

Aprendizaje basado en juegos. Una alternativa viable para la enseñanza significativa de la sustentabilidad

Game based learning. A viable alternative for meaningful learning of sustainability

Ricardo Victoria Uribe

Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México
sustentabledi@gmail.com

Sandra Alicia Utrilla Cobos

Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México
sautrillac@uaemex.com

Arturo Santamaría Ortega

Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México
Arturo_santamaria@hotmail.com

Número 07. Enero - Junio 2017

Resumen

La enseñanza de la sustentabilidad es una necesidad imperante hoy en día, presenta retos al aprendizaje significativo por parte de los alumnos. Esto debido a la complejidad de los temas en términos de aplicación en la vida diaria, lo cual resulta en una falta de entendimiento. Una propuesta para solventar estas dificultades se encuentra en el aprendizaje basado en juegos, como herramienta de enseñanza. Los juegos han formado parte esencial de desarrollo cognitivo de la personas desde temprana edad, así como siguen siendo base para interacciones sociales y familiares en la edad adulta. Es por ello que se ha buscado usar al juego como elemento para fomentar aprendizaje significativo, sobre todo en temas que presentan obstáculos en su integración al conocimiento el estudiante.

El objetivo de este documento es explicar cómo el juego, en particular los juegos de mesa pueden ser herramientas útiles para la enseñanza de la sustentabilidad.

Palabras clave: sustentabilidad, diseño, juegos de mesa, aprendizaje basado en juegos, aprendizaje significativo

Abstract

Teaching sustainability is a necessity of importance nowadays, it presents challenges for the students' meaningful learning. This is due the complexity of the topics and how they relate to daily life. A proposal to solve this gap is to use game based learning as teaching tool. Games have been an essential part of the cognitive development of people since early childhood, as well as being part of social and family interactions. It's because of this that it has been studied the use of games as tool for meaningful learning, especially in topics where the knowledge transfer is hindered. The aim of this paper is to explain how the games, particularly board games can be used as tools for teaching sustainability.

Key words: sustainability, design, board games, game based learning, meaningful learning.