

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

Santa María Del Oro, El Oro Durango.



Escuela Normal Profesor Carlos A. Carrillo

- Lic. Educación Preescolar -

La Tecnología Informática Aplicada a los Centros Escolares.

Lic. Cruz Jorge Fernández Arámburo

Alum(s).- Daniel Antonio Ramírez Galáz

Mariana Rodallegas Ocho.

Gabriel Mendoza Sandoval

Lic. Educación Preescolar. "Segundo Semestre"

Actividad. Sesión VIII

¿Cómo implementar videojuegos en la enseñanza o cómo se puede usar como recurso didáctico?

Los videojuegos tienen un rol como objetivo participar en una aventura gráfica simulando una identidad protagonista. Una vez elegidos los rasgos físicos y perfil conductual del personaje, el jugador deberá afrontar determinadas pruebas (habilidad, estrategia, lucha) en un entorno simulado que le permitirán avanzar en la trama narrativa, saltando de unas pantallas a otras.

En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

Juego #1

La nave del saber

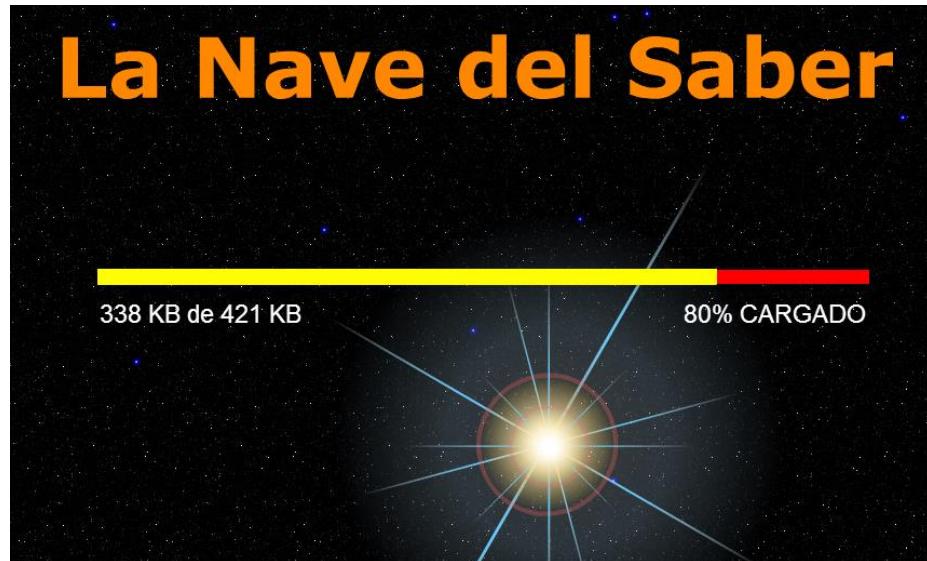
Dicho juego se puede implementar en la enseñanza de las matemáticas, desarrollando el pensamiento matemático del educando, además contiene para desarrollar cada campo formativo Mediante cuestionamientos sencillos, respondiendo en un tiempo asignado conforme a cada pregunta. Y como herramienta innovadora incluye el campo formativo del inglés. Al inicio del juego podrás seleccionar el grado de dificultad; primer año de primaria, segundo y tercero.

Implementándose como secuencia formativa y actividad de evaluación.

Ventajas.- Los niños aprenderán las matemáticas jugando “la nave del Saber”

Estimulan las capacidades lógicas de tipo inductivo y deductivo, pero también el pensamiento creativo o divergente.

