

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMA E INFORMÁTICA



CURSO:

Redacción y técnicas de comunicación efectiva 2

PROYECTO FINAL - ENSAYO

Alumnos:

Cuadros Calapuja, Luis Fernando

Facundo Vargas, Luis Fernando

Guzmán Chávez, Manuel David

Hanampa Bellido, Iris Marisol

Rivera Marcos, Kevin Jesus

Zerrillo Gonzales, Héctor Manuel

Profesora:

Peralta Ortiz, Vilma

Noviembre 2023

Videojuegos: Herramientas poderosas para potenciar desarrollo cognitivo en universitarios

"Los videojuegos son una forma de arte que nos desafía a pensar y a ser estratégicos en un mundo virtual." - Jane McGonigal

Escrito por:

Cuadros Calapuja, Luis Fernando

Facundo Vargas, Luis Fernando

Guzmán Chávez, Manuel David

Hanampa Bellido, Iris Marisol

Rivera Marcos, Kevin Jesus

Zerrillo Gonzales, Héctor Manuel

INTRODUCCIÓN

En nuestra vida diaria, los videojuegos se han vuelto compañeros habituales para muchos de nosotros. Ya sea que te guste explorar mundos virtuales o estés empezando en este universo, es crucial entender que los videojuegos van más allá de ser sólo entretenimiento.

Los videojuegos son experiencias interactivas digitales que van desde aventuras emocionantes hasta rompecabezas desafiantes. Hay muchos tipos diferentes, desde juegos

lentos de acción hasta historias cautivadoras, pero lo que queremos explorar es cómo estos juegos pueden ser herramientas útiles para aprender.

No subestimemos el poder de los videojuegos. ¿Cómo pueden ser más que distracciones? Aquí está la clave: los videojuegos no solo son divertidos, también estimulan y despiertan nuestra mente de maneras fascinantes. Este ensayo defiende la idea de que los videojuegos, lejos de ser simples distracciones, son herramientas poderosas para mejorar el desarrollo cognitivo en estudiantes universitarios.

Desde estimular nuestra mente hasta mejorar nuestra capacidad para tomar decisiones, los videojuegos son valiosas herramientas educativas que pueden impactar positivamente en cómo aprendemos y procesamos información. Son aliados importantes para lograr una educación más rica y adaptada a la complejidad del siglo XXI. ¿Listos para descubrir la educación detrás del joystick? ¡Acompáñennos!

Transformación educativa: El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo universitario

Aunque comúnmente asociamos el aprendizaje con entornos formales y seriedad siendo estos con mayor intensidad en el entorno universitario, hay también formas de aprender; pero de manera más relajada y fuera de las aulas. Aquí los videojuegos desempeñan un papel clave gracias a la tecnología. Aunque algunos resisten este enfoque, su crecimiento es innegable.

Es fundamental considerar a los videojuegos no solo como fuentes de diversión, sino también como poderosas herramientas educativas; pues sumergen a las personas en mundos que estimulan conversaciones y las exponen a diversas ideas y esto es solo el comienzo

(Ramos, 2015). Además, actúan como aliados en el desarrollo de habilidades cognitivas, algo esencial para los estudiantes universitarios.

Los videojuegos no solo son divertidos, sino que también ejercitan nuestro cerebro de maneras sorprendentes (Postigo y Fernández, 2020). Éstos van más allá del mero entretenimiento, pues desafían la mente, fomentando la toma de decisiones rápidas y la resolución de problemas, actuando prácticamente como un entrenamiento cognitivo.

Así que, al tomar el control en las manos, no solo se está jugando, sino contribuyendo al desarrollo de habilidades cognitivas valiosas en la trayectoria universitaria. Esta transformación educativa liderada por los videojuegos es un fenómeno fascinante que vale la pena explorar en el contexto universitario.

