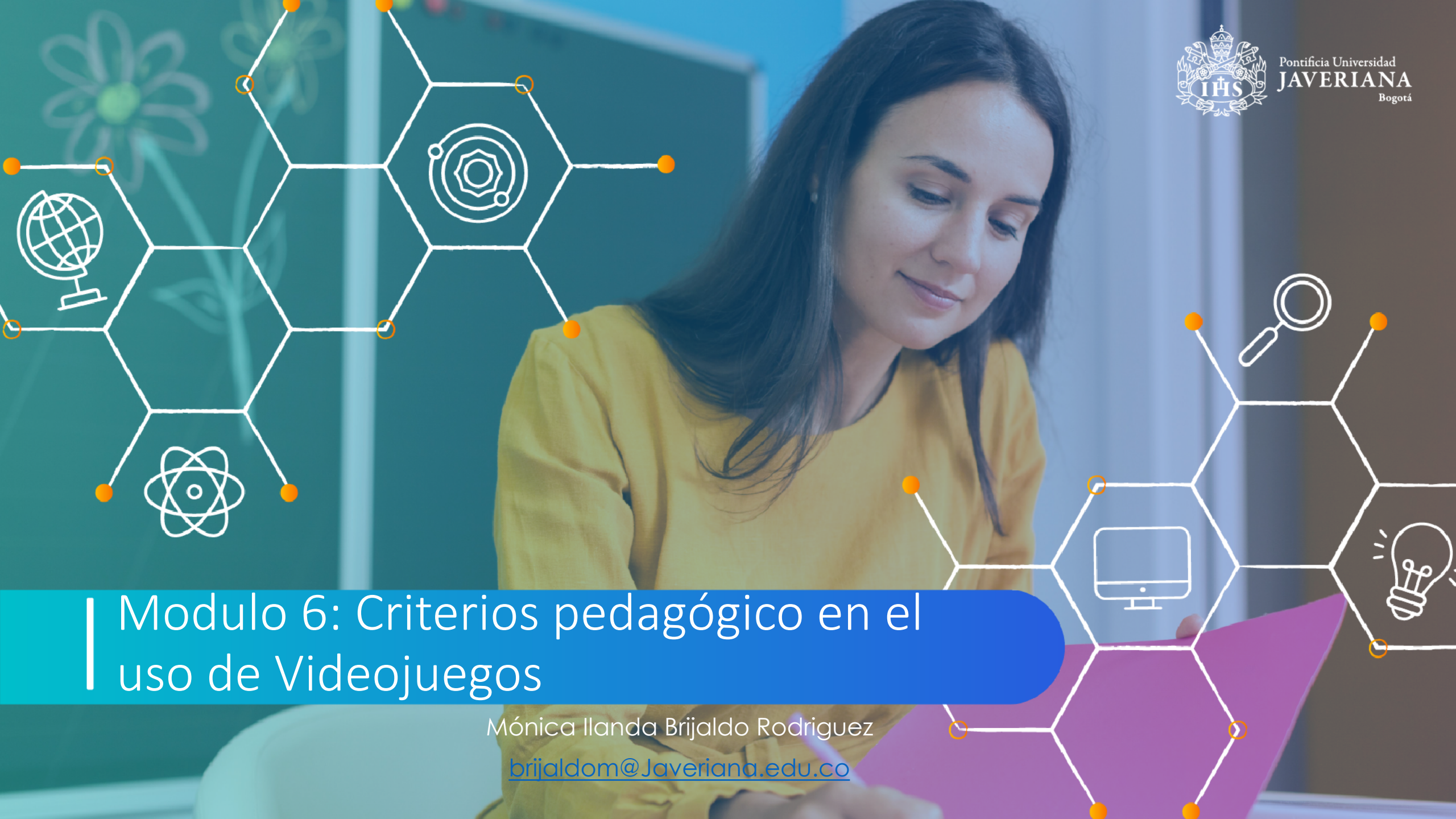




Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá



Modulo 6: Criterios pedagógico en el uso de Videojuegos

Mónica Ilanda Brijaldo Rodriguez
brijaldom@Javeriana.edu.co



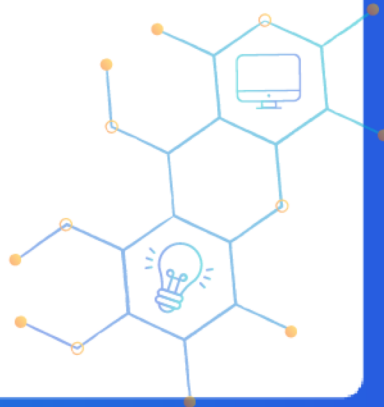
¿Cómo introducir los videojuegos en el aula de clase?





CRITERIOS PEDAGÓGICOS

1. Experimentar con varios de ellos:
 - Conocer habilidades, conceptos, valores y normas
2. Preparar instrumentos de observación (encuestas, diarios de campo, etc)
3. Plantear objetivos y evaluarlos





CRITERIOS PEDAGÓGICOS

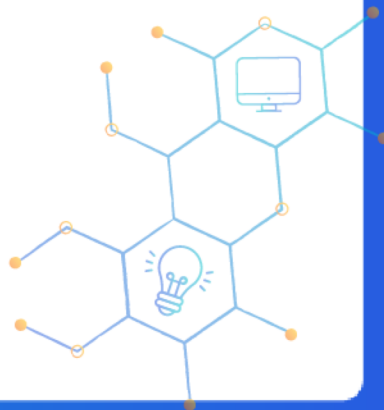
4. Interacción estudiante-juego-estudiante (aprendizaje colaborativo-intercambio de información)
5. Expectativas por la utilización del videojuego.
6. Trabajo en grupo y atención a la diversidad (entornos sociales)





