

*TRABAJO INVESTIGATIVO*

# LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

POR: NELL M. ESPADA & JOSHANNA RIVERA





# Introducción



En el siguiente trabajo podrás apreciar la definición de juego electrónico, sus características y desarrollo. También podrás ver algunos ejemplos de estos, ventajas y desventajas en la educación y desarrollo del individuo.

# Objetivo:

Al finalizar la presentación el estudiante tendrá el conocimiento sobre las características de los juegos electrónicos, su historia y evolución.



Concepto:

JUEGO

Piaget (1951) al describir el juego se centra en el uso de normas diferenciando juegos con normas y sin normas, y equipara el cambio de un juego sin límites a uno basado en normas con el desarrollo de la infancia ya que los juegos basados en normas requieren de la socialización.

Concepto:

VIDEO  
JUEGO

Frasca (2001) menciona "incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red."

# Concepto:

JUEGO  
ELECTRÓNICO

Zyda (2005) propone como concepto: "una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento."



# Historia Evolución Desarrollo

1952

*NIM para la computadora NIMROD.*

1969

*ARPANET comienza como versión de *Spacewar* funcione en red con el sistema *PLATO*.*

1972

*Odyssey llega al mercado del videojuego doméstico.*

1978

*Nintendo lanza al mercado su primera consola, y Atari 400 nace como un ordenador que compite contra Apple. Ej. Mario y Final fantasy.*

1990

*Consolas dan un giro técnico gracias a los "16 bits". Edutainment llegaron a las aulas, ejemplo de ello *SimEarth* o *Railroad Tycoon*.*

1995

*Hasta la llegada de Windows los juegos luchan por la incompatibilidad de las maquinas. Fue *Quake* quién posibilitó jugar con otras personas en línea.*

# 2000

## LA NUEVA ERA

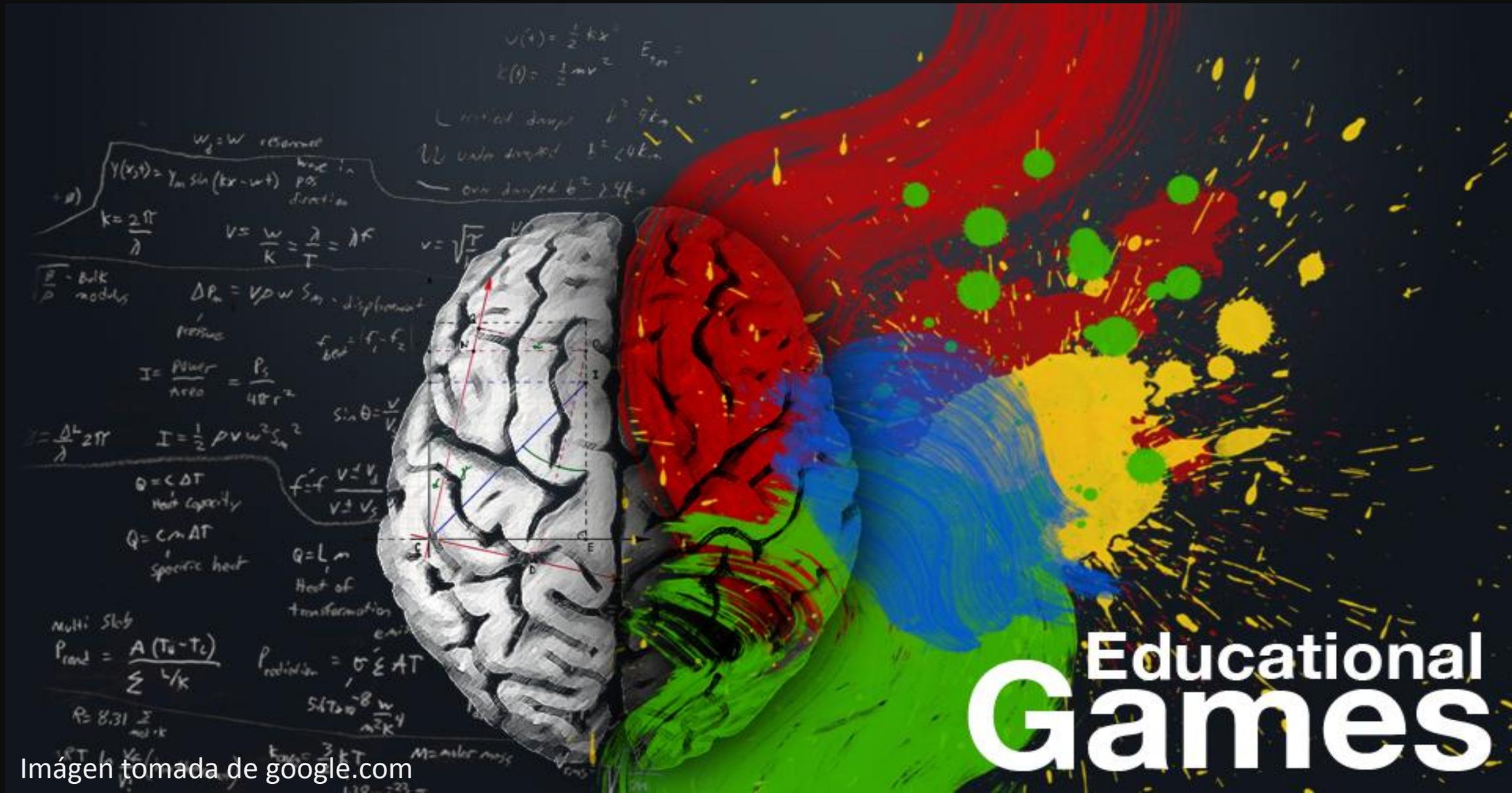
Nace *Moose*, una comunidad de aprendizaje y mundo virtual para niños.



