

Introducción a la Industria y al Desarrollo de Videojuegos

¿Qué es el *game-based learning*?

Al método que utiliza videojuegos para el aprendizaje es lo que se conoce como *game-based learning*.

La clave está en que los contenidos y las habilidades que quieren ser enseñadas no se presentan en una clase presencial o en un libro, sino a través de videojuegos.

El producto estrella del game-based learning son precisamente los serious games.

¿Qué es un *serious games*?

Los juegos serios son aquellos cuyo objetivo principal NO es la diversión o el entretenimiento, sino el aprendizaje o la práctica de habilidades.

Su uso ha crecido sobre todo en sectores como la educación, la defensa, la aeronáutica, la ciencia o la salud.

Su finalidad puede ser de lo más variada: desde entrenar a equipos de bomberos en situaciones de emergencia hasta la capacitación de un equipo de ventas, la enseñanza de matemáticas o la práctica de idiomas.

EJEMPLOS:

- . Dragon Box: <https://dragonbox.com/products/elements>
- . Minecraft Edu: <https://education.minecraft.net/en-us/get-started/download>

Simuladores

Un simulador es un conjunto de elementos que tratan de recrear una situación de la vida real. Normalmente se utilizan medios informáticos para esa recreación, sumados a otros, por ejemplo, mecánicos, para alcanzar la mayor cuota de realismo posible. Por regla general, se prescinde del elemento "diversión" más allá del mero hecho de utilizar el propio simulador.

EJEMPLOS: simuladores de vuelo, medicina, arquitectura

Gamificación

La gamificación consiste en aplicar estrategias del diseño de juegos para hacer una actividad más atractiva, motivadora y efectiva, utilizando la naturaleza de los juegos como herramienta para facilitar el aprendizaje, la productividad o el bienestar.

EJEMPLOS:

- . Duolingo: aplicación de aprendizaje de idiomas que gamifica el proceso, otorgando puntos por cada lección completada y ofreciendo "recompensas" como medallas al completar desafíos.
- . Nike+ Run Club: Esta aplicación gamifica el ejercicio físico, permitiendo que los usuarios ganen trofeos, compitan con amigos y sigan sus logros personales a través de un sistema de puntuación.
- . Khan Academy: La plataforma educativa usa gamificación para motivar a los estudiantes con puntos, medallas y "niveles" por completar tareas o exámenes.

Advergames

Un adverggame es un tipo de videojuego diseñado con fines publicitarios o de marketing, cuyo objetivo es promocionar una marca, producto, servicio o campaña, mientras ofrece una experiencia interactiva y entretenida al jugador. La combinación de advertising (publicidad) y game (juego) da origen al término "adverggame".



**MUCHAS
GRACIAS**