



RELACIÓN ENTRE EL HÁBITO DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DIFERENCIAS EN GÉNERO Y EDAD EN TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Fernando López Becerra

Departamento de Psicología Evolutiva y Didáctica
Universidad Alicante

Diploma de Estudios Avanzados en Diseño, Orientación e Intervención Educativa
C/ Pintor Velázquez nº 20 1º D CP: 03660 Crevillent, Alicante
647056016
flopezbecerra@gmail.com

Fecha de recepción: 18 de febrero de 2011

Fecha de admisión: 10 de marzo de 2011

RESUMEN

Los videojuegos suponen una de las alternativas de ocio más extendidas entre los niños y adolescentes, pero suscitan preocupación entre los adultos. El presente trabajo describe un estudio en el que han participado 316 niños y niñas de entre 10 y 12 años de tres localidades de la provincia de Alicante. En él se ha analizado la diferencia de hábitos de consumo de videojuegos atendiendo al género y al curso, así como la existencia de alguna relación entre el rendimiento y el comportamiento del niño en la escuela y sus hábitos de consumo de videojuegos. Los resultados manifiestan diferencias asociadas al género: los chicos sienten mayor atracción por los videojuegos que las chicas. Por otra parte, existe una correlación significativa negativa de muy baja intensidad entre el grado de atracción por los videojuegos y el rendimiento académico, no produciéndose en todas las áreas. Finalmente, también han aparecido diferencias significativas, aunque bajas, entre el tipo de juego al que se juega y el comportamiento en la escuela.

Palabras clave: Videojuegos, educación, rendimiento académico, aprendizaje, violencia de los medios de comunicación

ABSTRACT

Video games are one of the most widespread alternative entertainment for children and adolescents, raising concerns among adults. This work describes a study which involved 316 children aged between 10 and 12 years in three locations in the province of Alicante. It has analyzed the difference in video game habits on the basis of gender and course as well as the existence of any relationship between performance and the child's behavior at school and their gaming habits. The results show gender-related differences: boys feel more attracted to video games than girls. On the other



RELACIÓN ENTRE EL HÁBITO DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DIFERENCIAS EN GÉNERO Y EDAD EN TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

hand, a significant negative correlation of low intensity between the attraction of video games and academic performance, not occurring in all areas. Finally, significant differences have also emerged, although low, between the type of game that is played and behavior in school.

Keywords: Video games, education, academic achievement, media violence, learning

INTRODUCCIÓN

En los últimos años se han producido grandes avances en nuestra sociedad. La mayoría de estos cambios están relacionados con el mundo audiovisual, el cual ha invadido casi todas las facetas de nuestra vida. Las nuevas tecnologías han traído progreso y han marcado, en muchos aspectos, un nuevo estilo de vida, así como una nueva manera de diversión. Los jóvenes se han adaptado rápidamente a la nueva realidad que les ofrecen los videojuegos, gracias, entre otros, a la estética, la jugabilidad y la belleza que ofrecen.

El 28% de los españoles de 16 a 49 años reconocen ser "jugadores en activo", según refleja un estudio realizado para el ISFE (Federación Europea del Software Interactivo) en el año 2005. En el Reino Unido, el 48% de los jóvenes de 16 a 29 años se consideran así. La edad media del videojugador activo en una muestra de países europeos oscilaba entre los 33 años del Reino Unido y los 26 de España. Además, en un panorama tradicionalmente masculino, las mujeres están comenzando a representar una proporción importante del mercado.

Según el informe, el motivo más frecuente que los encuestados alegan para jugar a videojuegos es el sentido de diversión inherente a esta actividad. Otros factores que se mencionan son el reto, la emoción y la capacidad de usar la imaginación. No obstante, hay un factor pasivo que también ayuda al éxito de esta industria, y es que el 41% de los jugadores afirma jugar cuando se aburren.

