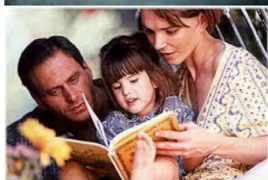


# SOCIEDAD, FAMILIA Y EDUCACIÓN: ESTUDIOS Y REFLEXIONES

Pablo Álvarez Domínguez (Dir.) (2015)



el tipo de familia  
no altera  
el producto





**Pablo Álvarez Domínguez (Dir.) (2015)**

# **SOCIEDAD, FAMILIA Y EDUCACIÓN: ESTUDIOS Y REFLEXIONES**

**Edición en colaboración con:**



**HUM-206: HISTORIA DE LAS ENSEÑANZAS NO OBLIGATORIAS  
EN EL DISTRITO UNIVERSITARIO DE SEVILLA (1845-1980)**

**Universidad de Sevilla. Grupo de Investigación del Plan Andaluz de Investigación HUM206  
Sevilla, 2015**



**Dirección: PABLO ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ.**

Profesor Ayudante Doctor (Acreditado Contratado Doctor), adscrito al Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social de la Universidad de Sevilla. Doctor en Pedagogía por la Universidad de Sevilla (Premio Extraordinario de Licenciatura y Premio Extraordinario de Doctorado). Profesor de la Facultad de Ciencias de la Educación (Grado en Educación Infantil, Primaria y Pedagogía) y del Máster Universitario en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas de la Universidad de Sevilla. Secretario de la Sociedad Española para el Estudio del Patrimonio Histórico Educativo (SEPHE). Secretario del Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.

**Maquetación: JESÚS LUENGO MAZO Y CELIA MORCILLO BARRENA.**

**Diseño gráfico: CELIA MORCILLO BARRENA.**

© Pablo Álvarez Domínguez (Dir.).

© Todos/as los autores/as que participan en la obra.

ISBN: 978-84-608-4214-9

Depósito Legal: SE 1917-2015

Edición en colaboración con: Grupo de Investigación del Plan Andaluz de Investigación HUM206. Universidad de Sevilla.

Producción digital: Copiarte, Sevilla.

Sevilla, 2015.

No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

## Índice:

Sociedad, familia y educación: a modo de introducción. Álvarez, P.....	7
La educación de los hijos en familias divorciadas. Visión del profesorado. Núñez, J. M. y Ordóñez, P.....	13
Análisis de la conflictividad en alumnos y familias problemáticas de Norteamérica. Bernal, C. y Bernal, D.....	33
Adolescentes y redes sociales. Garrucho, T. y Azemar, E.....	51
Adolescentes y redes sociales. García-Valiño, F.....	69
Adolescentes y redes sociales, ¿inseparables o im- parables? González, A. y Pozo, C.....	79
Influencia de los videojuegos en la educación ado- lescente. Flores, F. J. y Barón, J. A.....	97
Los videojuegos en la adolescencia. Valores e in- fluencias. Donaire, J. M y Torrejón, J. J.....	113
¿Educación sexista en la adolescencia?. Cabezón. L. y Rodríguez, A.....	137
La educación emocional en los adolescentes. Caba- llero, J. y García, B.....	181
Cultura adolescente. Educación sexual. Almagro, I. y Rojas, C.....	197
Afectividad y educación sexual en personas con dis- capacidad intelectual. Jiménez, A. y Vega, E.....	215
La visión de la homosexualidad en el aula. León, V . y Rodríguez, B.....	233

La adolescencia: sexualidad y homosexualidad. Montes, C. y Ponce, M.....	267
Cambios evolutivos y normativos en la adolescencia. Luengo, J. y Valonero, M.....	285
Pedagogía de la muerte. El concepto de de la muerte en la adolescencia. Jiménez, S. y Morcillo, C.....	303
El síndrome de Asperger en la adolescencia. Berdones, E. y García, S.....	321
Imagen del adolescente en la sociedad actual desde la perspectiva del adolescente. Del Río, D. y Cáceres, M. A.....	345
Estudio sobre los adolescentes y la prensa española. Gamero, J. M. y Puerto, P.....	361
Acoso escolar en la adolescencia. Sánchez, A. y Martínez, S.....	405
Drogodependencia en los jóvenes. Avelino, R., Hernández, P. y Jurado, J. M.....	423
El sistema educativo alemán y español. Satisfacción de los adolescentes. Zarzoso, J. M. y Vogl, M.....	447
Bibliografía básica.....	467

