

Título: Uso de un video juego en el aprendizaje de Biología.

Autor: Vivian Andrea Medina Vallejos

Nacionalidad: chilena

Grado: Magister en Informática Educativa y Gestión del Conocimiento

Universidad Católica de la Santísima Concepción

Estudiante de Doctorado en Educación en Consorcio.

Correo: vmedina@doctoradoedu.ucsc.cl ; vamedinav@gmail.com

Autor: María Graciela Badilla Quintana

Nacionalidad: chilena

Grado académico: Doctora en Educación

Docente, Jefe de la Unidad de Informática Educativa.

Universidad Católica de la Santísima Concepción.

Correo:mgbadilla@ucsc.cl

**RESUMEN**

Debido al auge de las tecnologías, hoy se dispone de herramientas que permiten impartir contenidos educativos de manera más innovadora. De éstas los videojuegos resultan ser especialmente interesantes, porque tienen una gran aceptación entre niños, jóvenes y no tan jóvenes; y facilitan la adquisición de destrezas motoras, intelectuales, verbales y el desarrollo de actitudes y estrategias cognitivas (Mainer, 2006). Pero además, permiten el aprendizaje en forma lúdica de un contenido específico (Fernández,2005)y favorecen otros aprendizajes y competencias que facilitan la interrelación entre contenidos (Mainer, 2006). En este contexto se presenta el videojuego “Corre por la vida”, “Run for life” que es una iniciativa desde la Universidad Católica de la Santísima Concepción (UCSC) en el ámbito de una tesis doctoral, que tiene por objetivo incrementar el desarrollo de habilidades cognitivas para el aprendizaje del proceso de Fecundación humana en la asignatura de Biología. Se orienta a ser trabajado con estudiantes de séptimo año de enseñanza básica y segundo año de enseñanza media en el marco curricular de Biología. Como resultados preliminares, el prototipo 1 del videojuego se encuentra en fase de evaluación y pilotaje, sometido a evaluación por expertos y usuarios respecto de su diseño y adecuación, para lo que se utiliza encuesta autoaplicada a través de cuestionario en línea resultando en su optimización. A continuación, será validado por juicio de expertos de profesores y estudiantes, optimizado, para obtener un prototipo 2 que será aplicado a los grupos participantes en el estudio.

PALABRAS CLAVE

 Videojuegos – Habilidades Cognitivas – Contenidos curriculares - Fecundación Humana.