

Opinión

## **El videojuego y la formación del niño**

Domingo, 17 Noviembre 2019

Primero fueron los videojuegos y luego salieron a la luz las mil formas de entretenimiento a través de Internet. Allí nace todo, o muere todo. Pero, lo que nos podemos preguntar, es hasta donde es bueno que los chicos a temprana edad estén en contacto con videos que llaman la atención por sus colores, dinámica, y que los quitan de otras actividades. Además son 24 horas, están siempre a disposición, llenan el espacio y generan la cultura del juego sin pausa con ranking y propuestas similares, porque eso también tiene Internet.

Nos “sugiere” lo que posiblemente nos gusta porque sabe dónde hemos tecleado, lo que queremos pues estudia nuestra relación con la información y comienzan a preguntarnos porque eso justamente.

De todos es sabido que el juego en la infancia es un auténtico aprendizaje en el que el niño construye, imita y crea. Pero ¿qué ocurre con el uso de los videojuegos en los niños? Son muchos los mitos en torno a ellos, analicemos el uso de los videojuegos en los niños y veamos como en realidad no todo es blanco... ni negro.

Todo en su justa medida puede reportar grandes beneficios. El uso de los videojuegos en los niños debe estar vigilado por los adultos para evitar algunos inconvenientes y aprovechar todas las ventajas que ofrecen

Son muchos los padres que no dejan de preguntarse si los videojuegos son buenos o malos para el desarrollo de sus hijos. En realidad, no existe una respuesta única para esta pregunta, ya que va a depender de diversos factores como: la forma de juego, la personalidad del niño, la interacción de éste con familiares y amigos y un largo etcétera.

Lo que sí es conveniente es que los padres conozcan a qué videojuegos juegan sus hijos, diferenciando unos y otros. Son los que se pasa de un nivel a otro, en pantallas sucesivas al conseguir superar los obstáculos. Promueven la rapidez de pensamiento, ya que la acción es trepidante; pero, precisamente por ello, provoca una gran fatiga que impide la concentración en actividades posteriores.

Ejemplo: conducción de vehículos a motor. Ayudan a coordinar la visión con el movimiento y a planificar estrategias para superar los obstáculos de las pistas. En contra está el hecho de que las partidas suelen ser largas, por lo que quitan tiempo para otras actividades.

Recrean la organización de un deporte o su práctica en el campo, habiéndose convertido en los videojuegos más usados. Tiene la ventaja de que, incluso jugándose en solitario, promueven el espíritu de equipo y la mejora de estrategias de juego deportivo que luego podrán ponerse en práctica en la realidad.

Son los que planean la planificación y ejecución de ciudades, combates, realización de profesiones... Potencia la constancia por parte del jugador y la flexibilidad de pensamiento para resolver situaciones. Su principal problema radica en que pueden llevar al aislamiento al crear una realidad paralela.

Combates a ritmo vertiginoso con artes marciales o armas de fuego. Son quizás los que peor fama le han dado a los videojuegos. Y aquí sí hay estudios: no es que vuelvan a los niños agresivos (aunque en todos los casos promueven la hostilidad) pero sí es verdad que potencian la violencia en niños con tendencia a ella.

El jugador adopta la identidad de un personaje y vive sus aventuras normalmente en mundos hostiles. Involucran a varios jugadores, lo que crea cohesión grupal, pero tienen el problema de que suelen ser sectarizantes. Su mala fama les precede, aunque hay mucho de mito en ello.

Es inevitable que los niños jueguen con videojuegos, son muy atractivos y divertidos. Ya se ha visto que no todo son sombras, ya que desarrollan la coordinación, la memoria, la resolución de estrategias, generan confianza en niños inseguros... aunque sea verdad que pueden potenciar el aislamiento, crear adicción, incrementar la ansiedad en niños nerviosos...