Imágenes tomadas de google.com

# Potencial en la educación

V  
E  
N  
T  
A  
J  
A  
S  
  
Y  
  
D  
E  
S  
V  
E  
N  
T  
A  
J  
A  
S



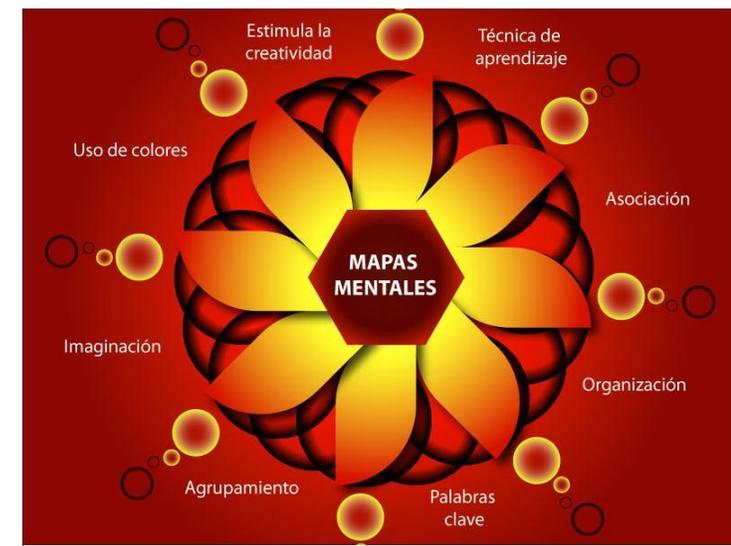
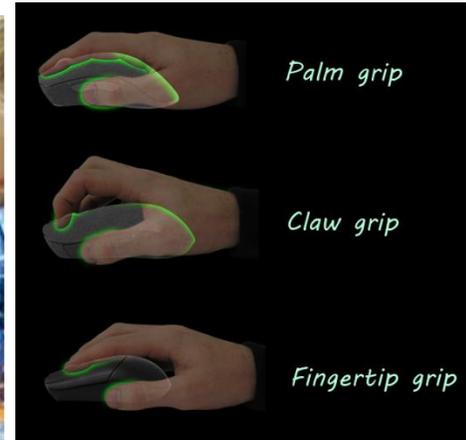
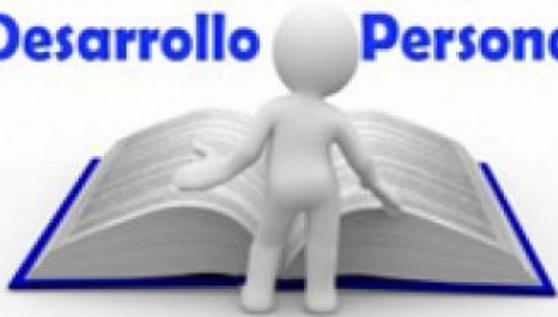
Educational  
**Games**