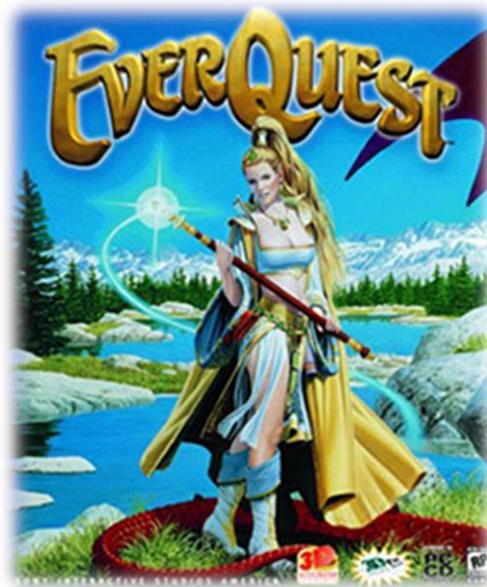
Desventajas.- No muy atractivo genera competitividad mala, juego no muy popular.



<http://paginas.montejava.es/navedelsaber/nave.swf> Citado: Pagina 8

Juego #2

EverQuest (2000) y *Final Fantasy* (2004)



Estos representan el prototipo y en cierto modo la culminación de este tipo de juegos. La trama se desarrolla en un universo onírico repleto de efectos visuales; lo suficientemente rico y complejo como para sumergir a los participantes en una auténtica experiencia digital de la que les resultará difícil salir; pero que, a veces, confunde y abruma.

La posibilidad de elegir entre decenas de identidades y de interactuar *on-line* con otros jugadores, compartiendo objetos, explorando territorios o desarrollando estrategias conjuntas para avanzar en la trama narrativa, confiere a estos programas numerosas cualidades que podrán ser aprovechadas en entornos educativos:



Ventajas de este video juego

- ✓ Favorecer destrezas básicas relacionadas con diversas habilidades perceptivas y motoras: coordinación de oculo-manual, orientación espacial, respuesta rápida y precisa.
- ✓ Fortalecen la curiosidad y el deseo de profundizar en el conocimiento mediante la exploración, el tanteo heurístico y descubrimiento.
- ✓ Estimulan las capacidades lógicas de tipo inductivo y deductivo, pero también el pensamiento creativo o divergente.
- ✓ Refuerzan la autoestima y el deseo de superación, reforzados continuamente mediante incentivos tangibles: Puntuaciones, saltos de nivel, adquisición de nuevas “ habilidades de jugabilidad” (poderes mágicos...)
- ✓ Propician (en la modalidad multijugador) el aprendizaje cooperativo y las habilidades sociales.



Desventajas de este video juego

- ✓ Competitividad y triunfo como criterio omnímodo para valorar las acciones y estrategias desarrolladas en el juego.
- ✓ Imagen simplista y estereotipada de la realidad. Con frecuencia autocomplaciente y consagrada de los valores dominantes en la sociedad de consumo.
- ✓ Excesivas concesiones a las actitudes violentas, autoritarias y egocéntricas que definen una visión maquiavélica el fin legitima los medios” – y maniquea de la realidad: Los buenos son buenísimos y los malos malísimos. Hay que aplastar al adversario para restituir el orden moral de las cosas.
- ✓ Estereotipos sexistas y desmedido culto a la belleza: Idealización extrema de las formas masculinas y femeninas: Indumentaria, comportamiento, roles asignados, erotismo implícito.
- ✓ Hegemonía del pensamiento débil: En el diseño de estrategias sigue primando la acción sobre la reflexión.

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/software/software-educativo/440-monografico-potencial-educativo-de-los-videojuegos-de-simulacion-y-plataformas-afines> Citado: Pagina 8

Juego # 3

Juega y aprende (números):

Esta actividad nos permite enseñarles a los niños los números ya que cuenta con varios juegos donde se muestra el número, la pronunciación, y le muestra cuantos equivale ese número con algún objeto, otra actividad ayuda a enseñarles el funcionamiento del reloj, otros juegos son de relación pero se encuentran en la misma página pueden funcionar como evaluación para ver si ellos adquirieron el conocimiento o como evaluación para conocer los conocimientos previos de los niños.

