

# RHEMA

LA VOZ DE LOS CINCO MINISTERIOS

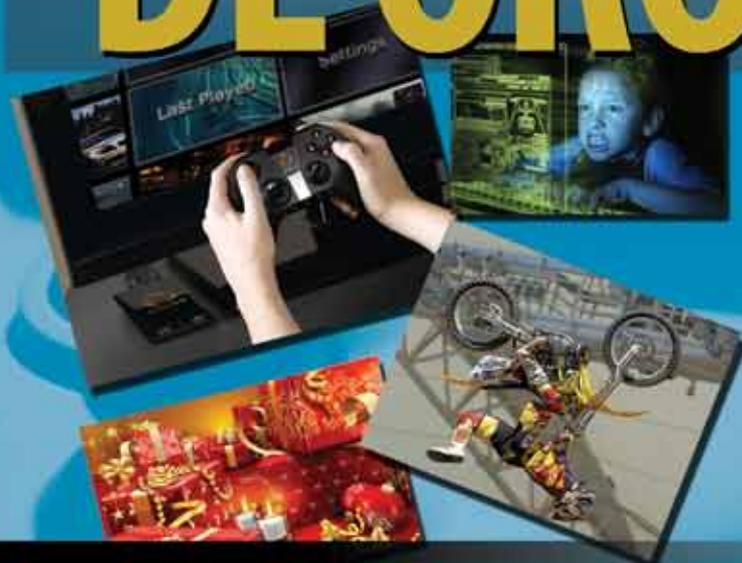
EDICIÓN 33

**1** DE DICIEMBRE  
GUATEMALA  
2012



EL ORIGEN Y LA EVOLUCIÓN DE LOS JUGUETES  
EL JUEGO, LOS JUGUETES Y SU BENEFICIO  
AMIGOS IMAGINARIOS  
EL CONTROL PARENTAL EN LOS VIDEOJUEGOS  
JUEGOS DIDÁCTICOS  
JUEGOS EXTREMOS  
LA LUDOPATÍA  
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS  
LOS JUEGOS DIABÓLICOS  
ORIGEN DEL INTERCAMBIO DE REGALOS  
EL ORIGEN Y LA EVOLUCIÓN DE LOS JUGUETES  
JUEGOS VIOLENTOS

## LA FIESTA DEL BECERRO DE ORO



Por lo cual madrugaron al día siguiente, y ofrecieron holocaustos y presentaron sacrificios. Luego sentóse el pueblo a comer y a beber, y levantóse a jugar

ÉXODO 32:6 / VERSIÓN PRATT

*Editorial*

## LA FIESTA DEL BECERRO DE ORO



Apóstol Dr. Sergio Enríquez

**E**xisten muchas formas de aprendizaje y una de ellas es el juego. Dios nos deja ver en su palabra cómo aun los aspectos más íntimos de nuestra vida de adulto están relacionados con el juego que aprendimos de niños. Es muy sugestivo que en **Génesis 26:8** en la Biblia Antigua leemos que Abimelec vio a Isaac jugando con Rebeca y comprendió que era su esposa, es decir que había un juego que precedía a la intimidad que Dios permite. Igualmente vemos que la misma palabra que significa juego precede a malas acciones y desde luego que esto nos lleva a considerar la superlativa importancia que los juegos antiguos y modernos tienen en los niños a los cuales les dejan impregnadas conductas para su etapa de adulto.

La niñez es la etapa cuando creativa y proactivamente aprendimos a fabricar, a respetar reglas, a reconocer autoridades, a tener disciplina, etc., y es en esa etapa en la cual maquiavélicamente el enemigo de nuestras almas se ha enfocado para enseñar, desde hace años a los que ya son adultos y a los niños de ahora por medio

de juegos, que no son más que un entrenamiento para aquello que están siendo programados.

En este número de Rhema tratamos este tema desde diferentes perspectivas, no con el propósito de crear una paranoia hacia los juegos, sino para desenmascarar las obras nocivas e infructuosas de las tinieblas sin caer en el desequilibrio del legalismo, que impediría el aprender jugando. Generalmente el legalismo trata de eliminar, en vez de manejar o canalizar.

Creo que debemos permitir que nuestros hijos jueguen y aprendan por medio del juego, pero al mismo tiempo deberíamos supervisar sus juegos y no solamente sus juguetes, ya que estos últimos solamente son las herramientas para el juego.

Esperando y sabiendo que será de gran bendición sobre todo si el Señor nos guía en esto, presentamos la última revista del Año de La Libertad, rogándole a Dios, nuestro Señor que nos dé la fuerza, revelación, recursos, permiso y vida para poder seguir adelante en el año 2013.

# RHEMA

### Presidente

Apóstol Dr. Sergio Enríquez

### Directora

Licda. Paola Enríquez de Ayala  
penriquez@revistarhema.org

### Director Comercial

Mario Ayala  
mayala@revistarhema.org

### Producción

Walter y Sandra Aguilar  
walteraguilar7@gmail.com

### Corrección y Estilo

Heidy de Molina  
heidydemolina@gmail.com

Christa López

Rafael Molina

### Portada

Willy Chiquin

### Redacción

Apóstol Sergio Enríquez  
Juan Luis Elías  
Vinicio Castillo  
Ramiro Sagastume  
Sergio Licardie  
Hilmar Ochoa  
Julio Lacán  
Edwin Castañeda  
Louissette Moscoso  
Erwin Cano  
Willy y Piedad González  
Ricardo Rodríguez  
Fernando Álvarez

### Fotografía

Departamento Diseño *Rhema*  
*Communication Group*

### Ventas

ventas@revistarhema.org

14 avenida 27-68, zona 5

PBX: (502) 24940300

www.ebenezer.org.gt

email: penriquez@grupo-rhema.com

**PBX: 2222.1010**  
**COMPRE O VENDA**

desde hasta



LAS AMÉRICAS

Avenida Las Américas  
20-69, Zona 14

LOS PRÓCEROS

Bivd. Los Próceros  
11-82 (esquina), Zona 10

RHEMA 917

ESCUCHA NUESTROS  
RHEMA CLASIFICADOS TODOS LOS DIAS

### Compre de modo seguro:

- ✓ Asesores profesionales certificados
- ✓ Financiamiento en dólares y quetzales
- ✓ Sitio web de autos de agencia más visitado de Guatemala con más de 500 autos para su elección (marcas europeas, japonesas y americanas)
- ✓ Certificado mecánico por parte de CertiAuto\* (opcional)

\*Carré por cuenta del cliente

### Venda sin riesgo:

- ✓ Traiga su auto de agencia para fotos (Car Wash GRATIS)
- ✓ Promovemos su auto GRATIS (solamente cobramos si lo vendemos)
- ✓ Novedoso sistema en el que usted puede seguir usando su auto mientras nosotros lo promovemos en nuestro sitio Web, facebook, vallas, prensa y radios. (Calcomanía de VENDO GRATIS)
- ✓ Seguro contra todo riesgo en nuestras instalaciones GRATIS
- ✓ Le damos más que en las agencias



# EL ORIGEN Y LA EVOLUCIÓN DE LOS JUGUETES

POR: VINICIO CASTILLO

Desde sus inicios el ser humano se ha caracterizado por ser curioso e investigador, siendo el juego una de las actividades más frecuentes a las que ha recurrido para su aprendizaje y desarrollo. Sin embargo, el juego también ha constituido una fuente importante de diversión y recreación para el ser humano, por lo que éste ha dedicado una buena parte de su tiempo a la creación y desarrollo de diversos instrumentos que le permitan alcanzar dichos objetivos, los cuales conocemos hoy en día como juguetes.

Por definición un juguete es cualquier objeto que sirve para jugar, por lo que resulta imposible definir su origen e historia y solamente se puede hacer un análisis general de su evolución a través del tiempo.

Aunque no se tiene ningún registro histórico, se presume que el hombre de las cavernas pudo haber fabricado algunos juguetes de piedra, con pequeños huesos de animales o con cualquier otro material que tuviera a su alcance.

En un principio los juguetes eran fabricados de manera artesanal y por lo general eran los niños quienes construían sus propios juguetes. La mayoría de estos juguetes eran contruidos con materiales que se obtenían de la naturaleza tales como madera, ramas, hojas de árboles, semillas y piedras. Posteriormente se fueron incorporando otro tipo de materiales como la tela y algunos colorantes que permitían modificar la apariencia de los materiales originales.

A finales del siglo XIX, como consecuencia de la Revolución Industrial y de

los avances tecnológicos de aquella época, se fueron incorporando otros materiales para la fabricación de juguetes como la hojalata y el latón. Por ese tiempo también se empezó a hacer uso de la electricidad para dar algún tipo de animación a los juguetes con el propósito de brindar una experiencia con mayor apego a la realidad a quienes tenían acceso a los mismos.

