

República Bolivariana de Venezuela
Ministerio del Poder Popular para la Educación
Universidad Nacional Experimental
Rómulo Gallego Edo. Guárico

Consola educativa y creativa para el rendimiento de
los estudiantes de AIS, San Juan de los Morros. Estado
Guárico

Integrantes

Joan Piña 30.626.523

Daniel Barrios 29.728.358

Introducción

En la era digital en la que vivimos, el software educativo se ha convertido en una herramienta cada vez más utilizada en el ámbito educativo. Estos programas ofrecen una amplia gama de beneficios para los jóvenes, brindando un enfoque interactivo y dinámico para el aprendizaje. Sin embargo, es comprensible que los padres puedan tener preocupaciones sobre la calidad y seguridad del software. En este sentido, es importante destacar cómo el software educativo puede ser beneficioso para los jóvenes y tranquilizar a los padres sobre sus potenciales riesgos

El desempeño se determina como el nivel que adquiere el individuo para alcanzar su destreza y su esfuerzo hacia un objetivo fijado por el mismo, ya sea, ser autodidacta o aprender con más profesionales de cierto tema o campo. Pero no todos los casos son así, existen estudiantes que no logran comprender algunos temas matemáticos por el hecho de que su retención, su agilidad mental no llegan a ser lo suficiente. Por ello, buscan un método de estudio más dinámico, de ahí vienen los videojuegos recreativos dedicados en el campo matemático, ciencias, historia e idiomas, todo con el objetivo de crear el aprendizaje dinámico, mantener motivados de querer aprender más cada día un nuevo tema con el sistema educativo. Este método de aprendizaje puede brindar a los estudiantes en desarrollo en su agilidad mental, análisis del problema o del entorno, idiomas, trabajo en equipo y conocer el mundo en sus distintas culturas.

Muchos padres en Venezuela, recelan de las videoconsolas y no quieren verlas en casa por miedo que perjudiquen el rendimiento escolar de sus hijos. Sin embargo, los expertos de diferentes universidades en el mundo, como la universidad española Extremadura, Valencia, Vigo, Oviedo y la universidad “3 de Febrero”, de Argentina, han dado a conocer beneficios de los videojuegos incluyen el desarrollo de habilidades en Cáceres, durante el II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación, que los videojuegos recreativos aumentan el rendimiento académico.

El impacto de los videojuegos en la sociedad los ha convertido en objeto de estudio. Por ejemplo, Andrew Przybylski, psicólogo del instituto de internet de una Universidad de Oxford, ya en 2014 publicaba un estudio en la revista Pediatrics en el que establecía cuantas horas debían destinar los niños a los videojuegos. Su conclusión fue que aquellos que jugaban menos de una hora eran emocionalmente más estables, mientras que aquellos que jugaban alrededor de tres horas desarrollaban problemas a la hora de socializar. Por tanto, con moderación los videojuegos, además de mejorar el aprendizaje, impulsan a grandes beneficios.

Existen varias razones por las cuales los padres pueden recelar del software educativo en Venezuela:

1. Desconfianza en la calidad: Los padres pueden tener dudas sobre la efectividad y calidad de los software educativos. Pueden preocuparse de que estos programas no cumplan con los estándares educativos necesarios o no estén adecuados para las necesidades específicas de sus hijos.
2. Preferencia por métodos tradicionales: Algunos padres pueden tener una preferencia por métodos de enseñanza más tradicionales, como libros de texto y clases presenciales. Pueden considerar que los software educativos no son tan efectivos como estos métodos tradicionales
3. Temor a la dependencia tecnológica: Existe un temor generalizado en muchos padres de que sus hijos se vuelvan demasiado dependientes de la tecnología. Creen que por el exceso del uso de estos sistemas, den de consecuencias a que el joven, tenga baja habilidad social o perder el interés hacia una disciplina que no requiera de una pantalla

Objetivo general

- Implementar y desarrollar una consola educativa para el área de Ing. en Informática.

Objetivos específicos

- Dar a entender el uso de estos videojuegos recreativos dan un desarrollo mejor y mantienen la motivación de seguir aprendiendo
- Reconocer la implementación de este sistema educativo que se usara en los estudiantes.
- Dar a conocer la importancia de estos sistemas como un método más de aprendizaje y no un obstáculo que lleva al ocio
- Como catalogar un videojuego educativo

Justificación

Ya enunciada la preocupación de los padres, para generar la confianza a los padres en el software educativo en Venezuela, se pueden tomar las siguientes medidas:

1. Educación sobre el uso responsable de la tecnología: Informar a los padres sobre la importancia de enseñar a sus hijos a utilizar la tecnología de manera responsable y equilibrada. Destacar que el software educativo puede ser una herramienta útil, pero que es necesario establecer límites y fomentar el uso consciente de las tecnologías.
2. Proveer soporte y capacitación: Ofrecer soporte técnico y capacitación a los padres para que se sientan seguros y cómodos utilizando un software educativo. Esto puede incluir tutoriales, guías de uso, sesiones de capacitación o la creación de comunidades de padres donde puedan compartir experiencias y resolver dudas.
3. Demostrar la calidad y efectividad: Proporcionar evidencia y testimonias de otros padres o instituciones educativas que respalden la calidad y efectividad del software educativo. Demostrando resultados de pruebas o evaluaciones, estudios de investigación o comentarios positivos de usuarios satisfechos.

Es importante tener en cuenta que cada familia y situación es única, por lo que es fundamental adaptar las estrategias a las necesidades específicas de caso.

Los beneficios de los videojuegos han llegado también al aprendizaje basado en los juegos electrónicos. Este método educativo utiliza lo bueno de los videojuegos para transmitir conocimientos a los estudiantes y se fundamenta en tres puntos clave:

- **Dinamiza la educación:** transforman el aprendizaje en juego divertido, emocionante y sin clases aburridas. Esto hace que los alumnos asimilen y retengan los contenidos casi sin darse cuenta.
- **Incrementa la motivación:** convierte a los estudiantes en los protagonistas de la historia y premian su esfuerzo con medallas, vida extra, bonus, etc. Así consiguen captar y mantener su interés por aprender
- **Facilita la práctica:** permiten aplicar los conocimientos adquiridos sin crear situaciones de peligro. Por ejemplo, los simuladores de aviación y navegación.

Dentro del aprendizaje basado en los juegos podemos notar que existe otro catálogo, esos son los juegos de emulación. Este segmento específico para la enseñanza tiene como finalidad formar a los estudiantes en materias concretas, el aprendizaje de idiomas o el entrenamiento de profesionales como policías, pilotos, bomberos, entre otros. Aquí podemos ver unos videojuegos que cumplen esta categoría