

FICHA INFORMATIVA

MITO: Todos los adolescentes saben jugar a los videojuegos

Analizando el número real de adolescentes que juegan a videojuegos en los países europeos

Las investigaciones realizadas en la UE han demostrado que, entre los niños y adolescentes, una media de más del 70% de ellos juega a videojuegos (Ukiepedia, 2021). Aunque se trata de una cifra elevada, no significa necesariamente que todos los adolescentes sepan jugar a los videojuegos. Hay jugadores que sólo eligen videojuegos específicos, y que pueden no estar familiarizados con otros géneros y tipos de videojuegos.

¿Qué tipo de videojuegos son los más populares entre los adolescentes?

Los videojuegos más jugados en Europa en este momento son los videojuegos de acción centrados en campos de batalla y tareas de tiro, como League of Legends, Call of Duty, etc. (IFSE, 2021). Sin embargo, estas estadísticas cambian cada año. Por ejemplo, en 2020 el videojuego más vendido fue FIFA 21. Call of Duty también estuvo entre los videojuegos más vendidos de 2020, pero otros juegos como Animal Crossing: New Horizons también se incluyeron en la lista de los videojuegos más populares de 2020 (IFSE, 2021).

¿Cuáles son los beneficios de jugar a los videojuegos?

Jugar a los videojuegos tiene muchos beneficios, como poner a los adolescentes a cargo de sus asuntos y proporcionar oportunidades de establecer contactos, aunque los adolescentes a menudo no son conscientes de estos beneficios cuando juegan (iThrive Games, 2016). Cuando se utilizan desde una perspectiva educativa, los videojuegos pueden ayudar a los educadores a observar las habilidades y características de sus alumnos para identificar lo que podrían mejorar (Gilboa, s.f.).

¿Cómo pueden los educadores presentar los videojuegos a los alumnos que no están familiarizados con ellos?

Presentar los videojuegos a los alumnos que no están familiarizados con ellos es un paso muy importante para utilizarlos en la educación. Al principio, los educadores deben explicar la historia del videojuego y sus personajes principales, y luego pasar a los aspectos más prácticos de cómo jugar. Cuando alguien no está familiarizado con los videojuegos, necesitará más práctica que los alumnos que ya tienen experiencia con ellos. Esto es normal y el educador debe explicar a todos los alumnos que deben apoyarse y ayudarse mutuamente en este proceso.

REFERENCIAS

Gilboa, Deborah, 'Effects of Video Games on Teens: The Good, the Bad and the Useful', (n.d.), <https://yourteenmag.com/technology/teens-video-games>.

IFSE, '2021 Key Facts', (2021), <https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-about-europe-s-video-games-sector/>.

iThrive Games, 'Why Do Teens Play Video Games?', (2016), <https://ithrivegames.org/newsroom/blog/why-do-teens-play-video-games/>.

Ukiepedia, 'Player Diversity & Demographics', (2022), https://ukiepedia.ukie.org.uk/index.php/Player_Diversity_%26_Demographics#GLOBAL.

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>