

El uso moderado de videojuegos puede suponer un vehículo pedagógico infantil

El trabajo, realizado en el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada (UGR), destaca que los videojuegos no son un factor determinante a la hora de obtener un buen resultado académico.

UGR

10/11/2009 13:38 CEST



La investigación ha revelado que los chicos no sólo juegan más que las chicas, sino que empiezan desde muy pequeños, un resultado relacionado con una influencia cultural. Foto: SINC.

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. 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 M^a Dolores Álvarez Rodríguez (Universidad de Granada) y M^a 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.

La investigación ha revelado que los chicos no sólo juegan más que las chicas, sino que empiezan desde muy pequeños, un resultado 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”.

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 este trabajo, “son pocos los chavales que juegan todos los días, un resultado esperanzador que indica un cierto grado de control”. Más de un 40% de los niños juega entre 1 y dos horas “cada vez que juegan” (no quiere decir diaria, ni semanalmente), y tan sólo un 7% 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% de los encuestados tiene problemas derivados del uso de videojuegos, y lo más frecuente es que tengan 2 ó 3 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 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”.

Copyright: **Creative Commons**

Creative Commons 4.0

You can copy, distribute and transform the contents of SINC. [Read the conditions of our license](#)