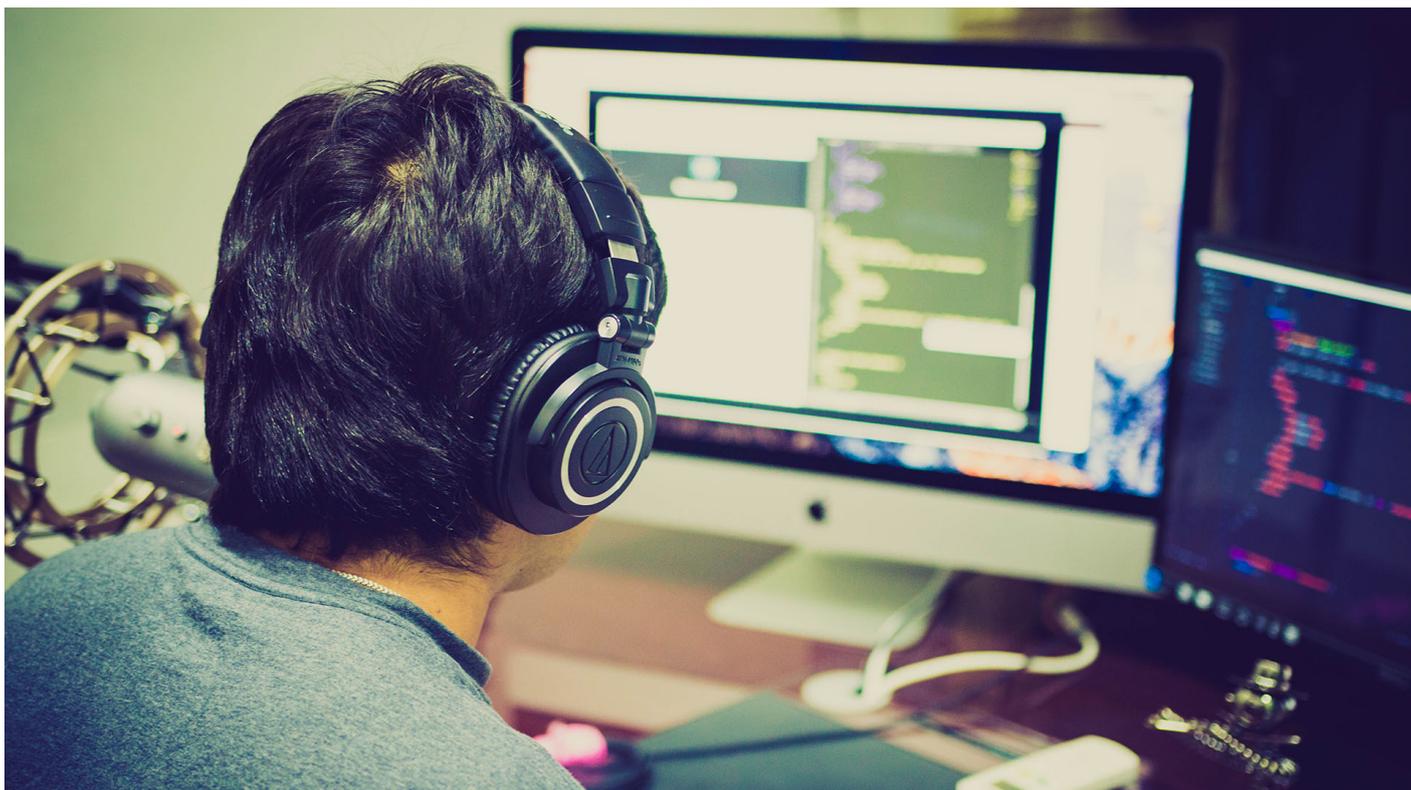


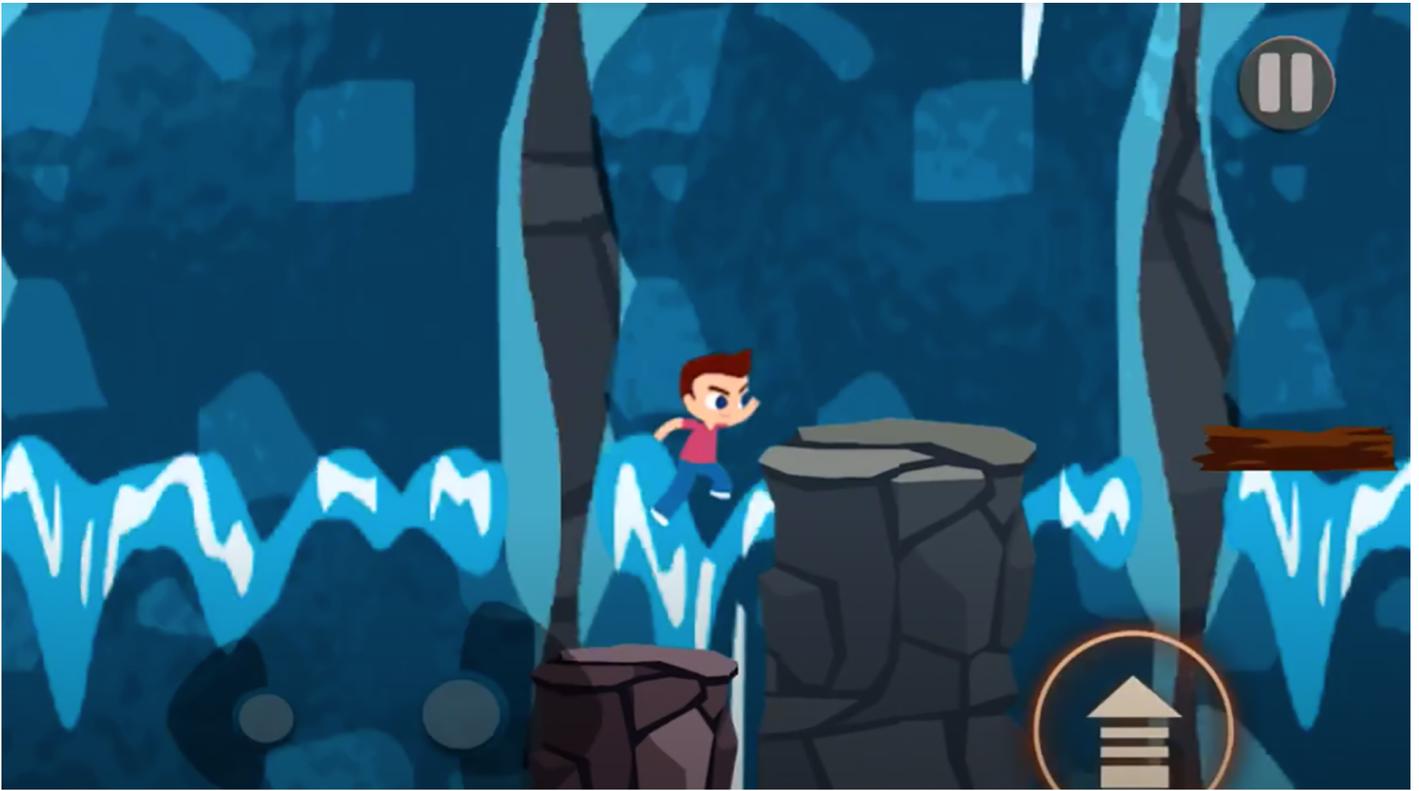
Innovar o morir: videojuegos como herramienta de enseñanza



Adriana Tenorio, directora de Desarrollo y Tutoría en **Campus Hidalgo**, ha participado en la creación de **5 proyectos inmersos en el mundo de los videojuegos**. Con el propósito de crear herramientas que faciliten el aprendizaje en los alumnos de diversas áreas.

“La idea de crear un videojuego como herramienta de aprendizaje surge porque tengo la maestría en tecnología educativa. Al ver que mis alumnos se distraían y se divertían con los videojuegos, me pregunté: ¿por qué no hacernos amigos y no enemigos de los videojuegos?”, comparte Tenorio.

*“El **Poderoso Miguelito**, fue la primera interacción en el mundo gamer. Mis alumnos aprendieron historia a través de Miguelito y Heródoto”.*



*“Inmersos en el periodo del siglo XIX al siglo XX, el propósito era **responder correctamente para avanzar**. Fue fascinante, ya que el juego era programático y dedicado para el **contenido del Tec a nivel nacional**”, añade Adriana.*

El Fondo Novus para profesores y formadores del Tec fue **fundamental** para el **crecimiento de Miguelito**, pues **Adriana fue la primera ganadora de Campus Hidalgo en Novus**.

Gracias a esta participación, se logró financiar el proyecto y por medio de **Play Store y App Store**, **se pudo llegar a más personas y no sólo a estudiantes del Tec**.

Como se comentó en el último Foro Forbes Conecta Showtime, la **importancia de los videojuegos** en nuestro **país va creciendo**. Se ha buscado desmentir el mito de que son nocivos para la salud, resaltando que en la actualidad, **son considerados espacios para la recreación**.

