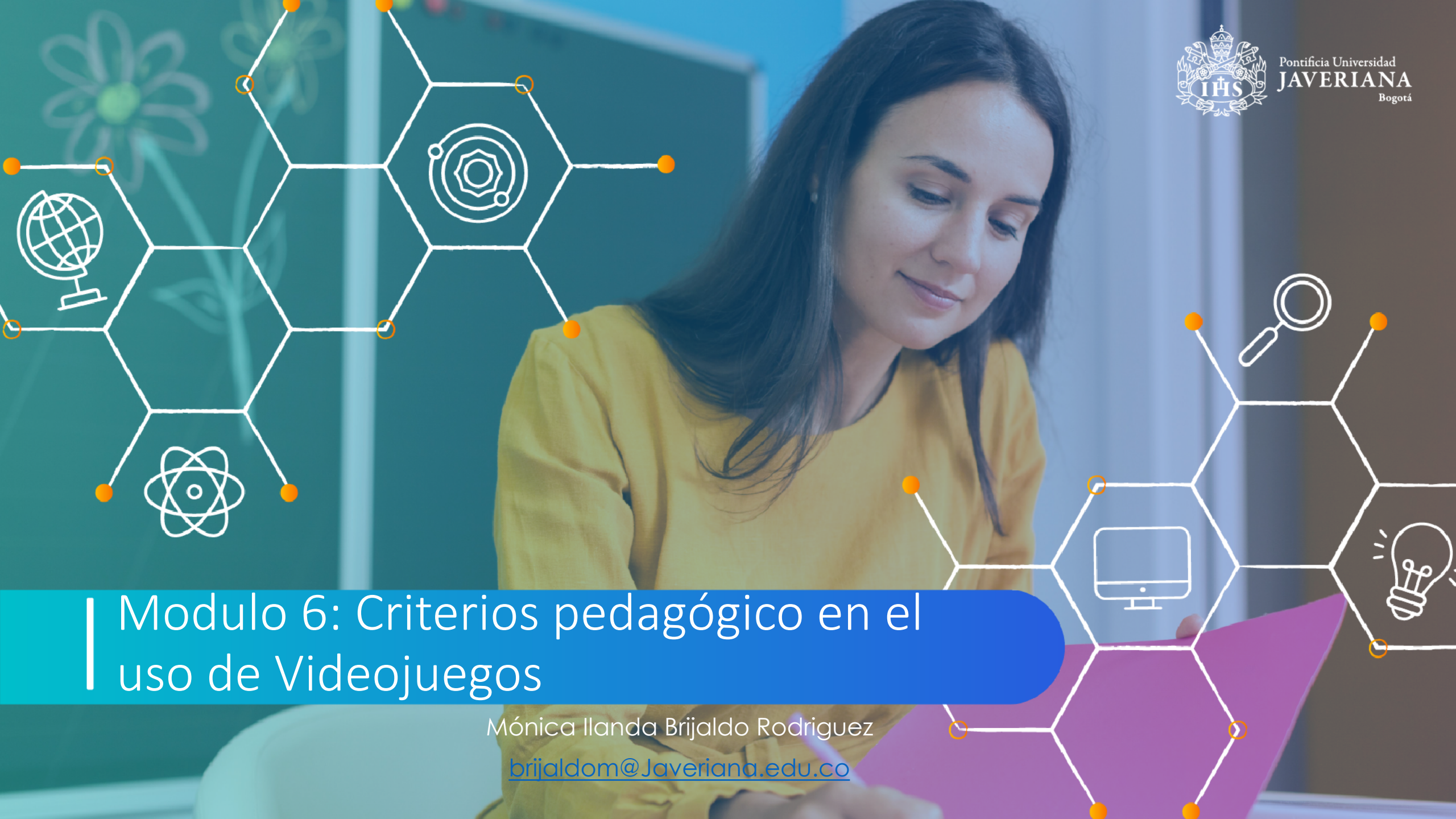




Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá



Modulo 6: Criterios pedagógico en el uso de Videojuegos

Mónica Ilanda Brijaldo Rodriguez

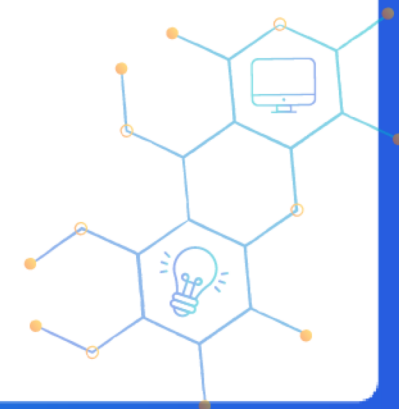
brijaldom@Javeriana.edu.co



LA ENTRADA AL MUNDO INFORMÁTICO

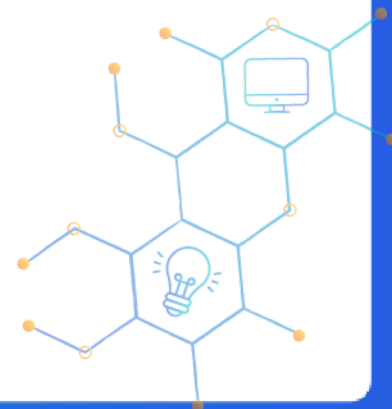
¿Cómo es la cultura informática y de simulación de un niño actualmente?

¿Cuáles son las competencias que se requieren en estos entornos?



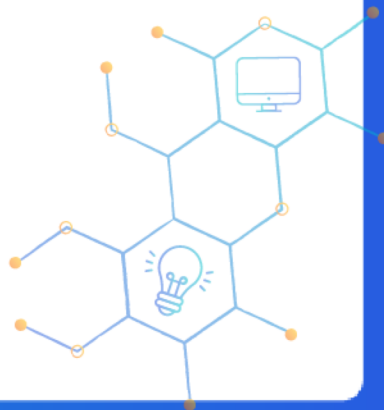
LA ENTRADA AL MUNDO INFORMÁTICO

- Nuevos entornos y nuevas habilidades para vivir en la sociedad tecnológica.
- El sentido del uso de los videojuegos en el entorno educativo no está en saber jugar.
- Es saber que se puede hacer con los videojuegos



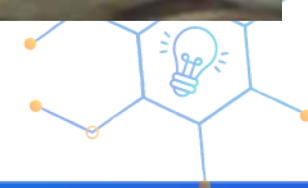


Habilidades que desarrollan los videojuegos y se pueden usar en el aula de clase...





EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN





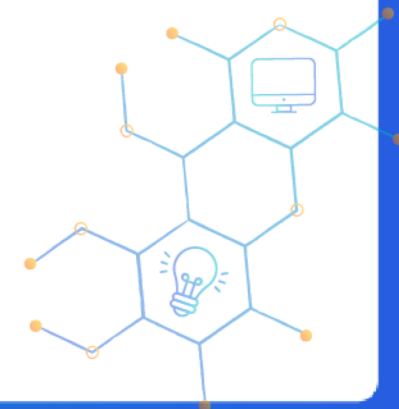
EL PENSAMIENTO CRÍTICO



Desigualdad social



Guerra en el país



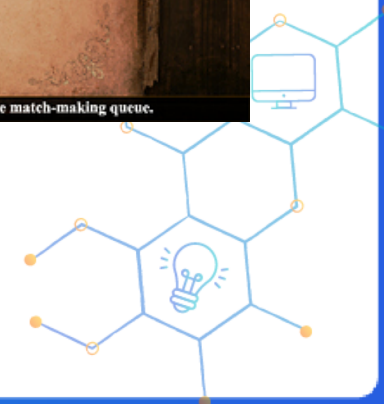


RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

WOW

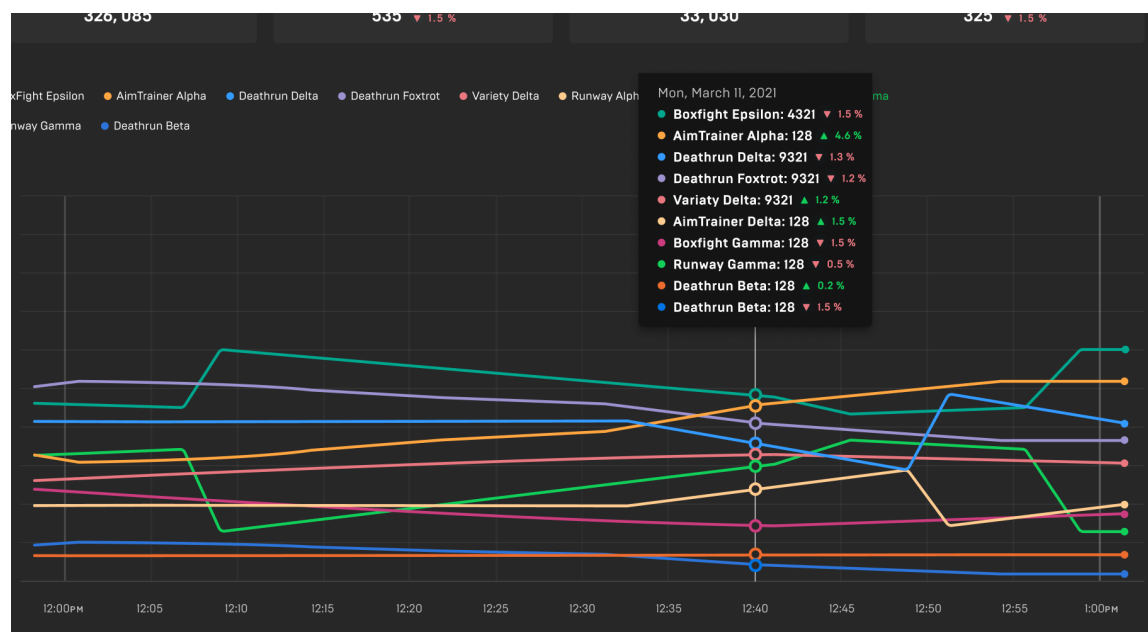


AGE OF EMPIRE





PENSAMIENTO LÓGICO



