

## La UEx trabaja en la creación de videojuegos de carácter educativo

---

El elevado número de horas que niños y adolescentes dedican a los videojuegos se ha convertido en uno de los problemas más acuciantes para padres y profesores. Pero, ¿y si esta extraordinaria dependencia de las consolas sirviera para la educación en contenidos de carácter formativo? La Universidad de Extremadura trabaja precisamente en esta dirección y desde hace unos diez años viene desarrollando interesantes productos educativos en software libre. Una tendencia que a escala internacional encaja en el movimiento conocido como edutainment, ha explicado el profesor de la UEx Francisco Fernández de Vega durante la inauguración del curso de verano: Desarrollo de videojuegos con software libre. La idea es mezclar el entretenimiento con la educación, y no ver los videojuegos como algo obligatoriamente perjudicial para la educación del niño, señala el experto. Fernández de Vega recuerda que la industria de los videojuegos mueve en la actualidad incluso más dinero que la del Cine.

La estrategia puesta en marcha por el Grupo de Investigación de Evolución Artificial, perteneciente a la Universidad extremeña, se remonta a un primer concurso celebrado en el año 2000, que pretendía recuperar diferentes títulos antiguos, y ha continuado con el diseño de diversos productos multimedia, siempre orientados a despertar el interés por aprender a través de los soportes informáticos más novedosos, subraya el profesor universitario.

### Nuevos videojuegos pensados desde la UEx

El último proyecto que la Universidad pretende dar a conocer dentro de un año se ha bautizado como Chapas y es una recreación del tradicional juego popular, consistente en realizar un itinerario junto a varios jugadores de la forma más rápida. La principal peculiaridad es que el camino que debe recorrer cada usuario es un itinerario repleto de preguntas sobre Historia, desde la Prehistoria hasta nuestros tiempos, apunta Fernández de Vega.

Además, los investigadores de la UEx están centrados en la mejora tecnológica de la conocida como "realidad inventada". Bajo este término se ha acuñado una línea que persigue el uso de los videojuegos más allá de la pantalla del ordenador. "Que el niño pueda extender el escenario limitado de su monitor a todo el espacio de su habitación". Nuestro reto es aumentar las perspectivas que cada chaval obtiene de los recursos, apunta el director del seminario.

Este curso de verano se desarrolla en Almendralejo y está patrocinado por el Consorcio IdenTIC, Fundación Ciudadanía y el Ayuntamiento de esta localidad. La inauguración ha estado presidida por el secretario general de la Universidad, Francisco Álvarez.

Fuente: UEx