



CAFU29. APRENDER JUGANDO: JUEGOS EDUCATIVOS ONLINE

Proceso de Enseñanza/Aprendizaje







- El participante reconocerá la importancia del juego en los procesos de aprendizaje, en especial en la etapa infantil, en la que empiezan a descubrir. El uso del ordenador debe ser visto como una ayuda a la enseñanza, una herramienta más que apoya el desarrollo de los menores.
- En primer lugar se verá cómo está actualmente la situación de los juegos, a través de un video que ilustra como los videojuegos ya están en las aulas. Por el/la dinamizador/a será más sencillo mantener el interés del participante si comienza por algo que le resulta muy actual y totalmente conocido, posteriormente se pasará a la lectura de artículos que validan la idea de que se puede aprender jugando ayudado de las nuevas tecnologías. El/la dinamizador/a fomentará entre los participantes el debate sobre las ventajas y desventajas de las nuevas tecnologías en la enseñanza. **Duración estimada: 5 horas.**

Desde hace varias décadas, los videojuegos o software educativos han pasado a desempeñar un importante papel como herramienta complementaria al ocio y formación de niños y mayores. Pero mientras su uso e introducción en el mercado desvelan un gran nivel de aceptación, la investigación aún no ha arrojado datos fehacientes sobre la relación directa entre el uso de videojuegos y aprendizaje. La Universidad de Málaga, a través de su departamento de Lexicografía Computacional y Lingüística, ha participado en la creación de "Mi experto en Vocabulario", un videojuego de la empresa Ubisoft, en el que han tomado parte casi un centenar de personas a escala internacional. (8 minutos)
<http://es.youtube.com/watch?v=VIEMkhBo3zQ>

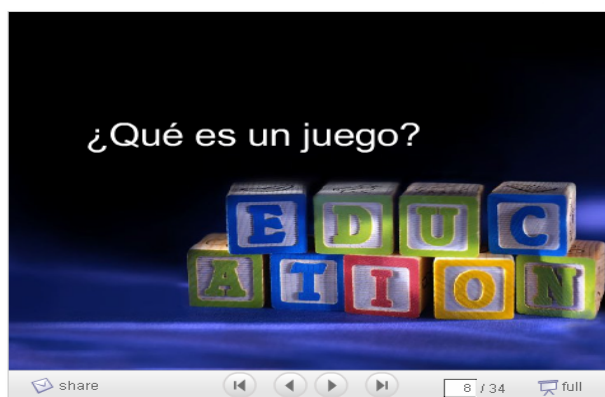
Artículo: 'Cómo enseñar a tu hijo a jugar'. A medida que nuestros hijos van creciendo, van creciendo también sus necesidades y exigencias.
<http://www.guiainfantil.com/educacion/aprenderjugando.htm>

Aportaciones de los juegos a los niños
<http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>

Artículo: Aprender jugando. A un niño de un año, por ejemplo, un sonajero le hará algo de gracia, pero no disfrutará de ello del mismo modo que un bebé
<http://www.educacioninfantil.com/displayarticle7.html>

Ideas de juegos didácticos junto al motivo por el que fomentan el aprendizaje
<http://www.slideshare.net/francesecf/ideas-de-juegos-para-fomentar-el-aprendizaje-en-los-padres-padres>

La importancia del juego como recurso del aprendizaje se ha visto potenciado por el uso del ordenador como se explica en la siguiente presentación
<http://www.slideshare.net/nunez/los-microjuegos-y-el-ciberavalo-del-aprendizaje>



Los microjuegos y el ciberavalo del aprendizaje

Los juegos on line como parte de los recursos didácticos que los ordenadores llevan hasta las aulas.

<http://www.slideshare.net/guest2bb98e/los-recursos-didcticos>

Webquest para reflexionar sobre la importancia del juego, a lo que el alumno ya estará preparado y le ayudará a valorar lo aprendido.

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/colegioibros/miWebquest/miWebquest.html>



Webquest. Juegos no competitivos

- Una vez que el participante entiende y comprende la necesidad de introducir el juego para fomentar el aprendizaje, el/la dinamizador/a le invita a visitar una serie de enlaces con multitud de ejemplos que pueden servirle de recursos didácticos. Posteriormente indicará a los participantes que elijan uno de los recursos que han visto y describan su aplicación didáctica, posteriormente se pondrá en común. **Duración estimada: 5 horas.**

El Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa pretende coordinar las iniciativas de Nuevas Tecnologías de las CCAA.