Ninja

OVERVIEW PROGRESS MATCHES EVENTS **NEW!** BESTS REPLAYS TWITCH CLIPS

TEMPORADA

Lifetime Temporada Temporada View All

LAST 7 DAYS **LIFETIME** 15,164 Matches

BEST TRN RATING	RANK	PUNTUACIÓN
4.958 LEGEND	939	5,858,111

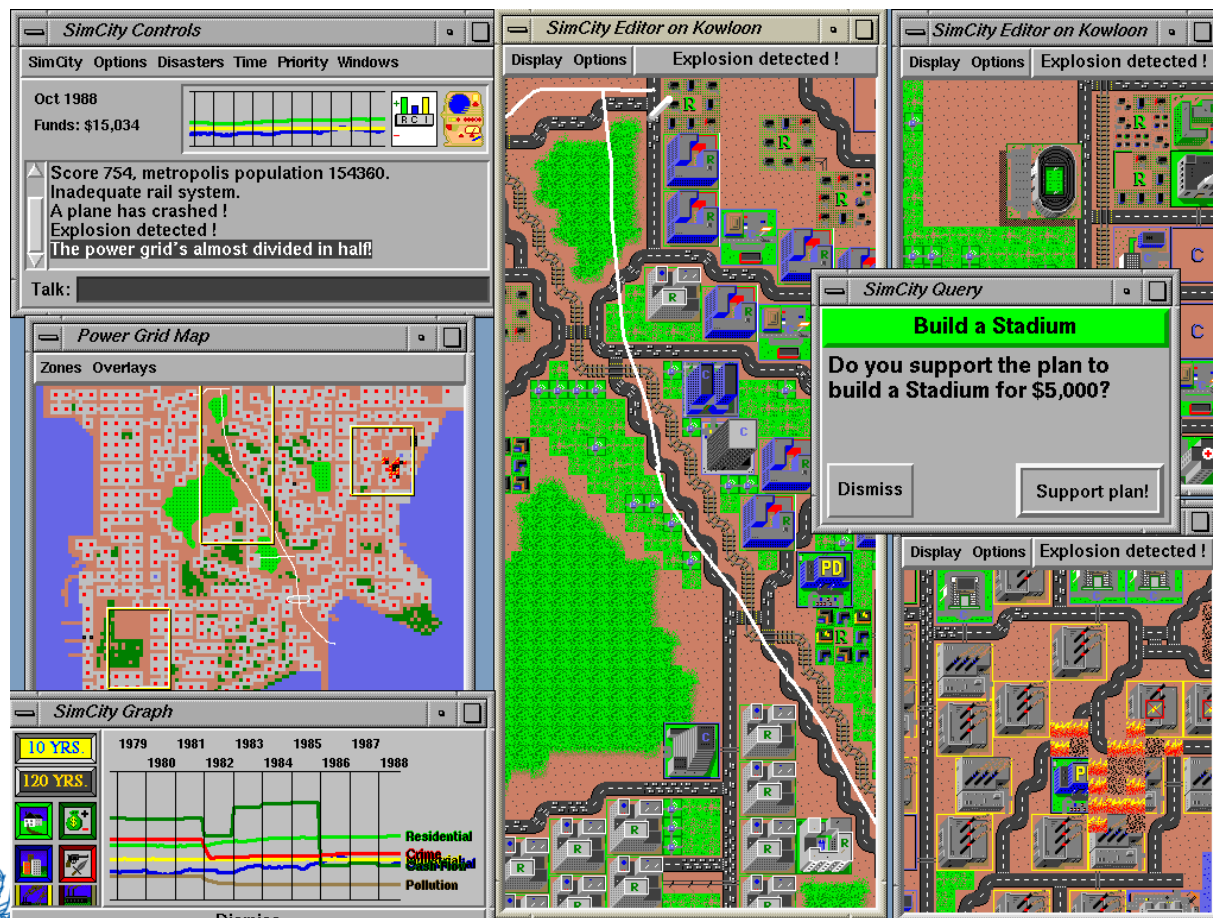
VICTORIAS	% DE VICTORIAS	ASESINATOS	K/D
5,449	35.90	103,237	10.63
#2	#73.903	#4	#12.189

