

Máster en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital

Juegos, gamificación y TIC
Facultad de Lenguas y Educación



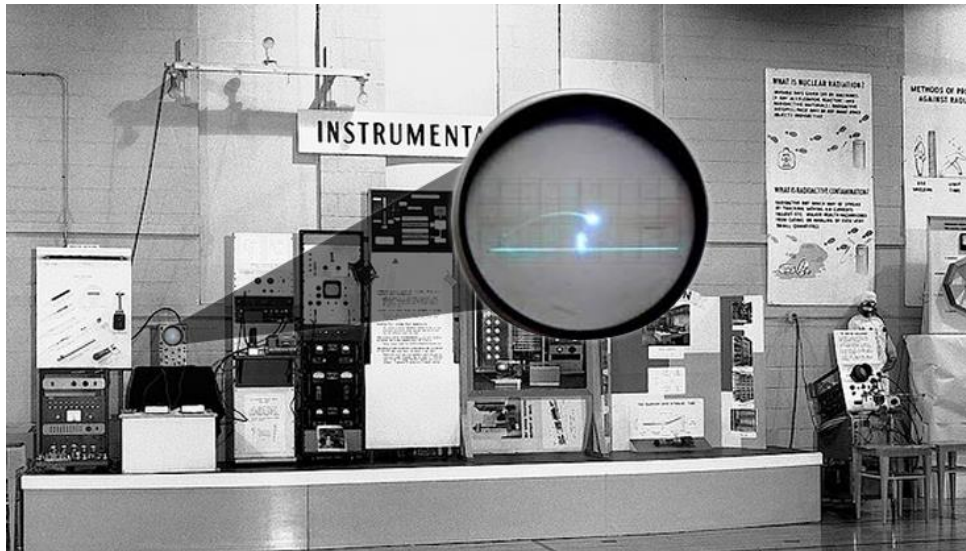
GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Unidad 7: Videojuegos

Breve historia

Fuente: <http://nostalbit.com>

La historia del videojuego va ligada a los entornos universitarios desde sus antecedentes e incluso la primera consola tiene un componente educativo.



Fuente: <http://computingforever.com/>

Give the gift that makes TV more than something they just sit and watch: Odyssey.*



Odyssey by Magnavox transforms any TV* into a challenging electronic playground of 12 fun-and-learning games the whole family can play and enjoy together.

Action and reaction games, like *Hockey* and *Tennis*. Arithmetic games, like *Analogic*. Geography games, like *States*. And pure fun games, like *Simon Says* and *Haunted House*.

So this year, give your family and friends the gift that makes TV more than something they just sit and watch. Give Odyssey.

SPECIAL FREE OFFER!
If you buy Odyssey before December 24, 1974, you get six extra games free: *Baseball*, *Handball*, *Volleyball*, *Wipe Out*, *Invasion* and *Fun Zoo*. Each a \$3.95* value...all free with Odyssey now, at your Magnavox dealer.

ODYSSEY™
Electronic TV games from Magnavox.

*Any brand, color or black and white, 17" (diagonal screen or larger)
† Manufacturer's suggested retail price. Optional with dealers. Odyssey is a trademark of The Magnavox Company.

Unidad 7: Videojuegos

Videojuegos y educación

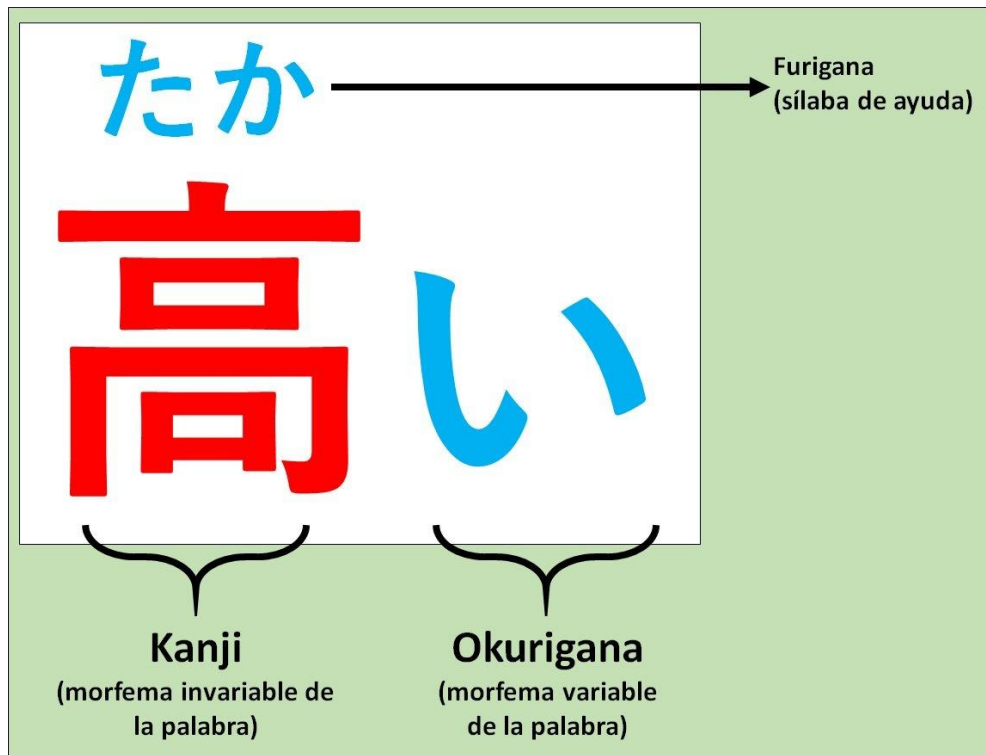
Aún así, la historia del videojuego en la educación es una historia de fracaso por diversos motivos comunes en el edutainment:

- Poca motivación intrínseca.
- La experiencia de aprendizaje no está integrada.
- Aprendizaje por repetición.
- Mecánica simple.
- Presupuestos bajos.
- Sin presencia de profesor.
- Distribución y marketing separado.