<http://www.cnice.mec.es/profesores/infantil/>



http://www.cnice.mec.es/profesores/descargas_secundaria



CNICE. Descargas secundaria

Algunos de los enlaces del Cnice a destacar son:

Aplicación multimedia concebida para servir como material de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en el primer ciclo de Educación Primaria y como recurso motivador en la iniciación a la lectura durante la educación infantil. Juego interactivo de lectura para todo el ciclo de infantil. LA CUEVA DEL TRAGAPALABRAS

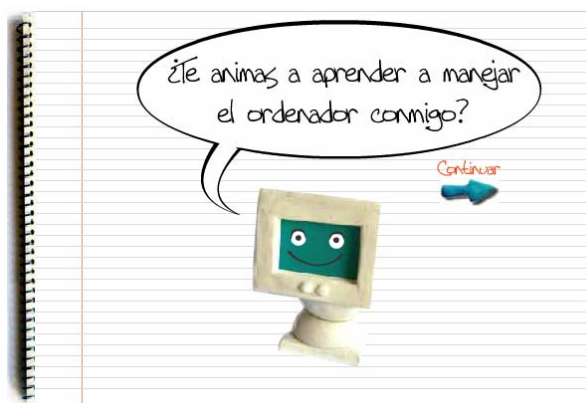
http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2007/cueva_tragapalabras/

Lectura comprensiva de problemas de matemáticas. Primeros lectores. Infantil

http://w3.cnice.mec.es/recursos/primaria/lengua_literatura/problemas/index.html#

Estoy frente a mi ordenador primaria. Aprender a manejar el ordenador guiado por un simpático personaje que enseña de una forma divertida y sencilla cómo utilizarlo de modo correcto. Se invita a recorrer cada uno de los bloques temáticos y ver que fácil y divertido es saber algunas cosas sobre la prevención de riesgos.

[#](http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2003/ordenador/index.htm#)



Estoy frente a mi ordenador

Proyecto de cifras. Primaria

<http://ares.cnice.mec.es/matematicasep/>

Juego interactivo de matemáticas para el ciclo de infantil. PROBLE+: Recurso educativo elaborado a través del Convenio Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas.

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/cnice/fantasmin/>

Consejos orientativos sobre las diversas formas de jugar con los hijos según la edad que tengan, para adecuar el juego a su nivel de aprendizaje.

<http://www.guiainfantil.com/educacion/aprenderjugando.htm>

El portal Averroes cuenta con múltiples recursos, entre ellos, juegos educativos. Un recurso muy útil ya que se pueden ver los juegos incorporados más recientemente o bien verlos clasificados por nivel educativo.

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/impe/web/portadaRecursosEducativos?pag=/contenidos/B/BancoDeRecursos/>

Descubre y juega con Andalucía. Los menores cuentan con una gran curiosidad por las cosas, por descubrir ya aprender sobre aquello que les rodea. Este enlace orienta esta curiosidad por saber para que conozcan mejor Andalucía, su historia, su geografía y a sus personajes más relevantes.

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/2007/09/28/0008/index.html>

Recursos educativos de Educa Madrid

<http://www.educa.madrid.org/porta/web/educamadrid/recursos-contenidos?c=an>

Educagua cuenta con una sección dedicada a aprender con el ordenador. Este enlace es muy interesante por los software que aporta, de gran utilidad.

<http://www.educagua.com/software.asp>

Aula Infantil, contiene software educativo además de múltiples recursos para educadores y padres.

www.aulainfantil.com

En esta web del MECD hay un apartado de direcciones con enlace a páginas que tiene

<http://www.redined.mec.es/>



REDINED

Educared, portal de educación con una sección de software educativo

http://www.educared.net/educared/visualizacion/jsp/_software_educativo/index.jsp?idapr=12_61_esp_1

Educarm. material didáctico que tiene su propiedad intelectual registrada:

<http://www.educarm.es/udicom/>

La web de los niños y niñas: accede a los recursos educativos de infantil y primaria

