

Para citar este artículo:

Sánchez Rodríguez, P.A.; Alfageme González, M.B. y Serrano Pastor, F.J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 9 (1), 43-52 [http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/]

Aspectos sociales de los videojuegos

Social aspects about video games

Pedro Antonio Sánchez Rodríguez¹, M. Begoña Alfageme González² y Francisca José Serrano Pastor³

¹Instituto de Ciencias de la Educación
Junto Edif. Luis Vives
Campus Universitario de Espinardo
30100 – Murcia

²Dpto. Didáctica y Organización Escolar

³Dpto. Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación
Facultad de Educación
Campus Universitario de Espinardo
30100 - Murcia

Universidad de Murcia

Resumen: Nuestro trabajo forma parte de una investigación más extensa que trata de estudiar cuál es la opinión que los jóvenes tienen sobre los videojuegos. En este caso, exponemos los resultados obtenidos en hipótesis que dan respuesta a dos de los objetivos planteados, analizar si los videojuegos pueden ser un condicionante de que los alumnos se aislen de las personas que les rodean y analizar la opinión que tienen los estudiantes sobre las distintas características que se atribuyen a los videojuegos. En las hipótesis analizadas intervienen como variables predictoras la creencia o no por parte de los escolares de la utilidad que ven en los videojuegos para ayudarles a relacionarse, si permanecen o no jugando con un mismo videojuego y la sociabilidad que los alumnos creen que se puede desarrollar con el uso de los videojuegos. Para ello se toman en consideración los diferentes tipos de videojuegos que utilizan los jóvenes (arcades, simulación, estrategia y de mesa), aquellas características que opinan los alumnos que hacen atractivos a los videojuegos (meta a alcanzarse, tener imágenes visuales en movimiento, recuento automático de puntos, su velocidad y su azar), la opinión que tienen los escolares de los videojuegos, etc. Los resultados nos indican la opinión de los alumnos sobre algunos aspectos socializadores que los videojuegos facilitan al interactuar con este medio.

Palabras clave: Aspectos socializadores, videojuegos, educación, relaciones sociales, estudiantes

Abstract: Our work is part from a big investigation that tries to study which is the opinion that pupils have about videogames. In this case, we expose the results obtained in different hypothesis that answer for two objectives: analyzing if videogames can be a condition for students to isolate from other people and analyzing the opinion that pupils have about different characteristics that are attributed to videogames. In the hypotheses to debate intervene as predictor variables if scholars believe or not in the videogames to help them to socialize, if they remain or not playing with the same videogame and the sociability that students believe that they can develop using videogames. That is why we add different variables like kind of videogames (arcade, simulation, strategy and videogames from table), diverse characteristics about videogames that students think that make them more attractive, opinion about videogames from pupils, etc. The results indicate us various opinions from scholars about videogames and their social aspects in that they make it easy to relation with this media.

Keywords: Social aspects, videogames, education, social relations, students

1. Introducción

En el mundo actual muchos son los que tienen la concepción de que los videojuegos son perniciosos para los jóvenes y adolescentes, incluso se llega a decir que causan aislamiento en los sujetos que hacen uso de ellos. Sin embargo, esta es una afirmación que no ha sido demostrada en la mayor parte de las investigaciones que se han realizado sobre este tema y que sin duda requiere de un mayor esfuerzo de análisis y estudio.

Los videojuegos han sido considerados por Levis (1997) como los pioneros del concepto de multimedia interactivo, considerándolos como el primer medio que combina multitud de estímulos y un dinamismo visual que permite la participación activa del usuario. De aquí que autores como Del Moral (1998) afirmen que “*se ha podido comprobar cómo es precisamente a partir de la dinámica establecida a partir de los videojuegos o juegos por ordenador se generan nuevos modos de socialización*” (p. 314).

Desde un punto de vista educativo, los videojuegos tienen diferentes virtudes que pueden ser aprovechadas en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo muchos los investigadores que justifican su aplicación educativa. Así, por ejemplo, Ferrer y Ruiz (2005) mencionan que el uso adecuado de los videojuegos puede llegar a ser un buen complemento en la formación de los jóvenes, ayudando a: reforzar la autoestima, reforzar las relaciones sociales e incluso ser una manera de jugar socialmente, a la vez que personalmente saludable.

