

DÍA DAS BIBLIOTECAS

- ✦ Potencian a axilidade mental, a toma de decisións e a capacidade para resolver conflitos. Ademais, permiten comparar diferentes estratexias e consecuencias das decisións tomadas.
- ✦ Os videoxogos melloran as habilidades cognitivas dos menores; desenvolven a súa inventiva, creatividade e a capacidade intelectual e de análise.
- ✦ Axudan a incrementar os reflexos, a coordinación e a confianza. xa que permiten atender a diversidade de intereses.. Así cada quen pode desde personalizar os seus xogos, por exemplo creando avatares, a seguir itinerarios propios, creados por eles. Poden avanzar ao ritmo que lles resulta estimulante e posible.
- ✦ En definitiva, cos videoxogos, teñen experiencias de éxito, indispensables para aprender.

E para profundizar sobre esta temática:

<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/368/36802605.pdf>



Las posibilidades educativas de los videojuegos

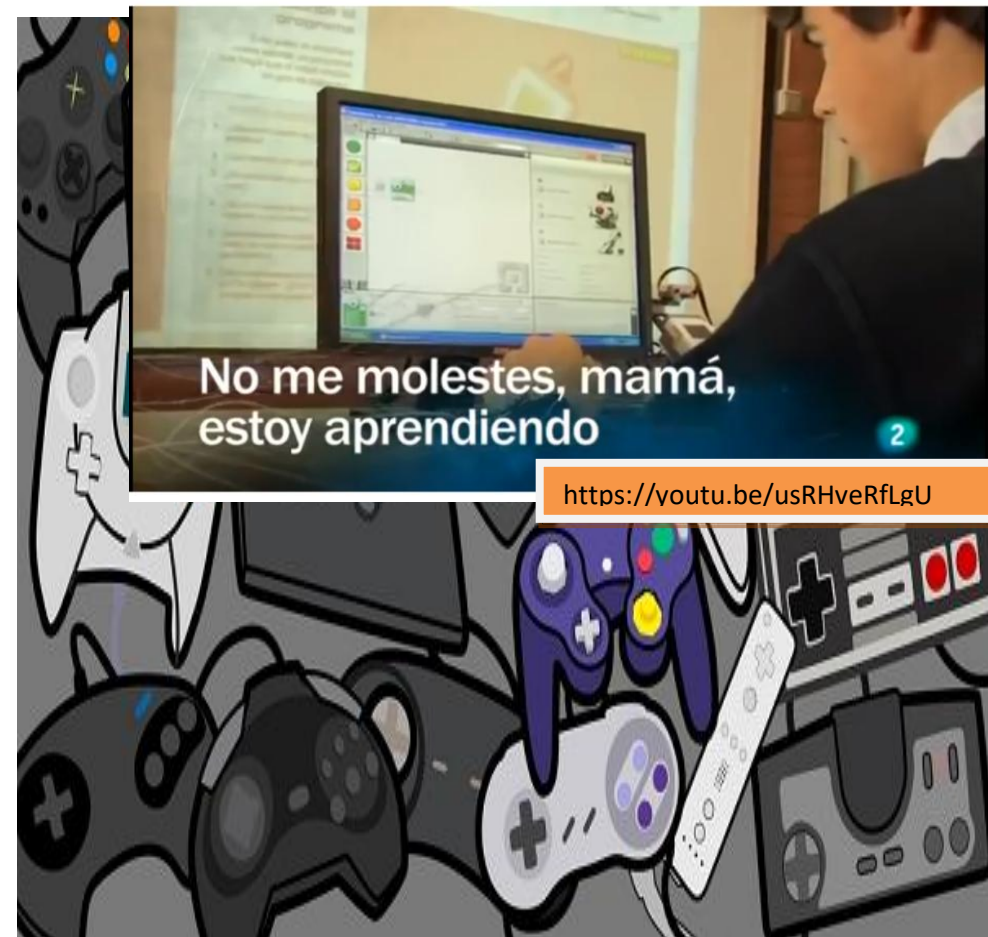


<http://arsgames.net/blog/>

http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_sadaba_naval.pdf



Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos



<https://youtu.be/usRHveRfLgU>

SEMANA MUNDIAL DA ALFABETIZACIÓN EN MEDIOS E INFORMACIÓN.

Bibliotecas escolares de Galicia

Equipo de dinamización da biblioteca

CEIP DE PRÁCTICAS LÓPEZ FERREIRO

Case o 90% das nenas e nenos, usa videoxogos de forma habitual nos seus momentos de ocio. Pero que sexa habitual non implica, necesariamente, que sexa positivo. Claro que...Son positivos todos os libros? E todas as películas?

Sonsoles Vidal (avogada e autora de diferentes estudos sobre menores), afirma que os videoxogos separan aos nenos e nenas da familia, nunha etapa determinante para a súa educación. Ademais, «los videojuegos, como cualquier otro tipo de juego, crean adicción. No se trata únicamente del juego en sí o de los contenidos, sino del tiempo dedicado, que se deja de invertir en otras cosas. Esto tiene consecuencias negativas, sobre todo en personas que están aún en desarrollo», explica Sonsoles. A experta indica algúns problemas:



- Xeran unha mala comunicación cos pais e fan que o menor se acostume a non dar explicacións e a non expresar as súas emocións en familia.

— Tamén, afectan ás amizades, que poden quedar descoidadas ou deterioradas.

— Ademais, acentúanse as inhibicións e os trazos de personalidades inseguras, e prodúcense dificultades en competencia social.

— Os videoxogos crean problemas para acatar as normas e límites establecidos polos pais, precisamente pola inmersión no xogo e a adicción que xeran.

— Actualmente, estes xogos preséntanse en formato online. Cada vez, os pais teñen menos información sobre como se entreteñen os seus fillos e fillas porque xa non son eles os que os compran.

Outros autores consideran que quizais sería necesario deixar de falar tanto dos peligros para centrarnos nas súas posibilidades, que son infinitas. E o primeiro é coñecer de que estamos falando. Sentarnos e observar como xogan, cales son sus retos favoritos, ir ver videoxogos a tendas especializadas, igual que se vai a unha librería ou á biblioteca. Y, tamén, saber que se compra:

<http://www.pegi.info/es/index/id/521> (blog que informa sobre diferentes xogos)



Os portavoces de AEVI (Asociación Española de Videoxogos) apostan polo uso de videoxogos. Na súa opinión:

- ✚ Melloran as capacidades e habilidades dos nenos e nenas e, incluso, son útiles para rexenerar os métodos educativos
- ✚ Aprenden a colaborar cos demais na busca dun reto compartido.
- ✚ O uso frecuente dos mesmos enriquece a capacidade de lóxica, de dedución e o razoamento.