

PREFACIO

Dr. Rigoberto Rodríguez Bueno
rigorguez21@gmail.com

VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTAS DE ENSEÑANZA

Para comenzar a examinar el tema, son revisados los aportes teóricos de Redondo Daza (2021, pág.65), quien hace referencia que al hablar de videojuegos es necesario remontarse a conceptos como el pasatiempo, ocio, diversión, sin embargo en la actualidad los videojuegos son empleados como herramienta educativa que permite a los alumnos desarrollar competencias en sus procesos de aprendizaje. Por ello, en muchas oportunidades, los videojuegos son utilizados como plataforma de aprendizaje, incluso en la educación infantil. De igual forma, algunos gobiernos incentivan el uso de videojuegos en el aula para que los niños puedan desarrollar conciencia social, y resaltar valores cívicos y morales que enfrentan en su vida cotidiana. Justificando esta premisa en el hecho que en muchas ocasiones el ser humano aprende jugando, pues desde los primeros años de vida el niño adquiere conocimientos mediante del juego.

Aludiendo lo expuesto, Aika (2019, pág. 2), refiere que el poder de los videojuegos en la educación, independientemente del nivel, es fundamental, pues permite captar la atención de los estudiantes, este es el reto principal de cualquier docente para iniciar un proceso de aprendizaje.

Complementa la idea exponiendo, se desarrollan softwares para generar ese primer atractivo motivacional en los estudiantes, quienes además de divertirse pueden desarrollar destrezas y habilidades para resolver un conjunto de problemas. En consecuencia, los videojuegos se pueden utilizar como un instrumento del proceso enseñanza-aprendizaje dividido en dos vertientes, la primera como un simulador de aprendizaje o herramienta en la cual se puede comprobar el nivel de competencia del estudiante de acuerdo a las exigencias que le propone el videojuego. La segunda, como un entorno virtual de aprendizaje donde los estudiantes son motivados a resolver problemas académicos interactuando dentro del espacio brindado por el videojuego.

Por todo lo expuesto es importante examinar con mayor profundidad la incidencia del videojuego como herramienta apalancadora del proceso enseñanza-aprendizaje, a los

finés de estimular su uso en el aula, aprovechando los múltiples beneficios que puede aportar.

Referencias

Aika. (2019). Los videojuegos pueden transformar el aula. Obtenido de AIKA educación: <http://www.aikaeducacion.com/tendencias/los-videojuegos-transforman-aula/#:~:text=Par%20muchos%2C%20la%20palabra%20videojuego,en%20sus%20procesos%20de%20aprendizaje.>

Redondo Daza, C. (2021). Los videojuegos como recurso didáctico para el mejoramiento de la habilidad de resolución de problemas multiplicativos en estudiantes de grados sexto y séptimo de la Institución Educativa Nueva Esperanza. Trabajo de grado Universidad de Cartagena. Colombia. Disponible en: https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14705/TGF_Carlos%20Redondo.pdf?sequence=1&isAllowed=y