

FICHA INFORMATIVA

Cómo atraer a todo tipo de alumnos con los videojuegos

Los videojuegos pueden ser una gran herramienta educativa para **involucrar e integrar a todos los alumnos en el aprendizaje**, incluso a aquellos a los que suele ser más difícil llegar por tener necesidades educativas especiales o un entorno socioeconómico desfavorecido.



Visual de Memed_Nurrohmad

Esto se debe a los videojuegos:

- son **adaptables**. Los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, lo que evita sentimientos de frustración o aburrimiento.
- son **divertidas!** Esto ayuda a crear un ambiente de aprendizaje positivo y hace que los estudiantes se sientan bien mientras aprenden.
- Proporcionan una **retroalimentación** instantánea. Los estudiantes no tienen que esperar varios días para obtener los resultados de un examen, sino que pueden adaptar su estrategia al instante en función de la información recibida.
- hacer del **fracaso** una parte del proceso. Los alumnos pueden aprender a aceptar los fracasos e intentarlo de nuevo a través del juego, lo que también puede aumentar su confianza en sí mismos.

Todos estos factores conducen a un mayor compromiso con el aprendizaje, lo que a su vez puede tener un **efecto positivo en los logros académicos de los estudiantes**.

Cuando utilices los videojuegos para atraer a diferentes tipos de alumnos, deberás:

- **Adaptar el uso de los juegos digitales a las habilidades TIC de los alumnos** y no dar por sentado que sus alumnos son geniales con todo lo digital.
- **Eligir el videojuego con cuidado.** Infórmate de antemano sobre la cultura de videojuegos de tus alumnos e intenta anticiparte a los retos (por ejemplo, si se requiere una motricidad fina o una toma de decisiones demasiado rápida).
- **No utilizar el juego directamente para evaluar**, sino sólo como soporte.
- **Guiar a los alumnos** y proporcionar un marco que permita el aprendizaje activo a través del juego.

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>