

## Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo.

Verónica Marín Díaz  
*Universidad de Córdoba*

### **Resumen**

La aparición de los videojuegos en el universo de ocio y tiempo libre de los niños y adolescentes en particular y de los jóvenes en general, está demandando una formación por parte de los poderes encargados del desarrollo de la socialización primaria del ser humano –los centros escolares y la familia-. En este artículo hacemos una propuesta para formar a las familias en el consumo crítico y racional de este recurso tecnológico, dado que son ellos los principales proveedores de los mismos.

### **Abstract**

The appearance of the videogames in the universe of leisure and free time of the children and adolescent in particular and of the youths as a rule, it is demanding training on the part of the commissioned powers of development of the primary socialization of the human being - the schools and the family -. In this article we make a proposal to form to the families in the critical and rational consumption of this technological resource, since they are they the principal providing of the same.

### **Los medios de comunicación como moduladores de la conducta de la familia**

La aparición de los medios de comunicación en la vida del hombre ha supuesto una revolución en su sistema de relaciones. Desde que el hombre nace su deseo por comunicarse con todo aquello que le rodea ha ido marcando la evolución de la sociedad hasta introducirla en una revolución comunicativa sin precedentes.

Esa necesidad de comunicación se vio reforzada en el momento en que la imprenta apareció en escena. A raíz de esta circunstancia el sistema relacional del sujeto ha ido marcando las diferentes revoluciones por las que las sociedades han pasado, encontrándonos ahora en un momento álgido de la revolución tecnológica.

Con el paso del tiempo y la evolución constante a la que los mass media están sometidos, los sistemas o redes de comunicación han permitido al hombre ampliar no sólo sus relaciones comunicativas, también las formas de obtener información de todo aquello que acontece a kilómetros de distancia de su hogar.

“Los medios de comunicación desempeñan un papel central en la dinámica de las sociedades actuales más desarrollados: a) como mediadores entre los acontecimientos y el público; b) como referentes del poder; c) como industria cultural; d) como empresas básicas de la nueva economía; e) como agentes de la democracia; f) como portavoces de intereses ciudadanos” (García Galindo, 2003, p. 167). En todos ellos “se dibujan la necesidad de un elemento que sirva de tamizador de las influencias que los jóvenes pueden recibir, ya que los mensajes que se suelen enviar y recibir son elaborados, emitidos y/o recibidos por otros que puede que, no compartan sus ideas, valores o creencias” (Marín, 2005, p. 55).

Los mass media transmiten información, ideas, valores, creencias, conductas/comportamientos, actitudes... que pueden tener una validez relativa según la sociedad o comunidad en la que nos movamos. Igualmente, en función del momento en que se consuman pueden hacer que el sujeto pierda el tiempo, por ejemplo el visionado de películas o de diferentes programas de televisión, el juego de videojuegos, conectarse a un chat, etc., todo ello en horas que debían ser dedicadas a otras labores como puede ser el estudio. En consecuencia, la lectura que hagamos de todo ello debe ser siempre realizada desde una postura crítica y activa (Aguaded y Pérez, 2004).

No obstante, como apunta Marqués (2001) los medios también tienen aspectos positivos -“distraen, entretienen, informan (acercan la actualidad de todo el mundo); sensibilizan; presentan modelos y estereotipos; ayudan a representar y comprender la compleja realidad (visiones del mundo); presentan puntos de vista, argumentos; socializan; presentan pautas de actuación; muchos utilizan el lenguaje audiovisual; resultan atractivos (se pueden utilizar como recuso didáctico)”- que hacen de ellos un instrumento socializador, formador y constructor de identidades de gran potencia.

Su mayor característica es ser una fuente de interpretación del mundo, pero en el caso de los más jóvenes se enfrentan, además, a la visión que tan-

to la familia como el centro escolar o el grupo de iguales al que pertenecen les pueda facilitar.

