



Fecha de presentación: enero, 2019 Fecha de aceptación: marzo, 2019 Fecha de publicación: mayo, 2019

El uso de videojuegos como método de enseñanza

The use of video games as a teaching method

Ávila Macancela Gregorio gregorio745@hotmail.com

Chiquito Avellán Javier jacha067@gmail.com

Intriago Cevallos David david_intriago16@hotmail.com

¹Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Carrera de Informática

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Ávila Macancela, G., Chiquito Avellán, J. & Intriago Cevallos, D. (2019). El uso de videojuegos como método de enseñanza. *Mapa*, 3(3), 434-437. Recuperado de <http://revistamapa.com>

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo valorar la eficiencia de los videojuegos como método de enseñanza- aprendizaje en los niños de educación básica inicial mediante un estudio bibliográfico y estudio de campo. Damos testimonio del aprendizaje de los niños es más efectivo con los video-juegos que con libros infantiles, a pesar de las figuras o imágenes de los textos, los niños prefieren con gran facilidad los dispositivos audio visuales, por la innovación de sus aplicaciones e impacto que tiene en su cerebro. Las aplicaciones son especialmente diseñadas para llamar la atención de los niños y al mismo tiempo enseñar nuevos temas, la didáctica que utilizan los programadores es la clave de la supremacía celular-libro. Como resultado nos damos cuenta que no es el juego, sino su mal uso el que provoca que los videojuegos tengan efectos negativos en las personas.

Palabras Claves: educación, enseñanza – aprendizaje, software, videojuegos

INTRODUCCIÓN

Es de vital importancia para el sistema educativo tener en cuenta la actualidad en la que vivimos, para que los métodos de enseñanza aprendizaje utilizados por los docentes sean eficaces al momento de su implementación en el aula de clases. Es por esta razón que los maestros están obligados a actualizarse en cuanto a herramientas de enseñanza se refiere. Como vivimos en una sociedad donde la tecnología forma parte importante en la vida cotidiana tanto de adultos, niños y jóvenes, cosas como las redes sociales, los video juegos y el internet en general se han vuelto el mejor amigo de las personas y están presentes para cualquier tipo de tareas.

Es de esta premisa donde nace el interés por realizar este trabajo, cuyo enfoque principal es determinar la eficacia de los video juegos como método en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de un estudio bibliográfico en el cual tomamos como referencia varios artículos relacionados que demuestran que hoy en día, una de las mejores estrategias para una enseñanza significativa son los video juegos, ya que estos son utilizados por todos, principalmente niños y adolescentes, es por esto que este tipo de entretenimiento resulta ser la manera ideal para enganchar a los alumnos y lograr que muestren mayor interés y ganas de aprender porque utilizamos lo que más les gusta, y... ¿A quién no le gustaría aprender así?

ABSTRACT

The objective of this work is to evaluate the efficiency of videogames as a teaching-learning method in children of basic initial education through a bibliographical study and field study. We give testimony of children's learning is more effective with video games than with children's books, despite the figures or images of the texts, children very easily prefer audio visual devices, for the innovation of their applications and the impact they have on their brain. The applications are specially designed to attract the attention of children and at the same time teach new topics, The didactic used by programmers is the key to cell-book supremacy. As a result we realize that it is not the game, but its misuse that causes video games to have negative effects on people.

Key Words: education, teaching – learning, software, videogames

DESARROLLO

Breve historia de los videojuegos.

Por los diferentes conflictos que han existido entorno a la definición de qué es un videojuego, no se tiene claro a ciencia cierta quién fue el creador del primer videojuego, pero podemos considerar como primer juego de video al desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952 llamado Nought and crosses. El prototipo era una versión computarizada del Tres en raya y solo admitía un jugador contra la máquina, se ejecutaba en la EDSAC (acrónimo de la frase Electronic Delay Storage Automatic Calculator) que fue uno de los primeros ordenadores en aparecer. Poco tiempo después, en 1958 cuando William Higginbotham, basándose en un programa de cálculo de trayectorias, desarrolló Tennis for Two (Tenis para Dos). Un juego que simulaba al tenis de mesa, cuyo propósito era el de entretener a los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory.

Este fue el primer videojuego de dos jugadores. Posteriormente con el paso de los años se fueron desarrollando más y más juegos que se ejecutaban en una computadora y cada año estos iban mejorando hasta llegar a lo que actualmente existe. Videojuegos en 3D, con sonidos incluidos y, entre muchas otras características la posibilidad de jugar más de una persona a la vez y a través de la Red.

