

Efectos del videojuego Spock sobre la mejora de la inteligencia emocional en adolescentes

Introducción: El objetivo de la presente investigación es evaluar experimentalmente los efectos de un programa de videojuego (Spock) para mejorar la inteligencia emocional (IE) como capacidad en una muestra de adolescentes. **Método:** La muestra ha estado compuesta de 92 adolescentes, de 17 a 19 años, que cursan 2º curso de Bachillerato. El instrumento utilizado ha sido: Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test (MSCEIT). El estudio utilizó un diseño cuasi-experimental, un diseño de medidas repetidas pretest-posttest con grupo de control. Para evaluar el efecto del programa se realizaron análisis descriptivos (medias y desviaciones típicas) y de varianza (ANOVAs) por los adolescentes asignados a la condición experimental y control en la fase pretest. En segundo lugar, se llevaron a cabo análisis descriptivos y de covarianza de las puntuaciones posttest (ANCOVAs posttest covariando el pretest), lo que permite evidenciar el impacto del programa. Además, se calculó el tamaño del efecto (d de Cohen). **Resultados:** Los resultados de los ANCOVAs posttest (covariando las diferencias pretest) en las variables de inteligencia emocional capacidad objeto de estudio en la condición experimental y control confirman diferencias estadísticamente significativas en la puntuación global de inteligencia emocional como capacidad, en la variable percepción emocional, en la variable facilitación emocional y en la variable regulación emocional. Por otro lado, los resultados del ANCOVA posttest muestran que el cambio estimulado por el programa en ambos sexos fue similar. Sin embargo, los resultados de los ANCOVAs posttest confirman diferencias estadísticamente significativas a favor de los varones en la puntuación global de inteligencia emocional como capacidad. **Discusión o Conclusión:** El trabajo aporta una herramienta de intervención eficaz que ha sido validada experimentalmente. Los resultados en su conjunto permiten enfatizar la importancia de implementar, durante la adolescencia, programas para fomentar la IE como capacidad. **Palabras Clave:** inteligencia emocional, programa, videojuego, adolescentes.