

Miércoles, 11 de Noviembre de 2009

Busca en OC  [buscar](#)

normal | contraste | A+ | A- | A-

**Diario Crítico**  
de la **Sociedad, Cultura y Ocio**

Ediciones Internacionales

Ediciones Nacionales

[Línea Crítica](#)[DiarioCrítico.com](#)[DiarioCrítico de la Política](#)[DiarioCrítico de la Economía](#)[DiarioCríticoTV](#)[DiarioCrítico del Turismo](#)

Última hora

Canal Inmigración

Pesque usted en la red

Eche su anzuelo sobre un pez y descubra algo nuevo

Suscríbese a nuestros Newsletters

[El Periodicom](#)[DiarioCrítico del Turismo](#)[Red Iberoamericana de](#)

Diarios Digitales

Secciones

[Economía](#)[Bolsa](#)[Deportes](#)[El Periodigolf](#)[Educación](#)

Ocio y Cultura

[Espectáculos](#)[Crónica Rosa](#)[Comunicación](#)[Cine](#)[Teatro](#)[Literatura](#)[El Canapero](#)[Gastronomía](#)[Vinos](#)[Viajes](#)[Arte](#)[Música](#)[Toros](#)[Ciencia](#)[Tecnología](#)

Canal Social

Horóscopo

Diarios Hispano Americanos

[Argentina](#)[Bolivia](#)[Ecuador](#)[México](#)[New York](#)[Colombia](#)[Perú](#)[Venezuela](#)

Ediciones

[Castilla la Mancha](#)[Cantabria](#)[Madrid](#)

Servicios

[Tiempo](#)[Tráfico](#)[Páginas Blancas](#)[Páginas Amarillas](#)[Reservas de Hotel](#)

Pero los siguen comprando

## A los padres no les gustan los videojuegos

11-11-2009 - DiarioCrítico/Agencias



**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 [Ángeles Llorca Díez](#), y dirigida por las profesoras [María Dolores Álvarez Rodríguez \(Universidad de Granada\)](#) y [María 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

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 géneros

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.



### OTRAS NOTICIAS DE ""

[Cinco años navegando en Internet con Firefox](#)[DiarioCrítico en tu móvil](#)[Windows 7 triplica en ventas a Windows Vista](#)[El PES 2010, imparable: 200.000 copias vendidas en la primera semana](#)[El fiasco de seguridad de Windows 7](#)[El juego "Word of Warcraft" siembra la discordia en China](#)[Más noticias de esta sección](#)[«VOLVER](#)