# **La influencia de los videojuegos en la educación adolescente**

## **06**

Francisco Jesús Flores Beato  
Jorge Agustín Barón Abad

### **Resumen**

El presente trabajo plantea y estudia la influencia de los videojuegos en la etapa adolescente de los alumnos de la nueva generación. Actualmente los videojuegos tienen un impacto considerable en la sociedad, aportando valores y experiencias de distinto tipo a cada estudiante, por un lado favorecen su creatividad, imaginación, trabajo en equipo y aumento de la autoestima, pero por otro lado se detectan casos de violencia, agresividad y adicción. Por esta razón, consideramos que es oportuno reflexionar sobre como beneficiarnos en el aula del uso de esta tecnología para favorecer el desarrollo de las habilidades individuales y sociales del alumno en su entorno. Analizaremos los cambios cognitivos que se observan al aplicar en la docencia el uso de videojuegos de forma controlada, para fomentar la motivación del alumnado a desarrollarse y aprender, mientras se está divirtiéndose. No obstante, también señalaremos los inconvenientes de la mala práctica y descontrolada de estos juegos, y examinaremos cómo evoluciona el entorno familiar y social del adolescente con relación a los videojuegos.

## Abstract

This paper presents and analyzes the influence of video games in the adolescent stage of the students of the new generation. Nowadays video games have a considerable impact on society, providing values and experiences of different types to each student, on one hand promote their creativity, imagination, teamwork and increased self-esteem, but the in the other hand, cases of violence, aggression and addiction are detected. For this reason, we consider it appropriate to reflect on how to benefit from the use of this technology to promote the development of individual and social skills of students in their environment. We analyze cognitive changes observed when applying for teaching the use of video games in a controlled manner to foster student motivation to develop and learn while having fun. However, we also consider the drawbacks of malpractice and uncontrolled of these games, and we stop to study the evolving family and social environment of the adolescent in relation to video games.

## Introducción

La evolución de los videojuegos en la sociedad ha sido exponencial durante los últimos años, hace unos 20 años era difícil encontrar una videoconsola en una casa, sin embargo, actualmente la gran mayoría de las personas posee más de una o, más común, tiene un móvil donde se ha descargado juegos. Empezaremos definiendo qué es un videojuego, Marques (2000) la determinó como “todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte y plataforma tecnológica”, después Ortega especificó más esta definición “narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade y, representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos”. Una vez definido el concepto, catalogaremos los distintos tipos de videojuegos y cómo influyen en nuestra sociedad. Utilizaremos una clasificación basada en los valores y contenidos de los videojuegos (Díez, Terrón, García, Rojo, Cano et al., 2004, p.34):



**Arcade:** Son juegos dónde es necesario ir desarrollando las habilidades psicomotrices adecuadas para ir pasando de nivel, destacando la atención y rapidez de respuesta del jugador.

**Deportes:** Simulación, cada vez más cercana a la realidad, de los distintos deportes que existen en la sociedad. Suelen requerir habilidad, rapidez y precisión en su manejo y su grado de estrategia es mayor que el tipo anterior. También se fomenta la interactividad y competitividad.

**Acción y Rol:** El jugador controla y dirige al personaje lo que debe hacer para alcanzar un destino u objetivo. Se caracterizan por el alto grado de implicación del usuario con una elaborada historia. Para ir avanzando en la historia, los personajes deben ir enfrentándose a retos de diversa índole. Se caracterizan por la amplia información y reglas que el jugador debe recapacitar y reflexionar, llegándose a identificar con el protagonista para comprender su entorno virtual y superar los retos que se les propone.

**Simuladores y constructores:** En un mundo virtual, el jugador experimenta e investiga aspectos cercanos a la vida real. Se desarrolla la capacidad de planificación, organización en diversos entornos sociales y temporales.

**Estrategia:** Se necesita una coordinación de acciones simultáneas y consecutivas para que el jugador pueda llegar al final deseado. Mediante el progresivo desarrollo del razonamiento hipotético, de la lógica y la toma de decisiones, el usuario dirigirá a su personaje a través de órdenes para ir avanzando en una historia que suele estar relacionada con el cine y la literatura. Suelen ser más largos y complejos.

