

Diferencias entre ABJ (Aprendizaje Basado en Juego) y Gamificación

Astrid Carolina Trujillo Cañar

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

VIII Semestre

astridtrujillo199@gmail.com

En los procesos de enseñanza aprendizaje, los docentes han venido trabajado con métodos didácticos tradicionales, como estrategia para desarrollar contenidos dirigidos a los estudiantes, con el propósito de afianzar los conocimientos y habilidades y que a su vez el docente enriquezca el proceso pedagógico dentro del aula; sin embargo, con el surgimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, surge un importante punto de reflexión en el proceso de enseñanza, con una diversificación didáctica con enfoques digitales y virtuales, invitando al docente y al alumno a aprender y dominar diversos recursos digitales que facilitan el aprendizaje.

Es así como se ha generado diferentes cambios en las didácticas a través del tiempo, ajustándose a necesidades y contextos en los procesos educativos. Podemos señalar algunos ejemplos, como el software educativo de los años 90, haciendo uso de las herramientas ofimáticas como Word, Excel y PowerPoint, que influyeron en la enseñanza como referentes de información y apoyo a las prácticas pedagógicas, soportados por dispositivos digitales.

Luego, aparece internet informativo con la web 1.0, que ofrece información para docentes y estudiantes, almacenando los contenidos de los sitios web en correos electrónicos como fuentes de referencia. Finalmente, surge la web 2.0, que ofrece una variedad de plataformas digitales con la posibilidad de acceder a software gratuito, que brinda oportunidades para fortalecer un aprendizaje significativo.

Todo esto nos lleva a comprender cómo han cambiado las prácticas pedagógicas tradicionales con la incursión de la tecnología y la informática, que impulsan a trabajar las didácticas emergentes que van direccionadas hacia rumbos digitales y virtuales que facilitan los procesos educativos e invitan al estudiante a promover un aprendizaje más perdurable y enriquecedor. Desde nuevas perspectivas pedagógicas y con las didácticas emergentes, tratan de innovar la educación a través de la introducción de las nuevas tecnologías, dejando de lado “... la insatisfacción con la institución escolar tradicional-convencional y con los valores y contenidos dominantes, y la búsqueda de nuevos horizontes educativos y de nuevos modos de enseñar y aprender...” (Carbonell, 2015, p. 14).

Las didácticas emergentes favorecen la obtención y exploración del conocimiento haciendo uso de la web como herramienta que permite explorar contenidos y aprender de una forma innovadora. Así pues, aparece el ABJ (Aprendizaje Basado en Juego) y la gamificación como ejemplos de las didácticas emergentes que se están trabajando en la educación. En este orden de ideas, es relevante señalar las diferencias entre el ABJ, que desempeña un papel importante en la pedagogía, y la gamificación, como herramienta novedosa en los procesos de enseñanza aprendizaje, dando lugar a la innovación educativa.

El ABJ se refiere a la utilización de recursos como apoyo en los procesos de aprendizaje con competencias planificadas; el docente utiliza material didáctico o lúdico para reforzar un tema o lección en particular. Zabala, Ardila, García & Benito (2020) mencionan: “El ABJ, en términos sencillos, se entiende como el uso de juegos (y su diseño) en ambientes y con intencionalidades educativas” (p. 15).

Entre las formas de ABJ se encuentran el juego libre, que es dirigido por los mismos estudiantes, siendo partícipes y protagonistas. “... es a través del juego libre donde se realiza, entre otras, la acción de explorar, y gracias a esa exploración, surge espontáneamente el impulso por conocer (impulso epistémico)” (Ormazábal, 2020, p.2). Por otra parte, el juego guiado, proporciona en el docente ciertas medidas para dirigir al estudiante. “... se caracteriza por poseer la dirección o presencia de un adulto. Con el fin de llevar a cabo una actividad la cual se caracteriza por ser recreativa y educativa” (Palacios, 2016, p.20).