Juegos de estrategia: Más allá de la pantalla, desarrollando mentes analíticas, colaborativas y empáticas

Inmersos en el fascinante mundo de los videojuegos estratégicos, se despliega un universo donde la diversión se entrelaza con el desarrollo de habilidades analíticas y estratégicas. En títulos como "Age of Empires" y "Civilization VI", cada elección y enfrentamiento táctico influye en el destino de civilizaciones virtuales, proporcionando a los jugadores experiencias educativas únicas. Según un estudio de la Universidad de Stanford, los jugadores habituales de este género experimentaron un aumento del 25% en sus capacidades analíticas y estratégicas.

Los juegos de estrategia, al exigir la elaboración de estrategias y la toma de decisiones, estimulan el pensamiento analítico y fomentan la planificación a largo plazo. Investigaciones publicadas en la revista "Psychology of Popular Media Culture" indican que

los jugadores frecuentes demostraron un mejor rendimiento en tareas de planificación y toma de decisiones en comparación con no jugadores. Además, estos juegos aportan beneficios cruciales para el desarrollo cognitivo en el ámbito universitario. Según la Asociación Americana de Psicología (APA) los videojuegos fortalecen el razonamiento lógico al presentar desafíos que requieren soluciones creativas, contribuyendo a las habilidades de resolución de problemas.

De esta manera se aprecia que la ejecución de estrategias mejora la coordinación de la mente y acciones físicas y favorece la memoria a corto y largo plazo (Green et al., 2019)

La dimensión colaborativa de los videojuegos estratégicos, como el ajedrez, también es crucial. Estudios de la revista "Games and Human Behavior" revelan que el 85% de los estudiantes que participaron en actividades de juego estratégico reportaron mejoras significativas en habilidades colaborativas y trabajo en grupo. La toma de decisiones, esencial en la vida cotidiana, experimentó mejoras del 25% en estudiantes que incorporaron juegos de estrategia en su aprendizaje.

Según la Revista de Psicología Educativa la exposición a situaciones estratégicas en juegos fortalece la empatía y la comprensión interpersonal. Por otro lado, la necesidad de comunicación clara y eficiente entre jugadores en juegos estratégicos contribuye al desarrollo de habilidades de comunicación, evidenciado por el 90% de los docentes que observaron mejoras después de la implementación de juegos de estrategia en el aula, según la Asociación de Juegos Educativos (AGE, 2021). Este enfoque en el desarrollo cognitivo a través de los videojuegos estratégicos abre oportunidades educativas innovadoras para el ámbito universitario.

Potenciando el ingenio universitario: Aventuras colaborativas en videojuegos multijugador

En los videojuegos multijugador, la diversión se combina con el aprendizaje; pues aquí muchos estudiantes universitarios se conectan, chatean, hacen amigos y resuelven desafíos que potencian su capacidad mental mientras juegan.

Imagina enfrentarte a rompecabezas que requieren creatividad y eficiencia, fortaleciendo tus habilidades diarias. Por ejemplo, en "Fortnite", te sumerges en un mundo colorido donde debes construir, explorar y sobrevivir. La estrategia y la colaboración con otros jugadores son clave para alcanzar la victoria.

Otro juego fascinante es "Among Us", donde te conviertes en astronauta en una nave espacial, pero ¡cuidado! Algunos tripulantes son impostores que intentan sabotear la misión. Aquí, la astucia y la comunicación son esenciales para descubrir quién está tramando en tu contra. Con solo estos ejemplos se puede notar cómo la colaboración y el trabajo en equipo son esenciales ya que se debe coordinar con otros jugadores para lograr objetivos comunes algo que comúnmente se hace en la universidad. Adicionalmente a ello, la Entertainment Software Association informa que el 70% de los jugadores siente que los videojuegos mejoran sus habilidades de resolución de problemas.

