Desde la Escuela de Adultos de Pulpí (S.E.P. Paloma de la Paz) desarrollaremos en nuestras clases de Francés e Interculturalidad la siguiente metodología: **Aprendizaje Basado en Juegos**. A continuación haré una breve explicación de la misma y enumeraré algunas de sus características, especialmente aquellas que más influyen en mi grupo-clase (Interculturalidad), el cual está integrado por alumnos/as en su mayoría marroquís.

**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS**

El aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL) consiste en la utilización de juegos como **vehículos y herramientas de apoyo al aprendizaje**, la asimilación o la evaluación de conocimientos. Se trata de una metodología innovadora que ofrece tanto a los alumnos como a los profesores una experiencia educativa diferente y práctica que se puede aplicar a una materia o tema o integrar varias asignaturas. Si se opta por los juegos educativos digitales y el uso de las TIC, el GBL supone una aproximación muy completa que además trabaja la alfabetización digital.

**Características del aprendizaje basado en juegos:**

1. **Motiva al alumno.** Una de las principales ventajas del GBL es su capacidad para captar la atención de los alumnos, ya que les proporciona un entorno que les gusta, les divierte y les resulta muy motivador. El juego dinamiza la clase, despierta el interés previamente y lo mantiene durante todo el desarrollo, no solo por la victoria final sino también por la propia práctica lúdica.
2. **Ayuda a razonar y ser autónomo.** El juego plantea al alumno situaciones en las que debe reflexionar y tomar las decisiones adecuadas, solventar fallos y reponerse de las derrotas. Con este método de aprendizaje no solo estará asimilando conceptos de la asignatura o del tema en el que se centre el juego, sino que además estará desarrollando capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas.
3. **Permite el aprendizaje activo.** El aprendizaje GBL da la posibilidad de ejercitar los conocimientos de manera práctica. Al aprender haciendo el alumno experimenta, practica la prueba-error, establece relaciones entre conocimientos previos y nuevos y toma decisiones para mejorar.
4. **Da al alumno el control de su aprendizaje.** Mediante el juego el niño o adolescente logra un feedback instantáneo respecto a sus conocimientos sobre un tema o asignatura. Esto le permite ser consciente de su grado de adquisición de lo aprendido y le ayuda a descubrir en qué debe incidir y centrarse en ello.