

# nano y los videojuegos



Cuando se habla de videojuegos, Internet y niños, entre padres, docentes y adultos surge cierta reticencia. Pero las nuevas tecnologías han ocupado ya todos los ámbitos de nuestra vida, especialmente en el caso de las nuevas generaciones que han crecido ya con ellas y que por este motivo algunos llaman **nativos digitales**. Y las nuevas tecnologías, concretamente los videojuegos, por sus características ofrecen grandes posibilidades de socialización y de aprendizaje, y habilidades que serán útiles a estas nuevas generaciones en el futuro.

De hecho, los elementos que hacen que los videojuegos sean tan absorbentes -la sensación empática de que nos están pasando cosas a nosotros y su facilidad para focalizar nuestra atención- son, paradójicamente, los que hacen que sean tan buenos instrumentos educativos, ya que facilitan tanto el recordar los conocimientos como el saber utilizarlos en contextos adecuados.

Los **serious games** son una nueva generación de videojuegos que a través del entretenimiento pretenden alcanzar objetivos relacionados con la salud, la política, la educación, etc. O sea, quieren aprovechar características de los videojuegos (como por ejemplo la inmediatez de la respuesta) para la transmisión de valores y/o conocimiento.

## RECURSOS:

### Cursos para niños en el Citilab

El Citilab de Cornellà es un centro experimental de convergencia entre la nueva generación de Internet y la nueva generación de proyectos de la sociedad del conocimiento. Ofrecen cursos para todas las edades, y para niños hay de programación de juegos, de robótica, de introducción a la sociedad del conocimiento, de animación, etc.

<http://citilab.eu/formacio>

### Edu365. Juga

Sección de la página Edu365 que recoge juegos en línea clasificados por temas: aventura, arcade, estrategia, simulación, rol y rómpete la cabeza.

<http://www.edu365.cat/jocs/>

### Educación expandida

Es un concepto que se desarrolló a partir de la necesidad de entender que las instituciones educativas no pueden olvidar las transformaciones tecnológicas que tienen lugar. Entrada de Wikipedia que aporta referencias teóricas y hace un estado de la cuestión.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n\\_Expandida](http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_Expandida)

### Games for change

Es una rama de la organización Serious Game Initiative dedicada a videojuegos que tratan temas de actualidad mundial: pobreza, derechos humanos, conflictos globales y cambio climático. Su web contiene muchos recursos que hablan de ello, y presenta un listado de juegos clasificados por temas.

<http://www.gamesforchange.org/>

### Ludology

Ludology es el blog de Gonzalo Frasca, experto en videojuegos, tanto teóricamente como en desarrollo de juegos. En este blog hay noticias, artículos y juegos del autor.

<http://www.ludology.org/>

### Palfrey, John ; Gasser, Urs.

***Born Digital. Understanding the first Generation of Digital Natives. 2009.***

Los nativos digitales son los niños que han crecido ya en un mundo completamente digital, un mundo que se transformará al mismo ritmo que ellos. Esta obra está basada en la investigación avanzada de nuevas teorías, que van de lo que es filosófico a lo que es más práctico. Los autores forman parte de un grupo de investigación que trabaja sobre los nativos digitales.

<http://borndigitalbook.com/>

<http://www.digitalnative.org/#home>

### Rojas, Fernando. Videojuegos, Educación y Sociedad [VÍDEO]

Vídeo documental/explicativo (doméstico) sobre los usos pedagógicos de los videojuegos en que el autor aporta gran cantidad de información proveniente de las investigaciones para su tesis doctoral.

<http://www.vimeo.com/5311811>

### Serious game

Entrada de Wikipedia (en inglés) donde se explica el origen del término y de las diferentes clasificaciones, pone numerosos ejemplos y da diversas referencias teóricas.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Serious\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Serious_game)

## ENLACE A LA SELECCIÓN DE VIDEOJUEGOS DE NANO:

David Casacuberta nos ha ayudado a hacer una selección de libros infantiles que tocan los diferentes temas de NANO.

<http://www.cccb.org/nano/eines-per-a-pares>

## ¡HACEDNOS RECOMENDACIONES!

Os agradeceremos que compartáis con nosotros los recursos que consideréis, enviándolos a nuestro correo electrónico:

[nano@ccb.org](mailto:nano@ccb.org)

