



RENIECYT - LATINDEX - Research Gate - DULCINEA - CLASE - Sudoc - HISPANA - SHERPA UNIVERSIA - E-Revistas - Google Scholar DOI - REBID - Mendeley -
 DIALNET - ROAD - ORCID

Title: La importancia del juego en e-Learning

Authors: Silvia PADILLA-LOREDO, María Elena Rolanda TORRES-LÓPEZ,
 Rosa María RODRÍGUEZ-AGUILAR, María Luisa QUINTERO-SOTO

Editorial label ECORFAN: 607-8324
BCIE Control Number: 2016-01
BCIE Classification (2016): 221116-0101

Pages: 11

RNA: 03-2010-032610115700-14

ECORFAN-México, S.C.

244 – 2 Itzopan Street
 La Florida, Ecatepec Municipality
 Mexico State, 55120 Zipcode
 Phone: +52 1 55 6159 2296
 Skype: ecorfan-mexico.s.c.
 E-mail: contacto@ecorfan.org
 Facebook: ECORFAN-México S. C.
 Twitter: @EcorfanC

www.ecorfan.org

Holdings

Bolivia	Honduras	China	Nicaragua
Cameroon	Guatemala	France	Republic of the Congo
El Salvador	Colombia	Ecuador	Dominica
Peru	Spain	Cuba	Haití
Argentina	Paraguay	Costa Rica	Venezuela
Czech Republic			

Introduction

El juego constituye una etapa del proceso de maduración de ideas y aplicación de planes

El juego

Ambientes virtuales de aprendizaje

Actividad de juego

Interactividad y desarrollo en el juego

Las reglas del juego

Juego de roles

El juego de debate

Entretenimiento online

El Juego en e-Learning

El juego en los contenidos digitales

Networkings

Plataformas
Repositorios
E-Learning,
Juegos comerciales
Juegos didácticos



Permiten la accesibilidad

Methodology

Estudio documental, transversal de teorías resaltando las actividades lúdicas en función de las competencias promovidas.