Durante la primera mitad del siglo XX la televisión jugó un papel importante e influyente en cuanto a los juguetes. En ese tiempo comenzaron a hacerse populares los juguetes relacionados con las historias de indios y vaqueros que se presentaban en la televisión, de manera que los niños comenzaron a jugar con caballitos de madera, pistolas, sombreros, penachos de plumas, etc. También aparecieron los carros de juguete, siendo inspirados en uno de los inventos más importantes de aquella época.

Sin embargo, durante la segunda mitad del siglo XX, el avance de la tecnología electrónica dio lugar a la aparición de juguetes un tanto más sofisticados como los carros a control remoto y las muñecas que hablan, así como los primeros modelos de videojuegos que proveen experiencias más reales y más emocionantes a los jugadores, lo que también les permitiría alcanzar un auge impresionante.

Lamentablemente, los avances tecnológicos también pusieron en evidencia algunos inconvenientes. En primer lugar, surgieron las grandes fábricas de juguetes que comenzaron a producir los juguetes en serie y fueron limitando la creatividad y la imaginación de los jugadores, quienes

dejaron de construir sus propios juguetes y comenzaron a sustituirlos por los juguetes modernos que podían comprar.

Este mismo fenómeno provocó que la mercadotecnia comenzara a fijar su atención en los niños como consumidores potenciales, a tal punto que durante la década de los años '60 muchos productores de películas, programas televisivos, equipos deportivos y algunos restaurantes de comida rápida en los Estados Unidos y en Europa, comenzaron a incluir juguetes en sus políticas de mercadeo y publicidad.

Sin embargo, aunque los juguetes han ido evolucionando de forma extraordinaria en cuanto a lo tecnológico, algunos de ellos también han ido involucionando en cuanto a los efectos que provocan en la salud, en la personalidad y en los principios morales de los jugadores, a tal extremo que en la actualidad hay algunos juguetes que incluyen una nota de advertencia, indicando que el uso excesivo del mismo puede provocar efectos nocivos en la salud de los jugadores, incluyendo la adicción y las convulsiones.

Cabe mencionar que los juguetes son el instrumento por medio del cual un niño investiga y aprende a interactuar con los diversos elementos que conforman su entorno, además de estimular su desarrollo intelectual, psicológico y la convivencia social, siendo ésta la razón por la que la corriente de este mundo ha utilizado los juguetes para ministrar de forma negativa a los niños y trazarles un modelo de vida totalmente alejado de los principios morales y que se caracteriza por la insensibilidad.

Entre este tipo de juguetes se destaca la gran variedad de videojuegos que estimulan los sentidos y las emociones de los jugadores a través de múltiples actividades de delincuencia, violencia, drogadicción e inmoralidad sexual que cada jugador debe realizar para avanzar a otros niveles de juego.

A este respecto, debemos recordar lo que dice la Biblia: *“El necio se divierte con su mala conducta, pero el sabio se recrea con la sabiduría.”* (Proverbios 10:23). Esto significa que la recreación forma parte de la vida y el desarrollo de todo ser humano, pero según sea la actitud del corazón de cada persona, la recreación puede convertirse en una atadura o en una bendición, de manera que éste es un llamado para todos aquellos que somos padres de familia para que no descuidemos la actividad recreativa de nuestros hijos y los juguetes que utilizan, sino que supervisemos de forma equilibrada y bajo los parámetros que nos traza la Palabra de Dios, recordando que *“Todo es lícito, pero no todo conviene...”* (1 Corintios 10:23).

**“Y** las calles de la ciudad estarán llenas de muchachos y muchachas que jugarán en ellas.” (Zacarías 8:5 RVR60)

El juego es una actividad indispensable en la vida de todo ser humano principalmente para los niños y los jóvenes a quienes no se les debe negar este derecho ya que les permite adquirir y desarrollar habilidades intelectuales y afectivas. Constituye la ocupación principal del niño, en la que experimenta, aprende, refleja y transforma la realidad. Para un niño el juego es lo que para el adulto es el trabajo, así de importante es para su alma, y puede ser utilizado para sanidad de la misma.

El juego tiene varios componentes: Una meta u objetivo, reglas, herramientas, reto o desafío y la interactividad.

El juego divierte pero también ayuda a descubrir el mundo a través de la diversión.

### CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Es una actividad divertida, espontánea y libre.
- El juego se orienta sobre la misma práctica.
- El jugador desarrolla su espíritu creador.
- El jugador se preocupa por el resultado de su actividad.
- Mezcla fantasía y realidad.
- Es voluntario, no obligatorio.

### BENEFICIOS DEL JUEGO

A los dos años aparece el juego espontáneo aunque puede tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. Es un canal de expresión y descarga de sentimientos ayudando al equilibrio emocional. Reduce el estrés.

Estudios han revelado que el juego es un antídoto contra las tendencias violentas y un poderoso catalizador para la socialización positiva.

- Nos permite practicar habilidades y roles necesarios para sobrevivir.
- Expande nuestras habilidades para comunicarnos, aprender, madurar y ser productivos.
- Satisface necesidades básicas del ejercicio físico.
- Es una vía útil para expresar y realizar deseos.
- La imaginación del juego facilita la maduración de ideas.
- Favorece vínculos entre personas.
- Desarrolla el lenguaje y el pensamiento abstracto.
- Refuerza autoestima y auto confianza.

A través del juego se obtienen grandes beneficios tanto en los niños como en adul-

# EL JUEGO, LOS JUGUETES Y SUS BENEFICIOS

POR: WILLY Y PIEDAD GONZÁLEZ

tos al contribuir con un estado físico, mental y emocional saludable.

### EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Fomenta y facilita el aprendizaje, haciéndolo más dinámico y participativo. Desde los primeros días de vida el ser humano aprende jugando, el juego es el motor del desarrollo de habilidades y favorece el crecimiento de la capacidad sensorial y de percepción. Con el juego se aprende a hacer cálculos matemáticos cuando ni siquiera sabemos qué significa la palabra “matemática”.

Cuando un niño juega estimula los sentidos y aprende a conocer su cuerpo y su entorno, sabores, texturas, sonidos. Con los juegos de movimiento ejercita su cuerpo promoviendo el equilibrio. El juego brusco lo enseñará a defenderse y a controlar sus impulsos, la imitación de modelos en el juego le enseña a aprender roles y funciones sociales, con los juegos competitivos se aprenden reglas y las consecuencias de sus actos como el perder y ganar.

También podemos hablar de los beneficios del juego en el aula, éste promueve el fortalecimiento de los valores, tales como la solidaridad con los amigos, la cooperación, el respeto por los demás y por sus ideas, honradez, tolerancia, lealtad, y el sentido común. Facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, estimulando todos los dispositivos básicos (atención, memoria, lenguaje, socialización, psicomotricidad gruesa y fina, motivación y habituación).

### LOS JUGUETES

La necesidad de jugar del niño lo hace crear sus juguetes, que pueden ir desde un pedazo de madera o un clavo, hasta llegar a los más elaborados. Los objetos sirven de juguetes, y ellos son herramientas con los que aprenden leyes físicas y adquieren la información que les ayuda para crear el conocimiento.

Estas herramientas posibilitan la capacidad de análisis y síntesis del niño, así como la solución de problemas, por ejemplo, los juguetes de encaje, o los rompecabezas.

Los juguetes estimulan su creatividad, a través de ellos puede proyectar sus más grandes sueños. Ejercitan la memoria visual, y algunos juguetes como el rompe-

cabezas se pueden jugar en familias fortaleciendo esos lazos afectivos. El entorno puede hacer a un juguete nocivo, una pistola de juguete puede proporcionar un momento de diversión o incitar a la violencia. En la actualidad muchos juegos permiten la estimulación de algunas áreas del desarrollo humano pero hacen que se pierda la espontaneidad y la imaginación, ya es simplemente una estrategia consumista.

### EL JUEGO TERAPÉUTICO

El juego y los juguetes son utilizados por especialistas para atender diferentes necesidades de los niños, a través de esta técnica se puede expresar lo que es imposible decir con palabras. Incluso aquellas cosas que no están a nivel consciente, pero que están causando algún tipo de sufrimiento en su alma. El juego puede sanar el alma lastimada. Es utilizado en casos de depresión y ansiedad, manejo de la ira, luto y pérdida, divorcio, crisis o trauma, hiperactividad, autismo, problemas de adaptación social, escolar o emocional, discapacidades físicas, problemas de aprendizaje, etc. En la terapia de juego participa toda la familia.

El juego ayuda a los adolescentes a combatir la inestabilidad propia de su edad, los juegos deportivos son muy importantes en esta época, ya que son una actividad placentera y estimulan la fantasía, combaten los sentimientos de tristeza que son muy comunes en la adolescencia.

En el adulto que se encuentra inmerso en una gran cantidad de actividades, le ayuda a combatir el estrés, el sedentarismo, lo que repercute en una adecuada salud física y mental.

En **Isaías 11:8 RVR60** leemos: “Y el niño de pecho jugará sobre la cueva del áspid, y el recién destetado extenderá su mano sobre la caverna de la víbora”. Y así como dejó Dios todas las cosas que nos sustentan en lo material, también dejó el juego como una herramienta para satisfacer necesidades del alma por lo que debemos conocer sus beneficios y diferenciar entre los positivos y los que pueden afectar de forma negativa a nuestros hijos y a nosotros. El juego es una bendición y es de gran importancia desde el inicio de la vida del ser humano y le ayudará a desenvolverse de una mejor manera como adulto.



