

Uso y abuso de los juegos electrónicos. Estudio con alumnos del colegio.

Uno de los muchos aspectos importantes que intervienen y afectan de manera determinante en la vida personal en general y en el desempeño escolar en particular, es la atención y el tiempo invertidos en los juegos electrónicos, en desmedro de otras actividades importantes para su desarrollo integral. No es del caso satanizar su uso ni rechazarlo; pero sí, advertir de las características de los juegos, de la manera como los alumnos acuden a estos y del nivel de conciencia que tienen respecto de cómo intervienen en sus vidas cotidianas. Con esta inquietud en mente y con el propósito de obtener información más precisa de esta realidad, el Departamento Psicopedagógico del colegio ha llevado a cabo una breve investigación preliminar con los alumnos al respecto, consistente en sendas encuestas (Primaria y Secundaria) exploratorias, de cuyos resultados pueda extraer información para, eventualmente, llegar a algunas conclusiones útiles en la tarea educativa.

Lo primero que llamó la atención fue el interés y expectativa que las encuestas motivaron en los alumnos; lo cual indicaría la importancia que le otorgan al asunto y del compromiso que les suscita al implicarlos personalmente.

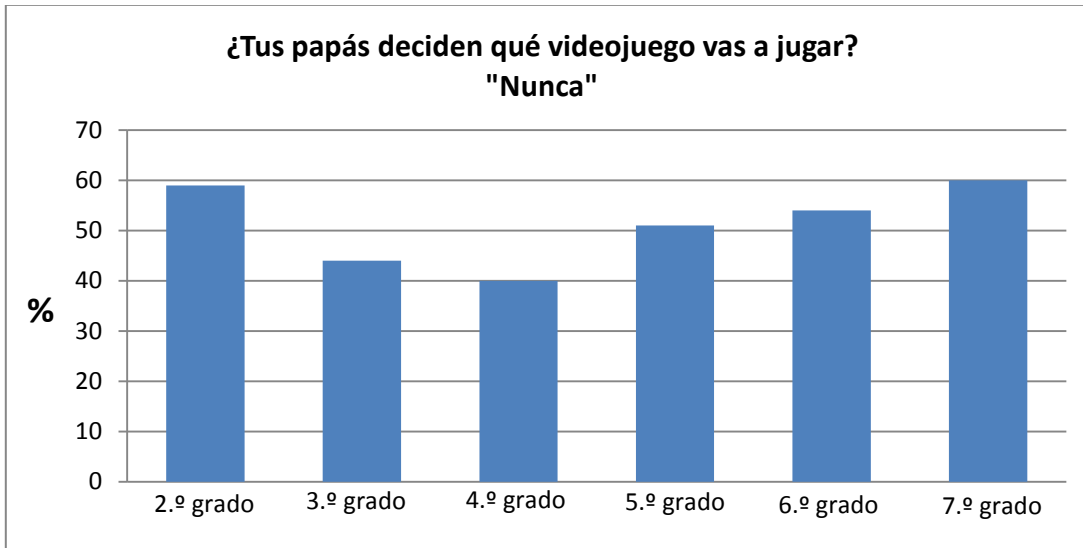
Entre los resultados obtenidos más saltantes se observan:

1. La cuarta parte de los alumnos dispone de más de tres horas diarias en juegos electrónicos y videojuegos; lo que desde ya es un exceso. Esta cantidad promedia el uso mayor del tiempo entre los alumnos menores y el menor entre los mayores. Esta diferencia sugeriría la necesidad de una mejor supervisión de parte de los padres de Primaria, en tanto que sus hijos no estarían aún en condiciones de ejercer un autocontrol efectivo. Asimismo, un porcentaje alto de escolares no tiene un horario establecido para jugar.

¿Qué días juegas VJ?

¿Qué días juegas VJ? (%)	Nunca	Fin de semana, vacaciones, feriados	Cualquier día que yo quiera	No opina
2.º	2	51	43	3
3.º	7	46	41	3
4.º	6	58	33	1
5.º	4	58	32	4
6.º	7	51	41	1
7.º	24	43	28	4
8.º	26	49	25	0
9.º	23	36	36	2
10.º	35	31	32	1
11.º	21	25	54	0

