



Versión móvil

Hemeroteca | Edición Impresa | RSS

Hoy **7.9 / 15.3** | Mañana **2 / 11.8** |

SURtv.es Ir a www.surtv.es

7 enero 2010

Clasificados **11870.com** Vivienda Empleo Coches **mujerhoy.com** Hoyvino

Portada Local Deportes Economía Más Actualidad Gente y TV Ocio Participa Blogs Servicios

España Mundo Tecnología Cultura Sociedad Corresponsales

Estás en: SUR.es > Noticias Más Actualidad > Noticias Sociedad > **Videojuegos para aprender**

SOCIEDAD

Videojuegos para aprender

07.01.10 - 01:42 - SUR | MÁLAGA

0 votos

0 Comentarios | Comparte esta noticia »

El prototipo, denominado 'Leoncio y las vocales perdidas', forma parte de un nuevo proyecto de innovación en las aulas

Un nuevo software permite potenciar la eficacia didáctica de esta forma de ocio

Investigadores del grupo Gedes, incluido en el laboratorio de investigación de videojuegos y e-learning de la Escuela Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación de la Universidad de Granada han definido las características que hacen que un videojuego sea más o menos eficaz en el ámbito educativo. Con esos parámetros, los científicos han diseñado un software que conjuga la didáctica y la motivación de los usuarios.

FRANCISCO LUIS GUTIÉRREZ VELA INVESTIGADOR DE LA U. DE GRANADA

«Los videojuegos deben incentivar al usuario para que acometa acciones de manera involuntaria»

Los expertos, liderados por Francisco Luis Gutiérrez Vela, exploran el concepto de jugabilidad, es decir, aquellos parámetros que hacen más o menos eficaz un juego, entre los que destaca la satisfacción del sujeto que lo utiliza o el hecho de que sea más o menos divertido, entre otros. En este sentido, según el responsable de la investigación, para que el juego cumpla su función educativa, debe incentivar al usuario para que acometa determinadas acciones de manera involuntaria. Si no consigue activar estas reacciones automáticas, se produce una desmotivación del jugador y el videojuego no cumple su función de entretenimiento. Los investigadores han publicado estas conclusiones en diversos congresos y publicaciones como la 'Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje' o 'Advances in Engineering Software'.

Formato más interactivo

Con estas conclusiones, el grupo de científicos ha desarrollado un prototipo de videojuego denominado 'Leoncio y las vocales perdidas'. En esta aplicación han implementado un sistema de lectura-escritura, que ya se aplicaba en las aulas, con un nuevo formato más interactivo, que contribuya a la colaboración y al aprendizaje de los niños.

Tras pruebas previas con los estudiantes de la facultad de Informática de la Universidad de Granada, los científicos se centran ahora en la aplicación del software en las aulas escolares con el objetivo de contar con un marco de análisis común y evaluar las carencias y virtudes de los dispositivos de juego.

Además de la elaboración de este prototipo, desde el laboratorio de la institución han analizado otros videojuegos que ya están presentes en el mercado, como 'BrainTraining' de Nintendo DS, donde han estudiado su eficacia en el aprendizaje utilizando los parámetros con los que ellos mismos definen el concepto de jugabilidad.

Beneficios para el jugador

«Unificar el significado de este concepto y los factores que hacen que un juego sea más o menos efectivo para aprender, lo mejora y beneficia al jugador», apunta Gutiérrez Vela e insiste en que estos parámetros no sólo tienen aplicación en videojuegos didácticos, también resultan importantes para que un juego, sea o no educativo, cumpla su función de entretener a los usuarios.

El estudio de la jugabilidad forma parte de un proyecto más amplio relacionado con la búsqueda de aplicaciones adecuadas para la creación de sistemas colaborativos y su uso en el aprendizaje. En este sentido, Gutiérrez Vela explica que lograr que se produzca esta enseñanza basada en la colaboración entre usuarios en los videojuegos es uno de los principales objetivos de su análisis.

Las aplicaciones de este grupo no sólo se dirigen a un público infantil. El grupo acomete un proyecto de innovación docente a través del que pretenden introducir en las aulas de la Universidad granadina una plataforma de aprendizaje colaborativo en la que los alumnos puedan intercambiar y crear información. Aplicando pautas como la satisfacción, la eficacia o la motivación, presentes en el concepto de jugabilidad que los expertos definen, tratan de implementar un sistema de enseñanza en el que esté presente la interacción entre los sujetos en el ámbito universitario.



Primer Premio

58588

Segundo Premio

42653

· [Ver el listado de premios del Niño »](#)

· [Ver los premios del Gordo de Navidad »](#)

LO MÁS VISTO

Una ola de frío en Málaga dejará bajo c...
Detenidos unos «okupas» que se instalar...
Pierde cinco dientes en una pelea entre...
Abren la carretera que conecta Puerto d...
El Málaga da por perdido a Eliseu, a un...
Una plaga amenaza con destruir el exten...
Un torneo apetitoso e inoportuno...
El comercio se encomienda a las rebajas...
Entrenamiento de lujo en la semana clav...
La Malagueta negocia un mano a mano ent...
Las librerías de ocasión llenan sus est...
Juanfri se perfila como el próximo cant...

LO MÁS COMENTADO

LO ÚLTIMO DE SUR.ES

NOTICIAS AL MINUTO (AGENCIAS)

BUSCADOR DE EMPLEO Y FORMACIÓN

Trabajo Formación **infoempleo..**

Busco trabajo

Palabra clave

-- Área Empresa --

Málaga

☐ Primer empleo

Bienvenido a

Accede directamente si tienes cuenta en

[+]información

Actividad usuarios Iniciar sesión REGISTRO Cerrar barra