# EL AMIGO IMAGINARIO

POR: JULIO LACAN

**U**n amigo imaginario es un compañero irreal con quien el niño juega y platica, y aunque no exista, el niño refiere que es real y que tiene nombre.

Este amigo puede ser un juguete, un peluche, o alguna figura inanimada que pasa a tener el carácter de “amigo” otorgado por el niño, lo cual hace que ocupe un lugar en el espacio o le acompañe a diversos lugares; en otros casos los amigos imaginarios no están representados con algún objeto físico, pero el niño explica su presencia en su entorno social. Esta situación se presenta en 7 de cada 10 niños de entre 2 y 3 años, y más adelante entre los 7 y 9 años de edad.

La presencia del amigo imaginario surge de la necesidad en los niños de sentirse acompañados, de expresar sus sentimientos y de transformar su realidad para adaptarla a sus necesidades; en esta instancia, los niños buscan satisfacer algunas necesidades que no sienten que están satisfechas en su entorno habitual. En muchas ocasiones, este fenómeno también puede surgir como respuesta a las idealizaciones por parte del niño, un ejemplo de este punto, es cuando los hijos únicos que solamente conviven con adultos, los crean para satisfacer algunas necesidades que no se les brinda en su medio, como el afecto físico o la falta de compañía de personas de su edad. En otras palabras, los amigos imaginarios surgen para llenar necesidades emocionales no satisfechas.

La soledad en el niño no tiene que ver solamente con el hecho de no tener personas a su alrededor, un niño puede sentir soledad en un hogar con muchas personas pero sin comunicación hacia él y en su lugar de estudios si no ha logrado desarrollar un vínculo social positivo con otros niños de su edad. En la etapa de los 2 a 3 años, es fundamental que un niño nunca esté solo en la casa ya que al no existir un ambiente de intercambio positivo por medio del juego, se le priva de un buen desarrollo afectivo y social; en este caso, el niño percibe

la indiferencia por parte de su ambiente lo cual puede predisponerlo a crear un soporte emocional, una “solución” a esta necesidad de su alma.

Los niños que ya asisten al colegio, regularmente pasan largos períodos de tiempo en la casa, es en este punto en donde los padres deben buscar suplir sus necesidades afectivas; no obstante, en algunas ocasiones el hecho de que ambos padres trabajen con horarios extensos, permite que los niños pasen más tiempo con el televisor o los video juegos y aunque estas formas de entretenimiento pueden estimular su aprendizaje, de ninguna forma suplen las necesidades que conlleva un buen desarrollo social. Muchos niños miran televisión solo para tener compañía, para no sentirse solos, en este caso, la ministración al alma del niño queda a cargo de las series, programas, caricaturas y películas que él pueda escoger.

Lo conveniente es que cada niño tenga tiempo para jugar con otros niños de su edad y también con sus padres, que pueda comunicarse con las personas que viven en su casa. La Biblia nos enseña en el libro de Deuteronomio los cuidados que un padre debe tener con sus pequeños evitando que ellos se sientan solos a tal punto que incluso se lleguen a abrir puertas espirituales en sus vidas: *“Lo encontró en tierra desierta, en la horrenda soledad de un desierto; lo rodeó, cuidó de él, lo guardó como a la niña de sus ojos” (Deut. 32:10 LBLA).*

## CÓMO TRATAR ESTA SITUACIÓN

Es necesario conocer el carácter y comportamiento del niño para poder ayudarlo. Lo aconsejable es observarlo discretamente para analizar las conversaciones que tiene con el amigo imaginario para descubrir alguna necesidad o deseo emergente, y discernir con quien se comunica. Se aconseja pasar tiempo de calidad con él para conocer sus necesidades o lo que está queriendo compensar con la presencia este amigo, se le puede preguntar en qué lo ayuda este

amigo imaginario y qué cosas hace él para que se sienta bien.

No es recomendable participar, estimular o reprimir a los niños para que sigan jugando y conversando con su amigo. Tampoco se recomienda regañarlo por esta situación, pues lo único que puede lograr es que el niño hable con su amigo imaginario a escondidas y pierda la confianza a sus padres.

Generalmente, cuando las carencias sociales y afectivas son suplidas en el niño, el amigo imaginario desaparece. No obstante, hay varios factores que deben tomarse en cuenta en este proceso, la presencia de una o más de las siguientes situaciones debe alertar a los padres a buscar ayuda y apoyo inmediato dentro de la iglesia.

Si la presencia de un amigo imaginario se prolonga más allá de las edades señaladas, si la relación con este amigo invade todas o la mayoría de las actividades del niño, si el niño sufre por algún problema o enfermedad que le haya ocurrido a su amigo imaginario, si el niño abusa de la presencia de sus amigos imaginarios para evitar responsabilidades o escapar de la realidad, si no quiere tener amigos reales por jugar con los imaginarios, son señales de que los padres deben buscar ayuda inmediata.

Si esta situación se extiende demasiado en el tiempo, si el niño tiene una conducta retraída, si su amigo imaginario se torna violento o si el niño se obsesiona con algún tipo de conducta agresiva hacia sí mismo o hacia los demás, también son señales que indican que los padres deben intervenir inmediatamente, en primer lugar buscando consejo, al mismo tiempo que se vigila al niño de forma constante y se analiza el mensaje que el amigo imaginario le esté dando.

Cada padre de familia debe comprender el mensaje que Dios deja en la Biblia, veamos ahora el mismo versículo de **Deut. 32:10** en la versión Dios Habla Hoy: *“Los encontró por el desierto, por tierras secas y azotadas por el viento; los envolvió en sus brazos, los instruyó y los cuidó como a la niña de sus ojos”*. En estas versión de la Biblia notamos tres acciones que Dios realiza con su pueblo: los envuelve en sus brazos, lo cual es una ministración de la cobertura y afecto físico, los instruye, enseñándoles su identidad y autoestima por medio de Su Palabra y los cuida, manteniendo siempre su mirada sobre ellos y apartándolos de todo peligro. Dios Padre, es el Padre por excelencia, el conocer sus pensamientos para aplicarlos en nuestra familia, hará que toda situación que requiera un cambio positivo pueda lograrse.





# ORIGEN DEL INTERCAMBIO DE REGALOS

POR: RAMIRO SAGASTUME

**S**in lugar a dudas todas las cosas que se hacen llevan un trasfondo espiritual, y es de suma importancia que veamos la intención del corazón de la persona que lo hace porque se pueden estar haciendo pactos sin saberlo.

En nuestro idioma español según el Diccionario (DRAE) la palabra regalo significa: *Dadiva que se hace voluntariamente o por costumbre*. En la Biblia, en el Antiguo Testamento la palabra H4979 Mataná significa: Dadiva, don, presente, ofrenda, regalo y soborno. Esta palabra se usa cuando Jehová le dice al pueblo de Israel que los Levitas, la tribu sacerdotal, era su regalo para ellos. (**Números 18:6**). También es usada cuando Daniel le dijo al rey de Babilonia que no iba a recibir sus regalos, pues había discernido que eran un soborno para que le tradujera lo escrito en la pared, y no los aceptó. (**Daniel 5:17**).

La mayoría de cosas y tradiciones que se realizan en las épocas de fin de año a nivel mundial, tienen un trasfondo pagano religioso en la mayoría de países de América. En los primeros días del mes de noviembre la gente acostumbra a llevarles presentes o regalos a sus familiares que han muerto; generalmente son comidas, bebidas y flores.

Luego en el mes de diciembre en muchas empresas e instituciones se juega a “mi amigo secreto”; el fin de este juego es que durante un tiempo determinado cada persona recibe un pequeño regalo, puede ser una golosina o una galleta, que tiene pegada una nota con un saludo y la frase

“tu amigo secreto” y en la fiesta o reunión social que hace la empresa el amigo secreto debe llevar un regalo y dárselo personalmente para que así se descubra quien era su amigo secreto.

