

## EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ESCOLAR Y PROFESIONAL

**Nubia Stella Solano Pico<sup>1</sup>**

**Código Orcid:** 0009-0007-1220-0834

**e-mail:** nubiasolanopico@gmail.com

Colegio La Primavera

**Colombia**

**Recibido 15/07/2025**

**Aprobado: 30/07/2025**

### RESUMEN

El uso de videojuegos en adolescentes es un tema que, a lo largo del tiempo ha ido cobrando relevancia, debido a los diferentes enfoques desde los cuales se puede dimensionar, pues abarca aspectos tan importantes en la vida del adolescente como el ámbito personal, social, familiar, económico, emocional y en la edad adulta, también la vida profesional. El presente ensayo expone las virtudes y el lado menos generoso de la práctica de videojuegos en adolescentes y hace énfasis especial en el papel fundamental que desempeñan padres de familia, cuidadores, docentes y empresarios, ya que sobre ellos recae la tarea de ser orientadores y guías de los menores de edad, buscando que se enruten dicha práctica de manera adecuada, con el fin de que no se convierta en una adicción, sino que, por el contrario sea una puerta de acceso a oportunidades profesionales y laborales; buscando con esto erradicar poco a poco, el estigma que se ha creado en cuanto a que los videojuegos son solo un ocio que aleja a los adolescentes de las buenas prácticas y los adentra en el mundo del tiempo mal invertido.

Aquí se muestran ejemplos claros de personas e instituciones que han convertido el uso de los videojuegos en una herramienta educativa innovadora que puede mejorar las competencias digitales, siempre y cuando se garantice su uso seguro y responsable, en búsqueda de transformar la educación y cultivar en los adolescentes las habilidades necesarias para desenvolverse en la sociedad que es cada vez más exigente.

**PALABRAS CLAVE:** Adolescentes, proceso escolar, videojuegos.

---

<sup>1</sup>Maestría en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera, (UNINI, 2014), Maestría en Recursos Digitales aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena (2024). Docente en el colegio La Primavera, Colombia.

## THE USE OF VIDEO GAMES IN ADOLESCENTS AND THEIR INFLUENCE ON THE SCHOOLING PROCESS

### ABSTRACT

The use of video games among adolescents is a topic that, over time, has gained relevance due to the different perspectives from which it can be approached, as it encompasses aspects as important in an adolescent's life as personal, social, family, economic, and emotional factors, and in adulthood, also professional life. This essay presents both the benefits and the less favorable side of video gaming among adolescents and places special emphasis on the fundamental role that parents, caregivers, teachers, and businesspeople play, as they are responsible for guiding and mentoring minors, aiming to channel this practice appropriately so that it does not turn into an addiction, but rather becomes a gateway to professional and career opportunities; thus gradually seeking to eradicate the stigma that has been created around the idea that video games are merely a pastime that distances teenagers about good practices and introduces them to the world of wasted time. Here, clear examples are shown of people and institutions that have turned the use of video games into an innovative educational tool that can improve digital skills, as long as their safe and responsible use is ensured, aiming to transform education and cultivate in teenagers the skills necessary to navigate an increasingly demanding society.

### Keywords:

Adolescents, schooling process, video games.

## Introducción

El uso de videojuegos en adolescentes y la forma en que esto puede repercutir en su proceso escolar es un tema que ha generado bastante controversia, pues ha sido debatido desde diferentes perspectivas, generando opiniones tanto a favor, como en contra. Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), un videojuego es un dispositivo electrónico, que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Según la anterior definición al utilizar el término “simular” se enfoca una de las principales causas de controversia, si se observa desde la perspectiva de la salud; aspecto que se abordará más adelante, junto a los demás que se consideran relevantes en la temática tratada.

La aparición de los videojuegos se remonta al año 1950, cuando, tras finalizar la Segunda Guerra Mundial, algunas empresas decidieron que, de una manera lúdica, podían programar las computadoras. Pero fue en la década de los 60 cuando realmente los videojuegos comienzan a tener protagonismo y de ahí en adelante no han cesado sus avances y su uso en los adolescentes, quienes son sus principales seguidores y practicantes. Se encuentran diversas investigaciones que dan cuenta de aspectos importantes a considerar en este tema; dichas investigaciones están soportadas y muy bien fundamentadas, permitiendo tener acceso a ellas y sirviendo como fuente de consulta a quienes lo requieran, siendo referidas en muchos trabajos de investigación, gracias al soporte que contienen.

El presente ensayo persigue dos objetivos claros y precisos; el primero, es describir la adicción de los videojuegos en adolescentes y, el segundo es describir la influencia que pueden tener los videojuegos en el proceso escolar de quienes lo practican. Con el fin de alcanzar dichos objetivos es necesario decir que, el conocimiento de los términos plasmados en el presente documento, permite ampliar de una mejor manera la temática. Por esto, es importante señalar que, cuando se habla de “uso”, se está haciendo referencia, según la Real Academia de la Lengua Española a una costumbre o hábito; referente al tema que nos atañe, cuando los adolescentes dedican horas a los videojuegos, se puede decir que han creado el hábito. La adolescencia es el período que sigue a la niñez y precede a la juventud. Aquí cabe un interrogante ¿Es posible que esa transición entre estas dos etapas es la que hace que la incidencia de los videojuegos sea más fuerte?

El término influencia está directamente asociada con tener efecto sobre algo. En este caso particular se hace relevancia en el efecto que causa, ya sea positivo o negativo, en el proceso escolar de los adolescentes, el uso de los videojuegos. El proceso escolar, entendido como ese conjunto de acciones que se llevan a cabo para facilitar el aprendizaje en un entorno educativo, es, por así decirlo, el punto más álgido que se pretende tocar en el presente trabajo, pues está comprobado que, el estar habituado a los videojuegos, sí logra impactar de manera significativa dicho proceso. Cuando un adolescente estudia, debe concentrar todos sus esfuerzos en lograr los objetivos, venciendo todos los obstáculos que se presenten en el camino y, son los padres de familia y cuidadores quienes deben velar porque este proceso sea llevado a cabo con

éxito. Infortunadamente, en ocasiones se ve truncado por adicciones disfrazadas de buenos hábitos.