FORTNITE





PROCESAMIENTO EN PARALELO



SIM CITY





PROCESAMIENTO EN PARALELO

BIO DEL JUGADOR DETALLES DE JUGADOR **DETALLES DE ATRIBUTOS** RASGOS DE FUTBOLISTA

MESSI

Química del equipo: 100 Química del jugador: 10 Estilo de química: CAZADOR

RITMO		TIRO		PASES		REGATES		DEFENSA		FÍSICO	
Aceleración	91 +8	Pos. ataque	93 +5	Visión	95	Agilidad	91	Intercepciones	40	Salto	68
Velocidad	80 +10	Finalización	95 +4	Contros	85	Equilibrio	95	Prec. cabezazo	70	Resistencia	72
		Pot. de tiro	86 +5	Precisión falta	94	Anticipación	94	Cap. defensiva	32	Fuerza	69
		Tiro lejano	94	Pase corto	91	Control balón	96	Robos	35	Agresividad	44
		Voleas	88 +11	Pase largo	91	Regates	96	Entradas	24		
		Penaltis	75 +10	Efecto	93	Compostura	96				

ORO ÚNICOS

L2 R2 Cambiar jugador ◀ R Vistas ○ Atrás

FIFA

FIFA TV

36:41 Argentina 1-0 Denmark

PASSING

RIS NEYMAR JR 78%

AIS R. GULLIT 87%

5 GULLIT

11 GULLIT

Semi-final

Yagocai

Ustun



VELOCIDAD DE RESPUESTA

Calculadora de talentos: Druida

Puntos restantes: 26 **Cargar** **Guardar**

Nivel requerido: 37

Equilibrio (15) **Resumen**

Atrás Menú Búsqueda Fadin Armory Realm 6229 • 12 • 27

WOW

Descon. Chat de Hermandad

Canal

<THE HONORED> Hace menos...

[Hermandad] [Mocha]: Hey, gracias por in...

Susurros (2) **Editar**

AING Hace menos...

Espero que vayamos a Grim Batol.

COSETTE Hace menos...

Molaría, yo llevo pociones.

