento de la usadas. Por razones evidentes, este proceso se conoce con el nombre de "podado" y pone de manifiesto que lo que no se usa se pierde.
- Maduración del córtex, órgano coordinador superior que termina su maduración -según últimos estudios- entre los 20 y 30 años.

La identificación con el grupo de iguales pasa a tener mucha importancia en sus intereses y actitudes. Se busca la autoestima basada en el reconocimiento por parte de sus iguales. Se produce una cierta toma de conciencia que suele llevar a preguntar y pensar en temas complejos como las relaciones, la vida, la sociedad, el futuro... y en no pocas ocasiones, a realizar afirmaciones rotundas. Es un periodo de cambios de humor, contradicciones e inestabilidad.

El juego, que ha ido perdiendo al final de la etapa anterior su función intrínseca, se realiza cada vez más en función de objetivos externos al juego como tal, o dicho de otra manera, estos objetivos pasan a formar parte esencial de la actividad lúdica. **Se juega para competir, experimentar el riesgo, superar retos, demostrar competencia en el pensamiento y la acción.** Les interesan los juegos de estrategia, los deportivos y de rol, en los que se experimenta y se interactúa desde diferentes funciones. Según aumenta la edad se hacen más frecuentes **los juegos en red**, ya que son una manera de interactuar con otros. **El problema es cuando se convierten en la única forma de relacionarse**, evitando las dificultades generadas por la presencia directa, **y se transforman en una especie de “escondite”** en el que ocultar inseguridades o la falta de recursos para afrontar otras formas de relación. Es un periodo complicado para los padres, porque los adolescentes suelen huir de las intromisiones de los adultos, quieren tomar sus propias decisiones, disponer de tiempo y espacio... Y lo cierto es que así debe ir siendo progresivamente. **Puede ser el momento de acompañarlos** en este proceso **hablando con ellos**, discutiendo, si es preciso, pero sin ponerse a su altura **y controlando los excesos mediante posiciones firmes.** En todo caso, gran parte de lo que sucede en esta época entre padres e hijos va a estar mediado por el tipo de educación y relación establecida en los años anteriores.

LOS JUEGOS EN RED SON UNA  
MANERA DE INTERACTUAR  
CON OTROS. EL PROBLEMA  
ES CUANDO SON LA ÚNICA  
FORMA DE RELACIONARSE, Y SE  
CONVIERTEN EN UNA ESPECIE  
DE “ESCONDITE”

# Funciones neuropsicológicas

**ATENCIÓN.** La atención es básica para realizar cualquier aprendizaje. Funciona como un filtro que nos permite seleccionar los estímulos más relevantes para realizar una determinada actividad. Generalmente el interés y la motivación facilitan la atención, sin embargo, un déficit de atención no necesariamente estará relacionado con falta de motivación ya que en la regulación de la atención intervienen otros factores neurofisiológicos y del sistema nervioso central.

Los autores han definido diferentes tipos de atención: La atención sostenida es aquella que nos permite permanecer en alerta ante determinados estímulos durante periodos relativamente largos (García Sevilla, 1997); La atención dividida, es la capacidad para responder simultáneamente a varias tareas y la atención visual es la capacidad para concentrarse en una tarea omitiendo los estímulos que distraen de ella.

**FUNCIONES VISO-PERCEPTIVAS Y VISO-ESPACIALES.** Son las capacidades que nos permiten reconocer y discriminar los estímulos no verbales. Representan el grupo de funciones cognitivas utilizadas para analizar, comprender y manejar el espacio en el que vivimos en varias dimensiones (2D y 3D). Estos procesos incluyen imágenes y navegación mental, percepción de la distancia y profundidad, así como la construcción viso-espacial. Utilizamos las imágenes y la navegación mental para procesar y rotar objetos en nuestra mente o para desplazarnos virtualmente por nuestro entorno, que hemos reconstruido en nuestro cerebro. Las funciones viso-espaciales también nos permiten estimar la distancia y la profundidad.

