


## Atas do V Congresso Internacional - Fenda Digital: videojogos, a ludificação e a aprendizagem baseada em jogos

María Pineda Martínez – Universidad de Burgos

 0000-0001-8310-5681



**Título:** Atas do V Congresso Internacional - Fenda Digital: Videojogos, a Ludificação e a Aprendizagem Baseada em Jogos

**Colección:** Fenda Digital

**Editor :** Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti, Porto, Portugal

**ISBN:** 13-978-84-8359-540-4

**Lugar de publicación:** Porto, Portugal

**Año:** 2021

**Páginas:** 228

La educación del siglo XXI está en constante evolución. La escuela que ha permanecido de una manera predominantemente analógica actualmente coexiste un interesante debate sobre el uso de la tecnología en las aulas. A colación de ello, las temáticas abordadas en el V Congreso Fenda Digital – Videojuegos, ludificación y aprendizaje basado en juegos – (Gonçalves, et al., 2021) abordaron diferentes perspectivas de la práctica pedagógica digital y los cambios que han ido surgiendo en los últimos años. Entre las aportaciones cabe comentar la diferenciación sobre los términos ludificación y aprendizaje basado en juegos que, pese a que ambos utilizan componentes de motivación, tienen acepciones diferentes. El aprendizaje basado en juegos se refiere a contextos de enseñanza-aprendizaje en los que se utilizan juegos reales para trabajar los contenidos. Mientras que la ludificación, término que apareció por primera vez en 2002, integra los elementos del juego en contextos ajenos al mismo. Aunque no fue hasta 2010 cuando el término ludificación se generalizó al ámbito educativo (Dominguez, et al., 2013).

Otro de los aspectos destacables fue el valor pedagógico que la tecnología aporta en el proceso de aprendizaje. Por ello, su utilización ha de partir de un enfoque inclusivo que proporcione oportunidades de promoción a la sociedad y dé respuesta a las barreras en el ámbito educativo. Ante esta premisa surgen algunas cuestiones: ¿Qué aspectos positivos para el aprendizaje puede aportar la tecnología educativa para afrontar la diversidad? ¿Cómo se puede contribuir a una sociedad más inclusiva y justa desde el punto de vista lúdico-tecnológico?

Las diversas contribuciones del V Congreso Fenda Digital dejaron entrever valiosas perspectivas sobre el uso de la tecnología 4.0. en educación. Siendo su eje vertebrador la desigualdad de acceso a la tecnología en un mundo globalizado y la influencia de esta en el desarrollo de las personas. El conjunto de reflexiones, buenas prácticas y resultados de implementación de la tecnología del videojuego en las aulas que fueron extraídos del encuentro estuvieron enmarcadas en una mirada inclusiva. Se tomó como referencia la oportunidad de experimentar la emoción y de perseguir el conocimiento por parte del alumnado a través del juego y la tecnología (Bento, Lencastre & Pereira, 2016). No obstante, es importante tener en cuenta que la tecnología por sí sola no lleva al éxito y se sabe que el alumnado utiliza la tecnología de un modo ocioso, sin embargo, en entornos formativos su práctica es escaso (Marín et al., 2021). En un principio los estudiantes pueden valorar los juegos por encima de otros métodos debido al atractivo visual y estimulante para los sentidos, no obstante, con el paso del tiempo estas actividades exploratorias tienen caducidad.

Sin olvidar la importancia de algunos elementos de la ludificación como el diseño narrativo o de videojuegos, destacaron varias reflexiones sobre el juego y el aprendizaje en las que el diseño pedagógico, la accesibilidad, el apoyo a las necesidades educativas e incluso la formación al profesorado a las que se hizo alusión durante el congreso. Los resultados extraídos a partir de la implementación de experiencias con colectivos con capacidades diversas o dificultades de aprendizaje (DA) arrojan resultados positivos (Peirats, 2021).

Sin duda, este nuevo escenario ha derivado en un cambio metodológico en la enseñanza. Las ideas recogidas contribuyen a aumentar los resultados en el ámbito de la tecnología educativa. Los desafíos que plantea el juego y la tecnología en el aprendizaje sugieren la necesidad de seguir investigando sobre su definición y su practicidad para obtener resultados válidos y uniformes.

### Referencias

Bento, M, Lencastre, JA, e Pereira, I (2016). Dispositivos móveis no desenvolvimento de competências de interpretação de texto no 1.º Ciclo do Ensino Básico. In AAA Carvalho, S Cruz, CG Marques, A Moura, MI Santos, e N Zagalo (2016) (Orgs), En Atas do Encontro sobre Jogos e Mobile Learning, (620-625). Coimbra: Universidade de Coimbra.

Dominguez, A, Saenz-de-Navarrete, J, De-Marcos, L, Fernández-Sanz, L, Pagés, C, & Martínez-Herráiz, J (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

Gonçalves, D, Gomes, G, Fernández, J, Ricoy, C, Castro, M, López, S, Rodríguez, J, e Cid, X (Coord) (2021). Atas do V Congresso Internacional - Fenda Digital: videojogos, a ludificação e a aprendizagem baseada em jogos. ESEPF. <http://hdl.handle.net/20.500.11796/3104>

Marín, D, Vidal, MI, Castro, MM y Caamaño, T (2021) Videojuegos y necesidades educativas especiales: mapeando la investigación. En Atas do V Congresso Internacional - Fenda Digital: videojogos, a ludificação e a aprendizagem baseada em jogos. ESEPF. <http://hdl.handle.net/20.500.11796/3104>

Peirats, J (2021). Gamificación, inclusión educativa y brecha digital. En Atas do V Congresso Internacional - Fenda Digital: videojogos, a ludificação e a aprendizagem baseada em jogos. ESEPF. <http://hdl.handle.net/20.500.11796/3104>