



## **OPINIONES SOBRE LOS VIDEOJUEGOS DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

### *OPINIONS ABOUT VIDEOGAMES OF SOME STUDENTS FROM SECONDARY EDUCATION*

*Pedro Antonio Sánchez Rodríguez; [pesar@um.es](mailto:pesar@um.es)  
María Begoña Alfageme González; [alfageme@um.es](mailto:alfageme@um.es)  
Francisca José Serrano Pastor; [fjserran@um.es](mailto:fjserran@um.es)  
Universidad de Murcia*

#### **RESUMEN**

Presentamos parte de una investigación centrada en los videojuegos con 203 alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. Abordamos tres objetivos: conocer la opinión que tienen los alumnos sobre los videojuegos, determinar qué tipo prefieren y conocer su opinión diferenciada por sexo.

Algunos resultados indican un consumo de videojuegos moderado, de uso habitual y que no reflejan diferencias por sexo. Los alumnos que más utilizan videojuegos tienen una opinión más crítica. Valoran su uso de forma positiva y centran el atractivo de los videojuegos en la diversión. Los alumnos no se fijan en para quién han sido diseñados los videojuegos, ni tampoco en el sexo que utiliza el videojuego.

**PALABRAS CLAVE:** videojuegos, opinión de alumnos, uso de los videojuegos, tipos de videojuegos, educación secundaria, recursos educativos, sexo, formación.

#### **ABSTRACT**

Part of a research report focused on the video game with 203 students in Secondary Education. Address three objectives: a) Knowing the opinion of students about video games, b) Establishing the type of video games they like, and c) Knowing their opinions according to their sex.

Some results indicate a moderate consumption of video games, commonly used and do not reflect gender differences. Students who use most video games have a more critical view. They value their use positively and focus the appeal of video games on the fun. Students are not set in for whom video games are designed, neither the sex used in the game.

**KEYWORDS:** video games, opinion of students, use of the video games, types of video games, secondary education, educational resources, sex, education.



## 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo se engloba dentro de una investigación más extensa cuya finalidad principal era conocer el uso y la actitud que tienen los alumnos sobre los videojuegos en el nivel de la Enseñanza Secundaria Obligatoria (E.S.O.), en un Instituto de Educación Secundaria Obligatoria de la Región de Murcia (Murcia). Investigación que daba respuesta a ocho objetivos y a un total de veintiséis hipótesis, a las que se dio respuesta analizando un total de cincuenta y cinco variables.

De acuerdo con Provenzo (1991) la media de edad de los jugadores más activos de videojuegos es de los ocho a los quince años, donde utilizar videojuegos pretende, en sustancia, divertir y distraer. De hecho, como señalaba Gómez del Castillo (2007), aunque se siguen teniendo reticencias a la hora de utilizarlos en casa o en la escuela, se suele asumir el valor educativo de los juegos, sin preguntarnos antes qué tienen los videojuegos para que motiven y hagan que un sujeto se esfuerce tanto para aprender su manejo. Consideramos fundamental estudiar diferentes aspectos sobre los videojuegos para poder utilizarlos correctamente y poder aprovechar sus potencialidades en otros entornos más formales de aprendizaje. No en vano los videojuegos también se pueden articular como motivadores al iniciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, durante el desarrollo como recursos para la extracción significativa de información sociocultural a partir de problemas planteados y como sintetizadores de los aprendizajes producidos (Cuenca, 2010).

Vamos a destacar aquí los resultados que se centran en tres de los objetivos planteados en nuestra investigación y que abarcan a su vez diez hipótesis. Más concretamente haremos alusión a:

- Objetivo I. Conocer la opinión que tienen los alumnos sobre los videojuegos.
  - Hipótesis 1: Existen diferencias significativas entre aquellos alumnos que utilizan o no los videojuegos y sobre la opinión que tienen de ellos.
  - Hipótesis 2: Existen diferencias significativas entre el sexo de los alumnos y que utilicen o no los videojuegos.
- Objetivo II. Determinar el tipo de videojuegos que prefieren los alumnos.
  - Hipótesis 3: Existen diferencias significativas entre los usuarios o no de videojuegos y los diferentes tipos de videojuegos que utilizan (arcade, simulación, estrategia y de mesa).
  - Hipótesis 4: Existen diferencias significativas entre los usuarios o no de videojuegos y la temática que prefieren en los videojuegos (violentos, deporte, educativo, general u otros).
  - Hipótesis 5: Existen diferencias significativas entre los usuarios o no de videojuegos y aquello que les resulta atractivo a los estudiantes en los videojuegos (una meta a alcanzarse, imágenes visuales en movimiento, recuento de puntos, su velocidad y su azar).