Definición

Los videojuegos son aplicaciones interactivas que se ejecutan en una computadora o en cualquier dispositivo electrónico que lo admita y tiene como propósito general el entretenimiento de quienes lo utilizan. Funcionan a través de controles que le permiten al usuario manipular los objetos disponibles a su manera siempre que este no infrinja ninguna regla del mismo.

Los videojuegos según otros autores:

- Frasca (2001) menciona; “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”
- Zyda (2005) lo define como; “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.”
- Para Juul (2005) al hablar de videojuego “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”.

En base a esto se puede concluir que los videojuegos son aplicaciones informáticas ejecutables en cualquier dispositivo siguiendo ciertas reglas y su finalidad es la de divertir. También podría decirse que indirectamente tiene fines de sociabilidad porque a través de la red podemos interactuar con otras personas.

Proceso enseñanza-aprendizaje

El proceso enseñanza aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos sobre alguna materia por parte del maestro hacia los estudiantes. Para que este proceso cumpla exitosamente ese propósito es indispensable que se incluya en él todos los componentes esenciales para lograr el aprendizaje significativo, y estos son: los objetivos, los contenidos, la forma de organización, los métodos, medios y la evaluación de conocimientos. Porque sin estos elementos el aprendizaje no dará los resultados esperados tanto por el docente y el estudiante.

Según autores:

- Pozo (2006) “aprender es adquirir una representación correcta o verdadera de las cosas, una posición epistemológica que posiblemente esté en el origen de buena parte de nuestras creencias implícitas en muchos dominios” (p.42).
- Marqués (2001)” nos define el acto didáctico como la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Se trata de una actuación cuya naturaleza es esencialmente comunicativa”. (p.214).

La educación es el pilar fundamental sobre el cual se sostiene una sociedad. Entonces, para que esta pueda mantenerse estable tanto en lo económico y en lo social, la educación se hace necesaria, pues esta nos da los conocimientos necesarios para poder superarnos en cualquier aspecto, sea de manera individual o en grupo.

Una vez entendido lo expuesto anteriormente, vamos a enfocarnos a entrar al contexto de la investigación. Y en esta vamos a valorar la eficiencia que los videojuegos han tenido como método de enseñanza-aprendizaje en la educación básica.

Como ya se ha leído, sabemos que los videojuegos son un medio desarrollado para el entretenimiento y también (indirectamente) para la socialización entre jugadores y que los procesos de aprendizaje son la parte en la cual el docente imparte un conocimiento sobre un determinado tema utilizando los componentes elementales para el aprendizaje significativo que son los contenidos, la organización, la evaluación, etc.

A partir de esto, y con el concepto de los videojuegos podemos notar que la implementación de estos como estrategia de enseñanza-aprendizaje resulta muy tentadora, porque como es una aplicación orientada a la diversión de las personas, y si estamos tratando con niños, la mejor estrategia para que ellos aprendan va a ser la de los juegos ya que según los resultados de la observación realizada, los niños se desempeñan de mejor manera y captan la información mucho más rápido con los juegos de video, las clases son más dinámicas, entretenidas y los estudiantes pueden interactuar entre ellos mediante los mismos. Pero eso sí, se debe tener mucho cuidado y saber cómo implementarlos de manera que no resulten perjudiciales para el estudiante, es decir, que su implementación debe ser controlada para obtener los resultados deseados.

CONCLUSIONES

Con base en las fuentes consultadas y con la observación realizada podemos concluir que los videojuegos si pueden funcionar como método de enseñanza-aprendizaje ya que ayudan al docente a impartir una clase mucho más dinámica que la tradicional, llamando la atención de los niños y con esto ellos receptan mejor la información que el docente les transmite. Sin embargo también se debe tener en cuenta que por naturaleza, los juegos de video son para el ocio de las personas. Por ello se deberá aplicarlos cuidadosamente de manera que no afecte al rendimiento académico del alumno por pasar mucho tiempo inmerso en los videojuegos, sino que todo lo contrario, ayuden al niño a mejorar sus capacidades cognitivas mediante la interactividad de las clases con videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRASCA. (2001). Videogames of the Oppressed:.. Videogames as a Means for Critical. Georgia.

JUUL. (2005). Video Games and Classic Game Model. Half-Real: Video Games. Cambridge: MIT Press.

POZO. (s.f.). La nueva cultura del aprendizaje en la sociedad del conocimiento. Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje. Las concepciones de profesores y alumnos. España: Grao.

ZYDA. (s.f.). "From visual simulation to virtual reality to games". Computer.