

## **Videojuegos y las relaciones interpersonales**

**Donovan Quintero Córdoba**

Universidad de Nariño

*Licenciatura en Informática*

*IX Semestre*

*donovan.quinte@gmail.com*

Las relaciones interpersonales están siempre presentes a lo largo de la vida e incluso desde antes de nacer se crea un vínculo entre la madre y el bebé, posteriormente en la infancia, además de relacionarse con familiares, se empieza a crear vínculos con amigos, profesores y demás personas, de este modo, continuamos nuestra vida en constantes relaciones. No obstante, hoy en día se están dejando de lado estas costumbres debido al auge de la tecnología, la virtualización de las cosas y el mal uso de internet.

En la actualidad, con el desarrollo de la tecnología, la sociedad tiende a la despersonalización, con relaciones virtuales. En este sentido, las relaciones interpersonales han perdido buena parte del contacto personal y han pasado a estar mediatizadas. Las computadoras conectadas a Internet y los teléfonos móviles, por ejemplo, han reemplazado a la comunicación interpersonal presencial o cara a cara. (Coppari et al, 2011, p.239)

Un caso similar se observó en la Institución Educativa durante la práctica docente. Los niños salen a descanso para recibir su desayuno, distraerse un rato jugando y compartir con sus compañeros, por lo

general, la mayoría de niños son felices y están siempre ansiosos por salir al descanso; sin embargo, hay un niño el cual prefiere quedarse solo y encerrado jugando en el aula de informática, en varias ocasiones solicita permiso para quedarse jugando en el computador, pero al no obtener autorización el niño habla con el docente encargado del área y él le da permiso para ingresar. Es preocupante la situación del niño, puesto que esto se podría convertir en un problema más grave, como el descuido de sus necesidades básicas y relaciones interpersonales, el cual es muy común en esta época donde se puede observar que las personas dejan de lado algunas de sus labores y funciones como el sueño, el trabajo, la educación, entre otras, por dedicarse a los videojuegos.

Dentro del mundo de los videojuegos existen varios con contenido educativo, los cuales se puede utilizar como ayudas en el ámbito escolar; no obstante, muchos de los videojuegos que se encuentran en las tiendas de aplicaciones y en la web tienen contenido violento, agresivo, que promueven el uso de armas, entre otras. Y son justamente estos juegos los que más llaman la atención a los niños, adolescentes y jóvenes, aunque el hecho de que una ellos disfruten de los videojuegos, no necesariamente implica un problema; sin embargo, existen diversas investigaciones que demuestran que el dedicarles demasiado tiempo a estos videojuegos trae consigo una serie de problemáticas que pueden afectar la salud y las relaciones interpersonales.

Kuss (2013) afirma:

Obsession with gaming and a lack of real-life relationships, lack of attention, aggression and hostility, stress, dysfunctional coping, worse academic achievement, problems with verbal memory, and low well-being and high loneliness. Moreover, psychosomatic consequences have been found in a number of

studies. These included problems with sleeping, seizures, and psychosomatic challenges. This long list indicates that Internet gaming problems must be taken seriously as they can affect the individual negatively in a variety of ways.

No todos los efectos del uso de los videojuegos son negativos, también representan diversos beneficios a nivel social y emocional. Se puede observar que los jugadores interactúan entre si y forjan nuevas amistades de diversas partes del mundo, además los videojuegos representan un pasatiempo el cual puede ayudar a liberar las tensiones y preocupaciones del día a día.

Los videojuegos en si no son un problema, ya que este radica en la responsabilidad y buen uso que se haga de ellos, por esto es importante enseñar un buen manejo desde edades tempranas y es aquí donde toma importancia el papel de los padres, ya que son ellos quienes deben poner normas claras y límites en el tiempo que emplea en este tipo de actividades, así como también el desarrollo de sus demás deberes.

Advise parents to set time limits on their child's playing time. It is fine for children and adolescents to play for a couple of hours after they have done their homework or their chores. Early research showed that those children who played video games for a couple of hours a day were more likely than those children who did not play video games at all to (a) have a wider circle of friends, (b) engage in physical activities, and (c) do their homework. (Griffiths, 2010, p.39)

Desde el rol de docentes de informática, se puede trabajar tanto con los niños como con los padres sobre el buen uso de las TIC, por ejemplo, así como se puede enseñar a los niños acerca de los riesgos de hacer mal

uso de redes sociales, videojuegos o internet en general, también se debe indicar a los padres estrategias para usar adecuadamente estas tecnología, a dedicarle atención a los hijos, prevenir los riesgos y la importancia de ayudarles a hacer buen uso de su tiempo, estableciendo normas que garanticen el bienestar y buen desarrollo de su formación.

Para lograr involucrar a los padres, en la Institución Educativa se desarrolla un programa denominado “Zona de orientación escolar”, dentro del cual se trabaja todo tipo de temáticas o problemáticas que pueden surgir en la etapa escolar, se puede aprovechar este tipo de programas para dar recomendaciones y estrategias que se pueden implementar para lograr un buen uso de los videojuegos por parte de los estudiantes, además de fortalecer las relaciones con familiares y amigos.

Así mismo, se puede utilizar ese gusto de los niños y adolescentes por los videojuegos para involucrarlo en las clases y generar experiencias de aprendizaje significativas, saliendo de la educación tradicional. Con respecto al ámbito social, dentro de los juegos educativos se encuentran algunos que fomentan el trabajo en equipo y aprendizaje cooperativo, no obstante, esto debe estar debidamente planeado, para poder lograr los objetivos propuestos.

En términos generales, podemos hablar de un incremento en el aprendizaje del alumnado al realizar prácticas educativas colaborativas en torno a un videojuego, es decir, al realizar actividades educativas en las que el recurso educativo principal es un videojuego y los alumnos han de colaborar ya sea dentro o fuera del videojuego para la realización de actividades de aprendizaje. (Martín del Pozo, 2015, p.84)

“Se debe controlar los videojuegos y no que ellos te controlen.”

### Referencias bibliográficas

Coppari de Vera, N. (2011). Relación entre las nuevas tecnologías y la preferencia en la comunicación en estudiantes de segundo año de la educación media. *eureka*, 8(2), 231-240. Obtenido de <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/eureka/v8n2/a08.pdf>

kuss, D. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior*. 6, 125–137 Doi: 10.2147/prbm.s39476

Griffiths, M. (2010). Online video gaming: what should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), 35-40. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/247517408\\_Online\\_video\\_gaming\\_What\\_should\\_educational\\_psychologists\\_know](https://www.researchgate.net/publication/247517408_Online_video_gaming_What_should_educational_psychologists_know)

Martín del Pozo, M. (2015). Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 69-89. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/280804761\\_Videojuegos\\_y\\_aprendizaje\\_colaborativo\\_Experiencias\\_en\\_torno\\_a\\_la\\_etapa\\_de\\_Educacion\\_Primaria](https://www.researchgate.net/publication/280804761_Videojuegos_y_aprendizaje_colaborativo_Experiencias_en_torno_a_la_etapa_de_Educacion_Primaria)