Por tanto, el ABJ en la educación anima a los estudiantes a explorar contenidos de una forma divertida y dinámica; aspectos que promueven espacios de argumentación, reflexión e invitan al alumno a construir su propio conocimiento a partir del aprendizaje, dando lugar a experiencias significativas, estimula la imaginación y promueve la creatividad para que reconozca sus fortalezas y debilidades; el estudiante al ser partícipe del ABJ, es el responsable directo de aprender a su ritmo y capacidad; además, ofrece al maestro información valiosa sobre las capacidades y destrezas de los alumnos. Entre algunos ejemplos de ABJ están los juegos físicos, como los juegos de mesa, un ábaco o fichas, y en los digitales encontramos videojuegos o programas como Just Dance.

La gamificación, por su parte, se caracteriza en los procesos educativos de aprendizaje como herramientas diseñadas para motivar al estudiante, aprendiendo un determinado tema de forma innovadora, haciendo uso de las nuevas tecnologías. “In this context, our gamification approach refers to the application of game mechanics to areas that are not properly game, in order to stimulate and motivate both competition and cooperation between players” (Ramos & Álvarez, 2020, p.232).

Así pues, la gamificación considera elementos como los puntos para medir, comparar y motivar al estudiante en cuanto a sus logros, recompensas, barras de progreso y ranking, mostrando el avance de los jugadores de forma pública; de esta manera, se tiene como objetivo generar desafíos a la vez que va progresando en sus conocimientos. En este sentido, se puede mencionar algunos ejemplos de gamificación que se producen en espacios con mecánicas y lúdicas de juego, donde se pueda obtener puntos o pasar de niveles haciendo uso de las TIC o utilizando programas como Minecraft, Kahoot, Quizizz, entre otros.

Finalmente, se puede concluir que, si bien el ABJ y la gamificación tiene como finalidad promover el aprendizaje en el estudiante, se evidencian algunas diferencias en los procesos de enseñanza aprendizaje. El ABJ consiste en la utilización, adaptación o creación de un juego, como herramientas de apoyo para usarlo en el aula con fines educativos, en tanto que la gamificación incorpora mecánicas, reglas y ludificación para adaptarlo a un contenido e influirá en el comportamiento de los participantes; en el ABJ se juega para aprender, pero puede haber ganadores y perdedores, por tanto, tiene un carácter competitivo y la gamificación puede tener un carácter colaborativo, las reglas que tiene están orientadas hacia el progreso, a medida que se va aprendiendo en la práctica, generando diferentes experiencias de aprendizaje en el estudiante. En consecuencia, aunque estas dos

estrategias emplean el juego como recurso educativo, no son las mismas, se puede considerar sus diferencias a la hora de ejecutarlas teniendo en cuenta sus características propias, pero ambas como didácticas emergentes apoyadas en las tecnologías de la información y la comunicación promueven los procesos de aprendizaje de manera activa y motivadora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carbonell, J. (2015). Pedagogías del siglo XXI: alternativas para la innovación educativa. Ediciones Octaedro. Recuperado de <https://campus.fundec.org.ar/admin/archivos/CARBONELL%20SEBARROJA%20Pedagogias%20del%20s%20XXI%201ra%20parte.pdf>
- Zabala, S., Ardila, D., García, L. & Benito, B. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. *Formación universitaria*, 13(1), 13-26. Recuperado de scielo.cl/pdf/formuniv/v13n1/0718-5006-formuniv-13-01-13.pdf
- Ormazábal, M. (2020). El juego libre: Una herramienta para el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de Educación Parvularia (Doctoral dissertation). Universidad del Desarrollo, Santiago, Chile. Recuperado de <https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/3610/El%20juego%20libre%20%20Una%20herramienta%20para%20el%20desarrollo%20de%20aprendizajes%20en%20estudiantes%20de%20Educaci%C3%B3n%20parvularia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Palacios, K. (2016). El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la Unidad Educativa “Hispano América” de la ciudad de Ambato (Pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23357/1/Karen%20Gabriela%20Palacios%20Erazo.pdf>

Ramos, L. & Álvarez, F. (2020). METUIGA “Methodology for the Design of Systems Based on Tangible User Interfaces and Gamification Techniques”. *Lecture Notes in Computer Science*, 12189, 229–245. doi:10.1007/978-3-030-49108-6_17