

VIDEOJUEGOS

Con base en nuestro Marco para la Convivencia Sana y Pacífica, así como en la búsqueda de una Educación por la paz, hemos preparado este documento donde podrán encontrar los mitos, las virtudes y dificultades de los videojuegos, así como su clasificación y las razones de este documento.

En un consenso escolar *xpress*, estos fueron los títulos con mayor popularidad entre nuestros alumnos de 4°, 5° y 6° de primaria.

Clasificación E (para todos). El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado: *FIFA* (todas sus versiones), *Minecraft*, *Infinity*, *Forza Horizon*.

Clasificación A (contenido apto para mayores de 18 años). Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real: *Grand Theft Auto San Andreas*, *Grand theft Auto V*, *Grand theft Auto Vice City*, *Call of duty* (varias versiones), *Gears of Wars* (varias versiones), *Assanssin's Creed* (varias versiones), *Resident Evil* (varias versiones).

Mitos sobre los videojuegos:

- **Incitan a la violencia:** no, hasta el momento no hay fundamento científico que compruebe que los usuarios de videojuegos se inclinen por conductas violentas.
- **Los videojuegos son solo para niños:** error, cada videojuego tiene una clasificación la cual está en la parte inferior de la portada y obedece a una legalidad de consumo.
- **Los videojuegos pueden sustituir las actividades en el exterior:** no, sin importar la simulación y la interacción de éste, nunca podrá igual las experiencias al aire libre y todo lo que esto conlleva.

Desventajas de los videojuegos:

- En usos desproporcionados, los videojuegos son una causa de sedentarismo en nuestros alumnos, con consecuencias como la obesidad o dolores musculares.
- La realidad es que los videojuegos más comerciales tienen poca diversidad temática, la mayoría abarca narrativas bélicas, espionaje, terror, deportes y futuros apocalípticos.
- No se tiene un control paternal sobre los videojuegos, lo que recae en una utilización desproporcionada, solitaria y compulsiva por parte de los niñ@s.

Ventajas de los videojuegos:

- En usos proporcionados, los videojuegos pueden incentivar la capacidad motora de reacción, la atención sobre varios impulsos y la toma de decisiones de manera rápida y asertiva.
- Los videojuegos ayudan a la percepción espacial, lejos-cerca, pequeño-grande, etc.
- La narrativa de algunos videojuegos se puede catalogar como una forma de lectura (no literatura), donde el usuario tiene que continuar una historia, leer información, recordarla y diferenciarla.

Razones de este documento:

1. No se busca prohibir los videojuegos, se busca una regulación y una selección de juegos de acuerdo a la edad del niño.
2. De acuerdo a nuestras Normas de Convivencia y la búsqueda de una Educación por la Paz, tenemos la responsabilidad de que nuestros alumnos no estén expuestos a más violencia y peligros de la que la realidad es capaz de generar.
3. Estamos en la búsqueda de un uso responsable, adecuado y suficiente de las nuevas tecnologías.

Ligas de información:

- “Mitos sobre videojuegos”, en *El informador de Guadalajara*:
<http://www.informador.com.mx/suplementos/2014/527047/6/guia-para-padres-mitos-sobre-los-videojuegos.htm>
- Clasificación de videojuegos: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx
- *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives,...*, de Anna Anthropy, 2012.

Para mayor información, puede acercarse con el Prof. Luis Mario Reyes.