Adrián Paredes

5° “A”

**La Importancia de los videojuegos en los Adolescentes**

Los videojuegos son, para los adolescentes, una fuente tanto de liberación de estrés como de diversión, donde, por medio de aparatos electrónicos, mayormente llamados consolas, se reproducen los mismos mediante un control y se comienza una nueva aventura virtual. Este texto se centrará en la importancia de los videojuegos en los adolescentes, ya que los han beneficiado drásticamente en los ámbitos de la conducta y los valores. Se hablará de esto, debido a que algunas personas adultas no entienden lo importante que son para ellos y los privan de los mismos pensando que los perjudican. Se utilizarán como estrategia argumentos de causa y efecto y argumentos de ejemplo.

Durante el siglo XX las personas buscaron formas para evitar estresarse y relajarse, así se crearon los masajes, spa y ejercicios como el yoga; pero los adolescentes no se identificaban con estos, así que “en 1952 se creó el primer videojuego, OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas, era una versión computarizada del tres en raya que permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina” Retro-Informática, FIB (2020). Después de aquello, en 1958, William Higginbotham creó, Tennis for Two (tenis para dos), el primer multijugador de la historia. Es así que, después de muchos años de olvido, los videojuegos se volvieron famosos de nuevo con la llegada de los “Arcades” en los años 70, que fueron máquinas que funcionaban con botones y palancas y revolucionaron los videojuegos a los 8 bits, y así, momentáneamente se crearon consolas para los

hogares que funcionaban con cartuchos y discos. Hoy en día, al igual que las consolas, los videojuegos evolucionaron, ya que ahora puedes descargarlos por línea y ver cómo van mejorando la calidad de sonido, gráficos, mecánicas y jugabilidad. Tanto así que, al jugar individualmente, puedes sentirte como el protagonista de una aventura. Ahora, gracias a la tecnología, puedes jugar un videojuego multijugador con tus amigos desde largas distancias.

A parte de ser una fuente de diversión y desestrés, los videojuegos nos pueden enviar a diferentes mundos y diferentes aventuras. “A la vez, los videojuegos nos enseñan: Que con tiempo y experiencia podemos lograr lo que sea. Nuevos idiomas como el inglés. A apreciar el arte y el trabajo de los otros. Que no importa el final, sino el viaje. Que no todo es lo que parece. Que sólo haciendo lo que me gusta puedo ser perfecto en ello. Cómo eran las ciudades hace siglos. A trabajar en equipo. Mucho sobre los animales salvajes. A no rendirnos y levantarnos siempre. A asumir las responsabilidades de mis actos. A perder con deportividad. A olvidarlo todo y a pasar un buen rato. A conocer nuevos gustos y hobbies.” NewEsc (2020).

También, nos enseñan valores y despiertan nuestras habilidades y las ponen en

práctica, tal es el ejemplo de videojuegos como:

* Minecraft. Donde demostraremos nuestra creatividad y habilidad en construcción.
* Los Sims. Donde pone a prueba nuestra responsabilidad cuidando de nuestro personaje para que no perezca y discernimiento en la toma de decisiones en la vida de este.
* Overcooked. Donde pone a prueba la confianza y colaboración con nuestros amigos para preparar los mejores platillos de un restaurante.
* Reigns. Donde pone a prueba nuestra habilidad de liderazgo poniéndonos en los zapatos de un rey para que no perezca nuestra nación.
* God of War. Donde podemos aprender más la historia mitológica y conocer a los dioses griegos.

En síntesis, gracias a los videojuegos los adolescentes desde el siglo pasado tuvieron la posibilidad de desestresarse de las tareas diarias y descansar junto a sus amigos. En la antigüedad saliendo a las salas “Arcade”; ahora desde sus hogares, y con la ayuda de los videojuegos aprender nuevos valores, despertar sus habilidades y conocer situaciones de la vida. Es por eso que los videojuegos son importantes en el proceso del desarrollo de un adolescente. Por último, les haré una pregunta ¿Seguirán privando los videojuegos de los adolescentes? Y si alguna vez los jugaron, ¿qué aprendieron de ellos?

**Bibliografía**

FIB.upc.edu. 2020. Historia De Los Videojuegos. Recuperado de: <https://www.fib.upc.edu/retro-

informatica/historia/videojocs.html#:~:text=La%20ascensi%C3%B3n%20de%20los%20videojuegos,angular%20del%20videojuego%20como%20industria.>

NewEsc. 2020. Cosas que sólo los videojuegos me enseñaron. Recuperado de:

<https://newesc.com/aprender-videojuegos-escuela-ensenaron/>