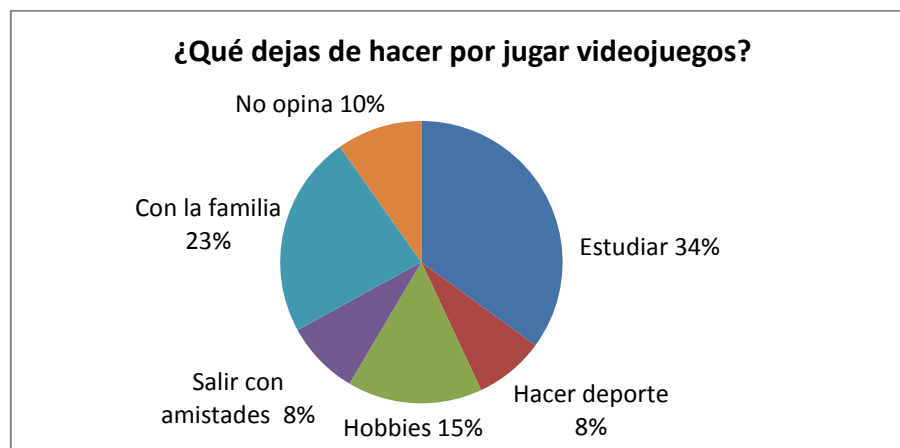
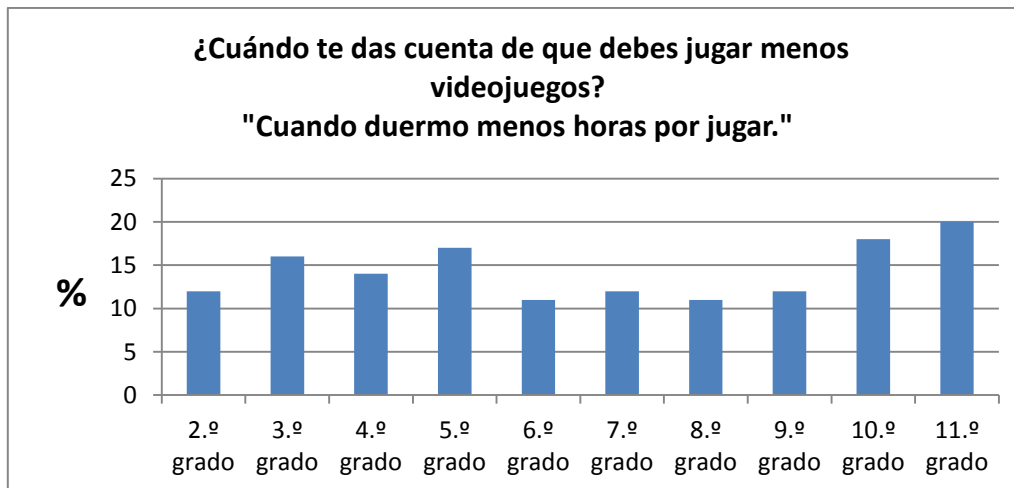




2. Podría decirse que los alumnos hacen caso omiso a las recomendaciones para edad en función de los contenidos, propuestas por los productores, lo cual ratificaría la ausencia de supervisión por parte de los padres.



3. Las actividades más afectadas por el uso de videojuegos según los propios alumnos serían, en primer lugar, el estudio y, en segundo, el tiempo con la familia. Esto estaría indicando la importancia que estas tienen para ellos y la percepción de que deberían dedicarles un mayor lugar en sus vidas. Una mayoría significativa reconoce a los videojuegos como “una pérdida de tiempo”. También es reveladora la cantidad de alumnos que consideran la “falta de sueño” como un perjuicio derivado de su uso. Esta conciencia es débil entre los alumnos menores, pero más acentuada en los mayores.



4. Los resultados parecen indicar que los alumnos acuden a los videojuegos para llenar el tiempo “libre” no estructurado; es decir, sin actividad prevista ni planificada.

Sobre la base de estos y otros resultados, es recomendable prestarle mayor atención al uso que los alumnos hacen en casa de los videojuegos y juegos electrónicos en general, sobre todo en los más pequeños.

Si bien existiría alguna conciencia, según crecen y maduran, de los riesgos y problemas que este uso trae consigo, la fragilidad de los niños ante sus impulsos y la debilidad de sus recursos para enfrentarlos hacen necesaria la intervención paterna, no solo para limitar, sino para ofrecer espacios y actividades alternativos que les signifiquen un mayor beneficio que simplemente “matar el tiempo”, así como garantizar que puedan hacer otras que les reporten mayores satisfacciones, principalmente el estudio y la vida familiar.

Para profundizar en estos y otros temas involucrados, el colegio está programando una actividad con los padres de familia, en la que se presentarán estos hallazgos y se discutirán convenientemente.