



5 videojuegos educativos recomendados por una experta en EdTech

Los beneficios de los juegos de video incluyen la mejora de la capacidad de concentración, la creatividad, la memoria, los idiomas y el trabajo en equipo siempre cuando sean accesibles, reusables y enfocados en un objetivo de aprendizaje .

XXXX, XX de XXXX 2022. — En la actualidad, las herramientas digitales juegan un papel fundamental en la educación, las cuales no solo se pueden emplear para motivar, ayudar a la comprensión de las clases y reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En los últimos años, la industria *gaming* ha ido creciendo de forma sostenida. Y América Latina no ha sido la excepción con una alza de +4% de nuevos jugadores y un 17% de personas que volvieron a jugar a partir de 2020 en toda la región de acuerdo con datos de Think With Google, lo que muestra el potencial de este mercado como plataforma de comunicación con las personas.

En este sentido, el aprendizaje basado en juegos es un enfoque que consiste en la utilización de dinámicas de juegos o videojuegos como herramientas lúdicas que pueden apoyar el aprendizaje de los estudiantes. Hoy día se pueden hacer uso de los recursos digitales como los videojuegos para desarrollar habilidades de los estudiantes, siempre y cuando estén enfocados en un objetivo de aprendizaje.

“Es importante tener en cuenta la diferenciación de Gamificación y aprendizaje basado en juegos, ya que la primera consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hagan más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje, con el objetivo de que éste consiga adquirir de forma adecuada determinados resultados. Utilizando la predisposición natural del ser humano hacia la competición y el juego para hacer menos aburridas determinadas tareas que, gracias a estos métodos, pasan a ser realizadas de forma más dinámica y efectiva”, explica **Patricia Herrera, Directora de EdTech para LATAM en CYPHER LEARNING**, la plataforma de aprendizaje inteligente más completa del mundo.

Los videojuegos tienen elementos de gamificación sin embargo no todos los juegos tienen un objetivo de aprendizaje, por lo que es necesario usar recursos que nos permitan crear videojuegos dirigidos al desarrollo de alguna habilidad o un objetivo de aprendizaje. Entre los recursos que se pueden usar para la construcción de estos están: Word wall, Genially, H5P, Eduaplay, Sutori.

Patricia Herrera, pedagoga, creadora de programas de capacitación, experta en gamificación y asesora de digitalización en la enseñanza en América Latina, comparte 5 videojuegos educativos para complementar sesiones de aprendizaje:

Google Word Coach: Este juego desarrollado por lingüistas ayudará a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comunicación verbal a través de divertidos juegos relacionados con las palabras. Google Word Coach se lanzó en 2018 diseñado para ayudarnos a expandir el vocabulario en inglés de una manera divertida y atractiva. Aparece debajo de nuestro diccionario y cuadros de traducción o cuando alguien busca "Google Word Coach".



Civilization: ¿Qué hace que una civilización prospere mientras otra muere? Los jugadores aprenderán eso mientras construyen sus propios imperios en este juego clásico. El juego ofrece lecciones de estrategia, culturas antiguas y modernas y los fundamentos de la sociedad humana; un gran acompañamiento para las lecciones de historia. No por nada tiene más de 30 años en el mercado y está disponible en plataformas como PS4, Xbox One y Nintendo Switch.

Rocket Math: Por menos de dos dólares se puede descargar de la [App Store](#) para iPhone y también iPad, además de Google Play. Este excelente juego de aprendizaje de matemáticas tiene un valor real, especialmente porque varias fuentes lo han nombrado uno de los mejores juegos para niños. Sin duda, ayuda a que las matemáticas sean divertidas, proporcionando a los jugadores la friolera de 56 misiones matemáticas diferentes.

Spore: Los estudiantes pueden entusiasmarse con la evolución jugando este videojuego que los lleva a través de organismos unicelulares hasta la exploración y colonización del espacio. Los jugadores diseñan lentamente sus propias criaturas, agregando rasgos y comportamientos en el camino que ayudarán o dificultarán su supervivencia a medida que evolucionan. Es divertido, adictivo y furtivamente educativo. ¿Lo mejor? Está disponible en todas las plataformas.