**Juegos de Mesa:** Basados en juegos clásicos. Promueven la interactividad con otros jugadores, organización del espacio y estrategia.

**Combate:** Simula un escenario de batalla, dónde el principal objetivo es acabar con el contrario. Se caracteriza porque el usuario puede verse como el protagonista del juego. Tienen un

contenido más violento que los demás tipos de juego, debido a que el jugador debe luchar y combatir contra otros personajes para poder alcanzar la victoria.

Como podemos observar, los videojuegos otorgan un tipo de aprendizaje mediante el cual los alumnos adquieren conocimientos y desarrollan habilidades por sí solos a partir de sus experiencias y vivencias, que dista de la enseñanza de la visión formal e instruccional que se tiene sobre el colegio, y que afectará considerablemente en su educación. El objetivo es equilibrar esté "aprendizaje de entrecasa" como lo definió Papert, S. (1997, p.15) y el aprendizaje en la escuela, dónde el papel de la familia tomaría un valor muy importante en esta meta, debido a que ellos son el nexo común entre ambos aprendizajes, dando a lugar a una educación más motivada y eficiente. En el siguiente apartador detallaremos los beneficios de orientar el uso de videojuegos en las aulas para fomentar el desarrollo constructivo de habilidades sociales (Dondi, Edvinsson y Moretti, 2004), pensamiento racional y crítico, capacidades para tomar decisiones y resolver problemas (Higgins 2001), y la concentración, forma de reflexionar y pensar, y la capacidad estratégica en distintos entornos como exponían Kirriemuir, J. y Mcfarlane, A. (2004). Además de motivar al alumno a aprender mediante un aprendizaje cognitivo (Rosas, et al. 2003).

## Fundamentación Teórica

A partir de la información obtenida de la influencia de los distintos tipos de juegos vamos a destacar las áreas de aprendizaje pueden desarrollarse a través de un uso controlado y guiado de los videojuegos:

**Personal:** Capacidad de atención, concentración, agilidad mental. Aumentan la autoestima, proporcionando un sentido de dominio, autocontrol, instinto de superación y cumplimiento. Un factor muy alto en la motivación e interés. Adquieren estrategias más amplias para "aprender a aprender" y aplicarlas a nuevos campos de estudios. Pueden constituir una fuente de aprendizaje y entrenamiento para futuras actividades. Recordar conocimientos

aprendidos o experiencias vividas. Aumento de la memorización.

**Social:** Trabajar en equipo, cooperación y organización en grupo y aumento de las relaciones sociales. Planificación para alcanzar un objetivo común. Fomenta el respeto de otras culturas y aprendizaje de idiomas para comunicarse. Mejora la relación y el entretenimiento con la familia.

**Compresión del entorno:** Aprender a usar las TIC antes y mejor, adquieren conocimientos de lo que pasa a su alrededor. Mejoran sus habilidades para buscar y recopilar información y utilizarla para tomar decisiones en las diversas situaciones y resolver los problemas que se les plantean. Generan curiosidad e inquietud por probar e investigar el mundo que les rodea.

**Lenguaje:** se incita a los estudiantes a resumir y explicar la historia del juego. Mediante el discurso y la palabra aclaran sus ideas y pensamientos y reflexionan sobre los eventos y sentimientos que tienen lugar mientras se juega. Aumenta su competencia lectora, vocabulario y comprensión para asimilar las reglas. Capacidad de enseñar nuevos conocimientos adquiridos.

**Creatividad:** A través de las imágenes, vídeos, música y narración de la historia se mejora la capacidad creativa y de imaginación. Aumenta la percepción espacial y lógica.

**Físico:** Control de la motricidad y coordinación psicomotora. Desarrollo de reflejos y respuestas rápidas. Mejor orientación espacial y percepción visual.

Una vez que sabemos que capacidades y habilidades se fomentan a los alumnos a través del uso de determinados videojuegos. Ahora es necesario comprender qué características tiene esta tecnología para hacer progresar dichas destrezas, con el objetivo de saber cómo aplicarlas en la docencia correctamente:

- Son divertidos, y nos proporciona un ambiente para disfrutar.