- Objetivo III. Conocer la opinión que tienen los alumnos y alumnas de forma diferenciada sobre el uso de los videojuegos.
  - Hipótesis 6: Existen diferencias significativas entre el sexo de los alumnos y lo que opinan sobre los videojuegos
  - Hipótesis 7. Existen diferencias significativas entre el sexo de los estudiantes y las horas que dedican a los videojuegos.
  - Hipótesis 8. Existen diferencias significativas entre el sexo de los estudiantes y quien creen que juega más a los videojuegos.
  - Hipótesis 9. Existen diferencias significativas entre el sexo de los alumnos y los diferentes tipos de videojuegos que se usan (arcades, simulación, estrategia y de mesa).
  - Hipótesis 10. Existen diferencias significativas entre el sexo de los estudiantes y su opinión sobre el diferente diseño de los videojuegos en función del sexo.

Las variables en las que se centra el estudio se han definido tras una amplia revisión bibliográfica sobre el tema. En esta línea partimos de la clasificación de los tipos de videojuegos realizada por Estallo (1992, 1994, 1995):

- Arcade: engloba las características de ritmo rápido de juego, tiempo de reacción mínimo, atención focalizada y ausencia de componente estratégico. Algunas de sus modalidades son las plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida.
- Simulación: este tipo incluye una baja influencia del tiempo de reacción, estrategias complejas y cambiantes y conocimientos técnicos específicos. Los simuladores más cotidianos son los instrumentales, situacionales y deportivos.
- Estrategia: estos videojuegos hacen que el jugador adopte una o varias identidades específicas, que pueda desarrollar la evolución del protagonista, sólo se conoce el objetivo final del juego y se desarrolla mediante órdenes y objetos. Entre ellos se encuentran las aventuras gráficas, los juegos de rol, y los juegos de guerra o estrategia militar.
- Juegos de mesa: se refieren a aquellos que suelen utilizar la tecnología para suplir el material o al adversario. Aquí se encuentran el ajedrez, juegos de cartas, trivial, etc.

Además nos ha sido de mucha utilidad para la definición de algunas de las variables utilizadas las características que se atribuyen a los videojuegos como claves de su éxito (Vida y Hernández, 2005):

- Una atracción creada gracias a la actual seducción por la tecnología y las máquinas.
- Las características que permiten al jugador tener una acción constante, poder competir con otros usuarios o con la computadora, superar diferentes desafíos, etc.
- La peculiaridad de obtener unos resultados y respuestas inmediatas, relacionadas con la valoración sobresaliente que se le proporciona a la velocidad e inmediatez de las diferentes acciones de los videojuegos.



- La buena calidad de los gráficos y diversos efectos, del diseño y estética utilizados, de los personajes protagonistas y secundarios, etc.
- La creatividad en las diferentes tramas o contenidos utilizados para llegar mejor al público.
- La facilidad de poder empezar a jugar sin la necesidad obligatoria de tener que leer unas indicaciones o instrucciones. En algunos videojuegos, dispondremos de la posibilidad de entrenarnos y aprender a jugar antes de comenzar realmente.
- El conocimiento que nos permiten adquirir gracias al lenguaje, los símbolos, las marcas, las revistas o aquellos grupos en los que los jugadores se aglutinan para comunicarse entre ellos o intercambiar opiniones.
- La posibilidad de jugar solo, aunque muchos videojuegos consienten jugar en cooperación con otros jugadores, prefiriendo la mayoría hacerlo de este modo. Además, gracias a los nuevos soportes (Internet, consolas de bolsillo, etc.) podemos jugar desde cualquier lugar.

## 2. MATERIAL Y MÉTODOS

La investigación tiene como base un cuestionario como instrumento de recogida de información. El cuestionario semi-estructurado con carácter de autocumplimentación fue elaborado inicialmente por Alfageme y Sánchez (2002, 2003) y se ha ido construyendo y transformando tras diferentes procesos de validación para que se adapte mejor a los objetivos planteados (Sánchez, 2009a, 2009b, Sánchez, Alfageme y Serrano, 2010). El cuestionario final estaba formado por un total de 19 preguntas cerradas con diferentes opciones de respuesta y dos preguntas abiertas. El tamaño de la muestra que hemos seleccionado asciende a un total de 203 chicas y chicos, alumnos de los cursos de 3º y 4º de la E.S.O., de un Instituto de la Región de Murcia.