Una adicción se entiende como la afición extrema a alguien o algo. Resulta curioso ver adolescentes frente a una pantalla con videojuegos, a lo largo de 12 o 14 horas, escasamente interrumpidas por la cena o las idas al baño, creando su propio mundo, como si el tiempo se hubiese detenido. No responden a los llamados de quien los solicita, solo mueven las manos y, en ocasiones, la boca. Están interesados en lograr la victoria en ese juego, no les interesa salir a la calle o socializar en la vida real; parece ser que su único interés es interactuar con aquellos que están también en una pantalla y, que, al igual que él, tienen los mismos intereses; intereses que están enmarcados en tal vez, construir su propia identidad, pero intentan hacerlo en el entorno virtual y no en el real, conociéndose casos de jóvenes que, cambian su forma de hablar y de expresarse, imitando lo que pueden ver y oír en la pantalla.

El uso de los videojuegos está relacionado también con el consumismo. Los jóvenes argumentan que están sentados horas y horas en un videojuego para combatir el aburrimiento, y esta práctica les genera placer y distracción; aunque dicha distracción es pasajera o momentánea, puesto que, al desconectarse de la pantalla, sienten nuevamente la necesidad de hacerlo y buscar nuevamente la satisfacción, generando el círculo vicioso y cayendo en la trampa del consumismo, pues de ese juego ya jugado, a los pocos días la industria lanzará uno mejor, rezagando el anterior y así, el jugador deberá adquirirlo para lograr una vida placentera. En su obra Trabajo, consumismo y nuevos pobres, Zygmunt Bauman afirma “En una sociedad de consumo, la “vida normal”

es la de los consumidores, siempre preocupados por elegir entre la gran variedad de oportunidades, sensaciones placenteras y ricas experiencias que el mundo les ofrece”.

La adolescencia es, tal vez, una de las etapas más importantes en el ser humano y, muchos pensadores lo han expresado así. Por ejemplo, en uno de sus tratados, denominado Adolescencia y psicología, el colegio de psicólogos alude a una de las afirmaciones más fuertes de Freud sobre el tema y es que “La adolescencia es una etapa en la que el individuo experimenta una serie de conflictos internos debido a la búsqueda de su identidad y su independencia”. Si el joven en esta etapa está formando su personalidad, es probable que, esta tarea sea llevada a feliz término, si la hace con bases fuertes y bajo el acompañamiento de adultos que lo orienten de forma madura y responsable y no, a la merced de una pantalla que muestra videojuegos y en donde el individuo construirá su identidad, pero de manera individualizada y con indicaciones que, en muchos casos incitan a la violencia y a la imitación de comportamientos.

Durante la adolescencia los jóvenes experimentan diversos cambios a nivel físico, social y emocional, pero en este ensayo se abordarán solo los cambios sociales y emocionales. A nivel emocional, las hormonas están jugando un papel importante y los jóvenes tienden a volverse impulsivos e irritables. Esa impulsividad e irritabilidad puede atenuarse debido a los videojuegos, teniendo en cuenta que, como ya se dijo anteriormente, algunos de ellos tienen contenido violento, provocando en quienes los juegan, falta de sensibilidad en el trato con el otro. Es conocido en Colombia, en un municipio de Antioquia, el caso de un estudiante de séptimo grado, quien, en su colegio, amenazó de muerte a tres de sus compañeras de clase, según él, porque no las

soportaba. Haciendo seguimiento al caso, se supo que el chico permanecía en los videojuegos hasta las cuatro de la mañana, sin ningún control parental.

En cuanto al nivel social, los adolescentes atraviesan en esta atapa una crisis de identidad, situación que los lleva en ocasiones, a crearse una imagen que no corresponde a ellos, a imitar comportamientos, gestos, modos de vestir y hasta expresiones. Es muy común escuchar a jóvenes colombianos imitando dialectos mexicanos, puesto que la fragilidad propia de esta etapa de la vida facilita la imitación y, a la vez los lleva a adentrarse en mundos que son desconocidos, pero atractivos. Se supone que en la adolescencia se socializa, se tienen amigos, se pertenece a algún grupo, pero se presentan casos en los cuales, los chicos solo hablan con otros en la escuela, porque al llegar a casa se internan en su habitación y se encuentran con su amigo el computador y, al encenderlo, solo tienen ojos y oídos para jugar. Su familia real, al parecer, no existe.

Muy a propósito del tema, en el libro titulado *Identidad Gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*, del escritor D. Muriel, obra en la cual se basó Ivana Belén Ruiz para hacer una reseña muy interesante, la cual debería ser leída por todos los padres de hijos adolescentes. En la reseña, la escritora pone en un nivel muy alto la obra de Muriel, para dejar ver que, detrás de los videojuegos, también se esconde una especie de pirámide de estratificación, que tiene varios niveles que van escalando los jugadores que buscan la “identidad gamer” en la plataforma Gaymer.es; construyendo un nuevo espacio social y buscando la reivindicación de derechos. Según Ruiz, I. (2019)

Todo el recorrido de la obra lleva al lector a unas conclusiones en donde a través de tres “paradas” se articula una reflexión final que entrelaza la esfera de actualidad con la capacidad para entender el análisis que el propio libro nos ha dibujado (p.579).

Así las cosas, y con base en la obra anteriormente mencionada, es posible afirmar que, el mundo de los videojuegos, como se dijo al comienzo de este ensayo, tiene una doble cara. Por un lado, aspectos positivos que todos, especialmente padres y cuidadores han querido ver, sin darse cuenta que ellos son, frente a los videojuegos “analfabetas videolúdicos”, pues ven la actividad de los jóvenes frente a la pantalla como una actividad de ocio, de entretenimiento, sin ir más allá y sin indagar qué más puede haber detrás de ese hábito de una adolescente que, posiblemente, esté atravesando por una crisis de identidad y que busca con ansias pertenecer o encajar en un grupo y es ahí en donde al adulto le falta el conocimiento para convertirse en un guía, un orientador que pueda establecer límites y encaminar de una mejor manera, una situación, para que no se salga de su curso normal.