Específicamente en la fiesta llamada Navidad una de las costumbres es el de intercambiar regalos, pero miremos según los historiadores el significado de esta festividad. La época invernal era cuando todos los dioses solares, desde Osiris hasta Júpiter celebraban su cumpleaños y las celebraciones consistían en árboles de pino. En Babilonia le celebraban el cumpleaños a Tamuz y Saturno, lo hacían con grandes fiestas y borracheras. La historia cuenta que Tamuz era la encarnación del dios sol (Ra para los egipcios y Baal para los caldeos) y su alumbramiento se celebraba con fiestas de orgías y en particular se adornaban árboles de pino con cerezas rojas y bolsas brillantes en representación del sol. La costumbre del árbol surgió de una creencia babilónica que decía que Semiramis la madre de Tamuz durante una noche, un árbol verde se desarrolló de un tronco muerto. El tronco representaba a su esposo Nimrod que había muerto. El árbol de pino llega a ser el símbolo de que Nimrod había revivido en la persona de Tamuz. Por esa fecha se popularizó mucho el culto de la Madre y el Hijo, elevándolos a la estatura de divinidades; a Semiramis le llamaron “La Reina del Cielo” y fue adoptando varios nombres tales como Astarot, Diana, Isis y Astarte. Y a su hijo Baal y Tamuz. La contaminación alcanzó al pueblo de Dios, Israel, y narra la Biblia que llegaron a pos-

trarse ante estos dioses falsos. “Y dejaron al SEÑOR y sirvieron a Baal y a Astarot.” **Jueces 2:13**. “Los hijos recogen la leña, los padres encienden el fuego, las mujeres preparan la masa para hacer tortas a la reina del cielo, y derraman libaciones a otros dioses para ofenderme.” **Jeremías 7:18**. “Entonces me llevó a la entrada de la puerta de la casa del SEÑOR que está al norte; y he aquí, había allí mujeres sentadas llorando a Tamuz.” **Ezequiel 8:14**.

Según el historiador Tertuliano la celebración invernal se dispersó a Roma bajo el nombre de Saturnalia, también era un época de banquetes y de dar regalos; Inicialmente los ciudadanos intercambiaban arreglos de ramas de Laurel, que se suponía traían buena suerte, los niños recibían muñecos de arcilla que eran comprados en la feria; también intercambiaban regalos de comida, pasteles y dulces hechos en casa, para la clase pobre; para la clase alta los regalos eran de joyería y otras cosas.

Los regalos más comunes entre ricos y pobres eran las velas, las cuales se conservaban durante el año siguiente, creyendo que al quemarlas en las noches de invierno se llamaba al dios del nuevo sol, a la vida (solsticio de invierno), llamado también Sol Invictus. Esta era la fiesta más vil, inmoral y desenfrenada, con extremo libertinaje, que fue adoptada por la iglesia católica y para que fuera aceptada mezclaron la fiesta pagana Saturnalia con la creencia cristiana de esa época, diciendo que era la misma fecha del nacimiento de Jesús y que era el recuerdo de que los reyes magos habían llevado regalos al niño Dios; de allí una de sus principales características ha sido el intercambio regalos y el aumento del sentimiento de amistad.

En la Biblia leemos en **Hechos 17:30** “Por tanto, habiendo pasado por alto los tiempos de ignorancia, Dios declara ahora a todos los hombres, en todas partes, que se arrepientan.” Amado hermano no te dejes sorprender por el enemigo haciéndote caer en estas trampas de fiestas y de regalos que son motivadas por demonios y espíritus inmundos. En la Biblia encontrarás el equilibrio y lo que le agrada a Dios. **1ª. Corintios 10:23** dice: “Todo es lícito, pero no todo es de provecho. Todo es lícito, pero no todo edifica.” Jesús nunca mandó a que se recordase el día de su nacimiento, tampoco existe registro de que los apóstoles hayan celebrado la Navidad ni intercambio de regalos. Por el contrario, el mandamiento que Cristo dejó fue el de recordar su padecimiento y muerte como sello de un nuevo pacto y esto sí fue practicado por sus discípulos; el bautismo en agua y la Santa Cena.

**E**l control paterno en los aparatos electrónicos consiste en impedir o limitar el acceso al manejo de equipos o bien, su contenido a menores de edad.

Esto se realiza mediante una serie de sistemas de bloqueo, protegido por medio de claves alfanuméricas o combinaciones de teclas que realizan los responsables legales del menor, quienes pueden ser sus padres o adultos responsables del uso de la máquina.

Las leyes suelen prevenir la utilización de contenidos que puedan perjudicar seriamente el desarrollo físico, mental o moral de menores, al igual que los programas que fomenten el odio, desprecio o discriminación por motivos de nacimiento, raza, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier otra circunstancia personal, social, de menores. (Wikipedia)

La Biblia nos enseña en **Gálatas 4:1-2** que debemos darle un trato especial a los niños debido a que necesitan guía y tutoría en todo lo que sucede a su alrededor, hasta que sean capaces de discernir entre el bien y el mal; lo lamentable es que muchas veces los padres de familia no se basan en la escritura para poder guiar a sus hijos sino en el conocimiento natural y del mundo, por lo cual terminan diciéndole bueno a lo malo y malo a lo bueno; dando como resultado jóvenes y adultos contaminando y contaminándose por la corriente de este mundo.

### GUÍA SOBRE LAS CLASIFICACIONES DE VIDEOJUEGOS

Los juegos de video tienen ciertas similitudes con las películas. Ambos se clasifican por género, acción, terror, aventura, etc. En la producción de un juego también participan grupos de trabajo similares a los de un filme, productor, director, musicalización, efectos visuales. Y a su vez ambos se clasifican por ser aptos para distintas edades, para niños, adolescentes y adultos.

En las cajas de los juegos, en los anuncios y en algunas páginas en internet aparecen las indicaciones en una combinación de letras estilizadas con la clasificación como veremos a continuación:

**TÍTULOS CLASIFICADOS “EC”** (infancia temprana) muestra el contenido que puede ser apropiado para niños a partir de 3 años. Los títulos en esta categoría no contienen ningún material que los padres podrían considerar inapropiado.

**TÍTULOS CLASIFICADOS “E”** (Apto para todo público) muestra contenido que puede ser apropiado para niños a partir de 6 años. Los títulos en esta categoría pue-

# EL CONTROL PARENTAL EN LOS VIDEOJUEGOS

POR: RICARDO RODRÍGUEZ



den contener animación, fantasía o violencia moderada y/o uso poco frecuente de lenguaje ligeramente inadecuado.

**TÍTULOS CLASIFICADOS “E+10”** (Público mayor de 10 años) Los títulos en esta categoría pueden contener más animaciones, fantasía o violencia moderada, lenguaje ligeramente inadecuado y/o mínima referencia a temas sugerentes.

**TÍTULOS CLASIFICADOS “T”** (Público adolescente) contenido que puede ser apropiado para jóvenes a partir de los 13 años. Los títulos en esta categoría pueden contener violencia, temas sugerentes, humor tosco, muy pocas escenas con sangre y/o uso poco frecuente de lenguaje vulgar.

**TÍTULOS CLASIFICADOS “M”** (Público maduro) contenido que pueden ser apropiado para jóvenes a partir de los 17 años. Los títulos en esta categoría pueden contener violencia, sangre y vísceras, contenidos sexuales y/o lenguaje vulgar.

La clasificación “AO” (Público adulto) es poco frecuente. Generalmente las compañías no publican juegos “solamente para adultos”.

Aparte de este sistema de clasificación



existen los descriptores de contenido, que son frases cortas, estandarizadas, que indican los elementos del juego que motivaron una clasificación específica y/o pueden resultar de interés.

Para entender completamente qué esperar de un juego, los padres deben consultar los descriptores de contenido y los símbolos de clasificación.

En **Lev. 20:3** vemos que el Señor está enojado en contra de padres que entregaron a sus hijos a Moloc, diciendo que los cortará de entre el pueblo. Moloc era el dios de los Amonitas, descendientes de un incesto entre Lot y una de sus hijas, éste era un pueblo idólatra. El significado del nombre Moloc es “tomar consejo” o “el que reina”; el entregar los hijos a Moloc es dejar que un pueblo que no conoce a Dios,

idólatra, esté aconsejando a nuestros niños y jóvenes de qué deben y no deben hacer, llegando incluso a su corazón y su mente de tal forma que el que reine en ellos sea un dios falso y no el Señor de Señores y Rey de Reyes.

Ejemplo de una mala tutoría son los hijos de Elí quien siendo sacerdote de Israel no los pudo ministrar adecuadamente, no les estorbó el pecado, los amaba más que a Dios y el Señor se los quita, por cuanto estaban deshonorando el privilegio del sacerdocio. **(1Sam 2:12/29:30)** Dios nos pedirá cuentas por nuestros hijos de cómo los estamos guiando, es honroso tener un privilegio de sacerdote en la casa del Señor, pero no debemos olvidar que somos sacerdotes en nuestra casa; ministrando, guiando e intercediendo por nuestra familia.

Niños y tecnología en Guatemala: TV sin supervisión e Internet sin guía

En Guatemala se entrevistaron a 803 estudiantes, de 86 centros educativos privados y públicos de la capital. La mitad de los niños y adolescentes dijo tener una computadora en casa, y pasar más de dos horas navegando los fines de semana, todos señalaron que aprendieron a navegar por internet por su propia cuenta. El 60% de niños de 6 a 9 años usan el celular para

jugar, de 10 a 18 años, el 89% lo usa para hablar y el 42% de edades de entre 10 a 18 años para escuchar música.

En cuanto a los videojuegos, el 34% de jóvenes entre 10 y 18 años tienen una consola. Además, el 63% de niños de 12 años discuten por culpa de los videojuegos.

