ENSAYO DE ESCRITURA _ GED

(Lee los dos textos y elige uno para que expliques y escribas en 4 a 5 párrafos, las razones por las cuales ese texto elegido, presenta mejores ideas y argumentos. Cuida la ortografía y procura que lo que escribas tenga sentido, claridad y coherencia.)

TEXTO #1

El aprendizaje basado en el juego solo es una moda

Dr. Solomon Robles, profesor de educación en Winborne College - Revista de Entrenamiento Laboral

El aprendizaje electrónico, o "eLearning", se les vendió a muchos presidentes de empresas como la tendencia del futuro de las corporaciones. A los gerentes les dijeron que no había necesidad de contratar seres humanos para entrenar al personal. Puedes tener acceso en línea a toda la información que requieres, a un costo reducido para la compañía y con un horario más flexible para los empleados. Parecía demasiado bueno para ser cierto, y así lo fue.

Como señaló un escritor: "La mayor parte del eLearning no es más que una conferencia en línea o notas para un curso". Para enseñar destrezas más allá de los datos básicos, el método de persona a persona todavía es más eficaz que cualquier forma de aprendizaje electrónico.

LIVEWORKSHEETS

Pero ya viene la siguiente moda de eLearning: la "ludificación", que significa usar videojuegos para enseñar. El aprendizaje basado en videojuegos ya se usa ampliamente en escuelas y se ha extendido a corporaciones como una herramienta para entrenar trabajadores y motivar a los clientes. Este método se usa inclusive en el ejército. Pero, ¿funciona?
La mayoría de las investigaciones sobre el aprendizaje basado en el juego se basan en escuelas. Los resultados han sido inconsistentes, pero no particularmente alentadores.

Un estudio del 2013 encontró que "los estudiantes que completan su experiencia lúdica obtuvieron mejores resultados en tareas prácticas y en puntuación general, pero… se desempeñaron de manera pobre en tareas escritas y participaron menos durante las actividades en clase". Esto resulta lógico: Si estás jugando videojuegos, no desarrollas las llamadas "habilidades sociales", también conocidas como "habilidades interpersonales", necesarias para el éxito en cualquier empleo. Por otro lado, en un salón tradicional los estudiantes pueden hacer preguntas e interactuar con el maestro y con otros estudiantes.
En el trabajo, el aprendizaje basado en el juego es otra cuña entre los empleados más jóvenes, quienes podrían aplaudir la ludificación, y los trabajadores mayores, quienes ahora podrían sentirse obsoletos. Lo que es más, la prestigiosa revista The Economist señala que "muchos de los aspectos de la ludificación que dan resultado son solamente ideas viejas con vestiduras nuevas a la moda". Por ejemplo, los puntos y otras recompensas que son características atractivas de los videojuegos son solo

LIVEWORKSHEETS

versiones en línea de premios como los concursos de venta o el "empleado del mes".
Al igual que otras modas, es probable que el aprendizaje basado en el juego se desvanezca cuando la siguiente nueva moda educativa aparezca en el horizonte.

Texto #2

Aprendizaje basado en el juego: Una estrategia eficaz de entrenamiento

Dra. Janette Morgan, profesora de negocios, Universidad Estatal de Saratoga

Tendencias Laborales Innovadoras

El aprendizaje basado en el juego en el mundo corporativo, que ya es un negocio de miles de millones de dólares, sigue creciendo a un ritmo constante y llegó para quedarse. Los directivos empresariales son listos y no van a desperdiciar recursos en métodos de entrenamiento que no funcionan. Observemos algunas de las ventajas de "ludificar" el entrenamiento en el trabajo.
En primer lugar, muchas personas ya son "jugadoras" en sus vidas más allá del trabajo, así que jugar videojuegos es algo que les gusta y con lo que se sienten cómodas. Esto hace que el aprendizaje basado en el juego dentro del trabajo sea más atractivo y motivante que la instrucción tradicional. De acuerdo con la Asociación de Software de Entretenimiento, a pesar de la imagen de adolescentes que se tiene de los jugadores de

LIVEWORKSHEETS

videojuego, “actualmente el jugador promedio tienen 37 años de edad”.
Contradiciendo además ese estereotipo, cerca de la mitad de los jugadores son niñas o mujeres adultas. Incluso el 29 por ciento de las mujeres de más 50 años de edad está adquiriendo el hábito de jugar videojuegos. De hecho los adolescentes y hombres jóvenes conforman solo el 15 por ciento de los más de 190 millones de usuarios de videojuegos en los Estados Unidos.
Están comenzando a surgir evidencias que apoyan la efectividad del aprendizaje basado en el juego. Los investigadores señalan que los videojuegos tienen “historias atractivas, retos alcanzables, recompensas, reconocimiento y control”, todo lo cual estimula a las personas a aprender. Un reporte del 2012 sobre aprendizaje basado en el juego dice que “hay evidencias basadas en investigación que demuestran el impacto positivo en destrezas de orden superior, como la toma de decisiones y la resolución de problemas”. El reporte añade que el uso de videojuegos también puede reducir el tiempo de entrenamiento, una ventaja tanto para los gerentes como para los empleados.

Finalmente, a diferencia del entrenamiento que se da una sola vez en un salón, el aprendizaje basado en el juego se puede repetir infinitamente. Si a los empleados les faltó algo o si necesitan más práctica, siempre pueden comenzar el juego nuevamente, usando la retroalimentación que el juego provee para medir su progreso. Esto lleva a una sensación de logro y genera un entorno propicio para el aprendizaje, que es lo que todos queremos en una estrategia educativa.

LIVEWORKSHEETS

LIVEWORKSHEETS

LIVEWORKSHEETS