
Salamanca | Investigación

Martes 24/11/2009. Actualizado 14:45h
Los videojuegos no son tan malos

- Según un estudio realizado por profesoras universitarias
- Aseguran que pueden tener influencia positiva en la educación

J. M. Blanco | Salamanca

Actualizado **martes 24/11/2009 14:45 horas**

Los videojuegos pueden llegar a tener una **influencia positiva en la educación** de los niños y, utilizados **moderadamente, no perjudican su rendimiento académico**, según una investigación realizada por **profesoras de las Universidades de Granada y Salamanca**.

El estudio tenía como objetivo investigar si las actitudes de los niños ante los videojuegos y la forma en que los utilizan repercuten de manera significativa en variables como la **inteligencia espacial, la autoeficacia y el rendimiento académico de los usuarios**.

Para ello, se analizó una **muestra de 266 niños y niñas de entre 11 y 16 años**, junto con sus respectivos padres. Los menores tuvieron que contestar una entrevista y una encuesta sobre el uso y las preferencias de los videojuegos, así como dos test de inteligencia y un inventario de autoeficacia. Por su parte, **los padres rellenaron una encuesta** sobre opinión, conocimiento y actitud personal ante los videojuegos.

El **rendimiento académico** de estos pequeños usuarios de los videojuegos se ve afectado en la medida de que el tiempo que dedican a este entretenimiento supone horas de estudio y atención perdidas.

Con todo, las investigadoras consideran que los videojuegos pueden representar "**un vehículo útil para motivar la autoeficacia** y mejorar el rendimiento escolar", siempre que los padres y educadores sean conscientes de las posibilidades pedagógicas y puedan proteger a los menores de los **posibles peligros de su abuso**.

Los resultados de estos análisis han de mostrar que a medida que el niño juega con mayor frecuencia a los videojuegos también lo hace durante más tiempo. Este hecho confirma la hipótesis de algunos investigadores sobre la posibilidad de que alguno de estos juegos **creen adicción**. La investigación ha revelado además **ciertas diferencias de género** entre los usuarios de los videojuegos. No sólo juegan con mayor frecuencia los chicos que las chicas, sino que éstos, además, se muestran mucho más exigentes a la hora de decantarse por unos productos u otros, prefiriendo los videojuegos con un mayor realismo, impactantes, con argumento, efectos gráficos y sonoros muy elaborados y que les planteen algún reto y permitan competir.

Este estudio ha detectado que casi un tercio de los adolescentes juegan sólo los fines de semana y que **son pocos los muchachos que juegan todos los días**. Sin embargo, más de la mitad de los padres encuestados tienen una opinión desfavorable sobre los videojuegos y consideran que sus hijos "juegan demasiado".

El trabajo ha sido realizado por **Ángeles Llorca Díez**, del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada, dirigida por las profesoras **M^a Ángeles Díez Sánchez**, de la Universidad de Salamanca, y **M^a Dolores Álvarez Rodríguez**, de la Universidad de Granada.

© 2009 Unidad Editorial Internet, S.L.