

# Videojuegos

No podíamos dejar un curso de Matemáticas y TIC sin hacer referencia a los videojuegos.

## de contenido matemático

Distinguiremos entre videojuegos de contenido matemático, con una orientación claramente didáctica, de aquellos videojuegos más generales, diseñados para el entretenimiento, pero a los que también se les puede sacar jugo.

Los que encontramos en la web de Arcademics (<http://www.arcademics.com>) son un claro ejemplo de los del primer tipo. Se juegan online y tienen actividades desde primaria (incluso últimos años de infantil) hasta el primer ciclo de secundaria. Hay algunos, como el Alien Addition de la imagen, que se juegan en modo individual y otros, que suelen ser carreras, que se juegan en modo multijugador.

Los individuales también pueden jugarse en la pizarra digital, por equipos, de manera que todos colaboren a identificar el resultado correcto. Por ejemplo, en Alien Addition hay que disparar a la nave que lleva escrita la operación cuyo resultado aparece en el láser. Con lo cual, estamos repasando las tablas de la suma o haciendo cálculo mental, si los números son mayores. Aviso que los niños suelen emocionarse mucho si jugamos en la pizarra, y es posible que haya que calmarlos. Por otro lado, si disponemos de minis o de una sala de informática, las carreras de patitos o coches que se juegan en modo multijugador son muy divertidas, a la vez que sirven para afianzar operaciones formales. En las carreras, la velocidad del coche (o el patito...) depende de que vayamos haciendo bien las cuentas.



## en general

Como muestra del contenido matemático subyacente en muchos de ellos, así como de sus posibilidades didácticas, dejamos aquí enlaces a los artículos de Lluís Albarracín en la revista Suma.

## Para saber más (referencias)

Albarracín, L. (2015). [Jugando con el espacio y el tiempo](#). Suma: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas, 76, 80, 79-85.

Albarracín, L. (2015). [La creatividad hecha videojuego: Minecraft](#). Suma: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas, 79, 35-42.

Albarracín, L. (2015). [Diseñando ciudades en SimCity](#). *Suma: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*, 78, 65-71.

Albarracín, L. (2014). [Los videojuegos de defensa de torres](#). *Suma: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*, 77, 61-67.

Albarracín, L. (2014). [Los videojuegos de gestión deportiva: FX Fútbol 2.0](#). *Suma: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*, 76, 75-82.

---

Revision #1

Created 1 February 2022 12:19:43 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:19:43 by Equipo CATEDU