La opinión de la comunidad científica sobre este fenómeno ha sido muy dispar. Muchas investigaciones realizadas sobre la influencia de los videojuegos se han centrado en los efectos negativos de los videojuegos violentos. Otras, en cambio, han revisado sus potencialidades, como por ejemplo la mejoría en las habilidades de atención visual gracias a los videojuegos de acción (Green y Bavelier, 2003; Okagaki y Frensch, 1994). Por su parte, en el ámbito educativo, algunas investigaciones han encontrado que los juegos y el software educativos son herramientas eficaces de enseñanza (Murphy, Penuel, Means, Korbak, y Whaley, 2001); del mismo modo que también se ha correlacionado negativamente el tiempo dedicado a los videojuegos con el rendimiento académico (Anderson y Dill, 2000; Anderson, Gentile, y Buckley, 2007).

Se hace patente que la tradicional dicotomía "bueno-malo" no tiene cabida en este marco de investigación, por lo que resulta inapropiado afirmar que "los videojuegos son malos para los niños", o viceversa, ya que hay efectos circunstanciales y coyunturales que ayudan a definir su naturaleza e idiosincrasia. En este sentido, Gentile y colaboradores (Gentile y Stone, 2005; Khoo y Gentile, 2007; Stone y Gentile, 2008) han sugerido que hay al menos cinco dimensiones que pueden influir en los efectos de los videojuegos: cantidad, contenido, contexto, estructura y mecánica.

La cantidad de juego está relacionada con peor rendimiento académico y riesgo de obesidad. El contenido de los videojuegos está relacionado con el aumento de la agresividad o la mejora de habilidades específicas. El contexto del videojuego puede cambiar los efectos del contenido, como por ejemplo el efecto multiplicador que tienen los juegos multijugador. La estructura de los juegos está relacionada con la mejora en las habilidades de atención visual o la representación espacial. La mecánica de los juegos aparece relacionada con la mejora en las habilidades específicas como la coordinación viso-manual.

El campo de investigación sobre los videojuegos, aun teniendo una trayectoria histórica de más de veinticinco años, presenta lagunas importantes y opiniones contrapuestas entre los propios



DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA ADOLESCENCIA

expertos. Es por ello que se demandan estudios e investigaciones diversas acerca de su uso, de su conveniencia, de las características significativas que poseen, del tipo de información y pautas conductuales que transmiten, del lenguaje que utilizan, del planteamiento y solución que dan a los problemas que presentan y de sus efectos entre la población juvenil.

La educación no se puede mantener ajena a estos cambios, ya que aunque el destinatario de su ejercicio siga siendo el mismo, las circunstancias que a éste acompañan han cambiado. Ahora, los alumnos se mueven por redes virtuales que el docente debe conocer. Además, la pedagogía debería plantearse qué poseen los videojuegos para tener tanto éxito, y así analizar la medida en que puede asumir esas claves.

A raíz de estos cambios, y como parte del proceso de adaptación en el que estamos, en los últimos años se están modificando los métodos de enseñanza, de comunicación y de relación personal. Las nuevas tecnologías han cambiado la mentalidad de los niños, su forma de atender y de captar la realidad, su actitud ante el conocimiento, su modo de concebir el mundo, hasta el punto de que la educación ya no puede desarrollarse a espaldas de esta innovación.

Dada la polémica y la desorientación que gira alrededor de la utilización de los videojuegos por parte de los niños y adolescentes, se ha planteado la realización de este trabajo para conocer mejor la relación videojuegos – escuela. Por ello, los objetivos de este trabajo han sido describir el perfil que caracteriza al videojugador (género, frecuencia de juego, etc.), así como determinar la posible influencia de los hábitos de consumo de videojuegos en el rendimiento académico y el comportamiento en la escuela.

