



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá



Videojuegos y Educación

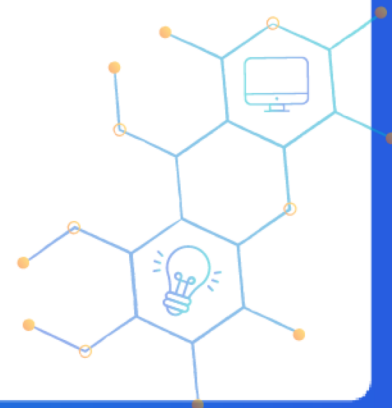
La Historia de los Juegos

Mónica Ilanda Brijaldo
brijaldom@Javeriana.edu.co



Historia del Juego

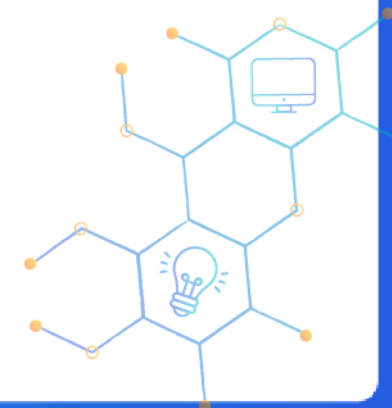
JUEGOS EN EL ANTIGUO EGIPTO





Historia del Juego

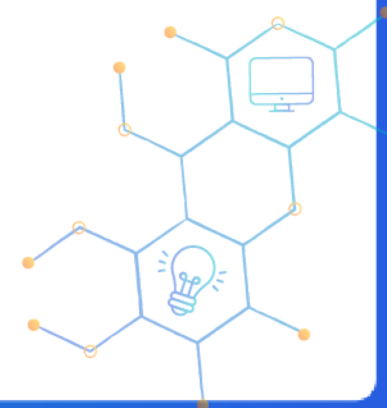
JUEGOS EN LA ANTIGUA GRECIA





Historia del Juego

JUEGOS EN LA ANTIGUA ROMA





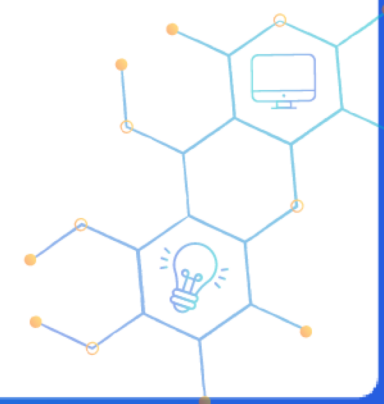
Historia del Juego

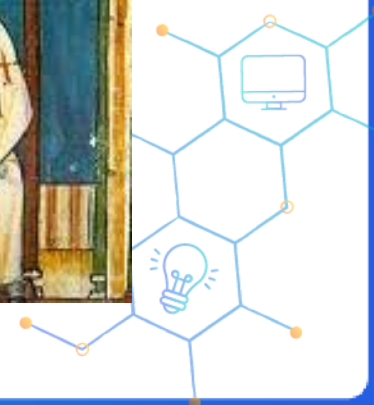
JUEGOS TRADICIONALES ASIÁTICOS



SMALL	EACH DOUBLE 1 WING 11		1 WING 101	1 WING 11	1 WING 100	EACH DOUBLE 1 WING 11		BIG					
NUMBERS 4 TO 10	DOUBLE 100	DOUBLE 100	TRIPLE 100	ANY TRIPLE	TRIPLE 100	DOUBLE 100	DOUBLE 100	ANY NUMBERS 11 TO 10					
1 WING 1	DOUBLE 100	DOUBLE 100	TRIPLE 100	TRIPLE 100	TRIPLE 100	DOUBLE 100	DOUBLE 100	1 WING 1					
LOSS 11 AND TRIPLE 100	DOUBLE 100	DOUBLE 100	TRIPLE 100	TRIPLE 100	TRIPLE 100	DOUBLE 100	DOUBLE 100	LOSS 11 AND TRIPLE 100					
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1	1 WING 1
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ONE	TWO	THREE	FOUR	FIVE	SIX								
1 TO 1 ON ONE DIE... 2 TO 1 ON TWO DICE... 12 TO 1 ON THREE DICE													

