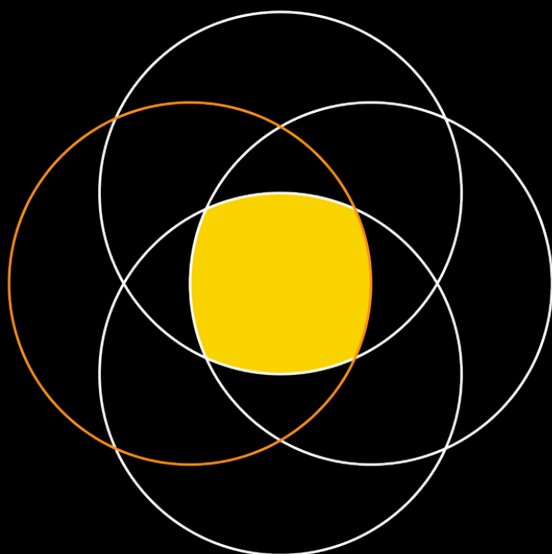




Introducción al aprendizaje basado en juegos

Ciclos de Aprendizaje

Aprendizaje Basado en Juegos.

María Isabel Villa Montoya

Introducción al aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos es un enfoque de enseñanza en el que el estudiante recibe del docente una instrucción y contexto en relación con un objetivo de aprendizaje, reconoce las reglas del juego, participa y reflexiona para hacer explícita la relación entre su experiencia y el objetivo educativo de la sesión (Garris et al., 2002).

La integración de metodologías basadas en juegos se ha hecho cada vez más habitual debido al crecimiento exponencial de las tecnologías relacionadas con el juego y su industria, así como la búsqueda constante de estrategias de enseñanza que favorecen la autoeficacia, la motivación y el compromiso de los estudiantes (Villa et al., 2022).

Esta aproximación pedagógica hereda sus bases de los principios del socio constructivismo y del aprendizaje situado, para desarrollar experiencias que enriquezcan los procesos de construcción del conocimiento (Krath et al., 2021; Van Roy y Zaman, 2017).

Introducir juegos en las prácticas docentes es todo un reto porque implica innovar. Corbun (2003) identifica cuatro importantes dimensiones al respecto, que debemos tener presente antes de comenzar esta ruta:

01	Profundidad: El aprendizaje basado en juegos puede transformar por completo las prácticas docentes. Eso quiere decir que las creencias, las normas de clase o los principios pedagógicos cambian.
02	Sostenibilidad: Los cambios que se establezcan deben ser sostenibles en el tiempo.
03	Despliegue: Los juegos implementados por un profesor podrían ser utilizados por otros. Incluso, es posible que el aprendizaje basado en juegos termine transformando su institución.
04	Cambio: Es importante tener en cuenta que la introducción del aprendizaje basado en juegos en sus cursos enfatiza el papel de cada profesor en su materia y la forma de conducirla. En esta cuarta dimensión, dedicada al cambio, es fundamental la preparación de los profesores (Che y Mehrotra, 2012).

Bibliografía

Coburn, C.E. (2003) Rethinking Scale: Moving Beyond Numbers to Deep and Lasting Change. *Educational Researcher* 32, pp. 3–12.

Villa Montoya, M. I., Baldeón, D. , Montoya Bermudez, D.F., Vargas Ramos, A.M. (2022). Autoeficacia en el aprendizaje, compromiso académico y participación en Minecraft. Oportunidades del juego en la enseñanza de las ciencias de la comunicación. *Revista Latina De Comunicación Social*, 80 :63-87.
<https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1783>.

Krath, J., Schürmann, L., von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>

Garris, R., Ahlers, R. y Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.

Khenissi, M. A., Essalmi, F., Jemni, M., Graf, S., Chen, N. S. (2016). Relationship between learning styles and genres of games. *Computers & Education* 101, 1–14.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.05.005>.