Tras la recogida de información procedimos a la elaboración del proceso de operativización de las variables y la consiguiente elaboración de la matriz de datos con el paquete estadístico SPSS (*Statistical Package for the Social Science*, 15.0). Posteriormente se realizó el análisis descriptivo de las distintas variables relacionadas con las características que se les atribuyen a los videojuegos. En el caso de la estadística bivariada o multivariada hemos utilizado las siguientes técnicas analíticas:

- Lectura cruzada de los datos o elaboración de tablas de contingencia de tamaño diferente atendiendo al número de categorías implicadas en las variables. En estos casos, además, hemos realizado la prueba de asociación estadística *Ji Cuadrado de Pearson* entre variables asumiendo como nivel de significación el habitual en el ámbito de las Ciencias Sociales, esto es, una probabilidad asociada de 0,05.



- Cuando hemos encontrado resultados estadísticamente significativos se ha procedido al cálculo de las medidas simétricas y asimétricas más adecuadas en cada caso con el objetivo de estimar la magnitud de la asociación entre las variables y conocer el error que cometeríamos al predecir una variable a partir de la otra.

### 3. RESULTADOS

El análisis de los datos se expone teniendo en cuenta los objetivos previamente definidos. Así, en el primer objetivo que presentamos en este trabajo intentábamos “Conocer la opinión que tienen los alumnos sobre los videojuegos”, y para ello nos planteábamos tres hipótesis, que implican diferentes variables.

Comenzando con el análisis descriptivo de las variables criterio de las hipótesis de nuestra investigación relacionadas con este objetivo y respecto a la primera de dichas variables utilizada, la utilización o no de videojuegos, los datos arrojan un 72,4% de alumnos (147 estudiantes) que utilizan videojuegos frente a un 24,6% (50 alumnos) que no los usan. Con relación al género, en nuestra muestra predomina el género femenino, puesto que el porcentaje de chicos (42,4%) es inferior al de chicas (57,6%).

Siguiendo con el análisis estadístico bivariado para dar respuesta a las hipótesis planteadas podemos señalar que en la primera hipótesis de este objetivo, asumiendo como margen de error el 5%, la prueba de significación estadística *Ji Cuadrado de Pearson* arroja un valor de 0,002. Por lo tanto, presentan diferencias estadísticamente significativas entre aquellos estudiantes que utilizan videojuegos o no y su opinión con respecto a ellos.

Así, encontramos que los alumnos que utilizan videojuegos –que son la mayoría- tienen una opinión más diversificada en torno a los videojuegos; es decir, la mayor parte califica los videojuegos como “regulares”, “buenos” o “muy buenos”. Sin embargo, curiosamente, los usuarios no habituales tienden a mostrar una visión más positiva en porcentajes más altos, o sea, tienden a calificarlos como “buenos” o “muy buenos”. En consecuencia, creemos que los alumnos que usan videojuegos, lejos de tener una visión idealizada de los videojuegos, tienen una visión más realista y crítica de éstos que no los usan tan asiduamente. No obstante, si bien esta tendencia existe, las medidas simétricas nos indican que la fuerza de asociación entre las variables es baja (*V de Cramer* con un valor de 0,293).

Atendiendo a la segunda hipótesis de este primer objetivo, la prueba de significación estadística *Ji Cuadrado de Pearson* arroja una significación de 0,189, asumiendo como margen de confianza el 95%. Por lo tanto no existen diferencias estadísticamente significativas entre las variables implicadas, es decir, no existen diferencias significativas entre el sexo de cada estudiante y el uso o no de videojuegos por parte de los alumnos; ambos sexos muestran un uso similar de los videojuegos.



Para dar respuesta al segundo objetivo, “Determinar el tipo de videojuegos que prefieren los alumnos”, analizamos las tres hipótesis antes señaladas, como veremos a continuación. Con relación a la hipótesis 3 y sus correspondientes subhipótesis, las diferentes pruebas de significación estadística *Ji Cuadrado de Pearson*, asumiendo como margen de error el 5%, nos indican que hay diferencias estadísticamente significativas entre las siguientes variables:

- Utiliza videojuegos y usa juegos arcade ( $P = 0,000$ ). Así, el 46,2% de los sujetos que utiliza videojuegos usa juegos arcade, mientras que un 28,4% de los sujetos que utilizan videojuegos dicen no hacerlo con este tipo de videojuegos. Además, si observamos las medidas simétricas podemos concluir que, según la *V de Cramer*, con un valor de 0,313, la fuerza de asociación entre las variables es baja.
- Utiliza videojuegos y usa juegos de estrategia ( $P = 0,000$ ). El 43,1% de los sujetos que juega con videojuegos usa juegos de estrategia, mientras que no usan este tipo de videojuegos un 31,5%. Igual que en el caso anterior, la fuerza de asociación entre las variables es baja, al observar las medidas simétricas (*V de Cramer* con un valor de 0,260).

