



4 al 14 de noviembre de 2010

---

## JUEGOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES

**Eje temático 5:** Evaluación y seguimiento de la calidad en EaD

Por: Ana María Fernández San Martín.  
Master en Educación Social y Animación Sociocultural.  
Universidad Pablo de Olavide de Sevilla, España.  
Coordinadora Académica de este centro.  
[anafdz@estudiosindependientes.com](mailto:anafdz@estudiosindependientes.com)

**Resumen:** Explica cómo funcionan los juegos Interactivos para desarrollar habilidades, de qué manera afectan al cerebro, qué habilidades desarrollan, cuál es el efecto en el participante, qué ventajas aporta el uso de juegos interactivos, cuáles son los inconvenientes, explica los criterios de calidad para evaluar juegos interactivos, la importancia de los mensajes transversales, su utilidad frente a problemas de aprendizaje y una propuesta educativa.

**Palabras clave:** juegos, habilidades, déficit de atención, dislexia

En esta liga está la grabación de la conferencia y dura 15 min:  
<http://estudiosindependientes.com/content/view/304/35>



4 al 14 de noviembre de 2010

---

Está disponible las 24 horas, todos los días.

El Centro de Estudios Independientes a Distancia A.C.  
Presenta la conferencia:

## Juegos Interactivos para Desarrollar Habilidades

### Cómo Funcionan los Juegos Interactivos para Desarrollar Habilidades

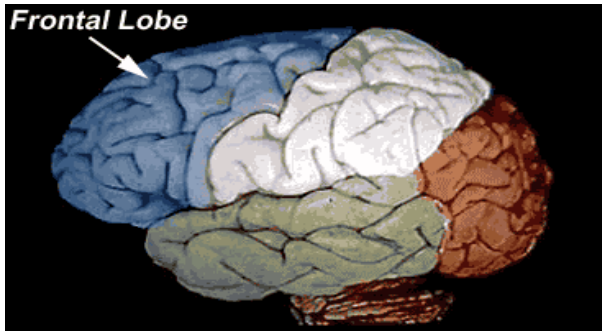
- Los juegos interactivos aprovechan los recursos de las nuevas tecnologías para captar la atención del participante en el juego, facilitar el contacto con diversos materiales y recursos didácticos de manera divertida, entretenida y eficiente.

### De qué manera afectan al cerebro

- En las personas que juegan con una frecuencia diaria de una hora, 5 días a la semana durante 3 meses se produce un engrosamiento en la corteza cerebral en el área 6 (lóbulo parietal) y en las áreas 22 y 38 (lóbulo temporal) en el lado izquierdo del cerebro y disminuye la actividad en parte del lóbulo frontal y parietal en el lado derecho mientras juegan, por ejemplo, al Tetris concretamente o a otros juegos en los que se utilice la lógica, percepción espacial, toma de decisiones, eficacia visual. Así que: jugar al Tetris **incrementa el espesor de la corteza cerebral y cambia la actividad cerebral.**



4 al 14 de noviembre de 2010



El hemisferio izquierdo se especializa en el lenguaje articulado, control motor del aparato fono articulador, manejo de información lógica, pensamiento proporcional, manejo de información matemática, memoria verbal, aspectos lógicos gramaticales del lenguaje, organización de la sintaxis, discriminación fonética, atención focalizada, control del tiempo, planificación, ejecución y toma de decisiones y memoria a largo plazo. Muchas de las actividades atribuidas al consciente le son propias. Governa principalmente la parte derecha del cuerpo. Procesa la información usando el análisis, que es el método de resolver un problema descomponiéndolo en piezas y examinando estas una por una.

El hemisferio derecho elabora y procesa la información de distinta manera que el hemisferio izquierdo. Es un hemisferio integrador, centro de las facultades visoespaciales no verbales, especializado en sensaciones, sentimientos, prosodia y habilidades especiales; como visuales y sonoras artísticas y musicales. Concibe las situaciones y las estrategias del pensamiento de una forma total. Integra varios tipos de información (sonidos, imágenes, olores, sensaciones) y los transmite como un todo.