MÉTODO

Participantes

El tamaño de la muestra fue de N= 316 niños y niñas pertenecientes al tercer ciclo de Educación Primaria, es decir, a los niveles de 5º y 6º, del curso académico 2009/2010, de los cuales 170 son niños (53,8%) y 146 son niñas (46,2%). 146 (46,2%) de los sujetos pertenecen a 5º curso y 170 (53,8%) a 6º. Según la edad, hay 66 sujetos de 10 años, 138 de 11 años y 112 de 12 años.

Instrumento

Para llevar a cabo la investigación hubo que confeccionar un cuestionario diseñado a tal efecto. Dicho cuestionario, de elaboración propia y con nombre “Cuestionario sobre uso, características y preferencias con los videojuegos”, está basado en los cuestionarios de López y León (2003), Calvo (1997) y Sánchez (1997). Dicho instrumento está compuesto por 48 ítems y permite obtener información acerca del perfil del videojugador y de su rendimiento académico.

El cuestionario, además de los campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos, consiste en 42 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde “Nada de acuerdo” (1) hasta “Totalmente de acuerdo” (5); y 6 ítems con cinco alternativas de respuesta cada uno.

Al final del cuestionario hay dos apartados que debía rellenar el maestro. Uno de ellos es el rendimiento académico del sujeto en las áreas instrumentales del currículum. En él, aparecen las notas finales del alumno, siguiendo las directrices de la Consejería de Educación de la Comunidad Valenciana, que evalúa al alumno de la siguiente manera: 3, insuficiente; 5, suficiente; 6, bien; 7, notable; 9, sobresaliente. El último ítem versa sobre el comportamiento habitual del sujeto en el aula a lo largo del curso, pudiendo elegir entre las siguientes alternativas: “muy malo”, “malo”, “regular”, “bueno”, “muy bueno”.



RELACIÓN ENTRE EL HÁBITO DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DIFERENCIAS EN GÉNERO Y EDAD EN TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Procedimiento

Los 6 centros que participaron en esta investigación pertenecen a 3 localidades de la provincia de Alicante. Los tutores de tercer ciclo de Primaria fueron instruidos, ya que participaron en la administración de los cuestionarios e introdujeron las variables comportamiento y rendimiento académico.

Junto a los cuestionarios se les entregó un documento donde se explicitaban los motivos de la investigación y las instrucciones a seguir. Para preservar su derecho a la intimidad, las hojas de registro eran anónimas. De igual modo, se les informó a todos los participantes del carácter voluntario del estudio.

Resultados

Análisis de la validez de constructo

Los factores resultantes del análisis factorial, cuya estructura explica casi el 60% de la varianza total del cuestionario, fueron los siguientes:

Factor 1: Explica casi el 24,997 % de la varianza total del cuestionario. Está compuesto por 16 ítems, y cuenta con una fiabilidad de 0,902. Este se denomina “Grado de atracción por los videojuegos”, e indaga sobre el grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el niño, y, por tanto, sus hábitos de uso.

Factor 2: Explica el 6,028 % de la varianza total del cuestionario. La fiabilidad de este factor es de ,712. Esta categoría de variables fue denominada “Interferencia de los videojuegos con otras actividades”, y evalúa la medida en que los videojuegos afectan al desarrollo de otras actividades que puede realizar el niño.

Factor 3: Explica el 4,630 % de la varianza total del cuestionario. La fiabilidad de este factor es de ,696. Cuenta solamente con tres ítems. Esta categoría de variables se denomina “Interferencia de los videojuegos con actividades escolares”, y valora la medida en que los videojuegos afectan al desarrollo de las actividades escolares del niño.

Factor 4: Explica el 3,628 % de la varianza total del cuestionario. La fiabilidad es alta, de ,856. Fue denominado “Interés por la violencia en los juegos”, y evalúa el grado de aceptación de los juegos violentos por parte del niño.

Factor 5: Explica el 3,101 % de la varianza total del cuestionario. Este factor se denomina “Videojuegos y desarrollo de la cognición”, y su fiabilidad es de ,650. Este factor describe a los alumnos que sienten interés por realizar actividades cognitivas, y la medida en que usan los videojuegos para ello.