Estas circunstancias junto con la posibilidad de ayudar a formar y desarrollar una sociedad más democrática y justa, además de más solidaria, deben ser elementos que marquen el crecimiento de nuestros niños, adolescentes y jóvenes en general. Para que ello se logre hay que darle un papel protagonista tanto a las escuelas como a las familias –principales generadores de la socialización del sujeto–.

En los últimos tiempos un medio que está cobrando una gran importancia entre la población más joven son los videojuegos. Antes de continuar esbozando razones de por qué debemos trabajar con los videojuegos creemos necesario determinar por qué entendemos estos como un medio de comunicación, dado que hay autores que no los consideran como tal. Como todos sabemos un aspecto de los medios, que aunque negativo debe ser tenido en cuenta, es la manipulación que de la información hacen, circunstancia que los videojuegos también presentan. Al mismo tiempo desarrollan un papel de transmisión de conocimientos que en muchos casos no son *controlados* por los adultos, poseen una gran capacidad de entretenimiento, transmiten información, presentan estereotipos, emplean un lenguaje audiovisual cargado de argumentos y además, resultan atractivos. Todos estos aspectos nos hacen pensar que los videojuegos son algo más que un simple material de entretenimiento.

Como vemos reúnen numerosas características de las antes señaladas por Marqués (2001) para ser considerados un mass media. Junto a esto encontramos la idea extendida de que “jugar, en sus diversas formas, constituye una parte importante del desarrollo cognitivo y social del niño” (Rosalles et al, 2003, p. 72).

Creemos que los videojuegos tienen la posibilidad de crear, moldear y/o modificar la sociedad en general y a los jóvenes en particular con gran facilidad, de ahí que la intervención de las familias sea necesaria para hacer un consumo racional y crítico de ellos.

La formación de los más jóvenes de la familia debe realizarse a través de recursos didácticos con la premisa principal de saber cuándo y cómo utilizarlos. Dado el auge que los videojuegos, tanto de PC como de videoconsola, están teniendo consideramos necesario desarrollar propuestas de formación tanto para los progenitores, dado que son ellos los principales responsables de la educación de sus hijos, como para los niños y los adolescentes.

Desde aquí hacemos una llamada de atención principalmente a los docentes para que ayuden a los padres y madres a participar en la educación

de sus hijos a través de este medio, y a los progenitores para que dejen de considerar los aspectos negativos de este “elemento” y comiencen a verlos como algo positivo que puede ayudar a desarrollar conductas, valores, conocimientos, habilidades oculo-manuales, etc.

Como más adelante desgranaremos el objetivo principal de nuestro trabajo es la sensibilización de los padres y madres en torno a los videojuegos y a sus posibilidades formativas. Creemos necesario que los progenitores reciban una formación que les ayude a que los demás miembros de la familia realicen un consumo y uso racional y crítico de estos; todo ello además permitirá profundizar o desarrollar las relaciones entre los diferentes miembros de la familia.

A partir de todo lo expuesto aquí consideramos que el binomio familia-videojuegos ha de ser trabajado desde una perspectiva educativa, en la que aquellos aprendan a emplear estos desde una perspectiva que permita su uso didáctico tanto dentro de la familia como fuera de ella.

### **La familia como elemento mediador en el proceso de formación con videojuegos**

Ante el posible alienamiento y falta de realidad que los medios de comunicación pueden presentar en general y los videojuegos en particular la familia, debe erigirse como canalizadora de todo el proceso de comunicación entre estos y el infante o adolescente.

La gran expansión que los medios de comunicación han conocido ha modificado, en cierta forma, la dinámica de la familia, pues han provocado la creación de nuevas formas de comunicación y expresión de sentimientos. Como ya hemos afirmado con anterioridad (Marín y García, 2003) la relación medios-familia/familia-medios es sumamente compleja, pues los mass media han contribuido en mayor o menor medida a la modificación de las relaciones entre los miembros de la familia, alejándolos o dispersándolos, además de potenciar la inactividad y la generación de nuevas necesidades que realmente no se tienen.