En ocasiones, los padres de familia tienden a ponerse una venda con sus hijos y confían plenamente en los argumentos expuestos por los menores, y consideran que los videojuegos por hacer parte en este momento de una realidad social, son totalmente benéficos, desconociendo que ocasiones que, si bien es cierto que esta práctica puede aportar algunas utilidades, también puede disiparlas si no se enruta como es debido. El tema en cuestión es tan controversial, que hay quienes ya están hablando de la reivindicación de derechos en los videojuegos, dado que, en el mundo son innumerables los debates que se han suscitado, teniendo posturas encontradas respecto a los pros y

los contras de una actividad que tiene enfoque social, psicológico, familiar, económico, físico y escolar. Este ensayo pretende abordarlos de manera general, analizando las diferentes perspectivas.

### Desarrollo temático

Acercarse al mundo de los videojuegos resulta ser supremamente interesante, cuando se hace como un neófito y no como un experto, pues imperan las ganas de adquirir conocimiento. La Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2025) indica que el mercado internacional del videojuego se valoró y creció un 2 % en el año 2024 con respecto al año anterior, alcanzando una facturación total de 187.700 millones de dólares (160.990 millones de euros) con 3.422 millones de jugadores (+4,5%), según las estimaciones de Newzoo. Por otro lado, dicha asociación señala que la industria del videojuego en España emplea a 17.000 personas, con un impacto total del sector sobre la economía de 2.408 millones de euros. La misma Asociación es su página es muy específica en informar que, contrario a lo que siempre se había visto, en el año 2024 por primera vez, hubo más mujeres que hombres jugando y que, en total, en este mismo año, jugaron 22 millones de personas.

Dicha asociación entrega datos concretos y bien sustentados, en una página web muy bien estructurada y llamativa a la vista, aludiendo respaldo científico y entregando datos exactos a nivel local y mundial, sobre la evolución económica y la cantidad de adeptos que ha generado. Por otra parte, también muestran un contexto educativo, en el cual señalan que, en Europa, hay manuales que ellos promueven para trabajar los videojuegos en las aulas, de hecho, en la misma plataforma lanzan información escrita y

a través de videos, en donde expresan los beneficios de los videojuegos, entre los cuales se encuentran, además de entretenimiento, ayuda en el mejoramiento de la memoria y la solución de problemas, fomento de la creatividad, la concentración, el trabajo en equipo y la comunicación, el bienestar emocional y la reducción del estrés.

Además de todo lo anterior, AEVI incluye controles parentales, centros de formación e igualdad, inclusión y diversidad. Visto de esta manera, esta información suministrada, por ejemplo, a un padre de familia o cuidador, resulta ser alentadora y confiable, ya que se muestra el lado benéfico del asunto, pues a esta industria no le conviene mostrar la otra cara de la moneda, la que no es alentadora, porque de ser así, el negocio no sería tan lucrativo ni las ganancias serían tan opulentas como ellos mismos lo confirman. Detrás de esta manera de lucro, hay muchos cerebros pensando en cómo involucrar cada vez más jóvenes, pues son ellos sus principales seguidores, al aceptar, por ejemplo, la participación en concursos de videojuegos, en los cuales los ganadores pueden obtener atractivos premios en dinero. A lo anterior, le llaman ayudar en la perseverancia y la creatividad, ya que el jugador inicia, falla, supera obstáculos y alcanza el triunfo.

Por otro lado, es importante decir que, en el mundo de los videojuegos según Estrada (2023) han surgido preocupaciones con respecto a los comportamientos patológicos asociados a su uso, y es aquí en donde se pretende hacer hincapié, resaltando que el uso desmedido de este “ocio”, por parte de los adolescentes, puede desencadenar conductas y comportamientos como por ejemplo, la falta de tranquilidad, evidenciándose en estudiantes, que, durante las clases, mientras intentan prestar

atención a la explicación del docente, realizan ademanes con los dedos de las manos, como si tuvieran un teclado al frente. Aquí surge una pregunta ¿Puede un estudiante concentrarse como es debido en una clase, cuando su cuerpo está ahí, pero su mente en otro lugar? La respuesta saldrá a la luz cuando se tengan los resultados de las notas obtenidas en las evaluaciones. Es de considerar que para que un estudiante alcance los objetivos propuestos en su proceso escolar, debe desenvolverse en un ambiente tranquilo.

Además de lo anterior, se nota en quienes se involucran en el mundo de los videojuegos cierto aislamiento del mundo, cierta introversión, como ya mencionó al comienzo, ya que, al parecer, en él, predomina su interés por el mundo detrás de la pantalla y no de su realidad. Al internarse en su cuarto por varias horas y no preocuparse por lo que pasa afuera, está creando su propio mundo y con seguridad, cada día se irá adentrando más en él. Se supone que los videojuegos fueron creados para divertirse en los tiempos libres, pero al parecer, los adolescentes los usan no solo en estos espacios, dando prioridad, en algunos casos, más a esta práctica que a sus deberes escolares como el cumplimiento de tareas y el estudio para las evaluaciones. Sería necesario realizar por decir algo, una encuesta a padres de familia, cuidadores y docentes, para saber su opinión al respecto. Existen investigaciones que denominan esta actividad como una adicción.

