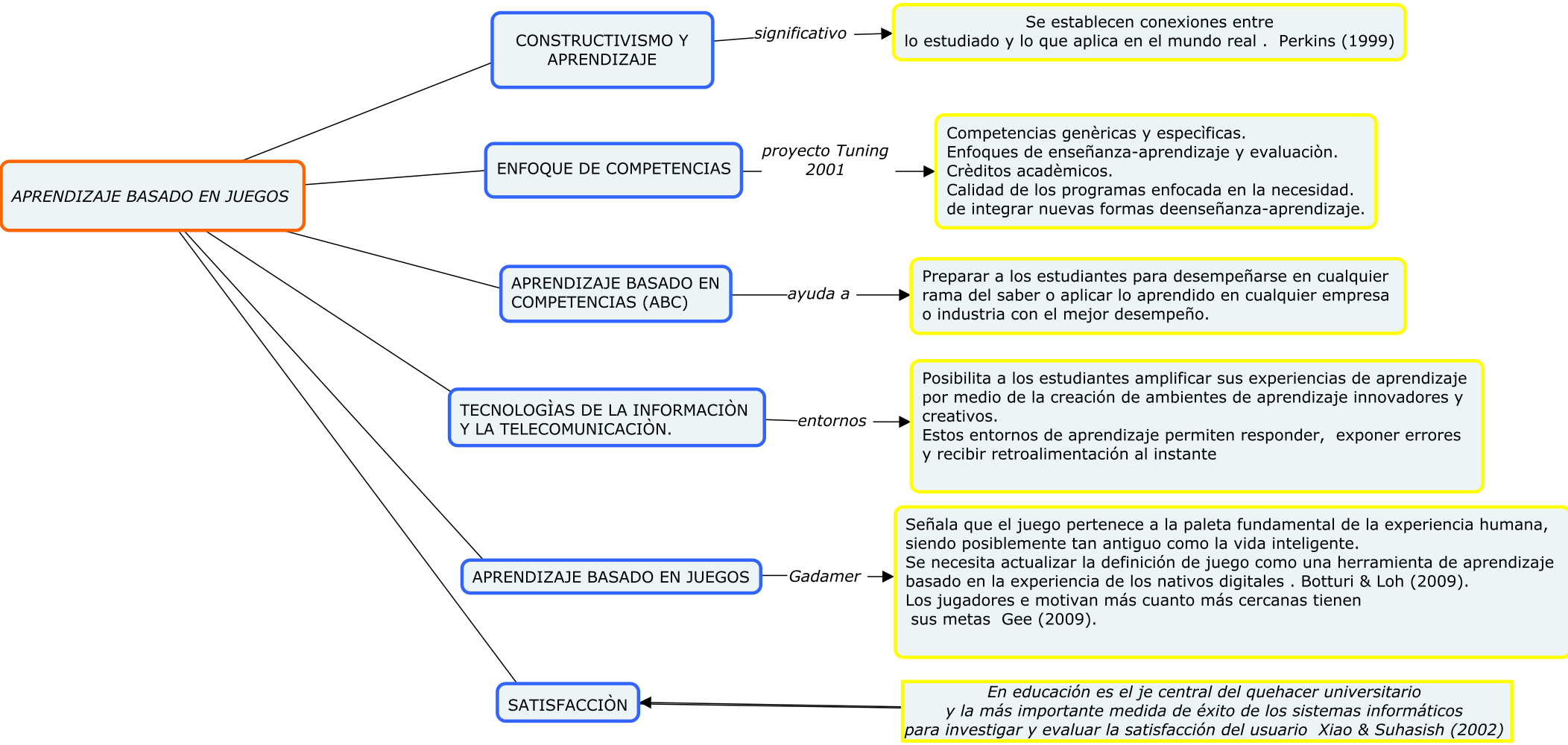
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS
CONSTRUCTIVISMO Y APRENDIZAJE
significativo
Se establecen conexiones entre lo estudiado y lo que aplica en el mundo real . Perkins (1999)
ENFOQUE DE COMPETENCIAS
proyecto Tuning 2001
Competencias genèricas y especìficas.
Enfoques de enseñanza-aprendizaje y evaluaciòn.
Crèditos acadèmicos.
Calidad de los programas enfocada en la necesidad.
de integrar nuevas formas deenseñanza-aprendizaje.
APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS (ABC)
ayuda a
Preparar a los estudiantes para desempeñarse en cualquier rama del saber o aplicar lo aprendido en cualquier empresa o industria con el mejor desempeño.
TECNOLOGÌAS DE LA INFORMACIÒN Y LA TELECOMUNICACIÒN.
entornos
Posibilita a los estudiantes amplificar sus experiencias de aprendizaje por medio de la creación de ambientes de aprendizaje innovadores y creativos.
Estos entornos de aprendizaje permiten responder, exponer errores y recibir retroalimentación al instante
APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS
Gadamer
Señala que el juego pertenece a la paleta fundamental de la experiencia humana, siendo posiblemente tan antiguo como la vida inteligente.
Se necesita actualizar la definición de juego como una herramienta de aprendizaje basado en la experiencia de los nativos digitales . Botturi & Loh (2009).
Los jugadores e motivan más cuanto más cercanas tienen sus metas Gee (2009).
SATISFACCIÒN
En educación es el je central del quehacer universitario y la más importante medida de éxito de los sistemas informáticos para investigar y evaluar la satisfacción del usuario Xiao & Suhasish (2002)