USO DE VIDEOJUEGOS Y OCIO FAMILIAR EN ESCOLARES ESPAÑOLES DE 3 A 14 AÑOS A TRAVÉS DE LA PERCEPCIÓN PARENTERAL.

Mª CARMEN BELLVER MORENO

PROFESORA CONTRATADO DOCTOR

UNIVERSIDAD DE VALENCIA

RESUMEN

El tiempo dedicado al ocio en las sociedades más desarrolladas ha ido aumentando su importancia en los últimos años. Entendemos así la vivencia del ocio con situaciones plancenteras y satisfactorias. En este contexto,el ocio familiar funcional debe ser una oportunidad de encuentro, de reconocimiento, de autorrealización, considerándolo disfuncional al convertirlo en un ocio pasivo que no va a contribuir a desarrollar las capacidades y talentos, valores y virtudes de cada uno de sus miembros.

La etapa de 3 a 14 años es una etapa en gran parte desconocida, pero que los especialistas en educación, consideran fundamental para sentar las bases fundamentales de personalidad y comportamiento futuro, así de cómo se disfruta el ocio y tiempo libre.

La presente investigación, es un estudio realizado por el Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas con padres/madres con hijos/as entre 3 y 14 años con una muestra representativa de la población española.

Los juegos electrónicos (videojueos) se imponen de forma significativa frente a todos los demás tipos de juegos a partir de los 12 años. La edad de 6 a 8 años, la consideramos clave, puesto que hemos advertido que es el punto de inflexión en el que uniendo las preferencias de ver la televisión con el uso de consolas, supera con creces la opción de jugar con otros niños . Estos resultados necesariamente nos conducen a reclamar desde edades tempranas, un uso responsable del uso de las nuevas tecnologías, mediante formación a padres e hijos, con la finalidad de conseguir un ocio funcional.

Palabras clave: videojuegos, ocio familiar, escolares, educación.