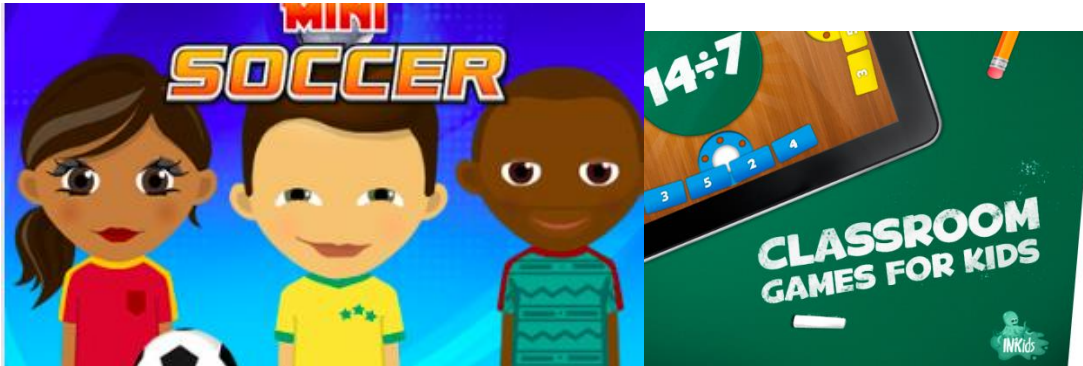


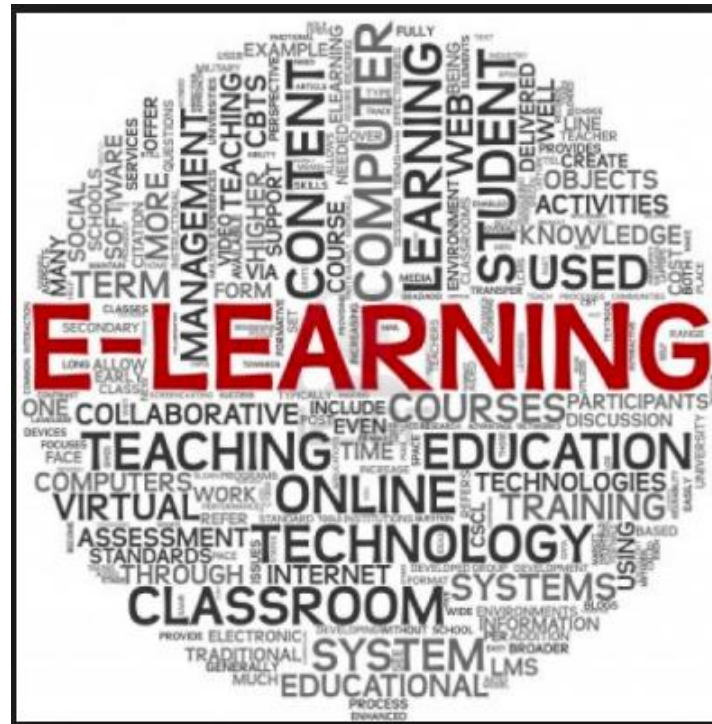
Results

Propuesta basada en teoría histórico socio cultural para promoción del desarrollo de competencias para trabajo colaborativo, enfoque constructivista, incorporación a la Web 2.0 y aplicación de técnicas usando diversos medios educativos computarizados,MECs.

Annexes

Se juega desde niños y hay juegos para adultos mayores.





Es indispensable pensar la educación desde la aplicación de las TICs y las TACs dentro y fuera de las aulas, dada la relevancia de los contenidos digitales de carácter educativo.



Vestido
-70%
Compra Ahora
Con Descuento
70% - 5000+
Modelos De
Calidad Igual

Se ha demostrado que la intensidad y calidad afectiva es mayor durante la actividad lúdica, el juego infantil facilita el desarrollo afectivo, como conjunto de acciones para estimular la educación. (Zycha, Ortega-Ruiza, & Sibajaa, 2016).

Los juegos por computadora diseñados para el aprendizaje se han derivado de los juegos tradicionales

Conclusions

La intensidad y calidad afectiva es mayor durante la actividad lúdica, El juego facilita el desarrollo afectivo, como conjunto de acciones para estimular la educación. (Zycha, Ortega-Ruiza, & Sibajaa, 2016).

El juego en e-learning abre paso a la adquisición de competencias interpersonales, comunicativas y digitales, interculturales y profesionales útiles para la vida

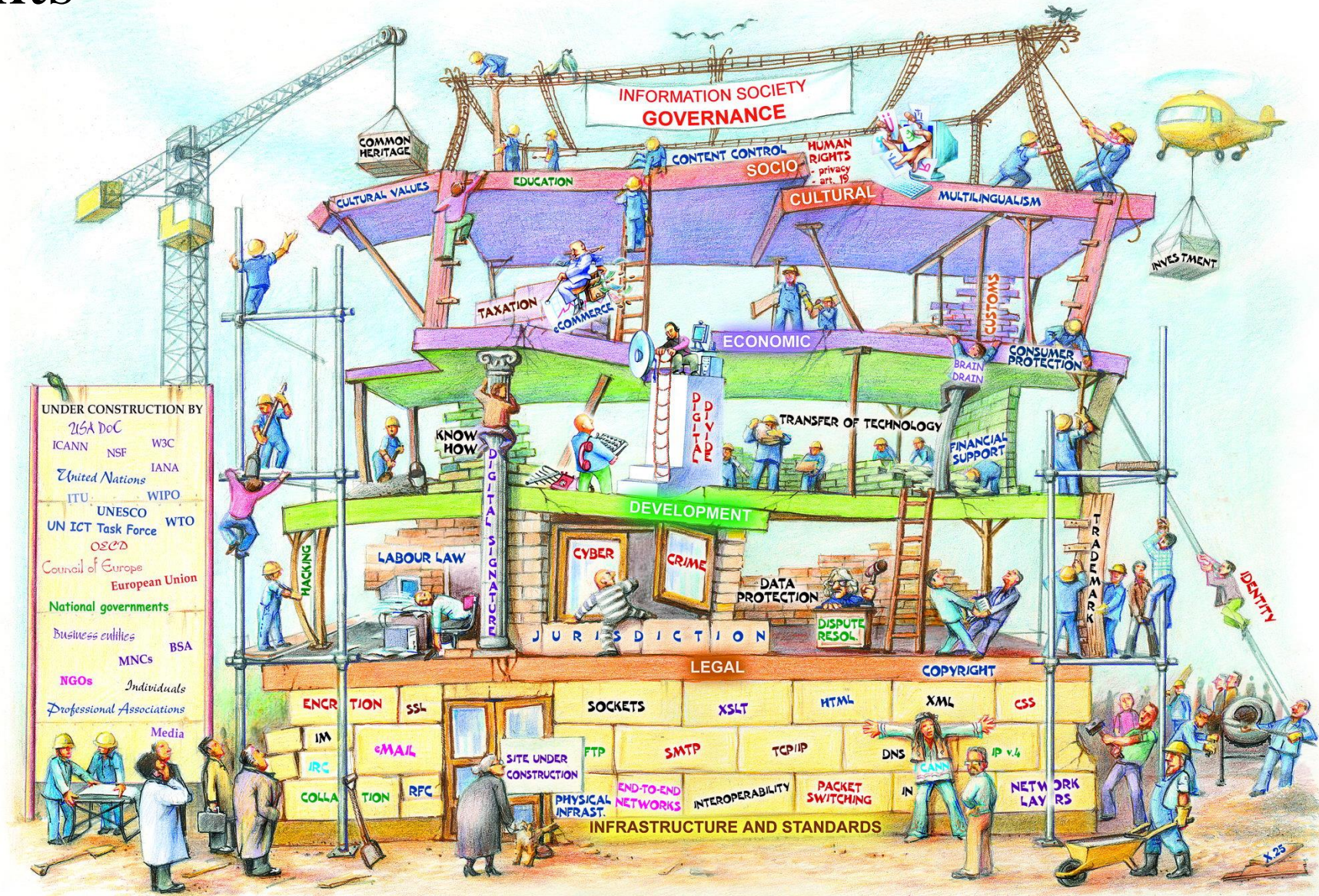
Incorporar a las aulas virtuales, presenciales o semipresenciales, las TACs, implica el desarrollo de la competencia digital para sumar y combinar el resto de las competencias adquiridas.