Sic bo

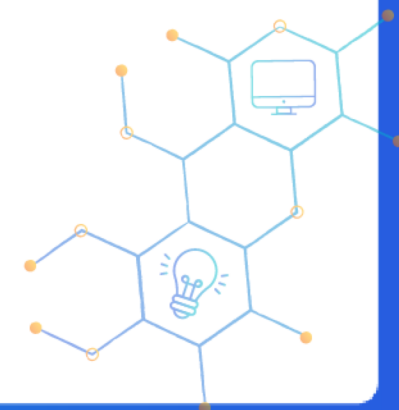






Historia del Juego

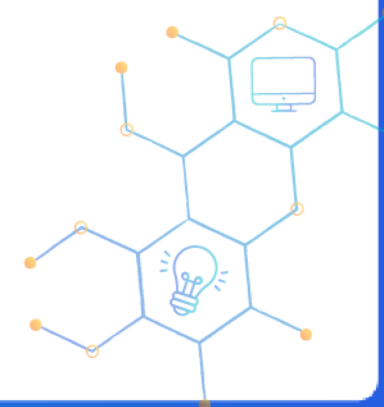
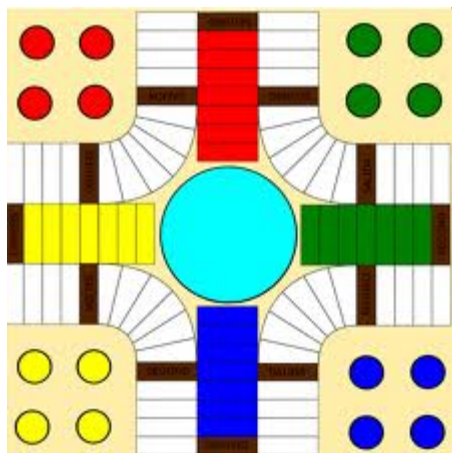
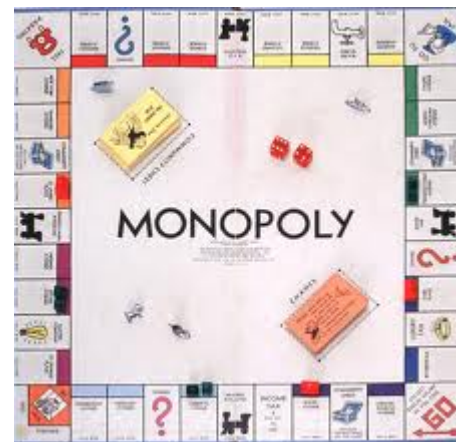
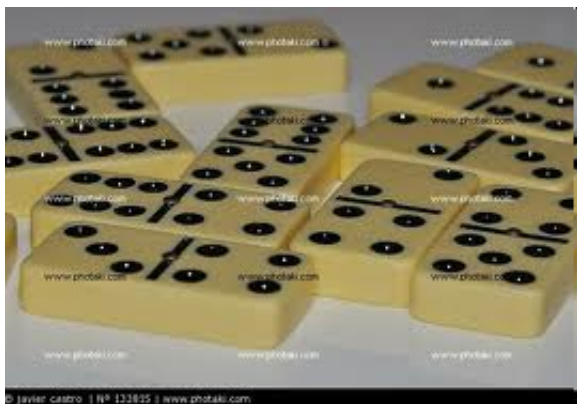
JUEGOS POPULARES





Historia del Juego

JUEGOS DE MESA





EL JUEGO

- Como forma de adquirir aprendizajes significativos
- Información desde la experiencia – Rendirse a la experiencia
- Se debe saber cuando entrar y salir del juego





EL JUEGO

“Jugar es hacer.. El juego es por si mismo una terapia.. En él , y quizá solo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores” (Cañeque, 1993)

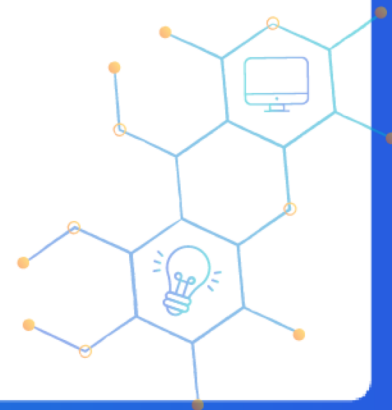




EL JUEGO

Piaget (1945), define como categorías del juego:

- Juegos de ejercicio
- Juegos simbólicos
- Juegos de reglas
- Juegos de construcción





EL JUEGO

Entonces para iniciar un juego, se debe liberar las actitudes de adulto.....

- Exploración lúdica (En una hoja en blanco dibuja a uno de tus compañeros, luego explicarás las características que lo distinguen)
- La construcción lúdica (que figuras puedes realizar que sean círculos, en 2 minutos)
- El juego de roles: Imagina que eres estudiante de una clase que dictas o lo contrario imagina que eres el profesor de una clase que recibes. ¿Cómo te visualizas en cada rol? ¿Qué características del rol puedes mencionar y porqué?