La familia es la pieza clave del desarrollo del hombre siendo el primer filtro de la información que sus miembros reciben o a la que están expuestos. Los padres a través del diálogo pueden “aumentar la credibilidad sobre las conductas, eventos y personas” que aparecen en los medios “pueden también analizar qué probabilidad tienen de que ocurran estos fenómenos en la realidad; discutir y contrastar estas situaciones,..., ayudar, en suma a ver

estos eventos positivamente diferenciando la realidad de la ficción” (Cebrián, 1992, pp. 30-31).

Los miembros más jóvenes de los núcleos familiares suelen carecer de los criterios necesarios para seleccionar toda la información que los mass media les transmiten además de las consecuencias que conlleva la aceptación sin más de todo lo que estos les lanzan. No podemos olvidar que los niños y los adolescentes tienen intereses y vivencias diferentes a la de los adultos encargados de su formación. La influencia de los medios de comunicación para Prado (2001), en parte, han mediatizado el conocimiento que poseemos de la realidad, de los hábitos y costumbres de nuestra comunidad. Como señala Pérez Tornero (2003) hablar de educación en medios en la familia es hablar del uso de estos en la vida diaria de aquella.

La vida familiar sienta las bases de sus relaciones en el diálogo continuado. La formación de una actitud crítica en los niños y adolescentes ante el consumo de medios de comunicación que ellos desarrollan en el seno familiar, está directamente vinculada a ese diálogo. Desde este se ha de tratar de evitar la exposición a contenidos de carácter violento, alejándose de una actitud de censura, acercándose a formas más cercanas a la conversación, la observación, el análisis, etc. (Cabero y Romero, 2001), teniendo, además, en cuenta las necesidades de todos los miembros de la familia sean expresadas o no. No podemos olvidar que en la familia se experimenta la alegría, la tristeza, el miedo, la soledad, la pena, etc. además de aprender a convivir, negociar o a valorar la paz y la convivencia, conductas todas ellas reforzadas por el ambiente que en el hogar reine.

La posibilidad de conectarse a internet, por ejemplo, desde la habitación donde desarrollan sus vidas diarias lejos del control y de las relaciones con los progenitores o del resto de la familia, pone en peligro la hegemonía de esta como principal fuente de conocimiento. El visionado de películas, ya sea en la televisión en el video, elegidas sin asesoramiento por parte de los responsables de la educación de los más jóvenes puede hacer creer al niño o al adolescente que aquello que ve puede ser real y realizarse en su vida diaria. Del mismo modo ocurre con los videojuegos. La compra de éstos basada exclusivamente en la información ofrecida en la carátula del juego o por la aportada por el adolescente o niño no es suficiente, es necesario que los progenitores estén formados e informados sobre los materiales didácticos que adquieren, pues este medio mal empleado puede fomentar la inactividad, pensar que la violencia es la mejor forma de solución de los conflictos, etc. Todas estas situaciones son un mero ejemplo de la necesidad de una formación en medios destinada a los progenitores.

Cada día la complejidad de los argumentos de los videojuegos es mayor, además de ello nos encontramos con un alto grado de distorsionamiento de la realidad –pobres mujeres desvalidas de cuerpos exuberantes que necesitan de un hombre excesivamente musculoso para que las *rescate* de un malo muy malo, o alienígenas sedientos de sangre humana, principalmente, heroínas que portan un escueto ropaje para rescatar grandes reliquias arqueológicas...- además de una gran carga de violencia gratuita, (representada a veces de forma fantástica –monstruos o alienígenas- o no fantástica -luchas, combates cuerpo a cuerpo, guerras, ...-).