**FUNCIONES EJECUTIVAS.** Es la capacidad de planificar y realizar una serie de acciones para conseguir una meta. Incluye flexibilidad para cambiar de estrategia, autorregulación y control de la conducta, memoria de trabajo y toma de decisiones para resolver problemas de forma eficaz y eficiente (Soprano, 2003).

**LENGUAJE - FLUIDEZ VERBAL.** Incluye la comprensión del lenguaje y la amplitud de vocabulario del que una persona dispone para expresarse.

**SOCIABILIDAD.** Competencias y habilidades para relacionarse con otros y compartir intereses.

**EMOCIÓN.** Afectación del ánimo en un momento concreto que determina la posición de un individuo respecto al entorno e incide en su comportamiento y capacidades cognitivas. Hay más emoción en los juegos de acción, así como en los de conducción (simuladores) aunque en menor dosis, y mucho menos en los laberintos y puzzles, dónde por regla general, se genera poca emoción.



Captura de pantalla: "Minecraft"

# Tablas orientativas: juegos/funciones

<b>COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL - ATENCIÓN</b>		
TIPO	JUEGOS	¿Por qué?
Plataformas Fiesta	Super Mario Bros Skylanders Just Dance. Mario Party Tekken Super Smash Bros Epic Mickey	Hay que estar atento al movimiento de plataformas y enemigos para saber cuándo saltar sin caerse. En "Just dance" se imitan los movimientos de baile del modelo para ganar puntos, y en los de peleas, se observan los movimientos del otro jugador para contraatacar en el momento adecuado.
<b>AGUDEZA Y ATENCIÓN VISUAL. FUNCIONES EJECUTIVAS (capacidad de decisión)</b>		
Shooter Acción Carreras	Mario kart Call of Duty Splatoon Battlefield Bournaut	Hay que estar atento para ver por dónde vienen los jugadores enemigos, y en los juegos de carreras elegir el mejor camino o atajo.
<b>ORGANIZACIÓN PERCEPTIVA</b>		
Puzzle	Minecraft Profesor Layton Dr. Mario Another Code Ace Attorney	Estos juegos a menudo tienen puzles en los que debes ordenar las piezas para activar un mecanismo o abrir una puerta.
<b>MEMORIA VISUAL O VISOPERCEPTIVA</b>		
Sand box	Minecraft Fall Out Elder Scroll Animal Crossing	En estos juegos el mundo es abierto (no tiene guías a seguir) por lo que debes recordar lo que has visto o investigado para poder guiarte o no perder el tiempo.



<b>RAZONAMIENTO PERCEPTIVO</b>		
TIPO	JUEGOS	¿Por qué?
Puzzle	Minecraft Lego Mario vs Donkey Kong Disney Infinity Paper Mario Mario Maker	Generalmente ofrecen una serie de piezas o pistas para resolver puzzles de ingenio, mecánica o lógica cuya información hay que integrar y razonar para hallar la solución.
<b>MEMORIA DE TRABAJO</b>		
Aventura Acción Sand box	Skylanders Minecraft The Legend of Zelda Disney Infinity Star Fox	En estos juegos, los otros personajes ofrecen pistas que hay que recordar para averiguar el camino a seguir.
<b>FLUIDEZ VERBAL - FUNCIONES EJECUTIVAS (planificación-toma de decisiones)</b>		
Rol, RPG	Tibia	Es necesario disponer de buena fluidez verbal ya que el jugador tiene que elegir entre distintas opciones de respuesta o escribir las suyas propias, expresándolas de modo adecuado para que puedan ser entendidas.
<b>FLEXIBILIDAD COGNITIVA</b>		
Rol, RPG	Fire Emblem Pokémon World of Warcraft Guild War	Son juegos en los que debes cambiar de estrategia según a lo que te enfrentes. Si siempre haces lo mismo no serás capaz de pasar de nivel.

<b>COMPRESIÓN VERBAL</b>		
<b>TIPO</b>	<b>JUEGOS</b>	<b>¿Por qué?</b>
Rol, RPG	Fantasy Life Dragon Age Final Fantasy Xenoblade	A través de la conversación con otros personajes se va averiguando lo que hay que hacer para avanzar. Si no los entiendes te puedes quedar atascado.
<b>MEMORIA Y COMPRESIÓN VERBAL</b>		
Aventura	The Witcher The Last of Us Dragon Age	Son juegos en los que importa la historia de fondo, ya que narran acontecimientos a través de los cuales debes ser capaz de avanzar.
<b>ATENCIÓN Y MEMORIA VISUAL. FUNCIONES EJECUTIVAS.</b>		
Aventura Sand box	Minecraft The Legend of Zelda Elder Scroll Fuel	En este tipo de juegos se incluyen muchos objetivos secundarios o posibles acciones. Si no somos capaces de centrarnos en la misión actual es fácil perderse y tener que recomenzar objetivos que no se completaron.
<b>ATENCIÓN SOSTENIDA</b>		
Puzzle	Profesor Layton Paper Mario Another Code Ace Attorney Dr. Mario Puzzle and Dragons Z	Hay que mantener la atención en una sola cosa para poder resolver el juego. Si te distraes a menudo, pierdes el hilo y tendrás que reiniciarlo.

ATENCIÓN VISUAL, SOSTENIDA Y DIVIDIDA		
TIPO	JUEGOS	¿Por qué?
Plataformas, Aventuras, Shooter	Fifa Pro Evolution Kirby Battle Field Splatoon Mario Tennis	Hay que estar atento a todo lo que te rodea mientras avanzas, ya sea para evitar golpes o para conseguir objetos que pasan de vez en cuando. En los deportivos hay que estar atento, tanto a tu equipo como al del rival, para hacer los movimientos correctos.



Captura de pantalla: "final fantasy"

# A modo de conclusiones

## LOS VIDEOJUEGOS...

- **SON ÚTILES** para introducirnos en el actual mundo informatizado.
- Potencian **CAPACIDADES COGNITIVAS** concretas que son beneficiosas para el aprendizaje en general.
- Cumplen las mismas funciones de todo juego: divertir, investigar, canalizar emociones, etc.
- Facilitan las relaciones con iguales, no sólo porque se puede jugar en red, o reunirse con otros para jugar, sino también porque son un tema de conversación con compañeros y con toda persona que les preste atención en este tema que tanto les interesa.

Las **CONSECUENCIAS ADVERSAS** de los videojuegos son producto de un mal uso o un uso poco adecuado a causa de:

- Exceso de tiempo dedicado al juego. Puede llegar a crear adicción y aislamiento.
- Juegos poco apropiados a la edad por falta de conocimiento y control de los adultos y/o por la facilidad con la que los padres actuales terminamos cediendo ante la presión de los hijos.

## ¿Cómo evitarlas?

¡Toma el mando!

¿QUÉ PODEMOS HACER PARA EVITAR LAS POSIBLES CONSECUENCIAS NEGATIVAS DEL USO INDISCRIMINADO DE LOS VIDEOJUEGOS?

Si bien no hay reglas fijas que sirvan para aplicar a todos y en todas ocasiones, es interesante plantear algunas formas de actuación que pueden resultar convenientes desde un punto de vista preventivo.

- En primer lugar **CUMPLIENDO** desde el principio **CON NUESTRA FUNCIÓN EDUCATIVA, que no consiste sólo en poner límites a nuestros hijos, sino también escucharlos, jugar con ellos** y si fuera preciso, **abordar los temas conflictivos sin miedo a perder su aprecio**. Todos sabemos que es preferible percibir el interés de nuestros mayores sobre nosotros, aunque nos fastidie, que considerar que nos les importamos y que hagamos lo que hagamos, da igual.

**La actitud pasiva transmite desidia** y nos hace dejar de lado la responsabilidad que como padres hemos de asumir, aún a riesgo de equivocarnos. Actuar, guiados por la prudencia, será sin duda menos negativo que la falta de actuación.

