

# El aprendizaje a través de los videojuegos

Los videojuegos están abriendo muchas puertas hasta hace bien poco cerradas en lo que al aprendizaje se refiere. El «edutainment» es, básicamente, una metodología de aprendizaje donde se combina el disfrute con el aprendizaje y el entrenamiento, todo ello usando los videojuegos como canal vehicular.

## Talento e Innovación

### Ernesto Gaspar

► Director de Desarrollo del Talento e Innovación y socio de Aedipe

**E**nseñar no es una función vital, porque no tienen el fin en sí misma; la función vital es aprender». Aristóteles.

Resulta curioso que el sector de los videojuegos facture actualmente más que el de cine y el de música juntos siendo como es, el de los videojuegos, el más «novato» dentro del sector de entretenimiento.

Pero tal vez lo más curioso es que la clave de su éxito esté en el aprendizaje.

**Tom Chatfield**, escritor, conferenciante y gurú de los videojuegos, afirma que en la mayoría de los videojuegos están presentes siete variables que provocan, por un lado, el *engagement* (compromiso) con el juego y, por otro lado, el aprendizaje:

- 1.- Objetivos a corto y largo plazo, lo que permite mantener la motivación.
- 2.- Barras o indicadores de progreso, permite obtener un *feedback* de su situación respecto al objetivo, recursos disponibles o posibilidades.
- 3.- Sistema de recompensas al esfuerzo, constante a lo largo del juego. Estas recompensas pueden ser monedas, vidas, puntos, etc.
- 4.- *Feedback* claro y frecuente. Esta es tal vez la principal clave en el proceso de aprendizaje.
- 5.- Cierta factor de incertidumbre en el objetivo lo que permite mantener la motivación, ni muy fácil ni muy difícil.
- 6.- Atención mejorada. Toda la atención está puesta en el proceso.
- 7.- Interacción con otras personas. Este factor es determinante en los juegos cooperativos y cada vez más se incorpora como opción en la mayoría de los juegos.

Está claro que no todos los videojuegos cumplen todos los requisitos pero sí los más exitosos y, en cualquier caso, muchos de ellos. Resulta curioso observar cómo esos mismos factores nos sirven para explicar el proceso de desarrollo del talento en una persona e incluso nos dan las pautas para aprender disfrutando del proceso. Se establecen objetivos, se realizan acciones para alcanzarlos, se establecen indicadores de progreso, el esfuerzo es constantemente recompensado con los resultados los cuales nos ofrecen un *feedback* constante, el objetivo es retador para el jugador y se da una focalización en el propio proceso que facilita el aprendizaje.

Chatfield habla de la tasa adecuada de

**Los profesionales de la educación echan mano de la innovación y de los avances que la ciencia y la tecnología nos ponen a nuestro alcance cada día**

**De niños aprendemos jugando, y, desgraciadamente, conforme nos hacemos adultos nos la jugamos aprendiendo**

*engagement* que ha de presentar un videojuego y la establece en un 25 %, ni muy fácil (lo que nos llevaría al aburrimiento y, por tanto, al abandono) ni muy difícil (lo que nos llevaría a la ansiedad y, también, al abandono), esa tasa es lo que **Mihalyi** define como estados de fluidez y que determina cómo se desarrolla el aprendizaje y el disfrute. Si nos paramos a pensar en el proceso de aprendizaje cuando éramos niños, fundamentalmente estaba basado en el juego y, especialmente, en el juego colaborativo; eran auténticas experiencias de aprendizaje colectivo donde se disfrutaba aprendiendo; luego nos fuimos haciendo mayores y sólo nos divertíamos fuera de clase o en el recreo o con los amigos, y el resto de la historia ya la conocemos.

Los científicos afirman que los principales factores por el que nuestra especie haya llegado hasta donde está en su escala evolutiva han sido la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo, sin esas competencias no habríamos llegado hasta aquí, lo que nos lleva a pensar que tal vez debiéramos hacer menos hincapié a «enseñar» a trabajar en equipo y ver que es lo que nos lo impide ya que es algo intrínseco a nuestra especie. Llegado a este punto tal vez sería interesante hacer una distinción entre la formación y el desarrollo del talento. La Real Academia de la Lengua define el verbo «formar» como «criar, educar, adiestrar»; sin duda es necesaria la formación en competencias clave en el mundo de las organizaciones como son el trabajo en equipo, la comunicación, la planificación o el liderazgo pero todas ellas han de ser «aprendidas», es decir, llevadas a la práctica ya que si no queda en el mundo del conocimiento y el conocimiento sin la práctica no es aprendizaje.

Y es aquí donde los profesionales de la educación, formación o desarrollo del talento echan mano de la innovación y de los avances que la ciencia y la tecnología nos ponen a nuestro alcance cada día. Volviendo al inicio del artículo, los videojuegos están abriendo muchas puertas hasta hace bien poco cerradas en lo que al aprendizaje se refiere. El *edutainment* es, básicamente, una metodología de aprendizaje donde se

combina el disfrute con el aprendizaje y el entrenamiento, todo ello usando los videojuegos como canal vehicular. Cualquiera que haya jugado a los diferentes juegos cooperativos que tiene, por ejemplo, la Nintendo Wii podrá observar que se basan en la esencia del trabajo en equipo; estos juegos exigen colaborar, comunicarse, repartirse roles, organizarse o ponerse al servicio del equipo para lograr un objetivo común.

En Atman Talento e Innovación, llevamos cierto tiempo utilizando como recurso los videojuegos para entrenar aspectos como la comunicación o el trabajo en equipo. No enseñamos a los asistentes a trabajar en equipo, simplemente, lo hacen, entrenan las distintas sinapsis que se producen en cualquier equipo y que no son otras que la conectividad, la comunicación, la manera de interactuar entre sí y, sobre todo, la inteligencia emocional grupal, estableciendo fuertes anclajes que perduran en el puesto de trabajo de cada uno. Estas sinapsis o particular manera de interactuar entre sí es difícil de enseñar y la práctica es el mejor método para ser aprendida.

Además cuenta con un componente fundamental para el aprendizaje, de los primeros que aprendimos, y no es otro que la diversión y el disfrute que produce jugar con otros. De niños aprendemos jugando, y, desgraciadamente, conforme nos hacemos adultos nos la jugamos aprendiendo ya que nuestro futuro profesional depende de nuestra capacidad de aprender cada día de la experiencia y conocimientos.

Nuestra experiencia hasta ahora con el uso de los videojuegos es cada vez más satisfactoria; el disfrute, como es fácil predecir, es máximo, pero lo importante de todo es observar cómo realmente están presentes esas siete variables que menciona Chatfield y que provoca que las personas aprendan, fluyan y disfruten.

Si el videojuego es ya una realidad presente en nuestra vida cotidiana, pensamos que sería bueno sacarle provecho tanto en la educación como en el mundo de las organizaciones, aprovechar el potencial que tiene y aprender a usarlo, pero, sobre todo, rescatar el disfrute en el aprendizaje y el disfrute en el trabajo; no sé si de esta manera mejorará la sociedad, pero seguro que lo pasaremos mejor.

## Foro de opinión

Asociación Española de Dirección y Desarrollo de Personas

**Aedipe**