EL JUEGO

- http://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital?language=en

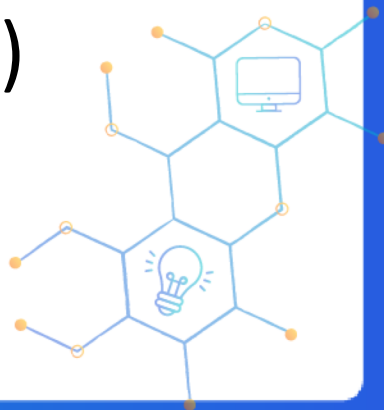




ESTRATEGIA EN EL JUEGO

- Qué se quiere fomentar en el estudiante?
- Cómo se va desarrollar el proceso?
- Con qué recursos se cuenta?
- Porqué ese aprendizaje? Para qué le sirve?

(Charría de Alonso y González Gómez, 1993: 67-74)





Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá



Videojuegos y Educación

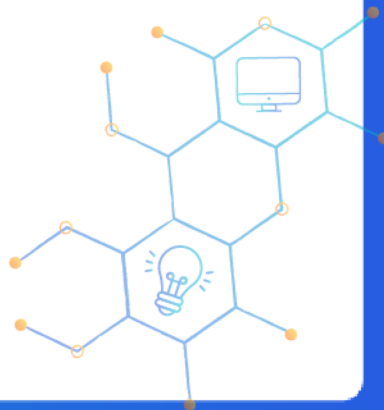
La Historia de los Videojuegos



VIDEOJUEGOS

“ El éxito de los videojuegos puede atribuirse a que forman parte de un supersistema... Un supersistema es una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o grupo de personajes imaginarios o reales. Para ser un supersistema, esta red debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a diferentes subculturas de edad, de sexo o de raza.”

Marsha Kinder, 1991.





UN POCO DE HISTORIA



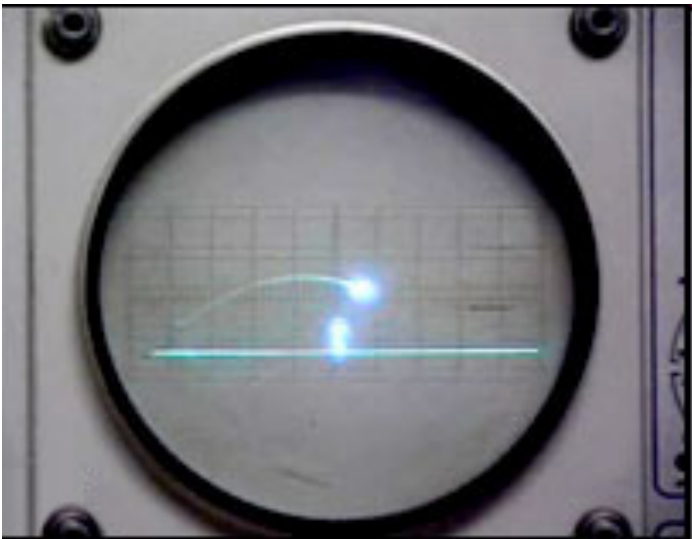
Los juegos de salón:

- Pinballs
- Juegos electromecánicos





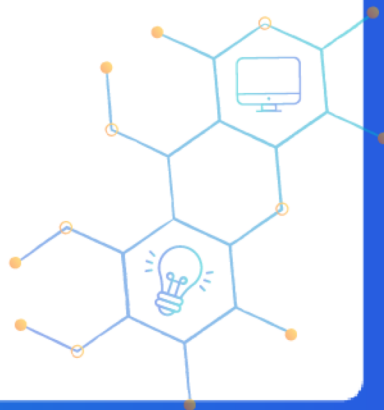
UN POCO DE HISTORIA



Tennis for two (1958)