Otros autores como Vida y Hernández (2005) muestran entre las claves del éxito de los videojuegos algunas características sociales que les otorgan su actual atractivo y potencial educativo. Entre éstas claves están: las características que permiten al jugador tener una acción constante, poder competir con otros usuarios o con la computadora, superar diferentes

desafíos, etc.; el conocimiento que nos permiten adquirir gracias al lenguaje, los símbolos, las marcas, las revistas o aquellos grupos en los que los jugadores se aglutinan para comunicarse entre ellos o intercambiar opiniones; y la posibilidad de jugar solo, aunque muchos videojuegos consienten jugar en cooperación con otros jugadores, prefiriendo la mayoría hacerlo de este modo. Además, gracias a los nuevos soportes (Internet, consolas de bolsillo, etc.) podemos jugar desde cualquier lugar.

Estos investigadores consideran que hay diferentes funciones de los videojuegos que pueden ayudar al aprendizaje. Cifrándonos sólo a aquellas funciones sociales que identifican en los videojuegos podemos destacar que: favorecen la socialización, facilitan la aproximación y comprensión de las nuevas tecnologías, posibilitan la comunicación directa e indirecta y estimulan el trabajo en equipo. También Gómez del Castillo (2007) hace alusión a los aspectos socializadores que aportan los videojuegos, indicando que permiten: aumentar la autoestima al proporcionar un sentido de dominio, control y cumplimiento, debido en gran parte a que existen recompensas personalizadas; y la interacción con amigos de manera no jerárquica (presencial o a distancia). Del mismo modo, Gros (2000), considera que existen aspectos socializadores en el contenido de algunos videojuegos, ya que incitan a solucionar las diferentes contrariedades en equipo.

En resumen, encontramos investigaciones que destacan que el uso de los videojuegos favorecen las relaciones sociales acrecentando la interacción social, generando nuevos modos de socialización o ayudando a desarrollar cualidades de socialización (Gaja, 1993; Del Moral, 1998; Etxeberría, 2000). Y otras que se centran en afirmar que, lejos de suponer un obstáculo para la práctica de las relaciones sociales, el uso de videojuegos está relacionado con una mayor extroversión, un aumento en las relaciones con los amigos y una mayor socialización (Estallo, 1994, 1995; Etxeberría, 1998, 2000, 2001).

2. Objetivos

Este trabajo se engloba dentro de una investigación más extensa cuya finalidad principal de conocer el uso y la actitud que tienen los alumnos en el nivel de la Enseñanza Secundaria Obligatoria (E.S.O.), en un Instituto de Educación Secundaria Obligatoria de la Región de Murcia (Murcia). Esta investigación surge con la intención de utilizar los videojuegos como medio de apoyo didáctico para los profesores en el aula. Como ya hemos dicho al comienzo del presente trabajo, los resultados que aquí destacamos se centran en parte de los objetivos e hipótesis planteados, más concretamente haremos alusión a:

Objetivo 1. Analizar si los videojuegos pueden ser un condicionante de que los alumnos se aislen de las personas que les rodean.

Hipótesis 1.1. Existen diferencias significativas entre los diferentes tipos de videojuegos que utilizan los alumnos (arcades, simulación, estrategia y de mesa) y su permanencia con el mismo juego.

Hipótesis 1.2. Existen diferencias significativas entre lo que creen que hacen atractivos a los videojuegos (meta a alcanzarse, tener imágenes visuales en movimiento, recuento automático de puntos, su velocidad y su azar) y la utilidad para ayudarles a relacionarse.

Hipótesis 1.3. Existen diferencias significativas entre la utilidad que creen los estudiantes que tienen los videojuegos (motivar, ayudar a relacionarse, conseguir objetivos educativos, mejorar la autoestima, pasar el tiempo y mejorar el aprendizaje) y la sociabilidad que pueden aportar estos.

