



INNOVACIÓN SOCIAL

Internet y tecnología al servicio de la solidaridad.
Un blog de Obra Social Caja Madrid

Acerca de Suscríbete a este blog

Categorías: [Blogueros invitados](#) [Ciberdemocracia](#) [Derechos Humanos](#) [Educación](#) [Emprendedores](#) [Emprendedores "Ashoka"](#) [Entrevista](#) [Eventos](#) [Iniciativas solidarias](#) [InterQué](#)
[ONG 2.0](#) [Redes sociales](#) [Responsabilidad Social Corporativa](#) [Sociedad](#) [Tecnología](#) [Voluntariado virtual](#)

Educación Tecnología

Escrito por FranBVG el 29 Noviembre 2010 [Deja tu comentario](#)

Plataformas virtuales educativas

Comparte: [facebook](#) [twitter](#) [delicious](#) [buzz](#) [menéame](#) [bitácoras](#)



Aunque una buena parte de las noticias sobre videojuegos o **juegos online** que vemos, oímos y leemos (y ahora que se acerca la Navidad se incrementarán) giran en torno al dramatismo de unos, la violencia de otros y las temáticas o contenidos poco **pedagógicos**, la verdad es que paralelamente se están poniendo en marcha una buena cantidad de **alternativas** con una intención mucho más **educativa**.

Y ahora que **Internet** está llegando a buena parte de la sociedad en países desarrollados, surgen iniciativas que aprovechan esta plataforma para fomentar la **imaginación**, la **creatividad**, así como desarrollar las aptitudes **intelectuales** de nuestros niños. El juegos o **plataformas virtuales online** para niños.

De hecho hace pocos días acaba de lanzarse una propuesta desarrollada en Madrid: [Qilania](#) . Se trata de un **mundo virtual para todos los públicos**, con especial atención a los niños entre 5 y 14 años. Según sus creadores se adapta dinámicamente a ellos y vela por su seguridad.

La verdad es que estamos en una etapa histórica en la que la mayoría de los padres no han conocido en su infancia esta omnipresencia de **Internet** en sus vidas, mientras que sus hijos han nacido, crecen y vivirán, trabajarán y se desarrollarán con él. Hay como una especie de **balanza virtual** en donde pugnan la necesidad de aprender a dominar **Internet** por un lado y la sospecha de que al final tanto ordenador-consola-móvil puede idiotizar o impedir a nuestros chicos a que desarrollen su personalidad en la vida real [¿Dónde está el equilibrio?](#) .

Los verdaderos **pedagogos**, a diferencia de quienes lo único que buscan al crear un juego es el beneficio económico, son conscientes de esta duda razonable de los padres y presentan **opciones de juego** en entornos que respondan a los conocimientos correspondientes a cada edad.

En un principio se desarrollaron juegos en torno a las **matemáticas** o los **idiomas**. Pero así, tal cual, no logran atraer o mantener el interés por parte de los niños. Al introducir la ambientación fantástica y el formato de juego de rol... parece que han dado con la clave. Hay algunas plataformas que [cuentan con millones de usuarios](#) . Esta es la expectativa de los creadores de **Qilania**, que además explican los tres aspectos diferenciadores de su propuesta:

- Incorpora una **herramienta ecológica** (el vitamodus)
- Sigue una **historia viva**, no lineal.
- Propone una **adaptación dinámica** (los niños juegan por grupos de edad, pues no tiene nada que ver un niño de 6 años con uno de 14).

El resto es más o menos como las demás propuestas de mundos virtuales: **Avatar personalizable**, tienda, **mensajería instantánea**, noticias (Asistente digital), **chat** (controlado por adultos), entorno virtual por el que pasear y relacionarse con otros usuarios, y un kit muy completo de **herramientas para evolucionar**: juegos, misiones individuales y de grupo, superpoderes, naves y animoticonos etc, así como personajes programados por administradores o con inteligencia artificial.

Otras plataformas interesantes, virtuales, con intención educativa y en español pueden ser [Boaki](#) o [Panfu](#) . Ya en inglés hay otro buen montón, como [Fantage](#) o [BrainNook](#) .

En el caso de **Qilania** los usuarios participan en una gran aventura con una misión bastante noble: descubrir y salvar un mundo fantástico. Tienen la posibilidad de crecer y aprender a través de la curiosidad, las sensaciones y la sensibilidad, trabajando junto a



Videos

[Accede a todos los videos de OSCM](#)



Obra Social Caja Madrid

Lo mejor de Innovación social

[Lo último](#) [Comentarios](#) [Etiquetas](#) [Archivo](#)

otros chavales e interactuando con ellos... y todo ello a lo largo de su infancia.

El argumento es ecológico total: derrotar a un villano que planea la construcción de una factoría de óxido nitroso que haría el planeta inhabitable.

Tags: [2010](#), [boaki](#), [brainnook](#), [fantage](#), [infantil](#), [jóvenes](#), [juego](#), [niños](#), [online](#), [panfu](#), [plataforma](#), [quilania](#), [virtual](#)

5 Comentarios

[Tweets that mention Plataformas virtuales educativas | Innovación Social -- Topsy.com](#)

30-11-2010

[...] This post was mentioned on Twitter by RC y Sostenibilidad, Innovación Social. Innovación Social said: Plataformas virtuales educativas (para niños) <http://bit.ly/hckvHg> [...]

[Las plataformas virtuales educativas están de moda](#)

20-12-2010

[...] Las plataformas virtuales educativas están de moda <http://www.innovasocial.com/2010/11/plataformas-virtuales-educat...> por julifos hace 3 segundos [...]

[Las plataformas virtuales educativas están de moda | El Noticiero](#)

20-12-2010

[...] » noticia original [...]

[Las plataformas virtuales educativas están de moda | El Noticiero](#)

20-12-2010

[...] » noticia original [...]

[Las plataformas virtuales educativas están de moda | La crónica digital](#)

20-12-2010

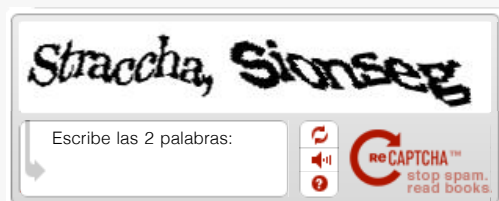
[...] » noticia original [...]

Escribe un comentario

Nombre

Website

Comentario



En todos los blogs de Obra Social Caja Madrid

Inserción Social

['La Luciérnaga': más de 20 años haciendo teatro 'a ciegas'](#)

Escrito el 2010-12-31 10:01:23

[Nuevo móvil pensado para atender todas las necesidades de los mayores](#)

Escrito el 2010-12-30 10:00:49

Cooperación y desarrollo

[¿Qué pasaría si hubiéramos nacido en otro lugar?](#)

Escrito el 2010-12-31 10:00:35

[Tarjetas de Navidad hechas por y para Haití](#)

Escrito el 2010-12-29 10:00:09

Alzheimer

[El colesterol 'bueno', un posible protector frente al Alzheimer](#)

Escrito el 2010-12-31 10:01:46

[El Plan de Actuación 2011, un apoyo esencial para atajar el Alzheimer](#)

Escrito el 2010-12-29 10:00:23

Medio Ambiente

[¿Qué proyectos domésticos podrían reducir las emisiones de CO2?](#)

Escrito el 2010-12-31 10:00:02

[Los menús navideños ecológicos, más sanos, sostenibles y ¡baratos!](#)

Escrito el 2010-12-30 10:00:38

Arte joven

[Apúntate al taller de creación de Martín Azúa](#)

Escrito el 2010-12-31 10:00:48

['La boca erótica', premios para los cortos más sexuales](#)

Escrito el 2010-12-30 10:00:19

Innovación Social

[Características del Emprendedor Social](#)

Escrito el 2010-12-31 10:00:08

[Refrigeración mediante agua para superordenador](#)

Escrito el 2010-12-30 13:40:40

Formación profesional

['Beca IN2' para investigadores extranjeros en instituciones de I+D+i catalanas](#)

Escrito el 2010-12-31 10:00:46

[10 cuestiones de aspecto en redes profesionales](#)

Escrito el 2010-12-30 20:08:48

Esta es tu obra

[Soñamos con el mejor 2011](#)

Escrito el 2010-12-23 14:36:39

[La Federación Española de Parkinson recibe el apoyo del Grupo Popular para la construcción del centro de referencia de Parkinson en Cartagena](#)

Escrito el 2010-12-22 15:55:47

Obra social Caja Madrid en Redes Sociales

[facebook](#) [twitter](#)



Caja Madrid © Todos los derechos reservados

[Aviso Legal](#) [Datos registrales](#)