cuenta NARANJA 3% T.A.E. los 4 primeros meses
Siempre disponible.
Sin comisiones.
Para cualquier cantidad.
para nuevos clientes
Abre tu cuenta aquí
ING DIRECT
Un Gran Banco que hace Fresh Banking
RBE: 494/09

AHORA CON ALTA DE LINEA GRATIS
Andalucía TE QUIERE

GRANADA

El uso moderado de los videojuegos puede suponer un recurso pedagógico útil para los niños, según un estudio de la Universidad de Granada

Más de la mitad de los padres tiene una opinión desfavorable, pero siguen adquiriendo este tipo de ocio para sus hijos

10.11.09 - 20:49 - E.P. | GRANADA

0 votos

0 Comentarios | Comparte esta noticia »

Los videojuegos pueden tener una influencia muy positiva en la educación de los niños y, utilizados de forma moderada, no perjudican su rendimiento académico. Así se desprende de una investigación realizada en el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada (UGR) por Ángeles Llorca Díez, y dirigida por las profesoras María Dolores Alvarez Rodríguez (UGR) y María de los Ángeles 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, informó la UGR en una nota.

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.

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**, algo 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, sin 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 r**endimiento 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.

Casi un tercio de los adolescentes **juega sólo los fines de semana**, y realmente, afirma la autora de este trabajo, "son pocos los chavales que juegan todos los días, un resultado esperanzador que indica un cierto grado de control". Más de un 40 por ciento de los niños juega entre una y dos horas "cada vez que juegan" (no quiere decir diaria, ni semanalmente), y tan sólo un siete por ciento lo hacen más de tres horas.

Los chicos no sólo juegan más frecuentemente, sino que cuando juegan lo hacen durante más tiempo. Los **videojuegos preferidos por los jóvenes** son los de estrategia no deportiva, seguidos de los de práctica deportiva y los denominados 'de plataforma'.

Un **40 por ciento** de los encuestados **tiene problemas derivados del uso de videojuegos** , y lo más frecuente es que tengan dos o tres problemas a la vez. Pero si se analizan más pormenorizadamente, el mayor porcentaje corresponde a que "alguien le dice que juega demasiado" seguido de las "discusiones con los padres". Es de resaltar que un número no despreciable reconoce que duermen menos y que no

cuenta NÓMINA
No sólo no nos cobran, sino que nos devuelven dinero todos los meses
NOS HEMOS NOMINADO
cuenta NÓMINA de ING DIRECT

BUSCAR EN IDEAL.ES
Buscar

LO MÁS LEIDO
El vídeo porno de JLo...
Investigan la muerte de una policía gra...
Cinco años con los bajantes del agua ro...
La Policía informa y el Ayuntamiento ha...
Vuelven las excavadoras a la playa de V...
Muerte súbita a los 47 años mientras ju...
Carlos Ruiz: «Me fui triste pero me ale...
Bochorno del Madrid en la Copa...
La crisis dispara el comercio electróni...
Los comercios se suman a los descuentos...
Tres médicos de baja en Pediatría y los...
El lunes, primeras vacunaciones contra ...

LO MÁS COMENTADO
LO ÚLTIMO

idealtv.es
VIDEOS DE GRANADA más videos [+]