- Son una forma de jugar intensa y apasionada.
- Dan un entorno estructurado y con reglas.
- Motivan a cumplimentar metas.
- Persistente superación de las habilidades del jugador.
- Son constantemente interactivos.
- Usan un entorno cambiante al que debemos adaptarnos.
- Contienen sistema de recompensa inmediata tras conseguir un logro.
- Un conjunto de actividades que generan adrenalina: competiciones y desafíos.
- Situaciones que plantean problemas a resolver.
- Interacción con otras personas.
- Historias emotivas.
- Uso de nuevas tecnologías.
- Practicar el uso de fantasía, sin limitaciones espaciales, físicas y temporales.
- Reflejo virtual de la sociedad que nos rodea.
- Favorecen la repetición instantánea en un ambiente sin peligro.
- Generan relaciones interculturales en juegos cooperativos.
- Estimulación visual y auditiva.
- Identificación con el protagonista.

Se puede contemplar la amplitud de factores y características que consiguen llamar la atención a los adolescentes. No obstante, como hemos comentado anteriormente, es necesario que estas herramientas de aprendizaje se apliquen de una manera controlada, organizada y controlada, para evitar problemas como:

**Violencia:** Existen muchos juegos de carácter violento, que el uso indecente puede potenciar la agresividad del alumno. No es muy recomendable que llegue a asociarse actos delictivos con diversión. Pueden llegar a aceptar la violencia en la realidad con demasiada facilidad.

**Adicción:** Todo en su exceso es negativo, y gran parte de las peculiaridades que hacen bueno jugar a videojuegos, ocasiona cierta adicción al usuario. Si pasa más tiempo del estimado jugando, es tiempo que pierde de estudios u otras actividades. Inhibe el desarrollo de pautas de conductas constructivas.

**Aislamiento:** Parte de los videojuegos son para jugar de forma individual, si le añadimos cierta adicción, genera que el alumno se evada de la sociedad real y se centre más en el mundo virtual.

**Trastornos personales:** Existen casos que el uso inapropiado de un juego no recomendado por adolescentes de su edad, llega a provocar trastornos mentales.

Para poder incorporar en la educación actividades relacionadas con los videojuegos y beneficiarnos de sus aspectos positivos, evitando los negativos, es necesario que tanto el docente, la familia y las competencias cumplan una serie de requisitos mínimos:

El docente debe planificar y organizar las actividades que van a realizarse.

El docente tiene que establecer qué valores, habilidades y contenidos van evaluarse con la actividad.

Autorregular el tiempo de dedicación al videojuego. Es reco-

mendable que sean consciente del tiempo que le dedican.

El docente debe saber gestionar los recursos de la clase.

En casa debe ubicarse la consola u ordenador en un espacio común, para facilitar la interacción con los familiares y además de poder controlar y observar a qué juegan, cuando juegan y con quién juegan.

La familia debe pasar parte de su tiempo en compartir emociones jugando juntos, para motivarlos y aprender juntos.

La familia debe participar activamente en la elección del tipo de videojuegos. Informarse del nivel de violencia, la edad mínima y las habilidades requeridas.

## Desarrollo Práctico

Desde que somos niños nos divertimos jugando, y es jugando cómo se lleva a cabo el más eficaz de los aprendizajes. Según Horacek (2009), el concepto flow (en castellano podría traducirse como “fluir” o “flujo”) fue desarrollado por el psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi en 1990, quien lo definió como un estado particular en el cual la persona se encuentra completamente absorta en una actividad para su propio placer y disfrute. Y es en este estado cuándo el aprendizaje se lleva a cabo con mayor facilidad, ya que durante la experiencia flow el tiempo vuela y las acciones, pensamientos y movimientos se suceden unas a otras sin pausa, todo el ser está envuelto en esta actividad, y la persona utiliza sus destrezas y habilidades llevándolas hasta el extremo.

Este estado de diversión y placer facilita el aprendizaje del adolescente pero también tenemos que tener en cuenta que las características evolutivas de los adolescentes hacen que sean susceptibles de sufrir conductas adictivas u otros trastornos psicológicos relacionados con el uso de alguna de las aplicaciones de las TIC y de entre ellas de los videojuegos (Castellana, 2007).