Minecraft: Este videojuego no es solo un juego educativo, se ha convertido en un fenómeno mundial. El adictivo reto ha cautivado a estudiantes y padres por igual. ¿Por qué? Inspira la creatividad y la resolución de problemas a la vez que es simplemente divertido. Este juego multiplataforma está disponible en Xbox, Playstation 4, Nintendo Switch, iOS, Android y Windows.

El principal reto de la educación es transformar sus paradigmas educativos, las formas de producción del conocimiento son ahora nuevas formas de aprendizaje a partir del hipertexto, por lo que sus principales características son: la flexibilidad, inmediatez, imprevisibilidad, conclusividad y desterritorialización que son sinónimos del hiperaprendizaje. El acceso a la información de manera inmediata y accesible es un área de oportunidad para que los docentes cambien su rol de ser meros informantes a guías, facilitadores, asesores. Ya que el 41% de los latinoamericanos pasan una hora o poco más jugando juegos en su dispositivo móvil.

“La construcción del conocimiento desde la perspectiva pedagógica tiene gran valor para mejorar los procesos de aprendizaje de una sociedad moderna donde todo cambia y nada es estable, se necesita conocer la manera en que los estudiantes de esta época procesan la información y la necesidad en aprendizaje, para luego enseñarles a aprender”, finaliza Patricia Herrera.

-oOo-



Acerca de CYPHER LEARNING

CYPHER LEARNING es una empresa con sede en San Francisco que se especializa en proporcionar plataformas de aprendizaje a organizaciones de todo el mundo. CYPHER LEARNING tiene tres productos: NEO LMS para escuelas y universidades, MATRIX LMS para empresas e INDIE LMS para emprendedores. Todos los productos son utilizados por más de 20.000 organizaciones en más de 40 idiomas y han ganado varios premios. CYPHER LEARNING es actualmente la única empresa que ofrece plataformas en los principales sectores de e-learning: académico, corporativo y empresarial.



V. PORT

5 videogames educacionais recomendados por uma especialista em EdTech

Os benefícios dos videogames podem incluir a melhora da capacidade de concentração, criatividade, memória, linguagens e trabalho em equipe, desde que sejam acessíveis, reutilizáveis e focados em um objetivo de aprendizagem.

XXXX, XX de XXXX 2022. — Atualmente, as ferramentas digitais desempenham um papel fundamental na educação, que não podem ser usadas apenas para motivar, auxiliar a compreensão da turma e reforçar o processo de ensino-aprendizagem. Nos últimos anos, a indústria de jogos tem crescido constantemente. A América Latina não foi exceção, com um aumento de mais de 4% em novos jogadores e 17% em pessoas que voltaram a jogar a partir de 2020 em toda a região, segundo dados do Think With Google, que mostram o potencial desse mercado como plataforma de comunicação com as pessoas.

Nesse sentido, a aprendizagem baseada em jogos é uma abordagem que consiste no uso de dinâmicas de videogames como ferramentas lúdicas que podem apoiar a aprendizagem do aluno. Hoje, esses recursos digitais podem ser usados para desenvolver as habilidades dos alunos, desde que focados em um objetivo de aprendizagem.

“É importante levar em consideração a diferenciação entre Gamificação e aprendizagem baseada em jogos, pois a primeira consiste em aplicar conceitos e dinâmicas típicas do design de jogos que estimulem e tornem mais atrativa a interação do aluno com o processo de aprendizagem, com o objetivo de conseguir adquirir adequadamente determinados resultados. Usando a predisposição natural do ser humano para a competição e o jogo para tornar certas tarefas menos chatas, que, graças a esses métodos, se tornam mais dinâmicas e eficazes”, explica **Patricia Herrera, Diretora de EdTech para LATAM na CYPHER LEARNING**, a plataforma de aprendizagem inteligente mais completa do mundo.