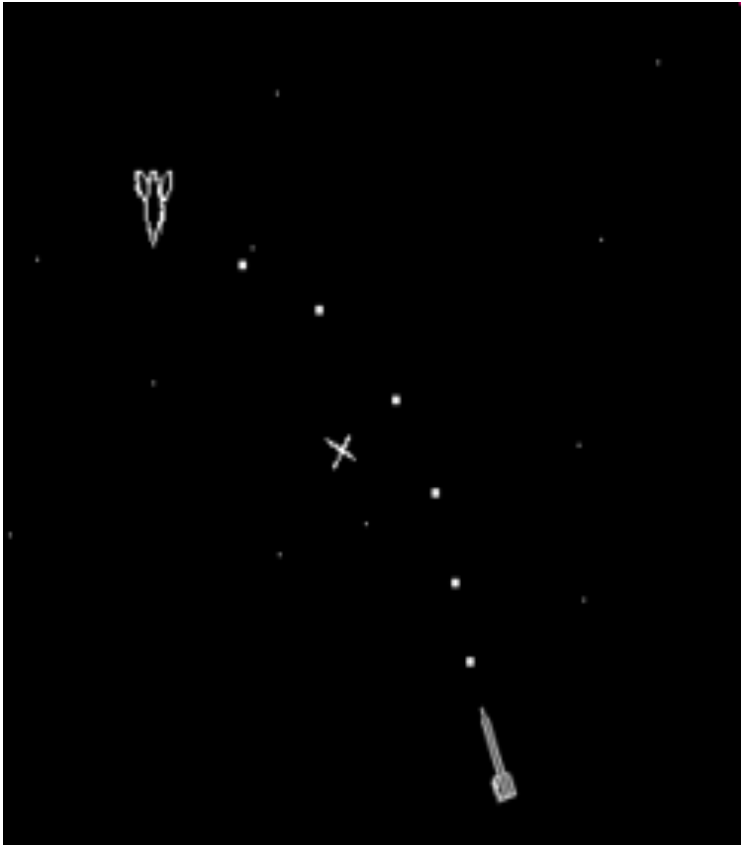
Willy Higinbothan

Desarrollo a partir del uso de un osciloscopio





UN POCO DE HISTORIA

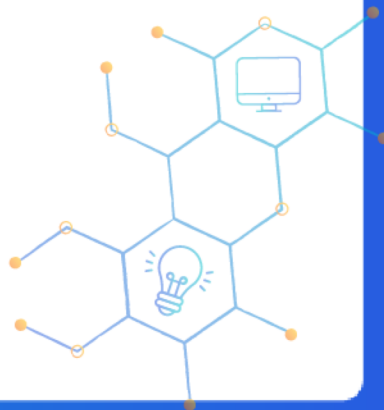


Spacewar (1961)

Steve Russell

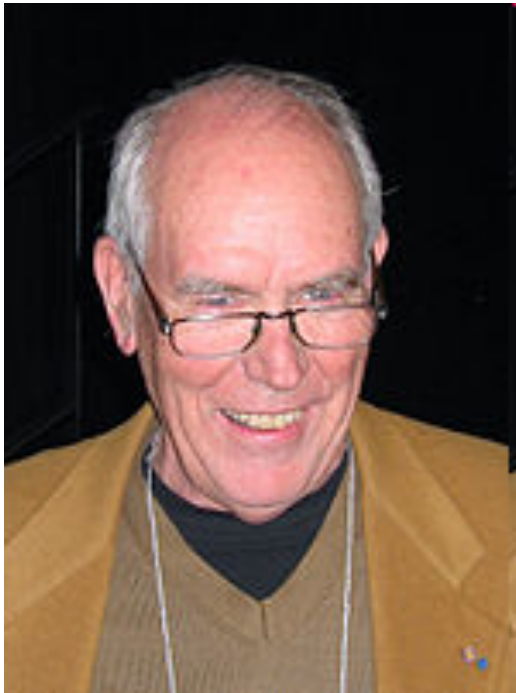
MIT

Mas tarde asteroid





UN POCO DE HISTORIA

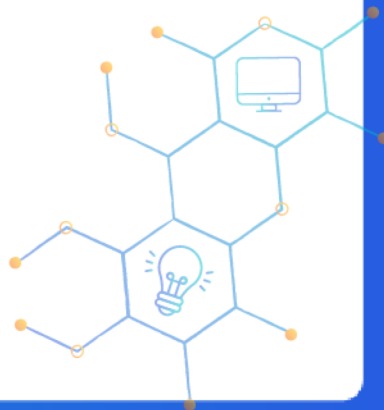


Ivan Sutherland (1963)

Sketchpad

Es la primera interfaz
gráfica de usuario

(programa de dibujo por
computadora)





UN POCO DE HISTORIA



Magnavox Odyssey

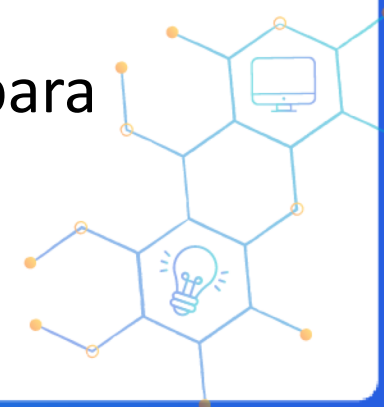
- Ralph Baer (1966)