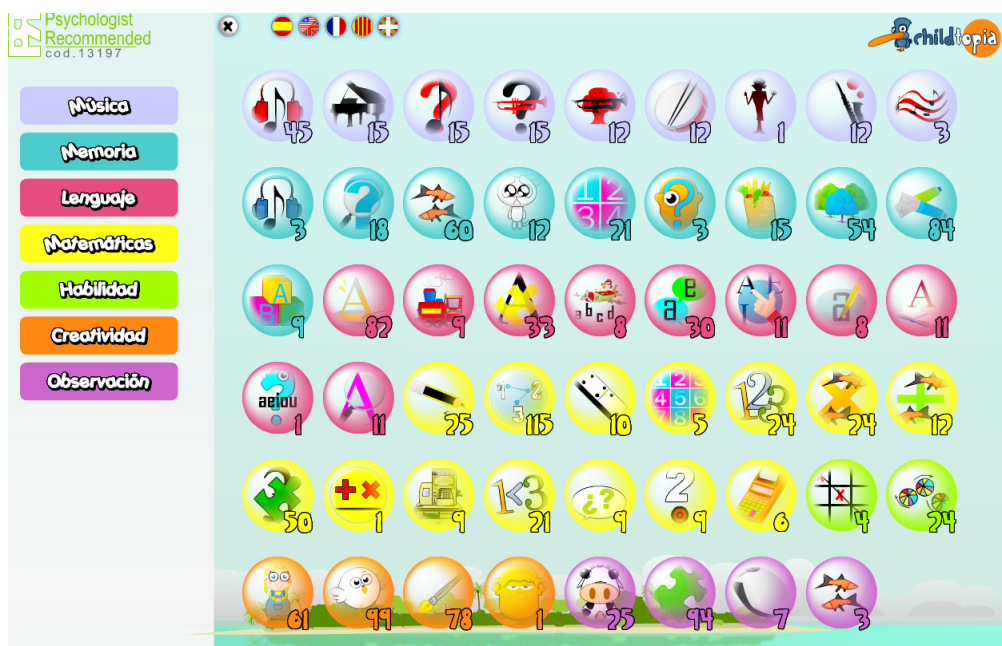
<http://www.pntic.mec.es/ninos/>



PNTIC

[Childtopia](http://childtopia.com) es una página web que nos presenta una gran cantidad de juegos educativos realizados en Flash, con un diseño muy atractivo permite entrenar habilidades y realizar aprendizajes escolares sin tener que utilizar ningún soporte externo, solamente nuestra conexión a internet.

<http://childtopia.com/index.php?module=home&func=juegos&idphpx=juegos-educativos>



Childtopia

Bebe enseña los números del 1 al 20 y una canción de regalo (4:11 minutos)
<http://es.youtube.com/watch?v=cw3DgF6NtGc>

Web para aprender más sobre los animales. Sus nombres, sus formas de vida, entornos, presentados de forma atractiva para os más pequeños.
<http://www.pequeanimales.com/>



Peque animales

Aprende y diviértete

<http://www.kalipedia.com/examenes/>

Olimpiadas de las matemáticas, recurso lúdico de esta página de Santillana con interesantes contenidos educativos.

http://www.kalipedia.com/graficos/atrevos-resolverlos.html?x=20080717klpmatalg_1.Ges&g=1

Desde Cooperación Internacional se cree que la mejor manera de ser solidarios es aprendiendo a serlo desde pequeños, han creado este juego educativo y de sensibilización, que transmite valores solidarios a los escolares y les anima a ponerlos en práctica.

<http://www.unbarriodecolores.com/>

Red de centros educativos avanzados. Juego educativo *on line* con la misma estructura que una Gymkhana Virtual.

<http://www.redtic.es/gymkhana/>

- El/la dinamizador/a invitará a los participantes a imaginar algún juego que pueda ponerse en red para el aprendizaje, lo importante no es la viabilidad del proyecto sino la creatividad y utilidad del juego desde un punto de vista didáctico. Para ello, invitará a los participantes a mirar detenidamente alguno de los juegos que hay visto anteriormente y utilizarlos como guía. **Duración estimada: 5 horas.**

Juegos diarios propone gran cantidad de juegos de todos los estilos y formatos, visitar la web puede resultar interesante para obtener ideas y después darles un enfoque educativo.

<http://www.juegosdiarios.com/juegos-de-infantiles.html>



Juegos diarios

- Para terminar el alumno conocerá hacia dónde se dirige el futuro del juego educativo. Las principales investigaciones y novedades se centran en el mundo del videojuego, muchos de ellos con versión on line, multijugador/masivos online, su utilidad como recurso para la enseñanza está probado. A través de los siguientes enlaces el participante echará un vistazo al futuro, el lugar en el que el sector educativo tendrá que buscar su lugar. **Duración estimada: 5 horas.**

Aprender la física pura y dura a través de un videojuego. Esa es la misión del proyecto Europeo Electra. Psicólogos, profesores y diseñadores de juegos trabajan juntos en esta aventura para conciliar conocimiento y diversión entre los adolescentes.
http://es.youtube.com/watch?v=lmexth_3sKM (8 minutos)

El futuro de los videojuegos pasa por el control mental.
<http://www.laflecha.net/canales/videojuegos/noticias/el-futuro-de-los-videojuegos-pasa-por-el-control-mental>



El futuro de los VJ