En cuanto a la hipótesis 4, las diferentes pruebas de significación estadística *Ji Cuadrado de Pearson*, asumiendo como margen de error el 5%, nos muestran que hay diferencias estadísticamente significativas entre las siguientes variables:

- Utiliza videojuegos y prefiere la temática violenta en videojuegos ( $P = 0,000$ ). En este caso predomina la opción de que aquellos sujetos que dicen utilizar videojuegos no prefieren la temática violenta en videojuegos (48,7%), mientras que el 25,9% de los sujetos dicen sí preferir esta temática en los videojuegos. Si observamos las medidas simétricas podemos concluir que, según la *V de Cramer*, con un valor de 0,280, la fuerza de asociación entre las variables es baja.
- Utiliza videojuegos y prefiere la temática de deportes en videojuegos ( $P = 0,045$ ). Como en el caso anterior predomina la opción negativa, así los alumnos que utilizan videojuegos dicen no preferir la temática de deportes (61,4%), un 13,2% afirma que si prefiere esta temática. Si observamos las medidas simétricas podemos concluir que, según la *V de Cramer*, con un valor de 0,152, la fuerza de asociación entre las variables es baja.

Atendiendo a la hipótesis 5, la prueba de significación estadística *Ji Cuadrado de Pearson*, asumiendo como margen de confianza el 95%, nos revela que no hay ninguna asociación entre las variables que sea estadísticamente significativa. Además con relación a lo que se plantea en el objetivo en el que tratamos de profundizar, se recogió en el cuestionario la información correspondiente a diferentes preguntas abiertas para dar una respuesta más completa a este objetivo.



La primera de ellas era una pregunta abierta donde se preguntó a los alumnos: “¿cuál es tu videojuego preferido?”. Ésta fue la pregunta abierta del cuestionario más contestada, 144 alumnos, el 71% de nuestra muestra aportó información. No obstante, 15 de ellos (el 8,5%) indicaron que no tenían un videojuego preferido, cuatro de ellos respondieron que contaban sólo con los videojuegos en función de la máquina en la que se jugaban (dos alumnos la *PlayStation2*, uno la *GameBoy* y otro los recreativos), y dos de los estudiantes señalaron sólo características de los videojuegos: “Videojuegos que tengan mucho color, que no sean de lucha. Me tienen que llamar la atención” y “Videojuegos a los que se aprenda a jugar pronto”. Por lo tanto de todas las respuestas, el 88.4% de los sujetos nos indicaron su videojuego preferido, siendo respuestas no válidas el 11, 6%. Las respuestas recogidas por orden de preferencia, siguiendo la clasificación del tipo de videojuegos que venimos utilizando en el trabajo son las siguientes:

- a. Entre los videojuegos preferidos señalados por los alumnos predominan los videojuegos que hemos denominado arcades, señalándose en este caso un total de 80 videojuegos (45,5%), entre ellos, por orden de mayor frecuencia se han señalado: *SuperMario*, *Super Pang*, *Tom Raider*, *Crash Bandicoot*, *Metal Gear Solid*, *Zelda*, *Quake*, *Half-Life*, *Medieval*, *Devil My Cry*, *Blade: The Age of Darkness*, *Spiro*, *Dinocrisis*, *Donkey Kong Country*, *Sonic*, *Syphon Filter 2*, *Harry Potter*, *Monstruos S.A.*, *Tomby II*, *Tarzán*, *Heroes 2*, *Tekken*, *Tetris*, *Expediente X*, *Star Wars*, *Torrente*, *The Mission*, *Dark Messiah of Might and Magic*, *Get Medieval*, *Medal of Honor*, y *Worms Armagedon*.
- b. Los videojuegos de simulación, señalando un total de 23 videojuegos de estas características (13%), entre los que se encuentran: *Gran Turismo*, *Motor Racer*, *Mario Kart*, *Carmagedon 2*, *GTA*, *Driver 2*, *Fórmula 1*, *Colin McRace 2.0*, *GP 500 e Ignition*.
- c. Los videojuegos de deportes, un total de 25 (14,2%), entre los que se señalan: *FIFA*, *Pro Evolution Soccer*, *PC Futbol*, *Virtual Tennis*, y *NBA Live*.
- d. Los videojuegos de estrategia, los alumnos en este caso señalan 26 videojuegos (14,8%), entre ellos *Comandos 2*, *Starcraft*, *Age of Empires*, *Final Fantasy*, *Resident Evil*, *Verónica*, *Broken Sword* y *Ace Ventura*.
- e. Por último, un alumno señala un videojuego de mesa el *Carman's Authority*.

Otra pregunta abierta que nos permitió enriquecer la información de las preguntas cerradas del cuestionario fue “Te resultan atractivos los videojuegos porque...”. En este caso el éxito de respuestas fue muy limitado, ya que sólo 16 estudiantes (7,9%) respondieron con argumentos entre los que predomina la diversión (50%); también se añaden estas razones: son atractivos para pasar el tiempo, son juegos que sólo se pueden desarrollar en los videojuegos y no en la calle, tienen un gran componente de la realidad, su dimensión fantástica, relatan una historia o permiten la participación activa.