VIDEOJUEGO COMO MOTIVACIÓN

1. La colaboración con el grupo
2. La resolución de problemas
3. Completar el juego o reto
4. La mejora del propio personaje





VIDEOJUEGO COMO MOTIVACIÓN

“Cuando el trabajo del profesorado no es sólo diseñar la secuencia didáctica de los contenidos sino elaborar entornos de aprendizaje, es necesario que nos detengamos a analizar qué ambientes para el aprendizaje ofrecen los videojuegos”.
(Esnaola, 2006)





VIDEOJUEGO COMO MOTIVACIÓN

“Cuando el trabajo del profesorado no es sólo diseñar la secuencia didáctica de los contenidos sino elaborar entornos de aprendizaje, es necesario que nos detengamos a analizar qué ambientes para el aprendizaje ofrecen los videojuegos”.
(Esnaola, 2006)



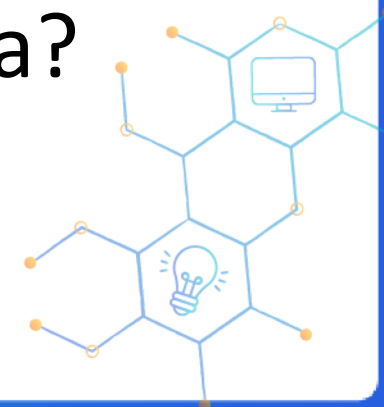


ENTORNOS DE APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTAS - Jonassen

1. Aprendizaje basado en preguntas y cuestionamientos.

El aprendizaje empieza por respuestas indefinidas o controvertidas.

Por ejemplo: ¿Debería la protección medioambiental intentar terminar con la contaminación o regularla?

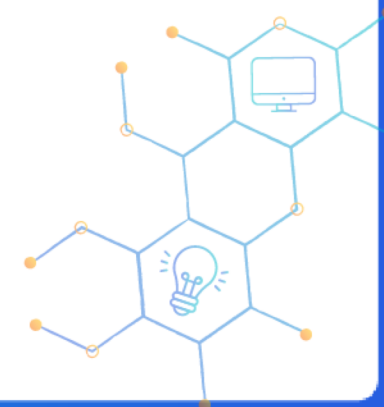




ENTORNOS DE APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTAS - Jonassen

2. El aprendizaje basado en ejemplos: El estudiante afronta situaciones que pueden o no ser reales. Estas situaciones complejas lo entrenan para obtener las habilidades propias profesionales.

Por ejemplo: Manejo de situaciones de conflicto en un contexto particular.

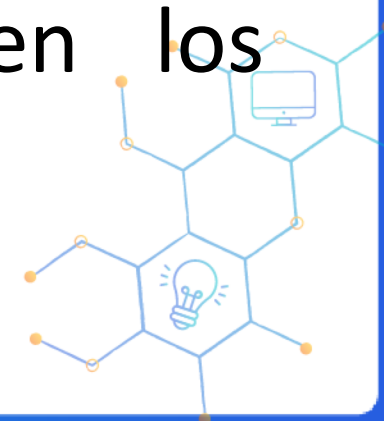




ENTORNOS DE APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTAS - Jonassen

3. Aprendizaje basado en proyectos: Particularmente apto para las materias técnicas, los alumnos debaten ideas, planifican, controlan factores implicados en el proyecto, dirigen experimentos, establecen resultados.

¿Cómo puede fortalecer la lectura crítica en los estudiantes?





ENTORNOS DE APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTAS - Jonassen

- 4. Aprendizaje basado en problemas: Los problemas deben ser interesantes, pertinentes y atractivos de resolver pues la motivación va a jugar un papel importante en estas fórmulas educativas. Los problemas no han de estar muy definidos y delimitados; de manera que algunos aspectos del problema resulten inesperados y puedan ser definidos por los alumnos. De esa manera se ha comprobado que los alumnos se involucran más en el problema como si fuera propio o definido por ellos mismos.





INCORPORACIÓN EN EL AULA

Las incorporaciones se dan en 3 prácticas:

- Prácticas de nivelación
- Prácticas de indagación
- Prácticas de evaluación





INCORPORACIÓN EN EL AULA

1. Prácticas de Nivelación

Los estudiantes interactúan con el videojuego en una práctica de uso libre.

- Se identifican jugadores experimentados
- Se seleccionan monitores de ayuda
- Se establecen las estrategias de planeación del juego





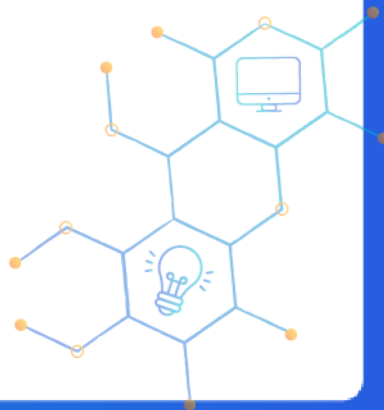
INCORPORACIÓN EN EL AULA

2. Prácticas de indagación

- Los estudiantes juegan con el fin de identificar los aspectos relacionados con el desarrollo curricular esperado.

En estos casos se debe tener en cuenta:

- Ejecución correcta de procedimientos del juego
- Resolución de problemas
- Evocación de experiencias





INCORPORACIÓN EN EL AULA

3. Prácticas de evaluación

- Uso del videojuego como fuente de información relevante para el desarrollo del aprendizaje.

Se plantea como estrategias:

- Comprensión lectora
- Desarrollo de las instrucciones
- Resolución de problemas o retos

