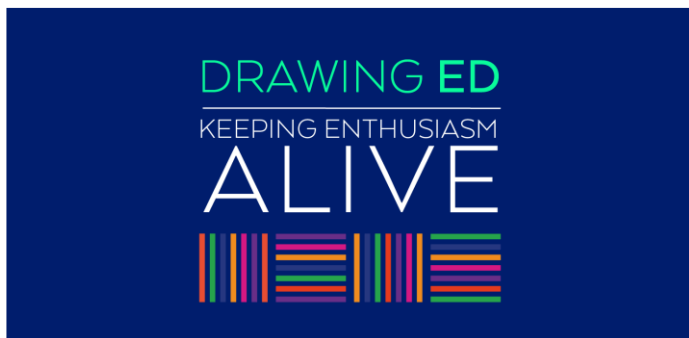


GAMES AS PLAYFUL LEARNING

Se ha escrito mucho sobre por qué los videojuegos son un medio ideal para el aprendizaje. En esta charla voy a discutir las características únicas de los videojuegos y los medios digitales relacionados que puede permitirles ser excelentes herramientas para el aprendizaje. Voy a argumentar que la eficacia de un juego educativo depende de cómo el diseño coincide con los objetivos educativos específicos del juego (por ejemplo, la preparación del futuro aprendizaje, la práctica de habilidades existentes, enseñar nuevas habilidades o conocimientos, o apoyar el desarrollo de "21st Century Skills"). En particular, me centraré en cómo los juegos y medios digitales pueden involucrar a los estudiantes en varios niveles (conductuales, cognitivas y sociales), y de ese modo mejorar la motivación y el aprendizaje. Los ejemplos ilustrativos serán dados usando juegos y la investigación del laboratorio CREAM, Universidad de Nueva York (<http://create.nyu.edu>)

Sobre Bruce Homer

Interesado en la interfaz de la biología y el entorno, Bruce D. Homer trabaja como profesor asociado en el aprendizaje, el desarrollo y subprograma de instrucciones del Ph.D. Programa de Psicología de la Educación. Él es el director de Child Interactive Learning and Development (CHILD) Lab en el Graduate Center y director del Graduate Center's Interdisciplinary Postdoctoral Research and Training Fellowship en Ciencias de la Educación.



GAMES AS PLAYFUL EARNING

La investigación de Homer, que ha sido financiada por los Institutos Nacionales de Salud, la Fundación Nacional de Ciencias y el Instituto de Ciencias de la Educación, examina cómo los niños adquieren y utilizan "herramientas culturales" para almacenar y transmitir conocimiento (por ejemplo, idioma, instrucción, y la tecnología), y cómo estas herramientas transforman sus procesos de aprendizaje y de desarrollo, en particular la formación de representaciones mentales. Su trabajo implica tres líneas de investigación en lengua y la alfabetización, la teoría de la mente, y el aprendizaje por ordenador.

Homer es coeditor de El desarrollo de la cognición social y Comunicación (2005;. Rpt, 2012) y ha publicado artículos y capítulos de libros. Licenciado por la Universidad de Dalhousie, y tienen un M. A. y un Ph.D. por la Universidad de Toronto.