Con relación al tercer objetivo, “Conocer la opinión que tienen los alumnos y alumnas de forma diferenciada sobre el uso de los videojuegos”. Los análisis descriptivos de las variables implicadas en sus hipótesis, y que no han sido aún especificados, nos señalan la siguiente valoración de los alumnos:

- Cuando a los alumnos se les pregunta por la opinión que tienen sobre los videojuegos señalan mayoritariamente la opción “regular” (85 alumnos que representan el 42% de los datos). Sin embargo, un 35% de ellos indica que los videojuegos son “buenos”. Si prescindimos de la opción intermedia y agrupamos el resto de las opiniones teniendo en cuenta si la respuesta es positiva, es decir marcan las opciones “buenos” o “muy buenos”, o si la respuesta es negativa, opciones que los señalan como “malos” o “muy malos”, los datos recogidos son más explícitos. Así, encontramos que 24 estudiantes (11,8%) tienen una opinión negativa de los videojuegos, mientras que 91 alumnos (44,9%) la tienen positiva.
- Analizando las horas que le dedican los alumnos a los videojuegos destaca el intervalo “de 1 a 5 horas” a la semana, ya que representa el 64,5% de las respuestas. En un segundo lugar, se señala por un 9,4% la opción “entre 5 y 10 horas” a la semana. Los sucesivos intervalos utilizados iban aumentando las horas en el uso de los videojuegos, encontrando que a mayor número de horas en el uso de los mismos, menor número de alumnos se encuentran. Por lo que las respuestas indican un uso comedido de los videojuegos.
- En relación a la opinión que tienen los estudiantes sobre quién juega más a los videojuegos, se puede distinguir la creencia de que son los chicos los que más juegan (95,6%) frente a las chicas (1,3%).
- Al preguntar a los alumnos directamente sobre los tipos de videojuego que utilizan, se recoge que los videojuegos utilizados por los estudiantes son “juegos arcade” para el 52% de los alumnos (106), 101 alumnos usan “juegos de estrategia” (49,8%), 56 alumnos “juegos de simulación” (25,6%) y 36 alumnos (17,7%) los “juegos de mesa”. Observamos que esta información coincide en el orden con las respuestas indirectas recogidas de los alumnos al preguntarles por su videojuego preferido.
- En cuanto a la opinión que tienen sobre el diferente diseño de videojuegos en función del sexo, se puede apreciar que 138 estudiantes (68%) creen que no hay una distinción sexista en el diseño de los videojuegos, frente a un 31% (63 alumnos) que dice que sí.

Conforme a los resultados estadísticos obtenidos para dar respuesta a las hipótesis de este objetivo, en concreto a la hipótesis 6, la prueba de significación estadística *Ji Cuadrado de Pearson*, asumiendo como margen de error el 5%, observamos que dicha prueba arroja una significación de 0,003. De este modo, interpretamos que existen diferencias





estadísticamente significativas entre el sexo del estudiante y la opinión que tienen sobre los videojuegos. La opinión de las alumnas sobre los videojuegos está más diversificada y es más plural que la de los alumnos, que tienden a valorarla de una forma más positiva y unívoca, es decir, mientras que una mayor proporción de las chicas se distribuye en opinar que los videojuegos son “malos”, “regulares” y “buenos”; los chicos mayoritariamente se decantan por calificarlos de “muy buenos”. Cabe mencionar, que la *V de Cramer* con un valor de 0,278, nos revela que la fuerza de asociación entre las variables es baja.

De todos los contrastes de hipótesis realizados con las correspondientes pruebas de significación estadística, en la hipótesis 7 hemos detectado que no existen diferencias estadísticamente significativas entre las variables implicadas. Interpretando, en este caso, que no existen diferencias entre chicos y chicas en cuanto a las horas que dedican a los videojuegos.

Con relación a la hipótesis 8, observamos como la totalidad de los contrastes de hipótesis desarrollados nos indican que no existen diferencias estadísticamente significativas entre las variables implicadas, lo que nos indica que ninguno de los sexos tiene la creencia de que alguno de ellos, alumnos o alumnas, juegue más a los videojuegos que el otro.