Factor 6: Explica el 2,890 % de la varianza total del cuestionario. La fiabilidad de este factor es de ,724. Esta categoría de variables se denomina “Nivel de inquietud respecto a los videojuegos”, y evalúa la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar.

Análisis de frecuencias

El análisis de frecuencias nos indica que prácticamente todos los alumnos juegan a los videojuegos, aunque cerca del 20% lo hace de manera esporádica o casi nunca. Un 17,41% reconoce jugar a diario, aunque el grueso de la muestra lo hace los fines de semana.

Por otro lado, casi la mitad de los encuestados afirman jugar menos de 1 hora a la videoconsola, mientras que sólo el 7,28% lo hace durante 3 horas o más. Mientras, el 6% afirma no jugar a la videoconsola. Estos datos dibujan un paisaje donde los niños juegan a la videoconsola de dos a cuatro días a la semana, manteniendo la actividad hasta dos horas.



DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA ADOLESCENCIA

Relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el género

Para comprobar la diferencia de hábitos de consumo entre género se ha aplicado la prueba t de Student para muestras independientes para todos los factores.

Tabla 1: Diferencia entre géneros.

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias			
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias
Factor1	Se han asumido varianzas iguales	3,024	,083	11,244	314	,000	,86573
Factor2	Se han asumido varianzas iguales	3,303	,070	5,065	314	,000	,38865
Factor3	No se han asumido varianzas iguales			4,587	308,771	,000	,45087
Factor4	No se han asumido varianzas iguales			14,795	311,580	,000	1,99835
Factor5	Se han asumido varianzas iguales	2,290	,131	-6,923	314	,000	-,82420
Factor6	No se han asumido varianzas iguales			8,315	309,310	,000	,83695

Los resultados indican que los chicos muestran un hábito de consumo de videojuegos estadísticamente significativo superior al de las chicas (factor 1). Además, el hábito de consumo de videojuegos interfiere en la escolaridad y en la realización de otras actividades en mayor modo sobre los varones que sobre las féminas (factores 2 y 3). Por otro lado, los chicos se muestran mucho más atraídos por los videojuegos violentos que las chicas, mientras que ellas muestran mayor interés por juegos que desarrollan la inteligencia (factores 4 y 5). Por último, ellos muestran un nivel de inquietud por los videojuegos mayor que ellas (factor 6).

Relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el curso académico.

Sólo los factores 4 y 5 señalan diferencias estadísticamente significativas entre cursos, como se aprecia en la Tabla 2:

Tabla 2: Diferencias entre cursos

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias			
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias
Factor1	Se han asumido varianzas iguales	1,187	,277	-1,372	314	,171	-,12474
Factor2	Se han asumido varianzas iguales	,727	,394	-,107	314	,915	-,00852
Factor3	Se han asumido varianzas iguales	1,521	,218	,113	314	,910	,01171
Factor4	Se han asumido varianzas iguales	1,221	,270	-2,454	314	,015	-,43235
Factor5	Se han asumido varianzas iguales	,637	,425	2,420	314	,016	,30645
Factor6	No se han asumido varianzas iguales			-,056	314,000	,956	-,00620



RELACIÓN ENTRE EL HÁBITO DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DIFERENCIAS EN GÉNERO Y EDAD EN TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

El resto de factores no ofrecen una diferencia significativa. A todos les gusta jugar con una intensidad similar, pero con la edad varían las preferencias de juego, incrementándose el gusto por los videojuegos violentos.

Relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y rendimiento académico.

Para llevar a cabo esta relación se ha analizado la correlación existente entre el rendimiento académico en cada una de las asignaturas con los factores que mejor definen los hábitos de consumo de los alumnos.

Tabla 3: Relación entre hábitos de consumo de videojuegos y rendimiento académico

		Factor1	Factor2	Factor3
Matemáticas	<i>Correlación de Pearson</i>	-,116*	-,148**	-,237**
	<i>Sig. (bilateral)</i>	,040	,009	,000
	<i>N</i>	316	316	316
Castellano	<i>Correlación de Pearson</i>	-,111*	-,240**	-,255**
	<i>Sig. (bilateral)</i>	,050	,000	,000
	<i>N</i>	316	316	316
Valenciano	<i>Correlación de Pearson</i>	-,084	-,188**	-,251**
	<i>Sig. (bilateral)</i>	,136	,001	,000
	<i>N</i>	316	316	316
Coneixement	<i>Correlación de Pearson</i>	-,089	-,159**	-,239**
	<i>Sig. (bilateral)</i>	,113	,005	,000
	<i>N</i>	316	316	316

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significante al nivel 0,05 (bilateral).

Encontramos en todas las asignaturas un patrón similar. La correlación con el primer factor (grado de atracción por los videojuegos) es muy tenue, siendo significativa sólo en matemáticas y castellano, pero con una intensidad muy baja. La correlación con el segundo (interferencia con otras actividades) y el tercer factor (interferencia con las actividades escolares) es más sólida, aunque los niveles de significatividad siguen siendo bajos.

Los niños que reconocen dar prioridad a los videojuegos sobre las actividades académicas y otras actividades obtienen unos resultados académicos peores al resto.

Relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el comportamiento.

Esta relación se ha analizado examinando la correlación existente entre el comportamiento reflejado por el maestro en el cuestionario con los factores que mejor definen los hábitos de consumo de los alumnos (factor 1: Grado de atracción por los videojuegos, factor 4: Interés por la violencia en los videojuegos y factor 5: Videojuegos y desarrollo de la cognición).



DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA ADOLESCENCIA

Tabla 4: Relación entre hábitos de consumo de videojuegos y comportamiento

		Factor1	Factor4	Factor5
Comportamiento	Correlación de Pearson	-,301**	-,329**	,229**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	316	316	316

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Los resultados muestran que el comportamiento está relacionado negativamente con los hábitos de consumo de videojuegos. La correlación es significativa en los tres factores, y la intensidad de la relación es superior a las correlaciones académicas vistas anteriormente. El factor 5 identifica el gusto por desarrollar habilidades cognitivas mediante los videojuegos. La relación directa nos informa que los alumnos que se inclinan por los videojuegos de lógica y puzles muestran un comportamiento mejor a quienes no lo prefieren.

DISCUSIÓN

A día de hoy existe un debate sobre la nueva manera de ocio que suponen los videojuegos, siendo, en general, desfavorable la opinión pública hacia este tipo de entretenimiento. Este rechazo se produce porque en este ámbito predominan las creencias y tópicos basados en estereotipos, más que en observaciones directas y estudios científicos, tal y como afirma Estalló (1995). Esta situación pone de manifiesto la necesidad de investigar y aclarar las dudas que suscitan este debate. Con la intención de profundizar sobre este tema ha sido creado el "Cuestionario sobre uso, características y preferencias con los videojuegos".

La validez de constructo del cuestionario, valorada a través del análisis factorial de las respuestas de los encuestados, demostró que la encuesta tenía 6 factores principales. La fiabilidad encontrada en cada uno de esos factores fue entre alta y muy alta.

El 94% de los alumnos encuestados manifiestan jugar con videojuegos, aunque si nos ceñimos únicamente a quienes lo realizan con asiduidad, este porcentaje se reduce al 79,1%. Esta cifra coincide con la obtenida por López y León (2003), quienes encontraron que el 77,29% de sus encuestados jugaban frecuentemente con videojuegos.

El uso de los videojuegos está dominado por los varones. Puede que una razón de que las chicas tradicionalmente hayan jugado menos a los videojuegos sea porque los juegos hayan sido pensados para un imaginario masculino que dan respuesta a los deseos, afinidades y aficiones de los chicos, como afirma Díez (2004). No obstante, últimamente las compañías de videojuegos se están implicando en la incorporación de la mujer al mundo de los videojuegos.