A continuación vamos a llevar a cabo un estudio sobre cómo el uso de los videojuegos afecta a adolescente de entre 15 y 16 años, para ello hemos escogido a 21 adolescentes a los que hemos pasado la siguiente encuesta para analizar los resultados obtenidos.

La encuesta que hemos distribuido se compone de las siguientes preguntas:

### Test práctico

#### Test práctico

Responde poniendo una cruz en la respuesta correcta, puedes marcar varias.

1. *Indique su sexo:*

<input type="checkbox"/>	a. Varón
<input type="checkbox"/>	b. Hembra

2. *¿Cuántos días a la semana dedicas a los videojuegos?*

<input type="checkbox"/>	a. Juego entre 1 y 3 días a la semana.
<input type="checkbox"/>	b. Juego de 3 a 5 días a la semana.
<input type="checkbox"/>	c. Juego todos los días.
<input type="checkbox"/>	d. No suelo jugar todas las semanas.

3. *¿Qué tipo de videojuegos prefieres?*

<input type="checkbox"/>	a. Arcade
<input type="checkbox"/>	b. Deportes
<input type="checkbox"/>	c. Acción y rol
<input type="checkbox"/>	d. Simuladores y constructores
<input type="checkbox"/>	e. Estrategia
<input type="checkbox"/>	f. Juegos de mesa
<input type="checkbox"/>	g. Combate

4. *¿Cómo te sientes al jugar?*

<input type="checkbox"/>	a. Eufórico, alegre
<input type="checkbox"/>	b. Triste, apagado
<input type="checkbox"/>	c. Agresivo
<input type="checkbox"/>	d. Intelectual
<input type="checkbox"/>	e. Relajado
<input type="checkbox"/>	f. Otro (escribir) :

5. *¿Sueles tener problemas escolares con tus notas?*

<input type="checkbox"/>	a. No, suelo aprobarlo todo.
<input type="checkbox"/>	b. Depende del trimestre, suelo suspender alguna.
<input type="checkbox"/>	c. Siempre suspendo alguna.
<input type="checkbox"/>	d. Suspendo todas, no me gusta el instituto.

6. ¿Te llevas bien con tus padres?

	a. Si, mis padres son los mejores.
	b. No suelo discutir con ellos.
	c. Depende del día, tenemos nuestras diferencias.
	d. No, discutimos por todo.

7. ¿Crees que aprendes con los videojuegos?

	a. Sí, siempre aprendo algo.
	b. No suelo aprender nada.
	c. Depende del juego.
	d. No, los videojuegos están para pasárselo bien.

8. ¿Qué opinan tus padres de que juegues a la consola?

	a. Nada, mientras apruebe puedo hacer lo que quiera.
	b. Me limitan la cantidad de horas que puedo jugar.
	c. Me piden que deje de jugar pero no les suelo hacer caso.
	d. Nada, yo hago lo que quiero.

9. Suelen quedar con tus amigos para jugar juntos

	a. Si
	b. No

10. ¿Todos tus amigos juegan a videojuegos?

	a. Ninguno
	b. Algunos
	c. La mayoría
	d. Todos

11. Te motivaría más hacer los deberes relacionándolos con los videojuegos

	a. Nada
	b. Poco
	c. Bastante
	d. Mucho

## Resultados del estudio

Pregunta	Porcentaje	Respuestas	Resultado
1	67%	14	Varón
	33%	7	Hembra
2	66%	14	Juego entre 1 y 3 días a la semana.
	10%	2	Juego de 3 a 5 días a la semana.
	14%	3	Juego todos los días.
	10%	2	No suelo jugar todas las semanas.
	14%	3	Arcade
3	20%	4	Deportes
	10%	2	Acción y rol
	10%	2	Simuladores y constructores
	29%	6	Estrategia
	10%	2	Juegos de mesa
	10%	2	Combate



