



Martes 10 de noviembre de 2009 Contacte con laopiniondegranada.es | [RSS](#)



NOTICIAS

Granada

HEMEROTECA »

EN ESTA WEB



PORTADA

GRANADA

ACTUALIDAD

DEPORTES

OPINIÓN

ETC

BLOGS

OCIO Y SERVICIOS

Granada Área metropolitana Costa tropical Comarcas Entrevistas A fondo Empresas

[laopiniondegranada.es](#) » **Granada**



Tecnología

Los videojuegos pueden ser positivos para los niños

Un estudio realizado por la UGR señala que los videojuegos no perjudican el rendimiento académico, siempre que su uso sea moderado



EFE Los videojuegos pueden llegar a tener una influencia positiva en la educación de los niños y, utilizados de forma moderada, no perjudican a su rendimiento académico, según una investigación realizada por el departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada.

El estudio, realizado por Ángeles Llorca Díez, analizó una muestra formada por 266 participantes con edades comprendidas entre los 11 y los 16 años, junto con sus correspondientes padres, según ha informado hoy la Universidad de Granada.

El 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.

A los menores participantes se les hizo una entrevista semiestructurada, una encuesta sobre uso y preferencias con los videojuegos, dos test de inteligencia y un inventario de autoeficacia, mientras que los padres rellenaron una encuesta sobre opinión, conocimiento y actitudes personales ante los videojuegos.

La investigación ha revelado que los varones no sólo juegan más que las chicas, sino que empiezan desde muy pequeños, resultado que podría estar relacionado con una influencia "claramente cultural".

El estudio también ha apreciado que los participantes, a medida que juegan con mayor frecuencia, lo hacen más tiempo, lo que a juicio de la autora "confirma la preocupación de algunos investigadores sobre la posibilidad de que algunos videojuegos creen adicción".

También hay diferencias de género en cuanto a lo que los jóvenes exigen a los videojuegos, de modo que los varones son más rigurosos que las chicas y prefieren juegos que sean realistas e impactantes y les planteen retos que les permitan competir, e incluyan elementos gráficos y sonoros elaborados.

Más de la mitad de los padres encuestados tiene una opinión desfavorable sobre los videojuegos, pero, si embargo, los siguen comprando para sus hijos y no adoptan criterios de protección en el momento de adquirirlos -en el mejor de los casos, respetan la edad recomendada-.

Según la investigación, 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".

Casi un tercio de los adolescentes juega sólo los fines de semana, y "en realidad son pocos los que juegan a diario", según la investigación, que indica que más de un 40% de los niños juega entre una y dos horas cada vez que lo hacen y sólo un 7% lo hace durante más de tres horas.

El estudio también arroja resultados como que un 40% de los encuestados tiene problemas derivados del uso de videojuegos, pero un análisis más pormenorizado establece que el mayor porcentaje corresponde a que "alguien le dice que juega demasiado", seguido de las "discusiones con los padres".

COMPARTIR



¿qué es esto?

ENVIAR PÁGINA »

IMPRIMIR PÁGINA »

AUMENTAR TEXTO »

REDUCIR TEXTO »

Comente esta noticia

Envíenos desde aquí su comentario

Texto:

HEMEROTECA

Volver a la Edición Actual