References

CAMACHO, M. C. (s.f.). La educación física en el nuevo diseño curricular. ERICKSON, E. (1983). Juguetes y razones. ESTEVA, M. M. (2003). Juego, teoría, práctica. GAETE-Quezada, A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. GUERRERO, A., Coronel, E., & Rodríguez, M. A. (Julio-Diciembre, de 2014). Diseño instruccional aplicado a un material educativo computarizado. HONG, W. H., Vadivelu, J., Esther, D., & Hiong, J. (2015). Thinking about thinking: changes in first-year medical students' metacognition and its relation to performance. LIESENFELD, V., Arfelli, V. C., Machado, T., & Moreira, J. (30 de junio de 2015). Fotossíntese: utilização de um modelo didático interativo para o processo de ensino e aprendizagem. MOYA, M. (diciembre de 2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. NKATHA, M. G., Kimwele, M., & Okeyo, G. (december de 2015). The Use Of Social Networking Sites For Learning In Institutions Of Higher Learning. PADILLA, S., Flores, X. I., & Quintero, M. L. (2014). El juego como conexión con el conocimiento en los procesos de formación. SCOTT, O. (1985). *Ender's Game*. VAHID Golderzehi, I.-S. H. (18 - 20 de March de 2015). Well-Provisioned First Person Shooter and. *Proceedings of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists Massively Multiplayer Online Role-Playing Games Traffic in Enhanced*. VYGOTSKI, L. (1997). *Obras escogidas t.I, T. II y T.IV. el significado histórico de la crisis de la Psicología*. WHITTON, N. (2010). *Learning with Digital Games A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. ZYCHA, I., Ortega-Ruiza, R., & Sibajaa, S. (2016). *Infancia y aprendizaje*, 39(2), 380-400.

Acknowledgements

Las reglas del juego en e-learning no son tan libres ni tan consensuadas como los son en los juegos infantiles espontáneos.





ECORFAN®

© ECORFAN-Mexico, S.C.

No part of this document covered by the Federal Copyright Law may be reproduced, transmitted or used in any form or medium, whether graphic, electronic or mechanical, including but not limited to the following: Citations in articles and comments Bibliographical, compilation of radio or electronic journalistic data. For the effects of articles 13, 162,163 fraction I, 164 fraction I, 168, 169,209 fraction III and other relative of the Federal Law of Copyright. Violations: Be forced to prosecute under Mexican copyright law. The use of general descriptive names, registered names, trademarks, in this publication do not imply, uniformly in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protector in laws and regulations of Mexico and therefore free for General use of the international scientific community. BCIE is part of the media of ECORFAN-Mexico, S.C., E: 94-443.F: 008- (www.ecorfan.org/ booklets)