Ventajas:

Evaluacion

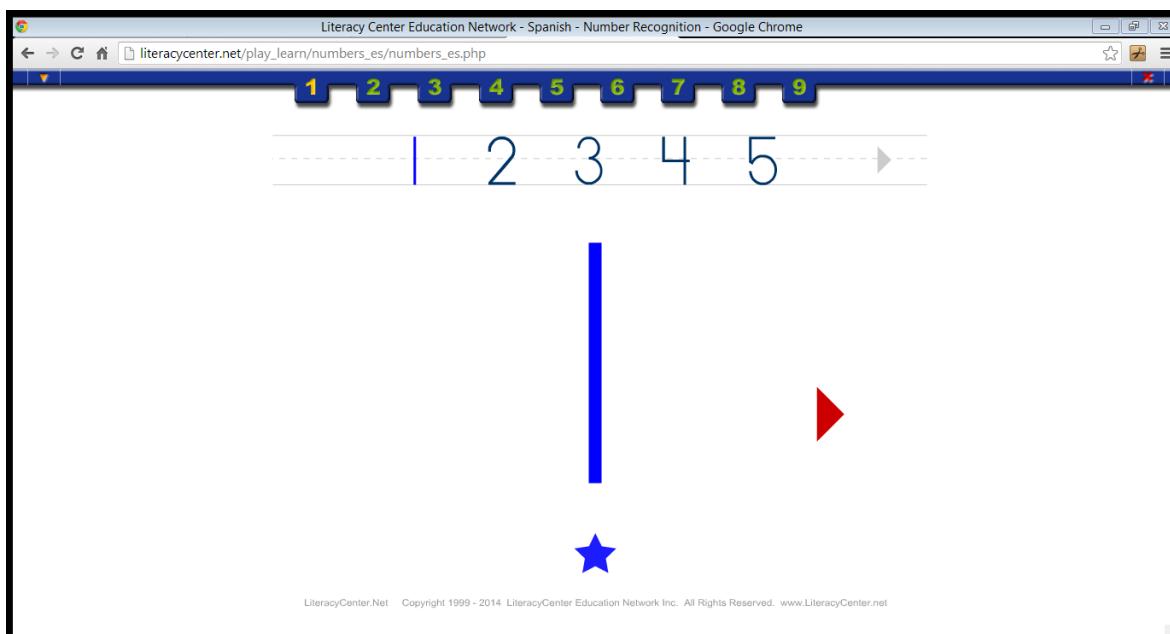
Dinamico amprendizaje

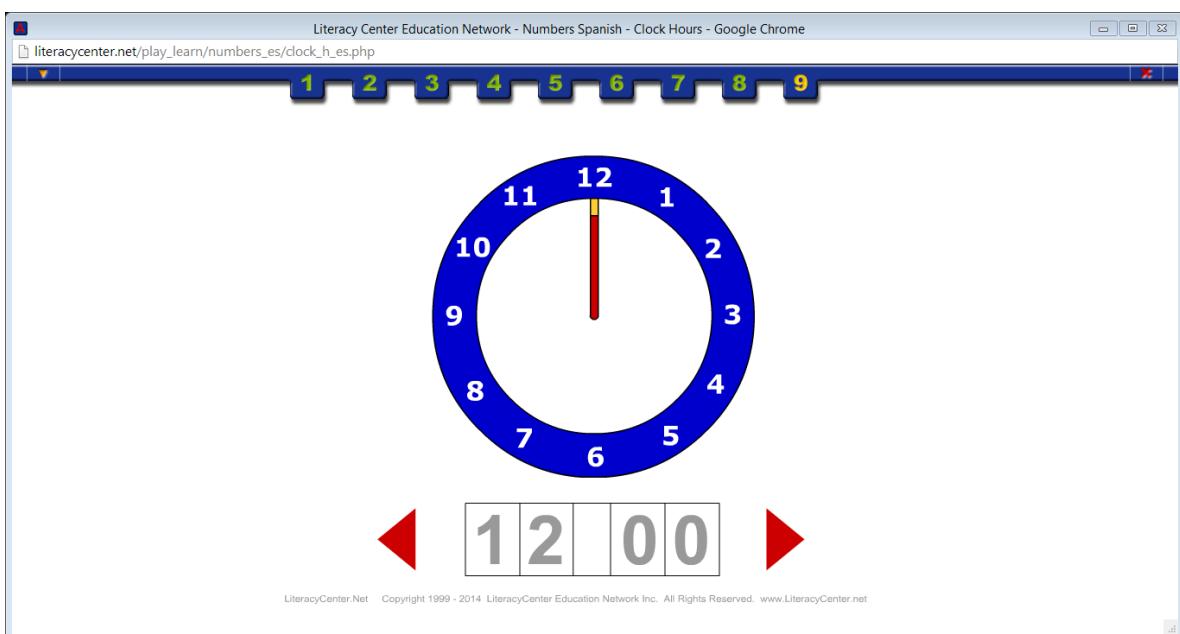
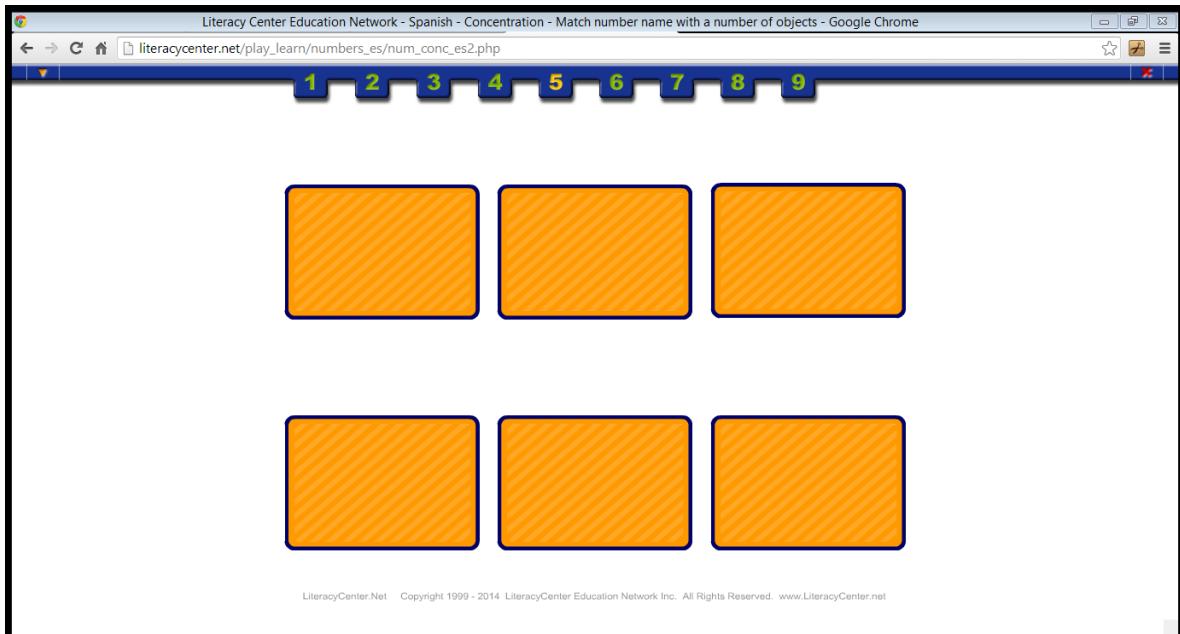
Aprender numeros y uso de la computadora

Invita a la exploracion de los niños

Desventajas:

Uso forzoso del internet





http://literacycenter.net/play_learn/numbers_es/numbers_es.php Citado: Pagina 8

Cibergrafía

1.- <http://paginas.montejava.es/navedelsaber/nave.swf>

2.- Estudio Donadío y Asociados para AMERICA LEARNING & MEDIA. (2010) <http://www.americalearningmedia.com/edicion-009/111-white-papers/687-tic-en-el-aula-materiales-medios-y-tecnologia-educativa>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/software/software-educativo/440-monografico-potencial-educativo-de-los-videojuegos-de-simulacion-y-plataformas-afines>

3.- http://literacycenter.net/play_learn/numbers_es/numbers_es.php