Aun así, consideramos que si apartamos de ellos los contenidos de violencia, racismo, sexismo y xenofobia contienen un gran valor educativo pues potencian la curiosidad del sujeto por conocer, favorecen el desarrollo de diferentes habilidades (principalmente las oculomanuales), los procesos de toma de decisiones, la resolución de conflictos y desarrollo de habilidades cognitivas, permiten desarrollar un área transversal o un temática concreta, ayudan a desarrollar la autoestima, el esfuerzo continuado por el logro obtenido y por último favorecen el aprendizaje de determinados contenidos.

Todos estos aspectos son los que los padres y madres han de tener en cuenta a la hora de elegir el juego que van a entregar a sus hijos. Sería positivo que antes de dejar al infante sólo ante la consola o el PC los progenitores jugasen con sus hijos, les fueran explicando las dudas de contenido y razonaran el por qué de las conductas de los protagonistas, etc. empleando el diálogo como su mejor arma formativa-comunicativa, en lugar de evitar que el niño juegue solo con su nuevo juego o se le censure su consumo, lo cual generalmente se produce sin haber mediado antes una explicación razonada de por qué no es conveniente que lo utilice.

### **Los videojuegos como nuevos medios de comunicación-formación en el seno familiar**

La aparición en la Norteamérica de los años setenta de los videojuegos supuso una revolución en la dinámica de ocio de los niños y adolescentes estadounidenses pues eran vistos y sentidos como una alternativa a los juegos tradicionales.

Hasta ese momento la televisión era considerada la *reina del baile* en lo que a entretenimiento tecnológico se refería, pues al igual que los videojuegos combinaba la imagen y el sonido, sin embargo lo que la desbanco fue la posibilidad que aquellos ofrecían al sujeto de interactuar con las imágenes que veía.

Como todo nuevo “juguete” tuvo su primer momento de auge en la primera etapa de los ochenta para luego ir decayendo. Desde la segunda mitad de la década de los noventa hasta nuestros días han ido cobrando una gran relevancia ocupando un lugar privilegiado en las formas de entretenimiento y ocio de niños y jóvenes. Pero, ¿qué les hace tan atractivos?, podríamos decir que su gran acción audiovisual, su dinamismo y la posibilidad de ser programables y almacenar los datos de las partidas no finalizadas y la complejidad de sus temáticas.

No obstante, “una de las principales críticas que se le hace gira en torno a sus temáticas, siendo su principal diana la violencia y la agresividad que las imágenes y contenidos transmiten”(Marín y García, 2005, p. 115). Algunos autores (Anderson y Dill, 2000; Kirsh, 2003) reflejan como las conductas que los jugadores desarrollan en sus relaciones están marcadas por los actos de violencia gratuita o agresividad que aparecen en las pantallas de las consolas o del PC.

Autores como Gros (2003) o Raña (2003) señalan la tensión ocular, los cambios en la circulación sanguínea, el aumento de la frecuencia cardíaca y de la presión arterial, epilepsia,...así como su naturaleza adictiva, la transgresión de normas físicas, el bloqueo de la mente, la incapacidad para desarrollar otro tipo de actividades tanto lúdicas como ‘educativas’, el sonido estridente y el excesivo tiempo que se le dedica elementos que hacen que los videojuegos sean considerados como un instrumento negativo en la socialización del sujeto.

A pesar de que hasta ahora hemos mostrado la cara negativa de este medio, consideramos que también puede ser empleado desde una perspectiva didáctica-educativa pues “muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videojuegos... Hablamos del sexismo, la competición, el consumismo, la realidad, la violencia, la agresividad” (Etxeberria, 1998). El valor educativo/formativo de los videojuegos radica en su capacidad para potenciar la curiosidad por aprender, favorecer determinadas habilidades, permitir el desarrollo distintas áreas transversales del currículum y reforzar la autoestima y el valor de uno mismo (Marín y García, 2005). A la vez también desarrollan el pensamiento reflexivo y del razonamiento, la capacidades de atención y la memoria, verbal, de trabajo colaborativo, de superación y de relación y la visual y espacial, la habilidad oculo-manual, todas aquellas que son necesarias para resolver conflictos o situaciones problemáticas o para identificar y aprender vocabulario y conceptos numéricos, la motivación por y para el aprendizaje de diferentes materias, desarrollo de conductas socialmente aceptadas además de ayudar a la disminución de conductas impulsivas y de autodestrucción.

