

¿SALDREMOS DE LA CRISIS CON ZAPATERO?



¡Vota AHORA! para ganar
1.000 EUROS y un
MERCEDES GLK



hoyTecnología

ABC.es



Usuario
 Contraseña IR
 ¿olvidaste contraseña? | Regístrate

- Portada
- Actualidad**
- Blogs
- Multimedia
- Productos
- Descargas
- Links
- Servicios
- Especiales
- Movilidad
- Neoteo
- Clasificados

Estás en: hoyTecnología > Actualidad > Noticia

Miércoles, 11 de Noviembre de 2009

Buscar IR

4
Votos

Los videojuegos pueden ser una herramienta educativa

VOTAR



Noticias EUROPAPRESS | 10/11/2009 | 19:19h

Los videojuegos "pueden llegar a tener una influencia muy positiva en la educación de los niños y, utilizados de forma moderada, no perjudican su rendimiento académico". Sin embargo,

según un estudio más de la mitad de los padres no ven con buenos ojos su uso.

Así se desprende de una investigación realizada en el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada por Angeles Llorca Díez, y dirigida por las profesoras María Dolores Alvarez Rodríguez (Universidad de Granada) y María Angeles Díez Sánchez (Universidad de Salamanca).

Este trabajo pretendía investigar si las actitudes de los usuarios ante los videojuegos y la forma en que los utilizan repercuten significativamente en variables cognitivas, en concreto en la inteligencia espacial, la autoeficacia y el rendimiento académico, reconociendo la existencia de medidas de protección estructuradas que protegen al menor

Para realizar esta investigación, Llorca Díez analizó una muestra formada por 266 participantes con edades comprendidas entre 11 y 16 años, junto con sus correspondientes progenitores, padres o madres (266). A todos los menores se les aplicaron una entrevista semiestructurada, una encuesta sobre uso y preferencias con los videojuegos, dos test de inteligencia y un inventario de autoeficacia. Los padres rellenaron una encuesta sobre opinión, conocimiento y actitudes personales ante los videojuegos. USO POR GENEROS.

La investigación ha revelado que los varones no sólo juegan más que las chicas, sino que empiezan desde muy pequeños, un resultado que podría estar relacionado con una influencia claramente cultural. Además, también se ha observado que los participantes, a medida que juegan con mayor frecuencia, lo hacen más tiempo, lo que a juicio de Llorca Díez "confirma la preocupación de algunos investigadores sobre la posibilidad de que algunos videojuegos creen adicción".

También existen diferencias de género no sólo en el uso que los jóvenes hacen de los videojuegos, sino también en lo que le exigen a éstos. De este modo, los varones son más rigurosos que las chicas, y prefieren juegos que sean realistas, que les planteen retos, que sean impactantes, que permitan competir, con un argumento muy elaborado, que contengan alto nivel de inteligencia artificial y que los elementos gráficos y sonoros estén muy elaborados.

Más de la mitad de los padres tiene una opinión desfavorable sobre los videojuegos, pero, si embargo, siguen adquiriendo este tipo de ocio para sus hijos, y no adoptan criterios de protección en el momento de comprarlos (en el mejor de los casos, respetan la edad recomendada).

La variable del rendimiento académico "no sólo se ve afectada por el uso de los videojuegos, sino que las horas de estudio y la percepción de autoeficacia se han evidenciado predictoras del éxito escolar", destaca la investigadora. Hay más posibilidades de que los alumnos obtengan calificaciones altas si creen en su propia capacidad y el proceso de aprendizaje no les produce ansiedad.

NOTICIAS RELACIONADAS

Una secuela más de Grand Theft Auto: Episodios from Liberty City

La CBS entra en el negocio de los videojuegos

SingStar lanza un pack para principiantes

Crea un imperio de la moda con Nintendo DSI



ÚLTIMOS POST

Vidas en red



CONVERSO La sustitución del escritorio por el escritorio móvil

VOTAR | 2 Votos | [0] Comentarios

Frikipandi



FRIKIPANDI BeTouch Acer E200

VOTAR | 6 Votos | [0] Comentarios