



LOS VIDEOJUEGOS COMO UNA HERRAMIENTA FORMATIVA (trabajo comparativo).

Clara Martha González García¹, Ana Paola Reyes Machuca¹ y Scarlet Lilibet Márquez Sánchez¹

¹ Universidad Pedagógica Nacional. claramar2000@yahoo.com.mx

Los videojuegos en la actualidad forman parte de la vida diaria, se ve de una manera totalmente cotidiana y normal convivir con este tipo de entretenimiento, con diversos contenidos, desde los más básicos y educativos para los más pequeños del hogar, pasando por una amplia gama de intereses, hasta llegar a aquellos de contenido violento o sexual manejados principalmente por los adolescentes y los adultos. En la mayoría de los casos sólo se logra percibir la influencia negativa y las repercusiones en la salud al utilizar este tipo de entretenimiento, como la obesidad e inmadurez, incluso algunas investigaciones mencionan que son los principales responsables de ocasionar déficit de atención y conductas violentas en las personas. Pero se ignora la utilidad y la funcionalidad que pueden tener los videojuegos no violentos en el ámbito educativo y formativo de quienes suelen ocuparlos, habilidades que se adquieren y asimilan a largo plazo, así como un gran impacto en la vida diaria; lo que es un hecho es que los videojuegos en exceso pueden causar severos daños a la salud. En esta investigación se describen las habilidades cognitivas que se pueden adquirir mediante la práctica de los videojuegos no violentos, tales como: el fomento de la creatividad; resistencia a la frustración; capacidad de respuesta rápida; el logro de objetivos; se obtiene seguridad; se desarrolla la búsqueda de estrategias y el manejo del estrés y la presión, entre otros. Palabras clave: videojuegos no violentos y habilidades cognitivas.