Diseña el sistema de videoconsola en el proyecto “Brown box”. Luego se comercializa por Philips (1972) bajo el nombre de “Magnavox Odyssey

Juegos sencillos como ping pong, tenis de mesa, voleivol

Carecia de sonido y no habia forma de guardar los resultados

Utilizaba cartuchos intercambiables para cada juego (12 juegos)





UN POCO DE HISTORIA

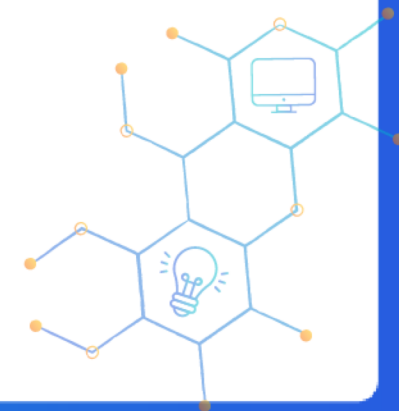


Nolan Bushnell y Ted
Dabney (1971)

Computer Space,
adaptación de Spacewar

Poco éxito en ventas

Fundadores de Atari





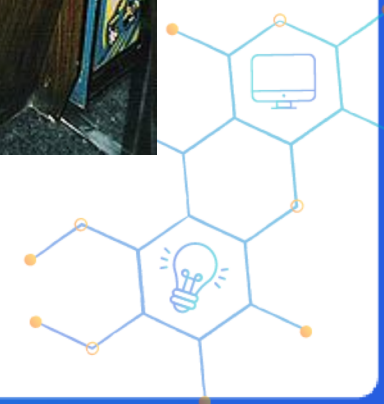
UN POCO DE HISTORIA



- PONG (1972)

Basado en el juego de tenis de Higinbotham

La versión casera se conectaba al televisor

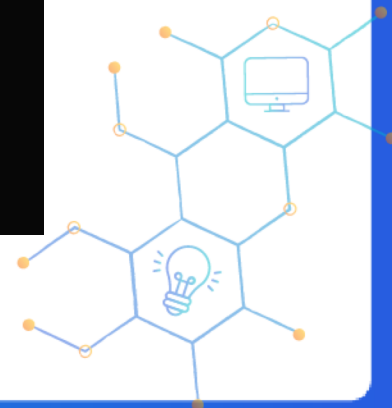
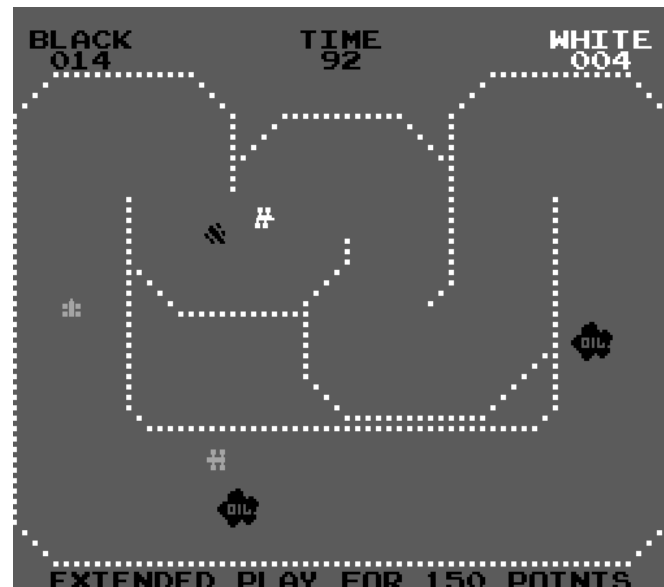




UN POCO DE HISTORIA



- Sprint (1976)
Kee Games = Atari

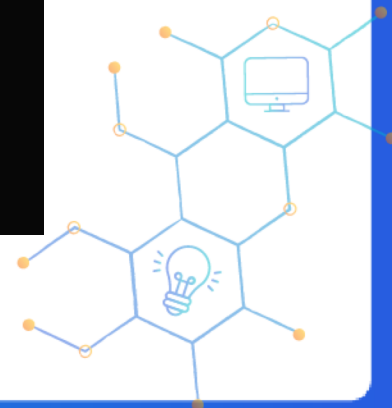
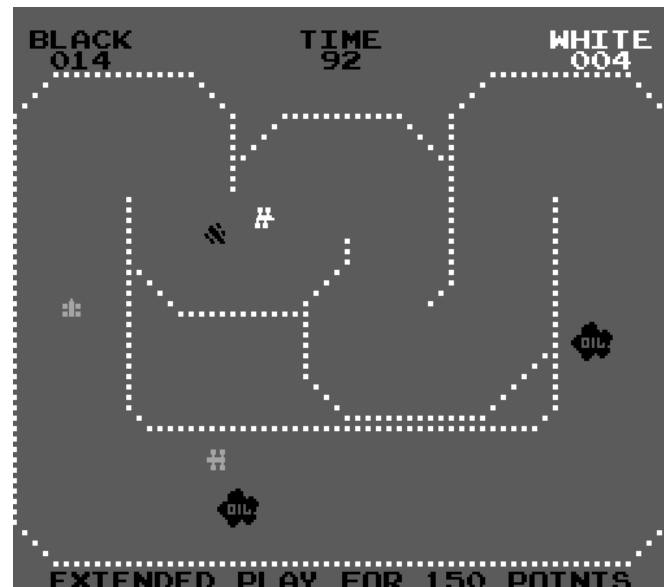




