

Decálogo para hacer un buen uso de los videojuegos en casa

1 Jugar a videojuegos es bueno (o no es malo)



- Capacidad de fomentar la concentración
- Interés por el descubrimiento
- Compromiso a largo plazo
- Optimización de recursos y su administración
- Afán por mejorar nuestras competencias en el universo del videojuego.



El **81%** de los niños y niñas juega a videojuegos, según el estudio de AIMC Niños 2018

Daniel Aranda y Joan Arnedo, profesores de la UOC, comparten 10 recomendaciones para hacer un uso adecuado de los videojuegos



10 Es necesaria una alfabetización sobre el juego tanto en la escuela como en casa

Incorporar a las políticas educativas actuales una buena propuesta de alfabetización sobre los juegos digitales nos permitirá:

tener competencia creativa



tener capacidad crítica

entender, opinar y generar nuevas experiencias de juegos y proyectos

2 No existe un baremo de horas de juego correcto o incorrecto



Cada familia debe decidir el tiempo que considere correcto. Es más relevante valorar **qué se deja de hacer por jugar a videojuegos** que el número de horas dedicadas estrictamente.

9 Vigilar con los juegos con apuestas (gambling) y las compras en línea

Hay que poner mucha atención porque fomentan la ruleta, las cartas, etc., una tipología de juego que no tiene nada que ver con los videojuegos.



Para controlar este tipo de compras existen medidas de control parental tanto en Google Play como Apple, sin olvidar que la **calificación PEGI** incorpora una etiqueta en este sentido.

3 Es importante revisar el código PEGI y los gameplays antes de comprar un juego

18



Los códigos PEGI dan una idea del tipo de contenido del juego y la edad recomendada. Los gameplays son cortes de fragmentos de alguna partida en YouTube. Ambas se deberían complementar con búsquedas y leer opiniones sobre el videojuego en Internet.

5 Los juegos en modalidad en línea son una oportunidad para interactuar



Esta es una cuestión que debe decidir la familia, la que debe determinar y pautar si el menor debe jugar más o menos en línea según su edad, su madurez y el tipo de juego. La forma en línea puede hacer entrever más peligros, pero también aumenta las habilidades relacionales.

8 El juego debe empezar en un «lugar social» y, posteriormente, pasar a un espacio privado



La evolución natural del espacio de juego y de las necesidades del menor pasa primero por un sitio social, como el comedor para pasar a un lugar más privado, como su habitación.

4 Son herramientas de relación social



Los videojuegos se han convertido en el nuevo patio del recreo. Su gracia es jugar en grupo: cuanto más social es el juego más éxito tiene.

6 Los videojuegos deben formar parte de la conversación en casa



Los videojuegos deben ser un tema de debate ordinario en la familia. Compartirlo en el ámbito familiar puede ser muy interesante, porque quien cuenta con las competencias para jugar son los menores; por lo tanto, se produce un papel distinto en el que los menores enseñan a los adultos a jugar.

7 Es necesaria la supervisión de un adulto



A medida que el joven se hace mayor, el nivel de supervisión debería ser menor porque también debe formar parte de la conversación en casa. Por lo tanto, de manera natural los videojuegos deben tener ya visibilidad en la familia.