



Teniendo en cuenta esta base teórica, GBL es un método que puede ser perfectamente adoptado en la actualidad como una herramienta complementaria a las metodologías de enseñanza tradicionales. Ahora que tenemos la teoría, ¡pasemos a la práctica!

### **Quest to Learn: Una escuela innovadora en Nueva York**

Katie Salen, directora ejecutiva del estudio de diseño sin ánimo de lucro Institute of Play, es un ejemplo de los muchos estrategias que se han adentrado en el mundo del GBL. Es la cofundadora de una escuela innovadora en la ciudad de Nueva York llamada Quest to Learn, que ha integrado la tecnología en las aulas (Edutopia, 2013). Se inauguró en otoño de 2009 y está fundamentalmente enfocada a estudiantes de secundaria. Esta institución tiene en cuenta la diversidad de alumnos que puede haber en una clase, todos ellos diferentes y con distintos estilos de aprendizaje. Por lo tanto, a parte de los métodos tradicionales de enseñanza intentaron incluir diferentes técnicas en su currículo para satisfacer las necesidades de sus estudiantes y cumplir con sus expectativas, surgiendo la idea de trabajar con videojuegos creando un nuevo sistema de aprendizaje.

Su filosofía se basa en que los estudiantes vean el aprendizaje como un desafío, como una prueba que tienen que superar pasando diferentes niveles, mejorando su experiencia hasta lograr un objetivo, hasta que puedan decir: "¡Misión cumplida!" A través de esta técnica, los estudiantes aprenden mientras interactúan con el videojuego involucrándose en un proceso en el que sus aptitudes individuales y el trabajo en equipo les permiten convertirse no sólo en buenos estudiantes, sino también en estrategias capaces de resolver problemas y multitud de retos.

### **Minecraft: Education Edition**

¿Crees que es posible usar el conocido videojuego Minecraft como un instrumento de enseñanza dentro del aula? Microsoft lo ha hecho posible gracias a una versión personalizada de este juego: Minecraft Education Edition que incluye las mismas reglas que la versión tradicional, pero incorpora algunas adaptaciones para que sea más manejable para los profesores y sus estudiantes (Kastrenakes, 2016).

Pero puedes pensar... ¿Qué beneficios puede tener este videojuego en una clase?

De acuerdo con los testimonios de varios profesores y expertos en el mundo de la tecnología relacionada con la educación (Chris Aviles, Diane Main y Michael Dezuanni entre otros), este videojuego fomenta la participación de los estudiantes en el aula mediante diferentes tareas y resoluciones de problemas. Además, genera la posibilidad de unir los contenidos de las asignaturas y los conocimientos de los profesores con las habilidades de los estudiantes y sus experiencias con los videojuegos, y en este caso concreto con sus conocimiento de Minecraft (Mojang, 2017).

Después de algunos ejemplos de cómo los videojuegos se pueden utilizar en el entorno educativo, ¿por qué no darle una oportunidad al *Game-Based Learning*?