“Considero que los videojuegos son sumamente importantes en nuestra era. Antes eran considerados dañinos para la salud, sin embargo, creo que son la estrategia perfecta para implementar herramientas educativas e instruir cosas positivas.”

De acuerdo con el estudio realizado por DFC Intelligence en agosto del presente año, **alrededor de 3,000 millones de personas hacen uso de los videojuegos**, cifra que representa casi el 40% de la población mundial.

Adriana ha colaborado con la empresa **Mantiz Game Studios**, en donde su aportación es **instruccional pedagógica-recreativa**.

*“El último proyecto fue para gobierno del estado, fui asesora. Hoy **Súper Agentes de la Legalidad** está disponible para descargar y disponible para ayudar a los chicos a inculcar valores, eliminar la*

corrupción, y recorrer virtualmente el estado de Hidalgo.”



El mundo cambia, y con este las técnicas de enseñanza también. *“Mi forma de aprender fue muy diferente, pero eso no quiere decir que la tengo que replicar, porque ya sabes, **innovar o morir.**”*

*“Eso es lo que me motiva a implementar **cosas innovadoras, diferentes y atractivas, y qué mejor si son en pro de la educación**”, comenta Adriana.*

Adriana, menciona que los **videojuegos** no sólo pueden relacionarse con **aspectos educativos e institucionales**, sino también con temas de salud, considera que hay muchas oportunidades de desarrollo en la industria.

“Derivado de la pandemia, la OMS menciona que las consecuencias del encierro serán severas. Imagina un videojuego que ayude a trabajar y mejorar en este aspecto.”

*“No hay que tenerle miedo a la tecnología, nadie es experto. **No quitaré el dedo del renglón, seguiré tocando puertas, seguiré aprendiendo y asesorando.**”*

*“Continuaré desarrollando videojuegos que liberen el potencial, que generen aprendizaje, porque **el conocimiento da libertad y crecimiento**”, finalizó Tenorio.*