El uso de los videojuegos con Scratch como herramienta didáctica para la enseñanza y el aprendizaje significativo.

Rivera-Salinas J.P. [1], Polo Pérez S. [2], y Gutiérrez-Mera N.T.[3]

[1] Institución Educativa Sebastián De Belalcázar, Valle del Cauca. Santiago de Cali, Colombia.
[2] Centro Educativo Paulo Freire Homeschool, Valle del Cauca. Santiago de Cali, Colombia.
[3] Institución Educativa Sebastián De Belalcázar, Valle del Cauca. Santiago de Cali, Colombia.
Autor de Correspondencia: jcadena@sena.edu.co
Modalidad: Poster. **Categoría temática:** Proyecto formativo

Resumen

En la actualidad se ha considerado que los videojuegos son causantes de efectos perniciosos que accionan la agresiva y comportamientos violentos hacia una desconexión de la realidad. Esto puede ser contraparte hacia otros escenarios poco explorados como en la escuela, y que a priori se puede convertir en pilar para el aprendizaje significativo. Ahora bien, el reto de la educación es evitar la estigmatización de estos escenarios, considerándolos como metodologías emergentes que motiven y potencialicen las habilidades con nuevas experiencias de enseñanza-aprendizaje.

En este proyecto formativo se pretende demostrar que, a través de los videojuegos, las escuelas pueden convertir este recurso como herramienta transversal a la innovación educativa, contribuyendo como estrategia para el estímulo en el [1]desarrollo integral, fomento de la creatividad, pensamiento lógico, fortaleza emocional y la capacidad protagónica de su invención. Para este fin se aplicó [2]la metodología ABP (aprendizaje basado en problemas) y [3]ABJ (aprendizaje basado en juegos), utilizando técnicas orientas a la solución de problemas desde el mecanismo de la gamificación, integrando el motor de videojuego Scratch en su versión PC y móvil para la didáctica del aprendizaje significativo. Esta estrategia abarca el aprendizaje de la programación en bloques, que es lenguaje del entorno de desarrollo y que, sin duda, aportará en el razonamiento crítico y un pensamiento sistémico de sus ideas y soluciones. Para este objeto, se consideraron proyectos desarrollados en los ambientes de aprendizaje de la Tecnoacademia en la línea de TIC, como muestra de prototipos aplicados desde la formación y la creatividad de nuestros aprendices.

Palabras clave: Scratch, aprendizaje significativo, videojuego, creatividad, gamificación.

Referencias

[1] Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 9, núm. 3, pp. 93-107
[2] Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. Revista Universidad EAFIT, 46(158), 11-21.
[3] Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5-19.