- **NO QUEDARSE AL MARGEN**. Como padres y madres es fundamental tener una **actitud activa que no se concrete solo en responder cuando los problemas estén ya presentes**. En ese momento será mucho más difícil actuar. Los videojuegos no sólo pueden ser una buena excusa para que nuestros hijos se refugien en ellos y no aborden sus problemas, sino que también pueden realizar esa función con los padres que, abrumados por la realidad y la falta de tiempo, podemos encontrarnos más cómodos si nuestros hijos e hijas no nos plantean problemas porque están, calladamente entretenidos, encerrados en el juego.

Los videojuegos, en cualquiera de sus soportes, se han convertido en la “niñera” de muchos niños desde las edades más tempranas. De esta forma no molestan, están en cualquier sitio y aguantan tiempo. Cuando es continuado, el niño queda aislado en su mundo virtual. Por ello, cuando se le empieza a exigir que se ocupe de sus cosas, sus reacciones ante la frustración que supone no poder ir “a su aire” pueden sorprender a la familia *¿Por qué ahora es así? Siempre ha sido tan bueno, no ha dado un ruido*”. Claro, siempre ha estado ocupado, mientras que los demás seguían con sus ocupaciones.

Por otra parte, esta situación de dependencia de la consola lo deja fuera de las conversaciones. *“No cuenta nada, responde con monosílabos y le molesta que le preguntemos”* Esto puede ser efecto de la falta de hábito de escuchar y hablar, hasta que llega un momento en que forma parte de su identidad, de su forma de ser.

- Empezar a **JUGAR CON ELLOS** cuando se inicien en los videojuegos, **haciendo de ello una experiencia compartida**. Si son mayores y esto no se ha hecho antes, ¿Por qué no proponerles que nos inicien? ¿Por qué no aprovechar para estar con ellos y admitir que saben algo que puede venimos bien para trabajar nuestra mente, nuestras capacidades presentes y futuras? ¿Por qué no dar valor a lo que saben, ahora que conocemos su importancia?

- **COMPARTIR CON ELLOS NUESTRAS AFICIONES**, ya que, como todos sabemos, **el entusiasmo crea interés**. Si conseguimos ampliar su campo de intereses, los videojuegos no ocuparán el único e imprescindible lugar en su vida, sino que desearán alternarlos con otras actividades que les hacen sentir bien.

- **ORGANIZAR SALIDAS** al parque o **lugares donde puedan estar con otros niños**. Y, aunque parezca obvio, estar con ellos y acostumbrarlos a estar con nosotros, hablando y compartiendo espacio y tiempo.

- **LIMITAR EL TIEMPO DE JUEGO.** Los expertos aconsejan entre **una o dos horas como máximo al día.** Las consolas de Nintendo traen la función parental desde donde no sólo se puede controlar el uso de la consola, sino también restringir funciones y horarios de juego. **Estos límites de tiempo pueden ser flexibles** ya que depende de cada niño. Si el tiempo está repartido entre otras actividades, no interfiere en su rendimiento escolar, ni en las ocupaciones y responsabilidades que tenga en la casa y únicamente lo utiliza en exceso los fines de semana y vacaciones, no tiene por qué ser un problema.

**Los videojuegos,** como tantas otras cosas en la vida, **hay que utilizarlos con medida,** no sólo de tiempo, sino tal como se ha señalado, **compartiéndolos con otras personas y otras actividades.** Cuando no consigamos que esto sea así, será necesario poner límites estrictos y dejar el videojuego únicamente para los fines de semana y vacaciones, estableciendo márgenes concretos y estrictos. **SI DECIDE actuar de esta forma, es fundamental cumplir lo dicho,** dando valor a nuestra palabra.

Cuando los videojuegos se usan para trabajar una capacidad cognitiva determinada hay que hacerlo con continuidad y dentro de un programa más amplio de actuación. Si se trata de niños con algún tipo de trastorno del aprendizaje y relación, se debe consultar siempre con los profesionales que lo estén tratando para aunar criterios.

Por otra parte, **es preciso adaptar estas recomendaciones a la particularidad de cada niño,** teniendo como objetivo **conseguir que ellos mismos sean capaces de controlarse y regular su tiempo de juego.**

Para ello, puede ser interesante que dispongan de unas horas semanales o una carga de la consola, para distribuir durante un tiempo determinado (fin de semana, una semana...) De esta forma se les da la posibilidad de organizarse.