UN POCO DE HISTORIA



- Sprint (1976)
Kee Games = Atari





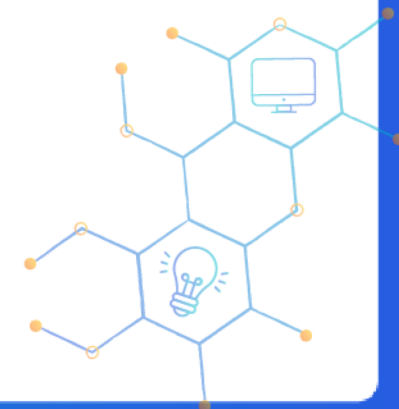
UN POCO DE HISTORIA



ATARI

- Space Invaders (1978)

Juego que funciona sobre la consola Atari

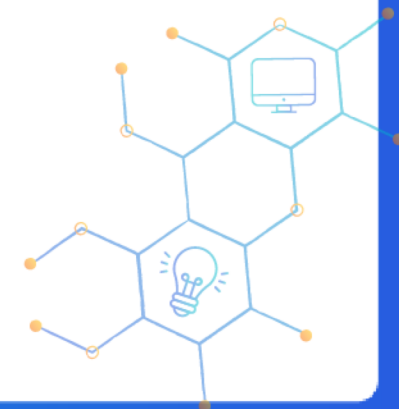




UN POCO DE HISTORIA



- Pacman (1979)
Diseño japonés para
la consola Atari



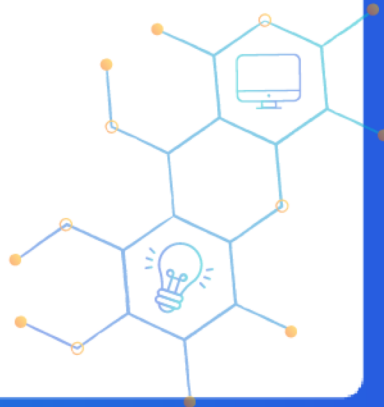


UN POCO DE HISTORIA



- Fusajiro Yamauchi
(1889)

Empresa que producía y distribuía un juego de cartas llamado “Hanafuda”





UN POCO DE HISTORIA



- De las cartas a los cartuchos...

La compañía inicia su relación con los videojuegos distribuyendo las consolas Magnavox Odyssey, en 1975.

Crean su propia versión de PONG, llamada Color TV game 6 (1977)

Shigeru Miyamoto y Gunpei Yokoi los padres de los videojuegos en Japón





UN POCO DE HISTORIA

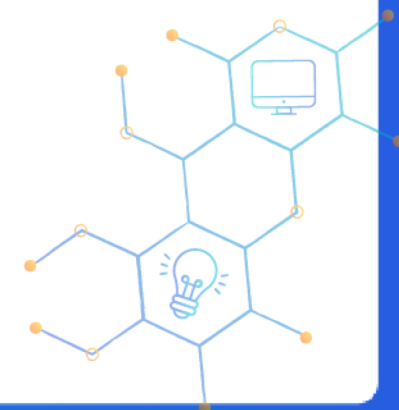


- De las cartas a los cartuchos...

La compañía inicia su relación con los videojuegos distribuyendo las consolas Magnavox Odyssey, en 1975.