La totalidad de los contrastes de la hipótesis 9 desarrollados con la *Ji Cuadrado de Pearson* asociándolo a una probabilidad igual a 0,05, nos arrojan estadísticamente significativas las siguientes asociaciones entre variables:

- La asociación entre las variables “sexo” y “usa juegos de simulación” ( $p = 0,001$ ). Se puede interpretar, por tanto, que hay diferencias a la hora de no usar los juegos de simulación entre los alumnos, puesto que las chicas no usan este tipo de videojuegos en una proporción mucho mayor (97%) que los chicos (62,8%). La *V de Cramer* con un valor de 0,228, por lo que la asociación es baja.
- La asociación entre las variables “sexo” y “usa juegos de estrategia” ( $p = 0,009$ ). De ahí que existen diferencias, tanto en el uso como en la no utilización de este tipo de videojuegos entre los alumnos, siendo utilizados bastante menos por las alumnas (41,9%) que por los alumnos (60,5%). El valor de la *V de Cramer* es de 0,184, por lo que la asociación es baja.
- La asociación entre las variables “sexo” y “usa juegos de mesa” ( $p = 0,001$ ). Se observa una gran diferencia en el uso por parte de las chicas (25,6%), en contraste con el de los chicos (7%). Se obtiene un valor de 0,241 en la *V de Cramer*, por lo que la asociación es baja.

En la hipótesis 10 los datos nos arrojan que no existen diferencias estadísticamente significativas ( $p = 0,05$ ). Por lo tanto, no existen diferencias entre sexos y la opinión que



tienen los estudiantes respecto a si existe diferente diseño de videojuegos en función del sexo.

#### **4. DISCUSIÓN**

El conocimiento de los videojuegos por los alumnos de secundaria de nuestra muestra es un hecho; tres cuartas partes de los mismos dicen utilizar habitualmente videojuegos, corroborando los estudios de Ferrer y Ruiz (2005) y los de Rodríguez San Julián (2002). Sin embargo, la opinión que tienen sobre ellos es más crítica y realista en los alumnos que los utilizan; son los alumnos que no hacen uso habitual de ellos los que manifiestan tener una opinión más positiva. El atractivo de los videojuegos se centra mayoritariamente en la diversión frente a otros argumentos, como ya señalaba Provenzo (1991).

Asimismo, la opinión de las chicas sobre los videojuegos está más diversificada y es más plural que la de los chicos, los cuales tienden a valorarla de una forma más positiva y unívoca. Aunque contradiciendo lo que habitualmente se piensa, en nuestro estudio, ambos sexos muestran un uso similar de los videojuegos, no existiendo diferencias entre ellos. Dato corroborado al observar que chicos y chicas dedican aproximadamente el mismo tiempo a los videojuegos, por lo que el número de horas que les dedican no depende del sexo del estudiante. Además el uso que hacen es bastante comedido, puesto que la mayoría de las respuestas señalan que utilizan los videojuegos de una a cinco horas a la semana; esto situaría nuestro estudio con el calificativo de habitual, según el estudio de Estallo (1995) donde sólo el 19% de los sujetos obtenía este calificativo, si bien la categoría utilizada por el autor en este caso era entre más de una vez a la semana y más de una vez al día, siendo la categoría inferior de su escala entre tres veces al mes y una vez a la semana. Nuestro estudio señala que a mayor número de horas utilizadas, menor es el número de los alumnos que usan videojuegos. Nuestros datos asimismo corroboran estudios como el de Funk (1993), citado por Etxeberria (2001), o el trabajo realizado por Tejeiro (2002).

Los alumnos no se fijan en cuál es el sexo que más se utiliza en los videojuegos, ni tampoco en si el videojuego se diseña en función del sexo, es decir, si hay videojuegos para chicos y para chicas. Al contrario que en nuestro estudio, Provenzo (1991) señalaba la prevalencia inicial de personajes masculinos en las portadas de los videojuegos y el papel sexista que representaban los protagonistas.

De acuerdo con la clasificación de Estallo (1992, 1994, 1995), definida en la introducción de este trabajo, casi la mitad de los estudiantes que utiliza videojuegos son juegos arcade y un porcentaje similar juegos de estrategia. Este hecho se corrobora cuando los alumnos tienen que señalar su videojuego preferido; así indican videojuegos tipo arcade, seguidos de los juegos de estrategia, los de deportes, los de simulación y por último, casi de forma testimonial, aparecen los juegos de mesa, siguiendo el orden de importancia que ya aparecía



en el estudio de Estallo (1995). Los chicos suelen utilizar más los juegos de simulación y de estrategia que las chicas, y éstas usan más que los chicos los juegos de mesa. También destaca el resultado que nos indica que los alumnos que habitualmente utilizan videojuegos no prefieren las temáticas violenta y de deportes, algo que podemos ver muy difundido en nuestra sociedad de manera inversa.

El atractivo y la diversión que predominan en los videojuegos hacen más urgente la necesidad de conocer y analizar sus potencialidades así como otros aspectos. Se es consciente de que puede ser una herramienta educativa y que puede servir como vehículos para definir la identidad entre la juventud y formar parte de su socialización.

