

¿SALDREMOS DE LA CRISIS CON ZAPATERO?

 No
 Si

¡Vota AHORA! para ganar
1.000 €uros y un
MERCEDES GLK

cuenta **AZUL** RENTABILIDAD
3,10% MES A MES
 T.A.E.* HAZTE CLIENTE
 Hasta el 1 de febrero 2010 **Banesto.com**
 LOW COST BANKING

Hoy es miércoles, 11 de noviembre de 2009

Qué.es

Edición Impresa | RSS | Móvil

Powered by Google

Buscar

Portada Noticias **Ciudades** Deportes Gente Ocio Empleo Clasificados mujerhoy.com 11870.com Fotos Videos Blogs A-Z

Ciudades **Granada** Granada

[Comentar](#) [Enviar Noticia](#) [Imprimir](#)

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

10 de noviembre de 2009.

[Comenta](#)

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 Álvarez Rodríguez (UGR) y María de los Ángeles Díez Sánchez (Universidad de Salamanca).

GRANADA, 10 (EUROPA PRESS)

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 Álvarez 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".

MÁS DIFERENCIAS DE GÉNERO

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.

JUEGAN LOS FINES DE SEMANA

Casi un tercio de los adolescentes juega sólo los fines de semana, y realmente, afirma la autora de

6 Meses de consumo de Gas **Gratis**
 oferta nuevos clientes

gasNatural UNION FENOSA

Noticias de Portada

EL TÉCNICO MADRIDISTA, EN LA CUERDA FLOJA
Pellegrini se pone la soga al cuello con el cambio de Lass

11 Comentarios



El técnico chileno desespera al Bernabéu al sustituir a Lass, uno de los pocos destacados del partido ante el Alcorcón.

- Ni remontada ni nada
- El Bernabéu se cansa de Pellegrini y pide su dimisión
- Pellegrini: "Si hubiera sido egoísta me habría ahorrado la pitada"
- Valdano: "Nos mantenemos tranquilos. Confianza total"
- Albiol: "La culpa es de todos, de los jugadores, que somos los que jugamos"
- Pepe: "La afición está muy tocada y triste, como nosotros"
- Beguiristain: "Una eliminación como la del Madrid se da cada año"
- Anquela: "Doy gracias al fútbol por vivir este momento tan bonito"
- Juanma: "No hemos pasado tantos apuros como esperábamos"
- Así vivimos el Real Madrid 1-0 Alcorcón
- La policía evita la celebración de los aficionados del Alcorcón

◆ Debe seguir Pellegrini tras la vergenza ante el Alcorcón?

Real Madrid - Alcorcón, en imágenes

AFIRMA QUE "ALGO SE HA HECHO MAL"

Aído alerta de más violencia machista entre los jóvenes

[Comenta](#)

El 40 por ciento de las 100.000 órdenes de protección corresponden a maltratadas con menos de 30 años y un 30 por ciento de las fallecidas a manos de sus parejas o ex parejas no rebasaban

Bienvenido a Gente **Qué!**

Accede directamente si tienes cuenta en

Más información

Pulso

Iniciar sesión

Registro

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 realizan bien las tareas escolares.

Con todo, Ángeles Llorca cree que los videojuegos pueden representar "un vehículo pedagógico muy útil" para motivar la autoeficacia, una variable que mejora el rendimiento académico. Para ello, es necesario fomentar en padres, docentes y tutores el conocimiento de este tipo de ocio tecnológico como parte de la comunicación visual y de su utilización por parte de los menores para aprovechar su motivación en el ámbito de la enseñanza.

La investigadora de la UGR considera "fundamental" que se realice una tarea de divulgación de las nuevas tecnologías entre padres y educadores, sobre todo, "de la realidad de los menores en estos medios, su uso y disfrute, para aprovechar las ventajas que estos juegos ofrecen y protegiéndolos de los posibles abusos y peligros".

