

LOS VIDEOJUEGOS
Y LOS JUEGOS DIGITALES
COMO MATERIALES
EDUCATIVOS

PROYECTO EDITORIAL:
TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Director
Julio Cabero



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los

derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

LOS VIDEOJUEGOS Y LOS JUEGOS DIGITALES COMO MATERIALES EDUCATIVOS

Verónica Marín Díaz (coord.)



Consulte nuestra página web: www.sintesis.com
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

© Verónica Marín Díaz (coord.)

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono: 91 593 20 98
<http://www.sintesis.com>

ISBN: 978-84-995895-0-3
Depósito Legal: M-41.608-2012

Impreso en España. Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

Índice

<i>Prólogo</i>	11
1. <i>El ayer y hoy de los videojuegos y juegos digitales</i> 19	
<i>Verónica Marín Díaz</i>	
1.1. Los medios de comunicación hoy	19
1.2. Los videojuegos como medios de comunicación	21
1.3. Evolución de la normativa reguladora de los videojuegos y juegos digitales	27
Actividades	33
2. <i>La perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y la adolescencia</i>	35
<i>Begoña E. Sampedro Requena</i>	
2.1. La perspectiva psicológica del videojuego y del juego digital	36
2.2. Breve visión de las teorías psicológicas	37
2.2.1. Teoría Constructivista del aprendizaje	37
2.2.2. Teoría del Aprendizaje Significativo	39
2.2.3. Teoría de las Inteligencias Múltiples	40
2.3. Los procesos psicológicos implicados en el uso de los videojuegos y juegos digitales	43

2.4. Posibilidades de uso en el desarrollo de habilidades y destrezas en la infancia y la adolescencia	48
2.5. Posibilidades de uso para el desarrollo de la psicomotricidad	49
2.5.1. Posibilidades de uso para el desarrollo del razonamiento	51
2.5.2. Posibilidades de uso para el desarrollo de la estrategia	53
2.5.3. Posibilidades de uso para el desarrollo de la lógica	54
2.5.4. Posibilidades de uso para el desarrollo de la memoria	55
2.5.5. Posibilidades de uso para el desarrollo de emociones	56
2.6. Conclusión	58
Actividades	59

3. *El desarrollo de las competencias básicas a través del videojuego y del juego digital*

Antonia Ramírez García

3.1. ¿Por qué las competencias básicas?	62
3.2. Las competencias básicas en la enseñanza obligatoria	64
3.3. Competencias básicas, descriptores y procesos	68
3.4. La movilización de las competencias básicas	71
3.5. Unas últimas ideas	77
Actividades	78

4. *Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en la etapa de infantil*

Rosalía Romero Tena

4.1. Competencias básicas y dimensiones	83
4.2. Objetivos de la etapa	85

4.3. Objetivos para los videojuegos y juegos digitales	87
4.4. Áreas del currículo	92
4.4.1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	93
4.4.2. Conocimiento del entorno	93
4.4.3. Lenguajes: comunicación y representación ..	94
4.5. Bloques de contenidos	97
4.6. Metodología	100
4.7. Criterios de evaluación	103
Actividades	106

5. *Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en la etapa de primaria* 109

M.^a Ángeles Pascual Sevillano

5.1. Competencias básicas y dimensiones	112
5.1.1. En qué consiste el juego	113
5.2. Objetivos de la etapa de Primaria	116
5.3. Áreas del currículo	117
5.4. Bloques de contenidos por áreas	121
5.5. Metodología	128
5.6. Criterios de evaluación	129
5.7. Conclusión	129
Actividades	130

6. *Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en Educación Secundaria Obligatoria* 133

Antonia Ramírez García

6.1. Un cambio en el currículo	134
6.2. Un videojuego en el aula: <i>Age of Empires III</i>	138
6.3. Elementos curriculares vinculados con <i>Age of Empires III</i>	142
6.4. Conclusión	163
Actividades	164

7. <i>Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación inclusiva</i>	165
<i>Verónica Marín Díaz y Antonia Ramírez García</i>	
7.1. Los videojuegos, los juegos digitales y la educación inclusiva	168
7.2. Videojuegos, juegos digitales y aprendizaje en la escuela inclusiva	170
7.3. Videojuegos, juegos digitales y necesidades específicas de apoyo educativo	176
7.3.1. Videojuegos, juegos digitales y necesidades educativas especiales	176
7.3.2. Videojuegos, juegos digitales y altas capacidades intelectuales	185
7.3.3. Videojuegos, juegos digitales y alumnado de incorporación tardía al sistema educativo	188
7.4. Conclusión	191
Actividades	191

8. <i>Investigando sobre el potencial psicossocioeducativo de los videojuegos y juegos digitales</i>	193
<i>Verónica Marín Díaz</i>	
8.1. Algunas investigaciones relativas al tema	198
8.1.1. Jóvenes y videojuegos	198
8.1.2. La presencia de la tecnología en la vida infantil. Nuevas alfabetizaciones	200
8.1.3. Eye Ok: entorno virtual de juegos infoeducativos en materia de salud visual	202
8.1.4. Videojuegos en el instituto. Ocio digital como estímulo en la enseñanza	207
8.2. Otras formas de investigar y educar a través de los videojuegos y juegos digitales	209

8.2.1. <i>Buster y las alubias mágicas</i> (investigación desarrollada por Colomo, Morejón y Grupo F9, 2007)	209
8.2.2. <i>A vueltas con el clima</i> (investigación realizada por Ruiz Dávila y colaboradores, 2008)	210
8.2.3. <i>English Training</i>	211
8.2.4. <i>StarCraft</i>	212
8.3. Últimas aportaciones	213
Actividades	218

<i>Anexo I. Descriptores de las competencias básicas y posibilidades de movilización a través de los videojuegos y juegos digitales</i>	219
---	-----

<i>Anexo II. Procesos implicados en la movilización de las competencias básicas</i>	229
---	-----

<i>Anexo III. Dimensiones de las competencias básicas de Educación Primaria movilizadas por el videojuego Food Force</i>	231
--	-----

<i>Referencias bibliográficas</i>	237
---	-----