

Care este diferența dintre gamification, jocuri serioase, jocuri educaționale și învățarea bazată pe joc?

ACADEMIA – LETTERS ¹

https://www.academia.edu/45044609/What_s_the_difference_between_gamification_serious_games_educational_games_and_game_based_learning?email_work_card=thumbnail

Katrin Becker :

Există uneori discuții semnificative despre modul în care sunt folosiți diverși termeni, atât în cadrul disciplinelor, cât și între discipline.

În unele cazuri, pare să existe acord relativ asupra semnificației unor termeni în cadrul unei comunități.

Consensul cu privire la ceea ce ne referim atunci când folosim diferiți termeni este esențial pentru a face progrese.

Utilizarea jocurilor și a termenului gamification în contexte de învățare, deși încă nu este obișnuită, a devenit larg acceptată.

O căutare pentru „jocuri digitale în educație” în Google scholar a găsit aproape 30.000 de articole publicate numai în 2020.

La fel, mulți sunt încă confuzi când vine vorba de a face *distincția între jocurile serioase, jocurile educaționale, învățarea bazată pe joc și gamificare*.

Tabelul existent ajută la clarificarea unei anumite confuzii. ²

Prima versiune a fost postată pe blogul autorului în 2015, unde a fost citată frecvent - *compară fiecare dintre termenii principali utilizați atunci când descrie utilizarea jocurilor și a elementelor de joc pentru a învăța o varietate de criterii*.

¹ Academia Letters, ianuarie 2021 - Autorul corespunzător: Katrin Becker, becker@minkhollow.ca

² Becker, K. (2021). *Care este diferența dintre gamificare, jocuri serioase, jocuri educaționale și învățarea bazată pe joc?* Scrisori academice, articolul 209. <https://doi.org/10.20935/AL209>

Jocul

Există suficientă ambiguitate în ceea ce privește definiția „**joc**”, încât au fost scrise volume întregi pe acest subiect (Huizinga, 1950; Sutton-Smith, 1997).

Pentru scopurile noastre, putem defini „*jocul*” ca având următoarele proprietăți:

- Interactiv.
- Are reguli.
- Are unul sau mai multe obiective.
- Are o măsură cuantificabilă a progresului (sau succesului).
- Are un final recunoscut.

Respectarea strictă a acestor criterii este mai puțin importantă decât acordul general. De exemplu, populara franciză SIM-uri (Wright, 2000) a fost adesea descrisă ca o casă de păpuși digitală; obiectivele sunt în mare parte construcții ale jucătorilor și s-ar putea argumenta că este o simulare .

Jocul serios

Jocurile serioase cuprind un subset de jocuri.

Acestea sunt *jocuri concepute special pentru alte scopuri decât sau în plus față de divertismentul pur* (Sawyer, 2003).

Jocuri serioase includ *jocuri pentru sănătate* (de la antrenori chirurgicali la jocuri de gestionare a durerii și nu numai), *jocuri pentru schimbare* (jocuri care prezintă probleme de justiție socială), *advergames* (jocuri pentru publicitate), *jocuri politice* și multe altele.

Jocurile serioase includ și *Jocuri pentru învățare*.

Acestea sunt menționate în acest fel aici, deoarece *jocul educațional tinde să fie prea îngust*.

Jocul educațional implică de obicei un joc folosit într-un cadru educațional formal, în timp ce jocurile pentru învățare pot include și dezvoltarea profesională și învățarea informală.

În timp ce unele jocuri de divertisment sunt adesea folosite ca jocuri educaționale, cum ar fi Sid Meyer's Civilization, intenția concepută este cea care clasifică un joc drept serios; jocurile precum Civilization este un joc folosit în scopuri serioase .

Învățare bazată pe jocuri digitale (DGBL)

Denumită uneori pur și simplu ***învățare bazată pe joc - DGBL implică învățarea unor cunoștințe, abilități, atitudini care se întâmplă prin utilizarea deliberată a jocurilor digitale.***

Acest lucru ar putea implica învățarea jucând jocuri, dar poate implica și învățarea prin construirea de jocuri.

În mod specific, DGBL este teoria modului în care are loc învățarea prin utilizarea jocurilor (în primul rând digitale).

Învățarea bazată pe joc se bazează pe o varietate de alte teorii ale învățării pentru aceea de a explica modul în care oamenii învață prin jocuri.

GBL nu necesită un joc special conceput pentru scopuri educaționale – este utilizarea jocurilor într-un context de învățare.

Uneori, doar jocul este intrinsec plin de satisfacții este valabil pentru orice joc BUN.

Jocuri educaționale și alte jocuri serioase rareori au genul de buget pe care le au jocurile AAA, deci nu sunt neapărat scumpe.

Designul bun este întotdeauna greu și se aplică atât învățării, cât și tuturor tipurilor de învățare care implică jocuri sau elemente de joc.

Crearea unei învățări bune este dificilă. Adăugarea unui joc sau a elementelor de joc este încă dificilă, greoaie .

Pedagogia jocurilor digitale (DGP)

Deoarece pedagogia se referă la studiu, iar teoria predării, pedagogia jocului digital este despre studiu și teoria predării prin jocuri.

Este un termen care nu este folosit în mod obișnuit, dar este menit să evidențieze distincția dintre învățarea prin joc și predare prin joc

Cei doi termeni sunt strâns legați, dar sunt efectiv fațete opuse ale aceleiași monede – unul din perspectiva cursantului, și celălalt din perspectiva profesorului.

Gamificare

Gamificarea este utilizarea elementelor de design de joc în contexte non-jocuri (Deterding, 2010).

Nu este neapărat despre învățare și poate fi folosită în orice context. Exemple includ companii care oferă puncte, sisteme de recompensă, insigne și alte tehnici bazate pe stimulente, de obicei cu intenția de a crește asocierea și loialitatea mărcii.

În educație, adesea implică încercări de a încheia o narațiune a jocului în jurul unui curs, subiect sau proiect.

Ar putea include, de asemenea, mai multe căi către final, opțiuni în ceea ce privește lucrările prezentate pentru notare, evaluare bazată mai degrabă pe criterii decât pe timp și o abordare hotărât centrată pe cursant.

Rezumat

Toți termenii prezentați sunt strâns legați, așa că nu este surprinzător că există între ei confuzie. Există tabele care prezintă o anumită abordare pentru a face distincția între ele.

REFERINȚE

- Deterding, S. (Producător). (2010, ian. 2012).
- Gamification and Its Discontents.[SlideSharePresentaion]Recuperat de <http://www.slideshare.net/dings/pawnd-gamification-and-its-discontents>
- Huizinga, J. (1950).
- Homo Ludens: Un studiu al elementului de joc în cultură. New York: RoyPublishers.Sawyer, B. (2003).
- Jocuri serioase: Îmbunătățirea politicilor publice prin învățare și simulare bazată pe jocuri. Preluat de la <http://www.seriousgames.org/images/seriousarticle.pdf> Sutton-Smith, B. (1997).
- Ambiguitatea jocului. Cambridge, Mass.: Harvard UniversityPress.Wright, W. (2000). The Sims. În Maxis Software Inc. (Ed.): Electronic Arts