Por otro lado, hay una gran diferencia en el tipo de juego que prefieren los chicos y las chicas. Los chicos prefieren claramente los juegos violentos, mientras las chicas se decantan por los videojuegos de puzles y lógica. Esta diferencia de actitud ante los distintos tipos de videojuegos evidencia que la industria desarrolla juegos dispares con objetivos comerciales opuestos.

No se han encontrado grandes discrepancias entre los hábitos de consumo de videojuegos de los alumnos de quinto y sexto. En líneas generales, podemos deducir que quien era videojugador en quinto, continúa siéndolo en sexto. La única diferencia hallada en función del curso académico está relacionada con el tipo de videojuego que prefieren. Los alumnos de sexto prefieren los juegos violentos en mayor intensidad que los alumnos de quinto. Del mismo modo, los alumnos de quinto se inclinan en mayor intensidad por los videojuegos "que les hacen pensar". Estos resultados permi-



RELACIÓN ENTRE EL HÁBITO DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DIFERENCIAS EN GÉNERO Y EDAD EN TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ten deducir que el patrón de consumo no varía significativamente en un año, pero que sí existe un cambio en cuanto a gustos y preferencias.

El motivo por el cual los alumnos prefieran la violencia en detrimento de otro tipo de juegos plantea varias respuestas. Por un lado, el alumnado de sexto está muy cerca de los 12 años, y el código PEGI establece esa edad como hito para recomendar determinados videojuegos. No obstante, la mayoría de los juegos violentos tienen una clasificación PEGI de +16 o +18. Por lo tanto, probablemente sea la cercanía a la adolescencia la que explique este fenómeno. En esta etapa existe un fuerte rechazo a las actitudes y valores normativos de la sociedad, mientras que se establecen unas actitudes positivas hacia otro tipo de conductas consideradas como inadecuadas (Hawkins et al., 1992). Para el adolescente, la percepción de uno mismo vinculado a una cierta transgresión de las normas establecidas puede ser interpretada como una forma de construir una identidad específica, diferente a la ofrecida por la sociedad.

Respecto a la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos con el rendimiento académico, se ha encontrado una relación inversa. Pero la correlación no es significativa en todas las asignaturas, además de ser muy baja. La debilidad de esta relación nos impide afirmar con rotundidad que el hábito de consumo de videojuegos es pernicioso a la hora de entablar los estudios.

El hecho de jugar a los videojuegos no tiene por qué tener repercusiones negativas en la escolaridad, sino que sólo repercute negativamente en quienes manifiestan una conducta inadecuada o desadaptada. El problema de la relación negativa entre los hábitos de consumo de videojuegos y el rendimiento académico está muy relacionado con la supervisión parental, ya que unos padres responsables en la educación de su hijo probablemente no permitirían que éste se dedicara a jugar en vez de realizar otras tareas importantes. Además, no sabemos qué pasaría si ese videojugador no tuviese videoconsola u ordenador. ¿Dedicaría ese tiempo a realizar las tareas escolares? ¿O es posible que, ya que no tiene la correcta supervisión parental, se dedicara a realizar otras tareas poco productivas como ver la televisión o escuchar música?

También hay una relación significativa e inversa entre los hábitos de consumo de videojuegos y el comportamiento, con una intensidad algo mayor que la que mostraba el rendimiento académico. Además, el comportamiento es ligeramente peor en quienes prefieren los videojuegos violentos. Una posible explicación sobre este fenómeno la podemos hallar en los estudios de Mc Cloure y Mears (1986) y Estalló (1994). En ambas investigaciones se encontraron diferencias significativas en la extroversión de los jugadores y no jugadores, resultando una clara relación entre la dimensión extraversión y el uso de los videojuegos, apareciendo los individuos interesados en esta actividad como más sociales, activos y eventualmente impulsivos. En el aula ordinaria, al alumno extrovertido, impulsivo y activo se le asocia un peor comportamiento que al alumno introvertido y que no molesta. Quizás el nivel de extraversión del alumnado con un hábito de consumo de videojuegos sea mayor que el del resto, y por ello hayan obtenido peor calificación en el apartado "comportamiento".

