



## Martes 24 de enero: Día Internacional de la Educación

### **Videojuegos en las aulas: cómo la tecnología puede ser un aliado de la educación y potenciar el hábito de la lectura en los niños**

- Las nuevas tecnologías, que despiertan el interés de los niños y adolescentes, ofrecen múltiples oportunidades de aprendizaje. Además, diversos estudios revelan que los videojuegos impulsan las capacidades cognitivas, la memoria o la concentración
- 'BookyPets' es el primer videojuego para fomentar el hábito de la lectura en niños de entre 7 y 12 años. Un ejemplo de cómo la tecnología puede revolucionar la educación tradicional y su aplicación al aprendizaje
- A través de su metodología propia, única y disruptiva, *GameReading*, impulsa la comprensión y mejora de las capacidades lectoras y contribuye a la ampliación del vocabulario y desarrollo de competencias de inteligencia emocional relacionadas con el espíritu de emprendimiento

**Madrid, 23 de enero de 2022.-** La tecnología se convierte en un elemento clave para la transformación de la educación gracias a las **múltiples oportunidades de aprendizaje que ofrece**. Y es que, debido al interés que despiertan, las nuevas tecnologías se convierten en un aliado para adaptarse a los niños y adolescentes. Por ello, apoyarse y explotar los formatos que las nuevas generaciones utilizan para divertirse, como los videojuegos, e introducirlos en las aulas va a permitir acercarse a su forma de relacionarse, actuar, pensar y aprender. De hecho, según un reciente [estudio de la Revista de la Asociación Médica Estadounidense](#), los videojuegos “mejoran las capacidades cognitivas que implican inhibición de respuesta, memoria y habilidades motoras”.

En este contexto, en el que las nuevas tecnologías se han integrado ya de manera natural en el ecosistema educativo con una apuesta global contundente por el sector **EdTech (tecnología aplicada a la educación)**, se encuentra **'BookyPets'**. El primer proyecto transmedia, enmarcado dentro de este sector, integrado por un videojuego y un libro, *'Relatos de Imaginarios: el rescate de los BookyPets'*, que tiene como objetivo **fomentar el hábito de la lectura en niños de entre 7 y 12 años. Un ejemplo de cómo la tecnología puede revolucionar la educación tradicional y de la aplicación de los videojuegos al aprendizaje.**

**Beneficios de aplicar las nuevas tecnologías en la educación: experiencia inmersiva y refuerzo positivo inmediato**



**Los docentes coinciden en la necesidad de conseguir que la lectura se convierta en una alternativa de ocio apetecible para los más pequeños** y así tratar de revertir los datos de la caída del hábito de la lectura tradicional en los niños a partir de los 9 años, según el [Informe del Ministerio de Educación](#). Desde su experiencia y trabajo en el

desarrollo del videojuego, el equipo de BookyPets ha detectado que la tecnología aplicada a la educación consigue una **experiencia más inmersiva**, pues el entorno digital favorece la autogestión, la resolución de problemas y una proactividad especial por parte del niño. Asimismo, aumenta la motivación gracias a su componente audiovisual e interactivo y ofrece un **refuerzo positivo como respuesta inmediata**.

En este sentido, BookyPets, **impulsa la comprensión, mejora las capacidades lectoras y contribuye a la ampliación del vocabulario y desarrollo de competencias de inteligencia emocional relacionadas con el espíritu de emprendimiento**. Beneficios que también reveló el **estudio realizado en pruebas piloto en centros educativos**, a lo largo de 2022, según el cual:

- El videojuego ha generado resultados promedios de lectura en niños superiores a los 8 minutos diarios -más del 60% acumuló más de 2.500 palabras leídas al día-.
- **Mejoras en la comprensión lectora** (por encima del 90%).
- **60 palabras nuevas de media en 15 días**. Adquisición de **nuevo vocabulario**.
- Además, un 86% de ellos consideró que leer con BookyPets es **divertido**.
- El 95% valoró la **variedad de lecturas**: más de 3.500 obras infantiles 100% bilingüe (español e inglés), desde cuentos clásicos, fábulas, leyendas o refranes y autores consagrados y contemporáneos Literatura Infantil y Juvenil.

Además, **promueve la lectura en el entorno educativo**, con un área exclusiva para profesores donde poder comprobar los avances de cada niño; la creación de grupos, en los que los pequeños y adolescentes podrán cooperar y comparar su progreso.

Por su parte, **Alex Mahave, fundador y CEO**, señala que *“la tecnología es un potente motor educativo que activa las palancas de la personalización, la transferencia del aprendizaje y la incorporación integral de las soft skills y competencias clave para el desarrollo integral de los alumnos”* y añade que *“en el futuro los niños no leerán menos, sino que leerán diferente”*.

### **GameReading, su metodología propia para la generación del hábito de lectura**

Un **equipo multidisciplinar** integrado por pedagogos, psicólogos, expertos en inteligencia emocional, diseñadores de videojuegos, editores y autores infantiles, ha participado en la creación del proyecto y desarrollo de su **metodología propia, única y disruptiva**. El **GameReading** está enmarcado en el **aprendizaje basado en el juego** (*Game-Based Learning*) -un movimiento global en el panorama educativo actual-, y se caracteriza por ayudar a la **creación del hábito a través de la generación de impactos audiovisuales repetidos**. Asimismo, destaca por promover la imaginación de los niños con la búsqueda constante de soluciones, reducir su temor a equivocarse, reforzar su autoconfianza y motivarles con multitud de premios especiales y de reconocimiento.



**Contacto de prensa:**

**PR Garage**

Nuria Teijeiro | [nuria@prgarage.es](mailto:nuria@prgarage.es)