

Desarrollo de biblioteca de videojuegos para apoyo a los procesos académicos. caso de estudio Colegio Simón Bolívar sede San Martín

**Autor:
Josué Daniel Díaz Pacheco**

Trabajo de Investigación como requisito en el curso de Formación Investigativa III del programa de Ingeniería de Sistemas

Tutor: Frank Hernando Sáenz Peña

RESUMEN

El uso de la tecnología, y su rápida expansión ha hecho que todas las áreas de la vida cotidiana sean mejoradas, y en algunos casos simplificadas. Todos los ámbitos de la vida han sido orientados al uso de la tecnología, pero hay un aspecto que se está rezagando, no por falta de recursos, que en cierta parte es responsabilidad de los entes gubernamentales, pero se puede encontrar de igual manera la falta de interés de las personas que tienen la responsabilidad de capacitar a los llamados por mucho tiempo, el futuro de Colombia.

Es en este espacio, en la educación, que podemos encontrar una herramienta que durante años se entendió y concibió como contraria a la educación, pero que hoy en día se ve como aliada. Con el avance de la tecnología se ha evidenciado que los entornos familiares, escolares, sociales, recreacionales y laborales han cambiado de una forma exorbitante. Dos décadas atrás, cuando ya existían los equipos móviles, llámense celular o Tablet, su uso no estaba masificado, y es allí donde se observa el cambio que vivieron las personas que hoy en día superan los 25 años de edad. Si se deseaba compartir con los amigos, la cita era en un lugar y a una hora específica; si el objetivo era recrearse y dispersar la mente, lo mejor eran los parques y sitios recreacionales. El trabajo en la sede del contratista, o donde el determinara. El tiempo con la familia era para hablar, usar los juegos de mesa, y también eran el apoyo para la realización de las actividades escolares.

Pero al día de hoy, la tecnología ha invadido todas las esferas de la sociedad, hasta el punto de depender totalmente de ella, pero la esfera de la educación se ha visto rezagada a tomar su parte, y ha dejado que se vuelvan obsoletos sus métodos de aprendizaje, sin tomar partido de las utilidades que, aun siendo destinadas con otro propósito, se mueven en pro de un beneficio a futuro, si se saben utilizar. Es allí donde cabe mencionar a Burbules y Callister donde dicen que “Las nuevas

tecnologías se han convertido en un problema educativo, un desafío, una oportunidad, un riesgo, una necesidad...” (Burbules & Callister, 2006). Una tecnología poco usada para educación, pero si muy utilizada para el esparcimiento, son los videojuegos, pero estos tienen ciertas ventajas para orientar a los estudiantes a mejorar sus capacidades en las competencias estudiantiles.

La Institución Educativa Colegio Simón Bolívar, en su sede principal, es un lugar propicio para desarrollar el inicio de la investigación, esto es debido a que se encuentra ubicado en un sector donde colindan los estratos 1, 2 y 3, y donde el ambiente escolar es ejemplo de una institución pública, donde encontramos niños, niñas y jóvenes de familias de escasos recursos, como otros que son mas pudientes, pero hay claro un punto en nuestro país, puede faltar la comida en la casa, pero no un celular.

Palabras clave: Gamificación, Videojuegos, Competencias Educativas, Videojuegos y Educación

ABSTRACT

The use of technology, and its rapid expansion has made all areas of everyday life improved, and in some cases simplified. All areas of life have been oriented to the use of technology, but there is an aspect that is lagging behind, not due to lack of resources, which in a certain part is the responsibility of government entities, but the lack can be found in the same way of interest of the people who have the responsibility of training those called for a long time, the future of Colombia.

It is in this space, in education, that we can find a tool that for years was understood and conceived as contrary to education, but that today is seen as an ally. With the advancement of technology, it has been shown that family, school, social, recreational and work environments have changed in an exorbitant way. Two decades ago, when mobile devices already existed, call them cell phones or tablets, their use was not widespread, and it is there that the change experienced by people who are today over 25 years of age can be observed. If you wanted to share with friends, the appointment was at a specific place and time; if the goal was to recreate and disperse the mind, the best were parks and recreational sites. Work at the contractor's headquarters, or where he determines. The time with the family was to talk, play board games, and they were also support for the realization of school activities.

But to this day, technology has invaded all spheres of society, to the point of being totally dependent on it, but the sphere of education has lagged behind to take its part, and has made its methods obsolete. of learning, without taking advantage of the profits that, even being destined for another purpose, move towards a future benefit, if they know how to use them. It is there where it is worth mentioning Burbules and Callister where they say that “New technologies have become an

educational problem, a challenge, an opportunity, a risk, a necessity...” (Burbules & Callister, 2006). A technology little used for education, but widely used for recreation, are video games, but these have certain advantages to guide students to improve their skills in student skills.

The Colegio Simón Bolívar Educational Institution, in its main headquarters, is a suitable place to develop the beginning of the investigation, this is because it is located in a sector where strata 1, 2 and 3 are adjacent, and where the school environment It is an example of a public institution, where we find children and young people from low-income families, like others who are more affluent, but there is a clear point in our country, food may be lacking at home, but not a cell phone.

Keywords: Gamification, Videogames, Educational Competences, Videogames and Education

REFERENCIAS.