*La influencia de los videojuegos en la educación adolescente*

4	33%	7	Eufórico, alegre
	10%	2	Triste, apagado
	14%	3	Agresivo
	10%	2	Intelectual
	24%	5	Relajado
	10%	2	Otro (escribir) : (Tenso, Valiente)
5	42%	9	No, suelo aprobarlo todo.
	33%	7	Depende del trimestre, suelo suspender alguna.
	20%	4	Siempre suspendo alguna.
	5%	1	Suspendo todas, no me gusta el instituto.
6	14%	3	Sí, mis padres son los mejores.
	24%	5	No suelo discutir con ellos.
	52%	11	Depende del día, tenemos nuestras diferencias.
	10%	2	No, discutimos por todo.
7	20%	4	Sí, siempre aprendo algo.
	14%	3	No suelo aprender nada.
	61%	13	Depende del juego.
	5%	1	No, los videojuegos están para pasárselo bien.
8	24%	5	Nada, mientras apruebe puedo hacer lo que quiera.
	52%	11	Me limitan la cantidad de horas que puedo jugar.
	10%	2	Me piden que deje de jugar pero no les suelo hacer caso.
	14%	3	Nada, yo hago lo que quiero.
9	67%	14	Sí
	33%	7	No
10	5%	1	Ninguno
	24%	5	Algunos
	61%	13	La mayoría
	10%	2	Todos
11	-	0	Nada
	5%	1	Poco
	10%	2	Bastante
	85%	18	Mucho

## Valoración y Reflexión Personal

En la encuesta han participado 14 hombres y 7 mujeres de los cuales 14 juegan entre 1 y 3 días a la semana, 2 juegan entre 3 y 5 días, 3 juegan todos los días y 2 no suelen jugar todas las semanas. Esto nos permite clasificar a los encuestados según el criterio que propuso el Instituto de la Mujer (2004) la siguiente forma:

(14) Jugadores de fin de semana: juegan sólo los fines de semana o días de vacaciones.

(2) Jugadores diarios: que juegan durante los días de clase.

(3) Jugadores habituales: juegan todos los días, tanto los festivos como los diarios.

A esto se les añade los jugadores ocasionales (2) que no juegan todas las semanas.

Referente al tipo de videojuego observamos que los preferidos por los adolescentes son los de estrategia (6) seguido por los deportivos (4) y arcade (3). Esto indica que el adolescente prefiere los juegos en los que tiene que pensar y utilizar capacidades cognitivas, que por otra parte es bueno para su desarrollo personal.

Al jugar a menudo suelen quedar con los amigos (67%), la mayoría de los amigos de los encuestados tienen como rutina jugar a videojuegos, tal y como estos nos han indicado (61%). Además experimentan diversas sensaciones sintiéndose la mayoría de ellos eufóricos (7) y relajados (5). Estos sentimientos facilitarían la didáctica como antes comentamos con el estado de flow, con lo cual utilizar un videojuego que haga sentirse al adolescente de esta forma con fines educativos sería muy efectivo. Llama la atención que sólo un 20% considere que siempre que juegue aprenda algo nuevo frente a un 61% que considera que depende del juego, como se suele decir nunca te acostarás sin saber una cosa más, siempre va a haber algo que aprender en cualquier videojuego independientemente del tipo que este sea, incluso en los de combate que aparentemente puede parecer que el adolescente no

aprende nada, en los inicios y finales de estos suelen aparecer frases en inglés como *ready* o *fight*, con las cuales ya está aprendiendo idiomas.

Por otra parte la mayoría de los encuestados (9) no suele tener problemas escolares, lo que nos indica que jugar a videojuegos y tener malas notas no tienen por qué ir de la mano. Los padres probablemente tengan que ver con este factor ya que un 52% de ellos les limita las horas a las que pueden jugar. 11 de los 21 encuestados tiene sus diferencias con ellos y depende del día suelen discutir más o menos, comportamiento característico de rebeldía en adolescentes.

Sin ninguna a destacar la respuesta en la que hay más unanimidad, el 85% estaría más motivado a realizar sus deberes si estos estuvieran relacionados con los videojuegos.

## Conclusiones

Como hemos podido leer al principio de este documento, la relación videojuegos y adolescente puede llegar a fomentar beneficiosamente varios aspectos importantes en el continuo progreso de la educación del alumno, desde habilidades sociales y psicomotoras, hasta la ayuda de la búsqueda de identidad y desarrollo de la inteligencia. Sin embargo si se le da un uso descontrolado, posiblemente los estudiantes podrían llegar a presentar problemas que lo retrasarían en su evolución, tanto social como personal. A través del estudio realizado hemos obtenido una serie de conclusiones que nos parecen considerables compartir:

Aprovechar el estado de flow para motivar a los adolescentes a aprender.