El decir que alguien es adicto a los videojuegos es una expresión que causa malestar, dependiendo del contexto en el cual se exprese. Un padre de familia estaría de acuerdo en que los videojuegos producen adicción: un adolescente que está

involucrado en este mundo, diría que no es así. Lo cierto es que hay estudios que revelan que es cierto y que el simple hecho de poner esta actividad por encima de sus quehaceres, convierte al chico en un adicto, y esta, como todas las adicciones, produce aislamiento social, agresividad, no aceptación de la realidad y las otras actitudes descritas anteriormente en este ensayo. La Organización Mundial de la Salud (OMS), en el 2018, incluyó el diagnóstico de trastorno por videojuegos, y esto debe ser importante para considerar. Hay casos de chicos que prefieren seguir ensimismados en su juego que ir al comedor a tomar la cena o el almuerzo (solo por citar un ejemplo). El diagnóstico debe hacerse bajo ciertos parámetros. Según Tacanga y Ulloa (2024),

Para su diagnóstico debe cumplir con ciertos criterios: tener un practica de juego continuo, es decir, que haya una práctica exagerada y desmesurada; un aumento en cuanto al interés y necesidad que se crea a los videojuegos; y la desaparición para frenar su conducta de juego que como repercusión se conserva a pesar de tener conocimiento de las consecuencias perniciosas. (p.98).

Se tendría que indagar también con los padres de familia y cuidadores sobre lo expuesto por las autoras anteriormente citadas, ya que, todos los casos no se pueden medir de la misma manera. Puede pasar que, en algunos casos, el adolescente adicto muestre trastornos en la alimentación, y puede que otros no. Lo que sí es cierto es que, abordando el tema de la salud, sí se podría demostrar que los chicos, debido a esta práctica sedentaria, pueden presentar sobrepeso y otras falencias relacionadas con la salud. No se necesita ser médico ni nutricionista para saber que el ser humano necesita moverse y ejercitarse, con el fin de vincular estilos de vida saludables. Cabe aclarar que en este aspecto el rol del adulto juega un papel primordial, debido al “control” que deben

ejercer sobre los chicos, pero esto a veces resulta insuficiente o contradictorio, pues en algunos casos se evidencia que, por temor a ser rechazados, los padres deciden dejar de lado los límites y les dan rienda suelta a las decisiones que el joven desee tomar.

En cambio, hay otros padres que deciden desde temprana edad establecer límites claros, entre esos el tiempo que el menor debe pasar al frente de una pantalla y, de esta forma, encontrar el equilibrio para que el hecho de querer evitar una incomodidad o una emoción negativa, no se convierta en un problema familiar. Lo anterior se logra cuando dichos límites se fijan a muy temprana edad, porque si se hace sobre la adolescencia o al inicio de esta, con toda seguridad va a causar daño y malestar a ambas partes. Existen evidencias de que, cuando se fijan límites demasiado tarde, el joven cae en la ansiedad, al no poder acceder el tiempo que él quiere a los juegos y esa ansiedad provoca estrés y depresión, por lo que muestran conductas como encerrarse en su cuarto y no querer socializar con nadie, gritos, llanto, bajo rendimiento académico, introversión, pérdida de sueño e irritabilidad, actitudes que, en la mayoría de los casos, son difíciles o imposibles de manejar.

Mas allá de la problemática aquí planteada, en cualquier caso, cada padre de familia conoce las actitudes, las habilidades y destrezas de su hijo o hija y podrá determinar el momento en que el menor se inicie en el mundo de los videojuegos, si estos aspectos han cambiado o desmejorado y, a partir de allí, tomar medidas que le garanticen que todo estará bajo control, puesto que, después de cierto punto, puede ser que ya no exista retorno. Es crucial en este caso, ponerle la lupa a la dinámica familiar en la cual el jugador se ha desenvuelto, ya que estará muy influenciado por los ejemplos

que ha recibido. Por ejemplo, no es coherente que un adolescente que ve a sus padres siendo adictos a los videojuegos, los vea también diciéndole que debe dejar de lado este hábito. Aquí las palabras deben ir siempre acompañadas de los hechos visualizados en la conducta. En las anteriores páginas se hacía énfasis en el papel preponderante de los adultos en esta transición.

Los videojuegos llegaron para quedarse y cada vez al parecer van adquiriendo mayor relevancia, y aquí se tendría que recordar la frase “si no puedes con tu enemigo, únete a él”. Cuando se tiene un adolescente adicto a los videojuegos, no queda más remedio que buscar soluciones a la problemática, pero dichas soluciones deben ser encaminadas al bienestar del adolescente, porque es inconcebible que el salvavidas sea usado para perjudicar al adicto. El salvavidas debe ser usado a favor del joven, procurando su incorporación en el rol familiar, el logro de los objetivos en la escuela, la autoestima elevada, el ejercicio físico, la facilidad para relacionarse con sus pares. Según Tacanga y Ulloa (2024) “la adolescencia constituye una etapa del desarrollo psicosocial que se ve influenciada por los contextos económico-político, social y cultural”, y es precisamente estas facetas las que se deben ayudar a recuperar en un joven que se considera adicto a los videojuegos.

Dado que el uso de los videojuegos es considerada en los adolescentes una práctica de consumo y a las jugosas sumas de dinero que acumulan las industrias que los promueven y al impacto social que tienen, es importante traer a colación la importancia del acompañamiento de un adulto responsable en este mundo tan complejo y lleno de diferentes matices que se ha convertido en un fenómeno cultural. La idea es

entonces aportar ideas y propuestas viables, con el fin de que los riesgos a los que están expuestos los jóvenes, no los arrastren. Si bien es cierto que el juego es considerado desde tiempos inmemoriales como un derecho, el cual es ejercido como diversión, esparcimiento y como mecanismo de socialización, vale la pena poner sobre la mesa el debate en cuanto a si los videojuegos les aportan estos tres beneficios a sus jugadores.

En relación con la postura anterior, en un estudio hecho por se demostró que los adolescentes encuestados afirmaron en esta práctica, obtener como beneficio potencial formativo, potencial de amistades, interés por convertirse en un jugador profesional y la pertenencia a una comunidad. Entre las experiencias negativas exponen la frustración, la ansiedad, el gasto de dinero, el enfado, situaciones de acoso sexual, ocultación de la identidad y la necesidad de estar todo el tiempo conectado, provocando la adicción. Es de destacar que, los jóvenes encuestados emitieron su punto de vista desde la experiencia, lo cual es supremamente válido, pues quién mejor que el que ha estado involucrado para que emita un juicio. Es por todo lo anterior, especialmente por las experiencias negativas, que se hace imperante la presencia de un adulto responsable en la vida de un jugador de videojuegos.