Llegamos al final. Posiblemente queden preguntas sin responder. Preocupaciones que tendrán que ir abordando apoyándose en sus propios recursos, su experiencia como padres y las necesidades, que a través del dialogo y la comunicación, perciban en sus hijos e hijas.

Nuestra invitación a tomar el mando, es doble: por una parte, **una invitación a entender y conocer los intereses de nuestros hijos para poder acompañarlos y orientarlos en sus decisiones.** Por otra, **animarles a ejercer una autoridad implícita en el hecho de ser padres** -sin que esto suponga caer en el autoritarismo- para no dejarnos abrumar por situaciones que inmovilizan y nos hacen argumentar: *"¡Cómo voy a decirle que deje el móvil para comer; entonces se enfada y no come"*.

¿Por qué tanta permisividad? ¿Qué se está cultivando?

Este tipo de actitudes acaso solo fomenten la debilidad en unos hijos que no sabrán qué hacer ante los contratiempos de la vida y a quienes les costará asumir sus responsabilidades y tolerar las frustraciones.

**Tomar el mando, es una propuesta a intervenir,** dar importancia al tiempo que se dedica a los hijos, ocuparse de lo que les interesa, **jugar, dialogar,** discutir si hace falta, pero siempre **recordando que como padres y madres hemos de tomar decisiones.** No podemos delegar en nuestros hijos una responsabilidad que no les corresponde y paradójicamente, permitir que se sustraigan de otros asuntos que son de su competencia.



El miedo a hacerlo mal paraliza. La comodidad, también. Es el momento de actuar y tomar el mando. Después, puede ser demasiado tarde.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ferrer, M., Ruiz, J. (2005) Uso de videojuegos en niños de 7-12 años. Una aproximación mediante encuesta. *Revista de Comunicación y Nuevas tecnologías* nº 7, ssn: 1697-8293
- García, E. (2008). Neuropsicología y educación. De las neuronas espejo a la teoría de la mente. *Revista de Psicología y Educación*. Vol, 1,3: 69-90.
- Goldberg, E. (2009) El cerebro ejecutivo: lóbulos frontales y mente civilizada. Ed. Crítica
- Gros, B. (2009) Videojuego y aprendizaje. *Aula innovación educativa*. Nov.; xv (176), 7-7; issn:1131995x
- Jones, C.M, Scholes, D, Katsikitis, M., Carras, M.C. (2014) Gaming well: Links between video-games and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology*, dc: 10, 3389
- Melby-Lervåg, M. y Hulme, C. (2013). Is working memory training effective? A meta-analytic review. *Developmental Psychology*, 49, 270-291. <http://dx.doi.org/10.1037/a0028228>
- Piaget, J. (1974). *Réussir et comprende*. Presses Universitaires de France.
- Popert, S. (1995). La máquina de los niños: plantear la educación en la era de los ordenadores. Paidós, Iberia.
- Przybylski, A., Deci, E., Rigb E.y, Ryan, M. (2014) Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 106 (3): 441 DOI: 10.1037/a0034820
- Soprano, A.M (2003) Evaluando las funciones ejecutivas. *Rev Neural*, 37 (1): 44-50
- Spence, I., Feng, J. (2010) Video games espacial cognition. *Rev. Of General Psychology*. Vol. 14, Nº. 2, 92-104
- Van der Spek (2013) A met-Analysis of the cognitive and motivational effects of serius games. *Journal of Educational Psychology*. Vol. 105, No. 2, 249-265.

## RECURSOS WEB

[Www.meristation.com](http://www.meristation.com)  
[Www.ign.com](http://www.ign.com)  
[Www.vrutil/noticias.com](http://www.vrutil/noticias.com)  
[Www.vandal.com](http://www.vandal.com)





**¡TOMA EL MANDO!** Es una guía para aquellos padres y madres que deseen conocer el mundo de los videojuegos, y ayudar a sus hijos a hacer un uso adecuado de los mismos.

