



- [Portada](#)
- [Actualidad](#)
- [Deporte](#)
- [Cultura y Educación](#)
- [Cartas al Director](#)
- [Agricultura](#)
- [Sociedad](#)
- [Turismo](#)
- [Servicios](#)
- [Mujer](#)
- [Foto Ciudadana](#)
- [Contratar Publicidad](#)

Jueves, 7 de Enero 110 - 11:51:37

Publicidad

Búsqueda

palabras de búsqueda

[Hemeroteca >](#)

Publicidad



Publicidad

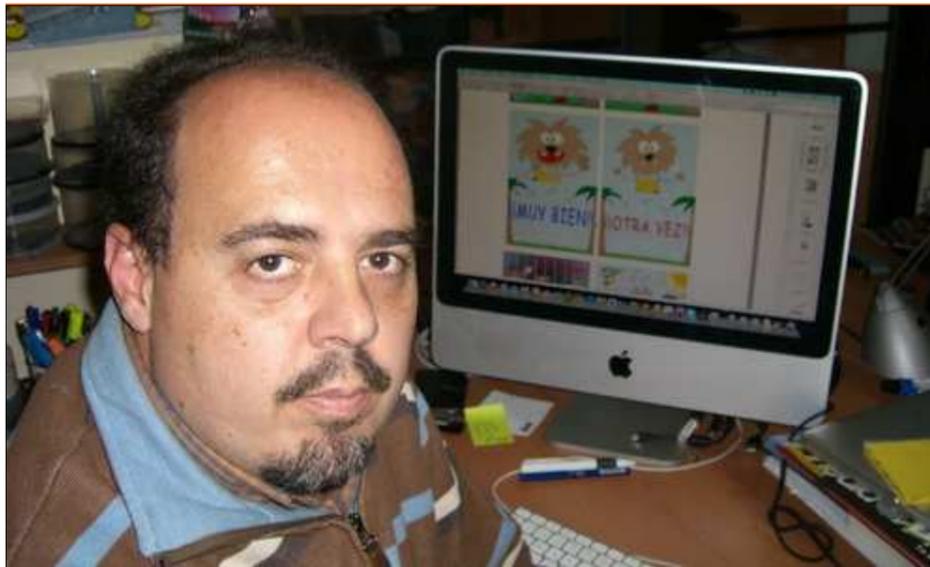


Publicidad



PUBLICIDAD

ALMUÑÉCAR MOTRIL SALOBREÑA PROVINCIA



INVESTIGADORES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA DISEÑAN UN VIDEOJUEGO MÁS EFICAZ EN PROCESOS EDUCATIVOS

05/01/2010 - Redacción

Investigadores del grupo GEDES, dentro del laboratorio de investigación en 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.

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 revistas como La Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje o Advances in Engineering Software.

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 UGR, 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 UGR 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. "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 UGR 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.

[Comentarios](#)



[Envía la noticia a un amigo](#)



[Imprimir](#)



LO MÁS LEÍDO

1. [AYLLÓN LAMENTA QUE LA FALTA DE PREVISIÓN DE CETURSA CAUSE UN DAÑO IRREPARABLE A LA IMAGEN Y PROYECCIÓN TURÍSTICA DE SIERRA NEVADA.](#)
2. [EL AÑO 2009 "HA SENTADO LAS BASES DE UNA NUEVA CULTURA TURÍSTICA" EN ANDALUCÍA.](#)
3. [RAJOY Y AGUIRRE, LOS POLÍTICOS CON MÁS SEGUIDORES EN REDES SOCIALES DE INTERNET.](#)
4. [EL PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN HACE UNA LLAMADA AL MANTENIMIENTO DE LOS VUELOS DE BAJO COSTE .](#)
5. [¿CUÁLES SERÁN LOS PROFESIONALES MÁS DEMANDADOS Y MEJOR COTIZADOS EN 2010? .](#)

Editorial



Editorial
[MAJESTADES DEL LEJANO ORIENTE.](#)

BLOGS



Fermín Anguita
[BLOGS.](#)



ARANGÜENA
[BLOGS.](#)



Blog de Cine
[BLOGS.](#)



Emilio Calatayud
[BLOGS.](#)



Blog de Colín
[BLOGS.](#)



PARANOÍAS
[BLOGS.](#)

OPINIÓN



AFAVIDA
[ALMUÑÉCAR .](#)



ADALH
[ALMUÑÉCAR .](#)



CRÍTICOS
[PADRE PRIMERIZO.](#)

Publicidad