Dicha presencia debe ser eficaz para que pueda negociar, como primera medida el tiempo de juego; esta mediación le permitirá un parte de tranquilidad tanto al padre de familia, como al menor. El adulto no le estará negando al adolescente el derecho a divertirse y socializar, y el joven no descuidará sus deberes escolares, manteniendo la balanza entre las dos actividades. En segundo lugar, el cuidador debe establecer el diálogo como su aliado, permitiendo que el adolescente le confíe lo oscuro que pueda

ocurrirle detrás de la pantalla, por ejemplo, el acoso y la suplantación de la identidad. Si el padre de familia logra esto, podrá intervenir de manera asertiva cuando sea necesario y podrá, en caso necesario, librar a su hijo o hija de algún infortunio. En tercer lugar, resulta fundamental involucrar al joven en actividades que incluyan movimiento, por decir algo, la práctica de un deporte.

Al practicar un deporte, el individuo estará cuidando su salud, ocupando parte de su tiempo en una actividad que no le permite estar sentado o acostado frente a una pantalla; así evitará enfermedades cardiovasculares y situaciones agravantes como la obesidad. Otra responsabilidad que le compete al adulto es buscar ayuda profesional, solo en caso de ser necesario. De manera que, ir a terapia, en el tema de los videojuegos, no puede convertirse en un tabú. El adulto debe reconocer que, si el joven reconoce que es adicto, debe acudir al profesional correspondiente. Por otra parte, se hace necesario poner de manifiesto que la responsabilidad también recae de alguna manera en las instituciones educativas, sabiendo que allí los estudiantes tienen acceso a computadores y celulares, desde los cuales pueden acceder a los videojuegos, no solo ellos, sino involucrando a otros.

Se ha sabido por docentes que, en las clases, los estudiantes no realizan las actividades propuestas, por estar ocupados jugando. La escuela debe buscar mecanismos para regular esta falencia, ya que está muy claro que la solución jamás será prohibir el uso, por ejemplo, de los equipos, sino encaminar y formar a los estudiantes a respetar los momentos y los espacios y dedicar al juego, solo el tiempo que se determinó con el padre de familia para jugar en casa. Siguiendo con el tema de las

responsabilidades, esta sin lugar a dudas, recae también sobre las industrias de los videojuegos, aunque expertos en el tema desconfían de la buena voluntad de estas compañías, aludiendo que solo les interesa lucrarse y no todas las repercusiones que esto pueda tener en la vida de los jugadores, en todos los aspectos.

Respecto a lo anterior, Gómez & Calderón (2023), aseguran que “desconfían de la voluntad de autorregulación de las compañías y distribuidoras de videojuegos, entendiendo que los contenidos más agresivos, como los micropagos basados en mecanismos aleatorios de recompensa, deberían ser regulados por parte de las instituciones”. Es fundamental la importancia de la regulación, con el objetivo de poder, de alguna manera, crear lugares seguros para los jugadores adolescentes, situación que es difícil manejar, dado que no depende de una sola persona, sino de compañías e industrias que ponen de manifiesto otros intereses y que la misma sociedad de consumo ha respaldado dándole menos importancia a lo que realmente debería sobresalir, dado que los videojuegos han llegado a ser, por tanto, una parte de la identidad y de los procesos de socialización de la juventud. Según Gómez & Calderón (2023),

En definitiva, hay cosas que, por mucho que pongamos autocontrol, va a ser difícil de pasar por ellas, porque al final son fisiológicas, es decir, hay elementos, patrones de diseño, contextos y otras cuestiones que pueden entrañar riesgos a la hora de disfrutar de los videojuegos para determinada parte de la población. Estos riesgos, sean o no problemáticos para una gran parte de la población, suponen una barrera frente al uso saludable de los videojuegos y, por tanto, es necesario seguir pensando posibles vías para solucionarlo, como la concienciación, la formación o la regulación. (p.44)

La tarea es de todos: padres de familia, cuidadores, docentes, instituciones, compañías e industrias. El compromiso debe ser de todos los actores involucrados,

procurando el bienestar físico y emocional de los adolescentes, el cual debe redundar en su proceso escolar. Aunque hay un amplio camino por recorrer y hay mucho por hacer, no se puede desconocer que de parte de algunos actores hay dificultad para dimensionar objetivamente el fenómeno y actuar, no poniendo la lupa en las dificultades, sino en las soluciones.

En cuanto a los **Argumentos** no se puede desconocer que desde que los videojuegos se consolidaron, han tenido cambios muy notorios y se han convertido en un fenómeno impactante a nivel mundial. Negarlo es mentir. Desde que se dieron a conocer, los videojuegos han suscitado un sinnúmero de pros y contras, que han abarcado todos los aspectos que le competen al ser humano. En el presente texto se han expuesto las falencias o la parte menos positiva de los videojuegos, pero también se han hecho ver, en parte, sus utilidades. Aquí es importante resaltar estudios previamente realizados y fundamentados, como el apoyado por la Fundación Fad Juventud, en España. Es este estudio, en el cual los investigadores abordaron la temática de una manera muy interesante, dejando ver las particularidades de la temática, pero no desde la suposición, sino desde la realidad mostrada a través de estudios; situación que permitió afirmaciones como la siguiente. Según Gómez & Calderón (2023),

Para muchas y muchos adolescentes y jóvenes, los videojuegos se erigen como prácticas cotidianas, como primeras experiencias de ocio digital, como espacios de socialización, como formas de aprendizaje, como lugares seguros de divertimento e interacción y, en definitiva, como una parte esencial de sus vidas. (p.98).

Y es que se ha vuelto una necesidad ver los videojuegos desde una perspectiva diferente. Ya no es posible verlos como un tabú no satanizarlos. Es imperante que,

padres de familia, docentes y cuidadores amplíen su espectro y además de los contras que siempre se han enfatizado, también se haga énfasis en los pros. Los videojuegos se han quedado en la vida de los jóvenes y ellos han encontrado en esta práctica diversos beneficios y es tarea de los adultos y guías, aliarse con esos beneficios y, enrutar por ahí, los quehaceres del menor de edad, con el fin de que, dicho ocio no se convierta en algo perjudicial, sino en una actividad que le permita explotar muchas otras capacidades y por qué no, otras alternativas para su vida adulta y profesional. Según el estudio de la Fundación Fad Juventud, los videojuegos son vistos como un espacio de entrenamiento, aprendizaje y socialización. Estos tres aspectos abordados en un adolescente de manera positiva, resultarían fenomenales.

Si hablamos de entrenamiento, alguien podría pensar que dicho término está asociado solo con la práctica de algún deporte, pero según dicho estudio, muchos jóvenes creen que pueden dedicarse profesionalmente a esta actividad y lo ven como algo deseable y positivo, tanto, que 4 de cada 10 jóvenes los ven como una profesión en su futuro. Creen que hay adultos que ven el trabajo como una carga, mientras que ellos podrían trabajar, de manera divertida. Lo anterior cobra sentido si visualizamos a un joven profesionalizándose en este tema en el campo de la diagramación, el arte, la programación, el diseño, la animación y el periodismo. Para lograr esto, el menor de edad, cuando se inicia en el mundo de los videojuegos debe tener la guía, el norte, el sentido, la ruta; de lo contrario, se perderá el enfoque y entonces ya no será un profesional en la materia, sino alguien con un mal hábito creado y acarreado para sí

mismo las consecuencias que son producto de las adicciones, a nivel económico, familiar, social y de salud.

Vale la pena y es muy acorde mencionar, para no ir tan lejos, a Carlos Andrés Rocha Silva, un colombiano, específicamente de Ocaña, Norte de Santander, quien se ha convertido en un claro ejemplo de que se puede llegar a ser profesional en este tema sin caer en la adicción. Este ingeniero de sistemas, cuando niño, también jugaba videojuegos, pero siendo estudiante universitario, vio este pasatiempo una alternativa para innovar y para crear empresa. Fue así como en la universidad conformó su propio semillero sobre videojuegos y para su trabajo de grado, logró realizar un proyecto innovador llamado Below the Game, con el cual los participantes aprendían sobre la Independencia de Colombia, demostrando que, se puede hacer de un videojuego, una herramienta de aprendizaje. Con dicho proyecto y con su empresa consolidada, participó en varios eventos nacionales e internacionales y, con el tiempo, abandonó Below the Game para conformar Dream Uncorporated. Hoy en día esta compañía desarrolla juegos para plataformas como Play Station, X Box y Nintendo Switch, así como a clientes como Cartoon Network y Discovery Kids, en países como Rusia y Estados Unidos.

Con esto, este empresario es el ejemplo vivo de que sí se puede, a partir de un videojuego, crear contenido educativo. En una entrevista y cuando le preguntaron sobre su empresa, respondió “Hacemos tipos de juegos que no vamos a encontrar en otra parte, desde la forma como juegas hasta cómo se ven. Ese es el factor diferencial”. Tal vez ahí está el secreto de este joven, a quien, cuando era niño, seguramente un adulto supo “tomarlo de la mano” e indicarle la mejor forma de unir esa pasión que lo unía a los

videojuegos, con el talento, la creatividad y la inteligencia. Esto que le sucedió a este empresario que hoy es invitado a dar conferencias sobre el tema, es lo que debe sucederles a todos los jóvenes que están involucrados es esta práctica: convertir este ocio en una oportunidad para surgir, estudiar, investigar, innovar y marcar la diferencia de manera positiva, consolidándose como generadores de empleo y como ejemplos de trabajo constante y dedicación.

De acuerdo a lo anterior, los videojuegos sí pueden verse como una alternativa de aprendizaje, teniendo en cuenta que las instituciones educativas ya están haciendo eco en el tema. Las universidades actualmente ofrecen pregrados y especializaciones enfocados en esta temática para todos aquellos apasionados que deseen profesionalizarse. Es de considerar, como se dijo anteriormente, que dichas instituciones se enfocan en promover la interacción, los desafíos, la creatividad y el pensamiento crítico. Pero este eco no solo resuena desde las universidades; los colegios también se han unido a esto, y algunos, ya han incorporado, como es el caso de algunos institutos en España, manuales para usar videojuegos en el aula de clase. Dicho material no es producto del azar, sino de una investigación muy bien estructurada, la cual se expone en su contenido, el cual está expuesto para toda la comunidad educativa, orientando a estudiantes, docentes y padres de familia.

Si bien es cierto que algunos institutos europeos promocionan dicho hábito de manera educativa, también son enfáticos en afirmar que esta práctica debe ser controlada y muy bien direccionada, pues el objetivo es encaminarla a un fin educativo y funcional. En la página de AEVI, como se mencionó al comienzo del presente ensayo,

aparece un manual en el cual se promueve el uso de los videojuegos al interior del aula, pero en uno de los apartes se identifica muy bien la intención que persiguen, la cual es meramente educativa. La autora de este manual concluye diciendo algo interesante.