#### **Qué habilidades desarrollan**

- Concentración.
- Atención visual y auditiva.
- Memoria.



4 al 14 de noviembre de 2010

---

- Manejo del idioma.
- Lógica matemática.
- Patrones mentales ordenados y lógicos.
- Reflexión y razonamiento.

#### **Cuál es su efecto en el participante**

- Un mayor interés en seguir desarrollando habilidades.
- Sentirse más exitoso en el aprendizaje.
- Sentirse satisfecho por la experiencia.
- Sentido de competencia.
- Sentirse apto para la socialización.
- Interés por mejorar en las puntuaciones.
- Sensación de logro.
- Sentirse motivado a repetir la experiencia.
- Mejora la autoestima.
- Baja el estrés.

#### **Qué ventajas aporta el uso de juegos Interactivos**

- Da un sentido de libertad en el contacto con el material educativo.
- Aporta interés hacia los contenidos y no sólo al medio (juego).
- Refuerza en el participante una sensación de capacidad frente a un tema que puede haber sido causa de frustración (matemáticas, física).
- Aumenta el vocabulario y el manejo del idioma.
- Muestra el sentido práctico de seguir instrucciones.
- Rompe la barrera del rechazo irreflexivo hacia el material de estudio o hacia profesores o compañeros que considera más aptos.

#### **Cuáles son los inconvenientes de los juegos y videojuegos**

- Existen muchos juegos interactivos y videojuegos en el que los temas de violencia son utilizados por sus creadores porque producen "adicción" al juego.
- Los mensajes de violencia quedan gravados en el subconsciente sin analizar.



4 al 14 de noviembre de 2010

---

- Los juegos de violencia dejan en el participante actitudes de violencia, miedo, retraimiento, irritabilidad, ansiedad e insomnio.

#### **Criterios de calidad para evaluar juegos Interactivos**

- Que el material no cree conflictos internos en los participantes (niños(as) o adolescentes).
- Que el esfuerzo visual no sea excesivo.
- Que el objetivo didáctico sea claro.
- Que no produzca confusión.
- Que conduzca al participante al logro de los objetivos.
- Que no contenga mensajes racistas ni premie la violencia hacia las minorías.

#### **Importancia de los mensajes transversales**

- La utilización de juegos educativos o de entretenimiento es un medio muy eficaz para crear patrones de conducta.
- Mensajes transversales de actitudes sociales positivas son agradablemente asumidas, no impuestas.
- La empatía y la asertividad son aprendidas fácilmente si se presentan de manera clara y eficaz en la solución de conflictos.

#### **Utilización de los juegos interactivos en los problemas de aprendizaje**

- **Atención Dispersa** (mejora concentración, atención y memoria).
- **Dislexia** (mejora el manejo espacial, lenguaje, concentración, atención).
- **Lento aprendizaje** (facilita la repetición del ejercicio o del juego sin sensación de frustrar al docente ni sentirse menos hábil que los compañeros y compañeras).
- **Rechazo** de parte de los(las) alumnos(as) hacia algún tema de estudio (favorece el sentirse seguro y relajado frente a un tema que le produce baja autoestima por fracasos sucesivos).
- **Discapacidad** (Las nuevas tecnologías facilitan el acceso al material frente a problemas de motricidad).





4 al 14 de noviembre de 2010

---

### **Propuesta Educativa**

El Centro de Estudios Independientes a Distancia A. C. tiene un equipo muy bueno de expertos en la creación de juegos interactivos para el desarrollo de habilidades concretas y las pone en línea para que cualquier persona (niño o niña, joven o adulto) tenga fácil acceso a este recurso educativo.

Visítenos en:

[www.estudiosindependientes.com](http://www.estudiosindependientes.com)

<http://estudiosindependientes.com/tienda/descargas2>

<http://estudiosindependientes.com/tienda/component/content/article/39-descargas/65-juegos-atencion-dispersa>

De hecho diariamente tenemos muchas visitas, dirigidas específicamente a los juegos en línea. Sabemos que les gusta la experiencia porque regresan y nos añaden a favoritos en su sistema de internet. Nos visitan de todo el mundo, esa es la ventaja de poner en línea los recursos para que estén a alcance de todos.