Unidad 7: Videojuegos

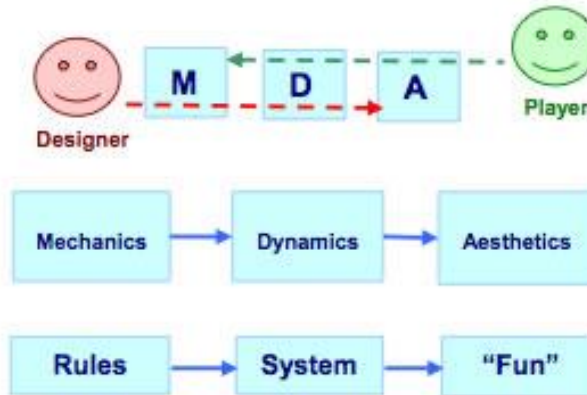
Videojuegos y educación



Unidad 7: Videojuegos

El modelo MDA

La definición de juego y sus componentes fue abordada en el primer módulo y el videojuego es parte de ella. Las características especiales del videojuego, no obstante, hacen que en determinadas perspectivas se pueda salir de la definición, por eso muchas veces se habla del modelo MDA.



Fuente: <http://gambit.mit.edu>



Unidad 7: Videojuegos

Consideraciones

Los videojuegos no son sólo escenarios que permiten prácticas culturales, sociales o políticas; son también un medio en el que se pueden representar los propios valores culturales – para crítica, sátira, educación o comentario. Así, hay tres aspectos a considerar que merecen mucha más atención de la prestada hasta ahora.

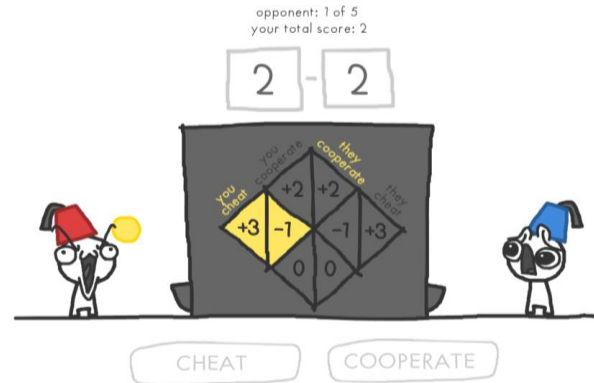
- **Mensaje:** el videojuego no es que contenga política y/o mensaje; es que es una posición política en sí mismo.
- **Retórica procedimental:** incluye crear argumentos persuasivos a través de procesos que, en vez de usar palabras o imágenes, usan reglas de comportamiento, construyendo modelos dinámicos.
- **Libertad dirigida:** el jugador es quién tiene el papel activo para ejecutar su libertad, pero esa libertad viene limitada y dirigida por el diseñador.



Unidad 7: Videojuegos

Ejemplos

Fuentes: Capturas de cada uno de los juegos



Unidad 7: Videojuegos

Ejemplos

Fuentes: Capturas de cada uno de los juegos



Unidad 7: Videojuegos

Ventajas e inconvenientes

Ventajas:

- A día de hoy, los alumnos son en gran porcentaje jugadores de videojuegos.
- Los elementos colaborativos pueden estimular la relación, colaboración y buena relación entre alumnos.
- Representan una buena forma de romper la linealidad de las lecciones.
- Presentan decisiones y dilemas éticos que pueden ser aprendizajes vitales para un mundo mejor.
- Las posibilidades de *learning analytics* son extensas.

Inconvenientes:

- Normalmente es necesario adaptar algo ya existente para su uso.
- Al coste de desarrollo se une el coste de licencias o de compra y de material.
- Otro tipo de coste es el de tiempo.
- Parte de los alumnos pueden no estar familiarizados con el videojuego (o no motivarse con ellos).



Unidad 7: Videojuegos

vs Serious Games

Los Serious Games no son sinónimos de juegos para aprender. Se podría debatir si los juegos con fines educativos como algunos de los vistos anteriormente caerían en la categoría de Serious Games o no, pero no sería productivo, porque posiblemente todos los videojuegos tienen algo de didácticos o de potencial educativo.

Así, se considerarán Serious Games los que tengan un propósito más allá del juego y del aprendizaje, como los llamados “exergames”, o juegos que buscan motivar al usuario para realizar más actividad física, juegos digitales que buscan mejorar la condición médica de pacientes o juegos digitales que se usan como herramienta de marketing o publicidad.



L&E



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA