Escrito por Manuel Alonso Rosa
Mércores, 19 Decembro 2012 07:59

Nivel
Educación Secundaria
Área/materia

Investigación científica

Profesores

Pedro Castillo

Descripción



Uno de los proyectos que se ha llevado a cabo en el IES Los Ángeles (Almería) ha sido el de hacer una investigación social sobre el fenómeno de las videoconsolas y los videojuegos, en particular, en el contexto de los jóvenes de Secundaria.

Han intentado llevar a cabo un “método científico” para aproximarse a esta cuestión, más allá de las “tertulias a pie de calle” que suelen circular, y que suelen catalogar este fenómeno como algo “perverso”…

Lo primero fue hacer una búsqueda de información sobre estudios de expertos que hayan abordado este tema, lo que nos permitió profundizar y poder debatir con argumentos más

sólidos sobre los posibles efectos negativos y positivos de los videojuegos… Porque potencial positivo, parece ser que tienen, y mucho…

Respecto a los posibles efectos negativos (generar violencia, provocar aislamiento, reproducir esquemas sexistas, afectar al cerebro y/o rendimiento escolar), los estudios que se han realizado no son concluyentes y tampoco hay consenso en la comunidad científica.

Como suele ser habitual, todo depende, en mayor o menor medida, del buen/mal uso que se haga de las videoconsolas, y en esto, los padres tienen un papel que desempeñar, una responsabilidad que asumir. La escuela tampoco debería ser ajena a este fenómeno, y ya es posible consultar experiencias positivas en las que se hace un uso educativo de los videojuegos, aportando un plus de motivación.

Y como querían indagar sobre todas estas cuestiones que comentaban los expertos, en sus propios IES, decidieron hacer un estudio de campo… ¿tenéis curiosidad por ver los resultados?…

Todo lo que hemos esbozado en esta introducción está recogido y documentado en esta página web
, y que es “el fruto de 12 sesiones intensas de trabajo”… Esperamos que os resulte interesante.

{iframe} https://sites.google.com/site/profundizavideoconsolas/ {/iframe}