

Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)

El ABJ se caracteriza como metodología activa que fomenta el aprendizaje significativo siendo el alumno el protagonista de su aprendizaje.

El **aprendizaje basado en el juego (ABJ)** consiste en la utilización de juegos como herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o evaluación. Mientras que la **gamificación** se basa en la utilización de dinámicas o mecanismos de juego a procesos educativos. Ambas opciones se basan en la utilización de aspectos **lúdicos** para la motivar al estudiante en su aprendizaje.

Introducción

El ABJ se basa, principalmente, en aprender jugando. Es decir, el uso de juegos para la adquisición de las competencias planteadas. El juego es parte esencial del aprendizaje de los jóvenes. Es más, gran parte de su tiempo libre lo dedican a los videojuegos. Dentro del término ABJ podemos diferenciar distintos tipos de posibilidades de uso: gamificación, juegos serios (serious games) o videojuegos, simuladores y el aprendizaje basado en el juego de forma global.

Gamificación

Uso de elementos de los juegos en entornos educativos con la intención de aumentar la motivación.



Juegos serios

Diseño específico de procesos de aprendizaje mediante la creación de videojuegos interactivos.



Videojuegos

Uso de videojuegos con una finalidad educativa para la que no estaban creados.



Esta metodología permite el desarrollo de la competencia digital del alumno. Además, se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje.



Aplicaciones informáticas que permiten reproducir una situación real para que el usuario aprenda el contenido a través de la experiencia.

Simuladores



Utilización de juegos que ya existen, p.e. de mesa o de rol, para un uso educativo adaptándolo para conseguir unos objetivos.

Juegos

Es importante planificar bien el ABJ para que el alumno realmente consiga los objetivos propuestos y no se quede solo con el hecho de jugar.

Dinámicas, mecánicas y elementos de juego

Hay ciertos elementos que podemos tener en consideración si queremos realizar algún tipo de metodología basada en el juego, las cuales podemos utilizar.

3-1 Puntos: sirven para medir, comparar y motivar.



Logros (badges): son una versión más concreta de los puntos y están representados visualmente



Rankings: son la representación del acumulado de puntos. Muestran el avance de los jugadores de forma pública



Tiempo: en contextos competitivos, la cuenta atrás introduce una presión extra que puede ayudar a concentrar los esfuerzos en resolver la tarea



Niveles: ayudan a configurar el estatus de un jugador con respecto al juego



Desafíos: son los objetivos específicos del juego. Al completarlos, el jugador avanza y se acerca al objetivo final



Recompensas: pueden ser premios dentro del sistema del juego o bien externos

Cómo aplicarlo



Recursos de consulta

González González, C. S. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. Revista De Educación a Distancia (RED), (40). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/234291>

Vídeo sobre ABJ

<https://www.youtube.com/watch?v=ieBdDM9zsmI>

Te puede interesar...

Exposiciones: pechakucha
Webquest
Dinámicas de grupo