Os videogames possuem elementos de gamificação, porém, nem todos os jogos possuem um objetivo de aprendizagem, por isso é necessário utilizar recursos que nos permitam criar videogames voltados ao desenvolvimento de alguma habilidade ou objetivo de aprendizagem. Entre os recursos que podem ser utilizados para construí-los estão: Word wall, Genially, H5P, Eduaplay, Sutori.

Patricia Herrera, pedagoga, criadora de programas de treinamento, especialista em gamificação e conselheira em digitalização no ensino na América Latina, compartilha 5 videogames educativos para complementar as sessões de aprendizagem:

Google Word Coach: Este jogo desenvolvido por linguistas ajudará os alunos a melhorar suas habilidades de comunicação verbal por meio de jogos divertidos relacionados às palavras. O Google Word Coach foi lançado em 2018, projetado para nos ajudar a expandir o vocabulário em inglês de uma maneira divertida e envolvente. Ele aparece em nosso dicionário e caixas de tradução ou quando alguém pesquisa "Google Word Coach".



Civilization: O que faz uma civilização prosperar enquanto outra morre? Os jogadores aprenderão isso enquanto constroem seus próprios impérios neste jogo clássico. O jogo oferece lições de estratégia, culturas antigas e modernas e os fundamentos da sociedade humana; Um ótimo acompanhamento para as aulas de história. Não é à toa que está no mercado há mais de 30 anos e está disponível em plataformas como PS4, Xbox One e Nintendo Switch.

Rocket Math: Por menos de dois dólares, ele pode ser baixado da App Store para iPhone e iPad, bem como do Google Play. Este excelente jogo de aprendizado de matemática é de valor real, especialmente porque várias fontes o nomearam um dos melhores jogos para crianças. Certamente ajuda a tornar a matemática divertida, fornecendo aos jogadores 56 missões matemáticas diferentes.

Spore: Os alunos podem se empolgar com a evolução jogando este videogame que os leva através de organismos unicelulares para a exploração e colonização do espaço. Os jogadores projetam lentamente suas próprias criaturas, adicionando características e comportamentos ao longo do caminho que ajudarão ou dificultarão sua sobrevivência à medida que evoluem. É divertido, viciante e sorrateiramente educativo. O melhor? Está disponível em todas as plataformas.

Minecraft: Este videogame não é apenas um jogo educativo, tornou-se um fenômeno mundial. O desafio viciante cativou alunos e pais. Por quê? Inspira a criatividade e a resolução de problemas enquanto é simplesmente divertido. Este jogo multiplataforma está disponível no Xbox, Playstation 4, Nintendo Switch, iOS, Android e Windows.

O principal desafio da educação é transformar seus paradigmas educacionais, as formas de produção do conhecimento passaram a ser novas formas de aprender a partir do hipertexto, portanto suas principais características são: flexibilidade, imediatismo, imprevisibilidade, conclusivo e desterritorialização que são sinônimos de hiperaprendizagem. O acesso à informação de forma imediata e acessível é uma área de oportunidade para os professores mudarem seu papel de meros informantes para guias, facilitadores, orientadores. Já que 41% dos latino-americanos passam uma hora ou um pouco mais jogando em seus dispositivos móveis.

“A construção do conhecimento na perspectiva pedagógica tem grande valia para melhorar os processos de aprendizagem de uma sociedade moderna onde tudo muda e nada é estável, é preciso conhecer a forma como os alunos desta época processam a informação e a necessidade em aprendendo, para depois ensinar a aprender”, finaliza Patricia Herrera.

-oOo-



Acerca de CYPHER LEARNING

CYPHER LEARNING es una empresa con sede en San Francisco que se especializa en proporcionar plataformas de aprendizaje a organizaciones de todo el mundo. CYPHER LEARNING tiene tres productos: NEO LMS para escuelas y universidades, MATRIX LMS para empresas e INDIE LMS para emprendedores. Todos los productos son utilizados por más de 20.000 organizaciones en más de 40 idiomas y han ganado varios premios. CYPHER LEARNING es actualmente la única empresa que ofrece plataformas en los principales sectores de e-learning: académico, corporativo y empresarial.