Otra tecnología analizada fue la televisión, el 73% de entrevistados señalaron que tienen una televisión en su cuarto. El 80% de niños de 10 años los dejan ver cualquier programa, sin supervisión.

En **Proverbios 22:6** el Señor nos dice que en la infancia debemos sembrar principios en nuestros hijos y más adelante aunque se desvíen, si tuvieron una buena ministración al principio de su carrera, regresarán a los caminos de Dios; es importante entonces que como padres bendigamos aún desde el vientre a nuestros hijos, tratando de involucrarnos en todas las etapas de su crecimiento; pero para lograr esto, antes nosotros debemos recibir instrucción, llenarnos de la Palabra y de la presencia de Dios con el fin de protegerlos y formar su carácter.

Es tarea nuestra, como padres, tomar el lugar que nos corresponde en nuestro hogar y en el corazón de nuestros hijos, no limitando solamente el control parental a

una forma de supervisar qué están viendo nuestros hijos en la televisión, videojuegos o la internet, sino debemos ser parte integral de su desarrollo a través de una verdadera tutoría con la sabiduría y consejo de parte de Dios, sabiendo cuál es la condición de las ovejas que el Señor nos dio a pastorear en nuestro hogar (**Prov. 27:23 RV60**).



**E**l juego ha sido una actividad inherente a la vida de las personas, se juega tanto de niño como de adulto, sin embargo es en esta primera etapa de nuestras vidas en donde obtenemos los mayores beneficios; vemos que el juego nos permite explorar y conocer nuestro entorno, nos ayuda a entender por medio de la interacción personal que nuestros deseos y expectativas tienen límites y es por medio del juego que aprendemos a observar y cumplir normas elementales.

Siendo entonces que la niñez es la etapa que mayor beneficio obtiene de esta actividad, resulta importante recordar que la palabra de Dios señala claramente que de los tales es el reino de Dios (**Luc 18:16**) y que necesariamente haciéndonos niños lograremos entrar en el reino (**Mat 18:1-6**).

Vemos que en el contexto del pasaje citado se observa a un grupo de niños acercándose al Señor Jesús, los cuales son reprendidos por los apóstoles quienes posiblemente consideraron que acercarse jugando al Señor era inapropiado y que por lo tanto era mejor despedir a los niños; por el contrario el Señor Jesús nos deja ver claramente que una forma de hacernos niños y por lo tanto convertirnos en herederos del reino es: acercándonos confiadamente, como un niño que cree y que por lo tanto se ve libre de manifestarse como tal.

Tal promesa nos induce a pensar que lo que jugamos, cómo lo jugamos y con quién jugamos, determina de alguna manera nuestro carácter y nuestro futuro, convirtiéndose en la principal influencia durante

# LOS JUEGOS VIOLENTOS

**POR: FERNANDO ÁLVAREZ**

nuestro crecimiento y desarrollo, tanto en lo natural como en lo espiritual.

## EL JUEGO EN LA ACTUALIDAD

Hoy en día los juegos han sido transformados, primeramente por la llamada revolución del conocimiento y la información, cuyo entorno requiere que nuestros hijos posean un alto grado de conocimiento y destreza en el uso de computadoras, en medio de un mundo que cada día más depende de estas herramientas, a tal grado que es casi imposible que la persona promedio este desconectada de cualquier artefacto electrónico que posea la capacidad de conectar con internet.

Por otro lado la desintegración familiar y el cambio del rol maternal han permitido desafortunadamente que la tutela sobre los niños y el acceso a los variados medios de comunicación sea cada vez menor, permitiendo el uso indiscriminado del internet que si bien puede aportar a la educación y desarrollo de los niños, también puede estar engendrando problemas irreparables dentro de las familias y la sociedad en general.

Por tal razón la Biblia nos recuerda que instruir y enseñar a los hijos representa la principal función de los padres en el hogar (**Prov 22:6**) sin importar la naturaleza y ca-

racterísticas de los juegos que hoy en día son en su mayoría electrónicos y de video.

Instruir y enseñar implica decir sí o decir no, señalar la dirección correcta para seguirla y la incorrecta para evitarla y finalmente explicar por qué; Por ello es que resulta necesario identificar algunos riesgos que conlleva la práctica de juegos de video considerados como violentos, a fin de cumplir con los mandatos de Dios respecto a nuestras propias familias y de paso permitir que nuestros hijos y nosotros mismos lleguemos a ser íntegros y diestros.

Existen innumerables estudios científicos respecto a los efectos que causa en las personas la práctica de juegos de video en donde la violencia es exagerada. Los hay desde los que indican sus beneficios hasta los que afirman o niegan la existencia de efectos negativos en la personalidad de los usuarios

Un estudio de la clínica del sueño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) indica que este tipo de videojuegos está modificando la calidad de sueño de los mexicanos, a tal grado que ya se han detectado trastornos en uno de cada cuatro casos en niños y en uno de cada tres jóvenes, dice el estudio *“tenemos escolares y preescolares que por jugar videojuegos*





*violentos o usar esta tecnología desarrollan terrores nocturnos, sonambulismo y reacciones de defensa, (...) reviven escenas de sangre y matanza (...). Hay padres que llegan a creer que están poseídos por lo que no acuden a atención médica”,* precisó Reyes Haro Valencia, director y fundador de la Clínica de Trastorno del Sueño.

Por su parte la encuesta Nacional de Epidemiología y Siquiatría indica que los casos de niños depresivos se encuentra entre el 8 y 9 %; mientras que Teresa Gutiérrez Alanís de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México, advirtió que puede ser del 20% en donde habrá que añadir la dificultad para detectar el fenómeno, el uso excesivo de videojuegos e internet que contribuyen al aislamiento dejando de convivir y relacionarse, manteniéndose en un mundo de fantasía con límites y reglas que pueden causar confusión.

Nótese que cada estudio por su lado identifica el uso excesivo de videojuegos violentos como una de las causas que provocan fenómenos como el terror nocturno, el sonambulismo y la depresión; la Biblia nos habla del terror nocturno como algo que nos acecha y busca infundirnos temor

(**Salmos 91:5**), tal y como sucede con los niños expuestos al aislamiento que provoca un entorno de videojuego sin límites, imagínese lo grave del problema que los mismos científicos no terminan de ponerse de acuerdo y desde la perspectiva científica no han logrado determinar con exactitud qué los provoca y cuál debería ser el tratamiento.

Por su lado el sonambulismo, ha llevado a personas a cometer asesinatos en contra de otras; se comenta el caso de Albert Tirrell (1987) quien manejó 15 millas en ese estado hasta la casa de sus suegros en donde luego de atacarlos dejó inconsciente a su suegro y muerta a puñaladas a su suegra, dejándonos ver que existe una conexión entre estos fenómenos y lo que guarda el alma.

Cual podría ser el caso de jóvenes que atacan con arma de fuego a sus propios compañeros o desempleados que se encolerizan a tal punto de reaccionar violentamente en contra de sus empleadores, no es que en este caso en particular los videojuegos violentos sean la única causa, simplemente se cree que es el detonador de todo un entorno violento en donde es más fácil conseguir armas que un empleo y en don-

de la ficción que provoca la falsa libertad del ambiente cibernético ahoga en un foso profundo la vida de las personas.

La buena noticia es que para Dios si hay conocimiento de la verdad y de la cura de este tipo de males, de tal manera que dice en su palabra: *“Así que, si el Hijo os libertare, seréis verdaderamente libres”* (**Juan 8:36**); las cosas viejas pasaron todas son hechas nuevas mediante la promesa de restauración que habrá de venir sobre la iglesia y sobre nosotros, incluyendo esa necesaria condición de niños que creen y juegan. *“Y las calles de la ciudad serán llenas de muchachos y muchachas, que jugarán en sus calles”.* (**Zac 8:5**).

Solo el conocimiento de la Palabra de Dios, el beneficio de su misericordia y la supervisión constante en nuestras casas podrán alejar los riesgos y peligros que encierra el uso excesivo de videojuegos con sus ya conocidas consecuencias. Por lo tanto no se desaliente ante la negativa de otros, no limite su función como padre y madre dentro del hogar por el afán de evitar enojos o incomodidades con sus hijos, recuerde que el Señor prometió estar con nosotros todos los días hasta el fin del mundo. **“Esfuérzate y se muy valiente”.**



**D**ependiendo la época y lugar donde nos haya correspondido vivir, nuestra infancia pudo haber estado rodeada de distintos tipos de juegos inocentes: Rondas, atrapar insectos en algún barranco, yoyo, trompo, cuerda, escondite, hacer burbujas, etc. Sin embargo, no todos los juegos carecen de malicia, pues hay algunos especialmente diseñados por el enemigo para atacar a los más pequeños, no solamente en edad, sino a todos aquellos que no han alcanzado un nivel adecuado de madurez y que el enemigo busca destruir: **Números 14:31**.

De la amplia lista de juegos diabólicos, en este artículo abordaremos algunos cuantos; unos parecen muy inofensivos y quizás ni siquiera llaman la atención por ser muy sutiles, pero otros, aunque posean una fama de abominables, es necesario mencionarlos para que nuestros pies sean guardados de tropezar (**Salmo 116:8**).

