

Desarrollo de videojuegos educativos para mejorar el aprendizaje y la educación básica en niños

Andres Felipe Tuay Barajas
Código estudiantil: 202012719640

Camilo José Moncada Tamayo
Código estudiantil: 202012720649

Tutor:
Elkin Gelvez Almeida

RESUMEN

La educación ha desarrollado métodos de aprendizaje concretos, diseñados para su implementación en diversos contextos. Su aplicación es crucial al enseñar diversos conocimientos. Sin embargo, a lo largo de los años, hemos observado una tendencia a repetir la fórmula de las mismas formas de enseñanza, lo que puede resultar en problemas de falta de interés por parte de los estudiantes. Este fenómeno es aún más notable cuando consideramos el deseo innato de muchos niños de aprender. La aversión o la falta de apropiación de estos métodos educativos tradicionales se ha vuelto evidente. En la actualidad, se busca adaptar la enseñanza a nuevas herramientas para obtener resultados más acordes con las expectativas. Se ha optado por integrar la tecnología y el gusto por el entretenimiento de los niños. ¿Y si pudiéramos combinar ambas cosas? La respuesta a esta pregunta se encuentra en los juegos, que resultan ser una actividad recreativa sumamente interesante. En este contexto, la inclusión de los videojuegos educativos emerge como una opción increíble e innovadora, especialmente en entornos tan rudimentarios como la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Palabras clave: educación, videojuegos educativos, innovación.

ABSTRACT

Education has established concrete learning methods to be implemented in different contexts, making their use crucial when teaching various subjects. However, over the years, there has been a tendency to repeat the formula of the same teaching methods, which can lead to issues of lack of interest among students. This is particularly noticeable when considering the innate desire of many children to learn. The aversion or lack of appropriation of these traditional educational methods has become evident. Currently, there is a push to adapt teaching to new tools to achieve more expected results. The integration of technology and children's love for

entertainment is a sought-after approach. What if we could combine both? The answer lies in games, which prove to be a highly interesting recreational activity. In this context, the inclusion of educational video games emerges as an incredible and innovative option, especially in rudimentary environments such as the city of Cúcuta, Norte de Santander.

Key Words: education, educational video games, innovation.

REFERENCIAS

1. Chávez-Guarniz, M. P., Rojas-Turkowsky, C. A., Bravo-Huivin, E. K., & Cieza-Mostacero, S. E. (2022). Revisión Sistemática: Influencia de los videojuegos educativos en el proceso de aprendizaje. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*(E54), 367-377.
2. Decroly, O., & Monchamp, E. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz* (Vol. 4). Madrid: Ediciones Morata.
3. Guerra-Antequera, J., & Revuelta-Domínguez, F. I. (2020). Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020. *Revista Colombiana de Educación*(85), 27-54.
4. Mendez, M., & Boude, O. (2020). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática. *Revista Espacios*, 42(01), 66-80.
5. Ocampo Pazos, W., Garcia Abad, J., Macas Macias, A., Carrasco Ramirez, F., & Centeno Lara, J. L. (2020). Videojuego educativo para el pensamiento lógico-matemático en educación básica. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 513-531.
6. Oña López, D. (2022). *Gamificación en la educación primaria, ventajas y contrapartidas: una revisión sobre el origen, las perspectivas teóricas y el estado en cuestión*. Repositorio institucional UIB.
7. Sotomayor Gonzalez, A., Gertrudix Barrio, F., & Rivas Rebaque, B. (2022). Los videojuegos como medio de transmisión de aprendizajes en la educación formal. *Revista Colombiana de educación*, 23(1), 152-158.
8. Vidal Esteve, M. I., Lopez mari, M., & Peirats Chacón, J. (2019). Los materiales didácticos digitales y la educación inclusiva. En L. Monsalve Lorente, M. I. Pardo Baldoví, & M. I. Vidal Esteve, *Pedagogía y cambios culturales en el siglo XXI: Repensando la educación* (págs. 183-195). Madrid: Octaedro.