

Estudios Profesionales
Programa AHORA
Univesrsidad del Turabo (Yabucoa)

Juegos Educatiivos Electrónicos

ETEG 501 Fundamentos de la Tecnología Educativa
Profesora Laylannie Torres
Eladio Martínez

Introducción

En esta investigación veremos la importancia de los juegos en la humanidad, su evolución a través del tiempo al juego electrónico educativo y la importancia de integrarlo en la instrucción.

Objetivos

Después de la presentación de esta investigación los participantes:

- Reconocerán la importancia del juego electrónico educativo en la instrucción
- Tendrán otra perspectiva del juego electrónico educativo

Perspectiva educativa del juego

“El juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar, el juego resulta así un agente natural educativo.”

Sicólogo y Pedagogo Suizo, Édouard Claperède
(1873-1940)

Perspectiva educativa del juego

El juego es una actividad necesaria en el ser humano

- Permite ensayar conductas sociales
- Es útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y/o afectivas.

Evolución del juego educativo

Época clásica

- Platón y Aristóteles daban gran importancia al aprender jugando.
- Estos recomendaban el uso de juguetes para que ayudarían a la formación de los niños.

Evolución del juego educativo

Época medieval

- Los juguetes representan figuras animales o humanas.
- Se difunde la costumbre entre las clases altas de elaborar juguetes para sus niños.

Evolución del juego educativo

Etapa moderna

- En el siglo 17 surge el pensamiento pedagógico moderno que concibe el que el juego educativo facilita el aprendizaje
- En el siglo 19 surge una gran variedad de juguetes con la revolución industrial

Impacto del juego educativo

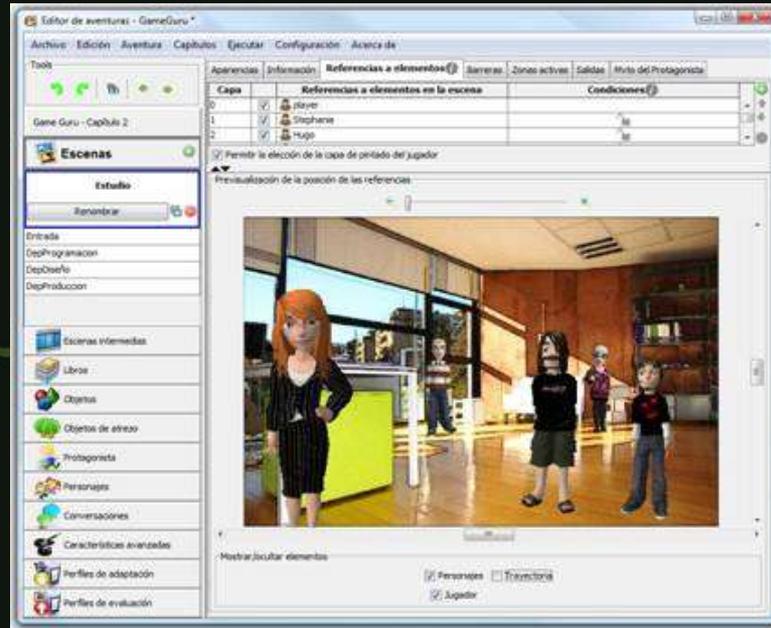
El uso de los juegos educativos supera a la instrucción tradicional

- Mejora el rendimiento, retención y enfoque
- Son más interesantes y relevantes desde la perspectiva del alumno

El juego electrónico educativo

- Es un juego basado en la interacción
- Puede ser entre una o varias personas
- Involucra a un aparato electrónico que ejecuta dicho juego.

Ejemplos





Importancia del juego electrónico educativo

Debido a su lenguaje audiovisual los juegos educativos electrónicos

- Crean una actividad formativa muy atractiva
- Potencian la motivación e integración

Impacto del juego electrónico educativo

- El alumno se esfuerza por lograr la meta en un ambiente donde el error lleva a un nuevo intento
- Al lograr su objetivo, la recompensa es de satisfacción consigo mismo y un aumento de autoestima.

Impacto del juego electrónico educativo

A través del juego electrónico educativo el alumno puede:

- Internalizar la actividad que realizan
- Conocer las exigencias de la tarea
- Emplear las estrategias adecuadas
- Identificar sus errores para corregirlos

Resumen

- Los juegos educativos, a través de la historia nos han ayudado en el proceso de enseñanza / aprendizaje.
- El juegos electrónico educativo es otra etapa en la evolución del juego como herramienta pedagógica.

Referencias

- Historia y evolución del juego (2009). Recuperado el 2 de junio de 2014, de http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- Sánchez F. (2008). *Una herramienta en el proceso educativo del “Homo Digitalis”*. Recuperado el 2 de junio de 2014, de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf
- Morfi M., Minetti M. (2013). *Historia del juego*. Recuperado el 2 de junio de 2014, de <http://www.learningreview.com/modalidades-alternativas-de-formacion-online/2210-historia-del-juego>

Referencias (cont.)

- Catalán S. (2013). Educando Juntos, *Uso educativo de los juegos electrónicos*. Recuperado el 2 de junio de 2014, de <http://familiaiglesiaescuela.blogspot.com/2013/02/uso-educativo-de-los-juegos-electronicos.html>
- Espaciobebes.com. *Guía práctica para padres*. Recuperado el 3 de junio de 2014, de <http://www.espaciobebes.com/articulosbebe/juegosselectronicos.jsp>
- Amo E. (2009) aprendemas.com. *Los videojuegos también pueden ser un instrumento educativo*. Recuperado el 3 de junio de 2014, de http://www.aprendemas.com/Reportajes/html/R1660_F30112009_1.html