Veamos los más sutiles: En 1974 se creó el famoso juego estadounidense “calabozos y dragones”. Este es un juego de mesa de la categoría RPG (o juego de roles por sus siglas en inglés). Consiste en un tablero donde varias personas se sientan alrededor del

## LOS JUEGOS DIABÓLICOS

POR: SERGIO LICARDIE

mismo, y cada uno asume un rol ficticio de un personaje del juego. Todos los jugadores forman un grupo de “forajidos”, cada uno con habilidades o especialidades que le permiten aportar al éxito de la aventura del grupo. Cada persona hace la caracterización de su rol ficticio, inclusive imitando voces o vistiéndose de alguna manera especial, para sumergirse en un mundo de fantasía junto a sus compañeros.

La trama del juego y los resultados de las acciones de cada rol son determinados por una persona más, quien asume el papel de “maestro del calabozo”, dictaminando qué sucede cuando los caracteres encuentran “monstruos” en el camino –generalmente criaturas abominables o seres míticos– contra quienes deben batallar, ya sea con habilidades intelectuales, fuerza o magia.

La creación de este juego representó un gran atractivo para las personas jóvenes y

adultas, y promovió la aparición de videojuegos de la misma categoría, donde la persona que los juega toma el rol de un grupo de humanos o humanoides, que van aprendiendo hechizos y habilidades para batallar contra monstruos en mundos ficticios, donde generalmente aparecen involucrados muchos nombres bíblicos e historias que buscan desvirtuar realidades de la sana doctrina encontradas en la Palabra de Dios, para que las personas sean confundidas y atadas en sus mentes, haciéndolas dudar de la verdad bíblica cuando la escuchan o leen y así el enemigo logre su objetivo de estorbarles el poder alcanzar la salvación.

De esta manera, en estos videojuegos podemos encontrar varios nombres de “monstruos”, que en realidad son potestades y criaturas descritas en la Biblia. Por ejemplo, en los juegos “Final Fantasy”, se

mencionan entre otros a Behemoth (**Job 40:15**), Abadón (**Apocalipsis 9:11**) y diablos (**Mateo 4:1**).

En cuanto a las historias o tramas, daremos algunos ejemplos: En el videojuego “Legend of the Dragoon”, se describe que animales, hombres, dragones y todo tipo de criaturas, son descendientes de un “árbol de la vida”. De este “árbol de la vida”, también nace un “dios de destrucción” que busca aniquilar todo ser sobre el planeta y cuya alma vaga buscando poseer el cuerpo de un niño, para manifestarse y recuperar su cuerpo del cual fue despojado una vez. Es importante notar la trama de dragones, posesiones y la generación de vida de un árbol del cual hay frutos malos y “buenos” (**Lucas 6:43**).

Otro videojuego que podemos mencionar, es “Xenogears”. La historia es una completa herejía que desvirtúa la Biblia y tiene referencias a un “dios supremo”, a una “madre” (reina del cielo), a “Caín y Abel”, a “Seraf” (un serafín), “Bartolomeo” (uno de los apóstoles), e inclusive, en su trama hace mención a la creación de la humanidad, a la “crucifixión” del personaje principal y dos acompañantes (burlándose de la crucifixión de Jesucristo) y a un encuentro final con un “dios” que secuestra humanos para crearse para sí mismo un “cuerpo”.

Tanto “Legend of the Dragoon” como

“Xenogears” son videojuegos creados desde los años 90, pero que han tenido relanzamientos en años recientes, capturando así la atención de muchos jóvenes y adultos por igual. Sin embargo, quizás uno de los videojuegos más emblemáticos y renombrados, es la saga llamada “Final Fantasy”, que abarca ya 14 series principales y numerosos videojuegos secundarios, así como varias películas, entre las que podemos resaltar “Los espíritus interiores (the spirits within)” y “Los hijos de la venida -o del advento- (advent children)”, por sus traducciones libres del inglés.

“ ” tiene tramas variadas a lo largo de todas sus series de videojuegos. Sin embargo, las historias siempre giran alrededor de un “mal” antiguo que se debe batallar y que domina el mundo, así como de héroes que tienen amnesia de su vida pasada, y que siempre se sacrifican por salvar el mundo, que fue creado a partir de cristales o de la entidad Gaia y que será destruido en un apocalipsis. Todas las historias, al igual que en “Legend of the Dragoon” y “Xenogears”, incluyen referencias a nombres bíblicos, hebreos y de la mitología griega y las culturas europeas, asiáticas y de medio oriente.

Adicional a estos videojuegos, también hay juegos de cartas, como “Magic” y “Yugi-Oh!”, donde los jugadores, poseen un conjunto de cartas con dibujos de magos,

monstruos, hechizos, etc., y hacen invocaciones llamando a cada monstruo, para que se presenten en el juego para batallar al contrincante, y a través de estrategias de magia y guerra derrotan a su enemigo y ganan la partida. Esto enseña a las personas e inclusive cristianos que lo juegan, a invocar demonios y espíritus inmundos, sin que siquiera consideren lo que están haciendo (**Oseas 4:6**).

Por último, podemos mencionar la güija, que es un juego satánico donde las personas se reúnen alrededor de un tablero con letras dibujadas en el mismo, y para establecer contacto con espíritus inmundos y demonios, los participantes colocan sus manos en una pieza de madera que va formando palabras, para dar respuesta a las preguntas que se hace en esta actividad de espiritismo y adivinación.

Estimado hermano o lector: Si te has visto envuelto en cualquiera de este tipo de juegos, acércate a los pastores y siervos de Dios para recibir ministración y ser libre. No te acerques a la mesa de los ídolos participando de estos juegos, antes bien, acércate a la mesa del Señor a través de la Santa Cena, pues el enemigo de nuestras almas busca cómo encadenarnos y destruir nuestras vidas, pero Jesucristo vino para hacernos libres, para darnos vida eterna, y para que no sirvamos a las tinieblas, sino al único y sabio Dios, **Mateo 4:10**.





# LA LUDOPATÍA

POR: JUAN LUIS ELÍAS

**E**l juego es una de las principales herramientas naturales para el aprendizaje, los animales de presa aprenden a cazar jugando, aun su lugar dentro de la manada se establece mediante el juego, así mismo los humanos hacen uso del juego para aprender, desarrollar destrezas y al relacionarse adecuadamente con otras personas.

El juego, tiene un rol importantísimo en nuestro aprendizaje y desarrollo, con el juego viene el juguete, del cual se tiene la evidencia arqueológica más antigua hace 5,000 años en Babilonia. El juguete ha ido evolucionando con la sociedad, llegando a revolucionarse cuando se industrializa en el siglo XVIII, luego sufre un cambio cuando se descubre el plástico, se une con la electricidad y por último con los ordenadores computarizados, cuando nacen los primeros videojuegos entre 1940-1960. El padre de los videojuegos Ralph H. Baer en 1966 diseña el primer juego que usa una pantalla de televisión y en los años 70 se industrializa. En la actualidad hay diversidad de tipos de juguetes, incluyendo los videojuegos tanto caseros, como en internet.

Ningún tipo de juego o juguete se consideraba nocivo para el humano, hasta que se determinó la existencia de la dependencia a los juegos de Azar, denominada Ludopatía, en la cual la persona que la sufría presentaba todos los rasgos de la adicción a drogas. Se logró demostrar que estas personas sufrían cambios en el funcionamien-

to de su cerebro similares a los que tenían las personas que eran adictas a sustancias prohibidas (drogas).

Con la popularización de los videojuegos y masificación en la década de los noventa, se empezó a notar que estos podían causar adicción y cambios en la conducta principalmente en adolescentes, y la información empezó a circular en los medios científicos, algunos trataban de negar este hecho, afirmando que no era cierto, creando dos bandos: los que defendían la idea que los videojuegos no producían adicción y afirmaban que no tenían relación con conductas violentas y los que afirmaban lo contrario.

En enero de este año un grupo de investigadores europeos y canadienses demostró que se producen cambios cerebrales en los adolescentes que juegan al menos 9 horas semanales videojuegos, ya sea en computadoras o en pantallas portátiles, similares a los que padecen adicción a drogas o tendencias compulsivas a juegos de azar.

Nuevamente en septiembre de este año, un estudio demostró que aquellos adolescentes que presentan adicción a los videojuegos tienen problemas psicológicos similares a los alcohólicos y adictos a drogas (dificultad para conciliar el sueño, ansiedad, irritabilidad o ira), cabe mencionar que la adicción a videojuegos no es un término que se relaciona con el tiempo invertido en el videojuego, si no con síntomas como ansiedad al no jugar o incapacidad de abstenerse de jugar, darle al juego ma-

yor importancia que a las actividades diarias del niño o adolescente.

Los niños y adolescentes que tienen adicción a videojuegos invierten paulatinamente cada vez más tiempo en el juego, lo que hace que pasen menos tiempo con su familia o amigos y aunque no produce alteración en la capacidad de aprendizaje sí hace que se dedique menos tiempo al estudio, dando como resultado una sensación de pereza y desgano hacia las responsabilidades escolares.

Otros estudios reportan que es muy difícil saber cuando la afición se convierte en adicción, ya que la línea que los divide se vuelve muy delgada.

Problemas más serios han sido reportados, actualmente se conoce la llamada nintendo epilepsia, en la cual ciertos tipos de epilepsias se manifiestan al estar expuestos a determinados parpadeos de luz, como los que presentan algunas escenas de nintendo.

Por último, la base del aprendizaje es la repetición y si a esta verdad le agregamos que en la infancia y adolescencia el desarrollo de la personalidad depende entre otras cosas de modelos o estereotipos en los cuales niños o adolescentes centran su atención, la repetición de estereotipos de violencia, racismo, sexualidad, contrabando de drogas, brujería, asesinato definitivamente alterarán el desarrollo de la personalidad del niño o adolescente.

Ahora bien, la Biblia dice que la palabra adicto, es una palabra en latín que significa ser entregado a, haciendo referencia a los esclavos que eran entregados a los vencedores de las guerras romanas, quienes pagaban una deuda haciéndose temporalmente esclavos para saldarla. **Romanos 1:28** nos describe una generación que es entregada a una mente reprobada para hacer lo que no conviene, porque se negó a conocer a Dios. Los videojuegos pueden entregar a quienes son adictos a ellos, conceptos equivocados contrarios a la voluntad de Dios.

Hay muchos videojuegos que enseñan con su práctica cosas adecuadas a los niños y jóvenes, principalmente ayuda a desarrollar ciertas habilidades de razonamiento, su uso adecuado bajo supervisión de los padres, es una buena herramienta para aprender. **1 Corintios 6:12** nos enseña que todo es lícito, aunque no todo conviene y no debe permitirse que lo que es lícito y me conviene me esclavice, así los padres debemos monitorear, escoger, filtrar, lo que nuestros hijos juegan y además estar atento a las señales de adicción para poder intervenir como buen administrador de la herencia que Dios nos dio, nuestros hijos.

# LOS JUEGOS PROFÉTICOS Y DE AZAR

POR: EDWIN CASTAÑEDA Y ERWIN CANO

**E**l juego es una de las actividades más agradables con la que cuenta el ser humano. **Zacarías 8:5** dice: “*Y las calles de la ciudad se llenarán de muchachos y muchachas que jugarán en sus calles.*” La palabra jugarán, viene de SAKJÁC (H7832) dentro de sus significados tenemos: alegre, danzar, divertir, hacer, jugar, maniobrar, regocijar, regocijo, reír, retozar, saltar, solaz. Nosotros podemos jugar y divertirnos sanamente. El juego puede acercar o alejar a alguien, por eso es importante discernir qué tipo de juego estamos jugando.

En la antigua Grecia el juego fue muy significativo para la cultura ya que estaban convencidos que sus dioses se agradaban de estas actividades.

Es interesante notar que desde la antigüedad ha existido un gusto por lo oculto, los griegos querían conocer la voluntad de sus dioses, así como saber lo que ocurriría en el futuro. El Señor nos indica en su palabra que la adivinación es pecado, por lo que no debemos practicarla (**1Sam. 15:23**).

En el 1995, un inventor de juego de roles, Steve Jackson, saca al mercado un juego, llamado: “Nuevo Orden Mundial Illuminati”, o bien “INWO”. El juego de cartas de Jackson tiene en el frente textos y figuras muy claras, varias de ellas predicen eventos que se dieron después del año 1995 como por ejemplo: El ataque a las torres gemelas y al pentágono el 11 de septiembre del 2001, evento que sucedió seis años después de que este juego salió a luz pública.

Dentro de otros elementos que se observa en el juego es la reciente crisis económica, tsunamis, el desastre de Fukushima, erupción de volcanes, terremotos, desastres combinados, epidemias, control del contenido de TV para los niños, tecnología HAARP, implantación de chip, movimientos feministas y activistas gay. Con respecto a esta carta hace unos pocos días en USA, eligieron al primer congresista abiertamente gay de Nueva York, existen otras cartas que se titulan Mesías, El Rapto y otros.

Hay líderes y sociedades secretas como los Illuminati, que desde hace mucho tiempo desean instaurar un “nuevo orden mundial”, como lo manifestó el presidente George W. Bush (padre) en 1991 donde sugiere: “Sea por las buenas o por las malas, llegará el nuevo orden mundial”.

El presidente de Irán, recientemente dijo: “Estamos observando que el sistema capitalista está en decadencia, en diferentes escenarios, está en un callejón sin salida y es necesario un nuevo orden mundial, una mirada nueva, que respete a todos los seres humanos, un pensamiento basado en la justicia”.

El pueblo cristiano no espera un gobierno mundial, nosotros anhelamos la venida de NUESTRO SALVADOR sabiendo que tenemos una ciudadanía celestial y no de este mundo (**Fil. 3:20**).

Cuando el apóstol Pablo llegó a Grecia, fue a conocer la ciudad de Atenas y se dio cuenta de que la idolatría en ese lugar era abundante, de manera que su vida se basaba en la superstición y adivinación.

En **Mateo 24:11** dice: “*Y se levantarán muchos profetas falsos, y a muchos engañarán*”. En este tiempo hay un mover de señales y prodigios por parte de falsos profetas que buscan engañar a los escogidos (**Mt. 24:24**) y el hecho de que las cartas de este juego predigan lo que está sucediendo, no quiere decir que este juego sea inspirado por Dios. Cuando Pablo y Timoteo estaban en la ciudad de Filipos predicando, una mujer que tenía un espíritu de adivinación, gritaba que ellos eran siervos del Dios Altísimo; pero Pablo, reprendió al espíritu inmundo (**Hch. 16:16-18**). Lo que esta mujer decía era verídico, pero su motivación no provenía de parte del Señor, lo mismo pasa con estas personas que hacen este tipo de juegos proféticos.

Es necesario que amemos la palabra y la escudriñemos como lo dice: **2 Pedro 1:19** “*Y así tenemos la palabra profética más segura, a la cual hacéis bien en prestar atención como a una lámpara que brilla en el lugar oscuro, hasta que el día despunte y el lucero de la mañana aparezca en vuestros corazones*”.

## JUEGOS DE AZAR

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la palabra azar significa: dado, casualidad, caso fortuito, desgracia imprevista. **Mateo 27:35** dice: “*Y habiéndole crucificado, se repartieron sus vestidos, echando suertes*”. La palabra suertes viene del griego KLÉROS (G2819) que significa: dado, porción, parte, suerte y herencia. Es interesante que las dos citas coinciden en la palabra DADO.



Los dados, son una parte integral de los juegos de azar tanto como el mazo de naipes, tienen su origen en el antiguo juego de hacer rodar huesos. Los dados posiblemente sean la más antigua forma de juegos de azar. El rodar huesos, originalmente fue una forma de predecir el futuro en el antiguo Egipto. Los primeros dados estaban hechos de huesos y de dientes de animales; los dados en la forma que conocemos hoy provienen de Corea y eran usados en un juego budista llamado promoción. Esto nos habla que su origen tiene una estrecha relación con la adivinación y brujería. Dios nos advierte: Nadie que practique adivinación, hechicería o brujería ingresará a la tierra prometida ya que esto, es abominable para Él (**Deuteronomio 18:9-12**).

En los últimos años los juegos de azar se han incrementado en todo el mundo. **Génesis 13:10** dice: “*Y alzó Lot los ojos y vio todo el valle del Jordán, el cual estaba bien regado por todas partes*”... Hay ciudades que se muestran prósperas, ideales para hacer negocios, donde las posibilidades de obtener ganancias o beneficios son amplias como Las Vegas, llamada también: “Ciudad de Pecado”, donde abunda la prostitución, los vicios y los suicidios.

Lo que atrae a los juegos de azar, es la codicia y avaricia. Bien dice nuestro Señor en **1 Timoteo 6:10** “*Porque el amor al dinero es la raíz de toda clase de males. Por codiciarlo, algunos se han desviado de la fe y se han causado muchísimos sinsabores*”. Dios desea que nuestro carácter sea sin avaricia, agradecidos con lo que tenemos (**Heb. 13:5**). **Mateo 6:24** proclama: “*Nadie puede servir a dos señores; porque o aborrecerá a uno y amará al otro, o se apegará a uno y despreciará al otro. No podéis servir a Dios y a las riquezas*”.

Nosotros, los que hemos sido alcanzados por la misericordia de Dios y hemos comprendido la forma de engaño del enemigo, debemos cerrar la puerta a las tinieblas para que no seamos contaminados y ser hallados santos, puros e irreprochables cuando el Señor venga por su amada.

**C**uando se busca salir de la rutina y de lo convencional existen alternativas como lo novedoso y lo diferente. Sin embargo, cuando se hace una expedición en búsqueda de lo emocionante, excitante e intenso, también se corre el peligro de llegar a los puntos extremos de la diversión. Llevar la adrenalina al máximo es un desafío que hoy en día enfrentan nuestros jóvenes, adolescentes y niños en medio de una sociedad que les exige demostrar su valentía y coraje a través de lo que se conoce como Juegos Extremos.