Como señalan Rubio y Cabañes (2011) el potencial de los videojuegos en la práctica docente se centra en tres aspectos: su potencial educativo, su capacidad de motivación y su capacidad integradora. Sin embargo, la introducción de un medio en la enseñanza, como los videojuegos, con el que los jóvenes están familiarizados, en general, no garantiza el uso crítico, reflexivo y educativo del mismo. Como cualquier medio, y más si cabe en este caso por la cercanía y familiaridad con la que los jóvenes se acercan a él, el uso de los videojuegos en la enseñanza requiere de un análisis de sus características, pero sobre todo de una reflexión docente previa sobre para qué se quiere utilizar en ese momento y para qué enseñanzas o aprendizajes; también demanda una valoración final sobre lo que realmente nos ha aportado frente a otros medios. Quedarnos sólo en la diversión o en la motivación de los alumnos para realizar la tarea propuesta con los videojuegos o en la integración que promueven en estudiantes difíciles de “engancha” a la enseñanza, supone estacarnos en una fase inicial del proceso formativo que debemos superar ofreciendo a los alumnos, por ejemplo, contenidos concretos a través de los videojuegos, análisis y comparaciones con las situaciones reales que simulan, reflexiones sobre situaciones que en ellos se producen, crítica y reconocimiento de valores y contravalores que representan, etc.; en resumen tratar de que los jóvenes aprendan a realizar una mejor lectura y uso de los videojuegos en aras a conseguir un aprendizaje constructivo y significativo.

Hay muchas formas de usar los videojuegos y también muchas formas de aprender con ellos. En palabras de Gramigna y González-Faraco (2010), *Los juegos de ordenador pueden ser entendidos como la ejemplificación lúdica de procesos mentales expertos, en cuanto que nos pueden ayudar a controlar las conexiones y nodos que están en la base de conocimientos y técnicas, a seleccionar informaciones útiles para solventar problemas y crear vías de experiencia en constante regeneración* (p. 163). Por ello, podemos conformarnos con los más elementales y limitarnos a una repetición obsesiva y una gratificación banal, o por el contrario, podemos experimentar, ser más creativos y elaborar esquemas de acción diferentes, con distintos videojuegos, lo que nos llevará a aprendizajes innovadores y significativos.



Cuando pensamos en juegos, pensamos en la diversión y cuando pensamos en el aprendizaje pensamos en el trabajo, pero siguiendo a Gee (2004b), los videojuegos nos demuestran que esto es un error, puesto que desencadenan el aprendizaje profundo que es en sí mismo parte de la diversión. Los videojuegos relacionan aprender y divertirse al mismo tiempo (Etxeberría, 1998, 2001). Como demuestra Gee (2004a) hay principios de aprendizaje en todos los videojuegos y no sólo en los educativos. De ahí que defendamos que la utilización de los videojuegos por parte de los adolescentes no debe considerarse un mal social, sino una oportunidad para acercarnos a potenciar en ellos un aprendizaje relevante, motivador y cercano que les ayude a adquirir no sólo diferentes competencias (Gros y Bernat, 2008; Sánchez, Alfageme y Miralles, 2009; Sedeño, 2010), sino también habilidades personales y sociales que les sirvan en la creación de su identidad personal, social y cultural. Los videojuegos no tienen que aparecer de una forma generalizada en la enseñanza, antes bien, la utilización reflexiva y crítica en situaciones particulares y concretas puede ser beneficiosa como se ha demostrado al incorporarlos para la enseñanza en las clases de Historia (entre otros Cuenca, Martín y Estepa, 2011).

Obviamente, esta tarea no es fácil y debemos de ser conscientes de que trae consigo un trabajo y una implicación por parte del profesorado que quiera ponerlo en marcha. En este sentido, Laniado y Pietra (2005) creen que la escuela sería un sitio mucho mejor para los docentes y los alumnos si se aplicaran las condiciones adecuadas de uso de los videojuegos en las aulas, ya que se lograría un enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, Bernat (2008, p. 110) nos muestra una de las posibles bases en las que se puede sustentar el aprendizaje que se adquiere con la utilización de los videojuegos en el aula:

- a. El aprendizaje situado en un entorno virtual.
- b. La guía del profesorado sobre las actividades que hay que realizar.
- c. La práctica mediante la producción. A los estudiantes se les asignan tareas que requieren de reutilización del conocimiento adquirido durante la experiencia de juego.
- d. Marco crítico. Se proporciona un contexto de interpretación social y cultural.

Aunque estas bases puedan parecer complejas o de difícil puesta en práctica, Bernat (2008) nos hace saber que la inquietud que pueda presentar el profesorado ante el control de los conocimientos necesarios para utilizar los videojuegos en el aula, queda rápidamente atenuada al comprobar el dominio que demuestran los alumnos, día a día, sobre los temas aprendidos con este medio.