Imagen tomada de google.com





## Desarrollo Personal



Imágenes tomadas de google.com





Imágenes tomadas de google.com

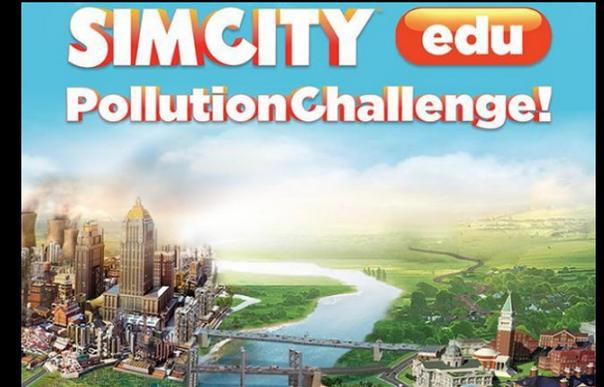
# Juegos Electrónicos Educativos



Dragon Box



Mine Craft



Sim City Edu



Cap Odyssey



Proyecto Kokori

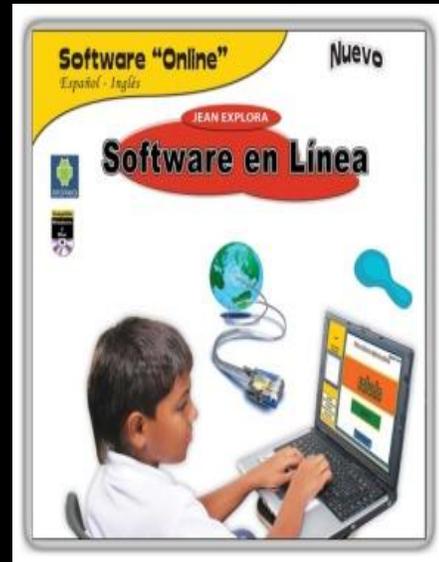


Immune Attack

# Juegos Electrónicos Educativos



Puzzle  
Kids

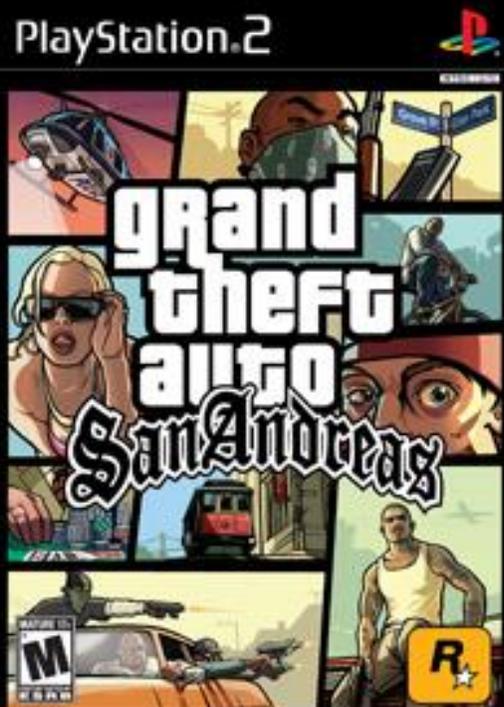


Jean Explora



Destino Lectura

# Juegos Electrónicos No Educativos



# Conclusión

Los juegos electrónicos también llamados videojuegos pueden ser una herramienta la cual fomente la experiencia y el aprendizaje constructivista. El jugador junto a la inmersión y otros atributos, le anima al debate, colaboración con otros jugadores, y en el caso educativo le proporciona diversos contenidos de aprendizaje. Los juegos electrónicos implican libertad de actuación, fijación de metas encaminándose a conseguirlas y hace que el usuario se responsabilice de su desarrollo personal.

# Conclusión

En el caso de los niños y adolescentes, se les debe vigilar cuidadosamente y mantener dentro de los límites de la seguridad cuando están mirando o jugando con alguno de estos aparatos (KFF, 2005). Es importante que se estudie el contenido del juego, que este sea uno educativo. Solo así se obtendrán resultados positivos.

# Referencias

Academia Americana de Pediatría, Comité sobre Educación Pública. (2001). Los niños, los adolescentes y la televisión. *Pediatrics*; 107(2): 423-426

Arnau, D. [2013]. Los 10 mejores videojuegos educativos. Recuperado de [blog.tiching.com/los-mejores-videojuegos-educativos/](http://blog.tiching.com/los-mejores-videojuegos-educativos/)

La Fundación de la Familia Kaiser. (2005). Los efectos de los medios electrónicos sobre los niños en edad de cero a seis: Una historia de investigación. Recuperado de <http://www.kff.org/entmedia/7239.cfm>

Mitchel, A., Savill-Smith, C. (2004) The Use of Computer and Video Games for learning: A review of the literature. Learning and Skills Development Agency: Cambridge. Recuperado de <http://www.lsd.org.uk/fikes/PDF1529.pdf>

Universia Ecuador. (2013). Científicos descubren nuevos beneficios de los videojuegos. Recuperado de <http://www.noticias.universia.com.ec/en-portada/noticia/2013/09/17/1049907/cientificos-descubren-nuevos-beneficios-videojuegos.pdf>

Contreras, R.S., Eguia, J.L., Solano, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación.