

Aprendizaje basado en los juegos: el proyecto NAVIGATE

Apprendimento basato sui giochi: il progetto NAVIGATE

Stefano Menon, y otros

Biblioteche oggi, ISSN 0392-8586, Vol. 39, n. 3, 2021, p. 48-58

Fundado en 2017 por el programa estratégico de asociaciones para la innovación de Erasmus +, el proyecto Navigate pretende fomentar el acercamiento a la alfabetización informacional de los estudiantes universitarios del campo de las humanidades a través de los juegos. Dentro de este marco, el artículo recoge la experiencia y las principales conclusiones de diversos autores que participaron en el taller “Aprendizaje basado en juegos para el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS4): cubrir las lagunas de los estudiantes en materia de alfabetización informacional”. Dicho taller tuvo lugar en Milán en septiembre de 2020 y aborda los resultados más relevantes fruto de la aplicación del proyecto Navigate. Asimismo, desarrolla el impacto que ha tenido la pandemia de Covid-19 en el ámbito de la alfabetización informacional y cómo se puede usar el proyecto Navigate para evitar la desinformación y los contenidos falsos sobre la misma. Por otra parte, también se trata la importancia de unir diversión y aprendizaje para favorecer una educación más atractiva para los estudiantes, así como métodos para renovar las estrategias didácticas de la alfabetización informacional. De igual forma, se rebaten algunos prejuicios habituales en contra de los juegos tales como que los juegos “entontecen” o que son considerados cosa solo de niños. El artículo concluye con un caso práctico de co-creación y aplicación de los juegos del proyecto Navigate (*Information Trap manager* y *The Navigator*) llevado a cabo por tres profesores de la Universidad de Parma.

Resumen elaborado por Elena Esteban Jiménez