



Los videojuegos han sido una fuente constante de polémica a lo largo de su corta vida, dada su naturaleza de entretenimiento sedentario muchas veces han sido calificados como una pérdida de tiempo por padres, educadores e instituciones. A pesar de que los títulos que se lanzan cuentan con una detallada calificación por edades parecida a la de otros medios como la televisión o el cine, muchas veces se califica al mundo de los videojuegos como una mala influencia, al ofrecer contenidos inapropiados para menores. Sin embargo, si miramos objetivamente el mundo de los videojuegos, podemos ver que se trata de un medio interactivo nacido por y para el entretenimiento como antes nacieron el cine o la televisión. Si éstos últimos han conseguido encontrar su vertiente constructiva mediante programas y películas que ayudan a aprender conceptos y valores a los más jóvenes, ¿podrá el mundo del videojuego encontrar su propio camino?

Hasta hace bien poco los videojuegos con componentes educativos han vivido en un segundo plano, con modestas aplicaciones para el sistema PC programadas muchas veces sin ánimo de lucro. Una de las más conocidas fue la saga “¿Dónde está Carmen Sandiego?” una serie de aventuras gráficas donde el jugador perseguía la pista de una conocida ladrona de reliquias por todo el mundo, conociendo geografía y las costumbres de todo tipo de culturas en el camino. La saga comenzó en 1985 y aún perdura en nuestros días en otras plataformas como consolas portátiles. También se crearon todo tipo de videojuegos que cumplían variadas funciones, como juegos para aprender a dibujar, a mecanografiar, a aprender operaciones matemáticas o incluso versiones virtuales de los juegos de mesa como Trivial Pursuit. Las posibilidades temáticas eran tan variadas como la tecnología de la época permitiera.

En la actualidad la búsqueda de nuevos públicos ha permitido una mayor variedad temática en los videojuegos. Consolas como la Wii o la Nintendo DS han abierto su mercado a públicos que jamás se habían planteado jugar con una videoconsola gracias a sus sistemas de control intuitivos. Esta apertura ha permitido que los tradicionales contenidos dirigidos exclusivamente al entretenimiento puro y duro hayan dado paso a temáticas más variadas, dando lugar a un nuevo renacer de contenidos educativos en los videojuegos. La consola portátil Nintendo DS es la que más se ha beneficiado de esta nueva hornada, generando grandes éxitos de ventas como “[Brain Training](#)” que propone ejercicios variados para mejorar la memoria, las matemáticas y la coordinación visual. Otros títulos como “[English Training](#)” permiten a las personas con un nivel básico de inglés practicar mediante minijuegos su vocabulario, nivel de comprensión e incluso pronunciación gracias al micrófono que incorpora la consola. La lista de variaciones ha aumentado los últimos años con juegos como “Maths Training” para las matemáticas, “Mi experto en...” una saga que agrupa los conocimientos básicos de los idiomas más utilizados en el mundo o “Big Brain Academy” que propone sencillos ejercicios para desengrasar el cerebro. Las consolas no portátiles no han vivido tanto este furor debido a su naturaleza estática, perdiendo el elemento de inmediatez y rapidez asociado a sus

hermanas pequeñas, aunque tengan títulos destacables como “Triivial” una versión digital del juego de mesa, o juegos dedicados a actividades como sudokus o concursos de preguntas y respuestas.

El potencial educativo de los videojuegos es innegable, aunque está por ver si realmente llegará a buen puerto a la hora de explotar sus posibilidades. Hay iniciativas gratuitas como la creada por la ONU (Organización de las Naciones Unidas), que ha lanzado un videojuego educativo llamado [Food Force](#), en el que debemos luchar contra la hambruna repartiendo alimentos entre los más necesitados. Hay otros juegos que no reciben respaldos oficiales pero que resultan muy interesantes, como [Mathemagic](#), que permite aprender matemáticas mientras se juega con un mago.

Hay estudios que defienden el potencial educativo de los videojuegos, mientras que otros indican que pueden resultar nocivos para los jóvenes. Al fin de al cabo, las plataformas de videojuegos resultan un medio tan neutro como cualquier otro y es el contenido el que le da sentido. Si se ha conseguido que entre toda criticada programación televisiva actual haya pequeños rincones culturales que permitan adquirir nuevos conocimientos, puede que los videojuegos consigan lo mismo. Eso sí, se debe tener bien claro que no son la respuesta, más bien son un complemento que puede ofrecer mucho en un futuro.