Participen de la experiencia de los juegos en línea, si después de haberlos experimentado nos comparten sus comentarios en el foro o por correo electrónico estaremos encantados de intercambiar información e impresiones con todos ustedes.

Gracias por participar.



4 al 14 de noviembre de 2010

---

### Referencias bibliográficas

- Arthur, C. (1993). How kids cope with video games. *New Scientist*, 140, 5.
- Bailenson, J. N., Blascovich, J., Beall, A. C., & Loomis, J. M. (2003). Interpersonal distance in immersive virtual environments. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29, 1-15.
- Bangert-Drowns, R., & Pyke, C. (2001). A taxonomy of student engagement with educational software: An exploration of literate thinking with electronic text. *Journal of Educational Computing Research*, 24(3), 213-234.
- Dekanter, N. (2005). Gaming redefines interactivity for learning, *Tech Trends*, 49(3), 26-31.
- Friedman, T. (1995). Making sense of software: Computer games and interactive textuality. In S. G. Jones. (Ed.), *Cybersociety: Computer-mediated-communication and community*. (pp.73-89). London.
- Sage.  
Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E., (2002). Games, motivation and learning: Simulation and gaming. *An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research*, 33 (4), 441-467
- Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2007, January). A longitudinal study of game perceptions from the perspective of Yin-Yang theory. Paper presented at the conference of the Hawaii International Conference on System Sciences, Big Island.



4 al 14 de noviembre de 2010

---

- HI. Ju, E., & Wagner, C. (1997),  
Personal computer adventure games Their structure,  
principles, and applicability for training. *The Data Base for Advances in  
Information Systems*, 28(2), 78-92.
- Klein, L. R. (1999). Creating virtual experiences in  
the new media. Unpublished doctoral  
dissertation. Harvard Business School, Harvard University, Boston, MA.
- Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. *Communication Theory*, 14, 27-50.
- Lieberman, D. A. (1998). Health education video games for children and adole  
scents:  
Theory, design and research findings. Paper presented at the meeting of the  
International Communications Associations, Jerusalem, Israel.
- Malouf, D. B. (1987). The effect of instructional computer games on continuin  
g student motivation. *Journal of Special Education*, 21(4), 27-38.
- Nelson, C. (1995). *Attention and memory: An integrated framework*. New York:  
Oxford University Press.
- Oblinger, D. G. (2004). The next generation of educational engagement. *Journ  
al of Interactive Media in Education*, 8, 1-18.
- Parker, L. E., & Lepper, M. R. (1992). Effects of fantasy context on children's l  
earning and  
motivation: Making learning more fun. *Journal of Personality and Social  
Psychology*, 62, 625-633.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.





4 al 14 de noviembre de 2010

---

- Prensky, M. (2005). Computer games and learning: Digital game-based learning.
- In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), Handbook of computer game studies (pp. 97-122). Cambridge, MA: MIT Press.
- Randel, J. M., Morris, B. A., & Wetzel, C. D. (1992). The effectiveness of games for educational purposes- a review of recent research. *Simulation & Gaming*, 23, 261-276.
- Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research and Development*, 44(2), 43-58.
- Tuzun, H. (2004). Motivating learners in educational computer games. *Dissertation Abstracts International* 65(05), 1749.



4 al 14 de noviembre de 2010

---



**Ana María Fernández San Martín**

Nacionalidad Mexicana

Fecha de nacimiento: 04/09/1956

anafdz@estudiosindependientes.com

Licenciatura en Odontología en Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.  
Master en Educación Social y Animación Sociocultural en Universidad Pablo de  
Olavide de Sevilla, España

Otros estudios

Inglés 2 años en Prentis Place

Francés 3 años en Alianza Francesa

Antropología 2 años (estudios a distancia) en Universidad de Comillas, Madrid,  
España

Teología 5 años (estudios a distancia) en Universidad de Comillas, Madrid, España

Experiencia Docente:

18 años en educación para adultos

Trabajo actual

Coordinadora Académica del Centro de Estudios Independientes a Distancia A. C.