

## **Videojuegos educativos**

### Recorrido desde los inicios

Aunque el software educativo existe desde los comienzos tempranos de la informática doméstica, apareciendo a centenares para ordenadores como spectrum, msx, amstrad..., casi todo es desarrollado por marcas sin vocación o experiencia dentro del sector, con bajo presupuesto y sin grandes pretensiones.

Debido a esto, en las consolas dónde además del software hay que fabricar cartuchos y por tanto la producción es más costosa, este tipo de producto ha sido mucho más escaso.

Con frecuencia se ha apoyado en licencias infantiles conocidas como son los personajes de exitosas series de dibujos animados para llegar al mercado, segmentando mucho de entrada el público objetivo.

En general el software educativo ha adquirido el formato de "presentación multimedia" y no usa adecuadamente el lenguaje de los videojuegos para comunicar de una manera realmente entretenida para el niño o jugador.

### ¿Se puede aprender video-jugando?

Según numerosos informes, los videojuegos ejercitan los reflejos (en el caso de juegos de habilidad), estimulan la memoria, transmiten valores, refuerzan lazos sociales, sociabilizan... Pero no sólo la constatación de este tipo de aprendizaje es relevante, sino que además debemos tener en cuenta que los niños aprenden jugando.

Vivimos en una sociedad que ha sido llamada de la comunicación y la información, altamente tecnificada, abriendo las puertas a nuevas vías para infinidad de actividades tradicionales o creadas específicamente. Así podemos emitir información, elemento básico de la comunicación, y podemos recibir sus efectos. Avanzando en el escalón, podemos comerciar, entablar relaciones personales, estudiar, trabajar... Si quisiéramos podríamos vivir 100% a través de la tecnología sin necesidad de otro tipo de interacción.

Bien, si aceptamos nuevas vías y sus nuevos métodos, debemos aceptar que los videojuegos son una parte más de esta sociedad de la información. Si los niños de antes jugaban con modelos de madera para "imitar" y aprender de sus mayores, los niños de ahora juegan con ordenadores y consolas para ejercitar esas habilidades que les serán tan necesarias en el futuro: el dominio de la tecnología, su interiorización.

Todo videojuego tiene implícito un componente importante de aprendizaje enfocado a la superación de sus propios retos. El jugador siempre tiene que hacerse con determinadas mecánicas y reglas internas para superar con éxito la misión planteada en el juego.

Por eso, el buen videojuego educativo sería aquel capaz de hacer coincidir esas mecánicas con conocimientos "útiles" para la vida cotidiana o la académica.

## Lenguaje de videojuegos

Cada medio de comunicación tiene su propio lenguaje. En el cine, una película tiene su cadencia específica y una dinámica narrativa. El lenguaje se expresa con planos, tiempos, sonidos, etc. para comunicar distintos tipos de situaciones o emociones. Este lenguaje cambia en un cortometraje, en un documental, o en un videoclip.

De la misma forma, un videojuego tiene un lenguaje específico diferente al de una presentación multimedia u otra aplicación. Si hasta ahora el soft educativo ha estado adquiriendo el formato de presentación multimedia es por que no era desarrollado por empresas de la industria del videojuego, conocedoras de este lenguaje específico.

La plataforma ideal para desarrollar soft educativo actualmente es la Nintendo DS por varias razones. Una, su sencillez, mucho más asequible a los niños que un PC. Dos, la doble pantalla de interfaz táctil, permitiendo una mayor interactividad entre jugador – juego. Tres, su portabilidad.

La prueba son los últimos productos lanzados al mercado en este segmento, los cuales tienen una gran calidad y aceptación de público. Aún así, estos títulos siguen siendo una mínima parte de lo que representa el mercado mundial de títulos para esta consola.

Cierto que en su contra sigue teniendo los altos costes de producción.

*Autores:*  
Nacho García  
Eva Gaspar