Los juegos extremos son aquellos que se salen de los parámetros normales y que de alguna manera ponen en peligro la integridad física, emocional y espiritual de nuestros hijos e hijas. Algunos de estos juegos podrían conocerse también como juegos peligrosos ya que de alguna manera desafían el peligro e incluso la muerte. El afán por ser aceptado dentro de un círculo de “amigos” puede llevar a un niño, adolescente o joven a demostrar que es capaz de poner en peligro su vida a través de un juego extremo.

Para ampliar nuestro conocimiento de juegos que son extremos es necesario que consideremos los significados y conceptos de la palabra EXTREMO:

- Que está en el grado máximo de cualquier cosa.
- Que sobrepasa cierto límite normal o adecuado.
- Manifestación viva y exagerada de un sentimiento o estado de ánimo.
- De lo más intenso, elevado o activo de una cosa.
- Punto máximo al que puede llegar algo o alguien.

De ninguna manera pretendemos con este artículo quitarles a nuestros hijos e hijas el deseo de destacar y el impulso de alcanzar la cima del éxito en cualquier cosa que ellos emprendan. Sin embargo, sí buscamos poner un equilibrio en la manera cómo ellos juegan. Tampoco creemos que la solución de exponer al peligro a nuestros hijos sea prohibirles jugar, porque esto sería ir a otro extremo. Como padres tenemos la responsabilidad de velar por la integridad física, emocional y espiritual de nuestros hijos, y para esto necesitamos jugar con ellos, supervisar su forma de divertirse, pero nunca quitarles el juego ya que también es una manera de aprendizaje. *“¿Qué hombre hay de vosotros, que si su hijo le pide pan, le dará una piedra? ¿O si le pide un pescado, le dará una serpiente?”* (Mat 7:9-10)

Cuando dentro del juego se desea alcan-



## JUEGOS EXTREMOS

POR: HILMAR OCHOA

zar el punto máximo o el nivel más alto, una sana competencia se puede convertir en una insatisfacción que puede producir una adicción a buscar siempre el siguiente nivel de dificultad. Dentro de los videojuegos o juegos virtuales siempre hay un nuevo desafío, siempre hay otro grado de dificultad y aunque quizás este no sea un juego extremo, sí puede ser un juego que conduce a puntos extremos, por ejemplo: un jovencito que deja de comer y dormir por jugar y que además de eso ya no quiere salir de su habitación por jugar, no sale con sus padres por jugar, no socializa con amigos por jugar, no practica ningún deporte por jugar, es decir su vida ahora gira alrededor del juego. Entonces el juego que no era extremo lo llevó a varios extremos.

Dentro de los juegos extremos podemos destacar los deportes extremos que en resumen es llevar un deporte a un grado de dificultad mayor. ¿En dónde está el problema? Bueno, para empezar un deporte normal conlleva cierto grado de dificultad

y cierto grado de riesgo y peligro, por ejemplo: cualquiera se puede lesionar o fracturar un brazo o una pierna practicando algún deporte común, o incluso, aunque en casos especiales alguien podría sufrir un accidente que lo lleve a la muerte. Sin embargo, si llevamos este deporte normal a un punto extremo, los riesgos de lastimarse y las posibilidades de accidentarse y morir son mucho más graves y numerosas.

Como mencionamos anteriormente extremo es una manifestación viva y exagerada de un sentimiento o estado de ánimo. Llevar las emociones al límite es uno de los propósitos de los juegos extremos: el peligro, el dolor, el miedo, el vértigo, la curiosidad y la muerte son los desafíos de esta clase de juegos. A estos se les conoce como juegos peligrosos. A continuación algunos ejemplos de estos juegos:

**Surfeo en el auto:** Este juego consiste en subirse al techo de un automóvil en movimiento y mantenerse ahí todo el tiempo posible. Una variante consiste en viajar en

patinetas o carritos de supermercado atados a la parte trasera del auto.

**El juego de la asfixia:** En California, David Nuno murió a los 15 años a causa del juego de la asfixia, que consiste en estrangularse hasta perder la conciencia. David y sus amigos decidieron intentarlo porque lo vieron en internet, y como él, muchos jóvenes practican éste u otros juegos que pueden poner en riesgo su vida.

Esta práctica es popular debido a que, después del desmayo, los jóvenes experimentan una gran euforia. Sin embargo, al desmayarse, David cayó de frente sobre un vaso de cristal, el cual atravesó parte de su garganta. Según la Dangerous Behaviors Foundation hasta el 2011, 416 chicos habían muerto por el juego de la asfixia. Sin embargo, estas cifras serían mucho más altas en realidad: “cerca de 1,000 niños y adolescentes mueren cada año por estrangulación, pero la mayoría de los casos son registrados como suicidios, y no se esclarece si practicaron este juego o no, informó la Fundación”.

**El reto del hielo y la sal:** Un chico cuyo nombre no se reveló, decidió aceptar el reto del hielo y la sal: sus amigos colocaron sal en la espalda del joven y luego la presionaron con cubos de hielo por 20 minutos. Al final, el joven perdió la sensibilidad en la espalda y unas horas después su piel empezó a ampollarse.

El hielo y la sal congelan la piel, causando un gran dolor y el participante que resista más tiempo gana. “El daño que produce el congelamiento es equivalente al de una quemadura y se hace más grave mientras más tiempo se mantengan el hielo y sal en la piel”, explica el Dr. Ariel Aballay, del Western Pennsylvania Hospital.

Así como estos hay muchos juegos peligrosos que hoy practican los adolescentes. Según estudios esta tendencia proviene del internet y las redes sociales. En este punto es donde debemos hacernos las preguntas ¿Sabemos qué es lo que juegan nuestros hijos? ¿Quién influencia a nuestros hijos? ¿Quién les enseña? Nuestro papel como padres es protegerlos con amor y con la ayuda del Señor buscar un equilibrio que de ninguna manera los prive del juego y la diversión sana.



SÁBADO 5 Y DOMINGO 6 DE  
**ENERO DEL 2013**

8:00 y 11:00 A.M / 3:00 y 6:00 P.M / 13 Av. 27-56 zona 5

[www.ebenezer.org.gt](http://www.ebenezer.org.gt)  
Transmisión en vivo

SANTA  
**CENA**

**CONSTRUIMOS LA CASA DE SUS SUEÑOS**

**NUESTROS SERVICIOS**

- Diseño
- Planificación
- Asesoría
- Trámites
- Ejecución de Obra
- Financiamiento Bancario y FHA
- Compra- Venta y Alquiler de Bienes Raíces

Apartamentos, locales, oficinas,  
remodelaciones y ampliaciones,  
al mejor precio del mercado

**Sin enganche - Cuotas desde Q 1.300.  
Sólo necesita tener su terreno**



¡CREAMOS SOLUCIONES DE ACUERDO A SUS NECESIDADES!

ACABADOS DE PRIMERA A SU ELECCIÓN

PARA MÁS INFORMACIÓN CONTÁCTENOS

**Tel: 24312982 / 41783645**  
[construtorah.h@hotmail.com](mailto:construtorah.h@hotmail.com)



[/construtorah.h](https://www.facebook.com/construtorah.h)



**Tu primera vez**  
Una experiencia que marcará tu vida

*Noche de Gala*

Sábado 22 de diciembre  
Desde las 16:00 horas

Hotel Real Inter Continental Guatemala  
(14 Calle 2-51 Zona 10 Ciudad Guatemala)

Ofrenda - Q250.00

**gravedadcer0**

[/generacionebenezer](https://www.facebook.com/generacionebenezer)

[@generacionEME](https://twitter.com/generacionEME) / [#gravedadcer0](https://twitter.com/gravedadcer0)

[generacione@ebenezer.org.gt](mailto:generacione@ebenezer.org.gt)



# LA SENDA DEL CRISTIANO

15 No améis al mundo, ni las cosas que están en el mundo. Si alguno ama al mundo, el amor del Padre no está en él.

16 Porque todo lo que hay en el mundo, los deseos de la carne, los deseos de los ojos, y la vanagloria de la vida, no proviene del Padre, sino del mundo.

17 Y el mundo pasa, y sus deseos; pero el que hace la voluntad de Dios permanece para siempre.

1 JUAN 2:15 - 17



Inversiones y  
Servicios Rurales

APÓSTOL DR.  
SERGIO ENRIQUEZ

# PROCLAMA

PROFÉTICA PARA EL 2013

**31 DE DICIEMBRE**  
DESDE LAS 5:00 P.M.  
ESTADIO CEMENTOS PROGRESO, CIUDAD DE GUATEMALA

HABRÁN BUSES  
PARA DIFERENTES PUNTOS DE LA CIUDAD

PARA MÁS INFORMACIÓN  
[www.ebenezer.org.gt](http://www.ebenezer.org.gt)

