

5.2 Objetivos de aprendizaje

Al finalizar ese módulo, el alumno será capaz de:

- ❖ Definir qué es el aprendizaje basado en juegos y qué papel desempeñan las herramientas digitales en él.
- ❖ Comprender cómo el aprendizaje basado en el juego se adapta a las características de los estudiantes adultos.
- ❖ Reconocer las ventajas y las limitaciones del aprendizaje basado en el juego.
- ❖ Reconocer las expectativas de la ludificación en oposición a la realidad de su uso en la educación de adultos.
- ❖ Conocer qué juegos son adecuados para utilizar con los estudiantes adultos.