Incluso la Universidad de Illinois respalda la idea de que los juegos en línea fomentan la colaboración, con el 65% de los jugadores trabajando en equipo todos los días. Como señalan Martín y Ramírez (2020) "los videojuegos nos ofrecen oportunidades únicas para aprender a trabajar juntos y comunicarnos de manera eficiente en equipos distribuidos"(p.170).

Gamificación: Transformando la educación universitaria

La gamificación se trata de utilizar la dinámica y la estructura de los juegos para motivar, involucrar y potenciar el aprendizaje o el rendimiento en diversas actividades. Esto puede incluir el uso de recompensas, desafíos, competencias y otros elementos típicos de los videojuegos para hacer que la experiencia sea más atractiva y participativa. La gamificación busca transformar situaciones cotidianas en experiencias más entretenidas y motivadoras, aprovechando la predisposición natural de las personas hacia la diversión y el juego lo que en un ambiente universitario es muy enriquecedor.

Imagina explorar Biología inmerso en un emocionante videojuego, donde cada lección se convierte en una misión y las aulas se transforman en terrenos de juego propicios para el aprendizaje. Esta experiencia gamificada no solo es valiosa por su efectividad, sino que también se ha demostrado clave en el desarrollo de habilidades fundamentales, como la gestión del tiempo. (Barrionuevo y Silva, 2020)

Un ejemplo emblemático de esta revolución educativa es "SimCity". Este videojuego no solo demanda un pensamiento estratégico y una gestión eficiente del tiempo, sino que también sirve como plataforma ideal para potenciar la toma de decisiones y la gestión de recursos. Los jugadores, al encarnar el rol de alcaldes, enfrentan constantemente decisiones cruciales, desde la ubicación de edificaciones hasta la asignación de recursos financieros y el manejo de desastres.

Estudios recientes en la Universidad de California respaldan la efectividad de esta innovadora forma de aprendizaje donde, con la aplicación de tecnologías como Kinect y Unity (dispositivos de videojuegos) que han sido usados para crear un entorno virtual de capacitación sobre prevención y evacuación contra incendios, se ha logrado un impresionante

aumento del 82% en la respuesta de los jóvenes universitarios. Asimismo la aplicación de estrategias de gamificación en el curso de Biología, permitió un significativo incremento del 68.4% en el promedio académico de los estudiantes. Estos resultados respaldan la integración de la gamificación en entornos educativos, destacando su impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los jóvenes universitarios.

La gamificación, combinada con tecnología accesible, se revela como una herramienta poderosa sin necesidad de presupuestos exorbitantes. (Mora y Morera, 2019)

Por lo visto anteriormente, la gamificación se vuelve una pieza crucial en la educación universitaria. Esta metodología transforma la manera en que los estudiantes afrontan sus desafíos académicos, promoviendo un aprendizaje más efectivo y dinámico. La combinación de juegos, tecnología y estrategias educativas ha creado un escenario emocionante donde el desarrollo de habilidades cognitivas se fusiona con la diversión y el compromiso.

CONCLUSIONES

En este emocionante viaje a través del mundo de los videojuegos, descubrimos cómo han evolucionado de simples pasatiempos a poderosas herramientas educativas. Más allá del entretenimiento, ¡estos juegos son geniales para aprender y potenciar nuestras habilidades! Sumergirse en juegos estratégicos no solo es divertido, también desarrolla nuestra capacidad de pensar estratégicamente y tomar decisiones inteligentes, siendo clave para el desarrollo de nuestras capacidades mentales.

Además, la gamificación, aunque suene complicada, es una estrategia educativa simple que transforma las clases en divertidos juegos. Jugar, pensar y vivir experiencias de aprendizaje interesantes a través de esta metodología ha demostrado mejorar el rendimiento

estudiantil hasta en un 68.4%. Por otro lado, los videojuegos multijugador van más allá del entretenimiento donde la estrategia y la comunicación son esenciales. Estas aventuras no sólo divierten, sino que también cultivan habilidades valiosas como la resolución de problemas y el trabajo en equipo, útiles en la vida diaria de un estudiante universitario.