Miembros de la hermandad (5) **Filtrar**

AING Rango 7

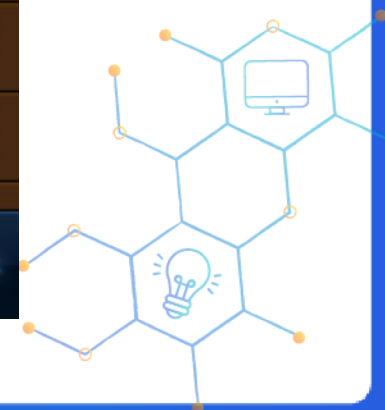
COSETTE Rango 2

GYPSY Rango 7

MOCHA Rango 2

SOLISHV

Atrás Poppy Armory Realm 267 • 46 • 33





ACCIÓN CONSTANTE



CRYSIS



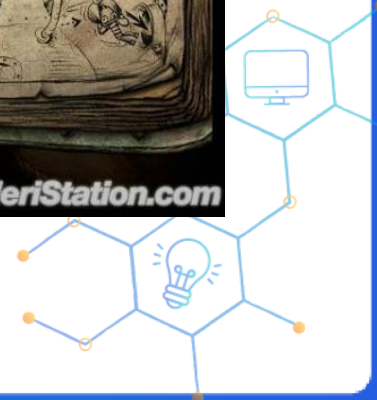


LECTURA CRÍTICA



JAVERIANA
Bogotá

MeriStation.com



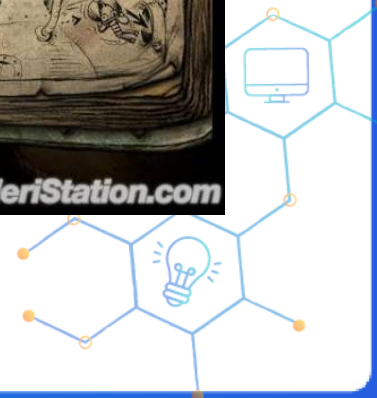


LECTURA CRÍTICA



JAVERIANA
Bogotá

MeriStation.com





Importancia de la fantasía y la visión positiva de la tecnología





Título

Cuentos infantiles y videojuegos. Semejanzas y diferencias de dos objetos representantes de dos subjetividades. Documento on-line. Roberto Balaguer <http://www.enigmapsi.com.ar/cuentosyvideos.htm>

Libro (subjetividad de estabilidad, Seguridad)

Pregunta inicial: ¿qué pasará?
"Había una vez" orientado al pasado (algo que transcurrió)
Se comienza una vez
Sin control sobre las palabras y el texto
No existe control sobre el ritmo y la elección de las imágenes
Los problemas son resueltos por otro, un tercero
Actitud pasiva, asimilativa, incorporadora
Goce por escuchar, conocer
Generalmente se maneja en tercera persona
Decisiones en manos de un tercero
Repetirlo una y otra vez en busca de tranquilidad y seguridad
Se busca aliviar la tensión
El dominio buscado es más bien de seguridad y buscado en un otro
En general final feliz
Se espera el desenlace, tensión previa
El deseo de terminarlo es siempre posible
Se busca exorcizar miedos
La ansiedad impide la lectura
Absorción, inmersión en algunas ocasiones
Lectura silenciosa, íntima
Baja o nula interacción durante la lectura
Baja o nula interacción durante la lectura
Comentarios a terceros acerca de las escenas
No están en juego las habilidades propias, si excluimos las relacionadas a la lectoescritura
En el comienzo hay un otro que narra (adulto, padre)
Los adultos son referencia

Videojuegos (subjetividad de exploración y navegación)

Pregunta inicial: ¿qué y cómo hay que hacer?
Algo por suceder, orientado al futuro
Se recomienza una y otra vez
Casi completo control sobre toda la acción desplegada
Control sobre la elección de las imágenes
Los problemas son resueltos por el propio jugador
Actitud activa, generativa de sucesos y resultados, aunque lo encarne un personaje
Goce por dominar el juego
Generalmente se maneja en una primera persona o en una tercera persona controlada por el sujeto
Decisiones en manos propias
Repetirlo una y otra vez en busca de sensación de dominio
Se busca descubrir algo oculto
El dominio buscado es más de autonomía
El final depende del jugador
Se disfruta del proceso
No siempre es posible llegar al final
Objetivos múltiples
La ansiedad no impide el juego
Inmersión como eje fundamental
Frecuente **interacción** con terceros durante el juego
Frecuente mostración y comentarios a terceros de las habilidades adquiridas
Carácter socializante
Comentarios a terceros acerca de las propias habilidades y logros
Las habilidades adquiridas ocupan buena parte
No necesita presencia del adulto
Los pares son referencia

