



Los videojuegos actuales y las tendencias de mercado apuntan precisamente a la convergencia de dispositivos y canales; se trata de videojuegos que son jugados online desde videoconsolas o computadoras pero cada vez más desde tablets o smartphones y que tienen un fuerte componente de red social.

Hoy en día, con una población juvenil y adolescente que ha crecido en medios interactivos, los videojuegos han pasado de ser oportunidad a convertirse en una necesidad, especialmente en entornos de aprendizaje informal. Éstas son algunas razones por las que deben ser tenidos muy en cuenta a la hora de diseñar metodologías y programas de formación y sensibilización:

- 1.- Se produce una aproximación positiva y voluntaria. Toda experiencia de exposición previa a un videojuego ha sido por iniciativa propia por lo que cabe esperar una predisposición positiva a su utilización.
- 2.- Existe un entorno lúdico e inmersivo que facilita la empatía y la apropiación de mensajes.
- 3.- Hay posibilidad de realizar recogida de datos significativos del desarrollo del juego y de las características de quien juega, pudiendo incluso establecer adecuación y personalización del juego en tiempo real y comunicación bidireccional.
- 4.- Aportan y estimulan opciones de viralización por lo que se crea sentimiento de comunidad y la consiguiente fidelización.
- 5.- Es posible realizar versiones multilingües o personalizadas a coste reducido por lo que las opciones de aplicación se amplían.
- 6.- La distribución, especialmente en el formato Apps es económica, flexible, controlable, y medible.
- 7.- El uso de videojuegos puede constituirse un fin en sí mismo en el marco de estrategias impulsoras de las TIC en el aula donde muchas veces existe carencia de contenidos de calidad.
- 8.- Existen muy diferentes tipos de videojuegos y cada cual aporta el desarrollo de determinadas competencias por lo que es posible seleccionar de manera muy precisa lo más adecuado ahora que

la oferta es realmente amplia y de calidad.

9.- Hay diferentes juegos para cada perfil de jugador (ahora incluso que las personas más adultas y las mujeres están intensificando su participación) por lo que no existen barreras de entrada severas. Al mismo tiempo los videojuegos tienen códigos universales de uso que ayudan a compartir experiencias y logros.

10.- Las diferentes plataformas no son ya un impedimento de peso que dificulte la adopción de soluciones. Las barreras técnicas y de compatibilidad son más una estrategia comercial que una dificultad real en la medida en que cada vez hay más juegos disponibles para diversas plataformas (por ejemplo Android, iOS) y software de desarrollo de alto nivel con resultados multiplataforma.

La nueva generación de videojuegos no es ya tan dependiente de las videoconsolas y sí más integradora y colaborativa por lo que se asemeja cada vez más al entorno digital que vivimos día a día. Además de ello, hasta hace pocos años, el mundo de los videojuegos era un entorno específico y concreto mientras que hoy en día, casi sin que nos demos cuenta, estamos participando de ese mundo con la mayor naturalidad. En definitiva, un acceso mayor y más natural de gran parte de la ciudadanía a este entorno.

Por último, cabe mencionar las ya conocidas virtudes de los medios interactivos de aprendizaje como son la adecuación a los ritmos y capacidades de quien los utiliza, la presentación estructurada de objetivos y estímulos y las posibilidades de registro y control del aprendizaje.

Video Educativo:

[No todos los gatos son pardos \(ni todos los videojuegos son buenos\)](#): En este capítulo aprendemos que no todos los videojuegos son iguales, y que ni todos son buenos ni tampoco todos malos. Saber seleccionarlos es fundamental para disfrutar de lo que bueno que pueden ofrecernos.