

MAXIMUM CONSEQUENTIA

Un videojuego para ejercitar la comprensión lectora

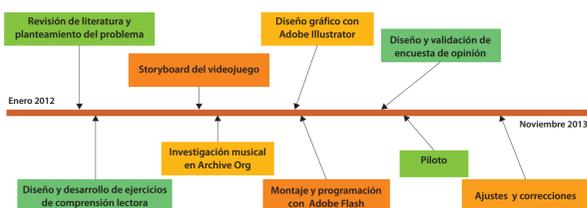


Introducción

El objetivo de este póster es presentar un informe sobre el diseño y desarrollo de un videojuego para ejercitar la comprensión lectora del español lengua materna (L1). Desde el 2003 en adelante, muchos expertos del área educativa (Peten, 2005; Rice, 2007; Sanford & Madill, 2007; Compton-Lilly, 2007; Squire, DeVane & Durga, 2008; Jolley, 2008; Piirainen-Marsh & Tainio, 2009; Loh, 2010; Newell, Beach, Smith & VanDerHaidge, 2011; Trespalacios, J., Chamberlain, B., & Gallagher, R. (2011); Lindgren & McDaniel, 2012; Baker, 2013) han desarrollado trabajos para determinar si los videojuegos ayudan a aprender (aún aquellos estigmatizados como violentos) y qué sucede cuando herramientas como esta se integran en un proceso de aprendizaje como la comprensión lectora. Así mismo, los videojuegos han sido motivo de estudio en el área de la psicología cognitiva, en cuanto a si los videojuegos despiertan la curiosidad suficiente como para motivar el aprendizaje del estudiante.

Metodología

El diseño y desarrollo de este videojuego se ha realizado a través de 9 fases desarrolladas entre enero del 2012 y noviembre del 2013.

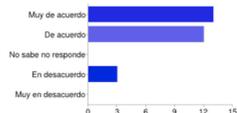


Resultados

- Software de libre acceso
Videojuego de libre acceso por Internet a través de la página Web del Proyecto Ñ (Laboratorio de Competencias Comunicativas del Departamento de Lenguas).
- Presentación y publicación de informe sobre el videojuego en Congreso Internacional de Lectura y Escritura.
- Resultados del pilotaje.

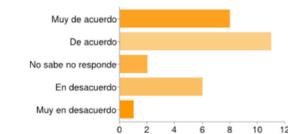
Es posible jugar y aprender

Muy de acuerdo	46%
De acuerdo	43%
No sabe no responde	0%
En desacuerdo	11%
Muy en desacuerdo	0%



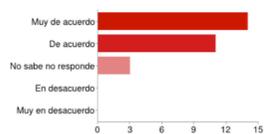
Es posible aprender de sus errores mientras juega

Muy de acuerdo	29%
De acuerdo	39%
No sabe no responde	7%
En desacuerdo	21%
Muy en desacuerdo	4%



Cree usted que la comprensión lectora se puede ejercitar a través de un videojuego

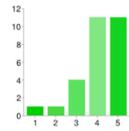
Muy de acuerdo	50%
De acuerdo	39%
No sabe no responde	11%
En desacuerdo	0%
Muy en desacuerdo	0%



El software es fácil de utilizar

1	4%
2	4%
3	14%
4	39%
5	39%

El software es fácil de utilizar.



Conclusiones

- Los estudiantes indican que es importante ir ampliando cada vez más la base de preguntas en versiones posteriores.
- En el piloto, los usuarios indican que es importante poder llevar una retroalimentación de los partidos jugados y ver los puntajes acumulados cada vez, ya que esto los anima a seguir jugando más.
- Un 70% de los encuestados en el piloto dice sentirse más motivado estudiando con un videojuego que de la forma tradicional.
- Los usuarios sugieren que la retroalimentación sea más detallada, pregunta a pregunta, pero esto riñe con la necesidad que crea el videojuego de superar obstáculos para salvar nivel tras nivel, una y otra vez, y el autoaprendizaje, planteado por la literatura.
- La mayoría de los usuarios encuestados está de acuerdo en que este tipo de herramienta los motiva a avanzar, estudiar más para superar los niveles y que les ayudan a aprender de sus errores de forma autónoma, como lo indica la literatura.

Si quiere saber más sobre videojuegos y aprendizaje, consulte en:
Baker, N. A. (2011). Extra lives: why video games matter. *Choice*, 48 (7), 1279-1285.

Bernal López, A., & Román González, J. (2013). La curiosidad en el desarrollo cognitivo: un análisis teórico. *Zona Próxima* (19), [en prensa].
Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2011). Literature review in games and learning: Report 8. Bristol: University of Bristol Press.
Trespalacios, J., Chamberlain, B., & Gallagher, R. (2011). Collaboration, engagement & fun: how youth preferences in video gaming can inform 21st century education. *TechTrends*, 55 (6), 49-54.

Adela de Castro, decastro@uninorte.edu.co

Docente del Departamento de Lenguas
Colectivo de investigación Lenguaje y Tecnología
Universidad del Norte

Centro para la Excelencia
Docente - CEDU

UN UNIVERSIDAD
DEL NORTE

www.uninorte.edu.co/cedu