

[Inicio / Actualidad](#)

Actualidad: Noticias

Los videojuegos pueden resultar pedagógicos si su uso es moderado

Además, no son un factor determinante a la hora de obtener un mal resultado académico, según un estudio de la Universidad de Granada.



Teresa Blanco
Redacción Aprendemas
12/11/2009


[Imprimir](#)

[Enviar](#)

[Opinar](#)



Fundación Universitaria
Iberoamericana - FUNIBER

Reportajes

[RSS](#) [Titulares RSS](#)


Cosas que hacer cuando estás en paro

[Ver Reportaje](#)

Trabajar y opositar en la Unión Europea: 27 países para impulsar tu profesión

[Ver Reportaje](#)

La formación ocupacional, un paso necesario para mejorar el mercado de trabajo

[Ver Reportaje](#)

Oposiciones y cursos profesionales en ACLYS Formación

[Ver Reportaje](#)
[Ver más Reportajes](#)

Breves

El Ministerio de Educación presenta hoy Leer.es Fomentar la lectura. Ese es el objetivo principal de Leer.es, el nuevo portal que presenta hoy el mi...

Corbacho propone el "contrato alemán"

Los videojuegos pueden llegar a tener una influencia muy positiva en la educación de los niños si se usan de forma moderada. Esta es la primera conclusión derivada de un estudio realizado por el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada (UGR), con el objetivo de investigar si las actitudes de los usuarios ante los videojuegos y la forma en que los utilizan repercuten en variables cognitivas.

Concretamente, el estudio, llevado a cabo sobre una muestra formada por 266 niños con edades comprendidas entre 11 y 16 años, junto con sus correspondientes padres o madres, perseguía investigar cómo afecta su uso a la inteligencia espacial, la autoeficacia y el rendimiento académico.

En este último aspecto, la investigación revela que el uso de los videojuegos no tiene por qué perjudicar el resultado académico. Y es que, 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", según ha señalado Ángeles Llorca Díez, autora de la investigación. "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", ha afirmado.

Sin embargo, también es cierto que según la investigación de la UGR el 40% de los encuestados tiene problemas derivados del uso de videojuegos, que suelen pasar por que "alguien le dice que juega demasiado", en la mayor parte de los casos, seguido de las "discusiones con los padres". Además, un gran número de los menores consultados ha reconocido que duermen menos y que no realizan bien las tareas escolares.

Las preferencias y los usos de los videojuegos varían de chicos a chicas

Estas son algunas de las conclusiones que se obtuvieron a través de entrevistas semiestructuradas a los menores participantes en el estudio, 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.

Pero aún hay más. La investigación señala asimismo que los chicos prefieren juegos más realistas y con un argumento muy elaborado, que les planteen retos, que sean impactantes y les permitan competir. Además, prefieren aquéllos que contienen un alto nivel de inteligencia artificial y que tengan elementos gráficos y sonoros muy elaborados. Por su parte, os videojuegos preferidos por los jóvenes -chicos y chicas- son los de estrategia no deportiva, seguidos de los de práctica deportiva y los denominados 'de plataforma'.

Asimismo, el estudio pone de manifiesto que los varones juegan más que las niñas y además empiezan a una edad más temprana. Además, cuando juegan con más frecuencia, lo hacen a edades más tempranas, lo que, en opinión de Llorca "confirma la preocupación de algunos

investigadores sobre la posibilidad de que algunos videojuegos creen adicción”.

Los chicos no sólo juegan más frecuentemente, sino que cuando juegan lo hacen durante más tiempo. En este sentido, la investigación revela que casi un tercio de los adolescentes juega sólo los fines de semana. A este respecto, más de un 40% de los niños juega entre 1 y dos horas cada vez que juega, y tan sólo un 7% lo hacen más de tres horas.

Finalmente, según el estudio, más de la mitad de los padres no tiene una buena opinión sobre los videojuegos y, sin embargo, siguen adquiriéndolos para sus hijos, muchas veces sin adoptar los criterios de protección necesarios y sin respetar la edad recomendada para su adquisición.

* * * *

Más información:

[Universidad de Granada](#)

Contenidos relacionados en aprendemas.com:

[Los videojuegos de la FIFA, Los Sims o Harry Potter también son educativos](#)

[Un nuevo videojuego educativo enseña a los niños a leer](#)

[Los cuadernos de verano ceden el testigo a los juegos educativos](#)

[Un videojuego enseña Matemáticas a los más pequeños](#)

[Más Noticias de Formación, Educación y Empleo publicadas en a+](#)

Un nuevo sistema laboral que permita a las empresas reducir jornadas y compensar a los empleados por...

Redes sociales amenazan la seguridad de centros

Redes sociales como Facebook o MySpace son una amenaza informática para cualquier centro de enseñanz...

Las canciones pop como recurso didáctico

Algunas letras de canciones de pop-rock español “presentan esquemas métricos regulares, no sólo popu...

Castilla y León adaptará 13 nuevos títulos de FP

La consejería de Educación de la Junta de Castilla y León establecerá grupos de trabajo formados por...

[Ver más Breves](#)



[¿Quieres Opinar tú? | \[Volver al histórico de Noticias\]](#)



Escribe tu opinión.

Los videojuegos pueden resultar pedagógicos si su uso es moderado. (12/11/2009)

(max. 1500 caracteres)

Nombre

Apellidos

Apodo

Email

Deseo recibir información periódica vía e-mail sobre el sector de la Formación/Educación.

Escriba los caracteres que vea en la imagen:

3BRQ4