Objetivo 2. Analizar la opinión que tienen los estudiantes sobre las distintas características que se atribuyen a los videojuegos.

Hipótesis 2.1. Existen diferencias significativas entre la utilización o no de videojuegos por los estudiantes y la característica atribuida a los videojuegos sobre si potencian o reducen la sociabilidad.

Señalar, para una mejor comprensión del lector, que todas las hipótesis del trabajo surgen de una amplia revisión bibliográfica sobre el tema. De ahí que sea necesario señalar que en el caso de la Hipótesis 1.1., partimos de la clasificación de videojuegos establecida por Estallo (1992, 1995) que establece las categorías de:

- *Arcade:* engloba las características de ritmo rápido de juego, tiempo de reacción mínimo, atención focalizada y ausencia de componente estratégico. Algunas de sus modalidades son las plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida.
- *Simulación:* este tipo incluye una baja influencia del tiempo de reacción, estrategias complejas y cambiantes y conocimientos técnicos específicos. Los simuladores más cotidianos son los instrumentales, situacionales y deportivos.
- *Estrategia:* estos videojuegos hacen que el jugador adopte una o varias identidades específicas, que pueda desarrollar la evolución del protagonista, sólo se conoce el objetivo final del juego y se desarrolla mediante órdenes y objetos. Entre ellos se encuentran las aventuras gráficas, los juegos de rol, y los juegos de guerra o estrategia militar.
- *Juegos de mesa:* se refieren a aquellos que suelen utilizar la tecnología para suplir el material o al adversario. Aquí se encuentran el ajedrez, juegos de cartas, pin pon, trivial, etc.

Del mismo modo, para la Hipótesis 1.2., nos hemos ayudado de las características que Vida y Hernández (2005) nos muestran para atribuir las claves del éxito de los videojuegos y que les otorgan su actual atractivo y potencial educativo:

1. Una atracción creada gracias a la actual seducción por la tecnología y las máquinas.
2. Las características que permiten al jugador tener una acción constante, poder competir con otros usuarios o con la computadora, superar diferentes desafíos, etc.
3. La peculiaridad de obtener unos resultados y respuestas inmediatas, relacionadas con la valoración sobresaliente que se le proporciona a la velocidad e inmediatez de las diferentes acciones de los videojuegos.
4. La buena calidad de los gráficos y diversos efectos, del diseño y estética utilizados, de los personajes protagonistas y secundarios, etc.
5. La creatividad en las diferentes tramas o contenidos utilizados para llegar mejor al público.
6. La facilidad de poder empezar a jugar sin la necesidad obligatoria de tener que leer unas indicaciones o instrucciones. En algunos videojuegos, dispondremos de la posibilidad de entrenarnos y aprender a jugar antes de comenzar realmente.
7. El conocimiento que nos permiten adquirir gracias al lenguaje, los símbolos, las marcas, las revistas o aquellos grupos en los que los jugadores se aglutinan para comunicarse entre ellos o intercambiar opiniones.
8. La posibilidad de jugar solo, aunque muchos videojuegos consienten jugar en cooperación con otros jugadores, prefiriendo la mayoría hacerlo de este modo. Además, gracias a los nuevos soportes (Internet, consolas de bolsillo, etc.) podemos jugar desde cualquier lugar.

3. Metodología

Para dar respuesta a estos objetivos hemos aplicado como instrumento de recogida de información un cuestionario semi-estructurado con carácter de autocumplimentación realizado por los autores en una investigación previa (Alfageme y Sánchez, 2003). El tamaño de la muestra que hemos seleccionado asciende a un total de 203 chicas y chicos alumnos de los cursos de 3º y 4º de la E.S.O., de un Instituto de la Región de Murcia.