También podemos emplear los videojuegos para tratar de reducir la ansiedad y las conductas problemáticas que algunos adolescentes desarrollan a lo largo de su período de socialización y en el tratamiento de algunas minusvalías.

Atendiendo a la clasificación realizada por Marqués (2000) y teniendo en cuenta el tipo de juego de que se trate, señalamos a continuación aquellos aspectos que ayudan a formar didácticamente al sujeto y a potenciar los aspectos antes señalados:

- *Arcade*: Potencian el desarrollo psicomotor y la orientación espacial
- *Deportes*: Permite de nuevo desarrollar habilidades psicomotoras y el conocimiento de las reglas y estereotipos propios del deporte
- *Aventura y rol*: Promueve el desarrollo del conocimiento de diferentes temáticas, aportando valores y contravalores.
- *Simuladores*: Permite aprender a controlar la tensión y desarrollar la imaginación
- *Estrategia*: Permite aprender a administrar los recursos que suelen ser escasos.
- *Juegos de lógica*: Desarrollan la lógica, la percepción espacial, la imaginación y la creatividad
- *De preguntas*: Repasar lecciones del curriculum

El empleo formativo que le podemos asignar a los videojuegos, como vemos, es muy amplio, no teniendo que estar reñida esta circunstancia con su disfrute y goce.

El principal escollo que ellos encuentran en primera instancia es la falta progenitores que deseen implicarse en la potenciación de este tipo de habilidades y conocimientos desde una óptica positiva.

Si la familia es capaz de desarrollar y llevar a cabo actividades donde se potenciará el uso y consumo en familia de los juegos podrían perder esa etiqueta de negatividad.

### **Propuesta de trabajo colaborativo con videojuegos en el seno de la familia**

En la actualidad la utilización de las videoconsolas y los juegos de ordenador como forma de ocio y entretenimiento es cada vez mayor. Cada año aumenta el consumo de este tipo de “regalos” en fechas tan señaladas como las Navidades por ejemplo, momento en que las grandes compañías lanzan al



mercado nuevos paquetes o bien relanzan los juegos que más éxito han tenido hasta el momento en nuevas versiones o en segundas, terceras o cuartas partes.

Como ya comentamos anteriormente, no podemos olvidar que los videojuegos o los juegos de PC transmiten estereotipos, valores, contravalores, pautas de conducta, etc. que sin una supervisión adecuada pueden hacer que el niño o el adolescente vea correctas situaciones de maltrato o agresividad. Los videojuegos son un nuevo medio de comunicación sobre el que la familia no ha desarrollado ningún medio de control que no sea coercitivo.

Los padres compran los juegos sin leer las carátulas traseras de estos, (lugar donde se ubica la información sobre el mismo referida a temática, edad, número de jugadores, etc.), además, una vez que se ha adquirido no ven la presentación previa del juego, en la cual unas veces se nos muestra en qué consiste el juego, mientras que en otras es una secuenciación de imágenes que transmiten sensaciones de velocidad (caso de los juegos de carreras) o riesgo.

La propuesta de trabajo colaborativo que proponemos aquí se puede desarrollar desde cualquier escuela de padres o desde las propias AMPAs de los centros escolares. En primer lugar debemos plantearnos la razón por la que vamos a realizar este curso o actividad formativa. En nuestro caso es que los progenitores aprendan a consumir este medio, y que además sean capaces de enseñar a sus hijos a desarrollar una actitud crítica ante el posible uso y consumo de los videojuegos. No solo vamos a trabajar con los padres y madres, también consideramos que después hay que hacerlo con los hijos, de manera que podamos comprobar si las acciones llevadas a cabo con los padres han servido de algo.

