



Actualmente, se distinguen con más claridad las ventajas de los videojuegos en el proceso educativo.

Videojuegos: aliados, en vez de amenaza, en la educación

18 de Junio 2018 Por: [Kenneth Mora Pérez](#) ^[1]

- **El involucramiento de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje se articula cada vez más.**

Las características que ha logrado la **introducción de los videojuegos en la educación** ha propuesto un nuevo panorama de posibilidades del verdadero **potencial que tiene este recurso en el proceso de aprendizaje.**

A pesar de que inicialmente se pensaba de que los juegos eran una amenaza a la parte académica, hoy en día se distinguen con más claridad las oportunidades que tienen como aliados en el proceso educativo. Así lo demuestra un aumento en las opciones que surgen precisamente con dos objetivos: enseñar y entretener.

El término acuñado para este proceso ha sido denominado como la **gamificación**, el cual distingue la capacidad de **implementar estrategias didácticas, herramientas y tecnologías para motivar e involucrar a los alumnos en su proceso de aprendizaje**, sin dejar de lado que el accionar de los videojuegos tradicionales, permite asimismo desarrollar otras capacidades como la toma de decisiones, trabajo en equipo, curiosidad, el espíritu investigativo, así como de coadyuvar en la atención y autocontrol de sus participantes.



Minecraft es uno de los juegos que se ha posicionado en la comunidad académica gracias al potencial que tiene para desarrollar prácticas de creación guiadas.

Una de las opciones más populares es Minecraft, plataforma que marca un mundo infinito de construcción a partir de bloques (con similitud a los LEGO®) y una combinación de elementos en dos modos: supervivencia o creativo. Este juego ha logrado transformarse en una de las **opciones que ha marcado más claramente las oportunidades en el ámbito educativo**

A partir de esto, precisamente la compañía **Mojang lanzó una versión educativa (MinecraftEdu)** misma que es hoy **aliada en los salones de clase**, gracias a funcionalidades específicas para los docentes como pizarras enormes para escribir, personajes personalizables que despliegan información o facilidad para crear partidas locales con un objetivo específico.

Otra de las opciones que permiten **potenciar el aprendizaje a través del juego es Kodu**; aplicación que permite crear un videojuego propio, además de poder jugar con los que vienen ya instalados. **Kodu apunta a enseñar a los niños en edad preescolar sobre la creación de videojuegos y programación**, de una manera divertida sin necesariamente conocer ni aprender lenguajes de programación.

" "Los videojuegos aumentan la motivación en el aprendizaje, ayudan al alumno a adquirir conocimientos de una manera atractiva y contribuyen al desarrollo de competencias" "
Informe EduTrends, 2016

Videojuegos para aprender matemática

Como parte de las actividades de un curso electivo de la carrera de **Enseñanza de la Matemática con Entornos Tecnológicos** [2], los **estudiantes de esta materia desarrollaron un video juego con distintas incógnitas matemáticas**, que precisamente permitió desarrollar varios objetivos con los estudiantes.

La primera, **conocer cómo crear un videojuego; el segundo, la promoción de técnicas para enseñar matemática y en tercer lugar, el impulso al uso de la tecnología.** Como resultado, los estudiantes se unieron en grupos y crearon tres juegos con historias distintas pero con un personaje en común: Ellen.

Jupimath, Flamus y Fractal del Olimpo fueron las tres propuestas creadas por los estudiantes, quienes desarrollaron sus juegos utilizando la plataforma Unity, en un mundo donde el objetivo **es avanzar recogiendo llaves para dar así respuesta a las preguntas matemáticas que surgen a lo largo del juego.**

Rebeca Solís, docente del curso y miembro de la Escuela de Matemática del TEC, señaló que la propuesta de los estudiantes está en el área matemática, pero **la dinámica puede ser cambiada a cualquier otro tópico o materia como ciencias, español, estudios sociales, entre otros.**

" "Cuando los jóvenes utilizan un videojuego se meten de lleno y siempre buscan avanzar, lo que permite ser un factor que motiva en la parte académica" " *Rebeca Solís, docente de la Escuela Matemática TEC*

(Fotografías: Andrés Zuñiga)

Con sello TEC

Como parte de la aplicación de juegos, **la plataforma TEC Digital [6] ha desarrollado el Gestor de Actividades de Aprendizaje (GAAP)**, aplicación que permite a profesores y profesoras de esta Casa de Estudios realizar –de una forma rápida y sencilla– **exámenes, pruebas y prácticas para sus alumnos**. El sistema, además, automatiza las calificaciones y puede dar al estudiante su nota de forma inmediata.

GAAP permite a los docentes establecer instrumentos con los ítems más tradicionales de las pruebas académicas, como "Falso o verdadero", "Selección múltiple" o "Preguntas de desarrollo", y asignarles una calificación a cada una. También, realizar los siguientes juegos: "Ordenamiento de palabras", "Memoria", "Crucigrama" y "Sopa de Letras".

Asimismo, como parte de otras iniciativas desarrolladas en ámbitos como la Feria de Ideas de Negocios, **Atomik Monsters es un ejemplo de una creación de los estudiantes TEC para enseñar mediante los videojuegos.**

La propuesta, creada por los jóvenes Jean Carlos Gómez de la carrera de Ingeniería en Diseño Industrial; Rodrigo Maroto de Administración de Empresas; así como Kenneth Fernández y Rodrigo López, ambos de Ingeniería en Computación, **es una app que logra enseñar química a estudiantes de colegios públicos y privados mientras se divierten a través de un juego con los elementos químicos.**

Contenido relacionado:



[7]

Métodos lúdicos digitales logran impactar en el proceso de aprendizaje [7]



[8]

Alumn

latinoamericano del BID [8]



[9]

Herramientas del TEC Digital se fortalecen como aliadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje [9]

Source URL (modified on 07/19/2018 - 08:34): <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/2838>

Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/kenneth-mora-perez>

[2] https://www.google.com/url?sa=t&rc=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uavVoRGfYU&usg=AOvVaw0A1jicLN9mdXwS4UcmL_of

[3] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/dsc_1034.jpg

[4] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/dsc_0994.jpg

[5] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/dsc_1043.jpg

[6] https://tecdigital.tec.ac.cr/register/?return_url=/dotlrn/index#/

[7] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/2017/03/30/metodos-ludicos-digitales-logran-impactar-proceso-aprendizaje>

[8] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/2016/04/21/alumnos-tec-son-semifinalistas-concurso-latinoamericano-bid>

[9] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/2016/03/08/herramientas-tec-digital-se-fortalecen-aliadas-proceso-ensenanza-aprendizaje>