

Fecha: 13-01-2025
 Medio: El Mercurio
 Supl.: El Mercurio - Cuerpo A
 Tipo: Noticia general
 Título: Los videojuegos entretienen, pero también enseñan habilidades clave a escolares

Pág.: 9
 Cm2: 546,9
 VPE: \$ 7.184.395

Tiraje: 126.654
 Lectoría: 320.543
 Favorabilidad: No Definida

CONSTANZA MENARES

En el reino de Hyrule, un joven de orejas puntiagudas y pelo claro enfrenta desafíos que parecen insuperables. Su nombre es "Link" y es el personaje protagonista del videojuego The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

En este, "cada jugador controla a Link, que despierta en un mundo posapocalíptico después de estar 100 años durmiendo para derrotar a Ganon y salvar el reino de Hyrule. A diferencia de otros títulos de esta serie de videojuegos, esta versión presenta un mundo abierto que le permite al usuario encontrar distintas maneras de completar un objetivo, lo que fomenta la exploración libre y promueve el aprendizaje por descubrimiento", comenta Pablo Ramírez, físico, profesor divulgador de ciencia (en Instagram @profepabloramirez) y finalista del Global Teacher Prize 2023.

Y es que los videojuegos, además de entretener durante las vacaciones, también pueden fomentar habilidades clave en los escolares.

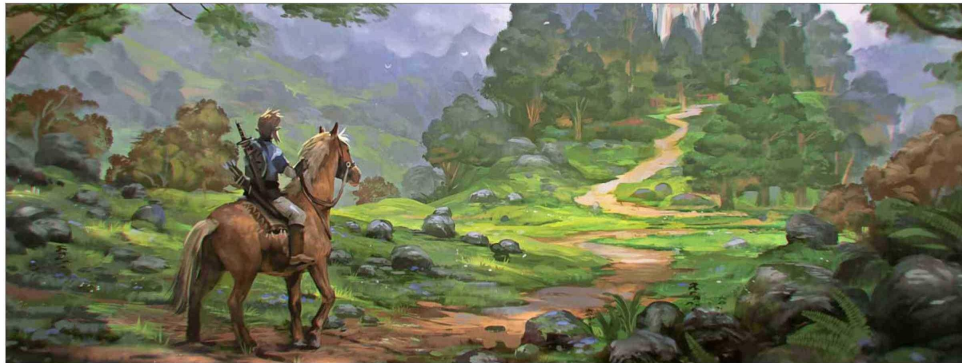
Por ejemplo, con The Legend of Zelda, indica Ramírez, "los estudiantes adquieren herramientas en torno a la creatividad, el pensamiento estratégico y la autonomía al enfrentar acertijos y enemigos. Asimismo, desarrollan la capacidad para planificar y abordar desafíos desde múltiples perspectivas".

Otro juego que el experto recomienda para el verano es Kerbal Space Program, "un videojuego

Supervisados por adultos y por tiempo limitado:

Los videojuegos entretienen, pero también enseñan habilidades clave a escolares

■ Algunos como Minecraft y The Legend of Zelda pueden servir como una herramienta educativa que permite desarrollar, entre otros, el pensamiento crítico y la creatividad.



Con el videojuego The Legend of Zelda: Breath of the Wild (en la imagen), en el que el usuario controla a un personaje que debe completar un objetivo, los estudiantes pueden potenciar su pensamiento estratégico y la creatividad, señala uno de los entrevistados.

de simulación espacial donde los jugadores deben construir cohetes, naves y estaciones, entre otros, para después lanzarlos dentro de un sistema planetario ficticio, similar al Sistema Solar".

El docente precisa que este "permite resolver problemas basados en la física, la química y la matemática. En términos pedagógicos, este videojuego conecta conceptos abstractos de las ciencias exactas con situaciones prácticas, incentivando en los alumnos el aprendizaje profundo y

desarrollando habilidades como el pensamiento lógico, la perseverancia y las áreas STEM".

Bernardita Fuentes, académica de la Escuela de Educación de la U. de los Andes, dice que "muchos juegos en línea, sobre todo aquellos que incorporan más de un jugador, favorecen el desarrollo de funciones ejecutivas como el control inhibitorio, la memoria de trabajo y la planificación. Por ejemplo, en Minecraft, un videojuego de construcción, se tienen que planificar

estrategias para alcanzar un objetivo, se tienen que inhibir ciertas conductas en función de esa meta mayor para obtener la recompensa deseada y se ejercita la memoria de trabajo porque se debe guardar información para usarla con posterioridad". Fuentes agrega que además, "algunos juegos de la consola Wii, donde los niños bailan o 'practican deportes' en escenarios simulados, pueden ayudar a la coordinación motora de los más chicos".

30 a 60 minutos

Eso sí, los expertos advierten que las recomendaciones mencionadas son pensadas para escolares mayores de seis años, "con tiempos de juego entre 30 y 60 minutos diarios y no más. Y para aquellos mayores de 12 años, entre una hora y 90 minutos", puntualiza Fuentes.

Asimismo, indica la profesional, "los escolares debiesen acercarse a la tecnología en compañía de un adulto mediador que

Aprendizaje matemático

Pensando en reforzar el aprendizaje en matemáticas de los escolares de educación básica, académicos de la U. de Talca diseñaron Lablox, un videojuego educativo.

Disponible desde hace pocos días en la plataforma de videojuegos en línea Roblox y de manera gratuita, este juego induce a los estudiantes a resolver problemas matemáticos para avanzar a etapas más complejas.

"Esperamos que Lablox contribuya a mejorar los procesos educativos de niñas y niños del Maule y de todo el país", dice César Retamal, docente de la Facultad de Ingeniería de esa casa de estudios y líder del equipo a cargo.

Lablox incluye capacitaciones para adultos que supervisen el juego y una guía didáctica diseñada para facilitar su uso.

no solo vele porque el juego sea apropiado, sino que también el tiempo en que se utiliza y resguardando las horas de sueño y descanso. Un consejo es no jugarlos justo antes de la hora de ir a acostarse".