Tras la recogida de información procedimos a la elaboración del proceso de operativización de las variables y la consiguiente elaboración de la matriz de datos con el paquete estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Science, vr. 15.0). Posteriormente se realizó el análisis descriptivo de las distintas variables relacionadas con las características que se les atribuyen a los videojuegos. En el caso de la estadística bivariada o multivariada hemos utilizado las siguientes técnicas analíticas:

- Lectura cruzada de los datos o elaboración de tablas de contingencia de tamaño diferente atendiendo al número de categorías implicadas en las variables. En estos casos además hemos realizado la prueba de asociación estadística Ji Cuadrado de Pearson entre variables asumiendo como nivel de significación el habitual en el ámbito de las Ciencias Sociales, esto es, una probabilidad asociada de 0,05.
- Cuando hemos encontrado resultados estadísticamente significativos se ha procedido al cálculo de las medidas simétricas y asimétricas más adecuadas en cada caso con el objetivo de estimar la magnitud de la asociación entre las variables y conocer el error que cometeríamos al predecir una variable a partir de la otra.

4. Análisis e interpretación de los datos

Con respecto al primer objetivo planteado, los análisis descriptivos de las variables criterio implicadas en las hipótesis nos muestran que:

- Los tipos de videojuegos utilizados por los estudiantes son 106 alumnos (52%) que usan “Juegos arcades”, 56 estudiantes (25,6%) que usan “Juegos de simulación”, 101 alumnos (49,8%) que usan “Juegos de estrategia” y 36 estudiantes (17,7%) que usan “Juegos de mesa”. Estos datos nos reflejan un uso mayoritario de videojuegos arcades y de estrategia frente a los videojuegos de simulación y de mesa.
- Las distintas variables que nos matizan aquello por lo que les resultan atractivos los videojuegos, 131 escolares nos indican que les resultan atractivos por la meta a alcanzarse (64,5%), 45 alumnos los prefieren por las imágenes visuales en movimiento que contienen (22,2%), a 23 estudiantes les atraen por su velocidad (11,3%), 12 alumnos los consideran atractivos por el “factor sorpresa” (5,9%) y sólo 8 estudiantes los encuentran atractivos por permitir un recuento automático de puntos mientras juegan. Observando estos datos, se aprecia claramente cómo los videojuegos atraen principalmente a los estudiantes por la meta u objetivo a los que los reta.
- Las variables relacionadas con la utilidad que los escolares les ven a los videojuegos, observamos cómo un 83,3% de los estudiantes opinan que sólo sirven para pasar el tiempo, el 12,3% de los escolares creen que sirven para motivar, el 10,3% de los educandos opinan que sirven para mejorar la autoestima, al 6,9% de los alumnos les parece que sirven para mejorar su aprendizaje, el 3,9% de los estudiantes creen que les ayudan a relacionarse con los demás y el 1,5% opinan que sirven para conseguir objetivos educativos.

Conforme a la Hipótesis 1.1 los datos extraídos nos revelan que la totalidad de los contrastes de hipótesis desarrollados con la Chi-Cuadrado de Pearson asociándolo a una probabilidad igual a 0,05, nos indica que la asociación entre las variables “Usa juegos arcades” y “Permanencia con el mismo juego” ($p=0,032$) es la única relación estadísticamente significativa.

Por ello, se aprecia que aquellos adolescentes que no usan juegos arcade no permanecen con el mismo juego (84,2%), mientras que otros si lo hacen (15,8%). Consecuentemente, teniendo en cuenta medidas simétricas, se puede observar que la fuerza de asociación entre las variables es muy baja (V de Cramer = 0,159).

De todos los contrastes de hipótesis realizados con las correspondientes pruebas de significación estadística, en la Hipótesis 1.2 hemos detectado diferencias estadísticamente significativas asumiendo una probabilidad de $p=0,05$ en las siguientes:

- La asociación entre las variables “Atractivos por la meta alcanzarse” y “Sirven para ayudar a relacionarse” ($p=0,017$). Interpretando la esta asociación significativa se aprecia que los alumnos que opinan que los videojuegos son atractivos por tener una meta a alcanzarse, se distinguen por su mayor proporción aquellos estudiantes que no creen que los videojuegos sirven para ayudar a relacionarse (98,5%) frente a los que no lo creen así (1,5%).
- La asociación entre las variables “Atractivos por recuento automático de puntos” y “Sirven para ayudar a relacionarse” ($p=0,002$). La relación significativa que se establece señala que los estudiantes que no tienen la creencia de que los videojuegos son atractivos por contener un recuento automático de puntos, tienen mayoritariamente la opinión de que los videojuegos no sirven para ayudar a relacionarse a los adolescentes (96,9%) mientras hay un pequeño porcentaje que cree lo contrario (3,1%).
- La asociación entre las variables “Atractivos por su velocidad” y “Sirven para ayudar a relacionarse” ($p=0,017$). En esta asociación significativa los alumnos que consideran que los videojuegos no son atractivos por su velocidad suelen opinar que estos no sirven para ayudar a relacionarse (97,2%), creyendo que si lo hacen un porcentaje muy inferior (2,8%).
- La asociación entre las variables “Atractivos por su azar” y “Sirven para ayudar a relacionarse” ($p=0,000$). Esta relación significativa hace referencia a los estudiantes que manifiestan que los videojuegos no son atractivos por utilizar el azar, opinando que no sirven mayoritariamente para ayudar a relacionarse (97,9%) en comparación con los que si lo creen (2,1%).

En las medidas simétricas se observa como la fuerza de asociación entre las variables implicadas en las asociaciones significativas de la Hipótesis 1.2 son muy bajas o bajas, siendo los valores de la V de Cramer 0,167; 0,219; 0,167 y 0,379.

Fijándonos en la Hipótesis 1.3 observamos como la totalidad de los contrastes de hipótesis desarrollados con la Chi-Cuadrado de Pearson asociándolo a una probabilidad igual a 0,05, nos indican como estadísticamente significativas las siguientes:

- La asociación entre las variables “Sirven para motivar” y “Aumentan o reducen la sociabilidad” ($p=0,011$). Esta asociación nos refleja que los estudiantes que creen que los videojuegos sirven para motivar, un gran porcentaje de ellos (63,6%) los identifica como instrumentos de mejora de la sociabilidad, mientras que un número inferior (36,4%) cree que reducen la sociabilidad de los alumnos.
- La asociación entre las variables “Sirven para pasar el tiempo” y “Aumentan o reducen la sociabilidad” ($p=0,009$). En esta relación significativa cabe destacar aquellos adolescentes que no creen que los videojuegos sirvan para pasar el tiempo, agrupándose la mayoría de sus opiniones (62,5%) en que los videojuegos aumentan la sociabilidad de los usuarios, en comparación con aquellos (37,5%) que creen que reducen la sociabilidad.

Teniendo en cuenta las medidas simétricas de las diferentes variables de la Hipótesis 1.3 podemos exponer que la fuerza de asociación entre las variables es muy baja, siendo los valores de la V de Cramer 0,192 y 0,196.

En referencia al segundo objetivo planteado, el análisis descriptivo de la variable criterio implicada en las Hipótesis 2.1 nos muestra que un 72,4% (147 estudiantes) de alumnos que utilizan videojuegos frente a un 24,6% (50 alumnos) que no los usan.

La totalidad de los contrastes de hipótesis desarrollados con la Chi-Cuadrado de Pearson asociándolo a una probabilidad igual a 0,05, nos indican como estadísticamente significativas las siguientes asociaciones entre variables de la Hipótesis 2.1:

- La asociación entre las variables “Utiliza videojuegos” y “Aumentan o reducen la sociabilidad” ($p=0,006$). La relación significativa más llamativa se encuentra entre aquellos estudiantes que no utilizan videojuegos y que tienen la creencia de que los videojuegos reducen la sociabilidad (79%). En cambio, podemos interpretar que los alumnos que utilizan videojuegos tienen una opinión más positiva de que se potencia la sociabilidad de aquellos que no hacen uso de este medio.

Teniendo en cuenta las medidas simétricas de las diferentes variables mencionadas anteriormente, podemos exponer que la fuerza de asociación entre las variables es muy baja o baja, siendo los valores de la V de Cramer 0,184, 0,210 y 0,306.

