



Videjuegos y educación

Aunque formen parte de la vida cotidiana de nuestros hijos, los videojuegos han sido, desde su aparición, objeto de discusión entre sus partidarios y detractores.

<http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/68442>

Entre los jóvenes gozan de gran popularidad, razón por la cual se han adoptado como herramienta en determinadas áreas educativas.

Podemos destacar como **ventajas**:

- 1) Fomentan la motivación: Muchos de ellos tienen una atractiva interfaz y navegación que permite estimular varios sentidos al mismo tiempo.
- 2) Tienen gran interactividad, lo que permite que el alumno sea un sujeto activo y participativo mientras lo usa.
- 3) Facilitan la atención a la diversidad: Permite establecer varios ritmos de aprendizaje y la facilidad de adaptar el nivel de contenidos según las necesidades de cada uno.
- 4) Estimulan la capacidad de razonamiento y discernimiento.
- 5) En un solo videojuego podemos encontrar desarrollo de varias áreas.

6) Permiten un sistema de evaluación que genera la sana competencia.

Desventajas:

- 1) Puede generar adicción.
- 2) El uso excesivo de videojuegos puede causar rechazo hacia otros medios didácticos como los libros, CD, etc.
- 3) Puede causar conductas violentas si el recurso utilizado se basa en este tipo de comportamientos.
- 4) Puede resultar costoso para el centro educativo, no sólo la adquisición de videojuegos, sino también los equipos y programas necesarios para ejecutarlos.

[Formared. Ventajas y desventajas](#)

La elección del videojuego más adecuado para nuestros hijos es una responsabilidad exclusiva de los padres. Tendremos que informarnos de las **ventajas** que puede aportarles y la **clasificación por edades**.

<http://www.pegi.info/es/index/>

La gran diversidad de títulos en el mercado no permite disponer de una comparativa fiable.

Seguramente te hayas preguntado alguna vez el impacto que pueden tener los **videjuegos** en la educación de tus hijos.

En este boletín analizaremos las ventajas que pueden aportarles así como las desventajas derivadas de su uso de forma inadecuada.

También echaremos un vistazo a las **tablets** y su gran potencial como herramienta educativa.

“Las tablets tienen un gran potencial como herramienta educativa.”

Enlaces de interés:

- [Videjuegos. Clasificación por edades](#)
- [El placer de usar las TIC en el aula infantil](#)
- [Videjuegos y las TICs](#)





Minecraft

Minecraft es un juego sensacional en el cual todo el entorno es susceptible de ser destruido y procesado con el objetivo de construir herramientas, edificios, máquinas y un sin fin de cosas más. Con Minecraft **se aprende geometría, dibujo técnico, matemáticas** y puede ser utilizado para visualizar cómo era la vida en determinadas épocas históricas así como para aprender inglés y otras disciplinas. Además es muy útil para **potenciar el trabajo en equipo** y, de este modo, aprender técnicas organizativas.

Un grupo de profesores de Estados Unidos y Finlandia ha creado un mod para este juego que potencia la faceta educativa utilizando la base lúdica de Minecraft llamada **MinecraftEDU**. Este mod consigue que el juego sea más asequible para que los centros docentes lo adapten a sus necesidades y

Este videojuego se está utilizando en con éxito en centros de enseñanza primaria de todo el mundo.

La escuela secundaria sueca Viktor Rydberg de Estocolmo, introdujo recientemente un curso obligatorio de Minecraft para niños y niñas de 13 años como parte de su oferta educativa;

construyan actividades educativas que ilusionen y motiven a los alumnos. Incluso, el profesor puede crear mundos individualizados (para una lección determinada del temario) en el que sus alumnos convivan -todos juntos, jugando en multijugador- en un entorno virtual colaborando y trabajando en equipo para superar la dificultad o el reto que el profesor les propone. Por ejemplo, hacer una construcción geométrica específica o el edificio propuesto con un máximo de piezas en el que, para conseguir el objetivo, sólo puedan expresarse en inglés.

MinecraftEDU ya se está utilizando con éxito en 150 centros de todo el mundo focalizando los esfuerzos, sobre todo, en educación primaria.

[Miguel A. García Guerra. Minecraft en la escuela.](#)

Las tablets como herramienta educativa

La aparición de estos dispositivos táctiles planteado la conveniencia de integrarlos en nuestro sistema educativo. Las razones son múltiples:

- **Uso totalmente natural e intuitivo.** Las acciones ocurren sobre la misma pantalla.
- **Movilidad.** Permite que los alumnos las lleven distintas aulas, biblioteca ...
- Los alumnos van a trabajar con una herramienta que probablemente usarán en su **futuro profesional**.

También es reseñable el importante **ahorro económico** que material escolar que suponen.

Los fabricantes se han hecho eco de esta demanda y la oferta es enorme, valga el ejemplo del gigante **Apple** que tiene más de 48.000 apps catalogadas como 'Educación'. Un grupo vinculado a esta empresa ha creado una web que recopila y categoriza muchas de estas apps www.eduapps.es. Asimismo tenemos aplicaciones disponibles con **Android** y **Blackberry** es.blackberry.com/business/industry/education/apps.html

Si quieres **ampliar tus conocimientos** sobre este tema, hemos seleccionado un estupendo estudio de la Universidad de Salamanca sobre dispositivos móviles y educación. Aunque está orientado a las artes plásticas, no te pierdas las **págs. 261 a 268**.

[Teoría de la educación y cultura en la sociedad de la información](#)

- Comparativa de precios www.quetabletcomprar.net
- No te pierdas este video de KNO <http://vimeo.com/12223465>



Tablet Kno orientada al mercado académico.