A partir de estas premisas nos planteamos los siguientes objetivos, actividades y pautas de evaluación a desarrollar con una familia consumidora de este medio:

### Objetivos

- Hacer ver a los padres que los medios no son una competencia en materia educativa/formativa
- Sensibilizar a los padres de la necesidad de participar en la selección del juego.
- Hacer ver a los progenitores la necesidad de jugar en familia.
- Construir un espacio de reflexión basado en el diálogo y en el entendimiento.

- Determinar los factores educativos que contribuyen al desarrollo de la creatividad durante el empleo de los videojuegos, así como de las habilidades oculomanuales, pensamiento reflexivo y del razonamiento, la capacidad verbal, la capacidad de superación, la motivación por y para el aprendizaje de diferentes materias.
- Desarrollar pautas para reducir el desarrollo de conductas impulsivas y de autodestrucción.
- Generar un espacio para el análisis de las relaciones entre los miembros empleando el videojuego como vehículo transmisor.

#### Actividades a realizar con los padres

- Leer varias carátulas de videojuegos y seleccionar uno.
- Leer varios artículos de la prensa especializada sobre el mismo.
- Visionar la presentación del videojuego.
- Determinar el papel/rol de la mujer y del hombre a través de sus formas, colores, vestidos, música, etc. (estereotipos, valores y contravalores).
- Probar el juego.
- Determinar los hábitos que pueden generar en los hijos.
- Estudiar cómo se organiza la información
- Analizar el cumplimiento de la normativa vigente.
- Hacer una pequeña encuesta sobre dónde juegan los niños, cómo juegan, cuánto tiempo dedican a jugar y tipos de juegos que poseen.

#### Actividades a realizar los padres con los hijos

- Leer varias carátulas de videojuegos.
- Elegir el juego de forma conjunta.
- Visionar la presentación del videojuego de forma conjunta.
- Jugar con los niños y adolescentes al juego seleccionado.
- Determinar el papel/rol de la mujer y del hombre a través de sus formas, colores, vestidos, música, etc. (estereotipos, valores y contravalores).
- Realizar un debate sobre el juego, en donde se determinaran los aspectos positivos y negativos del mismo, así como que pautas de conducta se desarrollan y que calificación de “normalidad” le asignan.
- Hacer una pequeña encuesta sobre dónde juegan, cómo juegan, cuánto tiempo dedican a jugar y tipos de juegos que poseen
- Reflexionar sobre lo anterior.
- Determinar la validez educativa del juego.

## Evaluación

Este último apartado consistiría en evaluar si el programa ha resultado efectivo, para ello elegiríamos un videojuego y pasaríamos a realizar las actividades antes señaladas de forma individual en los hogares. Una vez pasado un tiempo que nosotros pactaríamos con los padres realizaríamos una sesión conjunta de padres e hijos donde trabajaríamos las actividades antes mencionadas pero ya empleando el debate.

Para comenzar la sesión emplearíamos la estrategia de la tela de araña, la cual nos permitiría que todos los participantes se conocieran por su nombre y que además supieran un rasgo de su personalidad relativo al juego que estemos trabajando, permitiéndonos así cortar la tensión que pudiera producirse. Acto seguido empezaríamos la sesión propia de evaluación con una lluvia de ideas sobre el juego trabajado, de modo que los más jóvenes se impliquen en la evaluación, ya que pueden sentirse cohibidos ante la presencia de sus progenitores y el tener que expresar qué les parece el juego y por qué juegan.

En función de los datos recogidos durante el desarrollo de las actividades realizaríamos una presentación de fotos las cuales representarían los valores, estereotipos y conductas señalados por ellos anteriormente, para analizarlas entre todos, posibilitando que el niño que posea una concepción sexista de la mujer pueda comenzar a cambiar, por ejemplo.

