

Estudiantes y videojuegos

Te deja zombi

Produce trastornos de la realidad

Te concentras tanto que te atrapa

Muchas veces uno no cumple con sus obligaciones por jugar

Te trauman la mente

Distorsionan la realidad

Alteran los nervios, son muy violentos

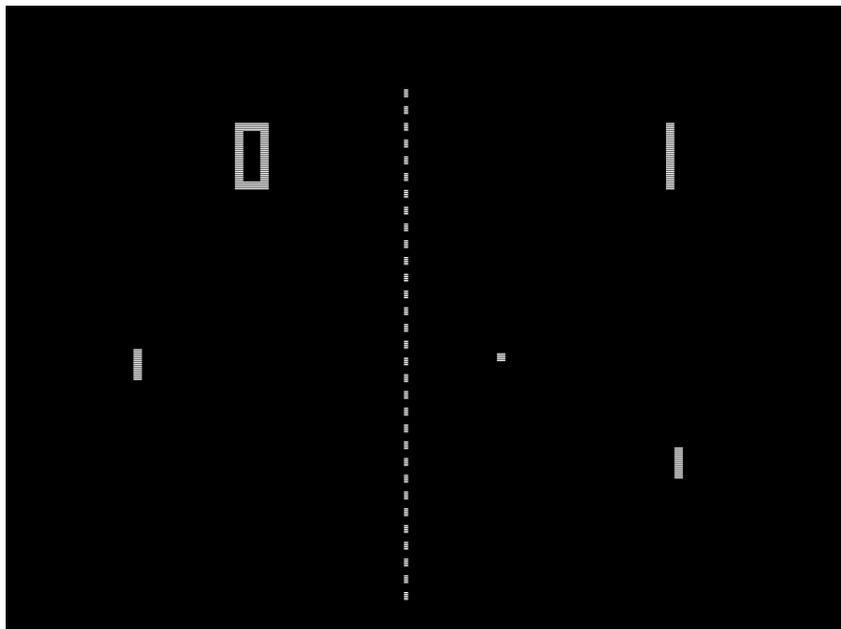
Te hace perder tiempo valioso para estudiar

Las anteriores son opiniones de algunos estudiantes de 2° Bachillerato Científico del Instituto IAVA, en relación al efecto de los videojuegos en sus vidas.

A partir de ellas y luego de una reflexión en clase, se realizó una consulta con un profesional especializado, vía teleconferencia. Desde el Instituto IAVA conversamos con el coordinador de Asesoría sobre videojuegos, Sic. Carlos G Tardón, residente en España, para conocer sus opiniones y solicitarle estrategias que ayuden a mejorar estas situaciones.

A continuación se presenta un esquema de la dinámica de la teleconferencia y se transcriben las opiniones de los estudiantes con respecto a la interacción con Carlos.

Dinámica de la teleconferencia:



1° Parte: los estudiantes juegan al PONG, usando las 13 computadoras disponibles en la sala ERMA

2° Parte: interacción con el coordinador sobre la experiencia de juego

3° Parte: aportes del coordinador. Detalle de los aspectos tratados

- conducta del jugador de videojuegos
- estrategias para evitar la adicción al videojuego
- actitud del jugador ante la motivación
- capacidades que desarrolla el videojuego
- uso educativo
- potencial laboral
- industria económica

4° Parte: *opiniones de los estudiantes sobre la teleconferencia*

- me gustó poder hablar con alguien que sabe del tema, fue dinámica la charla, me gustó la representación de las adicciones en gráficas y se explicó bien

- fue un tema interesante, didáctico, entretenido e innovador
- nos dimos cuenta que los videojuegos pueden ser muy adictivos pero también pueden usarse para enseñar y aprender. Tuvimos el punto de vista de un profesional en el tema que respondió nuestras dudas.
- Algo que me gustó mucho al haber hablado con él fue que “mezclaba” el tema de los videojuegos con cosas cotidianas. También que al ser psicólogo se notó que no sólo
- nos hablaba desde el punto de vista informático, sino que iba más a lo que pasaba en nuestras cabezas
- Aprendí cosas y me enteré de datos muy interesantes que no conocía
- En lo personal me gustó muchísimo, porque se hizo divertido, dinámico y es bueno que los que hablan lo hagan con mucha buena onda, tal como lo hizo. Aclaró muchas dudas y aportó mucho
- Me pareció una charla interesante en la que aprendimos el cómo ayudar a nuestros amigos adictos y a uno mismo
- Me pareció muy bueno contactarnos con una persona de otro país, para aprender cosas nuevas
- Fue algo nuevo, fuera de la rutina de siempre
- Tenemos el punto de vista de una persona experimentada y que vive en un país desarrollado con más tecnología. También está bueno que él nos diga cómo se ve Uruguay desde afuera
- Es genial poder hablar con alguien que está tan lejos y que conozca bastante acerca del tema que estamos tratando. Carlos nos aportó un montón de datos y anécdotas además de mostrarnos otro punto de vista acerca de los videojuegos (el económico). A pesar de que fue una charla de carácter

pedagógico o por lo menos educacional, fue algo informal y para nada aburrida, estuvo bastante dinámica y se tocaron varios puntos

- Creo que es interesante interactuar con otra persona al mismo tiempo que tratar distintos temas, es mejor que ver una charla ya grabada, además permite aclarar mayos cantidad de dudas.
- La encontré interesante y hasta me “contó” un dato nuevo: no sabía que la industria de los videojuegos cotizaba tanta plata
- Se hizo dinámico, pudimos entender el tema además fue divertido
- Fue un buen diálogo, fue productivo, interesante, tocó un tema muy actual y que está generando polémicas en toda el mundo
- El ver al interlocutor mientras hablas ayuda a la comunicación
- Resultó interesante interactuar con alguien de otro país y que nos contara de cómo es el tema de los videojuegos en ese país
- Se trató a los videojuegos desde un punto de vista que nunca lo había pensado

Licencia [Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Créditos de la imagen: By Original: Bumm13 Vector: Beao (Pong.png) [Public domain], via Wikimedia Commons

Docente del año: Elisa Calle
@elisa_calle

(*) Carlos González Tardón: Licenciado en Psicología. Prepara su tesis doctoral sobre “la inmersión en los videojuegos”, realiza trabajos de investigación y divulgación del impacto del uso del videojuego en el jugador y en la sociedad.

Setiembre 2010