Crean su propia versión de PONG, llamada Color TV game 6 (1977)

Shigeru Miyamoto y Gunpei Yokoi los padres de los videojuegos en Japón

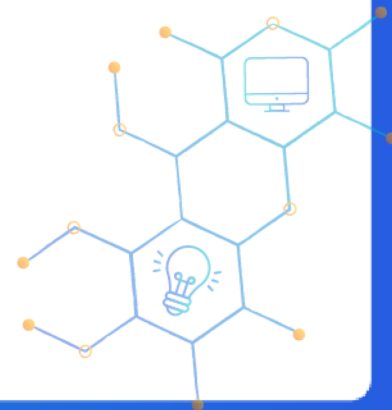




UN POCO DE HISTORIA



- Computer Othello (1978)

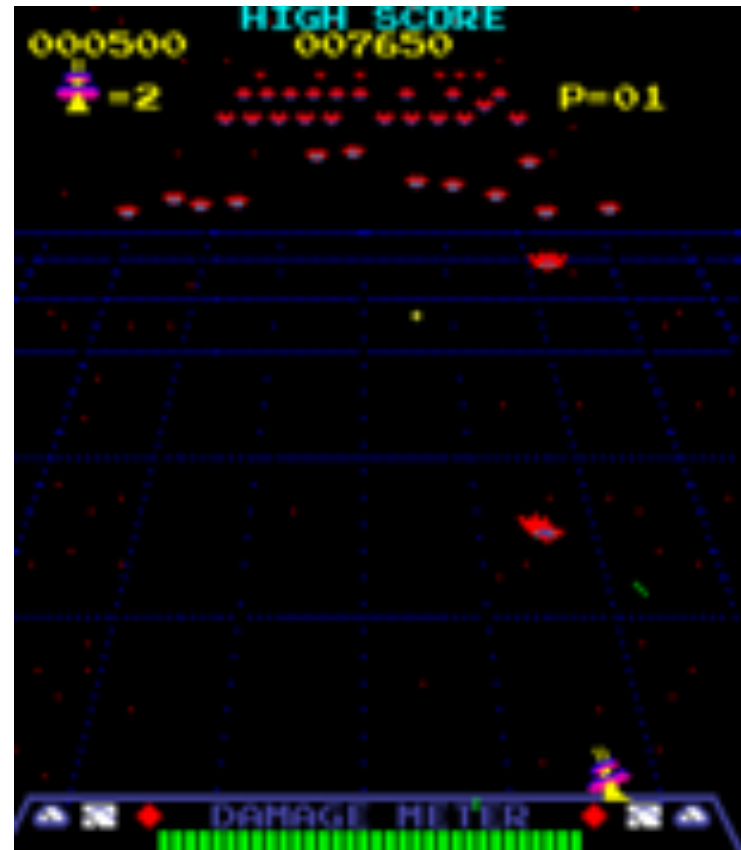




UN POCO DE HISTORIA



- Radar Scope (1980)

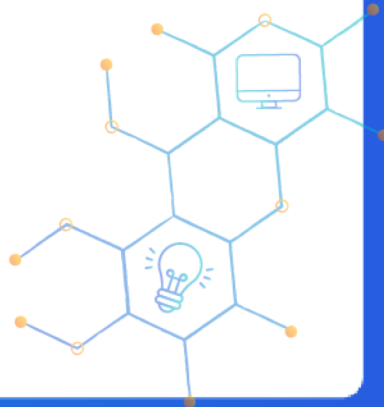




UN POCO DE HISTORIA



- Donkey kong (1981)
En este juego se incluye el personaje de Mario con el nombre de Jumpman





UN POCO DE HISTORIA



- Mario y SuperMario Bros (1983)
- Creación del Fun Club





UN POCO DE HISTORIA



- Nace en 1965 de la unión de dos empresas Service Games y Rosen Enterprise.

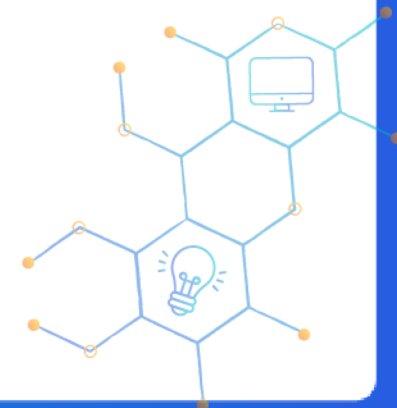




UN POCO DE HISTORIA



- Rifleman (1967)
Juego mecánico





UN POCO DE HISTORIA



- Periscope (1968)