Donoso, V (2024)

En conclusión, aunque la investigación sobre los juegos educativos es fragmentada y a menudo anecdótica, los videojuegos y la gamificación siguen siendo prometedores como herramientas educativas. Al abordar las deficiencias en la pedagogía, la instrucción y el diseño de los juegos, los educadores pueden aprovechar el potencial de los videojuegos para enriquecer las experiencias de aprendizaje y desarrollar habilidades esenciales en los estudiantes. (p.34)

Lo anterior indica que, aun sabiendo que falta un largo camino por recorrer en cuanto a utilizar de una manera adecuada los videojuegos al interior de las aulas de clase, no solo en España, sino a nivel mundial, esta práctica sigue siendo vista como una alternativa de enseñanza competente, siempre y cuando a los docentes se le brinde capacitación al respecto, con el fin de brindar las herramientas necesarias para que el profesor pueda, de manera pedagógica, alcanzar los objetivos propuestos. Es importante erradicar lo que a lo largo del tiempo se ve en algunos países del mundo en cuanto a la forma en que, a la más mínima innovación educativa, a los docentes se le lanza al ruedo, aplicando una frase coloquial “sálvese quien pueda”. El acompañamiento al profesor es fundamental, pues sin esto, tendrá que arañar con las uñas, con tal de sacar adelante un programa, el cual puede lograrse mejor, si se cuenta con lo que realmente se requiere. Los profesores europeos aceptaron el reto, teniendo, claro está, la formación pertinente.

Los videojuegos en los adolescentes también son una forma de socialización, pues ofrecen interactividad y retroalimentación entre los jugadores. Hoy en día, así como se

ha enseñado en la escuela, por ejemplo, la temática de la novela según su género, los videojuegos también se clasifican según el género al cual pertenezcan y, de esta manera, los jugadores deciden cuál género escoger, pues todo depende de las capacidades que cada jugador tenga. Al haber esa escogencia en el género, se logra una mayor socialización, pues el interés permite una mejor participación. No es de desconocer que en esa socialización e interacción, los jóvenes también logran aprender sobre nuevas culturas y saberes, haciendo nuevamente la salvedad en cuanto a la guía y orientación que tenga el menor al utilizar esta alternativa de aprendizaje, en donde se respeten las reglas y los acuerdos y se establezcan mecanismos que realmente promuevan el aprendizaje significativo dentro de ambientes que fomenten la búsqueda de objetivos trazados desde la fundamentación.

Ahora bien, en cuanto a la **propuesta** dado el auge que han tenido los video juegos en el mundo y la aceptación cada vez más creciente en niños y jóvenes, es posible afirmar que estos llegaron para quedarse y para evolucionar. Su evolución ha sido de manera vertiginosa y, aunque en este ensayo se han expuesto las falencias de esta práctica, también se han dejado ver las virtudes. Se encuentran diversos estudios enfocados solo en demostrar por qué los adolescentes deben estar alejados a toda costa de este ocio; hay otros documentos que señalan el lado menos negativo y es aquí donde es viable considerar una postura no radical, sino neutral. Todo lo anterior, con el fin de lograr en los menores de edad, no aislarlos a toda costa de una práctica que, seguramente desde muy pequeños se permitió por los padres de familia y cuidadores, sin la más mínima vigilancia, restricción o monitoreo.

Así las cosas, es pertinente señalar en este contexto proponer varias posturas frente al tema y, al mismo tiempo, emitir luces al respecto. Los padres y cuidadores que han detectado que los videojuegos se han convertido en una adicción para su hijo adolescente, debe priorizar la ayuda profesional, no con el ánimo de la prohibición, sino de enrutar la situación y encontrar canales de ayuda que le permitan al jugador encontrar el camino correcto para que, dicha adicción se convierta en una puerta hacia nuevas oportunidades, tal vez hacia la vida adulta y profesional, por ejemplo, hacia una carrera universitaria que le permita explotar dicho potencial en el tema. Aquí cabe la oportunidad de no ver la asistencia a terapia como un tabú, sino como un mecanismo de ayuda en un determinado momento en el que es indispensable buscar alternativas que le permitan a la persona, salir de una encrucijada.

Por otro lado, las instituciones educativas a nivel mundial (sobre todo de secundaria y media), deben, de manera imperante, unirse a la campaña que adelantan algunas instituciones europeas, en cuanto a vincular los videojuegos en los proyectos escolares, permitiendo que en las aulas de clase, los videojuegos puedan practicarse con un fin lúdico y educativo, en donde los estudiantes puedan jugar, escogiendo los enfoques, ya no a las escondidas, como sucede en la actualidad, sino bajo el acompañamiento pedagógico del docente, quien esté capacitado para gestionar el juego desde un potencial educativo y social promoviendo las competencias ciudadanas y siendo partícipe de ese proceso de enseñanza aprendizaje, derribando barreras y promoviendo la inclusión, pues no cabe duda de que esto atraería a los estudiantes al sentirse identificados y conectados con sus intereses.

Lo anteriormente propuesto no es fácil. Existen muchas brechas generalizadas frente al tema. Existe un miedo frente al uso de los videojuegos en los adolescentes, ya sea infundido o vivido, pero existe. Dicho miedo es frente a las consecuencias que tiene el impacto del juego a nivel emocional, social y de salud. Se hace necesario entonces que padres de familia, cuidadores e instituciones, conozcan los estudios sólidos que existen y se familiaricen con ellos, conociendo no solo los efectos negativos, sino los positivos, para que, a partir de allí, se puedan tomar medidas. La idea entonces es que los videojuegos se conviertan en una motivación para que el adolescente aprenda y se prepare; motivación que no le serviría solo al estudiante, sino también a las instituciones educativas para salir de la zona de confort y modificar planes de estudio y contextos educativos, cambio que sería muy acorde, por ejemplo, para las instituciones colombianas, las cuales llevan años sin hacerlo.

Sin lugar a dudas, lo anterior genera todo un reto para padres de familia, cuidadores, industrias e instituciones educativas, ya que requiere cambiar políticas educativas e generar investigación. Sabiendo que todo cambio produce un desequilibrio, podría ser la oportunidad para generar un cambio en el currículo, lo cual repercute no solo en la generación que se está levantando, sino en las que están por venir. Todo esto sería el resultado de la toma de decisiones, no producto del azar o de la suposición, sino de la información y la fundamentación, construyendo entre todos, mejores oportunidades de aprendizaje a nivel local, nacional e internacional.

