

CONSUMER EROSKI

Una investigación destaca la validez de los videojuegos como herramienta educativa

Mantiene que utilizados de forma moderada no perjudican el rendimiento académico



13 de noviembre de 2009

Más de la mitad de los padres no acaban de aceptar el uso de [videojuegos](#) por parte de sus hijos. Sin embargo, estos entretenimientos pueden llegar a tener una influencia muy positiva en la educación de los niños y, utilizados de forma moderada, no perjudican su rendimiento académico, según una investigación realizada en el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada, dirigido por Ángeles Llorca Díez.

El citado estudio pretendía investigar si las actitudes de los usuarios ante los videojuegos y la forma en que los utilizan repercuten de manera significativa en variables cognitivas, en concreto, en la inteligencia espacial, la autoeficacia y el rendimiento académico. 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 hizo 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 refleja que los chicos no sólo juegan más que las chicas, sino que empiezan desde muy pequeños, un resultado que podría estar relacionado con una influencia 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". La autora también halló diferencias de género no sólo en el uso que los jóvenes hacen de los videojuegos, sino también en lo que exigen de ellos. Los chicos son así 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.

La variable del rendimiento académico no sólo no 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, apunta.

Por su parte, más de la mitad de los padres tienen una opinión desfavorable sobre los videojuegos, aunque sin embargo adquieren este tipo de ocio para sus hijos y no adoptan criterios de protección en el momento de comprarlos. En el mejor de los casos, se limitan a respetar la [edad recomendada](#), concluye el estudio.