5. Conclusiones

Nuestra investigación por lo tanto resalta el uso generalizado de los videojuegos en los jóvenes estudiados, señalando un uso mayoritario de videojuegos arcade y de estrategia frente al resto de tipos de videojuegos que les planteamos. Además, se aprecia claramente cómo los videojuegos atraen principalmente a sus usuarios por la meta u objetivos que tienen que

conseguir, aunque la mayoría tienen la opinión de que sólo sirven para pasar el tiempo.

Con relación a si los videojuegos aíslan a los jóvenes de las personas que les rodean, los datos obtenidos en nuestro estudio nos permiten afirmar que, en general, los jóvenes piensan que los videojuegos no condicionan a sus usuarios para que se aíslen de los demás pero tampoco les ayudan a relacionarse con otros. En cambio sí piensan que los videojuegos aumentan la sociabilidad la mayoría de alumnos que tienen una actitud positiva ante los videojuegos y que los consideran como un medio educativo, quienes a su vez señalan que los videojuegos sirven para motivar y no sólo para pasar el tiempo. De hecho el dato se ve refutado en el estudio con los resultados que indican que la minoría de alumnos que no utilizan videojuegos piensan que éstos reducen la sociabilidad de sus usuarios.

De ahí que nuestros datos están de acuerdo con la investigación realizada por Tejeiro (2002) que trata de ofrecer una percepción de cómo afectan los videojuegos a las relaciones sociales y cuyos resultados indican que para la mayoría de los sujetos estudiados los videojuegos no afectaron ni positiva ni negativamente a sus relaciones sociales, mientras que el resto (10,6%) señala que dichas relaciones habían mejorado al usar los videojuegos.

Los datos de nuestro trabajo señalan, en general, la creencia de los estudiantes de que los videojuegos reducen la sociabilidad y no ayudan a relacionarse, sin embargo no comparten esta opinión aquellos alumnos que ven los videojuegos como medios educativos, para quienes estos medios aumentan la sociabilidad. Parece que las opiniones de los videojuegos dependen de cómo se acercan a ellos los estudiantes y no tanto de sus características concretas per se de ahí que probablemente la educación y la formación con estos medios, tan temidos en algunos casos por las familias, sea necesaria para potenciar sus características positivas y eliminar las negativas.

6. Referencias bibliográficas

- Alfageme González, M^a B. y Sánchez Rodríguez. P.A. (2003). Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, n^o 20, pp. 17-32.
- Del Moral Pérez, M. E. (1998). *Reflexiones sobre nuevas tecnologías y educación*. Universidad de Oviedo. Servicio de Publicaciones.
- Estallo Martí, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, Vol. 6, n^o 2, pp. 181-190. ISSN: 0214-9915.
- Estallo Martí, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Etxeberría Balerdi, F (1998). Videojuegos y educación. *Revista Comunicar*, n^o 10, pp. 171-180.

- Etzeberria Balerdi, F. (2000). Videojuegos y educación. COMUNICAR, Revista de Educación en Medios de Comunicación. AMOVAC México, D. F. 5-574-2837. URL: <http://www.amovac.com/Cientificos/vjyedu.htm>. Consultado en diciembre 2001.
- Etzeberria Balerdi, F. (2001). Videojuegos y educación. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, Vol. 2. Universidad de Salamanca. URL: http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etzeberria.htm. Consultado en enero 2010.
- Ferrer, M. y Ruíz, J. A. (2005). Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. ICONO 14: Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías, nº 7. ISSN: 1697-8293. URL: <http://www.icono14.net/revista>. Consultado en junio 2009.
- Gaja, R. (1993). *Videojuegos ¿alineación o desarrollo?* Barcelona: Grijalbo.
- Gómez Del Castillo, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, nº 43, Vol. 6. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). ISSN: 1681-5653.
- Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 12, junio. URL: <http://edutec.rediris.es/Reelec2/Revelec12/Gros.html>. Consultado en diciembre 2001.
- Levis Czernik, D. (1997b). *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Tejeiro Salquero, R. A. (2002). ¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social? *Eúphoros*, nº 5, pp. 233-239. ISSN: 1475-0205.
- Vida, T. y Hernández, T. (2005). Los videojuegos. *Revista Aula de Innovación Educativa*, nº 147, pp. 35-40.