↓PUBLICIDAD↓

Innova.- Investigadores de la Universidad de Granada diseñan un videojuego más eficaz en procesos educativos

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, definieron las características que hacen que un videojuego sea más o menos eficaz en el ámbito educativo, de forma que, con esos parámetros, los científicos han diseñado un software que conjuga la didáctica y la motivación de los usuarios.

EUROPA PRESS. 05.01.2010

Según indicó 'Andalucía Investiga' en una nota, 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. y si no consigue activar estas reacciones automáticas, se produce una desmotivación del jugador y el videojuego no cumple su función de entretenimiento".

Los investigadores publicaron estas conclusiones en diversos congresos y revistas como la 'Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje' o 'Advances in Engineering Software'.'

Leoncio y las vocales perdidas'

Con estas conclusiones, el grupo de científicos desarrolló 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 universidad granadina han analizado otros videojuegos que ya están presentes en el mercado, como BrainTrainning de Nintendo DS, donde han estudiado su eficacia en el aprendizaje utilizando los parámetros con los que ellos mismos definen el concepto de jugabilidad.

↓PUBLICIDAD↓

Andalucía » | **Última hora** | Las más vistas

Huelva: Sucesos.- Dos detenidos por dos presuntos atracos con una escopeta en plena calle en La Hispanidad

Sevilla: Temporal.- El mal tiempo en Londres obliga a cancelar dos vuelos que conectan con Almería

Sevilla: Un total de 25 carreteras permanecen cortadas por las inclemencias, siete en Cádiz

Sevilla: La transmisión de viviendas usadas aumenta un 7,8% en el tercer trimestre de 2009, por primera vez desde inicios de 2007

Sevilla: Activada alerta naranja por nieve en Jaén, Granada y Almería, con acumulaciones de hasta 20 centímetros

Ir a Andalucía

20minutos.es » | **Última hora** | Las más vistas

Madrid: El retraso de las ambulancias

Valladolid: Las plataformas de padres acusan a Mateos de "perder los nervios" y cargar contra los objetores

San Sebastián: Expertos en drogodependencias participarán en febrero en las jornadas sobre adicciones de Proyecto Hombre Gipuzkoa

Vitoria: Un millar de alumnos de tres escuelas vascas se trasladarán en los próximos días a nuevas instalaciones

Huelva: Sucesos.- Dos detenidos por dos presuntos atracos con una escopeta en plena calle en La Hispanidad

Ir a 20minutos.es

"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", apuntó Gutiérrez Vela, quien insistió 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 explicó 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 de Granada una plataforma de aprendizaje colaborativo en la que los alumnos puedan intercambiar y crear información, de manera que, 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.

Consulta aquí más noticias de Granada.

Anuncios Google

Curso Eólica en Granada
Curso de Energia Eolica en Granada Prácticas y Bolsa Empleo. Infórmate
www.MasterD.es/CursoEnergiaEolica

Cursos FP en Granada
Obtén el Título Oficial de FP en Granada. Garantizamos Tu Aprobado.
www.CursosFormacionProfesional.com

Hazte una Carrera Online
Empresariales, Derecho, Economía Desde casa y con tu ordenador
online.ucavila.es

Imparta formación Online
Ponemos plataforma, Vd. contenido. Sin cuotas. Pago por alumnos.
www.saberonline.es

Artículos relacionados

En 20minutos.es

Intecna completa oferta de formación de Oesía con la creación de un servicio de e-learning en Open Technologies (21/12/09)

Divulgado en EEUU un programa sobre dificultades de aprendizaje coordinado por la ULL (05/01/10)

Comentar

Usuario registrado | Regístrate

Escribe tu comentario