

Ponencia: VIDEOJUEGOS PARA LA VIDA

Dr. D. Francesc J. Sánchez i Peris

Profesor Titular de Teoría de la Educación

Universidad de Valencia

Dra. Dña. Concepción Ros Ros

Profesora Contratada

Universidad Católica de Valencia

Resumen:

Desde la adaptación al juego de las tecnologías, los videojuegos han traspasado todas la barreras, han ido superando dificultades y abriendo puertas y nuevos campos, introduciéndose en todos los ámbitos de la vida, incluso en los más reacios a su incorporación, gracias a los avances en inteligencia artificial.

De todos modos aún está muy latente la dicotomía entre si son perjudiciales o beneficiosos para la salud, sin embargo existen en el mercado videojuegos que ayudan al control de ciertas enfermedades. La intervención con videojuegos, han mejorado significativamente los tratamientos y los indicadores de evolución de enfermedades. Son los llamados videojuegos para la salud pero que en esta ponencia llamaremos: Videojuegos para la Vida pues desde esta perspectiva resulta mas comprensiva la inclusión de todos aquellos que se refieren a la misma red nomológica (Videojuegos para: terapias de rehabilitación, inhibición del dolor, terapias contra el estrés y la ansiedad, consejos y prácticas para una alimentación y ejercicio físico saludables, salud mental, aumento de la autoestima, simulación y entrenamiento para la formación de cuidados de enfermería, rehabilitación cognitiva, etc.).

El presente trabajo pretende abrir el campo hacia el conocimiento de las posibilidades de los videojuegos, mediante un meta-análisis descriptivo de los mismos y de los materiales existentes en el mercado y en las redes sociales, como punto de partida para la creación de una base de datos en la que se puedan localizar para su utilización en diversos aspectos de la vida.

Palabras clave:

Videojuegos y salud.