## 5. REFERENCIAS

ALFAGEME GONZÁLEZ, M. B. y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2002): Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 19; 114-119.

ALFAGEME GONZÁLEZ, M. B. y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Píxel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 20; 17-32.

CUENCA, J. M. y MARTÍN, J. (2010). La resolución de problemas en la enseñanza de las ciencias sociales a través de videojuegos. *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 63; 32-42.

CUENCA, J. M., MARTÍN, J. y ESTEPA, J. (2011). Historia y videojuegos. Una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO. *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 69, 64-73.

BERNAT CUELLO, A. (2008). La construcción de conocimientos y la adquisición de competencias mediante el uso de los videojuegos. En Begoña Gros Salvat (Coord.) (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. 245; 93-112. Editorial: Graó.

ESTALLO, J. A. (1992). Videojuegos: efectos psicológicos. *Revista de Psiquiatría infantil y Juvenil*, 2; 106-116.

ESTALLO, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6 (2); 181-190.

ESTALLO, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona, Planeta.

ETXEBERRÍA BALERDI, F (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, 10; 171-180.

ETXEBERRÍA, F. (2001). Videojuegos y educación. *Revista Teoría de la Educación*, 2, URL: ([http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberria.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm)). Consultado el 13/05/2011.

FERRER, M. y RUÍZ, J. A. (2005). Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. *ICONO 14: Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 7. URL: (<http://www.icono14.net/revista>). Consultado el 05/06/2009.

GEE, J. P. (2004a). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Ediciones Aljibe. [Versión inglesa: Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan].

GEE, J. P. (2004b). Learning by design: Games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia (IEM)*, 8, April; 15-23. URL: <http://greav.ub.edu/iem/>

GÓMEZ del CASTILLO, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43 (6); 1-10.

GRAMIGNA, A. y GONZÁLEZ-FARACO, J. C. (2009). Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Comunicar*, 33, (17); 157-164.

GROS, B. y BERNAT, A. (2008). El aprendizaje de competencias de alfabetización digital a través de videojuegos. *Aula de Innovación Educativa*, 176; 12-16.



LANIADO, N. y PIETRA, G. (2005). *Videojuegos, Internet y televisión: cómo evitar sus efectos perjudiciales en nuestros hijos*. Barcelona: Onino.

PROVENZO, E. F. (1991). *Video kids: making sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.

RODRÍGUEZ San Julián; E. (Coord.) (2002). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. Madrid: FAD-INJUVE.

RUBIO, M. y CABAÑES, E. (2011). Videojuegos y género en la práctica docente. *III Congreso universitario nacional de investigaciones de género*. Sevilla. URL: (<http://euridicecabanes.es.tl>). Consultado el 26/10/2011.

SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2009a): *Análisis y validación de un instrumento de evaluación sobre el uso y las actitudes ante los videojuegos: un cuestionario dirigido al alumnado de Educación Secundaria (CUAV)*. Universidad de Murcia. (Diploma de Estudios Avanzados dirigido por M<sup>a</sup> Begoña Alfageme y Francisca J. Serrano; inédito).

SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A. (2009b): *Los videojuegos en Educación Secundaria: diseño y validación de un instrumento de evaluación*. Universidad de Murcia. (Tesis de licenciatura dirigida por M<sup>a</sup> Begoña Alfageme y Francisca J. Serrano; inédito).

SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A.; Alfageme González, M. B. y Miralles Martínez, P. (2009). Competencias básicas y habilidades con los videojuegos. *En CD-ROM: Las competencias básicas. Reflexiones y experiencias. I Congreso Internacional de Competencias Básicas*. E. U. de Magisterio de Ciudad Real.

SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, P. A.; Alfageme González, M. B. y Serrano Pastor, F. J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 9 (1); 43-52. (<http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/>).

SEDEÑO VANDELLÓS, A. (2010): Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 34, (17); 183-189.

TEJEIRO, R. A. (2002). ¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social? *Eúphoros*, 5; 233-239.

VIDA, T. y HERNÁNDEZ, T. (2005). Los videojuegos. *Aula de innovación educativa*, 147; 35-40.

#### Para citar este artículo:

SÁNCHEZ, P. A.; ALFAGEME, M. B. & SERRANO, F. J. (2011). Opiniones sobre los videojuegos del alumnado de educación secundaria obligatoria. *Edutec-e, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 38. Recuperado el dd/mm/aa de [http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec38/opiniones\\_videojuegos\\_alumnado\\_educacion\\_secundaria\\_obligatoria.html](http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec38/opiniones_videojuegos_alumnado_educacion_secundaria_obligatoria.html)

