

## Videojuegos educativos

El mundo de los videojuegos se incrementa de forma acelerada, no obstante debido a las grandes desventajas que presentan se ha iniciado un proceso de construcción benefactor de este ramo que ahora supera el entretenimiento: el videojuego que lleva a los niños a la enseñanza.

En el ramo educativo se están generando videojuegos que produzcan en el niño y el joven el refuerzo de la creatividad, el pensamiento. No obstante se trata de un área poco explorada por el comercio y el intercambio de mercancías. Si bien los videojuegos no son la herramienta indispensable para mantener entretenido a los niños y adolescentes, si pueden ser un instrumento que los invite a aprender.

En este siglo de imágenes audiovisuales es importante señalar los efectos positivos de los videojuegos –quienes enfrentan una gran crisis frente a los videojuegos de violencia fantástica, dado que solo ocupan el 2% de la preferencia del consumidor final- una imagen en movimiento también puede ser una imagen que proponga y exija sobre quien la manipula.

Se puede aprender jugando, esta comprobando que existen juegos en los que la persona que los utiliza desarrolla habilidades y destrezas que tienen que ver con la motivación y el acercamiento al aprendizaje; los videojuegos educativos permiten que se desarrollen habilidad psicomotrices, resolución de problemas, búsqueda de información y organización.

La intencionalidad de los videojuegos educativos es obvia, están diseñados para que los consumidores aprendan, no se trata de perder el tiempo jugando, sino de utilizar ese tiempo para

aprender contenidos históricos, matemáticos, lingüísticos, e incluso psicológicos.

Están diseñados para que los padres de familia e incluso los profesores interactúen con los niños, adolescentes y jóvenes en un proceso novedoso como es el juego electrónico y este a su vez sea canalizado al proceso de enseñanza- aprendizaje.

Las ventajas que ofrecen este tipo de videojuegos es que permiten que la persona sociabilice con el resto del grupo que lo puede acompañar (padres, hermanos, amigos, compañeros), se introducen valores a partir de los contenidos de los juegos, agilidad y velocidad mental, pérdida de miedo a la tecnología.

Lo significativo de este tipo de videojuegos es la herramienta como recurso para la educación; más allá de los factores negativos de la tecnología, también se encuentra la puesta en escena

de un mecanismo orientando a jugar con un objetivo: aprender.

El interés lúdico no se pierde porque es parte del atractivo de los videojuegos educativos, no obstante, el interés primordial de estos es generar en el consumidor un interés en particular, ya sea un acercamiento a las ciencias sociales o a las ciencias duras. Sin embargo, el uso y el tiempo de exposición al videojuego siempre dependerán de la supervisión de los adultos.

Por: María Velázquez Dorantes / [mvdorantes@yahoo.com.mx](mailto:mvdorantes@yahoo.com.mx)