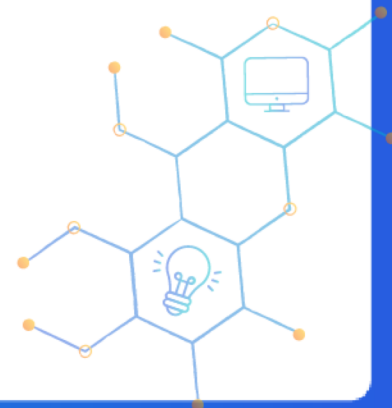




UN POCO DE HISTORIA



- Sonic (1991)
Consola Génesis





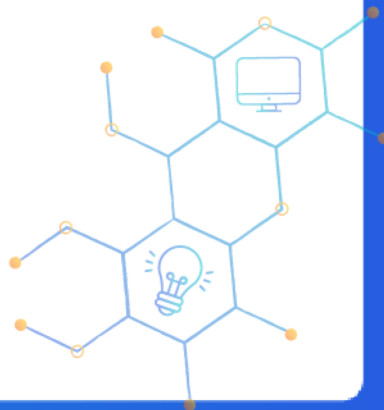
TIPO DE VIDEOJUEGOS





TIPO DE VIDEOJUEGOS

- ARCADE: suele referirse a los juegos relativamente fáciles de jugar siendo los gráficos poco complicados, la dificultad aumenta progresivamente con cada pantalla superada, pero donde no hay profundidad en cuanto a historia, mitología, personalidad de los personajes.
- <https://www.youtube.com/watch?v=bcmbe6-IHTw>





TIPO DE VIDEOJUEGOS

- **SIMULACIÓN:** intentan recrear situaciones de la vida real. Pretenden reproducir las sensaciones físicas (velocidad, aceleración, percepción del entorno).

<https://www.youtube.com/watch?v=SNOpkOrwANQ&t=13s>



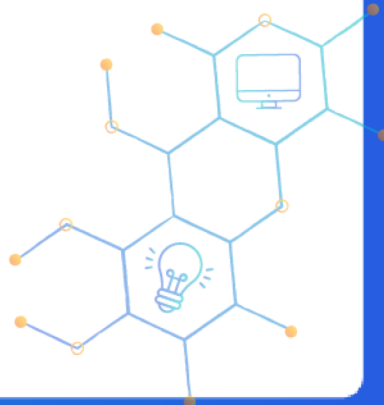


TIPO DE VIDEOJUEGOS

- **ESTRATEGIA:** En estos juegos el factor de la inteligencia, habilidades técnicas y planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego.

<https://www.youtube.com/watch?v=gOscXf0Fpmk&t=2>

S





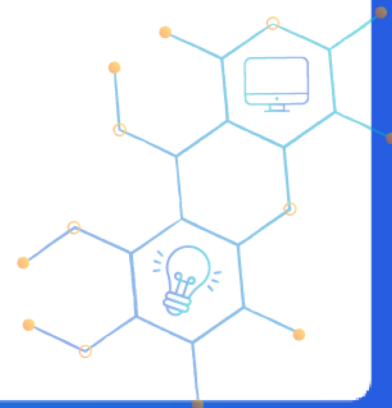
TIPO DE VIDEOJUEGOS

- **JUEGOS DE ROL:** Se controla y representa cabalmente a un personaje (o varios), que debe cumplir con una serie de objetivos o misiones bien establecidos en el juego; usualmente, se crea un mundo perteneciente a un tema de fantasía épica.

DIABLO: http://www.youtube.com/watch?v=3rMOu-IRQxs&feature=player_embedded

WORLD OF WARCRAFT

<https://www.youtube.com/watch?v=pU0uaUkYus8>

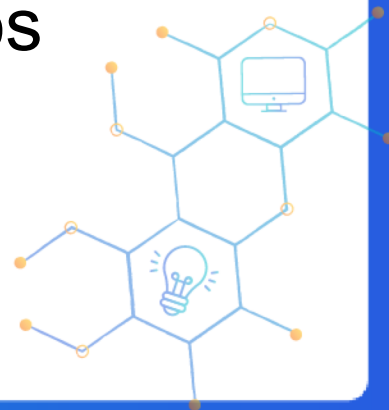




SERIOUS GAMES

- “Reducido a su esencia formal, un juego es una actividad entre dos o más personas con capacidad para tomar decisiones que buscan alcanzar unos objetivos dentro de un contexto limitado. Una definición más convencional es aquella en la que un juego es un contexto con reglas entre adversarios que intentan conseguir objetivos. Nos interesan los juegos serios porque tienen un propósito educativo explícito y cuidadosamente planeado, y porque no están pensados para ser jugados únicamente por diversión.”

Clark Abt (1970)





SERIOUS GAMES

- Advergaming (publicidad y juego)
- Edutainment
- Game based-learning (aprendizaje basado en juegos)
- Edumarket games (educación y marketing)
- News games (Juegos periodísticos)
- Simuladores (habilidades)
- Juegos persuasivos
- Juegos para la salud
- Juegos artísticos
- Militainment





SERIOUS GAMES





PARA TERMINAR

- Los juegos online pueden crear un mejor mundo.

Jane McGonigal

- https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=es

