

Aplicación de software educativo lúdico y micromundos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje

Applying ludic educative software and microworlds to facilitate the teaching-learning process

Beatriz Adriana Sabino Moxo

Universidad de la Cañada

beatriz_sabino@unca.edu.mx

Número 01. Enero – Junio 2012

Resumen

En la actualidad los procesos educativos se apoyan en gran medida de las tecnologías de la información y la comunicación, algunos recursos informáticos se han ido ajustando a las necesidades educativas, entre las cuales destacan el uso de juegos de computadora, dando origen al aprendizaje basado en juegos (*Game based Learning*), en donde se explora nuevas formas de enseñanza asistida por computadora mediante la tecnología de los videojuegos. En este documento se presenta una investigación acerca del uso de software educativo tipo lúdico en la práctica docente, así como su aplicación en las diferentes disciplinas (matemáticas, biología, idiomas, etc.), de esta manera se presenta al alumno una forma de estudio de temas variados mediante el entretenimiento, al mismo tiempo brinda al profesor un panorama de opciones sobre que herramientas puede utilizarse para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras Clave: micromundos, aprendizaje basado en juegos, software educativo.

Abstract

Currently educational processes are largely supported information and communication technologies, some computer resources have gone to educational needs, including the use of computer games, giving rise to the games-based learning (*Game based Learning*), where we explore new ways of teaching assisted by computer using video game technology. This document presents an investigation about the use of educational software type leisure in teaching practice, as well as its application in different disciplines (mathematics, biology, languages, etc.), in this way arises the

student a form of study of varied subjects through entertainment, at the same time provides an overview of options on which tools can be used to facilitate the teaching-learning process to the professor.

Key Words: microworlds, Game-Based Learning, educational software.

Estadísticas

Fecha recepción: Julio 2011

Fecha aceptación: Noviembre 2011