

RELACIONES ENTRE EL JUEGO, EL VIDEOJUEGO Y LA COMUNICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

RELATION BETWEEN GAME, VIDEOGAME AND COMMUNICATION IN THE EDUCATIONAL ENVIRONMENT

FECHA DE RECIBO: JUNIO 5, 2012
FECHA DE ACEPTACIÓN: JUNIO 26, 2012

6

ALEX PERNETT ESTRADA

Diseñador gráfico egresado como tecnólogo de la Universidad Autónoma del Caribe en Barranquilla, Profesionalizado en la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Cartagena. Candidato a Maestría en Diseño y Creación Interactiva en la Universidad de Caldas de Manizales. Docente de tiempo completo del Programa de Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma del Caribe.

RESUMEN:

El uso de los videojuegos como instrumento de aprendizaje puede contribuir a crear estrategias o metodologías educativas sumamente eficaces. El mismo concepto de juego y su relación con el aprendizaje ha sido atribuido durante mucho tiempo solo a los niños, y cada vez adquiere más consistencia la idea de que el juego es la mejor forma que tienen los niños para aprender. Con la aparición de los juegos de video, resulta extraño darse cuenta de que, cuando se trata de este campo en especial, esa percepción que se tiene de la relación existente entre lúdica y aprendizaje se hace cada vez más delgada y ficticia. El potencial de enseñanza en los juegos de video está siendo cada vez más desaprovechado por las instituciones de educación superior. Resalta la posibilidad de cambiar ciertos aspectos del imaginario colectivo de la comunidad universitaria por medio de un juego de video que haga parte de las TIC que usa la institución para brindarle servicios tanto a los estudiantes como al cuerpo docente.

PALABRAS CLAVE:

Interactividad, videojuegos, educación, comunicación, TIC, imaginario colectivo.

ABSTRACT:

The use of video games as a learning tool could contribute in developing of highly effective educational methodologies or strategies. The game concept and its relationship to learning have long been attributed to children only, and are gaining more consistency as the best way for children to learn. With the appearance of video games, it is strange to realize that when it comes to this particular field, that the perception we have of the relationship between leisure and learning is becoming thinner and more fictitious. The teaching potential of video games is being increasingly wasted by higher education institutions. It stands out a chance to change certain aspects of the collective imagination of the academic community through a video game that is part of the institution that uses ICT to provide services to both students and faculty.

KEYWORDS:

Interactivity, games, education, communication, ICT (Communication and Information Technologies), collective imagery.