1. Arredondo Trapero, F., & Vásquez Parra, J. (2017). LA RESPONSABILIDAD SOCIAL DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS: UNA APROXIMACIÓN DESDE LOS CONTENIDOS. *Ciencia y Sociedad*, 42(4), 31-39.
2. Bawden, D., & Rowlands, I. (1999). *Digital Libraries: Assumptions and Concepts*. Libri, 181-191.
3. Burbules, N. C., & Callister, T. A. (2006). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires: Ediciones Granica SA.
4. Coll, C. (2004). *Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista*. Sinéctica: Revista Electrónica de Educación.
5. Comte, A. (1984). *Discurso Sobre El Espíritu Positivo*. Madrid: Alianza Editorial.
6. Enriquez Guerrero, C. L., Segura Cardona, A. M., & Tovar Cuevas, J. R. (2013). Factores de riesgo asociados a bajo rendimiento académico en escolares de Bogotá. *Investigaciones Andina*, 15(26), 654-666. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2390/239026287004.pdf>
7. Faba Perez, C., & Nuño Moral, M. V. (2004). La nueva gestión en las bibliotecas virtuales. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 19-28.
8. Figueredo, C., & Ramirez Belmonte, C. (2008). JÓVENES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS, ESTADO DE LA. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 315-326.
9. Gil Juarez, A., & Vall-Ilovera Llovet, M. (2006). *Jóvenes en Cibercafés. La Dimensión Física del Futuro Virtual*. Barcelona: UOC.

10. González Cabezas, D. F. (2016). Arquitectura empresarial de referencia para una biblioteca digital. Caso: Universidad Cooperativa de Colombia. Medellín: Universidad de Medellín.
11. Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). "Capítulo 1. Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencia. En Metodología de la investigación (Sexta ed., págs. 2-21). México: McGraw Hill Education.
12. Hooper, T. (2001). Management issues for the virtual library. *The Electronic Library*, 19, 71-77.
13. Lacasa, P. (2011). *Los Videojuegos. Aprender en Mundos Reales y Virtuales*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.
14. LEOTTAU ANDRADE, J., PINZON VIVES, M. P., & TORRES SCAFF, J. M. (2001). DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA BIBLIOTECA VIRTUAL BASADA EN EL BUSCADOR PARA UNIVERSIDADES. Obtenido de BIBLIOTECA UTB: <https://biblioteca.utb.edu.co/notas/tesis/0003342.pdf>
15. Lopez Guzman, C. (2000). Modelo para el desarrollo de bibliotecas digitales especializadas. México: UNAM.
16. Lozada, J. (2014). Lozada, J. (2014). Investigación aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 47-50.
17. Martín del Pozo, M., & Martín Lopez, J. L. (2015). Propuesta didáctica en torno a Habilidades para la Vida y videojuegos: Los Sims 2, Comunicación Efectiva y aprendizaje colaborativo. PressButton. *Revista de Videojuegos*, 90 - 126.
18. Mendoza Gáfaró, R. E., Rojas Contreras, M., & Esteban Villamizar, L. A. (2017). Gestión de Alcance En Proyectos de Desarrollo de Videojuegos. *Revista Colombiana de Tecnologías de Avanzada*, 1-8.
19. Meneses Botina, W. G., Morillo Carlosama, S. L., & Navia Atoy, G. E. (2014). Factores que afectan el rendimiento escolar en la institución educativa rural Las Mercedes desde la perspectiva de los actores institucionales. Popayan: Repositorio Institucional Universidad de Manizales.
20. MinTic. (12 de Septiembre de 2015). Conoce cómo se clasifican los videojuegos | Explora tu Poder Digital. Obtenido de En TIC confío - Colombia: <https://www.enticconfio.gov.co/conoce-como-se-clasifican-los-videojuegos>
21. OCDE. (2017). Marco de Evaluación y de Análisis de PISA para el Desarrollo : Lectura, matemáticas y ciencias, . Paris: Versión preliminar, OECD Publishing.
22. Pérez, Á. (2019). ¿Por qué la calidad de la educación en Colombia no es buena? Dinero.
23. Salazar, J. C., Tovar, A., Linares, J. C., Lozano, A., & Valbuena, L. (2018). Scrum versus XP: similitudes y diferencias. *TIA: Tecnología, Investigación y Academia*, 29 - 37.
24. Saleh Ashoor, M. (2000). Planning the electronic library – suggested guidelines for the Arabian Gulf region. *The Electronic Library*, 18, 29-39. Obtenido de <https://doi.org/10.1108/02640470010320434>

25. Secretaría de Educación Distrital. (2010). Estudio Sobre Los Factores Que Influyen En El Rendimiento Escolar. Bogotá: GRUPO DE INVESTIGACION DE LA OFICINA ASESORA DE PLANEACIÓN DISTRITAL.
26. Sinda Martínez, J., Medrano Samaniego, C., & Martínez de Morentin, J. (2015). Transmisión de valores en adolescentes: un análisis con videojuegos. *Revista Latina de Comunicación Social*, 230-251.
27. Solís, M. C. (2003). Una explicación de la programación extrema (XP). Willy. Net.
28. Toffler, A. (1979). *La Tercera Ola (The Third Wave)*. USA: Plaza & Janes S.A.