

# APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ) COMO HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Fernando Ortiz Cueva

Maestro en Administración. Docente de licenciatura y maestría en el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente (ITESO) y en la UAL.  
[sofo@iteso.mx](mailto:sofo@iteso.mx)

Recibido: 4 de marzo 2021  
Aceptado: 14 de agosto 2021

## Resumen

El juego es una actividad natural en el ser humano, el cual facilita la interacción de las personas, convirtiéndose en una herramienta útil dentro de la innovación educativa en la actualidad.

En este sentido, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), parte de la idea de “Educar jugando” donde, además de lograr propósitos educativos, los individuos desarrollan sus habilidades interpersonales y sociales para la consecución de objetivos, mediante el uso de juegos intencionados, logrando con ello aprendizaje significativo.

Se reflexiona cómo el ABJ desarrolla mediante la representación simbólica, problemas y situaciones de la vida diaria, creando escenarios simulados que facilitan un aprendizaje activo e interactivo logrando de esta manera una forma diferente de educar.

La característica del ABJ al tener un uso intencionado de los juegos puede ser utilizado como herramienta potencial de aprendizajes transversales para lograr construir conocimiento de índole relacional y facilitar la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Palabras claves: Juegos, aprendizaje significativo, aprendizaje basado en juegos, cultura.

## Abstract

Games are a natural part of human life that facilitate interactions between people. Nowadays, games have become a useful tool educational innovation. In this sense, Game-Based learning (GBL) starts from the concept of “learning through play” where, besides achieving educational goals, the individuals develop their interpersonal and social skills to reach an objective. Playing games with a specific intention, individuals are capable of developing significant learning.

Furthermore, GBL develops, through symbolic representation, everyday situations and problems, creating simulated scenarios that facilitate active learning, allowing for a different type of education.

This chapter presents the application of GBL within educational settings, with the intentional use of games and their application as learning tools with the purpose of building knowledge for problem-solving.

Keywords: Games, meaningful learning, game-based learning, culture.

## Introducción

Desde el surgimiento de las sociedades más primitivas, el uso del juego se ha considerado como un elemento de la naturaleza humana y, a su vez, ha sido utilizado como una herramienta para la interacción de los individuos, y aprendizaje, pues el juego se convierte en un espacio de creación cultural.

Es por lo anterior que las actividades lúdicas se han considerado como el punto de partida de las civilizaciones (Huizinga, 1990) posicionando así al juego como anterior a cualquier cultura y por lo tanto siendo parte de las manifestaciones culturales propias de cada sociedad.

Por consiguiente, el presente trabajo nace de la actualidad de la educación, donde los nuevos enfoques y desarrollo de estrategias para el aprendizaje han cambiado, provocando un impulso a la innovación en el marco de la educación dentro del aprendizaje de los estudiantes.

Por ello, es que el uso de juegos dentro de la innovación educativa, se ha constituido como una herramienta para transmitir valores que impactan en las actitudes en los estudiantes, así como en generar formas diferentes de enfrentar problemas y retos que promueven el crecimiento personal de los individuos siendo esto vinculativo a los objetivos que busca la educación en general.

## Desarrollo

La educación no es ajena al movimiento y dinamismo del mundo actual, el cual exige de manera contante la adaptación y la innovación dentro de las formas de educar y las herramientas que se utilizan para lograr su cometido.

En este sentido, la innovación educativa observa en el juego, una herramienta que puede responder a las necesidades actuales de los estudiantes de hoy, y es en este contexto que surge el interés por utilizar juegos intencionados o adaptados a los contenidos que los estudiantes precisan conocer, aprender y poner en práctica.

Utilizar el ABJ en la actualidad se ha vuelto más frecuente dentro de los entornos de aprendizaje. Diferentes docentes e instituciones han visto en este modelo una puerta de entrada a otras formas de educar y de lograr el aprendizaje de tipo valoral y relacional.

El hecho de utilizar juegos intencionados, significativos y adaptados a las necesidades de aprendizaje, ha implicado un cambio notorio en la propuesta educativa, teniendo a sus detractores, pero a su vez un número creciente de docentes que ven con buenos ojos el uso de juegos como parte de su actividad educativa, ya que los estudiantes tienen oportunidad de aprender mediante prácticas lúdicas.

En el ABJ se estimula la participación del estudiante, ofreciendo posibilidades de desarrollar un pensamiento creativo e innovador y autonomía. Los estudiantes podrán identificar objetivos de un proyecto y hacer un análisis de la situación, poniendo en acción soluciones prácticas ante una problemática, simulada en el juego, permitiendo mejorar con esto su capacidad comunicación con los demás, además generar nuevas ideas, visiones y estrategias que pudieran aplicar en situaciones de la vida diaria (González 2015).

Es por ello que, ante el surgimiento de las nuevas estrategias educativas y la innovación en materia de educación, la manera de concebir nuevas formas de interacción entre la enseñanza docente y el aprendizaje del estudiante, surge el ABJ como una metodología que articula la cooperación entre los miembros de un equipo, así como la comunicación entre docentes y estudiantes para aprender jugando y desarrollar competencias, habilidades o destrezas, que se requerirán poner en práctica con los estudiantes en sus contextos reales.

Jugar es una forma de simular la realidad, y por ello es una actividad liberadora que produce bienestar y felicidad, y que mediante la consecución de logros, retos y objetivos ayuda al equilibrio del individuo, desarrolla inteligencia emocional y da un impulso significativo a las relaciones interpersonales (Zbirková, 1999).

Desde el contexto de la educación superior se tiene como experiencia, en diferentes planteles educativos, que el uso del juego ha quedado de alguna

manera relegado dentro de las estrategias de aprendizaje. Su uso se ha enfocado más en la recreación y el ocio, con la intención más de pasar el tiempo o un momento agradable que rompa con la estructura de la clase, sin vislumbrar el alcance que tiene el juego más allá de la diversión y entretenimiento.

Es por ello la necesidad de enfocar el uso de juegos, y utilizar el ABJ, como herramienta para desarrollar dos habilidades como: la comunicación asertiva y la influencia en los demás para generar consecuentemente: Capacidad de negociación, toma de decisiones y resolución de conflictos.

La experiencia en aula ha puesto de manifiesto que la herramienta del juego es un recurso educativo, tomando como base su trascendencia histórica y antropológica que tiene en la historia de la humanidad. Es por ello que, en el sentido educativo, no puede pasar desapercibido la utilidad del juego en el binomio enseñanza-aprendizaje, por el hecho de ser una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad.

La utilización del juego como recurso educativo no es mera situación de azar, ya que jugar es una práctica inseparable del ser humano, la cual genera en el individuo un profundo impacto en su desarrollo psicológico y social (Ramos 2000).

Por lo tanto, la metodología del ABJ, observa en el uso de juego intencionados, el principal medio para lograr el aprendizaje significativo en diferentes ámbitos de la educación, pues el objetivo es que los estudiantes Aprendan con juegos, no es enseñar a través de los juegos.

Con lo anterior, es importante enmarcar que la actividad lúdica parte del principio de ser una actividad competitiva (que en ocasiones puede ser física), y es ahí donde el juego tiene su origen. Es ese valor cultural donde la dimensión social, simbólica y de estructura logran crear la intercorrelación de la convivencia entre los individuos y, por ende, se crea el concepto de la sociología del juego (Caillois, 1986).

Para este autor francés, las mecánicas de los juegos presentan diferentes retos y a la postre, una serie de factores de aprendizaje y valores, dando con ello una forma de clasificación sobre el sentido y las características de los diferentes juegos.

En la primera categoría que establece, presenta juegos basados en el enfrentamiento de los jugadores donde la principal acción es poner a prueba una condición para rivalizar con el otro, demostrando con esto poder y dominio.

Lo que se busca como resultado al final de la partida, son las consideraciones de logro y superación del vencedor. Esto implica la necesidad de fomentar valores tales como el entrenamiento, la disciplina, la perseverancia, la voluntad de vencer, demostrando un mérito personal y un sentido de superación a su logro obtenido. A este tipo de juegos los llama Agon (Caillois, 1986).

En un segundo grupo, presenta aquellos juegos que denomina *Alea*, pertenecientes a los juegos de azar, en los que al contrario de los que se encuentran en el primer grupo, carecen de un logro personal y tienen más una carga meramente de suerte y circunstancias alrededor del juego, más que una habilidad propia del individuo.

En este tipo de juegos el desarrollo del aprendizaje va más ligado al análisis de las probabilidades que desembocan en valores tales como: contrarrestar el efecto de la suerte frente a la adversidad de las probabilidades. Un ejemplo de esto es una tirada de dados.

En esta categoría de juego existe una dimensión de estudio sobre las ventajas o desventajas de las operaciones que se han de realizar dotando al jugador de una capacidad de cálculo y observación frente al desenlace de sus acciones. También propicia la cautela y las situaciones que conllevan a una reflexión frente a las probabilidades de éxito o fracaso a las que se ve expuesto el individuo.

En un tercer grupo aparecen aquellos juegos que denomina *Mimicry* o de simulacro, también conocido como juegos de roles, de personajes dan sentido a una habilidad de caracterizar y desempeñar un cierto papel pre establecido o estereotipado. En este tipo de juegos los participantes se comportan durante la partida como un personaje ajeno a lo que él es, jugando a interpretar o representar algo ajeno a sí mismo (Caillois, 1986).

Este tipo de juegos conllevan a un aprendizaje de valores como la autoestima, la confianza, seguridad en sí mismo, dado que la persona provee su sentir, y su personalidad al desarrollo del juego y a la consecución de los objetivos que este mismo presenta.

En el último de los grupos de esta clasificación de juegos, se presentan juegos denominados *Ilinx* o juegos de vértigo, cuyas mecánicas están dirigidas a destruir por un instante la realidad del jugador, exaltando así valores como: la valentía, o poniendo de manifiesto el coraje que el jugador presenta al verse en una situación de riesgo.

Este tipo de juegos, son de suma importancia para lograr aprendizajes simbólicos como es: simular el contexto y entorno de un negocio; encontrarse vulnerable frente a un grupo desconocidos con el que tiene que interactuar por primera vez. Tener el reto de ser líder de un proyecto, entre otras muchas otras opciones, donde estos juegos al ser aplicados con dicha intensidad generan aprendizaje para situaciones de la vida cotidiana.

Ante estas características que posee el juego, se pone de manifiesto como una forma de aprendizaje para ser parte de una sociedad y desarrollarse dentro de ella, como lo dice Pedro Cárdenas Fonseca (2017) que en el juego: "hacen parte las apuestas, luchas, reglas, regularidades, inversiones específicas, intereses y estrategias simbólicas. Además, involucra la convi-

vencia, las disposiciones colectivas e individuales, la satisfacción, el distanciamiento o alejamiento de los intereses” (p. 4), esto según refiere en su artículo, en concordancia con las ideas de Pierre Bourdieu respecto a la noción del juego.

Es en este plano de acción que tiene el juego dentro de los aspectos sociales de los seres humanos, por lo que logra trascender a otras disciplinas que aprovechan este sentido simbólico para desarrollar el aprendizaje de los individuos.

Las ventajas que presenta el ABJ, abona en el sentido de la representación simbólica de los problemas y situaciones de la vida diaria en escenarios donde se pone a prueba siete ventajas para el aprendizaje del estudiante:

En primera instancia comenzamos por nombrar la motivación del alumno, ya que el juego dinamiza el proceso de la clase que se crea dentro del aula de clase, despertando así el interés de los participantes, tal como lo dice Heckhausen (1991):

La motivación puede definirse como el intento de aumentar o mantener lo más alto posible la propia habilidad en todas aquellas actividades en las cuales se considera obligada una norma de excelencia y cuya realización, por tanto, puede lograrse o fracasar (p. 58).

Otra ventaja que se muestra con el uso del ABJ, es la racionalización y autonomía del alumno: ya que el juego, como se mencionó anteriormente, despierta la reflexión mediante situaciones de toma de decisiones. De esa manera se tiene que encontrar las posibles oportunidades frente a la adversidad, como señala Sánchez Henao (2017):

Con este método de aprendizaje no solo estará asimilando conceptos de la asignatura o del tema en el que se centre el juego como lo es el análisis, argumentación, solución de problemas y toma de decisiones, sino que además estará desarrollando capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas (p. 7).

El ABJ, también genera aprendizaje activo, esto quiere decir que mediante la práctica y experimentación el alumno se compromete con su formación y establece relaciones entre los conocimientos previos y los adquiridos de manera eficaz (Contreras, y Eguía, 2016).

Una ventaja más es la concientización de sus conocimientos, dado que el juego permite al alumno ser consciente de su grado de adquisición de lo aprendido, además de la cohesión entre sus miembros y la adquisición de valores.

La detección de fortalezas y debilidades es otro punto a destacar, y éste se muestra mientras se produce el juego, ya que se pone en evidencia la comprensión de los conocimientos aprendidos, además, de permitir observar su capacidad de razonar, resolver problemas, tomar decisiones o superar fallos.

A su vez, el uso del ABJ desarrolla la Creatividad de soluciones: al establecer en el juego reglas con las cuales puedan establecer un análisis y lograr hacer las modificaciones pertinentes para mejorar su rendimiento o superar el reto que confiere el juego, contribuye a abrir la mente del alumno y su percepción del mundo.

Por último, pero no por ello menos importante, se señala que el ABJ fomenta las habilidades sociales, ya que produce un comportamiento asertivo siendo esto una habilidad social, como lo dicen Delgado & Guachamín (2014): “es el comportamiento adecuado donde se puede expresar lo que se siente, piensa, cree o se necesita, sin ofender a los otros, abriendo posibilidades de diálogo y amistad con los demás” (p. 41).

## Conclusiones

El uso del juego intencionado dentro de la educación, debe ser visto como herramienta para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes, y una oportunidad para experimentar nuevas estrategias dentro del aula de clases.

Si bien es cierto que el uso del juego en etapas tempranas del desarrollo infantil y en la educación pre escolar se realiza y se tiene contemplada, el juego puede migrar a etapas más avanzadas de la educación logrando con ello un impacto mayor dentro del aprendizaje que se busca obtener en los diferentes campos de estudios.

Como se ha mencionado anteriormente, las ventajas que ofrece el ABJ es una oportunidad para implementar dentro de los saberes requeridos, el desarrollo de habilidades que promuevan la interacción entre los individuos, poniendo retos simulados a los que pueden encontrar dentro de la vida cotidiana y tener la capacidad de experimentar su propio conocimiento, llevarlo a la práctica para lograr un análisis de su actuar y las decisiones que tomó durante la partida del juego.

La elección precisa de los juegos también son un catalizador para encontrar la reflexión, tanto individual como grupal sobre la motivación de alcanzar la victoria, o el reconocimiento de sus cualidad y habilidades frente a los demás y para sí mismo, teniendo en cuenta el espacio simulado que logra la educación.

No solo el juego funge como parámetro para demostrar logros y habilidades personales, sino también la capacidad de lidiar con factores ajenos al



individuo, donde el factor suerte o la propia dinámica de no tener el control pleno de lo que ocurre, lleva a que el estudiante experimente su capacidad de resiliencia y tolerancia a la frustración cuando los elementos externos no juegan a su favor.

En este mismo sentido, el juego como herramienta de aprendizaje y el ABJ promueven que frente a los factores de azar y habilidades exista una compensación respecto a las facultades del estudiante para analizar y tomar decisiones frente a lo que el juego lo enfrenta.

Una de las características a destacar del ABJ es el hecho que permite al estudiante salir de su realidad para sumergirse dentro de una simulación, tal y como el juego se presenta dentro de la cultura y, por lo tanto, logrando representar de manera momentánea y simbólica de las funciones sociales, donde fingir ser otro o parecer otro, es parte de los logros y, con ello, liberar a la persona de su ser permitiendo ser otro, tal como sucede con figuras arquetípicas de la vida cotidiana.

## Referencias

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Contreras, R. S. y Eguía, J. L. (ed.) (2016): *Gamificación en aulas universitarias*, Institut de la Comunicació: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Revista Nueva Aula Abierta, núm. 16, Año 5.
- 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)*, núm. 40, pp. 2-3.
- Delgado K. M & Guachamín G. B. (2014) *Cómo influye la estructura familiar en la formación de la personalidad*. Universidad Técnica del Norte.
- Heckhausen, H. (1991) *Motivation and Action*, Springer-Verlag. Cap VI.
- Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*, Ed. Alba.
- Sánchez, L. (2017) *Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico a través del Aprendizaje basado en juego*. Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales U.D.C.A.
- Ramos, M. (2000). *Programa para Educar en Valores*. Grupo Editorial Latinoamericano Paulinas.
- Zbirková, V. (1999). El juego y el juguete en la herencia cultural de una nación, *Revista para profesores de Educación básica*. México DF año 4, núm. 43.