Comparte esta noticia

Facebook Twitter MySpace Menéame Yahoo! Fresqui Delicious MSN Reporter

Anuncios Google

Expresión Corporal

Formación en Expresión Corporal Reconocido por Ministerio Educación www.estudioschinca.com

Profesores a Domicilio

En Granada, A. Metropolitana, Costa -Calidad y Servicio al Mejor Precio www.academiaencasa.org

Colegios Privados Granada

Invierte en educación... Guía de Colegios Privados en Granada PaginasAmarillas.es/Colegios

Comentarios

Comentarios del 1 al 0

Escribe aquí tu comentario

Nickname:

Email:

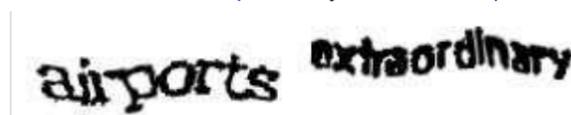
Si tienes web o blog:

Comprobación de seguridad:

Introduce las palabras que aparecen abajo separadas por un espacio

¿No puedes leerlas?

Prueba con [diferentes palabras](#) y un [audio de captcha](#)



[Recargar](#)
[Audio](#)
[Ayuda](#)

Texto de la imagen

Compartir comentario en facebook

Enviar Comentario

Normas para comentar

Esta es la opinión de internautas, no la de Qué.es.

No está permitido verter comentarios contrarios a las leyes españolas o injuriantes.

Nos reservamos el derecho a eliminar los comentarios que consideremos fuera de tema.

Por favor, céntrate en el tema.

Avísanos de los comentarios o avatares fuera de tono.

Normas y protección de datos.

LA CAMPAÑA, 'EL PLACER ESTÁ EN TUS MANOS'

Talleres de masturbación para adolescentes de 14 a 17 años en Extremadura

5 Comentarios



La sede del Consejo de la Juventud de Extremadura (CJEx) acogerá el 13 de noviembre en Trujillo y el 20 de noviembre en Navalmoral de la Mata sendos talleres sobre educación afectiva sexual enmarcado...

ANIVERSARIO DE BARRIO SÉSAMO

El 'Monstruo de las galletas' elegido como favorito de los lectores de Qué.es

1 Comentario



Los lectores de Qué.es han elegido al 'Monstruo de las galletas' como su personaje favorito de Barrio Sésamo. Con 831 votos, el peluche azul ha desbancado a la singular pareja formada por...

[Video: 40 años con Barrio Sésamo](#)

[Michelle Obama, estrella invitada en Barrio Sésamo](#)

[¿Cuánto era tu personaje preferido de Barrio Sésamo?](#)

[Los personajes más famosos de Barrio Sésamo](#)

- [Noticias de España y del Mundo](#)
- [La Rioja.com](#)
- [Actualidad de Málaga](#)
- [Cineen hoyCinema](#)
- [Alquiler de Pisos en Santander](#)
- [NorteCastilla.es](#)
- [Las Provincias](#)
- [Punto Radio](#)
- [hoyMotor: Revista de coches](#)
- [La Trastienda digital: tutienda online](#)
- [DiarioVasco.com](#)
- [La Voz](#)
- [Ozú](#)
- [Tráfico](#)
- [Noticias Vizcaya](#)
- [Noticias Extremadura](#)
- [Noticias Asturias](#)
- [Portal de Granada](#)
- [Noticias Murcia](#)
- [Finanzas](#)
- [Noticias Álava](#)

Aviso Legal

Copyright © Factoría de Información, S.A, Madrid. 2008. Datos registrales: Constituida con otra denominación (modificada a la actual en inscripción 5ª) e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid, Tomo 20684, Folio 176, Sección 8, Hoja M 366324, inscripción 1ª - C.I.F.: A-84159623 con domicilio social en Calle Orense, 81 y correo electrónico de contacto webque@que.es.

Incluye contenidos de la empresa citada, del diario Qué Copyright © Factoría de Información S.A., y, en su caso, de otras empresas del grupo de la empresa o de terceros.

EN CUALQUIER CASO TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS: Queda prohibida la reproducción, distribución, puesta a disposición, comunicación pública y utilización, total o parcial, de los contenidos de esta web, en cualquier forma o modalidad, sin previa, expresa y escrita autorización, incluyendo, en particular, su mera reproducción y/o puesta a disposición como resúmenes, reseñas o revistas de prensa con fines comerciales o directa o indirectamente lucrativos, a la que se manifiesta oposición expresa.

[Trabaja con nosotros](#) [Condiciones de copia y distribución](#) [Quiénes somos](#) [Publicidad](#) [Aviso legal](#) [Contacto](#) [Titulares RSS](#)

Bienvenido a Gente **Qué!**

Accede directamente si tienes cuenta en

Más información

[Pulso](#) [Iniciar sesión](#) [Registro](#)