De todas maneras, habría que realizar una investigación más exhaustiva para averiguar los orígenes de esta relación, e indagar sobre si el origen del peor comportamiento en la escuela es o no el uso de los videojuegos.

Dados los resultados, consideramos que los videojuegos, en sí, no son un problema. El problema reside cuando los niños no son controlados por los padres y muestran conductas inapropiadas. Toda actividad es susceptible de convertirse en perniciosa si el número de horas que se le dedica supone abandonar el resto de actividades. Es ahí cuando entra en juego el adulto, que es el responsable de controlar al infante.

En este sentido, no debería culpabilizarse a los videojuegos por motivar, sino aprovechar esta característica para enriquecer a los niños. Quizás sería más beneficioso estudiar las potencialidades de los videojuegos antes que valorar hasta qué punto son dañinos o perjudiciales.



DESAFÍO Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO DE LA ADOLESCENCIA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, C.A. y Bushman, B.J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C.A. y Dill, K.E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, April (78), 4, 772 -790.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.
- Calvo, A. (1997). *Ocio en los noventa: los videojuegos. Estudio sobre la invidencia de los videojuegos en los jóvenes de Mallorca*. Tesis Doctoral. Universitat de les Illes Balears.
- Díez, E.J. (2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. CIDE, Instituto de la Mujer.
- Estalló, J.A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psichotema*, 6, 181-190.
- Estalló, J.A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Gentile, D.A., y Stone, W. (2005). Violent video game effects on children and adolescents: A review of the literature. *Minerva Pediatrica*, 57, 337-358.
- Green, S. y Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Revista Nature*, 423, 534-537.
- Hawkins, K.D., Catalano, R.F., y Miller, J.Y. (1992). Health risk and protective factors for alcohol and others drug problems in adolescence and early adulthood: implications for substance use prevention. *Psychological Bulletin*, 112, 64-105.
- Interactive Software Federation of Europe (ISFE) (2006). *Spanish Video Game Usage* [Versión electrónica]. Disponible en: <http://www.isfe-eu.org> [consulta el 7 de Febrero de 2011].
- Interactive Software Federation of Europe (ISFE) (2005). *Nielsen study on the usage of videogames: videogames in Europe* [Versión electrónica]. Disponible en: <http://www.isfe-eu.org> [consulta el 7 de Febrero de 2011].
- Khoo, A., y Gentile, D.A. (2007). Problem-based learning in the world of games. En O. S. Tan y D. Hung (Eds.), *Problem-based learning and e-learning breakthroughs* (pp. 97-129). Singapore: Thomson Publishing.
- López, M.J., León, R. (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21, 1.
- Mc. Cloure, R.F., Mears, F.G. (1986) Videogame Playing and Psychopatology. *Psychological Reports*, 59, 59-62.
- Murphy, R., Penuel, W., Means, B., Korbak, C., & Whaley, A. (2001). *E-DESK: A review of recent evidence on the effectiveness of discrete educational software*. Menlo Park, CA: SRI International. Disponible en: http://ctl.sri.com/publications/downloads/Task3_FinalReport3.pdf [consulta el 7 de Febrero de 2010].
- Okagaki, L. y Frensch, P. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Development Psychology*. Jan-Mar 15 (1) 33-58.
- Sánchez, J. (1997). *Valores, Estilos de vida y educación de los niños en relación al videojuego. Bases para un programa de acción*. Tesis Doctoral. Universidad de Valencia.
- Stone, W. y Gentile, D.A. (2008). The five dimensions of video game effects. Paper presented at the Annual Convention of the American Psychological Association, Boston.