## Reflexiones Finales

En conclusión, el uso de videojuegos, desde su inicio hasta la actualidad, ha sido un tema que ha generado diversas opiniones en cuanto a sus fortalezas y debilidades y hay investigaciones que respaldan de manera bien fundamentada los dos aspectos. En algunas investigaciones se exaltan las virtudes de los videojuegos y en otras se deja ver su lado más oscuro en la vida de los adolescentes. Este ensayo planteó inicialmente por qué los videojuegos pueden, en algunos casos, considerarse una adicción, debido a la forma y tiempo en que se practican, haciendo alusión a las fuentes bibliográficas que soportan dicha postura. De igual manera, se hace énfasis en las repercusiones que dicho hábito puede tener en la salud de los adolescentes, afectando el entorno personal, escolar, familiar y social, desencadenando una serie de situaciones que, en algunos casos, altera la dinámica económica, escolar y profesional.

Aunado a esto, se muestra el papel fundamental que tienen los padres de familia y cuidadores, frente al uso de los videojuegos en los menores de edad, ya que son ellos quienes deben velar para que dicha práctica cuente con la supervisión responsable para que este ocio no se salga de control y termine como ya se ha mencionado, convirtiéndose en una adicción que, en algún momento puede salirse de control. De acuerdo a esto, se hace énfasis en el contenido que, al respecto, tiene la Organización Mundial de la Salud y organizaciones como AEVI, quienes incluyen en sus plataformas controles parentales con el fin de salvaguardar su imagen como industria, y a la vez, orientar a los adultos en cuanto a la regulación de esta práctica con el objetivo de tomar medidas a tiempo en

caso de detectarse alguna anomalía en cuanto a comportamiento, salud o forma de socializar del adolescente.

Pese a lo anteriormente mencionado, se amplía el espectro en la temática y se mencionan ejemplos puntuales de personas que, siendo adolescentes e iniciándose en el mundo de los videojuegos, lograron romper paradigmas y esquemas, convirtiendo este pasatiempo en el trampolín para consolidarse profesionalmente como empresarios de la industria de videojuegos, como es el caso de Carlos Andrés Rocha Silva, un colombiano que logró trascender fronteras y hoy, contar con orgullo que el emprendimiento que un día inició en su pregrado hoy es una empresa de videojuegos legalmente constituida y generadora de empleo. La clave para el triunfo estuvo en que estos jóvenes fueron capaces de aprovechar el poder de los videojuegos para crear experiencias de aprendizaje significativo dinámico, las cuales desarrollaron habilidades no solo en ellos, sino en otras generaciones.

De la misma manera, hay empresas en países europeos que también se han sumado al llamado de aliarse con el huracán de los videojuegos para incluirlos en el proceso educativo en niños y adolescentes, facilitando el acceso a este pasatiempo, siempre bajo la supervisión de un adulto responsable, quien ha sido formado para esto y cuenta con las bases sólidas para ejecutar un trabajo que, si bien es todo un reto, le permite a las instituciones que lo acepten, el fomento de la alfabetización digital en los estudiantes y el desarrollo de habilidades tecnológicas, promover modelos de enseñanza innovadores y apoyar a las familias de los adolescentes en el uso de las tecnologías, con

el fin de ir, poco a poco, cerrando esa brecha existente en la cual los videojuegos son vistos únicamente como adicción y se cambie la visión hacia la posibilidad de generar experiencias dinámicas y eficaces para el desarrollo profesional.

Finalmente, es preciso afirmar que padres de familia, cuidadores, docentes, instituciones educativas y empresarios deben aliarse para orientar y apoyar las habilidades digitales en los adolescentes, fomentando métodos de enseñanza innovadores promoviendo la ciudadanía digital responsable y la colaboración, facilitando la autonomía responsable entre las partes, asegurando una visión compartida, lo cual redundará en una cultura escolar y profesional que acepte el uso de los videojuegos, tanto en la casa como en las instituciones educativas, bajo parámetros de responsabilidad y compromiso por parte de todos los involucrados, generando un resultado armónico, en sintonía y benéfico para todos.

## Referencias

- Asociación Española de Videojuegos (s.f). *El videojuego en el mundo y en España*.  
<https://aevi.org.es/>
- Baumann, Z. (1998). Trabajo, consumismo y nuevos pobres. Barcelona. Editorial Gedisa.
- Cámara de Comercio de Bucaramanga (1 de mayo de 2020). *La mente que puso a volar la mente de los videojuegos en la región*. <https://www.camaradirecta.com/revista-directa/la-mente-que-puso-a-volar-la-industria-de-videojuegos-de-la-region>
- Colegio de psicólogos (s.f). *Psicología y adolescencia según Freud*.  
<https://colegiodepsicologossj.com.ar/adolescencia-psicologia-freud/>
- Donoso, V. (2024). Videojuegos en aulas europeas. Pág. 32.  
<https://aevi.org.es/download/videojuegos-en-aulas-europeas-manual-2025/?wpdmdl=161357&refresh=694a82a24b5031766490786>
- Estrada, E.(2023). Trastorno por uso de videojuegos y comportamiento agresivo en adolescentes de educación secundaria: Un estudio transversal en Perú. Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. 13(1). 395-404.  
<http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/revgmc/article/view/26562/144814492530>
- Gómez Miguel, A. y Calderón Gómez, D. (2023). Videojuegos y jóvenes: lugares, experiencias y tensiones. DOI: 10.5281/zenodo.7970990
- Real Academia Española. (s.f.). Cultura. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 18 de diciembre de 2025. Recuperado de <https://dle.rae.es/videojuego>
- Real Academia Española. (s.f.). Cultura. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 23 de diciembre de 2025. Recuperado de <https://dle.rae.es/adolescencia>
- Ruiz, I. (2019). Reseñas de libros e informes: Identidad Gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea. Revista Española de Sociología. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7365735.pdf>

Tacanga, E & Ulloa, M. (2024). *Efectos del uso de videojuegos en adolescentes: una revisión sistémica*. *Revista científica Yachaq*. Volumen (7). 46 páginas.  
[https://doi.org/10.46363/yachaq.v7i2\\_3](https://doi.org/10.46363/yachaq.v7i2_3)