

# **APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN**

**Lorena Durán Caneo**

Licenciada en Psicología, Magíster en Educación Superior,

Máster en Terapia Familiar y de Parejas (c)

UNIVERSIDAD CASA GRANDE, GUAYAQUIL, ECUADOR

## **Resumen**

El presente estudio es una investigación cuantitativa sobre el impacto generado por una innovación pedagógica diseñada con la estrategia de aprendizaje basado en videojuego para incrementar el desarrollo de dos competencias específicas de educación propuestas por el Proyecto Tunning. La experiencia se desarrolló durante el curso Técnicas y Modelos de Intervención Familiar de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Casa Grande, que contó con la participación de 21 estudiantes.

Bajo un marco teórico integrado por el Enfoque de Competencias, el Aprendizaje Basado en Juegos y la Enseñanza para la Comprensión, esta investigación tuvo como objetivo describir el desarrollo de las competencias de las estudiantes como resultado de la intervención realizada a través de un diseño pre-experimental. Los resultados, validados mediante las pruebas T, indican que los videojuegos pedagógicos permiten incrementar de manera significativa los niveles de desempeño de las estudiantes, desarrollar competencias específicas según el objetivo del juego y, en mayor magnitud, su satisfacción.

Palabras Clave: Juego Pedagógico – Desempeño- Comprensión – TIC