

Sumario

Apartado teórico

El Aprendizaje-Servicio: una metodología transformadora de la educación superior.....	7
Introducción	7
¿Qué es el Aprendizaje-Servicio? Definición y principios fundamentales	8
Historia y evolución del Aprendizaje-Servicio en la educación superior.....	12
Beneficios del Aprendizaje-Servicio para la comunidad educativa	14
Conclusiones	17
Referencias bibliográficas.....	19
Fundamentos del Aprendizaje Basado en Juegos en la educación universitaria	23
Introducción	23
Definición y delimitación conceptual del ABJ.....	24
Fundamentos teóricos del Aprendizaje Basado en Juegos	25
Constructivismo.....	25
Teoría sociocultural	25
Aprendizaje experiencial	25
Teorías de la motivación.....	26
Aprendizaje situado	26
Conectivismo	26
Neuroeducación	26
Modelos pedagógicos para la integración del ABJ en la universidad	27
Beneficios educativos del ABJ en la educación superior	29
Beneficios motivacionales	29
Beneficios cognitivos.....	29
Limitaciones y desafíos.....	30
Comparación del ABJ con otras metodologías activas	32
Conclusiones	33
Referencias bibliográficas.....	34
Aprendizaje Basado en Juegos Digitales: diseño, implementación y herramientas prácticas	38
Introducción: De la teoría a la práctica en el Aula digital	38
Implementando el ABJD en el aula: claves metodológicas y ejemplos prácticos	39
Diseño de Actividades ABJD Efectivas.....	39
El Rol del docente como facilitador del aprendizaje lúdico	40
Herramientas para el ABJD: clasificación y aplicación detallada.....	41
Aportaciones de la Inteligencia Artificial al Aprendizaje Basado en Juegos Digitales.....	45
Desafíos y consideraciones metodológicas clave para el éxito del ABJD.....	47
Referencias bibliográficas.....	48

Apartado práctico

Guía de diseño sobre proyectos de ApS lúdico. Material para alumnado	52
Orientaciones para la evaluación.....	53
Plantilla del informe final	54
Rúbrica de evaluación de los informes finales.....	57
Rúbrica de las exposiciones	59
 <i>Tribal Wars 2. Una propuesta didáctica histórica basada en el juego para el aprendizaje servicio en el máster del profesorado de educación secundaria</i>	 60
Introducción	60
Marco teórico de referencia	62
Descripción de la propuesta	65
Conclusiones	69
Referencias bibliográficas.....	71
 Experiencia de Aprendizaje-Servicio Lúdico en el grado de Educación Social	75
Introducción	75
Procedimiento	77
Planificación y toma de contacto con las instituciones.....	77
Primeros pasos: diagnóstico, diseño y validación.....	78
Presentación de los juegos y donación a las entidades	83
Referencias bibliográficas.....	86
 Diseño de narrativas digitales interactivas y análisis de videojuegos con el profesorado en formación de educación infantil	 88
Contexto.....	88
La asignatura.....	89
Contenidos y estructura de la asignatura	90
Abordaje de las actividades centradas en lo videolúdico.....	91
Resultados	95
Los juegos.....	95
Los videoanálisis	97
Conclusiones	99
Referencias bibliográficas.....	101
 Diseño de recursos lúdicos para potenciar la competencia comunicativa en ELE: una experiencia de aprendizaje-servicio.....	 102
Introducción	102
Metodología	104
Asignatura.....	104
Participantes.....	104
Secuenciación	105
Evaluación	106

Resultados	108
¿Qué es eso? Eso es... ..	108
Lenguapoly	109
Otros materiales didácticos elaborados.....	110
Conclusiones	113
Referencias bibliográficas.....	114
Innovación metodológica en la formación universitaria a través del	
Aprendizaje-Servicio lúdico.....	116
Introducción	116
Contexto de la experiencia: descripción de la asignatura.....	119
Consideraciones generales de la asignatura	119
Objetivos y resultados del aprendizaje:	120
Temario:.....	120
Evaluación:	121
Diseño metodológico	122
Cronograma	122
Segunda sesión: sorteo de los casos y primer contacto con los diferentes juegos	124
Tercera sesión: elección del juego y primera encuesta anónima sobre el proyecto (pre-test).....	124
Cuarta-octava sesión: preparación de los juegos y del informe	125
Novena sesión: exposiciones y puesta en común de posibles mejoras	125
Décima sesión: resolución de dudas y aplicación de la segunda encuesta (post-test).....	126
Sesión fuera del horario académico: puesta en marcha del juego en el entorno real	126
Resultados y evidencias del aprendizaje	127
Resultados observables: académicos, actitudinales, sociales.....	127
Dificultades encontradas.....	127
Conclusiones y reflexión docente	129
Referencias bibliográficas.....	130
Anexo I: Casos de NEAEs aportados por uno de los centros del curso 2024/2025	132
Anexo II: Juegos utilizados.....	135
Autoría.....	136