Promover el uso de los videojuegos en el ambiente escolar con fines didácticos, no sólo para entretener.

Concienciar a las familias que la relación de malas notas y videojuegos es falsa, al igual que otros métodos y herramientas,

sí se usan adecuadamente, pueden optimizar y mejorar el rendimiento escolar de su hijo.

Gestionar las horas que dedican los alumnos a los videojuegos.

Controlar los tipos de videojuegos que usan los alumnos, es aconsejable que jueguen a aquellos más aptos para su edad y las habilidades a desarrollar.

Recordar que la potencialidad de los videojuegos es la capacidad de entretener y llamar la atención del usuario, por lo tanto si abusamos de esta técnica puede que no obtengamos los resultados esperados.

Tanto para un niño, como para un adolescente y un adulto una de sus principales prioridades en la vida va a ser divertirse y pasárselo bien, ya sea sólo o en grupo. Por esa razón promovemos que la unión de diversión con educación mediante los videojuegos sea uno de los instrumentos que podrían utilizarse en la enseñanza para facilitar el aprendizaje de los alumnos.

## Bibliografía

Adolescentes (2010). Síntomas de adicción a los videojuegos o Internet. Disponible en <http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html>

Alcántara Garrido, M. C. (2008, Marzo). Los videojuegos y los efectos psicológicos en los adolescentes. Los videojuegos en la docencia. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, No. 4. Disponible desde el Marzo del 2008 <http://www.csi-csif.es/>

Balaguer, R. (2002). Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del nuevo milenio. *Kairos, Revista de Temas Sociales*. Disponible en <http://www2.fices.unsl.edu.ar/> .

Castellana, R., Sanchez-Carbonell, X., Graner, C. y Beranuy,

M. *El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. Papeles del Psicólogo*. Vol 28. Nº3, 2007, 196-204.

Díez, E.J., Terrón, E., García, M., Rojo, J., Cano, R., Blanco, D., Castro, R., Valle, R.E., Fontal, O., Lena, A., Bandiera, B., De Pablos, L., Ramón, M. A. y Terrón, M. A. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE, Instituto de la mujer.

Dondi, C., Edvinsson, B. y Moretti, M. (2004). Why choose a game for improving learning and teaching processes? In M. Pivec, A. Koubek, & C. Dondi (Eds.), *Guidelines for game-based learning* (p. 20-76). Lengerich: Pabst Science Publishing.

Eguía, J. L., Contreras, R.S. y Solano, L. (2013, Diciembre). Los videojuegos y los efectos psicológicos en los adolescentes. Videojuegos: Conceptos, Historia y su potencial como herramientas para la educación. *3 Ciencias*. Disponible desde el 28 de Marzo del 2013 en <http://www.3ciencias.com/>

García, Álvaro. *El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas*. Nº 17, 2014, 135-156.

García, A y Ortega, J.A.. *El potencial didáctico de los videojuegos: The Movies, un videojuego que fomenta la creatividad audiovisual*. Nº10, 2011.

Higgins, S. (2001). *ICT and teaching for understanding, Evaluation and Research in Education*. Vol 15, nº. 3, 164-171.

Horacek G. E. (2009). Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas.

Instituto de la Mujer (2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos.

Kirriemuir, J. y McFarlane, A. (2004). Report 8: Literature re-

view in games and learning. *FutureLab Series*. Disponible desde el 22 de Abril del 2009 en [http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit\\_reviews/Games\\_Review.pdf](http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Games_Review.pdf)

León Jariego, R. (2005). Los adolescentes y los videojuegos.

Marquès, P. (2000). *Los videojuegos y sus posibilidades educativas*. Universidad Autónoma de Barcelona.

Ortega, J.A. (2002). *Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal*. Universidad de Granada.

Papert, S. (1997). La familia conectada. Padres, hijos y computadoras. España.

Prensky, Marc. (2001). *Digital Games-Based Gaming*. Nueva York: McGraw-Hill.

Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M. y Flores, P. Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers and Education*, vol 4, nº. 1, 2003, 71-94.

Wolf, M. y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats*. Disponible en <http://www.raco.cat/index.php/Formats>.