Finalizaríamos la sesión de evaluación tratando de determinar cuáles de las actividades han servido y cuáles no, y realizando propuestas para nuevas sesiones.

## Conclusiones

El consumo de los medios de comunicación se realiza principalmente en los hogares, dentro del seno familiar, por ello compartimos con Mora (2004) la idea de la responsabilidad familiar ante su uso y consumo.

La unión de las familias y los medios forma a los sujetos, sin embargo aunque se pueda pensar que esta acción se hace de distintas formas, la realidad es que las necesidades de la sociedad, las situaciones problemáticas de los centros educativos, las relaciones aisladas entre los miembros de las familias, etc., en muchos casos han sido provocados por los mensajes que los medios lanzan a los miembros de la comunidad. Sin embargo, no todo lo que transmiten los medios es negativo, también permiten y fomentan espacios de

comunicación intergeneracional, independientemente del sexo, raza o ideario, por lo que la educación se ve enriquecida por la información que desde la realidad cotidiana se transmite.

Somos conscientes de que los niños y adolescentes son los principales receptores de los medios de comunicación, sin embargo al no poseer suficientes criterios para seleccionar desde una postura crítica aquellos que sean correctos y saber interpretar la realidad, necesitan de una supervisión continua por parte de la familia.

La incursión de los pequeños en el mundo de la comunicación se realiza desde el mismo momento del nacimiento. Ya de bebé el ser humano es “bombardeado” de forma indirecta por informaciones que desde su entorno se le transmiten, entorno que está afectado directamente por los medios de comunicación.

Ya en 1993 Funk llamaba la atención sobre como los adolescentes y los niños ponían a prueba sus capacidades y habilidades en juegos de carácter violento, principalmente. La realidad que debemos potenciar desde las familias es el intercambio continuo de información, de manera que los niños y los adolescentes aprendan a ser más objetivos y críticos con el medio que tiene entre sus manos, para así poder alejarse de la creación de categorías o estereotipos de carácter negativo.

La supervisión y control de los padres ante este tipo de medios es necesaria, rayando incluso la obligatoriedad, si queremos que los niños y adolescentes tengan una socialización correcta además de una infancia y adolescencia feliz (Marín, 2004).

El consumo crítico de los videojuegos se debe hacer teniendo en cuenta las identidades, valores y estilos de vida que queremos desarrollar en los hombres y mujeres del futuro. Los videojuegos dan al jugador la posibilidad de aprender de otra forma, de adquirir información, potencian su concentración, y el desarrollo de habilidades tanto físicas, psíquicas, motóricas como sociales (Marín y García, 2005) y es ahí donde se debe incidir.

Nos atrevemos a afirmar que los videojuegos pueden potenciar las relaciones familiares si los padres y madres de este siglo XXI se integran en el proceso, si ellos acompañan a sus hijos a la hora de comprar los juegos, si juegan con ellos y si explican los argumentos de forma razonada.

Llegados a este punto nos atrevemos a preguntarnos ¿puede la familia educar a través de los videojuegos? Con rotundidad sí. Hasta ahora hemos desgarnado ideas que nos acercan a la formación de niños y adolescentes a través de los videojuegos. Dado que el mundo de los videojuegos no para de crecer, en este momento consideramos a la familia en general y a los progenitores

como la principal fuente canalizadora de este proceso, por lo que las AMPAS o/y las Escuelas de padres y madres deben comenzar a platearse este tipo de propuestas. Creemos que la propuesta aquí diseñada tiene viabilidad si los progenitores toman conciencia de la situación real que hay en sus hogares.

En definitiva la familia no sólo *puede* sino que *debe* emplear los videojuegos como un recurso más en la formación de sus miembros.