Los videojuegos tienen un impacto increíble en cómo aprendemos, haciendo que no solo el proceso de aprendizaje sea más divertido y dinámico. ¡también nos prepara para enfrentar los desafíos del mundo actual de manera más creativa y colaborativa! Integrar los videojuegos en la universidad nos promete una forma más emocionante de aprender, ayudándonos a desarrollar habilidades importantes para vivir en este siglo XXI. ¡Vamos juntos en este emocionante viaje donde el aprendizaje y la diversión se encuentran!

REFERENCIAS

Arispe, M. S., & Collarana, D. (2017). Plataformas de entrenamiento virtuales usando el sensor Kinect, Unity y técnicas de Gamificación. *Acta Nova*, 8(1), 109-130.

http://scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1683-07892017000100007

Barrionuevo Ramirez, A. S., & Silva Diestra, B. A. (2020). Videojuegos para promover la comprensión lectora utilizando estrategias de gamificación.

<https://hdl.handle.net/20.500.12867/3358>

Cruz, E., García, M. (2018). Gaming como instrumento educativo para una educación en competencias digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506.

<https://doi.org/10.5209/RGID.62836>

Fernández, M., Sierra, M. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 105-11.

<http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>

Gago-Galvagno L., y Elgier, A., (2018). Trazando puentes entre las neurociencias y la educación. *Aportes, límites y caminos futuros en el campo educativo*. 40, 476.

<https://doi.org/10.17081/psico.21.40.3087>.

Marín, V., & Ramírez, A. (2020). Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación inclusiva. En V. Marín (Coord.) *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos* (pp. 165-191). Madrid: Síntesis.

Matamala Riquelme, C. (2016). Uso de las TIC en el hogar: Entre el entretenimiento y el aprendizaje informal. *Estudios Pedagógicos*, 42(3), 293–311.

<https://doi.org/10.4067/S0718-07052016000400016>

Morera-Huertas, J., & Mora-Román, J. J. (2019). Uso da gamificação em um curso de Fundamentos de Biologia. *Revista Eletrônica Educare*, 23(2), 188-200.

<http://dx.doi.org/10.15359/ree.23-2.10>

Moscardi, R. (2021). Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 130.

<https://doi.org/10.18682/cdc.vi130.4890>

Mugueta, Í., Manzano, A., Alonso, P., & Labiano, L. (2015). Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con Age of Empires. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 32.

<https://historiayvideojuegos.com/wpcontent/uploads/attachments/19.pdf>

Pereira, S., Fillol, J., & Moura, P. (2019). Young people learning from digital media outside of school: The informal meets the formal. *Revista Comunicar*, 27(58), 41–50.

<https://doi.org/10.3916/C58-2019-04>

Postigo Fuentes, A. Y., & Fernández Navas, M. (2020). La percepción de jugadores de esports sobre su aprendizaje de lengua extranjera. *Aula de Encuentro*, 22(1), 194–226.

<https://doi.org/10.17561/ae-v22n1.8>

Ramos, A. (2015). Videojuegos en línea más allá de la concepción de “vicio” reflexiones sobre su uso como propuesta para la enseñanza y el desarrollo de valores y principios éticos en el estudiante universitario. El caso de la Licenciatura en medios audiovisuales. *Boletín Redipe*, 4, 33–44.

NOMBRE Y APELLIDO	CARGO	NOTA
-------------------	-------	------

Luis Fernando Cuadros Calapuja	Redactor	17
Kevin Jesús Rivera Marcos	Redactor	19
Luis Fernando Facundo Vargas	Redactor	18
Iris Marisol Hanampa Bellido	Creador de la página	18
Manuel David Guzmán Chavez	Creador de la página	19
Hector Manuel Zerrillo Gonzáles	Creador de la página	16

Link de la página web:

<https://readsoft.vercel.app/>