## Referencias

- Aguaded, J. I. y Pérez, M.A. (2004). La educación en los medios de comunicación. *Quaderns digitals*, 35. Disponible en [http://www.quaderns digitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r-1/nr\\_566/a\\_7901/7901.html](http://www.quaderns digitals.net/datos_web/hemeroteca/r-1/nr_566/a_7901/7901.html). Consultado el 3 de Marzo de 2006.
- Anderson, C.A. y Dill, K.E. (2000). Videogames and aggressive thoughts feeling and behaviour in the laboratory and life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), 772-790.
- Cabero, J. y Romero, R. (2001). Violencia, juventud y medios de comunicación. *Comunicar*, 17, 126-132.
- Cebrián, M. (1992). *La televisión. Creer para ver*. Málaga: Clave.
- Etxeberria, F. (1998). Videojuegos y educación. *Teoría y Educación*, 2, 2. Disponible en [http://www3.usal.es/~teoria\\_educacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberria.htm](http://www3.usal.es/~teoria_educacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm). Consultado el 10 de Febrero de 2004.
- Funk, J.B. (1993). Reevaluating the impact of videogames. *Clinical Pediatrics*, 32 (2), 86-90.
- García Galindo, J.A. (2003). La universidad y los medios de comunicación al servicio de la sociedad. En J. I. Aguaded (dir.), *Lucas en el laberinto audiovisual. Libro de actas*. Huelva: Grupo Comunicar y Grupo Agor@ Digital. 167-170.
- Gros, B. (2003). Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: El uso de los videojuegos en la enseñanza. *Revista Red Digital*, 3 (enero). Disponible en [http://reddigital.cni-ce.mecd.es/5/numero\\_anterior\\_ind.html](http://reddigital.cni-ce.mecd.es/5/numero_anterior_ind.html). Consultado el 20 de Diciembre de 2003.
- Kirsh, S.J. (2003). The effects of violent video games on adolescents. The over looked influence of development. *Aggression and Violent Behaviour*, 8, 377-389.
- Marín, V. (2004). Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. *Comunicar*, 23, 115-119.
- Marín, V. (2005). La educación en medios, los centros escolares y la familia. Una necesaria relación triangular. *Kikiriki*, 78, 55-58.
- Marín, V. y García, M.D. (2003). La familia e internet, ¿un juego a tres bandas? *Comunicar*, 21, 123-126.
- Marín, V. y García, M.D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Píxel Bit, Revista de Medios y Educación*, 26, 113-119.
- Marqués, P. (2000). Los videojuegos y sus posibilidades educativas. Disponible en <http://dewey.uab.es/pmarques/pravj.htm>. Consultado el 10 de Octubre de 2003.
- Marques, P. (2001). Aportaciones de los mass media en educación. Problemáticas asociadas. Disponible en <http://dewey.uab.es/pmarques/masme.htm>. Consultado el 26 de Octubre de 2004.

- Mora, N. (2004). Medios de comunicación y tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Conferencia de Infancia y Familia 2004. "Propuestas para una estrategia de promoción de los derechos de la infancia". Ávila 17-19 de junio de 2004. Disponible en <http://www.plataformadeinfancia.org/documentacion/documentos/mt5.pdf>. Consultado el 16 de Enero de 2004.
- Pérez Tornero, J.M. (2003). Educación en medios: perspectivas y estrategias. En J. I. Agueda. (Dir.), *Luces en el laberinto audiovisual. Libro de actas*. Huelva: Grupo Comunicar, Agor@ Digital y Universidad de Huelva.57-69.
- Prado, J. (2001). Hacia un nuevo concepto de alfabetización. El lenguaje de los medios. *Comunicar*, 16, 161-170.
- Ramos, C. (1995). Los medios de comunicación, agentes constructores de lo real. *Comunicar*, 5, 105-112.
- Raña, J. (2003). Los microciberjuegos y el aprendizaje de las Ciencias sociales: el mundo JAVA. *Relieve*, 9 (2), 236-246. Disponible en [http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2\\_6.htm](http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_6.htm). Consultado el 10 de Enero de 2004).
- Rosales, R. et al (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of Educational videogames for first and second grade students. *Computers & Education*, 40, 71-94.